Workshop „Digitale versus analoge Spiele“ Teil 1 (Reise nach…)

|  |  |
| --- | --- |
| Zielgruppe: | 3. Jahrgangsstufe |
| 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   Kinder lernen unterscheiden, was sowohl reale als auch virtuelle Spiele mit ihnen und ihrer Gesundheit macht. |
| Dauer: | Ca. 2UE |

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 (alternativ: „die noch nie oder die schon mal“) ein Computerspiel gespielt haben, wechseln den Platz.“ | Stühle/Stuhlkreis, eine Person hat keinen Stuhl, die fängt an mit „Alle, die…“ | 10 |
| **Vorstellung** | Abklären von zeitlichen Rahmen, Pausen, Regeln, wer ihr seid etc. | - | 5 |
| **Reflexion**: „Warum spielen Menschen…?“ | Ich stelle den Kindern 2 Fragen:   1. Warum spielen Menschen (und auch Tiere)? 2. Paarweise überlegt euch ein Spiel, benennt es und sagt, was man dabei lernen kann. | Stuhlkreis | 15 |
| **„Reise nach Jerusalem verkehrt herum“** | Im Klassenzimmer werden **Stühle Rücken an Rücken** aufgestellt (wie bei „Reise nach Jerusalem“). Die Anzahl der Stühle beginnt mit der Anzahl der Kinder oder etwas weniger. Um die Stühle herum ist viel Platz für die Kinder und Pufferplatz, wenn ein Kind von den Stühlen fliegt, es nicht gegen eine Kante stoßt  **Rahmengeschichte, die wir den Kindern erzählen:**  Es war einmal vor einigen Hundert Jahren. Die Königin von Bayern ist befreundet mit dem König von Jerusalem.  Sie muss dem König eine wichtige Geheimbotschaft mitteilen. Sie selbst ist verhindert. Deshalb schickt sie ihre Boten und Botinnen. Jede/r von Ihnen bekommt einen Teil der Botschaft von der Königin mitgeteilt, also müssen **alle** ankommen, damit der König die Botschaft entziffern kann. Wenn eine/r nicht ankommt, dann kann der König die Botschaft nicht entziffern.  Die Diener begeben sich auf die lange Reise.  Ihre Wägen (die Stühle) erleiden bei jeder Spielrunde einen Verschleißt und werden dabei immer weniger (pro Runde werden 1 bis 2 Stühle abgezogen).  **Tagsüber** (Musik) sind sie fröhlich unterwegs, sie wandern und **nachts** (Musik geht **langsam** **aus**) begeben sie sich alle in ihre Wägen, damit sie Schutz haben.  Nachts sind draußen wilde **gefährliche Tiere** wie Schlangen und Skorpione, deshalb darf kein Körperteil nachts den Boden berühren. Alle bleiben in den Wägen!  Nach jeder Spielerunde (Musik geht langsam aus) soll meist reflektiert werden, was bisher gut und schlecht gelaufen ist. Sie als Referent/in sind im Spiel der „Reisecoach“!  **Wir legen los:** Musik läuft, Kinder gehen/tanzen um die Stühle herum (bitte Kindern die Laufrichtung vorher mitteilen), Musik stoppt langsam. Die Kinder begeben sich in die Wägen (irgendwie auf die Stühle). Wir kontrollieren, ob jemand den Boden berührt und zählen dann bis 6 Uhr morgens, dann geht es wieder raus aus den Federn.  Sofern die erste Runde gut gemeistert wurde und keiner den Boden berührt hat, geht’s zur nächsten Runde und man nimmt ein bis 2 Stühle weg und lässt die Musik für die nächste Runde ertönen. Die Stühle werden mit den nächsten Runden immer weniger, bis es nur noch wenige Stühle sind, je nach Gruppengröße (es muss noch irgendwie machbar für die Kinder sein, man sollte es nicht übertreiben!) Zwischen den Runden wird meist reflektiert, wie oben beschrieben.  **Nach dem Spiel fragen wir:**  Hat es euch Spaß gemacht?  Was habt ihr dabei gelernt? | Musikabspielgerät (Handy, PC, Player etc.) und ein Lied ( z. B. Jerusalema), Bluetoothbox in Kombi mit Handy wäre der einfachste Weg | 20 |