



SPIEL-IDEE PLANEN

Schreib deine Idee so auf, dass ein anderer sie bauen könnte — ohne dich zu fragen.



Blocks Beyond the Stars

Erfinder:in: _____ Datum: _____ Nr.: _____

1 Wie heißt deine Idee?

Kurz, wie eine Schlagzeile — z. B. „Schlafsack“, „Fahrstuhl im Schiff“, „Haustier zähmen“

2 Sag sie in EINEM Satz

Das ist die wichtigste Zeile des Bogens. Füll beide Lücken aus:

Man soll _____ können,

damit _____.

3 Für wen ist das gut?

☐ für alle ☐ für Anfänger ☐ für Erfahrene ☐ für Baumeister ☐ für Entdecker

4 Wie läuft das im Spiel ab? In drei Schritten.

Was macht der Spieler zuerst, was dann, was passiert am Ende?

1 _____

2 _____

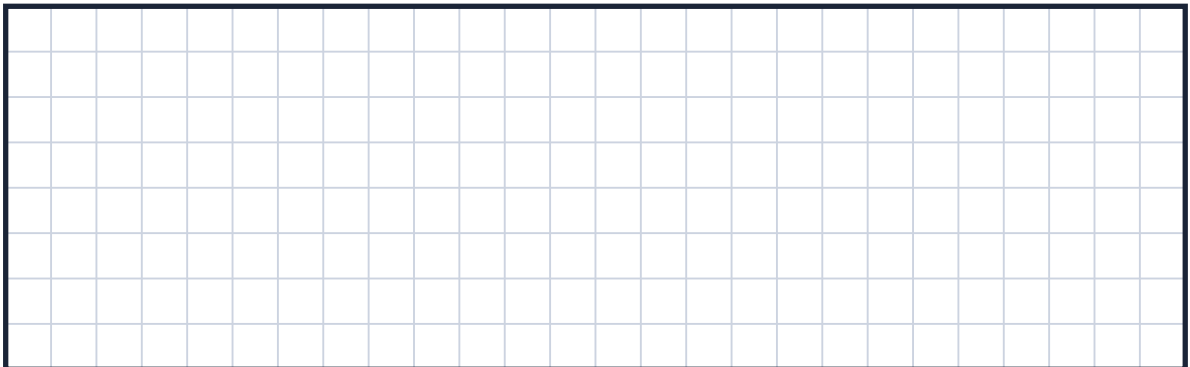
3 _____

5 Was braucht man dafür?

☐ neue Blöcke ☐ einen neuen Gegenstand ☐ ein Bau-Rezept ☐ eine neue Taste
☐ eine Maschine ☐ nichts Neues

6 Mal es auf

Wie sieht das auf dem Bildschirm aus? Strichmännchen reichen völlig.





DIE SCHWEREN FRAGEN

Eine Idee zu haben ist leicht. Zu Ende denken ist die eigentliche Arbeit.



Blocks Beyond the Stars

7 Was kann dabei schiefgehen?

Jede Idee hat eine Stelle, an der es klemmt. Wer sie vorher findet, spart dem Team Stunden.

8 Und was passiert, wenn ...

... jemand es anders macht, als du gedacht hast? Beantworte mindestens zwei Zeilen.

Denk dran: mitten drin aufhören · zwei Spieler gleichzeitig · hundertmal machen · kein Platz mehr

9 Wird dadurch etwas zu leicht? Wie bremst man es?

Wenn eine Idee alles einfacher macht, wird das Spiel langweilig. Was kostet sie?

☐ kostet Material ☐ kostet Zeit ☐ geht nur einmal am Tag

☐ muss erst erforscht werden ☐ braucht keine Bremse

10 Woran merkt der Spieler, dass es geklappt hat?

☐ ein Geräusch ☐ ein Text am Bildschirm ☐ etwas bewegt sich

☐ eine Anzeige verändert sich ☐ etwas leuchtet

11 So kann man es testen

Damit prüfen wir am Ende, ob es wirklich fertig ist. Zwei Sätze reichen.

Wenn ich _____, dann muss _____ passieren.

Wenn ich _____, dann muss _____ passieren.

12 Klein anfangen: Was ist die kleinste Fassung, die schon Spaß macht?

Große Ideen bauen wir in Stufen. Stufe 1 muss auch allein schon gut sein.

Und wie groß ist die ganze Idee? ☐ klein ☐ mittel ☐ riesig — in Stufen bauen

Wichtig: Ein „Nein“ ist kein schlechtes Zeugnis.

Nicht jede Idee passt ins Spiel. Wenn wir eine nicht bauen, schreiben wir unten hin, warum — und der Zettel bleibt gültig, denn vieles wird erst später möglich.

— ab hier füllt die Entwicklungsabteilung aus —

☐ gelesen ☐ mit dem Team besprochen ☐ Stufe 1 gebaut

In Version: _____ Noch nicht, weil: _____