

Entwicklung von Hilfsmaterialien für Kinder

Hier ist eine erste Liste von möglichen Hilfsmaterialien bei den Dice Tales Runden. Bei unserem Workshop möchten wir Text & Design von diesen Materialien entwickeln, bzw. weiteren Materialien definieren.

1. Hausordnung

Kindgerechte und freundlich formulierte Regeln für die Sessions:

- respektvoller Umgang
- Zuhören
- Zusammenarbeit
- Umgang mit Essen & Getränken
- Handy-Pause
- Fokus auf Spaß und Kooperation

2. Aktionskarten

Karten mit einfachen Handlungsmöglichkeiten, z.B.:

- angreifen
- untersuchen
- sprechen
- helfen
- schleichen
- zaubern

Besonders hilfreich für jüngere oder schüchterne Kinder.

3. Hilfekarten

Unterstützungskarten mit Formulierungen wie:

- „Ich brauche Hilfe“
- „Was kann ich tun?“
- „Kann jemand helfen?“
- „Ich habe eine Idee!“

Besonders geeignet für:

- schüchterne Kinder

- DaF/DaZ
- neurodivergente Kinder

4. Vereinfachte Charakterbögen

Kindgerechte Charakterbögen mit:

- reduzierter Komplexität
- klarer Struktur
- visuellen Elementen
- wenig Text

5. Starter-Sets

Jedes Kind erhält ein kleines Starter-Set mit:

- Würfelset
- Charakterbogen
- kleiner Mappe
- Hausordnung
- Aktionskarten
- Hilfekarten
- Schreibmaterial

6. Sprachkarten / Satzstarter (DaF/DaZ)

Unterstützung für sprachliche Interaktion, z.B.:

- „Ich möchte...“
- „Wir könnten...“
- „Ich glaube...“
- „Kannst du helfen?“

Zur Förderung von Kommunikation ohne klassischen Unterrichtscharakter.

7. Rollen- & Emotionskarten (optional)

Karten mit:

- Emotionen
- Charaktereigenschaften
- kleinen Rollenideen

Zur Unterstützung von Rollenspiel und Empathie.

8. Visuelle Handouts

Einfache visuelle Materialien wie:

- kleine Karten
- NPC-Bilder
- Symbole
- Hinweise & Gegenstände

Zur besseren Orientierung und Immersion.

Beispiele:



ATHENAES SIEGEL
PEN & PAPER ROLLENSPIELE FÜR KINDER (8–14 JAHRE)

HAUSORDNUNG

- 1. DIE SPIELLEITERIN HAT DAS LETZTE WORT.**
(Sie ist sozusagen die „Chefin der Geschichte“ 😊)
- 2. WIR SIND EIN TEAM.**
Niemand wird ausgelacht oder ausgeschlossen.
- 3. JEDE IDEE ZÄHLT!**
Auch verrückte Ideen können die besten sein.
- 4. ESSEN & TRINKEN:**
 - Flaschen bitte immer geschlossen halten
 - Krümel vermeiden (unsere Abenteurer mögen keine Krümelmonster!)
- 5. WIR HÖREN EINANDER ZU.**
Jeder bekommt seine Zeit zu sprechen.
- 6. SPASS IST DAS WICHTIGSTE!**
Wenn etwas keinen Spaß macht, sagen wir es – und ändern es.
- 7. HANDY-PAUSE** 🚫
Wir sind gerade in einer anderen Welt!

BEREIT FÜR DAS ABENTEUER? 😊

FANTASIE ENTDECKEN. GEMEINSCHAFT LEBEN. ZUKUNFT GESTALTEN.
Athenaes Siegel – Rollenspiele verbinden. Geschichten stärken. Kinder wachsen darüber hinaus.



AKTIONSKARTEN

✦ WAS MÖCHTEST DU TUN? ✦

- **ANGREIFEN**
Greife einen Gegner an.
- **VERTEIDIGEN**
Schütze dich oder einen Verbündeten.
- **UNTERSUCHEN**
Suche nach Hinweisen, Spuren oder Geheimnissen.
- **SPRECHEN / ÜBERREDEN**
Rede mit jemandem oder überzeuge ihn.
- **FLIEHEN**
Entkomme einer gefährlichen Situation.
- **SPEZIALFÄHIGKEIT BENUTZEN**
Nutze deine besondere Fähigkeit.

✦ DU KANNST AUCH ETWAS EIGENES ERFINDEN! ✦



HILFEKARTEN

✦ IDEENHILFE ✦

DU WEISST NICHT, WAS DU TUN SOLLST?

- **SCHAU DICH UM**
Achte auf deine Umgebung. Vielleicht entdeckst du etwas Wichtiges!
- **SPRICH MIT JEMANDEM**
Rede mit deinen Freunden oder anderen Personen.
- **ARBEITE MIT DEINEM TEAM**
Gemeinsam findet ihr bessere Lösungen!
- **NUTZE DEINE FÄHIGKEIT**
Jede Fähigkeit kann in der richtigen Situation hilfreich sein.
- **SEI KREATIV!**
Denke außerhalb der Box. Es gibt viele Möglichkeiten!

✦ VERTRAUE DIR, DEINER FANTASIE UND DEINEM TEAM! ✦