

Wie erstelle ich ein einfaches Lernspiel?

Übersicht

- Wie kommst du von einem Lernziel zu einer Spielidee?
- Wie wählst du eine passende Kernmechanik aus?
- Wie stimmst du Spiel- und Lernlogik aufeinander ab?
- Wie testest du dein Spiel und entwickelst es weiter?

Spielebasiert lernen mit Games & Brettspielen



Wie funktioniert das?

Willkommen!



Suchen ...



Wo finde ich ...

Auf der Suche nach spielebasierten oder gamifizierten Lernangeboten für ein bestimmtes Schulfach/ einen bestimmten Fachbereich?

Einfach oben ins Suchfeld das gewünschte Fach, Thema, etc. eingeben.

Neu

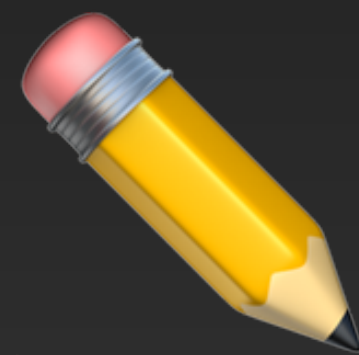




VERB

N

NCE



to compose





Spielend Lernen mit OER

Edu Games und gamifizierte Lernangebote entwickeln

Daniel Behnke - digital-spielend-lernen.de - April 2025



Ein Lernspiel entwickeln

Was ist dein Bildungsanliegen?

- Was ist **deine Herausforderung**, das Problem, das du lösen möchtest, oder die Chance, die du nutzen möchtest?
- Was zeichnet deine **Zielgruppe** aus?
- Gibt es wichtige **Rahmenbedingungen**? (Zeit, Raum, Technik,...)
- Um welchen **Lerninhalt**, welche **Kompetenz** soll es gehen?

Gegencheck!

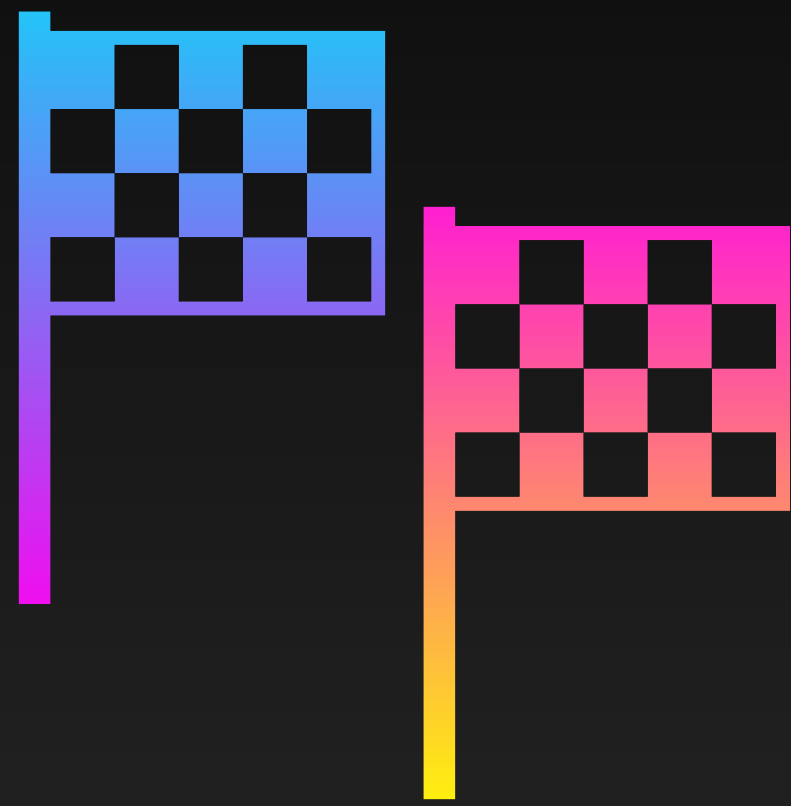
- Ist ein Spiel das geeignete Medium?
- Könntest du das Lernziel/die angestrebte Kompetenz mit **anderen Mitteln besser/einfacher/effektiver** erreichen?
- Passt ein Spiel zu den Rahmenbedingungen?
 - Spieldauer
 - Spielsituation
 - Vorbereitungsaufwand...

EDUCATIONAL GAME

$$(a+b)^2 =$$



Was gehört zu einem Spiel?



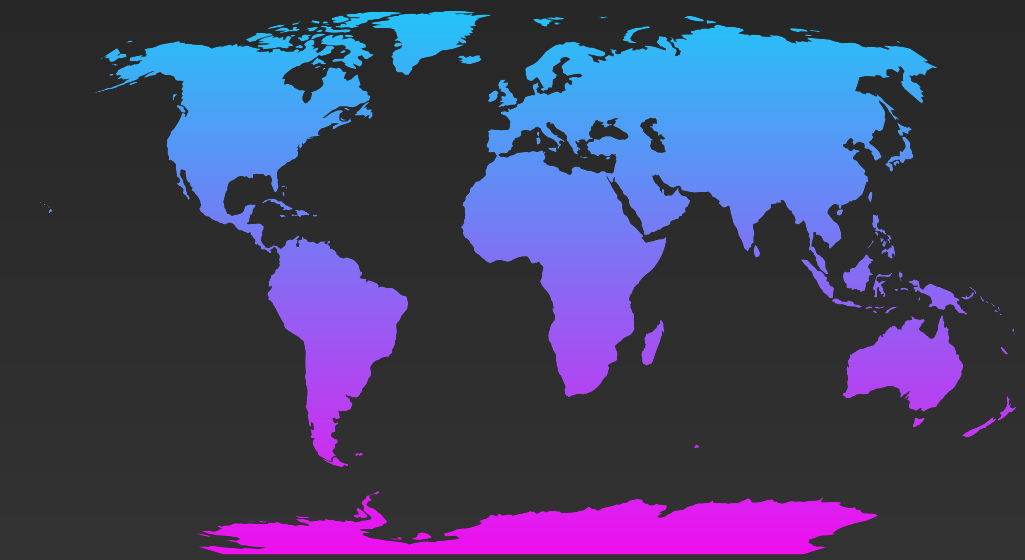
kurz

lang



Tool

§§§



Lerninhalte & Spielmechaniken abstimmen

Welche Handlungen im Spiel passen zum Lernziel?

Welche Inhalte und Darstellungsformen?

Welche Materialien sind angemessen?

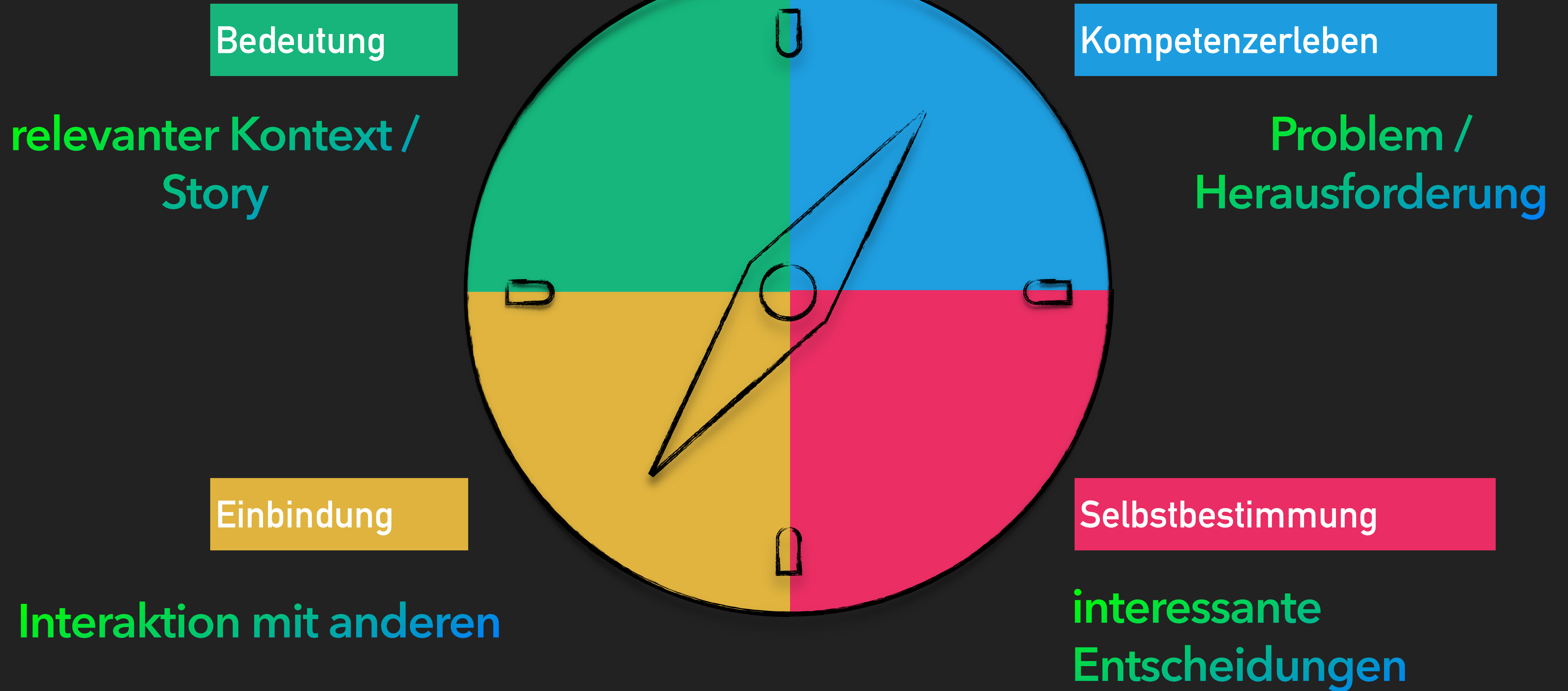
Klarheit & Einfachheit

Klare Herausforderung

Nicht unnötig viel Material

Möglichst kurze Spieldauer

Möglichst einfache & klare Regeln



Sechs zentrale Aspekte für dein Lernspiel

Lerninhalte & Spielmechaniken abstimmen	Klarheit & Einfachheit
Problem / Herausforderung	interessante Entscheidungen
Interaktion mit anderen	relevanter Kontext / Story



IN A SENTENCE

VERB



NOUN

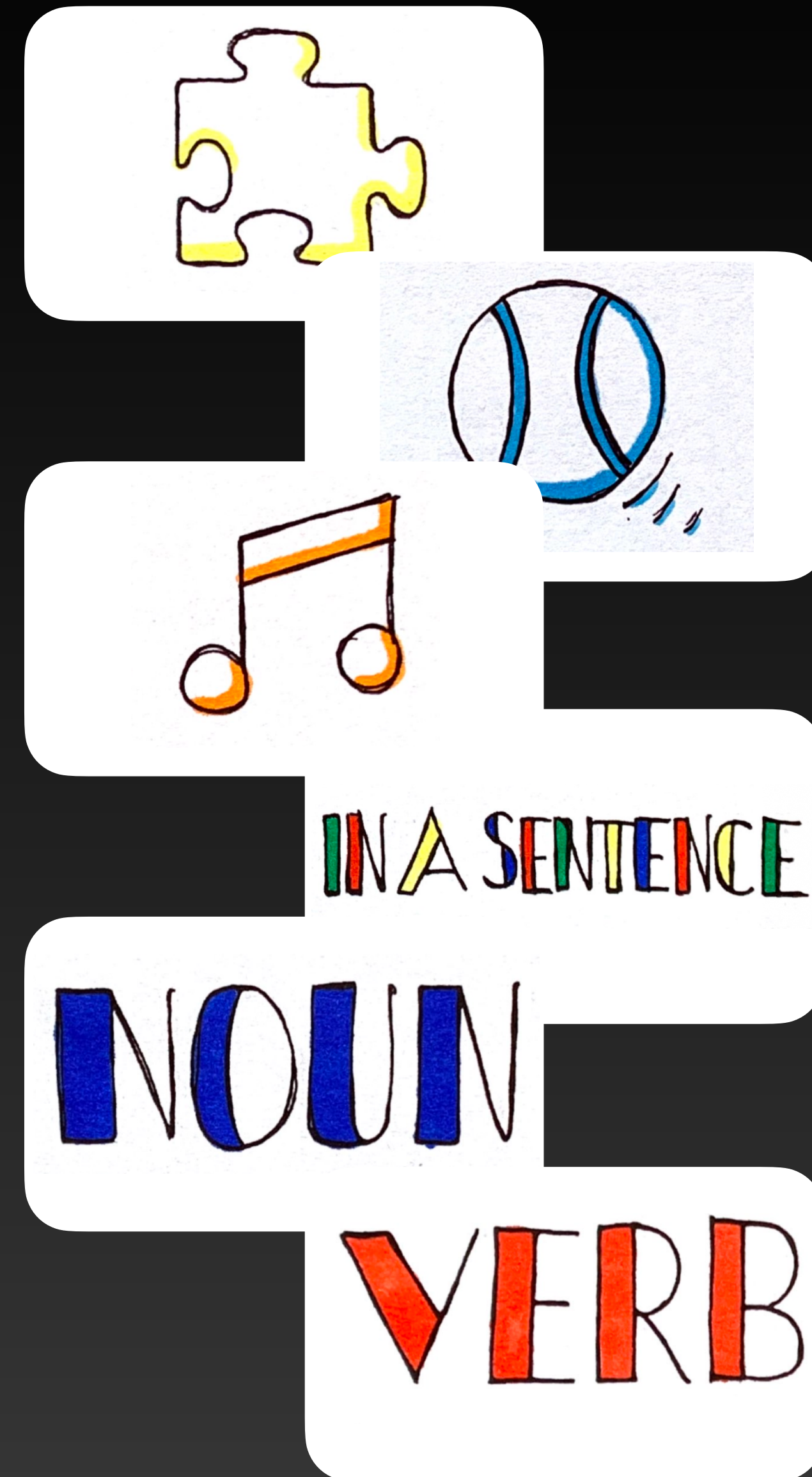
Ablauf

1. Von jedem Stapel wird zeitgleich jeweils eine Karte aufgedeckt.
2. Die Spielenden notieren zeitgleich jede*r für sich einen möglichst einzigartigen Begriff (= Vokabel), der sowohl zum Bildmotiv als auch zur Wortart bzw. zum gewählten Satz passt.
3. Dieses Vorgehen wird 4x wiederholt. Nach 5 Begriffen werden diese rückwirkend überprüft und Punkte vergeben:

Einzigartige Vokabel	2 Punkte
Korrekte, aber nicht einzigartige Vokabel	1 Punkt
Korrekte Wortart, thematisch daneben	0,5 Punkte

Wo erfüllt „Flip your Vocabulary“ das?

- ✓ einfach
- ✓ klare Kernhandlung
- ✓ klar lösbares Problem
- ✓ Wortwahl als Entscheidung



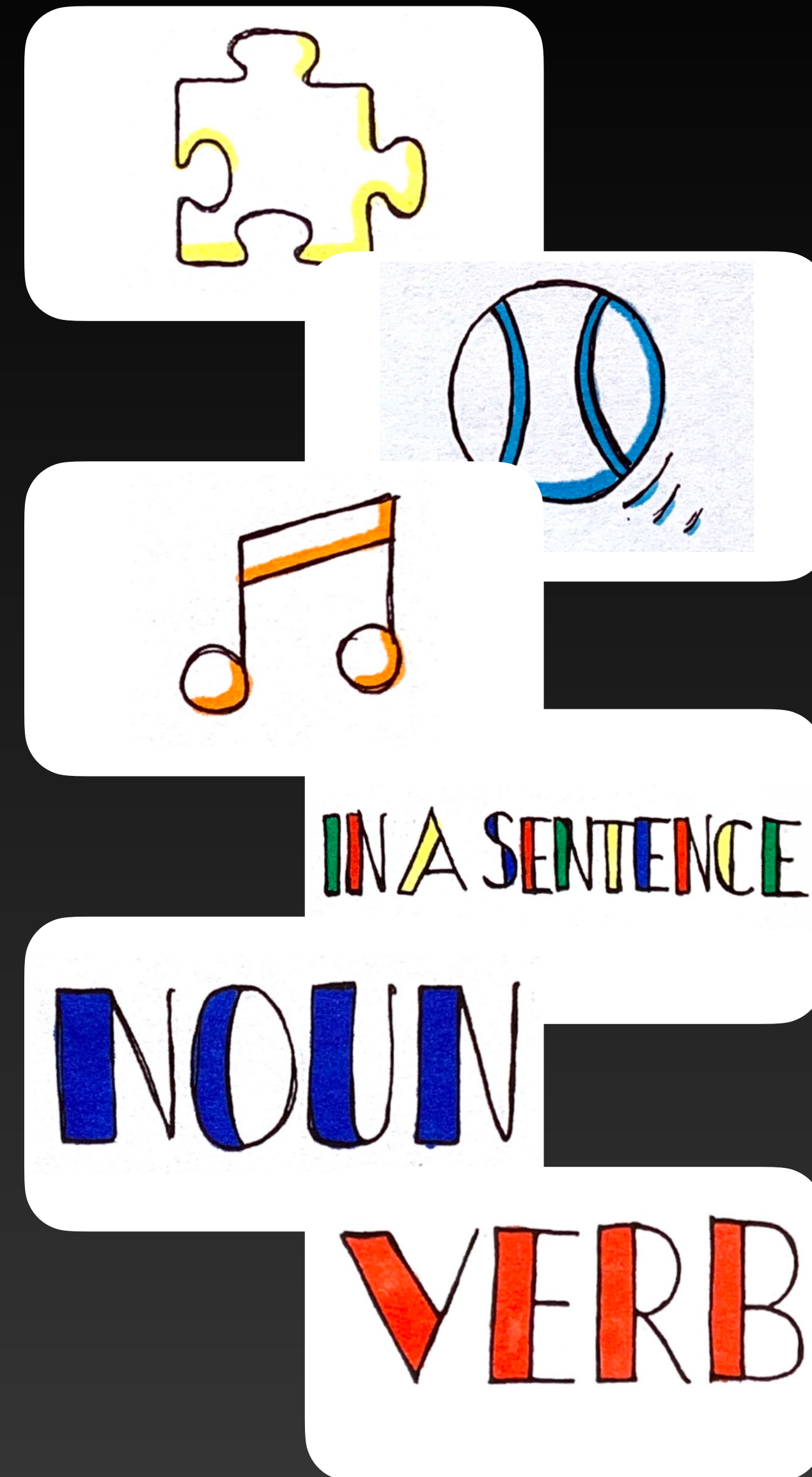


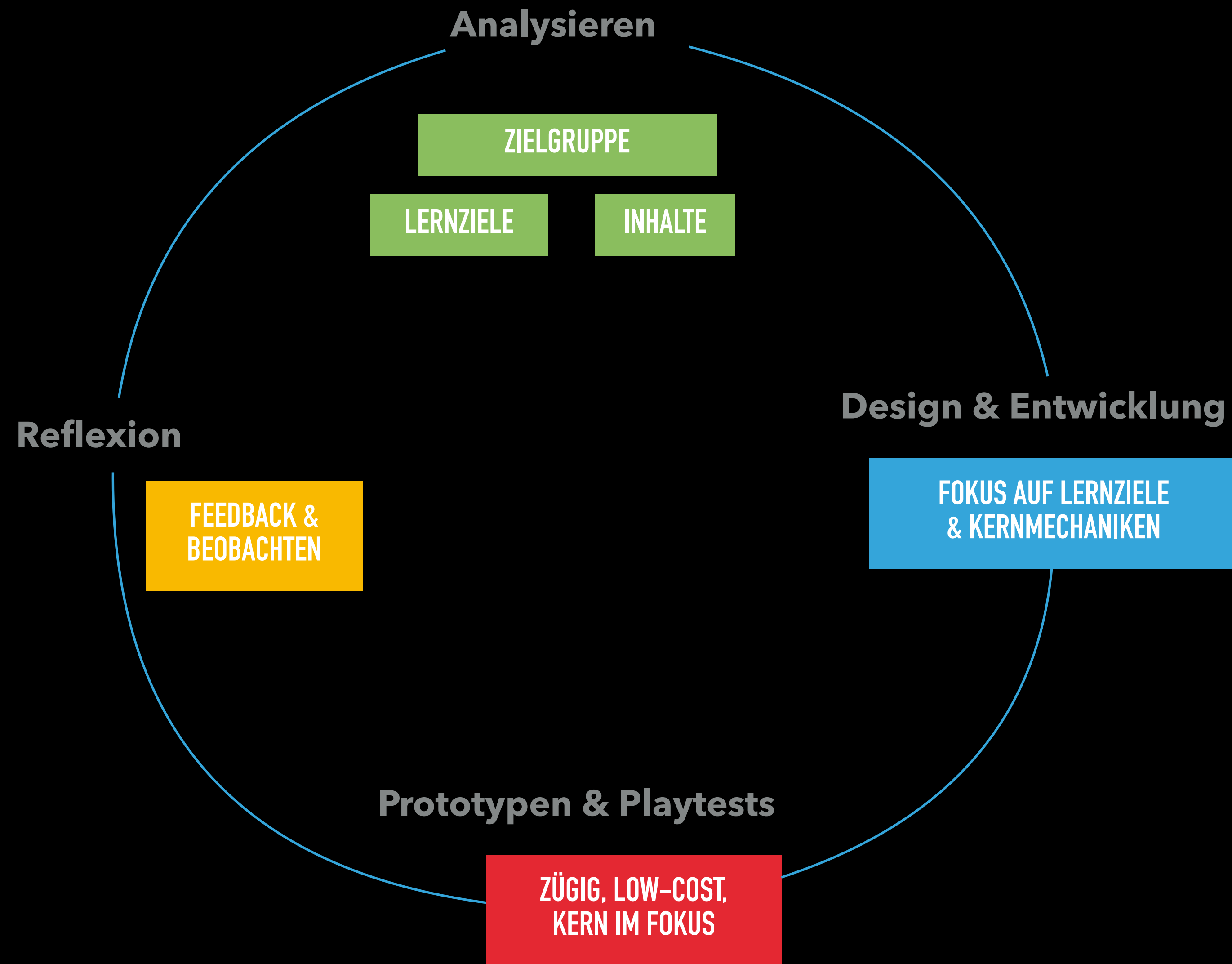
Wo bleibt es minimal?

- kein narrativer Rahmen
- Bedeutung abhängig vom Wortfeld
- Entscheidungen gering
- Interaktion durch Spielende, nicht durch Mechanik oder Material

Wie könnte man es weiterentwickeln?

- Story-Rahmen
- Risiko-Management
- kooperative Variante
- Progression (Level)





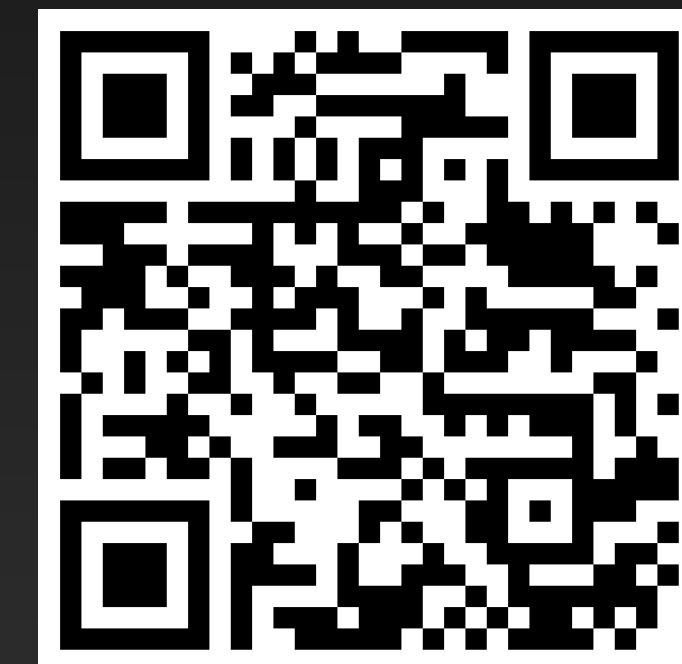
Wie legst du los?

Open Edu Game Design Kurs



Parallel zum Game Jam bieten wir für alle Neueinsteiger ins Thema Spieleentwicklung einen offenen und kostenlosen Online-Selbstlernkurs an

Themenwochen und Inhalte



<https://gamejam.digital-spielend-lernen.de/kursinfo>

Remixe „Flip Your Vocabulary“



NOUN



IN A SENTENCE



VERB



Hinweise zur Veröffentlichung als OER


Der Gold-Standard für Spiele als OER



Grafik: Jula Henke, Agentur J&K – Jöran und Konsorten für OERinfo, Informationsstelle OER,
[CC BY 4.0.](#)

Viel Spaß & Erfolg bei der Entwicklung!

Disclaimer

Dieser Foliensatz/diese Präsentation steht – bis auf davon ausgenommene Inhalte, die entsprechend mit  und Urheber gekennzeichnet sind – unter der CC BY 4.0-Lizenz.

Namensnennung bei Weiterverwendung:

„Wie erstelle ich ein einfaches Lernspiel?“ von Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de