



Der Projektwettbewerb für anspruchsvolle Sinnfragen

Staffel 1 „Mensch & Tier“

Übersicht

Was für ein Produkt habt ihr gemacht? Wie heisst es?

Wir haben ein Brettspiel gemacht. Es heisst:
„PHILOSPIEL MIT STIL“

Wer seid ihr?

Schulort

Gesamtschule Erlen, Dielsdorf

Stufe/Klasse

2.- 6. Klasse (Privat- und Sonderschüler)

Lehrperson

Frau Wettstein

Vornamen
der Kinder

Chaya, Lara, Jannik, Leandro, Colin, Nico

Beschreibung des Produktes

Stellt euer Produkt kurz vor und erklärt die wichtigsten Elemente.

Wir haben ein Brettspiel mit philosophischem Inhalt gemacht. Das Spielfeld ist ähnlich wie bei einem „Leiterlenspiel“. Man würfelt und geht mit seiner Figur vorwärts durch die Spielwelt. Unterwegs gibt es Felder mit speziellen Bedeutungen, zum Beispiel das Trampolin, wobei man 10 Felder vorwärts darf, oder den Trunk, wo man ein Leben/einen Stein bekommt usw. (siehe Spielanleitung). Ideen und gewisse Items für diese speziellen Felder haben wir aus dem Videogame „Fortnite“. Dann gibt es noch Felder mit einer Form (Dreieck, Viereck oder einem Kreis). Bei diesen Feldern muss man eine entsprechende Karte ziehen. Auf den Karten stehen entweder philosophische Fragen, worüber gemeinsam (alle Spieler) philosophiert und diskutiert werden kann oder es stehen darauf Aussagen von uns aus unseren philosophischen Gesprächen. Zur Aussage muss der Spieler, der sie gezogen hat seine Meinung sagen und diese begründen. Begründet man seine Meinung, darf man drei resp. fünf Felder vorwärts.

Das Spiel ist spannend, weil es darum geht, wer am schnellsten vorwärts kommt, aber auch weil man Denken muss und miteinander sprechen kann.



Prozess

Beschreibt, wie ihr das Produkt entwickelt habt (Meilensteine, Schwierigkeiten) und wie ihr vorgegangen seid.

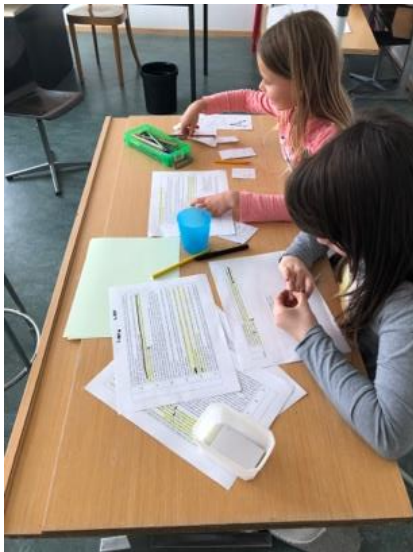
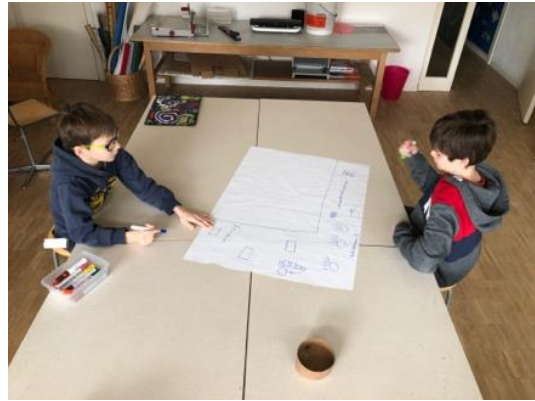
Wir haben alle miteinander diskutiert was wir für ein Produkt machen wollen und sind dann schnell darauf gekommen, dass wir ein Spiel machen.

Am Anfang gab es viele verschiedene Ideen für Spiele und so entschieden wir uns für drei Spiele. Immer zwei Kinder haben zusammen an einer Spielidee gearbeitet. Zwischen dem Arbeiten an den Spielen haben wir uns immer mal wieder alle getroffen und gegenseitig erzählt was wir machen, wie weit wir sind und was gut geht oder was nicht. Gegen Ende merkten wir, dass die Zeit knapp wird, weil es so viel Arbeit war. So haben wir uns dann für ein Spiel entschieden, welches wir gemeinsam für die Abgabe des Wettbewerbes fertig stellen und wo alle unsere guten Ideen einfließen. Wir haben das Spiel genommen, welches schon am Weitesten war und welches auch alle cool fanden. (Nach der Wettbewerbsabgabe hat jede Gruppe noch Zeit ihr eigenes Spiel fertig zu stellen.)

Die Grundidee und das Spielfeld von „Philospiel mit Stil“ ist von Leandro und Nico. Da sie beide gerne „Fortnite“ spielen, haben sie Items daraus genommen für Spezialfelder und die Figuren. Die Aussagen und Fragen für die Karten haben wir aus den Transkripten von unseren philosophischen Gesprächen herausgesucht. Wir haben Sätze im Transkript angeleuchtet und herausgeschrieben. Das haben wir zu drei „Themen“ gemacht. Man könnte jederzeit zu einem neuen Thema Karten schreiben und die jetzigen damit ersetzen. So bleibt das Spiel immer spannend.

Während dem Entwickeln des Spieles mussten wir viel miteinander diskutieren. Am Anfang hatten wir zu viele Ideen für Regeln und das Spiel war zu komplex. Wir mussten entscheiden was wir behalten und was nicht. Manchmal haben wir alle zusammen darüber abgestimmt, manchmal konnten wir uns auch einfach einigen. Eigentlich hatten wir immer etwas zu viele Ideen und wir mussten es einfacher machen. Es war auch schwierig zu entscheiden wie viele Spieler mitspielen können und wie lange das Spiel geht. Beim Testen vom Spiel haben wir dann gemerkt, dass es sehr lange geht bis man ins Ziel kommt. Darum haben wir dann noch ein Zwischenziel eingezeichnet.

Die Punktevergabe war auch schwierig zum Entscheiden, also wann bekommt man einen Punkt oder darf vorwärts, nachdem man zu einer philosophischen Frage oder Aussage etwas gesagt hat. Man kann nicht einfach sagen, das hast du richtig geantwortet und darum bekommst du einen Punkt, weil es beim Philosophieren kein richtig oder falsch gibt. Weil es beim Philosophieren aber wichtig ist, dass man begründen kann was man sagt, sind wir dann darauf gekommen, dass es Punkte gibt, wenn man seine Meinung begründet.



Wir, bei der Entwicklung der Spiele.

Ergebnisse

Wenn ihr in den philosophischen Gesprächen Fragen und Antworten erarbeitet habt, die im Produkt nicht sichtbar werden, könnt ihr diese hier aufschreiben.

Ein paar Gedanken zum Thema Gefühle der Tiere, die wir notiert haben oder uns noch in Erinnerung blieben: (Bei diesem Gespräch hat leider die Aufnahme versagt.)

Fragen die wir uns gestellt haben nachdem wir die Geschichte „Die tote Maus“ gehört haben:

- Wie fühlt sich die Maus? – Was denkt die Katze dabei? – Warum macht das die Katze? – Tut es der Katze leid? – Möchte sie das? – Fühlt die Maus etwas? – Haben alle Tiere denselben Wert?

Aussagen/Antworten:

- Die Maus fühlt sicher etwas. Man erkennt, wenn Tiere Schmerzen haben an Geräuschen die sie machen oder an Zeichen, zum Beispiel wenn sie „humpeln“.
- Nicht alle Tiere haben Schmerzen. Sehr kleine Tiere haben keine, weil sie kein Hirn haben.
- Um etwas zu Fühlen braucht man Nerven. Die leiten es weiter und das Gehirn sagt uns dann, dass etwas weh macht.
- Fühlen und Schmerzen hat etwas mit dem Kopf, also dem Hirn, zu tun. Wenn man weiss, was passieren kann ist das Gefühl viel schlimmer. Es hat also auch etwas mit der Erinnerung zu tun.
- Das Wissen spielt bei Gefühlen auch eine Rolle. Es macht einen Unterschied wie man etwas fühlt, ob man weiss, was passieren kann oder nicht.

Teamarbeit

Beschreibt, wie ihr zusammengearbeitet habt.

Wir haben immer einmal pro Woche alle zusammen ausgetauscht, einander gezeigt und erzählt woran wir sind, uns Ideen gegenseitig vorgestellt und uns gegenseitig Rückmeldungen gegeben. Grosse Entscheide, beispielsweise, dass wir ein Spiel machen und welches Spiel wir abgeben usw. haben wir auch immer alle gemeinsam besprochen. Wir haben viel zusammen diskutiert, aber auch alleine gearbeitet. Schade war nur, wenn es Kinder gab, die keinen „Bock“ hatten und nicht so gut mitmachten, so ging auch etwas Zeit verloren.

Bei der Herstellung haben wir die Aufgaben aufgeteilt. Alle haben aus den Transkripten Aussagen angeleuchtet, Leandro hat das Spielfeld und die Karten fertig gestellt, Nico die Figuren und zusammen mit Jannik die Spielregeln nochmals überarbeitet, Chaya und Lara haben für die Karten gearbeitet. Colin hat uns fotografiert, gefilmt und Interviews gemacht, ein Drehbuch für den Film geschrieben und dann den ganzen Film geschnitten.

Quellenangaben

Falls Ihr Fotos/Bilder/Videos/Texte von anderen Personen für euer Produkt verwendet habt, woher stammen sie? Bitte schreibt das für JEDE Quelle einzeln auf!

Die Bilder der Spielfiguren: Videogame „FORTNITE“, Epic Games und People Can Fly, PC, Mac, PS4, Xbox One, gearbox software, 2017

Symbole der Spezialfelder (Trank, Feuer, Trampolin und Falle): „FORTNITE“, Epic Games und People Can Fly, PC, Mac, PS4, Xbox One, gearbox software, 2017

Bestätigung der verantwortlichen Lehrperson

Ich wurde informiert, dass die Produkte auf der Homepage www.philofit.ch veröffentlicht werden. Ich bestätige, dass im Produkt ausschliesslich Fotos und Ton- resp. Videoaufnahmen von Schulkindern verwendet werden, von denen die Eltern eine Einwilligungserklärung unterschrieben haben. Eine Kopie dieser Belege habe ich dem Philofit-Team zukommen lassen. Ich bestätige, dass im Produkt keine Fotos, Ton- und Filmdateien von Dritten verwendet werden, die urheberrechtlich geschützt sind.

Ort, Datum und Unterschrift der verantwortlichen Lehrperson:

Dielsdorf, 30. Mai 2018

