



WAS IST MIT "GROBGRUPPENSPIELEN" GEMEINT?

- Spiele, die in einer größeren Gruppe (15+ Personen) die in Kleingruppen aufgeteilt wird, gespielt werden.
- Die Kleingruppen spielen gegeneinander, in der Kleingruppe zählt das gemeinsame Erreichen eines Ziels.
- Großgruppenspiele können überall stattfinden, wo genug Platz ist: Haus, Wald, Dorf, Gelände.
- Großgruppenspielen liegt oft eins dieser Spielkonzepte zugrunde:

Was	Beschreibung	Beispiel
Schatzsuche	Die Gruppen suchen Schätze, die im Spielgebiet versteckt sind.	Komm, wir finden einen Schatz
Schmugglerspiele	Schmuggler-Gruppen versuchen, in einer festgelegten Zeit ihre Schmugglerware (verschieden große Gegenstände / aber andere für jede Gruppe) von einem Lager ins andere Lager zu schmuggeln.	Bibelschmuggeln
Sammeln und bauen	Die Gruppen erspielen sich Materialien, die zum Bau oder Erwerb von etwas genutzt werden.	Siedler, Scrabble
Rätsel- und Krimispiele	Die Gruppen lösen verschiedene Rätsel, um zum Ziel zu gelangen.	Cluedo
Fangen	Eine Gruppe (oder das MA-Team) muss von anderen Gruppen gejagt und gefangen werden.	Schnitzeljagd, Leuchtfener
Verteidigung und Angriff	Jede Gruppe muss einen Gegenstand, ein Areal, ... gegen die Angriffe der anderen Gruppen verteidigen.	Capture the flag, Das Licht der Macht
Stationenspiele	Die Gruppen laufen von Spielstation zu Spielstation, um zum Ziel zu gelangen.	Chaos-Spiel, Waldlauf, Fotorallye
Tauschspiele	Die Gruppen bekommen einen Gegenstand, den sie gegen andere Gegenstände eintauschen sollen.	Apfel und Ei
Quiz	Gruppen treten gegeneinander an und testen Wissen und Können.	Großer Preis

- Diese Spielkonzepte sind untereinander kombinierbar oder modifizierbar.



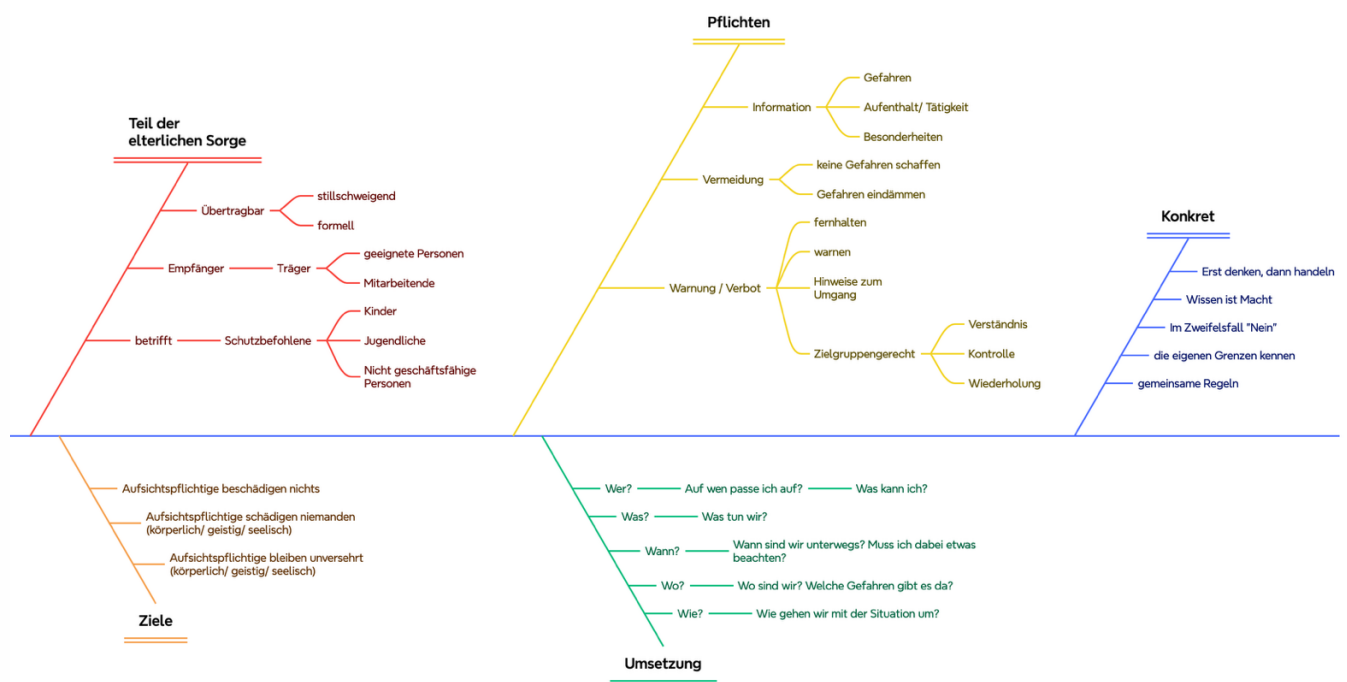
WORAN MUSS ICH ALLES DENKEN? – „KOMponenten“ EINER GROBSPIELENtwicklung

INHALTLICHE GRUNDLAGEN:

- Emotionen
Was sollen und wollen die Beteiligten fühlen? Meistens ist „Spaß“ die richtige Antwort, manchmal aber auch nicht oder zusätzlich noch etwas ganz anderes ...
- Das interne Ziel
Was will ich erreichen?
- Thema und Titel des Spiels
ggf. passend zur Freizeit, zum Tagesprogramm ... antik, mittelalterlich, heutig, Fantasy, SciFi, biblisch, Ritter, Piraten, Noah und die Arche, Gemeinsam sind wir stark, Wir besiedeln den Planeten oder was auch immer ...

TEILNEHMENDE UND MITARBEITENDE

- Voraussetzungen der Menschen
 - Anzahl
 - Alter
 - Kompetenzen
 - Psychische und physische Verfassung
 - Erfahrung
 - Gruppendynamik
 - Grenzen





ORGANISATORISCHE RAHMENBEDINGUNGEN

- Gelände und Wetter
 - Park, Wiese, Wald, Stadt, Haus?
 - Tag oder Nacht?
 - Wie sensibel ist das Spiel für Wind und Niederschlag? Und wie bekomme ich es ggf. unsensibler oder welche Alternativen gibt es (Schlechtwettervariante)?
- Zeit
 - Wann und wie lange will ich spielen?
 - Gibt es Laufwege oder Vorbereitungszeit für die Spielenden, die eingerechnet werden muss?
 - Wie lange kann gespielt werden? Wem wird diese wann bekannt gemacht? „Um 17 Uhr ist Schluss“ oder „irgendwann“? Ist plötzlich Schluss oder gibt es eine für alle sichtbare Uhr bzw. einen Countdown? Wissen die Mitarbeiter Bescheid? Ist das Ende an die Zeit gebunden oder an ein Ereignis (z. B. wenn der Kartenstapel leer ist)?
- Ressourcen
 - Welches Material habe ich zur Verfügung?
 - Wie viele Mitarbeitenden können aktiv werden?
- Exit-Strategien / Alternativen
 - Menschen haben Grenzen, dürfen sie ansprechen und wir müssen dafür sorgen, dass diese Grenzen beachtet werden.
 - Für Personen, die nicht mitspielen wollen oder können (notwendiges pädagogisches Handeln ausgenommen) muss es eine Alternative geben. Können sie eine Station mit einem Mitarbeitenden übernehmen? Gibt es ein Alternativprogramm für mehrere Nicht-Spielende?

VOICE



Ich werde gehört.

CHOICE



Ich habe die Wahl.

EXIT



Ich kann aussteigen.



SPIELSYSTEM

- Welches Spielkonzept wollen wir umsetzen? (Schmuggeln, Fangen, Stationen, ...)
- Siegbedingungen
Wie gewinnt man das Spiel? Gibt es überhaupt Gewinner? Was davon verrate ich vorher und was erst mittendrin oder hinterher? Spielen alle gemeinsam gegen die Zeit – oder jeder gegen jeden – oder mehrere Gruppen gegeneinander? Was gibt es zu gewinnen? Ist das vorher bekannt? Was motiviert die Spieler, überhaupt mitzuspielen und sich anzustrengen?
- Strukturierung des Spielablaufs
Das Spiel in zwei Richtungen durchdenken: vom Ziel zum ersten Schritt (zum Gewinn braucht man Punkte, für Punkte braucht man Gold, für Gold braucht man ...) sowie vom ersten Schritt zum Ziel (also aus Spielerperspektive; ich tausche mein erstes Gold in Öl, fahre ein Feld weiter, kaufe eine Fabrik, bekomme Öl, verkaufe Öl, bekomme Gold, upgrade die Fabrik ...)
- Spiel-Ressourcen
Geld, Mehl, Wasser, Brote, Hühner, Bomben, T-Flux-Nanoveriatoren Typ B ... aber auch Produktionsstätten, Lagerorte, Tauschstationen und die Wege dorthin ... alles in echt oder auf Papier oder teils-teils? Echte Kokosnüsse haben Vor- und Nachteile gegenüber ausgedruckten Kokosnussbildern auf Pappe. Laminieren macht Kärtchen hochwertiger und langlebiger. Nudeln sind eine super Sammel- und Tauschwährung, weil klein, abzählbar, transportierbar und biologisch abbaubar.
- Strategiekonzepte
Triff einige Entscheidungen selbst, bei anderen stell die Spieler vor die Entscheidung – aber Vorsicht, je mehr Entscheidungen, desto komplexer das Spiel:
 - Angriff oder Verteidigung („Schwert oder Schild kaufen?“)
 - Profitabilität oder Investition („Lieber sofort 10 Geld oder aber alle 5 Minuten 1 Geld?“)
 - Planung oder Zufall („Sichere 3 haben oder lieber 1 bis 6 würfeln?“)
 - Bauen oder Upgraden („Eine große Fabrik oder eine zweite kleine (mit unterschiedlichen Vorteilen)?“)
 - Aufteilen oder Zusammenbleiben („Gemeinsam sind wir stärker, aber einzeln sind wir schneller!“)
 - Kooperieren oder Opponieren („Hat es einen Vorteil, wenn wir dem Gegner helfen?“)
 - Gemeinwohl oder eigenes Wohl stärken (besonders interessant bei „halbkooperativen“ Spielen, die übrigens „das richtige Leben“ meist recht gut abbilden, z. B. wir befischen gemeinsam den Teich – und wer am meisten Fische fängt, gewinnt – aber wenn wir alle maximal fischen, ist der Teich bald leergefischt)
 - offen oder verdeckt spielen („Zeig ich meine vielen Ressourcen oder macht das den Gegner neidisch?“)Bei einem mittelkomplexen Spiel können ca. 3 bis 5 dieser insgesamt 8 Entscheidungen die Spieler selbst treffen, der Rest ist vorgegeben.



- Balance und Variationen

Ganz wichtig für neu ausgedachte und noch nicht praxiserprobte Spiele: Definiere Stellschrauben zum Nachjustieren während des Spielverlaufs! (Zum Beispiel Preise für Grundressourcen, Länge von Zeiteinheiten usw.) – Du kannst nicht alles vorausahnen. Ein hervorragendes Spiel kann durch ein Balanceproblem zum grottigen Spiel werden. Deshalb solltest du während des Spiels genau beobachten, ob die Realität mit deiner Vorstellung vom Spiel übereinstimmt. Wenn es zu schnell oder zu langsam oder in eine falsche Richtung läuft, ist es gut, wenn du das System durch gezielte Eingriffe leicht verändern kannst.

- Prüfung des Ablaufs

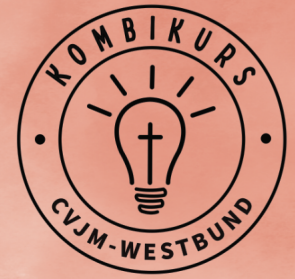
Gehe dein Spiel mehrmals und auf verschiedenen Wegen durch. Gedanklich oder sogar auch mal „in echt“ im Gelände, wenn möglich. Ahne die Gedanken und Entscheidungen deiner Spieler voraus. Welche Entscheidungen werden sie mit dem bis dahin erlangten Spielwissen wohl treffen? Welche unwahrscheinlicheren Entscheidungen gibt es? Führen sie trotzdem voran? Gibt es Sackgassen, die du vermeiden solltest? (z.B. wenn ein dummer Spieler entgegen aller Logik für sein erstes und einziges Geld nichts Geldproduzierendes kauft, sondern irgendwelchen Müll, und dann theoretisch niemals wieder zu Geld kommt und das Spiel nach 5 Minuten für ihn schon gelaufen ist – wie kommt er da wieder raus?)

- Prüfung der optimalen Strategie auf die Übereinstimmung mit internen Zielen

Vorausgesetzt, a) die Spieler sind motiviert und nicht doof, b) das Spiel ist weder zu komplex noch wahnsinnig zufällig und c) es wird lang genug gespielt, dann werden die Spieler beim Spielen nach und nach herausfinden, wie sie den größten Erfolg haben. Die daraus entstehenden Entscheidungen und Handlungen werden sie vermehrt treffen und durchführen. So nähern sie sich immer mehr der optimalen Strategie an, die jedes Spiel theoretisch hat. Ist diese optimale Strategie, die die Spieler über kurz oder lang „gezwungenermaßen“ herausfinden werden, dass einer immer irgendwo hocken und sich langweilen muss? Ist das gewollt – oder wie kannst du das verhindern? Am Ende muss die optimale Strategie so beschaffen sein, dass alle Spaß haben (oder was auch immer das interne Ziel ist). Die optimale Strategie, die durch die Spielmechanik heraufbeschwört wird, sollte also zum internen Ziel passen.

Beispiel 1: Angenommen, mein Spiel lässt sich besonders gut gewinnen, indem man so viel Geld wie möglich anhäuft. Geld gibt es durch Nudeln sammeln. Dann werden die Spieler, sobald sie das herausgefunden haben, unaufhaltsam übers Gelände laufen und Nudeln sammeln. Ist mein internes Ziel Bewegung und Auspowern, dann passt das.

Beispiel 2: Angenommen, mein Spiel lässt sich besonders gut gewinnen, indem man die herumlaufenden Gegner so viel wie möglich ausplündert. Dann werden die Spieler, sobald sie das herausgefunden haben, ständig Konfrontationen eingehen. Sicherlich ist Verletzungsvermeidung ein internes Ziel von mir, daher brauche ich Regeln und Durchsetzungsstärke dafür, wie diese Konfrontationen ablaufen sollen (Anrempeln, umbolzen, draufwerfen, Taschen plündern und bei Gegenwehr zuschlagen? Oder doch lieber abklatschen und Schnickschnackschnuck? Und wie kontrolliere ich, dass das eingehalten wird und fair zugeht?)



SPIELDURCHFÜHRUNG

- Erklärung für Mitarbeitende
Sie müssen genau wissen, was zu tun ist. Bei nur mäßig komplexen Spielen oder entsprechender Vorerfahrung genügt wohl das Erklären und Aufgabenverteilen in einer gemeinsamen Mitarbeiterbesprechung. Ansonsten aber am besten mit jedem persönlich sprechen und seine Fragen klären. Soll der Mitarbeiter eine bestimmte Spielrolle einnehmen? Dann kläre gut diese Rolle mit ihm ab! Was sagt er, was tut er, was ist sein Charakter, wie redet er ... Gib jedem Mitarbeiter die für ihn wichtigen Fakten (Wie funktioniert das Spiel, was ist deine Aufgabe dabei und welche Fakten musst du parat haben?) noch mal auf einem Zettel. Alles Material bereit haben!
- Erklärung für die Spieler (Regeln)
Erklärt man alles vorher oder ergibt es sich im Laufe des Spiels? Erweitert sich das Spiel mit zunehmendem Wissen der Teilnehmer (Komplexitätssteigerung)? Gibt es ein Tutorial? Spielerklärung kann ganz furchtbar langweilig sein – oder interessant und aufregend. Meistens muss man weniger erklären als man denkt, weil es auch Spaß macht, das Spiel während des Spielens herauszufinden. Niemand liest gern ein Handbuch, bevor er losspielt ... Ein Spiel, das im Laufe der Zeit immer komplexer wird, in dem die Spieler „mitwachsen“ und am Anfang nur wenige, später immer mehr verschiedene Elemente zur Verfügung haben, ist premiummäßig!
- Kommunikationsmanagement
Mitarbeiter und Teilnehmer - wer muss wann was wissen? Und wie werden diese Infos übermittelt? Handys, Funkgeräte, Farbcodes, Flaggen, Laufzettel bei den Teilnehmern ...?



FEHLERQUELLEN?

- Die Mitarbeitenden haben keine Lust.
- Die Mitarbeitenden wissen nicht genug Bescheid (und tun etwas, das das Spiel boykottiert)
- Die Balance stimmt nicht (und plötzlich hat JEDER diese unendlich geile Mega-Super-Fabrik gebaut, obwohl das eigentlich der Siegpunkte-Goldesel gegen Ende sein sollte)
- Das Spiel ist zu komplex (und NIEMAND kriegt diese unendlich geile Mega-Super-Fabrik, weil man dafür 80 Millionen Geld braucht, für die man aber erst in New York das Depot eröffnen muss, aber dafür muss man erst eine Partnerbank überzeugen, aber dafür braucht man mindestens 10 Einflusspunkte in Washington, für die man aber erst mal 5 Werbeaktionen und mindestens 1000 verkaufte Autos an einem Ort haben muss, aber ... wo nochmal kriegt man jetzt Stahl?)
- Das Spiel ist zu schnell vorbei und man hat Leerlauf (und alle langweilen sich und der Ball ist unten im Auto)
- Das Spiel wird zu lange gespielt (und wird langweilig, weil nichts Neues geboten wird, und kaum jemand hat mehr Lust und – wann gibt es endlich Abendessen?)