



**ifen**

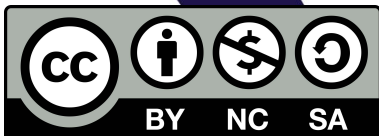
INSTITUT DE FORMATION DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
DIVISION DE L'ACCOMPAGNEMENT DU DÉVELOPPEMENT  
DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES



**ifen**

eduPôle - Walferdange  
Route de Diekirch  
L-7220 Walferdange

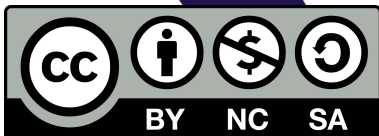
[www.ifen.lu](http://www.ifen.lu)



Spielebox © 2024 by IFEN is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

# Spielebox

-  
erfinde dein eigenes Spiel

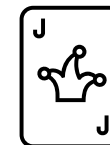
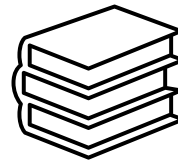
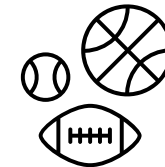
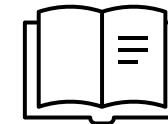
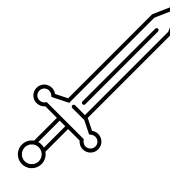
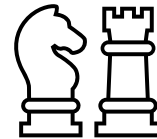
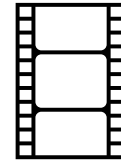




## Zuerst braucht es eine Idee



- aus dem Leben...
  - ...der Weg zur Schule
  - ...aus dem Sport
- aus Büchern...
  - ...Harry Potter
  - ...
- aus Filmen...
  - ...Marvel, Spiderman, Starwars
  - ...Frozen
- aus Geschichten...
  - ...die du zuhause gelesen hast
  - ...die du in der Klasse gesehen hast
- aus anderen Spielen...
  - ...Pokemon Karten
  - ...Minecraft



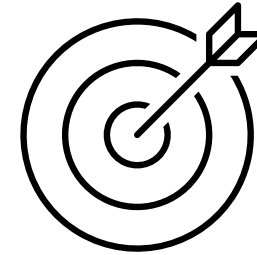
**... und auch sonst alles, was dich inspiriert und was dir gefällt!**



## 4 Schritte zu deinem Spiel

### 1. Bestimme zuerst das Ziel deines Spiels

- Man hat gewonnen wenn...
  - ...man auf dem letzten Kästchen des Spiels angekommen ist
  - ...man am meisten Geld gesammelt hat
  - ...als erstes 5 Fragen richtig beantwortet hat
  - ...
- **ACHTUNG:** Wähle nur ein einziges Ziel aus bei dem man dein Spiel gewinnt!



**Handout für die Gruppen**

**Name des Spiels:**  
→ Schreibe den Namen des Spiels auf

**Ziel des Spiels:**  
→ Schreibe auf wie man gewinnen kann

**Schwierigkeitsgrad: (FAKULTATIV)**  
→ Schreibe auf, wie das Spiel an die Leistung der Spieler angepasst wird

**Input:**

- Was ist das Ziel des Spiels?
- Klingt es spannend?
- Was muss passieren damit man gewinnt?
- Muss alles erfüllt sein?

**Input:**

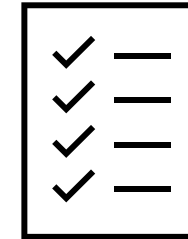
- Kann man das Spiel leichter machen?
- Kann man das Spiel schwerer machen?



## 4 Schritte zu deinem Spiel

### 2. Lege alle Regeln in deinem Spiel fest:

- Beispiele:
  - Nimm 2 Würfel, wenn du weiter gehst
  - Zieh eine Karte, wenn du auf ein grünes Feld kommst
  - Du darfst nicht auf blaue Felder treten, sonst fällst du ins Wasser
  - ...
- Versuche deine Regeln so genau wie möglich festzulegen. **Was nicht aufgeschrieben ist, zählt nicht.**



**Regeln und Mechaniken:**  
→ Welche Bewegungen darf der Spieler machen?

**Input:**  
• Wie funktioniert...?  
• Was passiert, wenn...?

**Geschichte:**  
→ Um was geht es in eurem Spiel?

**Input:**  
• Mario muss die Prinzessin Peach aus den Fängen von Bowser retten. Dafür muss er die Aufgaben in allen Leveln und Burgen erledigen.

**Name des Spiels:**  
→ Schreibe den Namen des Spiels auf

**Handout für die Gruppen**

**Ziel des Spiels:**  
→ Schreibe auf wie man gewinnen kann

**Input:**  
• Was ist das Ziel des Spiels?  
• Klingt es spannend?  
• Was muss passieren damit man gewinnt?  
• Muss alles erfüllt sein?

**(FAKULTATIV)**  
→ an die Leistung der Spieler

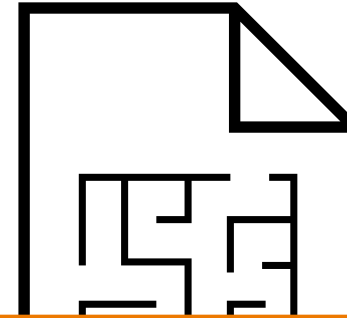
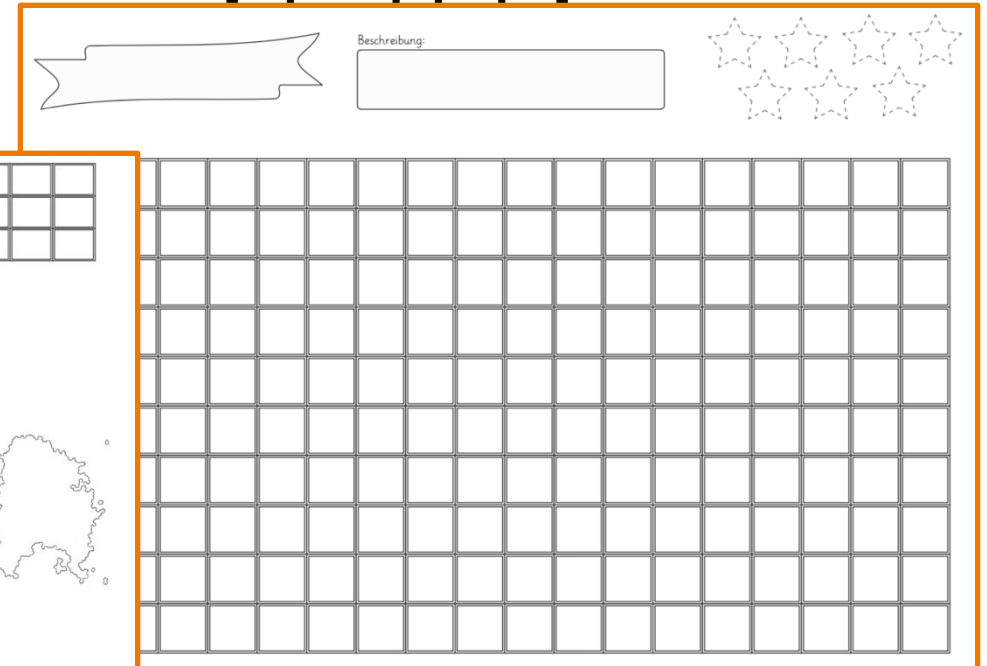
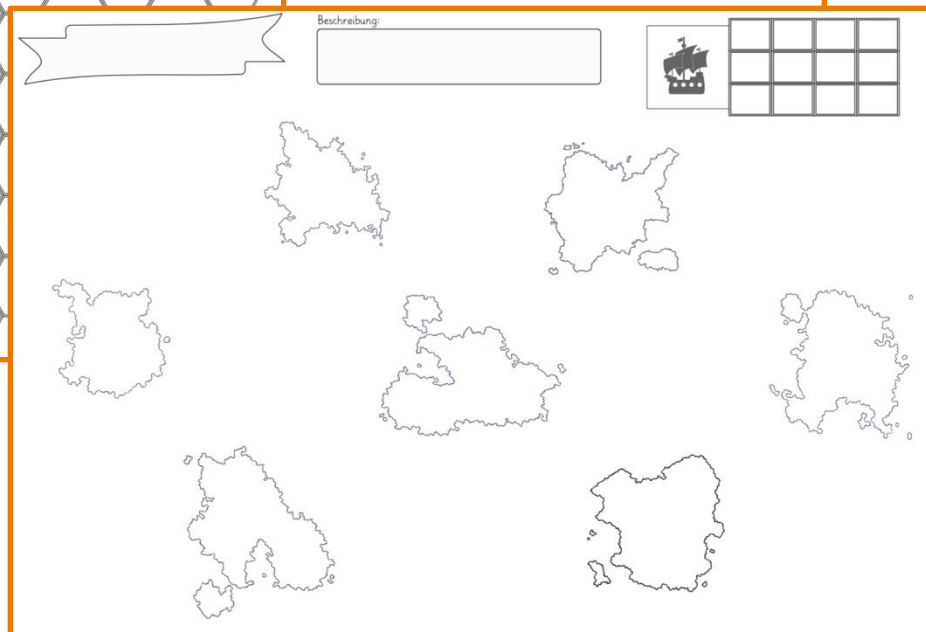
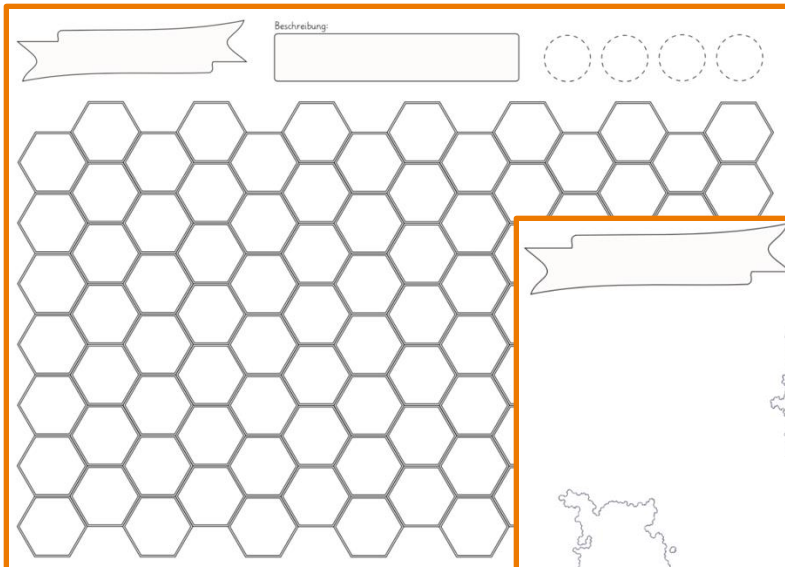
**Input:**  
• Kann man das Spiel leichter machen?  
• Kann man das Spiel schwerer machen



## 4 Schritte zu deinem Spiel

3. Wähle nun dein Material aus:

- Spielfeld (4-eckige Felder, 6-eckige Felder, Größe,...)

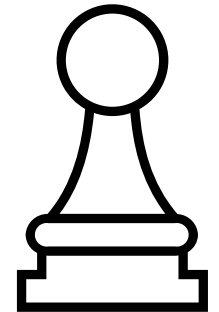
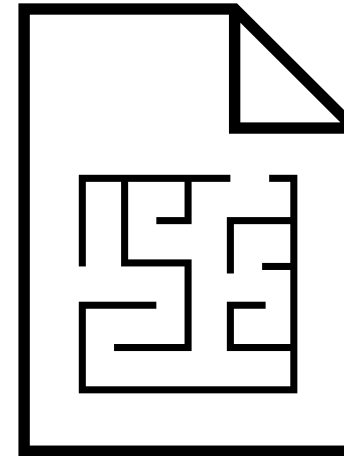




## 4 Schritte zu deinem Spiel

3. Wähle nun dein Material aus:

- Spielfeld (4-eckige Felder, 6-eckige Felder, Größe,...)
- Spielfiguren (welche, wie viele, Fähigkeiten, Design,...)

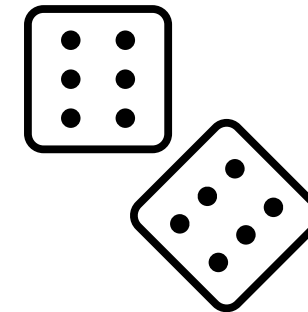
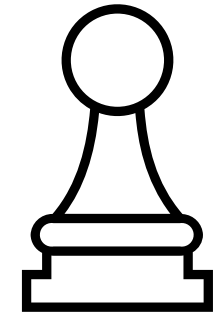
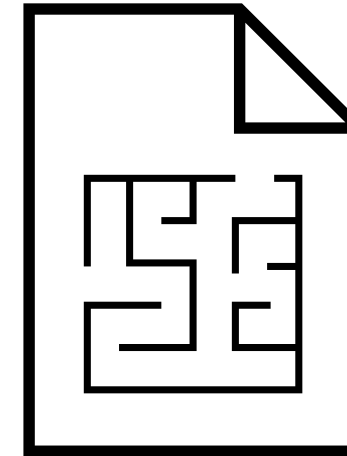
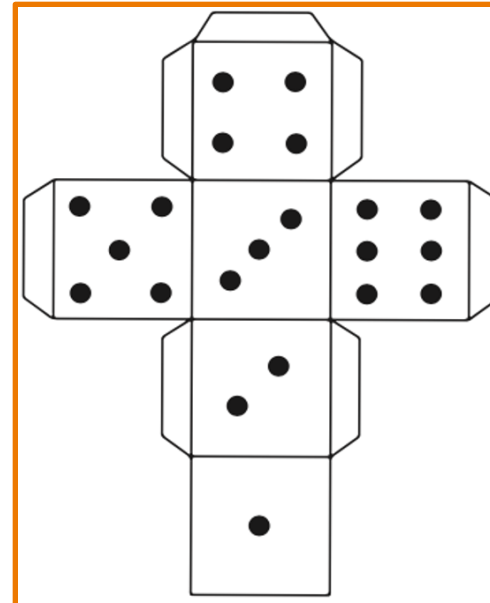
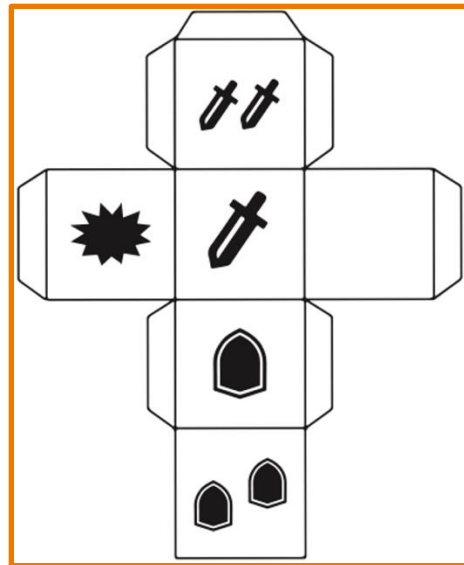




## 4 Schritte zu deinem Spiel

3. Wähle nun dein Material aus:

- Spielfeld (4-eckige Felder, 6-eckige Felder, Größe,...)
- Spielfiguren (welche, wie viele, Fähigkeiten, Design,...)
- Würfel (wie viele, welche Werte, welche Bilder,...)

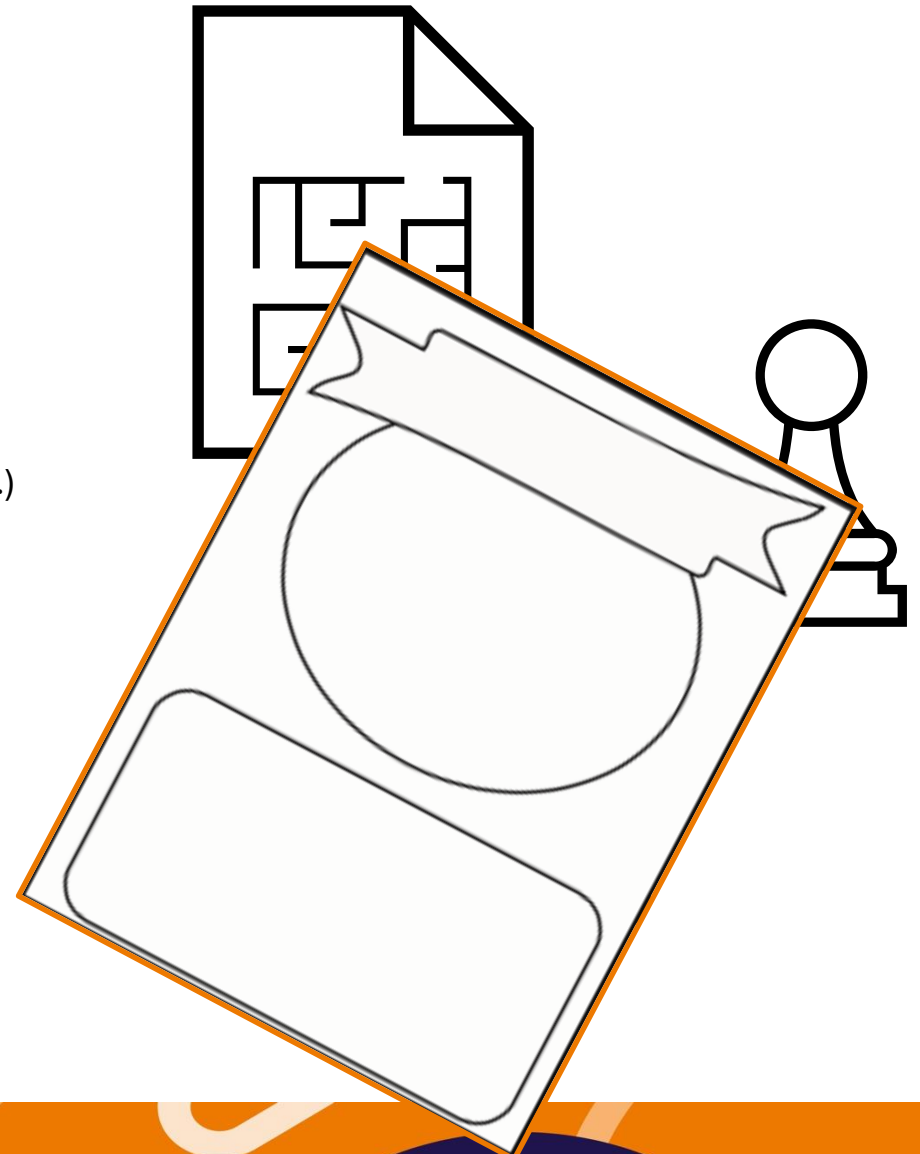
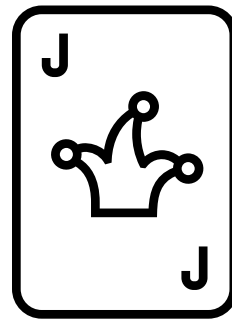
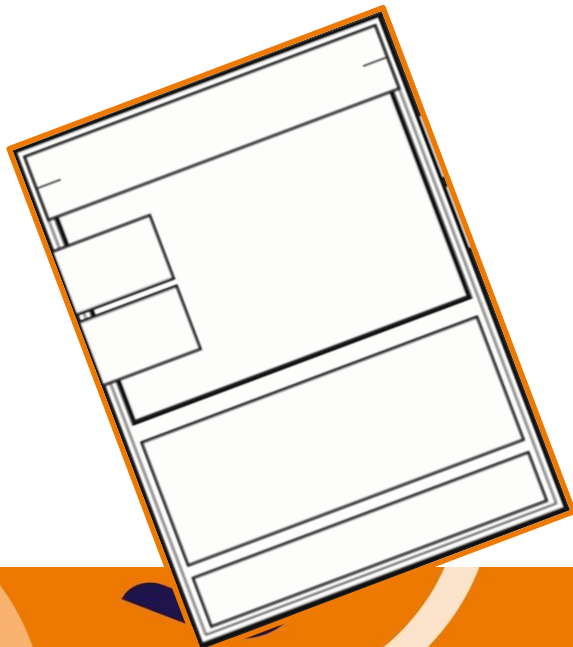




## 4 Schritte zu deinem Spiel

### 3. Wähle nun dein Material aus:

- Spielfeld (4-eckige Felder, 6-eckige Felder, Größe,...)
- Spielfiguren (welche, wie viele, Fähigkeiten, Design,...)
- Würfel (wie viele, welche Werte, welche Bilder,...)
- Karten (welche Fähigkeiten, Werte, Karten behalten oder direkt ausführen,...)

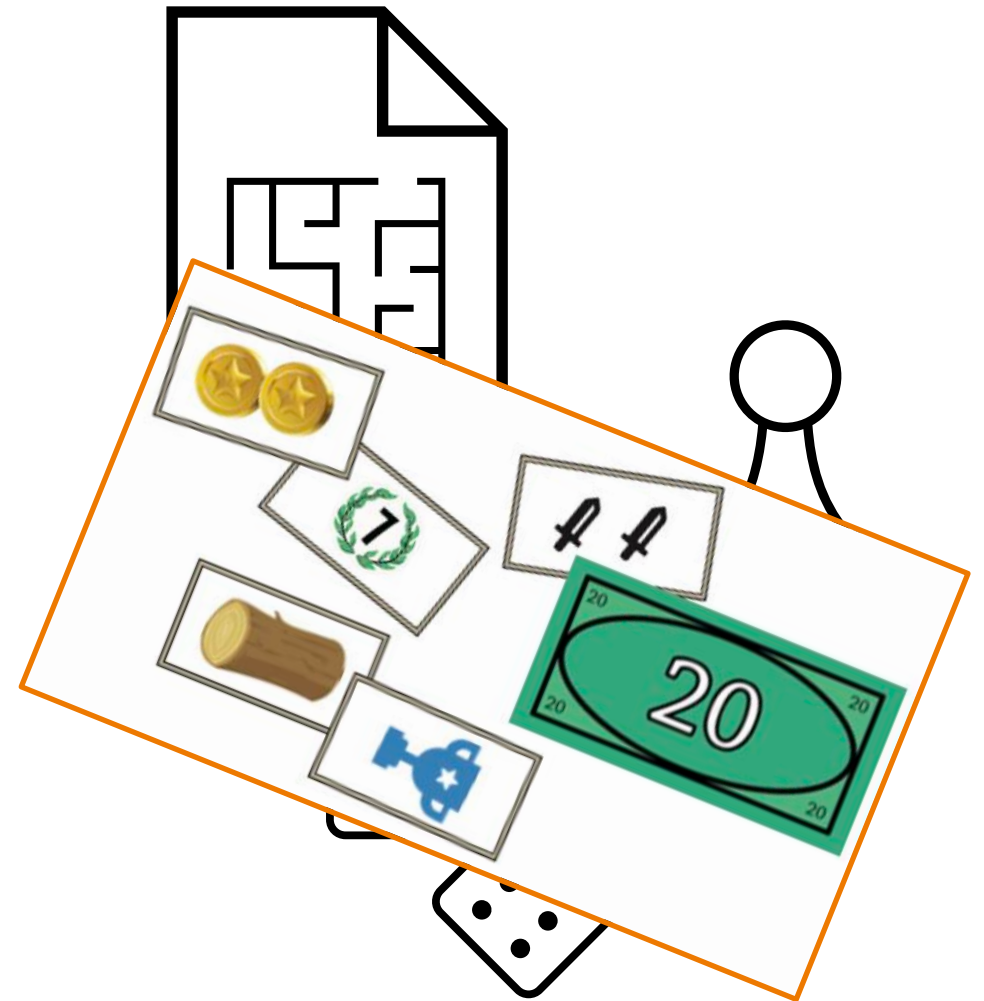
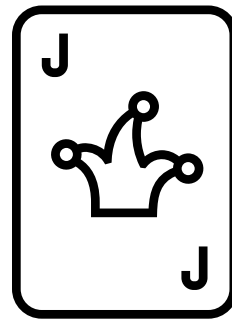
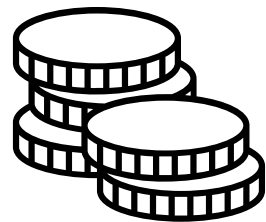




## 4 Schritte zu deinem Spiel

### 3. Wähle nun dein Material aus:

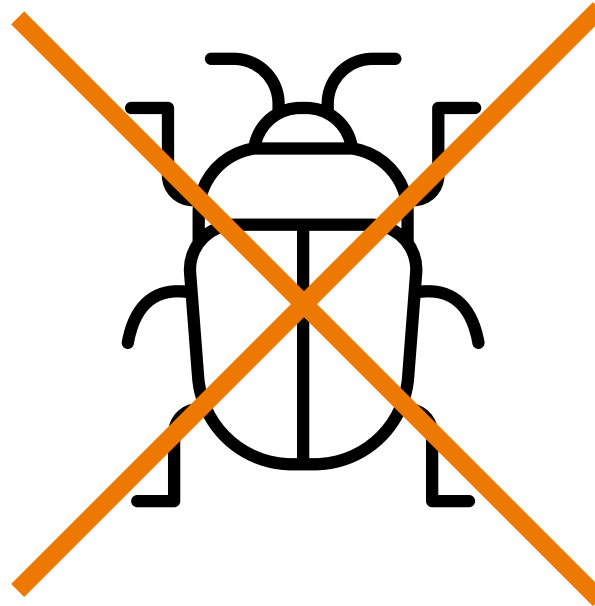
- Spielfeld (4-eckige Felder, 6-eckige Felder, Größe,...)
- Spielfiguren (welche, wie viele, Fähigkeiten, Design,...)
- Würfel (wie viele, welche Werte, welche Bilder,...)
- Karten (welche Fähigkeiten, Werte, Karten behalten oder direkt ausführen,...)
- Tokens (Geld, Diamanten, Ressourcen,...) die man sammeln kann





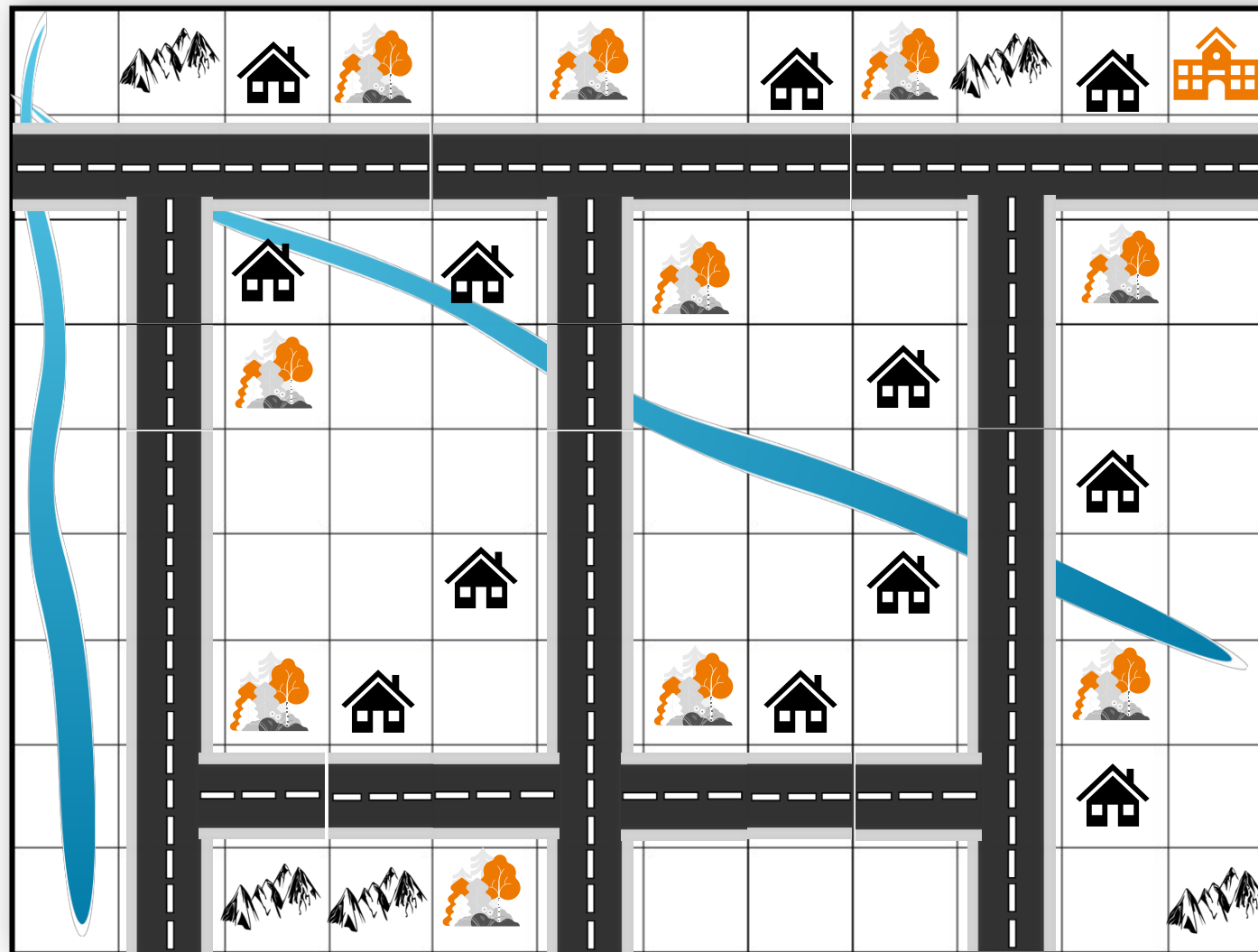
## 4 Schritte zu deinem Spiel

4. Mach immer wieder kleine Testabläufe und verbessere dein Spiel, wenn nötig (Debugging)





## Spielbeispiel für einen Spieler



### Permanent – Immer da

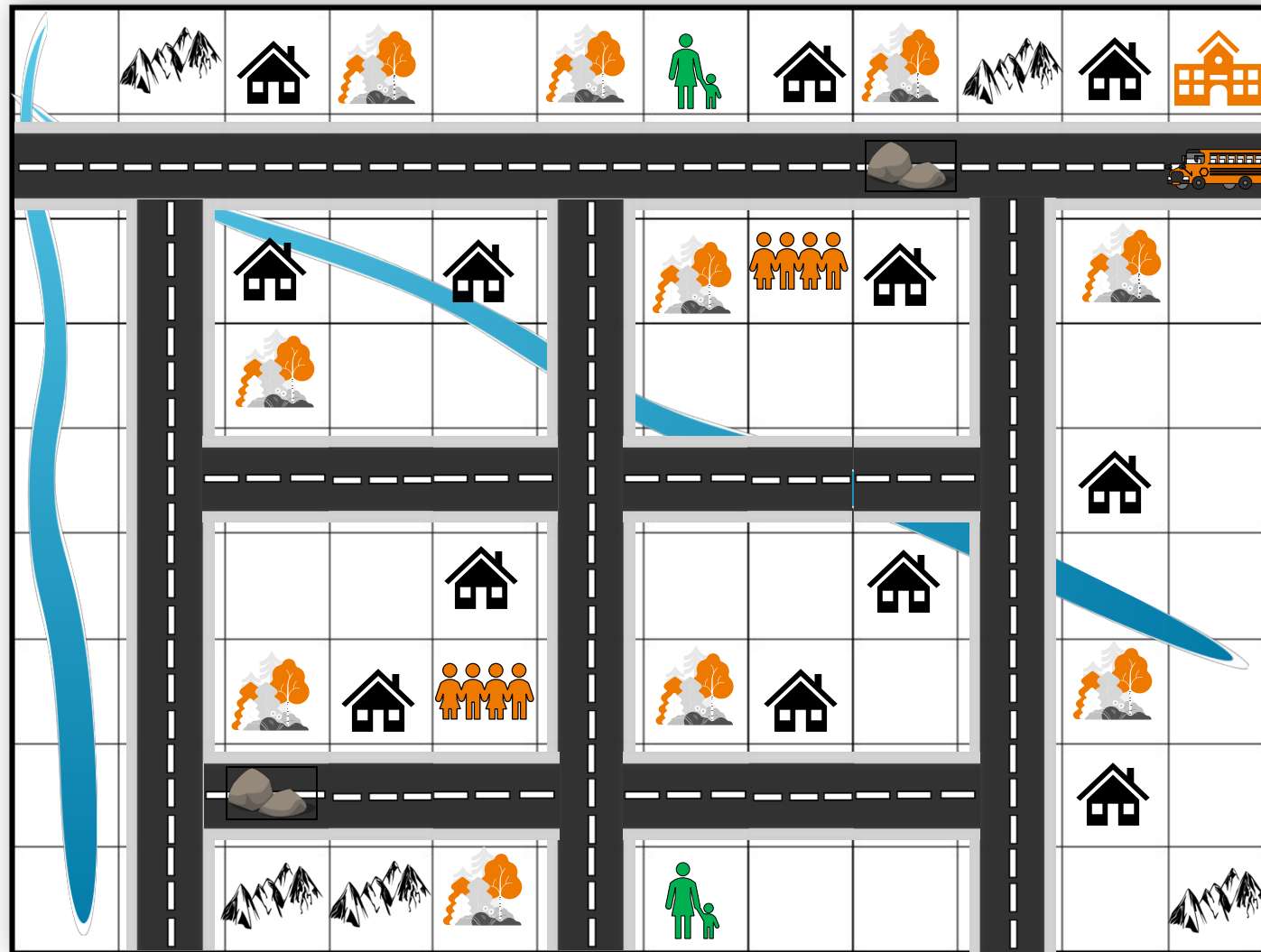
- Straße 
- Haus 
- Bäume 
- Fluss 
- Berge 
- ...

### Wichtig:

- Von Anfang an Teil des Spiels
- Können sich nicht bewegen
- Dürfen ersetzt werden!



## Spielbeispiel für einen Spieler



## Variabel + Figuren



Schulbus



  
4 Kinder



  
2 Kinder



  
1 Kind /  
1 neues Kind

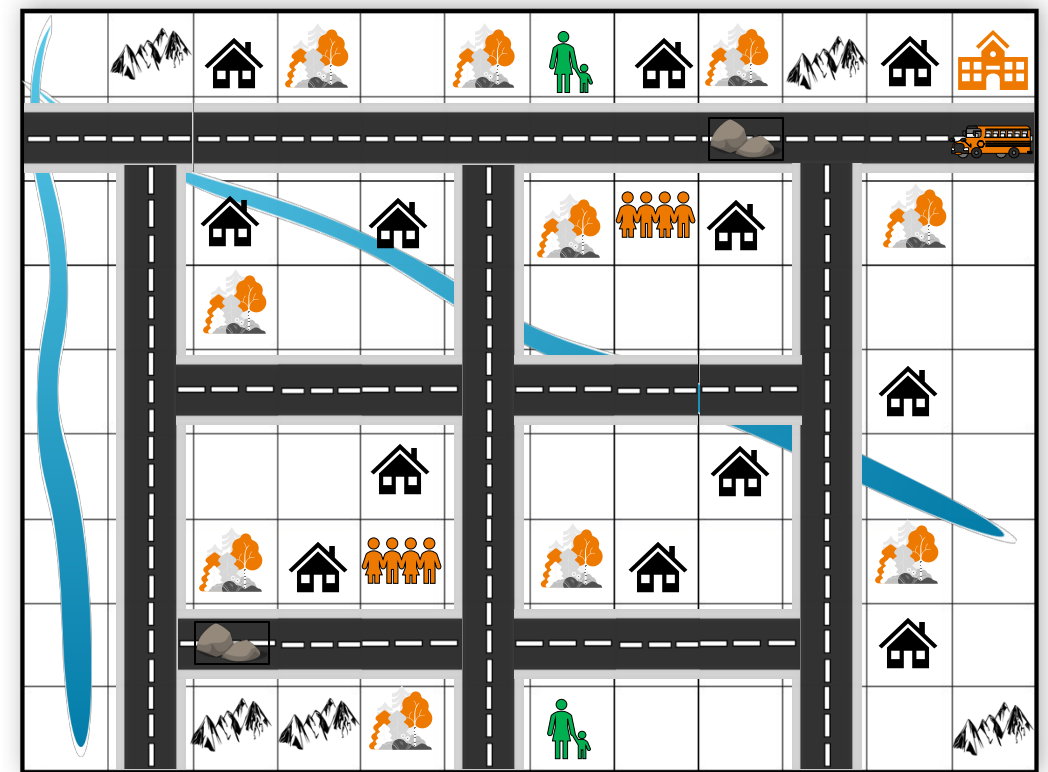


Steine



## Spielbeispiel für einen Spieler

- Ziel des Spiels?
  - Alle Kinder einsammeln und zur Schule bringen
  - Den kürzesten Weg benutzen
  - Finde meisten unterschiedlichen Wege
- Man kann auch ein Spielelement dazu erfinden um die Steine zu räumen





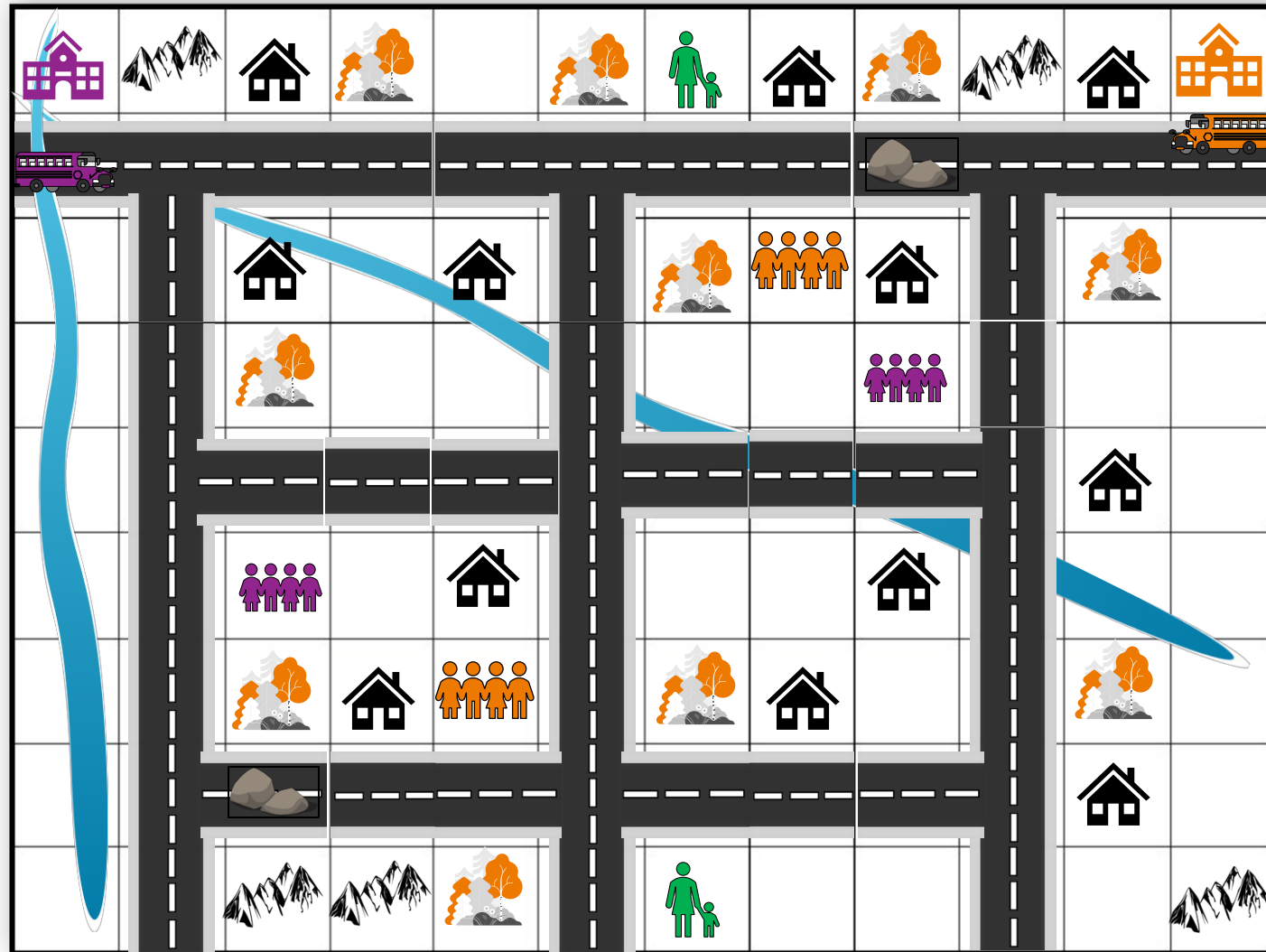
## Spielbeispiel für einen Spieler

- Regeln der Welt / Mechaniken
  - Der Bus kann nur auf der Straße fahren
  - Die Steine blockieren den Weg
  - Man kann die Steine beseitigen, wenn...
- Der Bus kann nur folgende Bewegungen machen:
  - Schritt nach vorne
  - Schritt zurück
  - Nach links drehen
  - Nach rechts drehen
  - Wenden  
= Kombinierte Bewegung ( Wenden = 2 Mal nach links oder rechts drehen)

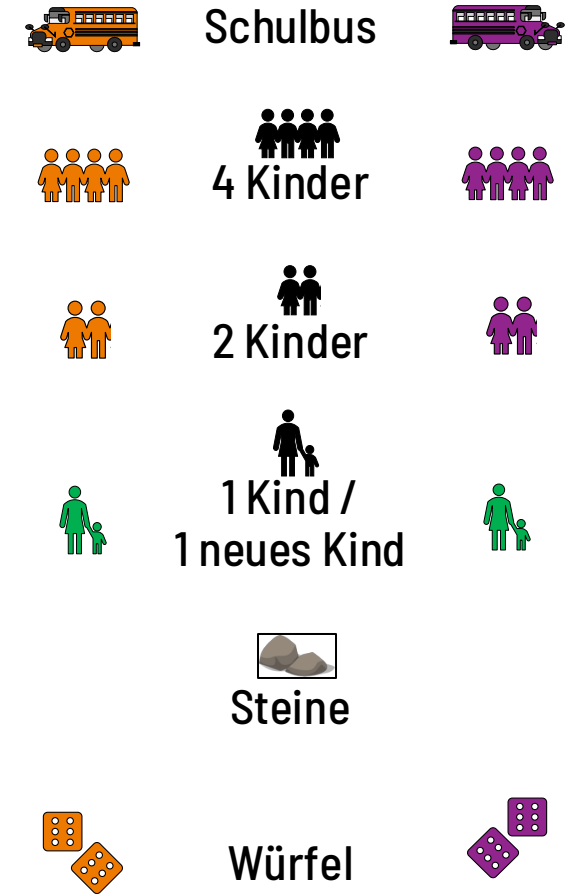




## Spielbeispiel für zwei Spieler



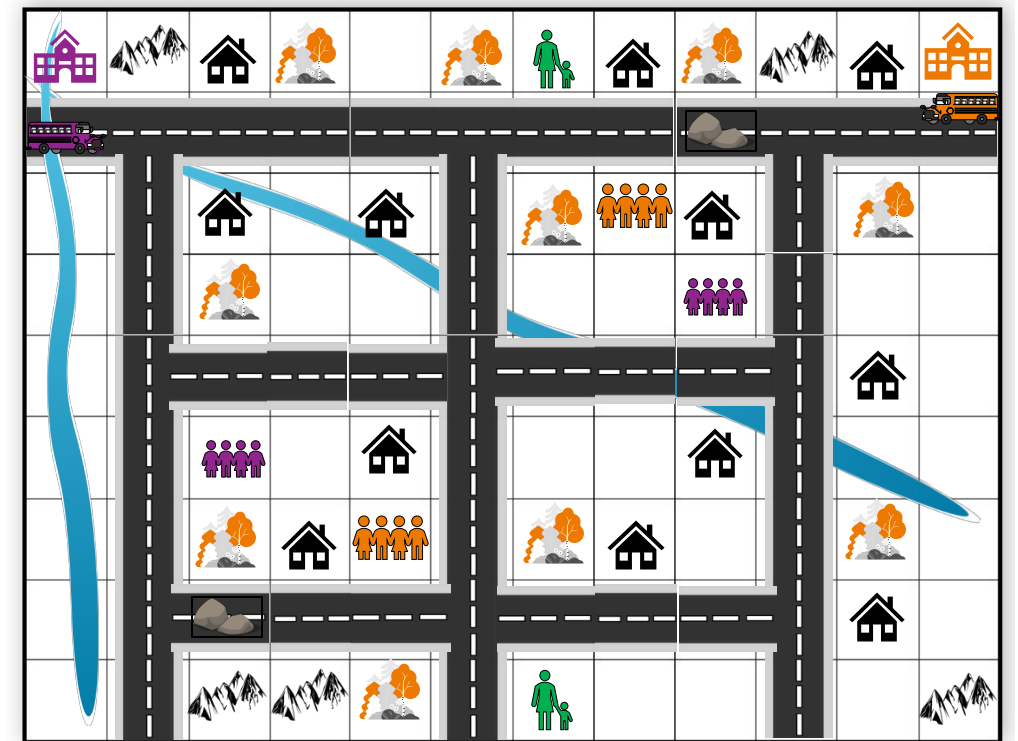
## Variabel + Figuren





## Spielbeispiel für zwei Spieler

- Ziel des Spiels?
  - Der erste Spieler, der ...
    - alle Kinder seiner Farbe zu seinem Schulgebäude bringt
    - alle Kinder der anderen Farbe zu ihrem Schulgebäude bringt
    - die meisten Kinder in die richtige Schule bringt
    - die meisten Kinder in irgend eine Schule bringt
  - ...
  - hat gewonnen!

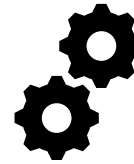




## Spielbeispiel für zwei Spieler

- Regeln der Welt / Mechaniken

- Der Bus kann nur auf der Straße fahren
- Die Steine blockieren den Weg
- Man kann die Steine beseitigen, wenn...
- Die Kinder dürfen sich überall hinbewegen, sie dürfen nur nicht auf der Straße stehen bleiben
- Jeder Spieler hat einen Bus und 2 Würfel
- Bewegungen dürfen nur nach dem Wurf der zwei Würfel gemacht werden
- Der Spieler entscheidet ob er den Bus oder Kinder nach dem würfeln bewegen will
- Jeder Wurf gilt nur für eine Figur
- Der jüngste Spieler fängt an mit würfeln





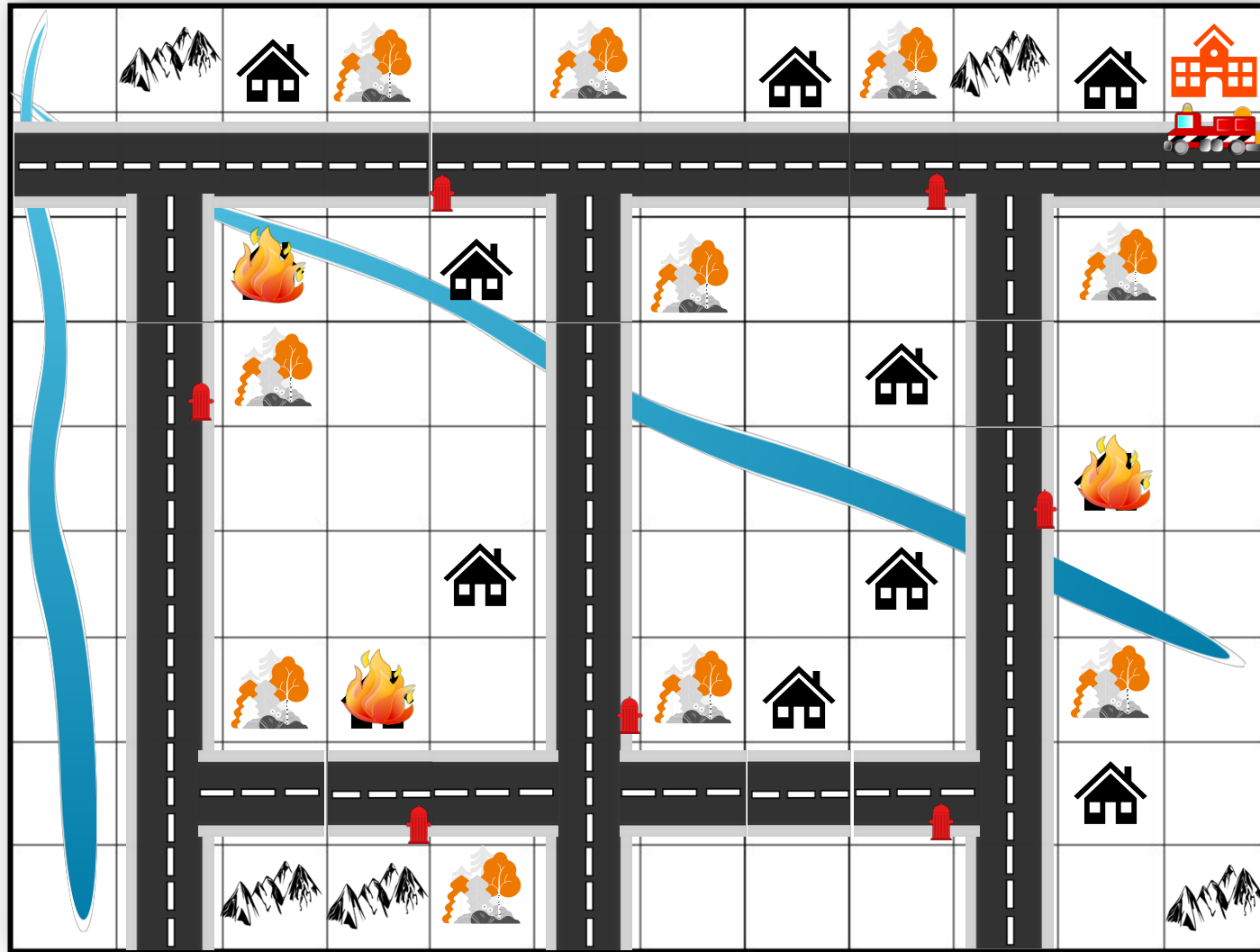
## weitere Spiele

- Eigene Spiele:
  - Feuerwehr
  - Erntezeit
  - Wasserwelt
  - neue Siedlung
- Bekannte Spiele:
  - Siedler von Catan
  - Mensch ärgere dich nicht
  - UNO



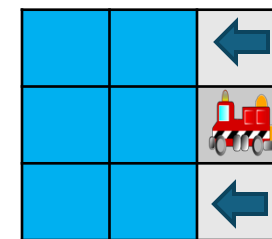


## Eigene Spiele – Feuerwehr



- Feuer 
- Löschfahrzeug 
- Würfel 
- Hydrant 
- Wasserwerfer 

Wenn  bei , dann  
verwandelt es sich in .



Die Feuer in den  
blauen Felder  
werden  
gelöscht.



## Eigene Spiele - Erntezeit



### Beispiel:

Der rote Traktor kann nur 2 Sachen ernten. Du verkaufst dein Gemüse und bekommst dafür Geld (immer für ein Feld):

Kartoffeln: 1000€  
 Möhren: 1500€  
 Weizen: 750€  
 Salat: 1250€

Hast du genug verkauft kannst du dir den blauen Traktor leisten. Damit kannst du dann 4 Sachen ernten.

Wer kann am schnellsten alle Felder abernten?



## Eigene Spiele – Wasserwelt



### Beispiel:

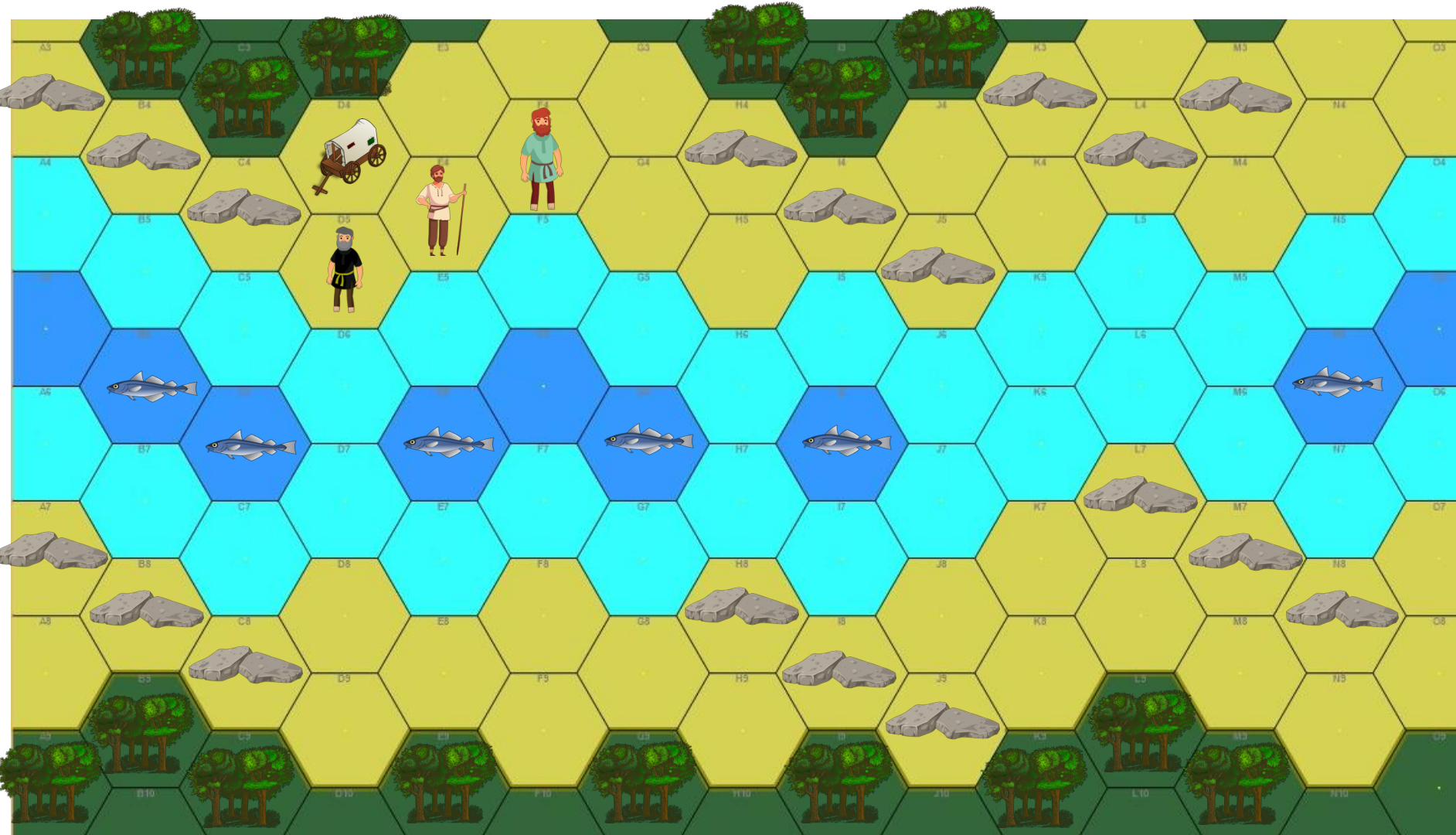
Fahr mit dem Floß zu einem Schiff.  
 Du kannst immer 2 Kästchen weiterfahren. Wenn du am Ende einer Runde auf ein dunkelblaues Feld kommst, drehst du dich ein Feld weiter im Uhrzeigersinn.

Sammele Holz (1 Fass oder 2 Bretter) damit du 3 Kästchen fahren kannst.

Du kannst nur 4 Runden spielen. Wenn du eine Wasserflasche sammelst bekommst du 2 weitere Runden.



## Eigene Spiele - neue Siedlung



### Beispiel:

Du hast 3 Charakter zum Spielen. Einer sammelt Holz, ein anderer Steine und der letzte Fische. Du brauchst 3 Steine und 3 Stück Holz um ein Haus zu bauen. Wann du 3 Fische in das Haus legst bekommst du einen neuen Mitspieler.

Erweitere dein Spiel mit neuen Ressourcen.

Du kannst auch gegen einen anderen Spieler auf der anderen Seite des Flusses spielen.

# MERCI

Suivez-nous sur

