

Entwicklung einer fiktiven Spielewelt

Ihr seid Spiele-Entwickler_innen. Euer Auftrag ist es, eine spannende Spielewelt zu entwerfen, bei der demokratische Handlungen/Spielzüge belohnt werden.

Welches Genre hat euer Spiel? (z.B. Strategie, Jump & Run)

Wo ist das Spiel angesiedelt? (z.B. Erde, Weltraum, Mittelalter)

Wie sehen die Spielfiguren aus? (z.B. Menschen, Tiere, Fabelwesen)

Wie viele Spielfiguren gibt es?

Welchen Herausforderungen begegnen eure Spielfiguren? (z.B. ein Gebäude muss gebaut werden, alle Spielfiguren müssen ernährt werden, kriegerische Konflikte müssen gelöst werden)

**Wie können die Herausforderungen bewältigt werden?
Wie sehen demokratische Lösungen aus?**

Stellt Regeln auf, nach denen eure Spielfiguren handeln müssen, um z.B. Punkte zu sammeln oder zu gewinnen! Nehmt als Grundlage für die Entwicklung eurer Regeln die UN-Kinderrechtskonvention oder das Grundgesetz.
