

# Wie erfinde ich ein (Regel-)Spiel?

Aller Anfang... – wie beginne ich am besten?

Text: Mark Weishaupt und Kathleen Panitz



Kreativtechniken zum Spielerfinden.

Beim Spielerfinden gibt es im Grunde zwei Herangehensweisen: top down oder bottom up (Sylvester, 2007). Bei der «Top-down-Methode» orientiert man sich an einem Thema oder einem Setting wie «Zoo» oder «Kampf gegen Monster», das man gern im Spiel umsetzen möchte. Anschliessend sucht man Spielmechaniken, die zum Thema passen, einen wichtigen Aspekt des Themas in Spielregeln fassen und es beispielbar machen. Bei der «Bottom-up-Methode» ist das Vorgehen umgekehrt: Man sucht zunächst eine gute Spielmechanik und überlegt danach, welches Thema dazu passen könnte oder ob man das Spiel – wie beim Backgammon – abstrakt, ohne Thema, gestalten möchte. Ein anderer

Ausgangspunkt wäre: «Mit welchem Material arbeite ich gern (Papier, Holz, Steine, Spielkarten, Würfel usw.)?» Dann geht man vom Material aus und zur (Er-)Findung von passenden Spielmechaniken und Regeln über.

## Auf die Spielmechaniken kommt es an!

Würfeln und Felderlaufen ist eine klassische Spielmechanik, die in vielen Kinderspielen vorkommt, wie im «Leiterispiel» oder dem «Eile mit Weile», wo es als weiteres Element mit dem «Rauschmeissen» kombiniert wird. Bei der Spielentwicklung sollte darauf geachtet werden, dass die einzelnen Mechanismen an und

für sich Spass machen und nicht nur Mittel zum Zweck sind (z. B. zur Punktesteigerung). Was könnte es Schöneres geben, als den Würfel zu werfen und gleich zu sehen, ob einem das Glück hold ist? Was sonst erzeugt so diebische Freude, wie jemanden «rauszuschmeissen»? Zudem müssen die Spielmechanismen zueinander passen, sie sollten sich nicht gegenseitig stören und es sollten nicht zu viele sein.

Eine interessante Mechanik ist auch das «Herausfordern des Glücks» (push your luck), um noch mehr Punkte zu ergattern, mit dem Risiko, dabei auch alles auf einmal zu verlieren. Ziehe ich noch eine Karte? Würfle ich wirklich noch einmal? Weitere Mechanismen sind Gebietskontrolle (wie bei «Risiko»), Bluffen oder Schwindeln (wie bei «Meiern»), Stechen (höhere Karte/mehr Würfelaugen gewinnen), Transportieren (abholen und woanders abliefern), Rauben, Investieren oder auch etwas künstlerisch darstellen (Theater, Zeichnung, ...), begrenzte Aktionspunkte einsetzen, unentdeckte Felder aufdecken und viele mehr (weitere Mechanikbeispiele siehe Linkliste).

Neben den Mechaniken ist auch die Immersionsebene zu entscheiden: Auf welche Weise sollen die Spielenden im Spiel sein? Beim Regelspiel müssen sie meistens strategische Entscheidungen fällen (Welche Karte lege ich?). Man kann aber auch körperlich involviert sein, zum Beispiel durch Geschicklichkeit wie beim «Mikado» oder durch schnelles Denken und Reagieren wie beim «Halli Galli». Zudem können die Spielenden sich wie beim «Obstgarten» narrativ über die Spielgeschichte ins Spiel begeben oder bei entsprechendem Material das Spiel haptisch oder ästhetisch genießen.

## Merkmale von guten Regelspielen für Kinder

In den letzten Dekaden hat sich im Bereich der Entwicklung und Verfeinerung der Spielmechaniken erfolgreicher Brettspiele eine Menge getan. Speziell in Hinblick auf Kinder sollten bestimmte Merkmale guter Regelspiele im Hin-

terkopf behalten werden. Die Spielenden sollten nicht einzeln nebeneinander spielen müssen, sondern viele Gelegenheiten zur Interaktion haben. Das bedeutet, dass die Spielenden sehen, was bei den anderen los ist und wie sich dies auf den eigenen Spielstand auswirkt. Das ausliegende Material des Spiels bietet am besten einen schnellen Überblick über den aktuellen Stand und die eigenen Möglichkeiten im nächsten Spielzug, sodass in kurzen Abständen immer wieder kleine, motivierende und informierte Entscheidungen getroffen werden können, deren Folgen im Spielverlauf schnell wirken, worauf neue, gegebenenfalls korrigierte Überlegungen nötig werden (Sid Meiers «Prinzip der interessanten Entscheidungen»).

Ein Spieldurchgang sollte nicht zu lange dauern (10 bis max. 25 min). Elemente wie Aussetzen und zu langes Warten auf den eigenen Zug lähmen den Spielfluss. Ist es allenfalls möglich, das Regelwerk zu ändern, sodass man gleichzeitig am Zug sein oder etwas Interessantes machen kann? Ebenso spielhemmend ist das Ausscheiden, da dies mit frustrierendem Warten und langweiligem Zugucken einhergeht. Auch im Spiel Zurückliegende sollten eine reelle Chance haben, wieder aufzuholen.

## Spiele erfinden ist ein Spiel

Der Einstieg in den Entwicklungsprozess wird leichter durch Gebote und Verbote (Blum, 2014). Beispiel:

1. Das Spielmaterial besteht aus jeweils 6 Würfeln für jeden Mitspieler.
2. Die Würfel dürfen nicht zum Bestimmen des Laufens einer Spielfigur benutzt werden.

Daraus ergibt sich Kreativität: Wozu könnten Würfel sonst verwendet werden? Man könnte damit: Gleiche erwürfeln (222), Reihenfolgen erwürfeln (123), Punkte erwürfeln, gewonnene Punkte einsetzen und riskieren, eigene Würfel-ergebnisse zeitweise im Becher vor anderen Spieler verbergen dürfen, Figuren bauen, ...

Hier merkt man, dass das Spielerfinden eigentlich selbst ein Spiel ist. Und in diesem Sinne sollte man es auch verstehen (Weißhaupt & Reimer, 2016): Es ist ein Spiel, bei dem man Spielregeln erfindet, ausprobiert, schnell merkt, ob sie funktionieren, ob sie Spass machen oder nicht, und bei dem man aufgrund dieser bisherigen Erfahrung neue Variationen und Überlegungen ausprobieren kann. Das bedeutet, dass auch viele Ideen verworfen oder so variiert werden müssen, dass ihre Schwächen wegfallen. Hier liegt eine Falle: Man hat eine Idee und baut zunächst ganz

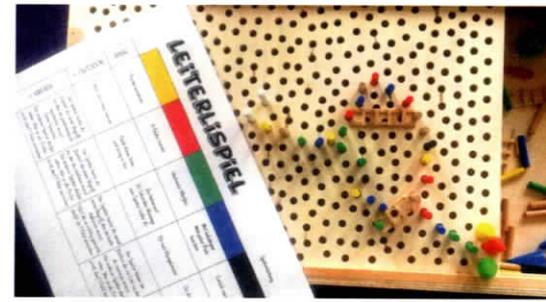
lange am Spielmaterial, gestaltet bis zur Perfektion, hält sich aber von der Einsicht fern, dass diese Spielidee oder Regel nicht funktioniert oder zu viele Ausnahmen erfordert. Also: Lieber neunzehn Ideen verwerfen, auch wenn es wehtut, und einen Mechanismus finden, der besser funktioniert! Die Regeln sollten einfach und klar sein und dennoch einen Spielverlauf ermöglichen, der interessant, das heisst spannend und variantenreich ist, aber nicht nur zufällig bleibt, sondern Vermutungen und Experimente herausfordert. Wenn – bei Kindern beliebte – Glückselemente dabei sind, ist zu berücksichtigen, dass sie in einem passenden Verhältnis zu den interessanten Entscheidungen stehen. Es macht keinen Sinn, wenn das Spiel einlädt, sich vor den Zügen sehr viele komplexe Gedanken zu machen, das Ergebnis des Spielverlaufs aber am Ende zu 80 % vom Zufall abhängt. Weniger wäre in diesem Fall besser. Mit dem Zufallsgrad lassen sich auch unterschiedliche Stärken der Spielenden etwas moderieren. Sind sowohl einfache als auch komplexere Spielstrategien möglich – wobei Letztere ein klein wenig, aber eben nicht zu dominant erfolgswahrscheinlicher sein sollten –, ist dafür gesorgt, dass im besten Falle alle Spielenden Spass haben und Fortschritte machen können.

Kinder können in diesem Prozess (ggf. in Gruppen) viele Rollen einnehmen, ihre Vorlieben und Ideen einbringen und nebenbei metakognitive Fähigkeiten üben:

- Regeln und Mechanismen (er-)finden;
- Gebote und Verbote formulieren;
- Spielmechanismen ausprobieren und variieren;
- Spielregeln aufschreiben und/oder anderen erklären;
- Spiele austauschen und ausprobieren;
- Geschichten zu Spielen erfinden;
- Materialien, Spielfiguren und -gegenstände auswählen;
- Tätigkeiten und Immersionsarten beim Spielen festlegen und regeln (Strategie, Bewegung, Theater, Zeichnen, Würfeln, Schreiben usw.);
- Teile gestalten oder bauen;
- ...

## Keine Schule ohne Spiel

Die oben nur exemplarisch genannten Spielmechanismen und Arten der Immersion bieten grundsätzlich viele Lerngelegenheiten und sprechen bewusst unterschiedliche und spezifische Fähigkeiten an. So können sie auch gezielt zur Förderung einzelner Kompetenzen be-



**Variation einer bestehenden Spielidee**  
(Studierende der PH FHNW).

ziehungsweise Kompetenzbereiche eingesetzt oder für Kinder mit Einschränkungen in einzelnen Entwicklungs- und Lernbereichen entsprechend angepasst werden.

Einsatzmöglichkeiten in Kindergarten und Schule, welche die Spielentwicklung inspirieren und leiten können, sind unter anderem:

- Spiele für einzelne Unterrichtsthemen oder bestimmte Fachinhalte
- Spiele zu bestimmten Lerngegenständen oder Lerneinheiten
- Spiele, die sich für Mehrjahrgangsklassen eignen
- Bewegungsspiele
- Konzentrationsspiele
- Kooperationsspiele
- Pausenspiele
- Spiele zur Einführung neuer Themen
- Spiele zur Vertiefung bestimmter Lerninhalte
- Spiele zum Unterrichtsbeginn oder zum Unterrichtsende
- Spiele für das Klassenzimmer, Schulgebäude oder den Aussenraum
- Spiele für unterwegs
- schnelle und kurze oder ausdauernde und lange Spiele
- Spiele mit Papier und Stift
- Spiele «ohne alles»

Wichtig ist immer, dass der Spielspass und damit das freie und selbstmotivierte Spielen erhalten bleiben.

### Mark Weisshaupt

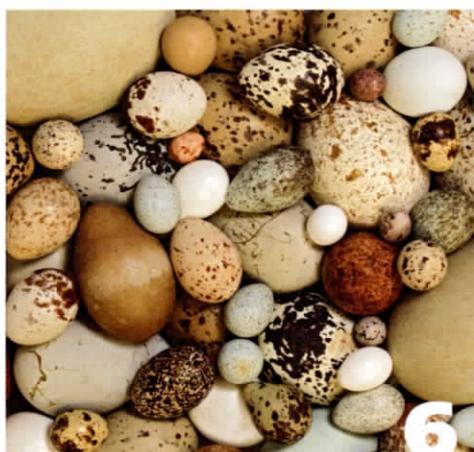
ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der PH FHNW und Verantwortlicher der [www.lernwerkstatt-SPIEL.ch](http://www.lernwerkstatt-SPIEL.ch)

### Kathleen Panitz

ist Dozentin an der PHBern und PH FHNW.

>>> Literatur und Links  <<<<

# Inhalt



Sich mit der eigenen Muskelkraft in die Lüfte zu schwingen, braucht sehr viel Energie. Fliegen zu können, bringt aber auch eine ganze Reihe von Vorteilen. Deshalb erstaunt es wenig, dass Vögel sich über Jahrtausende dank spezifischer Anpassungen zu absolut perfekten Flugobjekten entwickelt haben. Und warum entwickeln sich Vogeljunge in Eiern in einem Nest und nicht gut mit allem Nötigen versorgt im Körper der Mutter?

Bei Regelspielen ist klar, was erlaubt ist und was nicht. Wir können die Regeln aber auch verändern und das Spielmaterial ergänzen, umdeuten, weglassen, anders brauchen oder einschränken. Eine Spielidee können wir ins Gegenteil verkehren. Sind alle mit den veränderten Regeln vertraut und einverstanden, haben wir ein neues Spiel erfunden. Und wenn es keinen Spass macht – dann erfinden wir es einfach noch einmal neu.

Die Wirtschaft lebt vom ständig wachsenden Konsum. Was kaputtgeht, wird weggeworfen. Kinder erleben zunehmend, dass wir von allem viel haben und dass fast alles problemlos ersetzt werden kann. Es geht aber auch anders. In einem Zürcher Kindergarten reparieren die Kinder kaputte Spielsachen – mit viel Einsatz und grosser Fantasie. Ist das gelungene Nachmittagsprojekt wohl nachhaltiger als ein erhobener Mahnfinger?

## Vogelwelt

- 4 **Flugtaxi und Beerendienst**  
Vögel und Pflanzen – ein gutes Team
- 6 **Warum kann ich fliegen?**  
Grosser Energieaufwand bringt etliche Vorteile
- 8 **Vogelgesang: pure Kommunikation!**  
Lauschen, erkennen, nachahmen
- 10 **Kreative Laubenvögel**  
Baukunst für die Brautwerbung
- 12 **Vögel im Winter**  
Kuscheln und plustern oder wegfliegen?
- 14 **Beschwingtes Vogelleben**  
Balzen, nisten, eierlegen

## Spielwelt

- 16 **Spiele spielend erfinden**  
Interview mit dem Spielerfinder Achim Arn
- 18 **Wie erfinde ich ein (Regel-)Spiel?**  
Den Anfang finden

- 20 **Spiele neu denken**  
Rezepte zum Kreativsein
- 22 **Kinder erfinden Regelspiele**  
Regeln verstehen, entwickeln und einhalten
- 23 **Einfach spielen – spielend einfach**  
Spielanleitung verloren? Kein Problem!
- 24 **Mathe spielen?**  
Didaktisch durchdachte mathematische Lernprozesse

## Konsumwelt

- 26 **Wir reparieren alles!**  
Gedanken zu einem nachhaltigeren (Kindergarten-)Alltag
- 28 **Gute Ideen in der Tasche sind alles**  
Impulse für befriedigendes Tun ohne Konsum
- 32 **Mülliland – die Mülldeponie**  
Entsorgung und Recycling erleben
- 34 **Znüni retten statt wegwerfen**  
Ärgernis Food Waste

- 36 **Mini Znüni-Box ist kaputt und jetzt...**  
Fantasievoll reparieren statt wegwerfen

## Fokus

- 38 **Wir erproben den digitalen Alltag**  
Freispielangebote für die digitale Bildung im Kindergarten

## Service

- 1 **Editorial**
- 2 **Impressum**
- 40 **Die praktische letzte Seite:**  
BG mal draussen  
Geheime Orte und Perspektiven

## Vorschau

**Dezember, Nr. 8/21**  
Berufspraxis lernen  
Geschichten  
Unterwegs



## Vogelwelt

Zaungäste und Fernflieger

## Spielwelt

Erfinden, verändern, anpassen

## Konsumwelt

Je Konsum, desto Abfall