

**«Wie erfinde ich ein (Regel-)Spiel?»
Mark Weisshaupt, Kathleen Panitz, Nr. 7/2021, S.**

Links zu Spielmechanismen

- Webseite Boardgamegeek: Board Game Mechanics.
<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic> (06.08.2021)
- Melzer, M. (2013): *Entwicklung einer kompetenzgeleiteten Spielanalyse zur Auswahl und Bewertung von Brettspielen*. <https://core.ac.uk/reader/51448672> (6.8.2021). S. 88ff

Literatur

- Blum, U. (2014): *Spiele entwickeln – ein Crashkurs, Workshop auf der Spielenacht der PH Zug*, 7.–8.11.2014.
- Sylvester, P. (22.1.2007): *Spiele selber machen*. Blog:
<<http://www.spielbar.com/wordpress/2007/01/22/177> (05.11.2015)
- Weisshaupt, M., & Reimer, R. (2016). Spiele erfinden mit internationalen Studierenden. In J. Haag, J. Weißenböck, W. Gruber, C. F. Freisleben-Teutscher (Hrsg.), *Game Based Learning – Dialogorientierung & spielerisches Lernen digital und analog*, S. 7-14. St. Pölten: ikon. Verfügbar unter https://skill.fhstp.ac.at/wp-content/uploads/2016/05/Tagungsband_2015.pdf