

Anwendung des Kriteriums	Kriterium	Beschreibung
allgemeine Kriterien, sollten jedenfalls erfüllt werden	einfache Regeln	
	einfache Utensilien / Transportabilität	leicht transportierbar, ev. Sogar selbst herstellbar,
	Herausforderung passend für Spieler	
	angemessene Spieldauer	
	definiertes Ziel / Ende	
je nach Spieltyp (Unterschied zwischen Kreativ und Strategie-Spiel - Kombination muss nicht unbedingt sein)	rechtes Maß zwischen Glück und Strategie und/oder kreativ sein dürfen	Durchaus „Glück im Spiel“ einkalkulieren – denn: „a bißl' Glück mocht gor nix!“ Aber keine reinen Glücksspiele!
wurde in den bisherigen Workshops häufig genannt	variables Spiel / dynamisches Element	variable z.B. im Sinne von variablem Spielbrett, Spielverlauf, Regeln etc.; Unerwartetes muss vorkommen; Fragegestaltung verschiedene Entwicklungsebenen des Spielverlaufs (verschiedene Altersstufen/flexible Spielerstufen/Erweiterbarkeit – zB: Siedler/Seefahrer etc.)
wurde in den bisherigen Workshops häufig genannt	Ästhetik	Schöne (Spielbrett-)Gestaltung als zusätzlicher Anreiz; Spiel soll auch ungespielt Freude bereiten: Spiel als Schmuckstück in der Wohnung (z.B., zum Aufhängen) harmonisch in der Form – den „Schönheitssinn“ ansprechend
Kriterien, die schon ein wenig in Richtung inhalt gehen	Siege sollen schon erlaubt sein – als Anreiz zur Spielwiederholung	Es sollen alle mit Gewinn spielen können, aber es darf eine/r siegen.
	konstruktiv statt aggressiv	
	produktiv	etwas Bauen/Schaffen, im Gegensatz zum Vernichten
	Spaß machen	
	emotional	
	temporäre Teams statt Einzelspieler	temporär wäre eine Steigerung zu Teams allgemein, würde dem Entsprechen, dass je nach Aufgabe andere Teams in der Realität am besten zusammenpassen
	Interaktion mit Mitspielern	
	intergenerativ	für Großeltern und Enkeln geeignet zum gemeinsamen Spiel
	Regeln im Spiel abwandelbar machen	
	statt belehrend, spielerischer Erkenntnisgewinn	
	Verhaltensalternativen, individuelle Vorteile – kollektive Nachteile – Rückkopplung	
	Zeit-Guthaben als gleichwertige Ressource wie Material	
Qualität der Dinge – „Dumme Dinge“		