

**// Brettspiel-Remix**

**KONZEPT / METHODE / HANDOUT**

**BRETTSPIEL-REMIX**

Beim Brettspiel-Remix entwickeln die Teilnehmenden aus Elementen existierender Brettspiele ein eigenes neues Spiel. Bei der Entwicklung ihrer Spielidee erhalten sie Einblicke in die grundlegenden Eigenschaften und Bestandteile von Spielen, wie z. B. das Spielziel, die Geschichte oder den Schwierigkeitsgrad. Vor allem setzen sich die Teilnehmenden intensiv mit der Erstellung, Erprobung und Modifikation von Regelwerken auseinander.



// **UMFANG**

* 45 Minuten; beliebig erweiterbar

// **ZIELGRUPPE**

Jugendliche, Studierende, Erwachsene

// **ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN\*INNEN**

* Mindestens sechs Teilnehmende (= 3 Teams), maximal 20
* 1 bis 2 Pädagogen\*innen, je nach Gruppengröße

// **SOZIALFORM**

Partner- oder Gruppenarbeit (Gruppen mit bis zu 4 Personen)

// **AUSSTATTUNG**

* Diverse Brettspiele, z. B. Spielesammlung. Auch Karten- und Würfelspiele sind ergänzend einsetzbar ebenso Spieleklassiker wie Vier gewinnt, Mikado oder Twister. Je mehr Teilnehmende, desto mehr Spielelemente werden benötigt.
* Papier und Stifte

// **AUFWAND**

Mittel

Für den Einsatz dieser Methode bedarf es eines Grundwissens im Bereich Game Design. Neben der Vertrautheit mit den grundlegenden Bestandteilen von Spielen, sollte der/die Pädagogen\*in in der Lage sein, den Brettspiel-Remix vorausschauend zu begleiten und – wenn nötig – zu beeinflussen.

// **SETTING**

Die Methode eignet sich als Einstieg in das Thema Game Design, z. B. im Rahmen eines mehrtägigen [Workshops mit Kodu](http://medienkompetent-mit-games.de/game-design-mit-kodu). Idealerweise wird der Brettspiel-Remix eingesetzt, bevor ein eigenes Spiel programmiert wird und nachdem thematisiert wurde, was alles zu einem (guten) Spiel gehört.



// **VORBEREITUNG**

Für jedes Team wird eine Arbeitsinsel vorbereitet. Auf diese werden je ein Spielbrett und einzelne Elemente aus verschiedenen Spielen verteilt (z. B. mal ein Würfel, mal ein paar Karten usw.). Außerdem werden Stifte und Papier für die Verschriftlichung der Spielregeln und der Spielidee verteilt.

Als inhaltliche Vorbereitung empfiehlt es sich vor dem Brettspiel-Remix über die [grundlegenden Elemente von Games](http://medienkompetent-mit-games.de/spielspiel) zu sprechen und diese zu sammeln.

// **DURCHFÜHRUNG**

// **PHASE 1: SPIELEENTWICKLUNG I**

Jedes Team hat 15 Minuten Zeit, um aus den vorliegenden Elementen ein neues Spiel zu entwickeln und anzuspielen. Die Spielregeln sowie die grundlegende Spielidee werden parallel dazu auf einem Blatt Papier notiert. Nach Ablauf der Zeit bleibt der ausprobierte Spielstand auf dem Spielbrett stehen, die aufgezeichneten Regeln werden dazu gelegt und die Teams tauschen die Arbeitsinseln im Uhrzeigersinn.

// **PHASE 2: SPIELTEST UND SPIELENTWICKLUNG II**

Die Teams machen sich nun 10 Minuten mit den Spielideen der anderen Gruppe vertraut und versuchen, die Prototypen anzuspielen. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden sie dabei auf fehlende Regeln oder Unklarheiten stoßen, sodass neue Regeln erfunden werden und Regeln ausgetauscht oder verfeinert werden müssen. Diese werden wieder auf dem Zettel ergänzt.

// **PHASE 3: SPIELTEST; SPIELEENTWICKLUNG III UND PRÄSENTATION**

Nun wechseln die Teams ein letztes Mal im Uhrzeigersinn zu der nächsten Arbeitsinsel.

Sie haben nun nur noch 5 Minuten Zeit, um das Spiel zu testen und gegebenenfalls anzupassen bzw. zu erweitern. Reicht die Zeit, werden die Spiele ein zweites Mal getestet. Anderenfalls werden alle Spiele abschließend durch die jeweils letzte Gruppe vor der Gesamtgruppe präsentiert.



// **TIPPS & TRICKS**

* Es empfiehlt sich genügend Zeit für die abschließende Präsentation und Besprechung der Spiele einzuplanen, da daraus die für das Funktionieren eines Spiels notwendigen Regeln und Dynamiken deutlich werden.

// **VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN**

* Nach der ersten Phase der Spielentwicklung werden alle Spiele nacheinander gemeinsam angeschaut und gespielt (eine Gruppe spielt, die anderen beobachten). Anschließend wird Feedback gegeben, sowohl von den Spielenden wie auch von den Beobachtenden. In der zweiten Phase arbeiten nun alle Gruppen das Feedback ein, allerdings nicht in ihr eigenes Spiel, sondern in das einer anderen Gruppe. Abschließend werden wieder alle Spiele gemeinsam ein zweites Mal getestet und es wird überprüft, inwiefern die Überarbeitungen zum Gelingen der jeweiligen Spiele beitragen konnten bzw. wie stark sich die erste Version des Spiels verändert hat. Für diese Variante sollte man aufgrund der aufwendigeren Präsentationen mehr Zeit einplanen.
* Bei viel Zeit und älteren Teilnehmenden, kann der Brettspiel-Remix gegen eine anderen Variante getauscht werden. Die Gruppen erhalten nun keine Elemente bekannter Spiele, sondern ausschließlich Gegenstände (z. B. eine Kiste bunter Büroklammern, verschiedenfarbiges Tape, bunte Socken, Fruchtgummi, etc.). Diese Gegenstände werden gruppiert verteilt, d. h. jede Gruppe erhält ausschließlich eine Sorte von Gegenständen. Aus diesen wird ein Spiel entwickelt. Anschließend wird gespielt, getestet, modifiziert und noch mal gespielt.