

# 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**