



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, Leiterlispiel 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"> • Karten mit vers. Farben und Zahlen 	<ul style="list-style-type: none"> • Farb auf Farbe, • Zahl auf Zahl, • ... 	⌚	Mustererkennung (Farben und Zahlen)	ja
Werwolf	<ul style="list-style-type: none"> • Karten mit vers. Rollenbeschreibungen 	<ul style="list-style-type: none"> • zugewiesene Rolle spielen • Rollen simulieren • ... 	⌚	Poker face	ja
Schach	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfiguren und Spielbrett 	<ul style="list-style-type: none"> • Bauern dürfen ein Feld nach vorne • Springer dürfen so und so ziehen • ... 	⌚ ⌚ ⌚	Strategisches Denken	nein
...					

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