DIGITAL-SPIELEND-LERNEN.DE

Gemeinsam gewinnen?

Was wir von kooperativen Spielen über gute Zusammenarbeit lernen können

Daniel Behnke – digital-spielend-lernen.de – CollaborAID 2026




DORF ROMANTIK
DAS BRETTSPIEL
CARL DE VISSER & JARRATT GRAY
ENDEAVOR
DIE TIEFSEE
DECKERS
Hanabi
JUST ONE
Ihr habt die Wahl.
Ihr macht den Unterschied!
ANDOR
JUNIOR
FRENCH TOAST
Haltet zusammen
und beschützt das Land Andor!
5 MINUTE
Dungeon
UNLOCK!
ESCAPE ADVENTURES
MARVEL
UNITED
KOSMOS

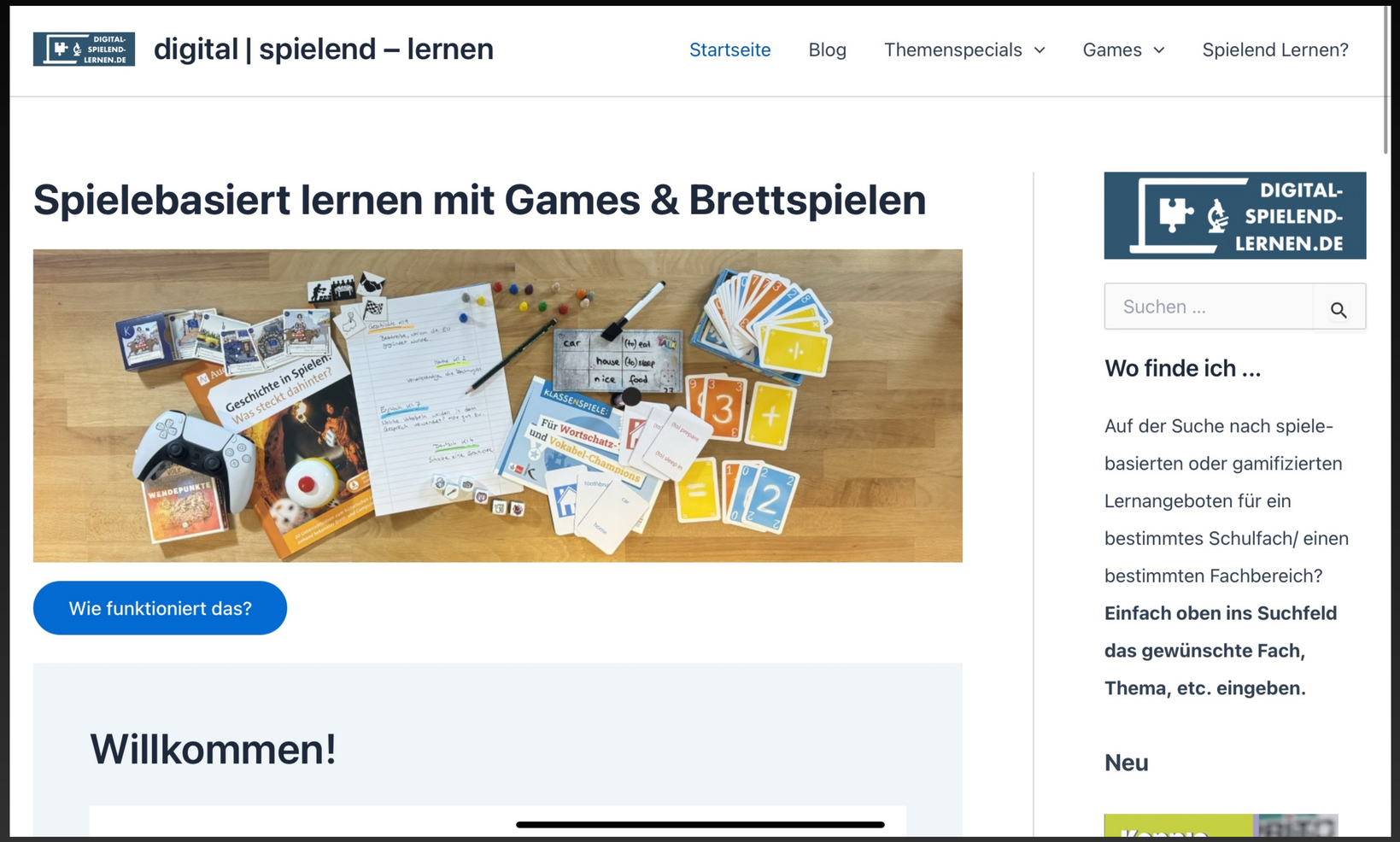
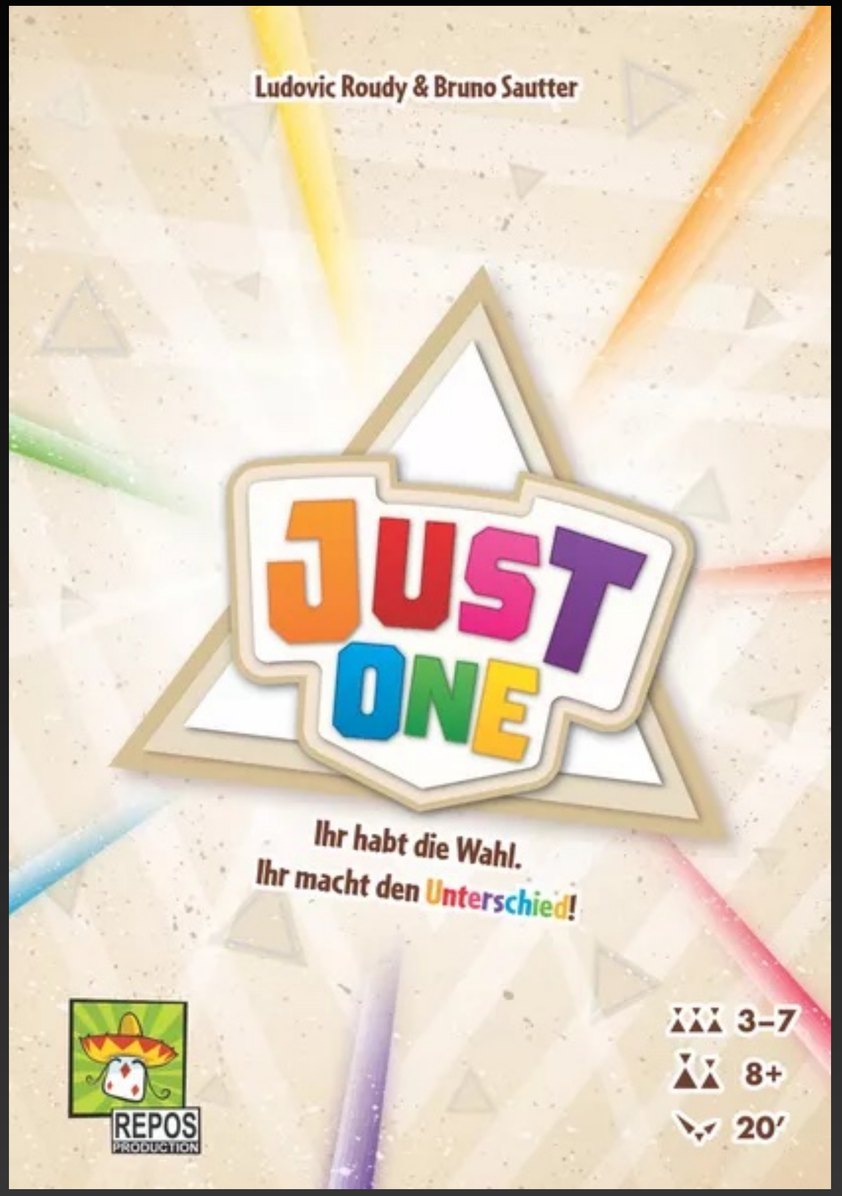


Bild 🔒: https://digital-spielend-lernen.de

Das machen wir heute

- Zusammen: Eine Runde spielen
- Input: Was zeichnet Koop-Spiele aus?
- Zusammen: Erkenntnisse aus eurer Spielerfahrung
- Take Aways: Kooperative Bestandteile in Spielen & Designprinzipien für den Transfer in den Arbeits-, Lehr- und Lernalltag
- Q&A: Eure Fragen (gerne auch im Chat sammeln)



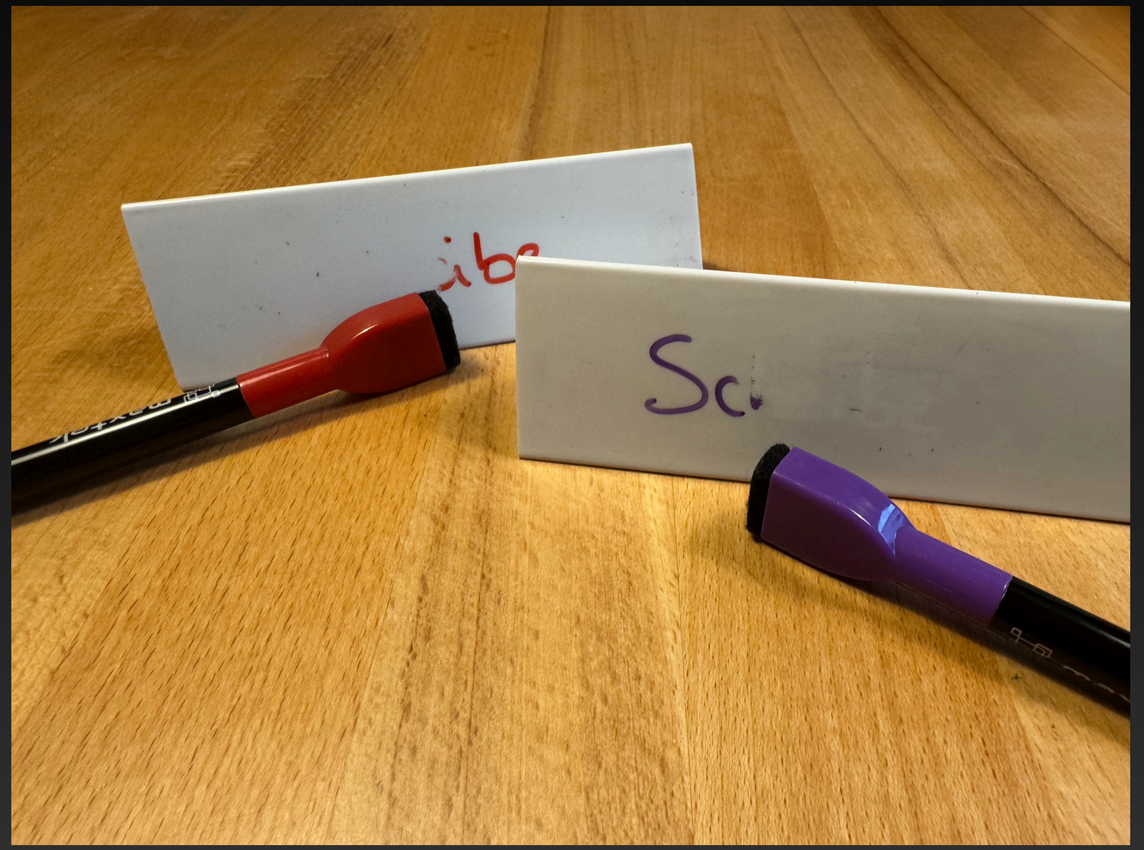
Just One, Repos Production, 2018. Bild 🔒: BGG

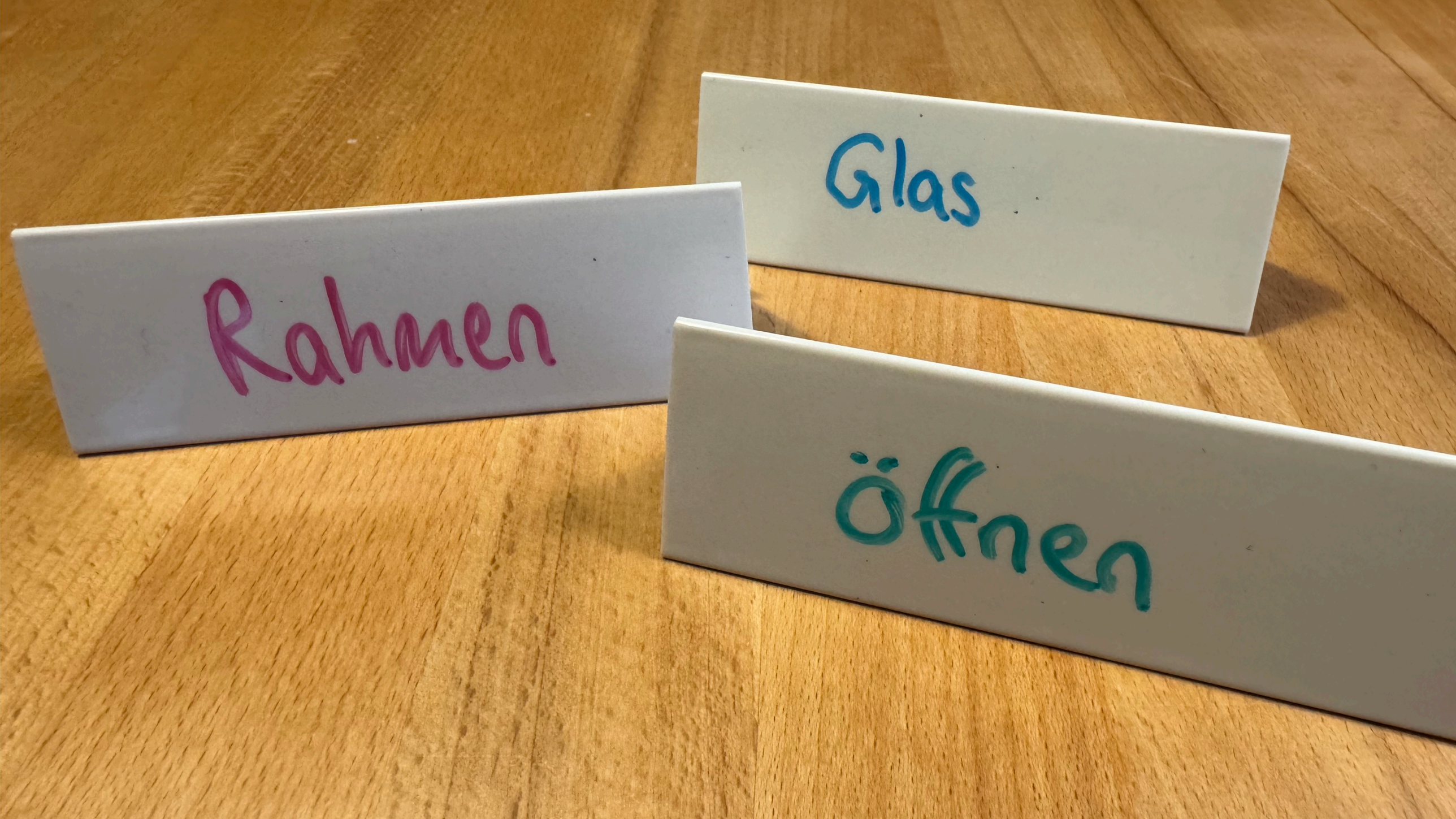

JUST ONE
1 Zug
2 Sardine
3 Stück
4 Kleopatra
5 Fenster
maxtek
maxtek
Rahmen
Öffnen
Glas


1 Zug
2 Sardine
3 Stück
4 Kleopatra
5 Fenster


Rahmen
maxtek
DRY ERASE


Scheibe
Scheibe
maxtek
maxtek
DRY ERASE




Glas
Rahmen
öffnen

Eine Partie „Just One“

1. Dokument mit Begriffen – NOCH NICHT ÖFFNEN
2. Stift & Papier
3. Breakouts: Kurzvorstellung mit Name und Lieblingsspiel
4. Bestimmt 1 Person: Sie rät = öffnet Dokument nicht
5. Alle anderen: öffnen Dokument
6. Ratende Person: Wählt eine Zahl zwischen 1-5
7. Alle anderen: schreiben 1 erklärenden Begriff auf Zettel (darf keine Teile des gesuchten Begriffs enthalten)
8. Ratende Person schließt die Augen/ schaut nicht auf Bildschirm (für Schritt 9)
9. Alle anderen: gleichen Begriffe ab, streichen Dopplungen
10. Ratende Person: Darf gesuchten Begriff anhand verbleibender erklärender Begriffe erraten

GANZ WICHTIG:
BESTIMMT ZUERST DIE RATENDE PERSON

BIST DU DIE RATENDE PERSON?

Dann lies bitte nicht weiter und schließe dieses Dokument ;)

ALLE ANDEREN

lest einfach auf der nächsten Seite weiter

Klares Ziel

Eigener Handlungs-
spielraum

Gelegenheit selbst
zu überlegen

Mein Beitrag hilft, weil ich
„vor-denke“ (Pre-Empathie)

Beiträge verschiedener
Personen ergänzen sich



Unklarheit, was hilft

Abstimmung mit anderen

Zu wenig Zeit

Mein Beitrag wurde
nicht aufgenommen

Ich konnte die Beiträge
der anderen nicht
einordnen

Bild: ChatGPT

Was zeichnet Koop-Spiele aus?

1. Ein gut gestaltetes Problem



Magic Maze, Pegasus Spiele, Bild 🔒: BGG

🎯 Gemeinsames Ziel

Was wollen wir zusammen erreichen?

- In *Magic Maze* wollen wir rechtzeitig aus einem Labyrinth entkommen und davor benötigte Gegenstände finden.

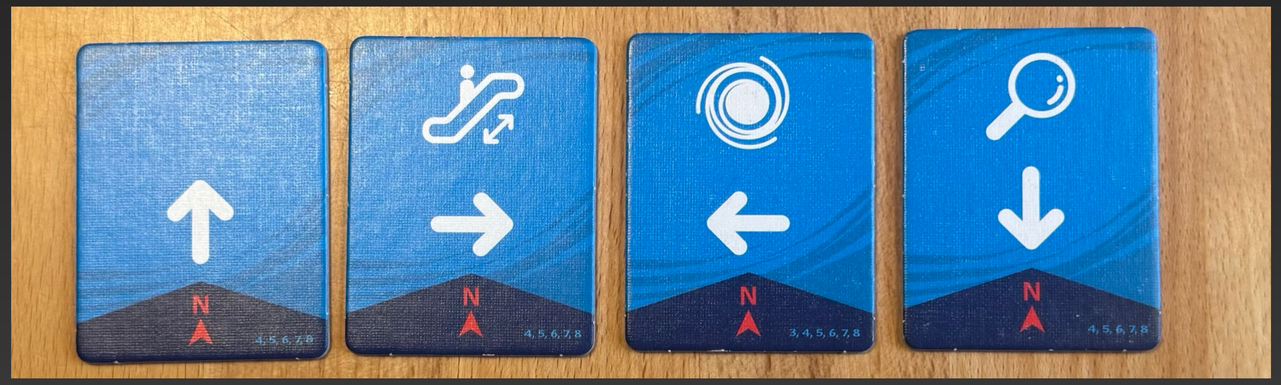


Herausforderung

Was macht die Aufgabe so knifflig, dass wir einander brauchen?

- Wir müssen in Echtzeit handeln (Timer)
- Jeder kann immer nur 1 Aktion ausführen, jeder hat eine andere Aktion
- ~~Kommunikation~~





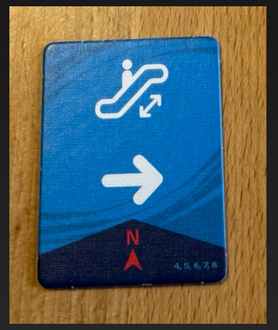
2. Wie Zusammenarbeit zustande kommt



Spielelemente

Mit welchen <u>Elementen</u> gestaltet das Spiel die gemeinsame Herausforderung?

- unterschiedliche Fähigkeiten
- Spielmaterial, mit dem man agieren kann
- vorgegebene Abläufe



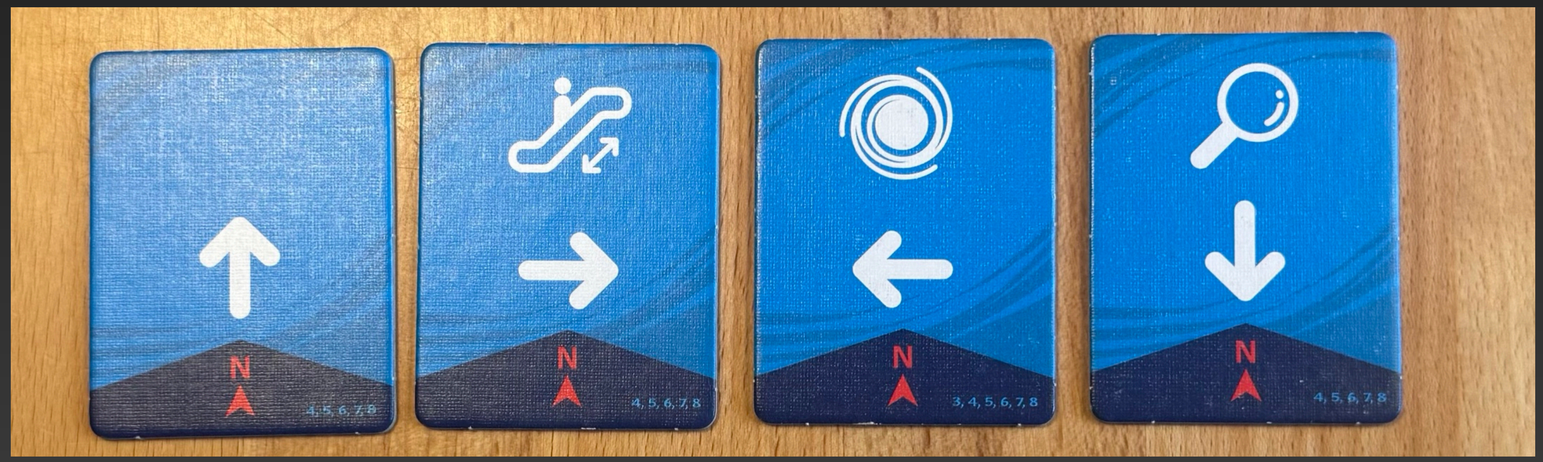




Spielhandlungen

Was <u>tun</u> wir mit diesen Spielelementen?

- Spielmaterial adäquat einsetzen
- unterschiedliche Informationen und Fähigkeiten nutzen
- Aktionen abstimmen, auswählen oder kombinieren



Erfahrungen

Was entsteht dabei zwischen uns, und wie erleben wir das?

- unsere Beiträge bewirken etwas
- verschiedene Beiträge ergänzen sich
- Pläne gehen auf oder scheitern – aber es ist lustig, oder wir lernen daraus!







Gemeinsames Ziel

Herausforderung

Spielelemente

Spielhandlungen

Erfahrungen





Bilder: ChatGPT

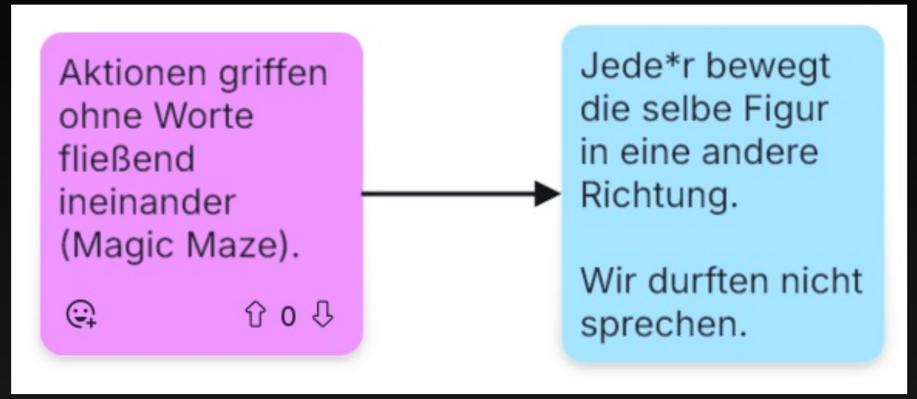
Erfahrungen

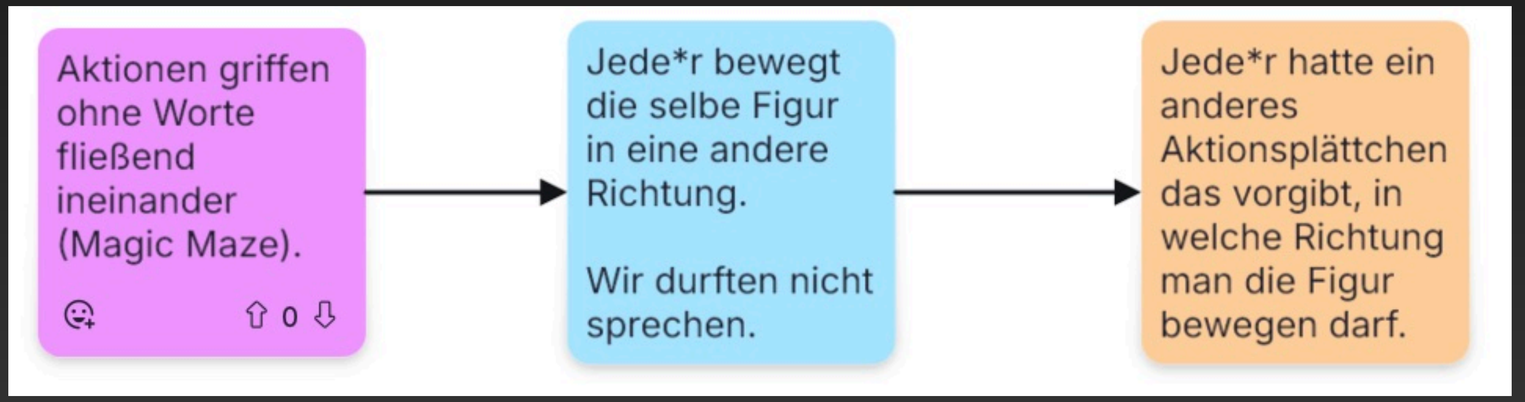




Magic Maze, Sit Down!, 2017 – gameplay situation - Bild 🔒: BGG

Aktionen griffen ohne Worte fließend ineinander (Magic Maze).





Was hat euch bei einer kooperativen Spielerfahrung geholfen, zusammenzuarbeiten?

Erfahrungen: Was ist zwischen euch passiert, das euch geholfen hat?

Spielhandlungen: Welche Handlung oder welches Zusammenspiel von Handlungen könnte dazu beigetragen haben?

Spielelemente: Welche Bausteine des Spiels haben diese Spielhandlung ermöglicht oder geprägt?

Was hat dir im Spiel geholfen, zusammenzuarbeiten?

Halte auf den **violetten Zetteln** eine hilfreiche Koop-Spiel-**Erfahrung** fest. Was ist zwischen euch passiert, das euch geholfen hat?

Wenn du Ideen dazu hast, ergänze passende

Spielhandlungen: Welche Handlungen haben die Erfahrungen ermöglicht?

und

Spielelemente: Welche Bausteine des Spiels haben die Handlungen ermöglicht oder geprägt?

Nimm hier bei Bedarf gerne weitere Sticky Notes

Sticky note

Sticky note

Sticky note

Erfahrungen

Was ist zwischen euch passiert, das euch geholfen hat?

- Was hat sich gut angefühlt?
- Was hat sich wirksam angefühlt?
- Hat sich etwas ergänzt?
- Sind Pläne aufgegangen?
- War etwas spannend?
- ...

Spielhandlungen

Durch welche Aktionen entstanden diese Erfahrungen?

- Wie habt ihr Spielmaterial eingesetzt?
- Wie wurden Informationen und Fähigkeiten genutzt?
- Wurden Aktionen abgestimmt, ausgewählt oder kombiniert?
- ...

Spielelemente

Mit welchen Bausteinen werden diese Erfahrungen und Aktionen möglich?

- Haben wir Rollen?
- Wie steht es um Informationen?
- Welches Spielmaterial steht zur Verfügung?
- Gibt es vorgegebene Abläufe?
- ...

Hier ein Beispiel

Aktionen griffen ohne Worte fließend ineinander (Magic Maze).

Jede*r bewegt die selbe Figur in eine andere Richtung.

Wir durften nicht sprechen.

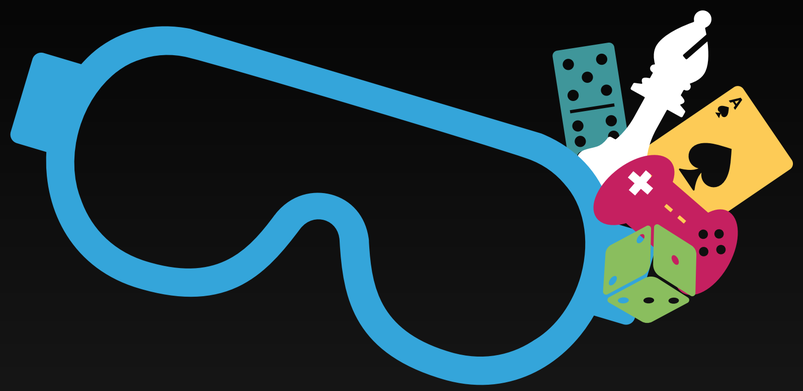
Jede*r hatte ein anderes Aktionsplättchen das vorgibt, in welche Richtung man die Figur bewegen darf.

Wie übertragen wir das auf andere Kontexte?

Arbeit, Lehre, Lernen,…

Design-Prinzip #1

Die Spielebrille aufsetzen



<u>Einzelne</u> Spielhandlungen oder Spielelemente in den Kontext der Zusammenarbeit übersetzen und so konkrete Stellschrauben finden.

- Was fällt euch im Spiel auf?
- Was könnte in eurer Kollaborationssituation eine ähnliche Funktion erfüllen?





Bild 🔒: https://digital-spielend-lernen.de

Design-Prinzip #2

Von der gewünschten Erfahrung „rückwärts entwickeln“

- Was sollen die Beteiligten erleben? Was war eine wünschenswerte Spielerfahrung?
- Welche Spielhandlungen und Spielelemente ermöglichen das?
- Welche Handlungen, Elemente und Rahmenbedingungen sind das im Kollaborationskontext?



Design-Prinzip #3

Das Problem als Herausforderung deuten

- Wo hakt die Zusammenarbeit bei euch?
- Wie würde ein Koop-Spiel die Aufgabe gestalten, damit ihr sie gemeinsam bewältigen könnt?
- Welche Erfahrungen, Handlungen oder Elemente helfen, die „Challenge“ zu meistern?



Aus kooperativen Spielen über gute Zusammenarbeit lernen

In Koop-Spielen lässt sich beobachten, wie Menschen zu einem gemeinsamen Ergebnis beitragen. Diese Sammlung hält fest, welche Erfahrungen dabei entstehen können, welche Handlungen helfen und welche Bausteine sie unterstützen. #CollaborAID

Koop-Spielelemente – Was wird uns bereitgestellt?

Gemeinsame Erfolgsbedingung

Ein sichtbares Kriterium zeigt allen, was als gemeinsamer Erfolg zählt.

0 0

Ergänzende Teilaufgaben

Die Aufgabe ist so angelegt, dass die Ergebnisse der Einzelnen für die gemeinsame Lösung zusammenkommen müssen.

0 0

Rollen mit eigenen Befugnissen

Rollen geben Orientierung und legen fest, wer bestimmte Entscheidungen treffen oder Handlungen ausführen kann.

0 0

Unterschiedliche Fähigkeiten

Verschiedene Personen bringen verschiedene Möglichkeiten mit. Welche davon gebraucht werden, hängt von der Situation ab.

0 0

ilte Informationen

Person kennt einen Teil des Ganzen. Ein

Koop-Spielhandlungen – Was tun wir?

Abläufe definieren

Es gibt Spielphasen und Abläufe die klären, wer wann am Zug ist, und was wer tun darf.

0 0

Beiträge unabhängig vorbereiten

Alle entwickeln erst eine eigene Idee, bevor sichtbare Vorschläge die Richtung vorgeben.

0 0

Beiträge vergleichen und kombinieren

Die Gruppe schaut, welche Vorschläge sich ergänzen, und baut daraus eine gemeinsame Lösung.

0 0

Teilwissen austauschen

Einzelne machen ihr Wissen füreinander verfügbar, damit die Gruppe ein vollständigeres Bild gewinnt.

0 0

Gezielt nachfragen

Wer eine Information braucht, holt sie ein, bevor

Koop-Spielerfahrungen – Was erleben wir?

"Mein Beitrag zählt."

Ich kann erkennen, welchen Unterschied mein Handeln für die Gruppe macht.

0 0

"Ich werde gebraucht."

Ich bringe etwas ein, das den anderen fehlt oder das sie allein nicht leisten könnten.

0 0

"Ich kann selbst entscheiden."

Das gemeinsame Ziel gibt mir Orientierung und lässt mir Spielraum für meinen eigenen Beitrag.

0 0

"Unsere Beiträge ergänzen sich."

Was ich einbringe, wird zusammen mit den Ideen oder Fähigkeiten anderer brauchbarer.

0 0

"Wir bauen aufeinander auf."

Mein Beitrag eröffnet jemand anderem eine Möglichkeit, die vorher nicht da war.

0 0

Koop-Challenges – Vor welcher Herausforderung stehen wir?

Verteiltes Wissen zusammenführen

Jede Person kennt nur einen Teil der Lage. Die Gruppe muss die Informationen zu einem gemeinsamen Bild zusammensetzen.

0 0

Mit begrenzter Kommunikation koordinieren

Die Gruppe muss ihr Vorgehen abstimmen, obwohl sie nur zu bestimmten Zeiten sprechen oder nur wenige Hinweise geben kann.

0 0

Unterschie verbinden

Keine Rolle kan
Gruppe muss ih
einsetzen, dass

0

Entscheidu treffen

Mehrere Persor
entscheiden un
gemeinsames Z

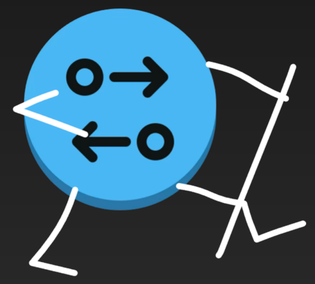
Gre

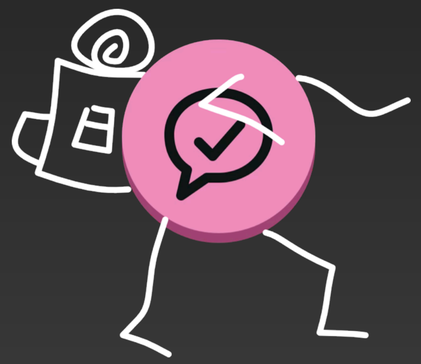
Nicht jed Challeng

Im Spiel kan
Aufgabe inte
macht es nö
kann dieselb
Zusammena
es, Informati
unklare Zust
Abstimmung
Entscheidun
abbauen kön

0







Gemeinsames Ziel

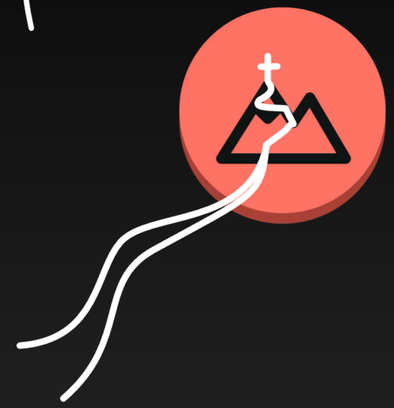
Herausforderung

Spielelemente

Spielhandlungen

Erfahrungen





Bonus-Design-Prinzip

Mit dem Gamification-Kompass arbeiten

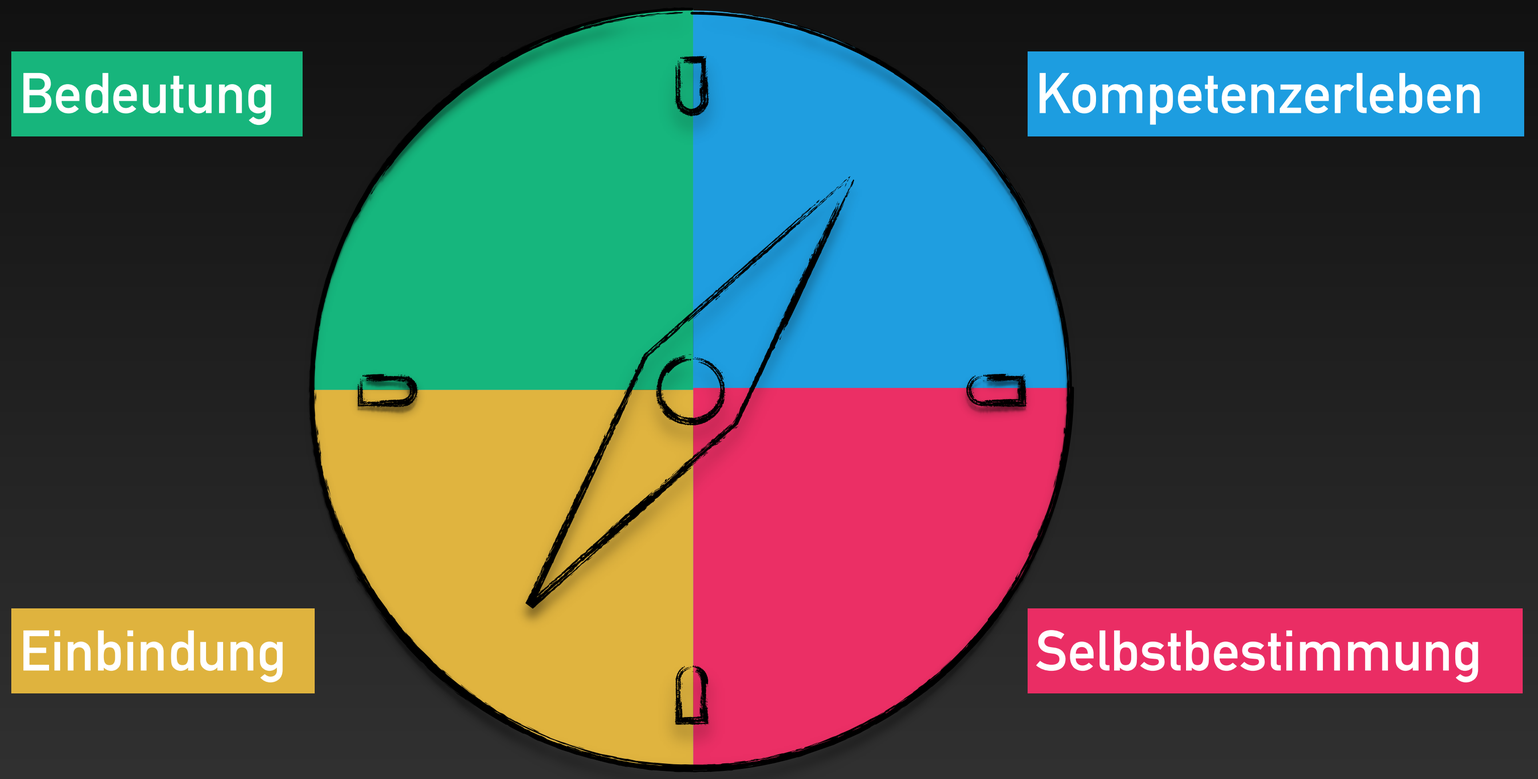


Bild 🔒: https://digital-spielend-lernen.de

Zeit für eure Fragen :)