

# Spielentwicklungsmaschine

*Im Team,  
mindestens zu viert  
60+ Minuten  
Lernspielentwicklung*

## Sinn & Zweck:

Wir haben eine Spielentwicklungsmaschine für euch gebaut! Ihr könnt sie nutzen, um vertraute Lernformate auf einfache und spielerische Art anzureichern.

Wie funktioniert das? Wie bei jeder Maschine liegt das Geheimnis in der Mechanik. Unsere Maschine nutzt die "Bartle-Player-Typen", die auf der Analyse von Spielerverhalten in Multiplayer-Online-Spielen basieren.

Die Typen können einfach angepasst werden, um alle Arten von Lernformaten zu erstellen und zu überarbeiten.

## Zum Loslegen:

- Flipchartpapier als "Tischtuch"
- ein Satz von (Action-) Karteikarten (4x6)
- eine Reihe von Lernprojektkarten (4+)
- Stifte zum Schreiben auf die Karteikarten und zum Festhalten von Ideen auf deinem "Tischtuch"



## So geht's:

**I** **Vorbereitung:**  
Jede.r erhält die Rolle eines Spielertyps nach Bartle (siehe Rückseite). Nun stellt euch vor, ihr seid eine dieser Personen: Was zeichnet Dich aus? Was motiviert Dich? Was magst Du nicht? Was macht Dich neugierig? Was machst Du, um Deine Ziele zu erreichen? Besonders für die ‚Killer‘ könnte das schwierig sein. Versucht, Eure üblichen Denkweisen zu verlassen und Euch in die Spielertypen einzudenken.

**Sobald alle Ihre Typen verinnerlicht haben, stellt euch die folgende Frage:**

**II**  
Was mache ich als <Killer / Achiever / Socializer / Explorer>, um zu lernen? Jeder von euch schreibt sechs Ideen auf die sechs Aktionskarten und markiert sie jeweils mit einer Nummer von 1-6. Am Ende dieser Runde sollte jeder Spieler 6 verschiedene Karten für seinen Spielertyp haben. Jede Karte enthält eine Aktivität, die die Person gerne macht, um zu lernen und eine Nummer.

**Denkt an eines eurer Lernformate:**

**III**  
Nun notiert jede.r auf einer Karte ein konkretes Lernvorhaben (z. B. ein Vortrag, ein Seminar, ein Methodentraining etc.), das er/sie durch die Spielentwicklungsmaschine schicken möchte. Es könnte ein Thema sein, an dem du derzeit arbeitest, ein vorhandenes Format, das aktualisiert werden muss, oder eine Idee für ein neues Projekt. Diese Karten werden gemischt und dann verdeckt in einen Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

**Startet die Maschine!**

- IV**
1. Zieht ein Lernprojekt aus dem Stapel in der Mitte und lasst es euch **kurz** erklären.
  2. Würfelt für jeden Spielertyp **eine** Aktion aus, die dann in das zukünftige Format aufgenommen wird. Lasst euch jeweils kurz aus den Spielertyp-Rolle heraus erläutern, was ihnen dabei wichtig ist.
  3. Kombiniert die 4 Karten in einer Gesamt-Spielidee für das Lernvorhaben, das aus dem Stapel ausgewählt wurde - denkt quer, denkt laut, malt, schreibt oder skizziert eure Ideen auf dem Papier
  4. Nächste Runde: Spielt weiter, bis alle Lernvorhaben durch die Maschine geschickt wurden :)

## Killer

Dominanz herstellen  
Wettbewerb  
Destruktion

- Lieben es zu provozieren und Dramen zu verursachen und/oder suchen Schwächen der andere Teilnehmer.innen, um sich im richtigen Moment einen Vorteil zu verschaffen.
- Trolle, Hacker, Betrüger und Aufmerksamkeits-Sucher gehören in diese Kategorie, zusammen mit den wildesten PvP-Spielern (Spieler gegen Spieler).

Konflikte

mehr an den Mitspieler.innen ausgerichtet

## Achiever

Status  
Ziele erreichen

- Sind ehrgeizig und genießen schwierige Herausforderungen, egal ob sie vom Spiel oder von sich selbst gesetzt werden.
- Je anspruchsvoller das Ziel ist, desto belohnter fühlen sie sich.

Meister.in des... Anerkennung

mehr an Sachen und der Umgebung ausgerichtet

Fokus auf individuellem Handeln

Fokus auf Interaktion

## Socializer

Netzwerken  
Ideen austauschen

- Sind mehr daran interessiert, Beziehungen mit dem anderen Teilnehmer aufzunehmen, als das Spiel selbst zu spielen.
- Sie helfen, Wissen und Gruppengefühl zu verbreiten und sind oft vor allem in dem Gemeinschaftsaspekt des Spiels involviert (z.B. durch die Verwaltung von Gruppen).

Sozialverhalten Freundschaften

## Explorer

Experiment  
Fragen und Untersuchen

- Lieben es, zu erforschen - nicht nur bezogen auf Spielaufgaben, sondern auch auf die feineren Details der Spielmechanik.
- Diese Spieler.innen wissen am Ende wie das Spiel funktioniert und können sich besser darin bewegen, als die Spielschöpfer selbst. Sie kennen alle Mechaniken, Abkürzungen, Tricks und Fehler, die es im Spiel gibt und ziehen Motivation daraus, immer noch mehr zu entdecken.

Zusammenhänge herstellen  
Forschen

## Spielertypen nach Bartle

Bartle (1996) klassifizierte Spielertypen in 4 Kategorien: Killer, Achiever, Socializer und Explorer. Diese Typen richten ihr Verhalten unterschiedlich aus: Mehr Interesse an Mitspielern vs. mehr Interesse an Dingen, mehr Wunsch an Interaktion vs. mehr Wunsch zum eigenen Handeln. Bartle fand heraus, dass Spieler zwar dazu tendierten, zu einer primären Kategorie zu gehören, aber je nach Stimmung und Situation durchaus zwischen mehreren Typen wechseln können.

In diesem Sinne können auch Lernformate spannender und besser gestaltet werden, um die Vorlieben der verschiedenen Typen an zu sprechen.

## Mehr erfahren:

Bartle, R. (1996) **Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds** — <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm> (zuletzt besucht am 20. September 2017)