

Gruppen	5			Game of Thoughts			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
Zeit									
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
	72	55	0	▼ Phase 1: Idee & Konzept					
1		10		Kennenlernen untereinander, Regelkonstrukte verinnerlichen	WarmUp	Turtle Wushu Streetgame	Kleine Scheiben oder Cent Stücke für alle Teilnehmenden Regeln: http://ludocity.org/wiki/Turtle_Wushu		
2		30		Tool-Vorstellung	Input und Mini-Übungen	Bei kurzen Workshops empfiehlt sich, sich auf ein Tool zu beschränken und dieses zu erklären. So erlernen die Teilnehmenden schnell die Rahmenmöglichkeiten. Ist noch genügend Zeit, sollten sie es in kurzen Übungen austesten.			
3	10			Einführung Thema und Überblick	Input	Aufgabe erläutern: Entwickelt ein Erklärspiel. Dazu gilt es zunächst ein bestimmtes Zielpublikum (Kinder, Eltern, Lehrer,...) auszumachen. Anschließend Themenvorschläge einbringen (Krieg, Schule, Geld, Gefühle, Toleranz, Wahl, Identität) und ergänzen lassen und Hilfestellungen durch optionale Einschränkungen bieten ("alle Sounds müssen selbstgemacht sein", "das Spiel muss nur mit einem Knopf spielbar sein").	Präsentation		
4.1	30			Horizont erweitern, Gruppenbildung	Ideen erarbeiten	Um auf eine Idee zu kommen, sollen die Teilnehmenden erst für sich selbst überlegen und ihre Ideen anschließend in Kleingruppen vorstellen. Die Gruppen überlegen gemeinsam und stellen je eine Idee auf Postern dar, welche verteilt im Raum an der Wand angebracht werden. Eine Gruppe sollte im besten Fall eine Idee erarbeiten, bei keiner Einigung sind auch mehrere möglich.	mind. A2 Blätter, Stifte, Tesa		
4.2	5	5			Ideenpräsentation	Die Gruppen stellen ihre Ideen am Poster kurz (!) vor.			
4.3	5	10			Zuordnung zu Ideen	Losgelöst von den vorherigen Gruppen: Alle stellen sich zu dem Poster, bei dessen Idee sie mithelfen möchten. Hilfestellung durch Mentoren: Wie komplex könnte das Spiel werden? Welches Tool eignet sich? Sind Fähigkeiten in Grafik, Sound, Schreiben, Programmieren vorhanden?			Kombinierbar mit Pause
PAUSE									
5.1	20			Fokussierung auf Machbarkeit	Spielidee im Detail konzipieren	Wie sieht es visuell aus? Wer macht was? Was ist die Story? Für wen ist es? Welche Entscheidungen haben die Spielenden?	Handout Bauplan, Ideenblatt oder Ideenmatrix		
5.2	2				Konzept ok einholen	OK von Mentoren einholen - erst dann wird entwickelt. OK gibt es durch Einschätzung der Leitung (Umsetzbarkeit, Story, Thema)			
	145	2.190	0	▼ Phase 2: Umsetzung					

Gruppen	5			Game of Thoughts			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional	
Zeit										
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung	
6	60	2.000		Teamverständnis, Auseinandersetzung mit Thema und Tool	Entwicklung	<p>Kern des Workshops: Je nach Länge und Alter der Teilnehmenden kann das Gamedesign-Tool vorgegeben oder offen gelassen werden. Als erstes sollten sie sich mit dem Tool der Wahl auseinandersetzen: Was kann es? Was nicht? Kleine Tests sind wichtig. Anschließend muss eine Priorisierung erfolgen: Was macht die Gruppe in welcher Reihenfolge? Aufgaben im Team sollten verteilt werden.</p> <p>Bei längeren Workshops macht eine Einteilung von Tagen nach Zielen Sinn (Konzept / Prototyp / Spiel fertig).</p>	PCs, Mäuse, Stifte, Papier, Kopfhörer, eventuell Mikrofone bzw. Headsets, Handouts für Tools			
PAUSE										
7	15	10		Konstruktives Feedback erlernen	Testrunde	<p>Stop an alle, Alle testen Spiele der anderen. Ein Zettel liegt an jedem Tisch bereit, auf dem Feedback hinterlassen werden kann (Was kann verbessert werden? Wie fühlt man sich bei den Entscheidungen, die das Spiel lässt? Auf Konsequenzen/Bewertung von Entscheidungen generell achten: Belohnt oder Bestraft das Spiel bestimmte Vorgehensarten? Warum?</p>	Notizblöcke / Papier, Stifte			
8	10			Reflexion	Diskussion	<p>Kurz gemeinsam: Auf Konsequenzen/Bewertung von Entscheidungen hinweisen: Andere Sichtweisen? Aktueller Stand, Wer braucht Hilfe, Zufriedenheit?, Priorisierung der nächsten Aufgaben.</p>				
9	60	180		Priorisierung erlernen	Finalisierung	<p>Feedback einbauen, Spiel fertig stellen: Vor allem Details wie ein Startscreen oder ein Ende, von dem aus das Spiel neu gestartet werden kann.</p>			Phase 2 kann mehrfach wiederholt werden und ist der grobe Tagesablauf, führt man den Workshop als Projekt durch.	
	60	0	0	▼ Phase 3: Endvorbereitung						
10	30			Konzentration auf das Wesentliche	Präsentation vorbereiten	<p>Präsentation mit ca. 3 Slides vorbereiten (Titel, Screenshots). Inhalt, Zielpublikum, Perspektive, Botschaft</p>			Gut bei großen Gruppen: Parallel zu Schritt 9.	
11	30			Wertschätzung der eigenen Arbeit	Dokumentation online stellen	<p>Für die eigene Wertschätzung, aber auch damit sich nicht alle Ergebnisse in Luft auflösen, sollten alle Projekte dokumentiert auf einer Webseite verfügbar gemacht werden. Am leichtesten ist dies mit einer vorhandenen Plattform, alternativ eignet sich aber auch ein beliebiger Cloud-Speicherdienst (Google Drive, Microsoft OneDrive, Dropbox etc.) von dem aus die Mentoren anschließend z.B. einen zusammenfassenden Blog-Artikel verfassen können.</p>	Online-Plattform (Webseite, Blog, Cloud-Speicher o.ä.)		Gut bei großen Gruppen: Parallel zu Schritt 9.	
PAUSE										
	15	60	0	▼ Phase 4: Präsentation und Diskussion						

Gruppen	5			Game of Thoughts			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
12	15			Eigene Expertise kennenlernen	Präsentation	"Flipped Classroom": Das Thema und Botschaft des Spiels soll präsentiert werden, und zwar in kurzer Zeit, angelehnt an die Form eines Werbespots. Je nach Größe des Projektes kann dieser Teil öffentlich, mit Einladung der Eltern sein.	Präsentations-Setup (Beamer, Lautsprecher, Bestuhlung)		
13.1		60		Horizont erweitern	Offenes Spielen	Jeder kann alle Spiele spielen, es gibt Essen/Getränke und es kann sich zu den Spielen unterhalten werden	Essen / Getränke		Bietet sich an: Offenes Ende
13.2		0		Reflexion	Bewertungsscheiben	Fragen zu Spielen werden neben ihnen von den Spielenden bewertet, in Form einer geteilten Zielscheibe: Wie empfindet man die Botschaft? Realistisch, Gut, Schlecht? Will die Gruppe noch weitere Spiele machen? Wie schwer war es? Botschaft ihrer Meinung nach gut rübergebracht?	http://www.bpb.de/lernen/grafstat/partizipation-vor-ort/155252/zielscheibe-zur-evaluation		Parallel zu Schritt 13.1
Minuten	292,0	2.305,0	0,0						
Stunden	4,9	38,4	0,0						