Liebe Lehrkräfte und pädagogisches Fachpersonal

Dieses Material stammt aus dem FLINTA*stisch-Projekt „Make your Move“. Gerne dürft ihr die Materialien anpassen und für euren Unterricht verändern. Wir freuen uns auch über Feedback z.B. über unseren Instagram-Kanal flinta.stisch oder per Mail an mail@flintastisch.de.

Wenn ihr Materialien erstellt, die Ihr wiederum gern teilen möchtet, teilt gerne auch dieses mit uns!

Viele Grüße

Euer FLINTA*stisch-Team

So arbeiten wir zusammen



Wir hören einander zu
Jede Idee darf erklärt und gezeigt werden.



Wir fragen nach
Bevor wir etwas an einem Spiel verändern, das nicht uns gehört, fragen wir die Beteiligten.



Wir teilen Entscheidungen
Alle im Team dürfen Ideen einbringen und Aufgaben wechseln.



Wir sprechen über das Spiel
Wir reden über Regeln und Erlebnisse, wir bewerten keine Menschen.



Wir dürfen ausprobieren
Eine Idee kann sich verändern.
Ein Versuch muss nicht sofort klappen.



Wir sagen Bescheid
Du darfst eine Pause machen oder Unterstützung holen.

Verändere eine Regel

Wähle eine Box oder erfinde selbst eine Änderung. Teste zunächst nur eine Idee.

Mehr Spaß Welche Regel nervt dich beim Spielen? Wie könnte das Spiel mehr Spaß machen?	**Gemeinsam gewinnen** Welches Ziel könnten wir im Spiel gemeinsam erreichen?
Mehr entscheiden An welcher Stelle im Spiel möchtest du mehr machen können?	**Anders starten** Wie könnte das Spiel anders beginnen?
Mehr sehen Was passiert, wenn man mehr Informationen hätte als bisher?	**Weniger sehen** Welche Information könnten wir beim Spielen voreinander verstecken?
Zusammen handeln Was könnten zwei Personen im Spiel gemeinsam machen?	**Anders aufhören** Wie könnte das Spiel anders enden?
Platz für deine Notizen:	

Wir testen eine Spielregel

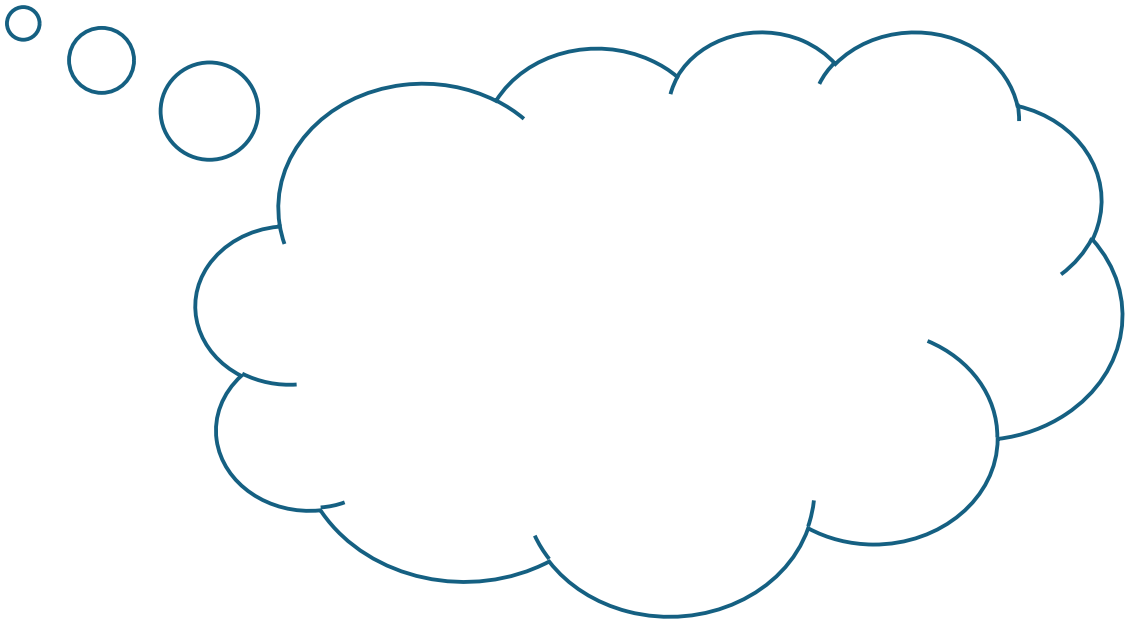
Diese Regel habe ich geändert oder erfunden:

_____

_____

(Regeln kannst du z.B. so schreiben: z.B. „Wenn man eine 6 würfelt, muss man…“, „Wenn sich 2 Figuren treffen, dann…“)

Das ist meine Testfrage:



(Fragen kannst du z.B. so beginnen: „Was passiert, wenn….?“, „Macht es Spaß, wenn…?“, „Geht das Spiel schneller, wenn…?“)

Das habe ich beim Test herausgefunden:

_____

_____