

All in

Kinder werden zu Weltenbastler*innen. Sie analysieren und zerlegen Gesellschaftsspiele wie *UNO*, *Werwolf*, *Make n' Break* oder *Quartett*. Aus den Komponenten erschaffen sie neue Spiele.

Motto

Spiele sind da, um neu erschaffen zu werden.

Abstract

Wie eine Minisprache weisen Gesellschaftsspiele ein Alphabet (Figuren, Karten etc.) sowie eine Grammatik (Summe der Regeln) auf. Beides lässt sich verändern.

Fächer

Deutsch
Textiles und Technisches
Gestalten
Mathematik

Stufe

Kindergarten
bis 3. Primarstufe

Zeitbedarf

180 Minuten

Arbeitsform

Gruppenarbeit
Plenum

Material

vers. Gesellschaftsspiele
(UNO, Halli Galli, Werwolf, Make n' Break, Schach, Leiterlispel etc.)

Digikult-Modul

#3 Zwiebeln, Rezepte und Algorithmen

Ziele

1. Die Schüler*innen entdecken *Virtualität* im Alltag.
2. Die Kinder können *Spiele* analysieren und manipulieren.
3. Die Schüler*innen verstehen, was die Elemente und Regeln, was das *Alphabet* und *Grammatik* eines Spiels ausmachen.
4. Die Schüler können eigene Spiele *entwickeln*.

Idee

Wie *virtuell* ist ein Kinderspiel? Eltern zeigen sich oft besorgt, wenn ihre Kinder in „virtuellen Realitäten“ verloren gehen und ihnen nichts anderes als „gamen“ einfällt.

Seit den 1980er Jahren ist der Begriff der virtuellen Realität zum Synonym für eine computergenerierte Umgebung geworden, in der sich Menschen mithilfe von Avataren bewegen. Doch ist nicht jedes Spiel virtuell? Und hat nicht *Monopoly* einigen Beziehungen den Garaus gemacht?

Der Dramatiker Antonin Artaud nutzte den Ausdruck „virtuelle Realität“ bereits 1932. Mit ihm forderte er ein Theater ein, das die Wirklichkeit nicht abbilden, sondern *neu* erschaffen sollte. Die Charaktere, Objekte und Bilder eines solchen Spektakels würden eine eigene



All in

Bezug zu Lehrplan 21

D.5.A.1b

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe eines gezielten Hinweises auf die Ersatz-, Verschiebe-, Erweiterungs- oder Weglassprobe Sprachstrukturen untersuchen.

D.5.A.1c

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig Ersatz-, Verschiebe-, Erweiterungs- und Weglassprobe anwenden, um Sprachstrukturen (nach formalen Kriterien) zu untersuchen.

TTG.2.B.1d

Die Schülerinnen und Schüler können Funktions- und Konstruktionsprinzipien von Spiel- und Freizeitobjekten analysieren und für eigene Umsetzungen nutzen (z.B. Sportgerät, Skaterrampe, Flipperkasten).

MA.1.B.1h

Die Schülerinnen und Schüler können heuristische Strategien verwenden: ausprobieren, Beispiele suchen, Analogien bilden, Regel-

„réalité virtuelle“ erzeugen. Ihre Aufgabe wäre nicht, Echtes wiederzugeben, sondern tief liegende Konflikte auszuagieren.

Fast zeitgleich verwendete J. R. R. Tolkien den Begriff der „Sekundärwelt“. Der Verfasser von *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe* meinte damit Realitäten, die Erzähler*innen erschaffen, damit „unser Geist sie betreten kann“. In solchen Welten wäre wahr, was erzählt werde, da es mit den Regeln dieser Welten übereinstimme.

Doch um eine virtuelle Realität zu erzeugen, braucht es weit weniger als ein Theater oder ein Epos. Sobald sich Menschen auf ein Spiel wie *Schach*, *Monopoly* oder *Catan* einigen, unterzeichnen sie einen **Vertrag** mit einer künstlichen Realität. Für eine bestimmte Zeit gelten keine anderen Regeln als die des Spiels. Innerhalb dieser Wirklichkeitsenklaven geht es dann nur um die Überlegenheit des strategischen Geistes, die Macht des Geldes oder die Kolonisierung von unbesiedeltem Land.

Ablauf

Erste Doppellektion

1. Sequenz: Spielen

In Gruppen spielen die Kinder die verschiedenen Gesellschaftsspiele an oder durch.

2. Sequenz: Analysieren

Gemeinsam mit der Lehrperson besprechen die Kinder, welche Mittel die Spiele benötigen und welche Ziele sie verfolgen. Die einzelnen Spiele lassen sich etwa anhand folgender Fragen aufschlüsseln:

- | | |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zufall: | Sind Würfel im Spiel? |
| Zeit: | Wie zeitintensiv ist das Spiel? |
| Zweck: | Geht es um Geschicklichkeit (Halli Galli), Merkfähigkeit (Memory), Strategie (Schach), sprachliche Kompetenzen (Scrabble) oder andere Fähigkeiten? |

All in

mässigkeiten untersuchen, Annahmen treffen, Vermutungen formulieren. können systematische Aufgabenfolgen bilden, weiterführen, verändern und beschreiben (z.B. auf einer Zahlentafel 5 Zahlen mit einer Figur abdecken und die Summe berechnen. Die Figur um eine, zwei, drei, ... Position(en) verschieben).

- Elemente: Worin besteht das Alphabet des Spiels? Karten, Figuren, Raster, Brett etc.
- Regeln: Wie lässt sich die Grammatik des Spiels grob charakterisieren? Spielen Zahlen eine Rolle? Geht um die Position von Spielfiguren? Geht es um Mustererkennung?
- Erlebnis: Zieht das Spiel einen richtig rein? Ist es lustig? Ernsthaft? Weckt es ein Gemeinschaftsgefühl?

Die einzelnen Kriterien lassen sich an der Wandtafel in einem Raster festhalten:

Spiel	Zufall	Zeit	Zweck	...
UNO	ja	⌚	Muster erkennen	
Werwolf	ja	⌚	Schauspiel	
Schach	nein	⌚ ⌚ ⌚	Strategie	
...				

3. Sequenz: Spielen und Analysieren

Die Kinder testen weitere Spiele und analysieren sie.

Zweite Doppellektion

1. Sequenz: Resümee

Gemeinsam mit der Lehrperson resümieren die Kinder die Erkenntnisse der ersten Doppellektion.

2. Sequenz: Spielwelt bauen

Mit jeweils drei Spielelementen sollen die Kinder in Gruppen ein eigenes Spiel kreieren. Entweder wählen die Kinder diese selbst aus oder die Lehrperson legt diese fest und stellt sie in ausreichender Menge zur Verfügung: Das können Figuren, Kartenstapel, Würfel, Glöckchen, Papier und Stifte sein. Los geht's mit dem Weltenbasteln.



All in

3. Sequenz: Präsentation

Jede Gruppe präsentiert nun ihr Spiel. Die anderen Kinder sowie die Lehrperson prüfen, ob das Spiel überhaupt spielbar ist und ein Ende findet. Die Spiele sollen und dürfen konstruktiv kritisiert werden.

4. Sequenz: Perfektionierung

Die jeweiligen Gruppen erhalten nun noch etwas Zeit, ihr Spiel zu verbessern und zu perfektionieren.

*Expert*innenwissen*

Viele Gesellschaftsspiele lassen sich anhand ihrer Grammatik (Summe der Regeln) und ihres Alphabets (Summe der Grundelemente) charakterisieren und formalisieren.

Die Grammatik legt dabei die Sprache des Spiels fest: Sie umfasst alle Züge und Spielzustände, die innerhalb eines Spiels vorkommen können. In dieser Grammatikalität unterscheiden sich Spiele nicht grundlegend von einer Programmiersprache. Ihre Grammatik bestimmt, welche Operationen bzw. „Spielzüge“ innerhalb einer Sprache wie Java, Python oder C++ erlaubt sind.

