Workshop „digitale versus analoge Spiele“ Modul A (mit Reise und Kino)

|  |  |
| --- | --- |
| Zielgruppe: | 3. bis 4. Klasse |
| Ziele: | Kinder sollen Vorzüge von analogen Spielen erfahren  Kinder erlernen den Unterschied zwischen analogen und virtuellen Spielen anhand des Vergleichs von   * Sinneserfahrungen * Echtem Miteinander * Bewegung, Motorik, Muskelarbeit |
| Dauer: | Ca. 45 Minuten |
| Materialien, Methode: | * Musikabspielgerät (Handy, PC , Player etc.) und ein Lied ( z. B. Traum von CRO), evtl. Bluetoothbox * Beamer, Lautsprecher, Filme von *Youtube*:   + <https://www.youtube.com/watch?v=p0wnTTwvy_I> (Minecraft)   + <https://www.youtube.com/watch?v=H0qqCqfC0fo&list=PLtHYEGxUm5vddK04ZOlN5Y-1qYv3qQnDc&index=2&t=524s> (ab Minute 3:00 abspielen für ca. 2 Min.) (Minecraft)   + <https://www.youtube.com/watch?v=rRtQiaIXVn4&list=PLtHYEGxUm5vddK04ZOlN5Y-1qYv3qQnDc&index=2> |

Ablauf

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Abschnitte** | **Beschreibung** | **Materialien** | **Zeit/Min.** |
| Warm-up „Alle, die…“ | (sh. Extra Download) Am besten man spielt hier „Alle, die“ mit dem Thema *Spiele*. Z.B. „Alle, die gestern ein PC-Spiel gespielt haben, wechseln den Platz.“ | Stuhlkreis minus 1 Stuhl. Statt eine Lücke im Kreis. | 5 |
| Vorstellung | Abklären von zeitlichen Rahmen, Pausen, Regeln, wer ihr seid etc. | - | 5 |
| 1 Spiel aus dem echtem Leben spielen: z. B.  **„Reise nach Jerusalem verkehrt herum“**  (idealerweise mit Sinneserfahrungen, Spaß, echten Begegnungen und Bewegung bzw. Körpererfahrung) | Im Klassenzimmer werden **Stühle parallel** in 2er Reihe und Rücken an Rücken gestellt.  Die Anzahl der Stühle sollte ungefähr 4 weniger als Teilnehmer betragen.  Die **Rahmengeschichte**:  Wir stellen uns vor, dass die Königin von Bayern uns nach Israel schickt zum König von Israel. Sie sind Verbündete und die Königin möchte dem König eine wichtige Geheimbotschaft mitteilen. Sie selbst ist verhindert und die Reise wäre auch zu gefährlich. Sie schickt ihre Dienerinnen und Diener, jede/r von Ihnen bekommt einen Teil der Botschaft, also alle müssen ankommen, damit der König die Botschaft entziffern kann.  Die Diener begeben sich auf die schwierige und lange Reise, über Berge, Flüsse und Wüsten.  Ihr **Fahrzeug** (die Stühle) wird dabei immer kleiner (Verschleiß = immer mehr Stühle werden abgezogen).  **Tagsüber** (**Musik**) sind sie fröhlich unterwegs, sie wandern und **nachts** (Musik **aus**) begeben sie sich alle in ihr Fahrzeug, damit sie Schutz haben. Sie eilen nicht ins Vehikel hinein, sondern machen das gut überlegt, so dass alle Platz haben.  Nachts sind draußen wilde **gefährliche Tiere** wie Schlangen und Skorpione, deshalb darf kein Körperteil den Boden berühren. Alle bleiben im Fahrzeug!  **Königin: (eine weibliche Akteurin im Klassenzimmer)**  ***„Liebe Dienerinnen, liebe Diener,***  ***handelt klug und mit Ruhe, habt keine Eile, redet miteinander, seid füreinander da und haltet zusammen!!! Dann schafft ihr die Reise und alle kommen sicher an!“***  ***Begebt euch nun an eure Plätze und auf die Reise, wenn die Musik erklingt.***  Frage an Kinder: Habt ihr die Botschaft der Königin verstanden?  **REGELN nochmals abklären**  Der Klasse werden die **Regeln** erklärt.   * Ziel ist, dass die **gesamte Klasse** in Jerusalem ankommt. Wenn die Musik ausgeht, **darf keiner mehr den Boden berühren**. * Es geht nicht um Schnelligkeit oder Zeit * Was könnt ihr tun, damit ihr es alle schafft, oben zu bleiben und den gefährlichen Boden nicht zu berühren?   Wir legen los: Musik läuft, Kinder gehen um die Stühle herum, Musik stoppt. Wir kontrollieren, ob jemand den Boden berührt und zählen dann bis 10.  Sofern die erste Runde gut gemeistert wurde und keiner (für 10 Sekunden) den Boden berührt hat, geht’s zur nächsten Runde und man nimmt ein paar Stühle weg und lässt die Musik für die nächste Runde ertönen. Die Stühle werden mit den nächsten Runden immer weniger. Man muss es nicht bis zum bitteren Ende *exerzieren*. Es geht um die oben beschrieben Erfahrungen mit den Sinnen etc. nicht um das Spiel selbst.  Evtl. muss man das Spiel unterbrechen, wenn die Kinder bspw. zu schnell auf die Stühle springen. Da kann man fragen, was wichtig wäre, um das Ziel zu erreichen und betonen, dass es nicht um Schnelligkeit geht.  Nach dem Spiel fragen wir:  Hat es euch Spaß gemacht? Was hat euch daran gefallen?  Was war besonders oder anders? | Smartphone mit Lied (z. B. Traum von CRO)  Lautsprecher  Stühle wie bei Reise nach Jerusalem  Evtl. Polster auf den Boden (wenn ein Kind auf den Boden fällt, dann tut es nicht so weh >Vermeidung von Unfallgefahr) | 20 |
| Filme SIMS und Minecraft | Wir bilden 2 oder 3 Kino Sitzreihen und verdunkeln den Raum.  Nun schwenken wir zur virtuellen Welt und sehen uns die beiden oben erwähnten Filme zu Minecraft und den SIMs an. Aber nur **kurze Ausschnitte** davon. | PC, Beamer, Lautsprecher  Zimmer verdunkeln  Filme, Links sh. oben | 10 |
| Reflexion | Die Filme werden kurz besprochen und kurz mit dem analogen Spiel verglichen:   1. Was habt ihr gesehen. Was passiert da in den Filmen? 2. Ist das wirklich so?    1. Sims 4: Z. B. hat die Frau den Mann getroffen? Wie lange hat es gedauert so ein Laufband zu kaufen? Wie lange dauert das im echten Leben? (Frage an uns selbst: Welche Werte werden hier vermittelt?    2. Minecraft: Ist der über die Berge in Minecraft gewandert? War das anstrengend? Musste er schwitzen? Hat er das Wasser gespürt? 3. Was war nun der Unterschied zw. PC-Spielen und analogen Spielen |  | 5 |

*Weitere Idee:   
Kinder werden sowohl bei der Jersualamreise als auch beim PC Spiele Kucken fotografiert. (Erlaubnis vorher einholen)*

*Die Bilder könnte man den Kindern beim Modul B zeigen.*