## 05 Games für alle | Methodenbox

# Förderkarten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Games for Motion** |  | **Games for Peace** |
| **Das Spiel soll Bewegung fördern!**   * z.B. durch Gesten, Tanz, Gleichgewicht oder Reaktionsspiele. |  | **Gestaltet ein Spiel, in dem Probleme ohne Gewalt, sondern durch Verständnis und Kommunikation gelöst werden!**   * Welche Probleme gibt es? * Wie könnt ihr sie lösen  (z.B. mit Musik, Verhandeln, Humor)? |
|  |  |  |
| **Junge Heldinnen und Helden** |  | **Perspektivwechsel** |
| **Erfindet ein Spiel, in dem Kinder oder Jugendliche die Hauptfiguren sind!**   * Welche Stärken haben junge Menschen,  die Erwachsene oft übersehen? |  | **Macht ein Spiel, in dem man zwischen verschiedenen Figuren oder Blickwinkeln wechselt!**   * Welche Figuren gibt es? * Wie unterscheiden sich ihre Blickwinkel? |
|  |  |  |
| **Zusammen statt gegeneinander** |  | **Cozy Game** |
| **Kreiert ein Spiel, in dem Kooperation statt Wettbewerb zählt.**   * Man sollte sich gegenseitig helfen  und füreinander da sein. * Im Team sind die Aufgaben leichter. |  | **Gestalte ein Spiel, das Entspannung und innere Ruhe fördert.**   * Wie kann es Spielerinnen und Spielern helfen,  sich besser zu fühlen? * Wie vermeidet man stressige Situationen im Spiel? |
|  |  |  |
| **Smart Game** |  | **Alltagsheldinnen und -helden** |
| **Erfindet ein Spiel, das sich um etwas dreht,  das ihr vor kurzem in der Schule gelernt habt.**   * Das Thema aus der Schule dient als Idee für euer Spiel – Lernen passiert dabei ganz nebenbei. |  | **Erfinde ein Spiel, in dem die Hauptfigur(en) mal nicht die Welt retten, sondern ganz alltägliche Dinge tun!**   * Vielleicht eine Figur, die sonst nie Heldin oder Held ist. |
| Diese Karten könnten für manche Schülerinnen und Schüler schwierig zu bearbeiten sein: |  |  |
| **Spiegel der Gesellschaft** |  | **Fühl ich** |
| **Erfindet ein Spiel, das gesellschaftliche Themen aufgreift!**   * z.B. Gesellschaftliche Themen sind z.B. Armut, Mobbing oder Ungerechtigkeit. |  | **Stellt Gefühle in den Fokus eures Spiels!**   * Zum Beispiel mit Emotionen als Stärken, Einfühlsamkeit als Superkraft, Verstehen anderer als Schlüssel zum Erfolg. * Oder verschiedene Emotionen als unterschiedliche Figuren im Spiel. |