

Gamification

Dinge die Spaß machen

- Probleme lösen
- Gewinnen
- Erkunden
- Teamwork
- Wiedererkennung
- Triumphieren
- Sammeln
- Überraschungen
- neues Ausdenken
- Teilen
- Rollenspiele
- Anpassungen
- Herumblödeln

wie man Leute zum Spielen bringt

- unkomplizierter Begin

Spiele müssen Kontrolle haben

- Entscheidungen müssen einen echten Unterschied machen und Bedeutung haben
- Werte müssen durch Entscheidungen entstehen
- Puzzle-Aspekt: Es muss Können erforderlich sein, nicht nur reiner Fleiß

Spiele sollten um die Spieler herum designed werden

Einfluss auf Characterentwicklung

- Kinder imitieren gerne andere
- Kinder sollten auf ihre eigenen (positiven) Eigenschaften aufmerksam gemacht werden

Eltern

Wenn man Eltern auch positives Feedback gibt, macht es die Aufnahme von negativem Feedback später einfacher und man kann eher gemeinsam an einer Lösung arbeiten.

From:

<https://wiki.ichbinz.net/> - **Debian DokuWiki**

Permanent link:

<https://wiki.ichbinz.net/doku.php?id=allgemein:gesellschaft:coaching>

Last update: **2018/08/16 07:53**

