

## **Projektkurs „Entwicklung eines Brettspiels mit historischem Hintergrund“ - Referenzfach: Deutsch**

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Friedrich Schiller

Wahrscheinlich kennt jeder Spiele wie z.B. *Mensch Ärgere Dich Nicht* oder *Monopoly* oder selbstverständlich *Schach*.

Aber wer kennt *Die Siedler von Catan* oder *Carcassonne*? Beide wurden immerhin ausgezeichnet mit dem Preis „Spiel des Jahres“.

In dem Projektkurs „Entwicklung eines Brettspiels mit historischem Hintergrund“ werdet ihr diese Spiele und viele weitere kennenlernen. Zu Beginn des Kurses werden wir uns anschauen, wie Spiele funktionieren. Welche Mechanismen treiben den Spielverlauf an? Was sind mögliche Ziele? Wie kann man es erreichen, dass sich der Spieler nicht vom Spiel gespielt fühlt, sondern dass er durch eigene Entscheidungen seines eigenen Glückes Schmied ist (und nicht der Würfel, sprich der Zufall über den Sieger entscheidet)?

Dazu werden wir zu Beginn des Kurses ausführlich Spiele testen und auf diese Fragestellungen hin analysieren.

Im nächsten Schritt muss sich jede Teilgruppe (Gruppengröße max. 4 Schülerinnen/ Schüler) überlegen, welches geschichtliche Thema ihr Spiel haben soll. Dazu muss recherchiert werden, denn das Thema darf nicht aufgesetzt wirken, sondern es muss zum Spielverlauf passen.

Besteht über das Thema Einigkeit in der Gruppe, beginnt eine sehr lange Phase der Entwicklung, die dadurch geprägt ist, dass Ideen ausprobiert werden, um sie dann zu verwerfen, anzupassen oder so umzusetzen.

Nach und nach entsteht ein Brettspiel, bei dem künstlerisch interessierte Köpfe sich ausleben können, denn das Spielmaterial muss gemalt, gebastelt, gefaltet, geschnitzt, ausgeschnitten werden. Funktioniert das Spiel, muss noch eine Regel geschrieben werden, die jeder versteht, auch wenn er nicht zu den Entwicklern gehört. Das Schreiben einer guten, nachvollziehbaren Regel ist eine hohe Kunst und sollte nicht unterschätzt werden.

### **Was sind die Kriterien für die Benotung?**

Es ist ein Spiel entstanden,

- dessen Spielreiz hoch bleibt, auch wenn man es mehrere Male spielt
- das optisch „etwas hermacht“
- dessen Thema zum Spiel passt und nicht beliebig wirkt
- anhand dessen Regeln eine unkundige Gruppe das Spiel spielen kann

Dazu kommt noch, dass im Verlaufe des Kurses eine Mappe geschrieben wird, die den Verlauf des Kurses und den Prozess der Entstehung des Brettspieles dokumentiert.