9. Spielen

1 Ein Spiel designen

A – C

1.1 **Erfindet** ein **Spiel** in Partnerarbeit: Folgende Voraussetzungen sind **einzuhalten**:

- Es funktioniert für **zwei** Spieler*innen.
- Das Spielbrett ist das **Raster** auf der nächsten Seite.
- Es kann durch **schlaues Handeln** gewonnen werden.
- Jeder hat genau **eine Spielfigur**.
- Jeder hat genau **einen Stift**.
- Auf das Spielbrett dürfen **nur Pfeile** eingezeichnet werden.

Das Spiel wird von einer anderen Zweiergruppe getestet.

Haltet deshalb hier für diese **schriftlich fest**:

Spielname: .....

Spielziel:

.....

.....

Spielregeln (möglichst wenige):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Spielen

1.2 **Tauscht** nun eure Spielregeln mit einer anderen Gruppe und **spielt** deren Spiel auf dem Spielfeld hier unten!

1.3 **Bewertet** gemeinsam das **Spiel**, das ihr gespielt habt, nach dem Notensystem!

Name des Spiels: .....

Namen der Spieletester*innen: .....

a) **Vergebt Noten**:

Bewertungsbogen:	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Macht das Spiel Spaß?					
Sind die Spielregeln klar verständlich?					
Ist das Balancing im Spiel ausgewogen? (nicht zu leicht oder schwierig)					
Ist die Spielidee einfallsreich?					

b) Welche **Spielverbesserung** würde euch noch einfallen?

.....

.....

c) Was hat euch **besonders gut** gefallen?

.....

.....

d) Welchen **Badge** würdet ihr dem Spiel verleihen? **Kreist ein**!

2 Eine Game-Story erfinden

C

Überlegt euch zu zweit die **Game-Story** für das Spiel, das ihr erfunden habt und **schreibt** sie **auf**! Es ist besonders gut, wenn sie sehr überraschend ist und trotzdem gut zum Spiel passt.

VORAUSSETZUNG: Es geht um **Leben und Tod**!

Beantwortet dabei die Fragen in ganzen Sätzen:

a) Was ist die **Grundsituation**?

.....

.....

.....

.....

b) Was ist die **Bedeutung des Spielziels**?

.....

.....

.....

.....

c) Wer sind die beiden **Spielfiguren**?

.....

.....

.....

.....

d) Was bedeuten die **Handlungen auf dem Spielfeld**?

.....

.....

.....

.....