

Session: Kooperative Brett- und Kartenspiele analog und digital nutzen

Tobias Höfel – dokumentiert von Claudia Böhm

Die wachsende Szene der kooperativen Brett- und Kartenspiele lässt sich für Teambuilding und als Unterrichtsinhalt in der Schule gewinnbringend (?) einsetzen.

Ich stelle euch beispielhaft kooperative Brett- und Kartenspiele vor und möchte mit euch über den Mehrwert (?) und die Möglichkeiten für die Schule diskutieren. Zudem soll es um die Verknüpfung von diesen analogen Medien mit digitaler Arbeit gehen.

Das wir gewinnt und verliert - aber gemeinsam! Man muss bei diesen Spielen gegen das Spiel spielen und miteinander sprechen.

Brettspiele als Alternative zur digitalen Welt

Magic Maze 1 bis 8 Spieler

- Nominiert zum Spiel des Jahres 2017
- Sprechen verboten
- Ziel: Waffen besorgen
- Ablauf: man baut ein Einkaufszentrum in Form von Platten auf.
- Alle Figuren gehören allen und müssen von allen zu, Ziel gebracht werden
- Spiel läuft auf Zeit
- Hohes Aggressionspotenzial
- Kurzweilig

Sebastian Fitzek - SafeHouse 2 bis 4 Spieler

- Exitgame
- Story: man würde Zeuge eines mordes und man flüchtet
- Man durchblättert das Spiel in Form eines Buches
- Spielmechanismus über Karten
- 30 Minuten Zeit (App mit Hintergrundmusik)

Dungeon Saga.

- 3D Spielbrett
- Nutzbar als Bildergeschichten während des Unterrichts
- Jeder steuert einen Helden
- Besiegt Monster
- Kämpft sich durch den Dungeon

Mysterium

- Spielleiter muss sein aber alle spielen zusammen
- Story: in der Villa ist jemand gestorben, Spieler befragen einen Geist, um herauszufinden, wer ihn getötet hat.
- Geist schickt Visionen (Karten mit seltsamen Bildern) dies macht der Spielleiter

Legende von Andor

- Jeder spielt einen Helden
- Man muss die Burg beschützen

Für Grundschule interessant

Lego Heroica Spiele

- Ähnlich wie Dungeon Saga
- Einfach gehalten
- Würfelspiel
- Verschiedene Level
- Ein Spiel ca 20€