

Zur Vorbereitung des Workshops treffen Sie eine Vorauswahl an unterschiedlichen Spielen, welche im Rahmen des Workshops auf einem Tablet gespielt werden können. Es sollen Spiele für die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Lernenden zur Verfügung gestellt werden. Sowohl Unter- als auch Überforderung sollen bei der Auseinandersetzung mit dem Tablet vermieden werden. Außerdem sind für jedes Anforderungsniveau mehrere möglichst unterschiedliche Spiele vorzubereiten, um auch die unterschiedlichen Interessen der Lernenden zu berücksichtigen. Der folgende Leitfaden und das darauffolgende Dokument sollen Ihnen bei der Spielauswahl helfen.

UV 1a: Leitfaden zur Spielauswahl vor dem Workshop

Lesen Sie den Leitfaden und führen Sie die Spielauswahl wie beschrieben durch.

1. Suchen Sie nur Spiele aus, die für das verwendete Tablet technisch geeignet sind.
2. Suchen Sie nur Spiele aus, die kostenlos gespielt werden können.
3. Suchen Sie nur jene Spiele aus, mit denen Sie auch selbst gut umgehen können. → Alle Spiele sollten im Vorfeld von Ihnen selbst ausprobiert werden.
4. Die einzelnen Spielrunden sollten nicht zu lange sein. Eine Spielrunde sollte in maximal 15 Minuten durchführbar sein.
5. Die Spielregeln sollten für Ihre Zielgruppe nicht zu kompliziert und rasch erläuterbar sein.
6. Bei den einzelnen Spielen sollten Einstellungsmöglichkeiten durchführbar sein.
7. Vermeiden Sie Spiele, die besonders schnelle Handlungsreaktionen erfordern, damit eine Überforderung der Lernenden vermieden wird.
8. Lesen Sie die Beschreibungen des Dokuments **UV 1b**. In den Spaltenüberschriften werden Kriterien für die Spielauswahl für unterschiedliche Lernvoraussetzungen beschrieben.
9. Suchen Sie für jede Spalte mehrere Spiele aus unterschiedlichen Genres aus, die den beschriebenen Kriterien entsprechen. Die Lernenden sollen die Möglichkeit haben, ein Spiel auszuwählen, welches den eigenen Interessen entspricht. Es müssen nicht alle Genres vertreten sein. Wichtig wäre eine Auswahl von zumindest drei möglichst unterschiedlichen Spielen in jeder Spalte. Die folgende Aufzählung gibt Anregungen über mögliche Genres: Puzzle Spiele, Kartenspiele, Strategiespiele, Sportspiele, Abenteuerspiele, Wissensspiele, ...
10. Achten Sie bei der Auswahl der Spiele darauf, dass für die Spiele aus den Spalten A und B auch ausreichend Vertreter enthalten sind, die den Lernenden aus dem realen Leben bekannt sein könnten (z.B. Puzzle, Uno, Sudoku).
11. Tragen Sie Ihre Spielauswahl inklusive einer Kurzbeschreibung in den jeweiligen Spalten ein.
12. Installieren Sie die Spiele am Tablet.

UV 1b: Spielauswahl

A: Das Spiel existiert in der realen Welt und die Bedienung des Spiels entspricht der Realität (z.B. Puzzle: die Puzzleteile werden zusammengescho- ben).	B: Das Spiel existiert in der realen Welt. Die Bedienung des Spiels entspricht jedoch <u>nicht</u> der Realität (z.B. Sudoku: die Zahlen werden nicht in die Zellen ge- schrieben, sondern durch Anklicken ausgewählt).	C: Das Spiel existiert <u>nicht</u> in der realen Welt
Spiel 1: Kurzbeschreibung:	Spiel 1: Kurzbeschreibung:	Spiel 1: Kurzbeschreibung:
Spiel 2: Kurzbeschreibung:	Spiel 2: Kurzbeschreibung:	Spiel 2: Kurzbeschreibung:
Spiel 3: Kurzbeschreibung:	Spiel 3: Kurzbeschreibung:	Spiel 3: Kurzbeschreibung:
Spiel 4: Kurzbeschreibung:	Spiel 4: Kurzbeschreibung:	Spiel 4: Kurzbeschreibung: