

BETTER TOGETHER

Joy in Company

INITIATIVE



Kartenspiel / Card game

Spielgruppen / Playgroups

V0.1

Dieses Design ist sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch, da es sich noch um eine Version für frühes Feedback handelt.

This design is both in English and German as this is still a version for early feedback.

Das Brettspiel „Schulhofpioniere“ war laut frühem Feedback zu komplex und eher für die Altersgruppe 10–14 Jahre geeignet. Daher ist ein noch einfacheres Design notwendig, um das Thema anzusprechen. Die Kernbotschaft lautet: Es ist gut, in Gruppen mit Menschen mit unterschiedlichen Eigenschaften zu spielen und zusammenzuarbeiten. Dies ist ein neuer Versuch.

The board game „School pioneers“ was from early feedback too complicated, more suitable for ages 10–14. So an even more simple design is necessary to broach the topic, the key message being it is good to play and work in groups with people with different traits. So this is another try.

Grundsätzliches Design

Die grundsätzliche Idee ist es die Spieler Teams von Kindern an einem Tisch zusammenzubringen, um Aufgaben zu lösen und Spass zu haben. Im Idealfall denken die Kinder drüber nach, wie sie ihre Gruppe zusammenbringen, wen sie dazu nehmen, wie sie interagieren.

D.h. die Kinder stehen als „Sozialplaner“ hinter oder über den Charakteren die auf Plättchen sind und können daher ihr tägliches Leben aus der Vogelperspektive betrachten.

Basic Design

The basic idea is to bring players together to form teams of children at a table to solve tasks and have fun. Ideally, the children think about how they can bring their group together, whom to include, and how they interact.

This means the children act as "social planners" behind or above the characters that are on tiles, and can therefore observe their daily lives from a bird's-eye view.

Tischdesign

Der Tisch als kleine Basis oder Brett des einzelnen Spielers repräsentiert eine Gruppe, die es am besten zusammenzustellen gilt. Am besten sind es vier Sitzplätze an einem Tisch, um die Interaktionskomplexität geringer zu halten.

The table as small base unit or board of the single player represents a group that is to be put together best to complete tasks and have fun, a simple friendship group. Most likely just four seats to keep the interaction complexity low.



Charakterkarte / Character card

Jeder Tisch wird mit vier oder sechs quadratischen Kärtchen besetzt, die ein Kind einer Schulklasse repräsentiert. Jedes Kärtchen hat ein Gesicht und eine Zusammenstellung von vier Charakteristika.

Each table is filled with four or six square cards, each representing a child from a school class. Each card has a face and a combination of four characteristics.

Guter Mut, Positivität, gute Energie
Good Spirit, positivity, good vibes



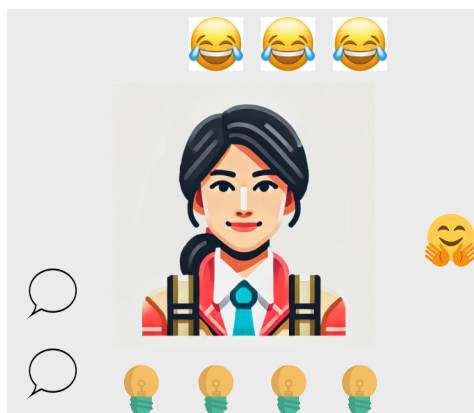
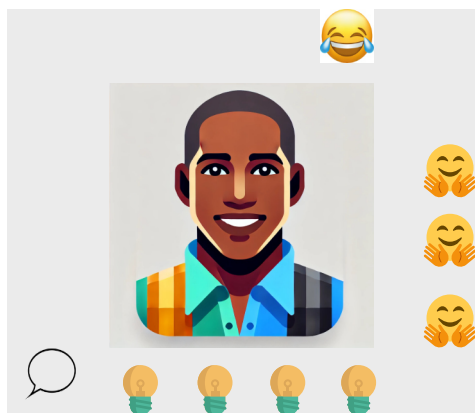
Kreativität und Ideenreichtum
Creativity, Ideas creation



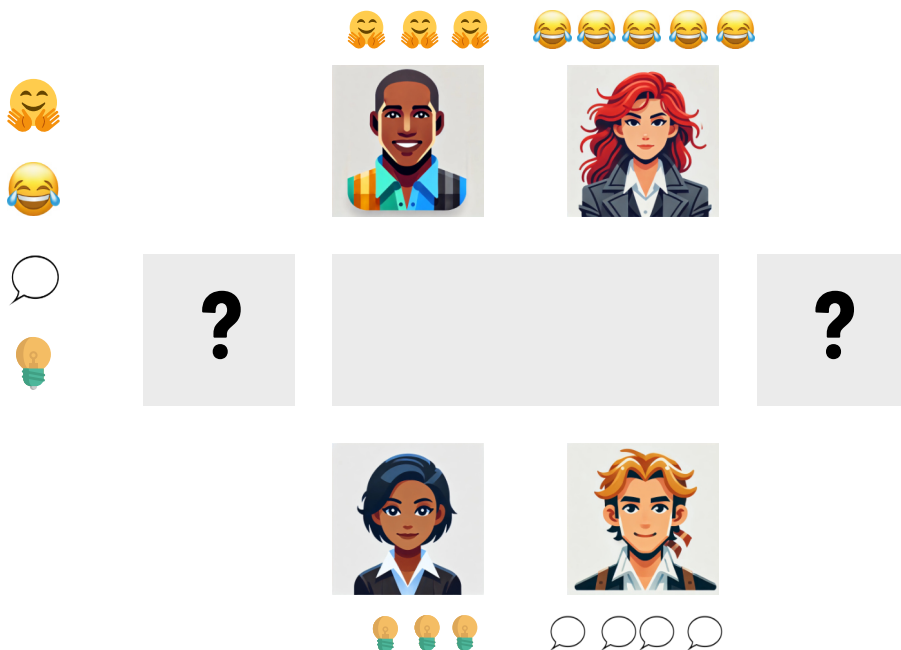
Humor und Spass
Humour and Fun



Kommunikationsvermögen
Communicative capability



Tischkarten - Aufgaben

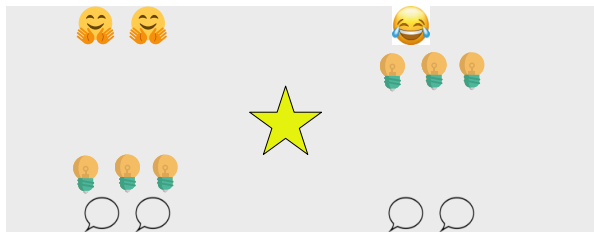


Aufgaben / Tasks

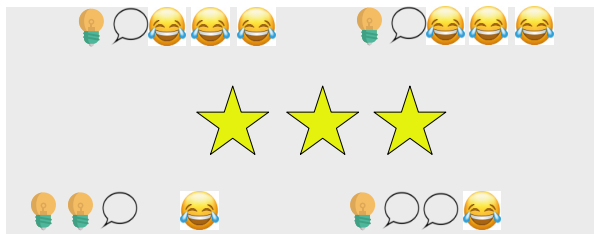
Nachdem die Tische gesetzt sind und somit jeder Spieler sein Team hat werden die Aufgaben verteilt, und die Tische arbeiten sie ab, oder machen die Aktivitäten. Nun ist die Frage nach welchen Mustern die Aufgaben gestrickt werden können, um diese auf der einen Seite schnell beantwortbar zu sein und auf der anderen Seite sinnvoll sind. Sinnvoll im Sinn von dass es ein paar Diskussionen generiert.

After the tables are set and each player has their team, the tasks are distributed, and the tables work through them or participate in the activities. The question now is: what patterns can the tasks follow to be both quick to answer and meaningful at the same time? Meaningful in the sense that they should spark some discussion.

Aufgabe 1 / Task 1: Gruppenarbeit in der Schule / Group Task in School



Aufgabe 2/ Task 2: Ein Brettspiel - A Board game



Grundprinzip

Das Grundprinzip ist der Vergleich der Seiten der Aufgabenkarte mit den vier Eigenschaften der vier Kärtchen.

Ein Beispiel könnte sein, Aufgaben mit Mindestvorgabe für alle am Tisch sitzenden (mindestens 2 Birnen bei allen, mindestens 2 Lachen bei allen) oder diverse Anforderungen (1 Personen mit 4 Lacher, mind 1 Person mit 2 Birnen).

Auch eine Frage könnte sein, ob es immer um eine Eigenschaft geht, oder diese gemischt werden? Ein System könnte sein, die Seiten zu drehen, so dass die Kombination passt. Oder man sieht es einfach.

Die Wertigkeit einer Aufgabe sind die Anzahl der Sterne in der Mitte. Solche Karten zu sammeln ist Sinn des Spiels.

Das Design des Auswertungsmechanismus ist aktuell der Schwachpunkt bzw. das noch nicht wirklich durchdachte Element dieses Spielentwurfs.

Basic Design

The basic principle is to compare the sides of the task card with the four traits of the four character cards.

One example could be tasks with minimum requirements for everyone at the table (e.g., at least 2 lightbulbs for all players, at least 2 laughter for all players) or diverse requirements (e.g., one person with 4 laughter, at least one person with 2 lightbulbs).

Another question is whether the tasks should always focus on a single trait or if traits should be mixed. One possible system could be to rotate the sides to find the right combination, or it could be visible directly at a glance.

The value of a task are the number of stars in the middle. To collect such cards is point of the game.

The design of the evaluation mechanism is currently the weak point or the element of this game design that has not yet been thoroughly thought through.

Strategisches Profil des Tisches

Abhängig vom Mechanismus wie die „Bearbeitung“ funktioniert gibt es dann unterschiedliche Strategien. Eher eine allgemeine Durchschnittsstrategie, jede der Sitzkarten eine Eigenschaft so hoch wie möglich, oder ggfs. eine Übergewichtung eines Charakteristikum, um die höheren Punktekarten zu bekommen. So könnte eine Karte nur erhältlich sein, wenn zwei Karten mit 4 Lampen an einem Tisch sitzen, dies könnte aber bedeuten dass der Tisch bei anderen Karten leer ausgeht.

Ziel ist es am Ende des Spiels möglichst viele Sternepunkte gesammelt zu haben.

Strategic Profile of table

Depending on the mechanism for how the “task completion” works, different strategies come into play.

For example:

A general, balanced strategy, aiming for each seat card to have the highest possible value in one trait.

Or a strategy of overemphasizing one characteristic to qualify for high-scoring cards.

For instance, a card might only be obtainable if there are two players with 4 lightbulbs at the table. However, this could mean that the table misses out on other cards that require a different trait.

Goal is to have collected as many Star points as possible.

Kartenselektion

Am Anfang des Spiels werden immer „Anzahl der Spieler“ Kärtchen ausgelegt, und jeder der Spieler würfelt mit einem W20. Je nach Reihenfolge der Würfel kann sich jeder Spieler dann eine Karte aussuchen.

Das Ziel sind Tischbesetzungen, auf die der Spieler vom Profil her Einfluss hat, die aber grundsätzlich gleichwertig sind von der Grundsumme aus der Eigenschaften die den Spielern zugewiesen sind.

Selection of Cards

At the start of the game, a number of cards equal to the number of players are laid out. Each player then rolls a d20. Based on the dice roll order, players take turns choosing a card.

The goal is to create table line-ups where players can influence the profiles, but the overall total of traits assigned to each player remains balanced and equivalent.

Interaktive Elemente

Die Tische sollten eine gewisse Planbarkeit haben, und Strategien nicht komplett zerstört werden. Aber eine gewisse Zufälligkeit ist auch nicht schlecht. So könnte es ein Element geben wie - jeder muss eine Karte (die schlechteste) nach Rechts geben, oder jeder darf sich eine Karte (die beste) von Links nehmen.

Eventuell werden auch Karten ausgetauscht und werden durch neue ersetzt aus dem zentralen Pool.

Interactive elements

The tables should have a certain level of predictability, and strategies should not be completely destroyed. However, a certain amount of randomness is also not bad. For instance, there could be an element like - everyone must pass their worst card to the right, or everyone is allowed to take the best card from the left.

Possibly, cards could also be exchanged and replaced with new ones from the central pool.

Offene Fragen

Die Kernfrage ist - macht das Spiel Spaß:

1. Ist es leicht verständlich?
2. Gibt es Überraschungen?
3. Wirkt es nicht zu sehr erzieherisch?
4. Sorgt es nicht vorhersehbar für Streit?
5. Sorgt es nicht für die Verstärkungen anderweitige Vorurteile oder Ausgrenzungen

Open Questions

The core question is - is the game fun:

1. Is it easy to understand?
2. Are there surprises?
3. Does it not seem too educational?
4. Does it not predictably cause arguments?
5. Does it not reinforce other prejudices and exclusions?

Feedback

Dies ist aktuell nur ein vorläufiges Design, eine Gedankenskizze wie so ein Spiel aussehen könnte, welches Gespräche über die Zusammensetzung von Spielgruppen und besserem gemeinsamen Arbeiten und Spielen in Schule und Freizeit anstoßen sollte.

Vielleicht gibt es ja aber auch schon andere derartige Spiele die besser durchdacht sind am Markt. Diese würden wir dann gerne in unseren Sozialen Werkzeugkasten aufnehmen und kommentieren.

Für Feedback, Rückmeldungen und Tipps können Sie sich gerne melden unter

Christian Langkamp
hallo@initiative-gemeinsamkeit.de

Feedback

This is currently just a preliminary design, a conceptual sketch of what such a game could look like, which should initiate discussions about the composition of playgroups and better collaboration and play in school and leisure. However, there might already be other such games that are better thought out on the market. We would like to include and comment on these in our Social Toolkit.

For feedback, comments, and tips, please feel free to contact:

Christian Langkamp
hallo@initiative-gemeinsamkeit.de