



FEEDBACK-ZETTEL

Du hast einen Fehler gefunden — oder eine Idee? Das Entwicklerteam braucht dich!



Blocks Beyond the Stars

Spieler:in: _____ Datum: _____ Nr.: _____

1 Was hast du gemacht?

(z. B. „Ich bin mit dem Schiff auf dem Eisplaneten gelandet“)

2 Was ist passiert?

(z. B. „Ein Tier war IM Schiff!!“)

3 Was hättest du stattdessen erwartet?

(z. B. „Dass das Schiff ohne Tier landet“)

4 Passiert es immer oder nur manchmal?

☐ immer ☐ manchmal ☐ war nur einmal ☐ weiß nicht

5 Wie schlimm ist es?

☐ 😄 komisch, aber egal ☐ 😬 nervt ☐ 😡 macht das Spiel kaputt
☐ ☀️ ist eigentlich eine Idee, kein Fehler!

— ab hier füllt die Entwicklungsabteilung aus —

☐ Gesehen ☐ Nachgestellt ☐ Ursache gefunden

Behoben in Version: _____

☐ Test geschrieben, damit es nie wiederkommt
☐ Dank an den Tester / die Testerin ausgesprochen 😊

Gebrauchsanweisung für den Feedback-Zettel

So wurde dieses Spiel gebaut: Ein Kind hat getestet, Zettel geschrieben — und jeder Zettel wurde ernst genommen. Das funktioniert auch in der AG und zu Hause.

1

Ein Zettel pro Fund.

Drei Bugs = drei Zettel. Nur so kann man stapeln, sortieren und der Reihe nach arbeiten — das ist die ganze Erfindung.

2

Beim Spielen schreiben, nicht rufen.

Das schützt die Konzentration der anderen und adelt den Fund: Was aufgeschrieben ist, wird ernst genommen.

3

Der Reihe nach abarbeiten — und gemeinsam abhaken.

Das Abhaken ist der wichtigste Schritt: Es beweist, dass Melden wirkt. So entsteht eine echte Feedback-Kultur.

4

Kategorie 🌟 ernst nehmen.

Die besten Features dieses Spiels waren nie Bugs — sie kamen als „eigentlich eine Idee“ herein. („Es sollte richtige Fabriken geben...“)

5

Nichts wegwerfen.

Ein Stapel abgehakter Zettel ist irgendwann das schönste Projekttagbuch, das man haben kann.