

# 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

- Primarstufe

## Digikult-Modul

#3 Zwiebeln, Rezepte und Algorithmen

## Ziele

1. Die Schüler\*innen können einzelne Elemente von Spielen anpassen, austauschen, weiterentwickeln und *erfinden*.
2. Die Kinder verstehen, was die Elemente und Regeln, was das Alphabet und die *Grammatik* eines Spiels ausmachen.
3. Die Schüler\*innen können eigene Spiele *entwickeln*.
4. Die Kinder entdecken Gesellschaftsspiele als *virtuelle* Räume.

## Expert\*innenwissen

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

	Alphabet	Grammatik
Schach	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 schwarze Bauern</li> <li>• 8 weisse Bauern</li> <li>• 2 schwarze Türme</li> <li>• 2 weisse Türme</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Bauer kann einen Schritt nach vorne ziehen, wenn das Zielfeld leer ist.</li> <li>• ...</li> </ul>

Die Grammatik legt dabei die Sprache des Spiels fest: Sie umfasst alle erlaubten Züge. Damit unterscheiden sich viele Spiele nicht grundlegend von einer Programmiersprache. Ihre Grammatik bestimmt, welche Operationen bzw. „Spielzüge“ innerhalb einer Sprache wie Java, Python oder C++ erlaubt sind.





# Lektion 1

## All in

### Bezug zu Lehrplan 21

MI.2.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).

### Anknüpfungen:

MI.2.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

### Zeitbedarf

90 Minuten

### Material

- Tabelle (vgl. Downloads)
- vers. Gesellschaftsspiele (UNO, Halli Galli, Werwolf, Make n' Break, Schach, Leiterlspiel etc.)

### Arbeitsform

- Gruppenarbeit
- Plenum

### Idee

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

Um eine virtuelle Realität zu erzeugen, braucht es keine Disney-Filme, Computer oder Egoshooter. 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

1. In Gruppen spielen die Kinder die verschiedenen Gesellschaftsspiele an oder durch.
2. 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?

Skills: Geht es um Geschicklichkeit (Halli Galli), Merkfähigkeit (Memory), strategisches Denken (Schach), sprachliche Kompetenzen (Scrabble) oder andere Fähigkeiten?

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?



# Lektion 1

## All in

Die einzelnen Kriterien lassen sich in einer Tabelle (vgl. Downloads) festhalten. Unten ein Beispiel für drei Spiele:

Spiel	Alphabet (Elemente)	Grammatik (Regeln)	Zeit	Skills bzw. Kompetenzen	Zufall
UNO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karten mit vers. Farben und Zahlen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farb auf Farbe,</li> <li>• Zahl auf Zahl,</li> <li>• ...</li> </ul>	⌚	Mustererkennung (Farben und Zahlen)	ja
Werwolf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karten mit vers. Rollenbeschreibungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zugewiesene Rolle spielen</li> <li>• Rollen simulieren</li> <li>• ...</li> </ul>	⌚	Poker face	ja
Schach	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfiguren und Spielbrett</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bauern dürfen ein Feld nach vorne</li> <li>• Springer dürfen so und so ziehen</li> <li>• ...</li> </ul>	⌚ ⌚ ⌚	Strategisches Denken	nein
...					



# Lektion 2

## All in

### Bezug zu Lehrplan 21

MI.2.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).

### Anknüpfungen:

MI.2.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

### Zeitbedarf

90 Minuten

### Material

- vers. Spielelemente (Würfel, Spielfiguren, Chips usw.)
- Bastelmaterial: z. B. Karton für Spielunterlage
- Ausgefüllte Tabelle aus Lektion 1

### Arbeitsform

- Gruppenarbeit
- Plenum

### Idee

*Weltenbasteln* (engl. *world building*) ist ein zentraler Begriff in der Science Fiction- und Fantasyliteratur. Mit ihm beschreiben Autor\*innen ihre Arbeit: Sie erschaffen Welten, die nach eigenen kulturellen Regeln und physikalischen Gesetzen funktionieren. J. R. R. Tolkien nannte sie „Sekundärwelten“ – Realitäten, die so nachvollziehbar sind, damit „unser Geist sie betreten kann“.

In den frühen 1970er Jahren nutzten Spielentwickler\*innen u. a. Tolkiens Welten als Grundlage für sogenannte Pen- & Paper-Rollenspiele, darunter das bekannte *Dungeons & Dragons*. Aus den erzählreichten Tischspielen gingen ab den frühen 1990er Jahren zig Computerspiele hervor, die Spieler\*innen für Tage in eine Sekundärwelt entführen.

### Ablauf

1. Gemeinsam mit der Lehrperson resümieren die Kinder die Erkenntnisse der ersten Lektion.
2. Spielwelt bauen. Mit jeweils drei Spielelementen sollen die Kinder in Gruppen ein eigenes Spiel kreieren. Entweder wählen die Kinder die Elemente selbst aus oder die Lehrperson stellt sie in ausreichender Menge zur Verfügung: Das können Figuren, Kartenstapel, Würfel, Glöckchen, Papier und Stifte sein. Los geht's mit dem Weltenbasteln.
3. 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. Die jeweiligen Gruppen erhalten nun noch etwas Zeit, ihr Spiel zu verbessern und zu perfektionieren.

Spiel	Alphabet (Elemente)	Grammatik (Regeln)	Zeit	Skills bzw. Kompetenzen	Zufall