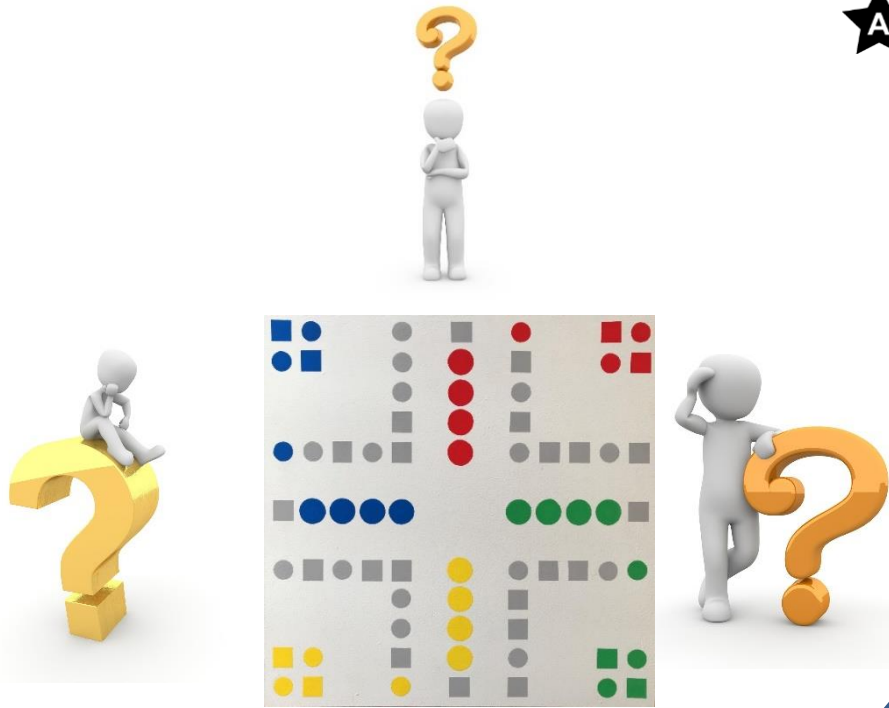




Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung erstellen
Teilkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Ich kann Informationen zu dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ sammeln. - Ich kann die Spielregeln eines Brettspiels anwenden. - Ich kann Regeln in der Gruppe aushandeln.

Deutsch D02.01.02 D03.01.02
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



Sitzen Sie ebenfalls ratlos um Ihr Spielfeld? Oder können Sie sich auf die gültigen Regeln nicht einigen? Kein Problem. Bearbeiten Sie den Lernschritt „Eine Spielanleitung erstellen“

#wennmalwiederkeinerdieRegelkennt #zulangeher
#überforderung #hilfeeEEEE

Im Fach Farbtechnik fertigen Sie ein Brettspiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ für Ihren Lieblingsmenschen an. Damit Ihr Lieblingsmensch spielen kann, braucht er eine Spielanleitung.

Arbeitsauftrag
 Schreiben Sie für Ihren Lieblingsmenschen eine Spielanleitung für das Brettspiel auf den folgenden Seiten.
 a) Finden Sie einen passenden Spielnamen für das Spiel.
 b) Denken Sie sich eigene Regeln aus.

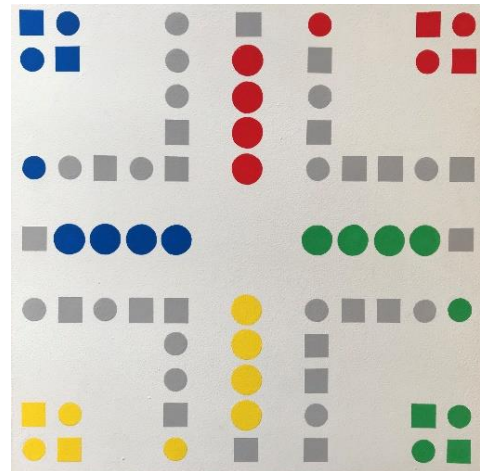




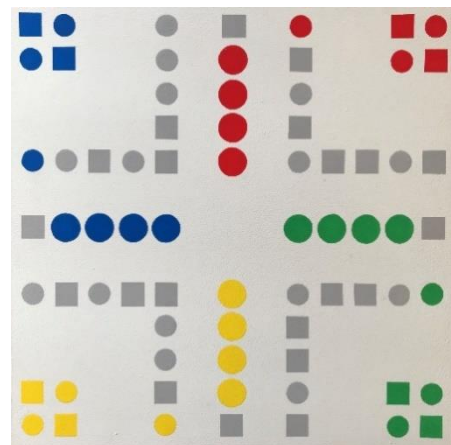
Spielanleitung _____

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

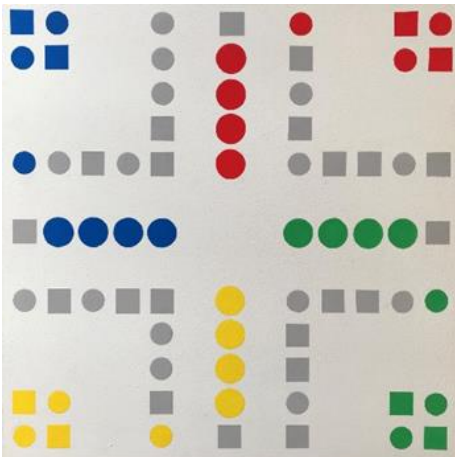


Spielvorbereitung

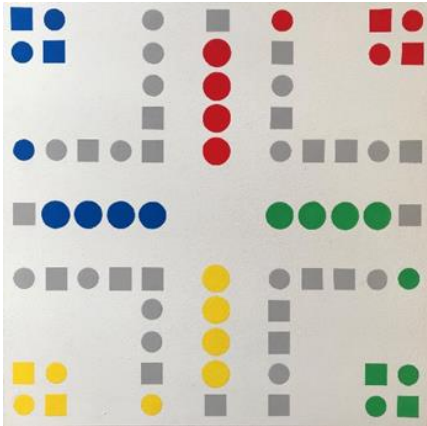




Besonderheiten der Würfelzahl „6“

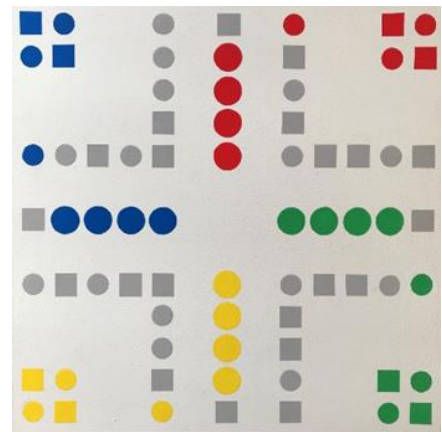


Spielablauf








Ende des Spiels



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			
Ich kann mir Spielregeln zu einem Spielbrett ausdenken.			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?



Ich habe

...

- meine Spielanleitung mit dem Spielbrett als Geschenk verpackt.
- die Spielanleitung mit dem Spielbrett meinem Lieblingsmenschen übergeben.



Kompetenz:
Eine Spielanleitung erstellen

Fach
D02.1.02
D03.1.02

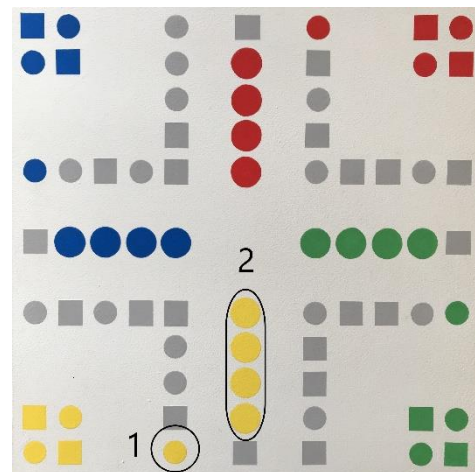
Lösung



Spielanleitung „Mensch chillaxe doch mal“

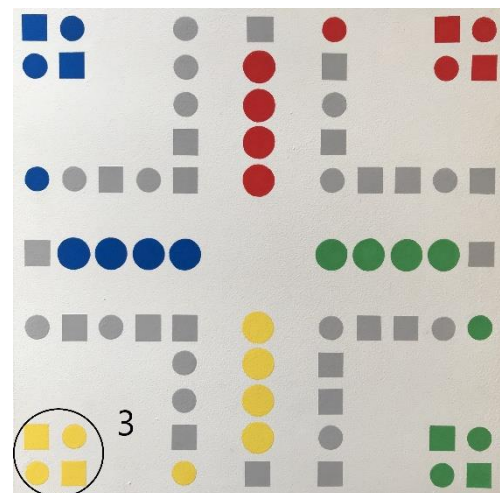
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.



Spielvorbereitung

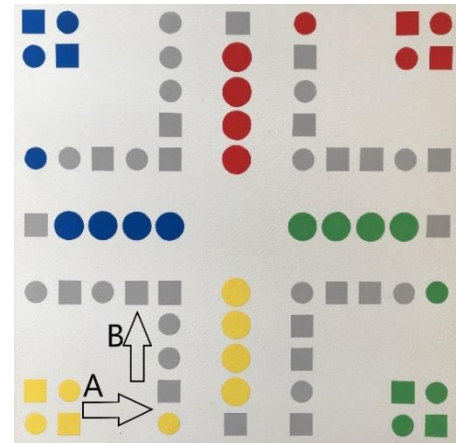
- Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Die vier Felder werden „Haus“ (3) genannt.
- Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.





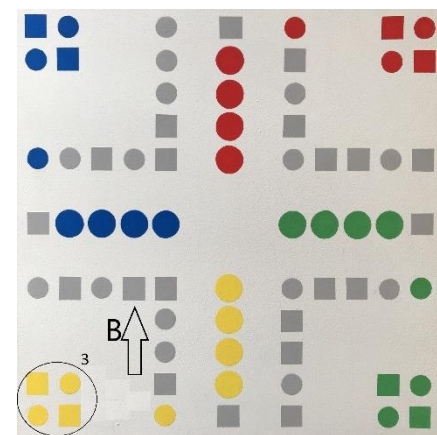
Besonderheiten der Würfelzahl „6“

- Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
- Bei einer „6“ muss man eine Figur auf das Startfeld (1) ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren im eigenen Haus (3) stehen.
- Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler dreimal würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



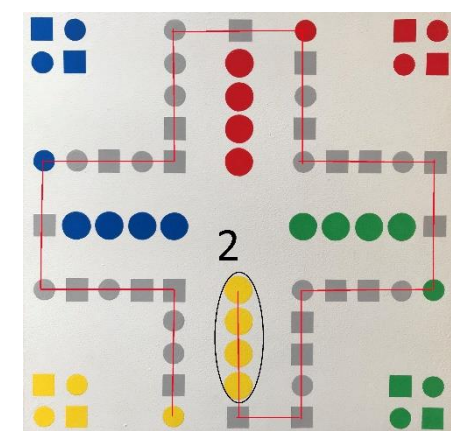
Spielablauf

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor.
- Andere Spielfiguren können übersprungen werden.
- Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
- Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
- Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das schon von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Feld weiterrücken.



Ende des Spiels

- Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor.
- Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung verstehen
Teilkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Ich kann Informationen zu dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ sammeln. - Ich kann die Spielregeln eines Brettspiels anwenden. - Ich kann Regeln in der Gruppe aushandeln.

Deutsch D02.01.02.01
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



In der offenen Lernzeit hatten Sie Gelegenheit einige Spiele auszuprobieren. Welche Spiele haben Sie gespielt? Welche der abgebildeten Figuren passt am besten zu Ihrer Gefühlslage beim Spielen?

Arbeitsauftrag
 1) Tragen Sie die von Ihnen gespielten Spiele in die Tabelle ein und geben Sie eine Bewertung dafür ab.



Spielname	😊	😐	😞



Arbeitsauftrag

2) Erarbeiten Sie den Textinhalt auf dem Einlageblatt. Folgen Sie dabei den Bearbeitungsschritten in der Tabelle. Haken Sie erledigte Bearbeitungsschritte ab.



Nr.	Bearbeitungsschritt	<input checked="" type="checkbox"/>
1.	Überfliegen Sie den Text. Verschaffen Sie sich dadurch einen groben Überblick.	<input type="checkbox"/>
2.	Lesen Sie den Text sorgfältig und unterstreichen Sie unbekannte Wörter mit einem roten Stift.	<input type="checkbox"/>
3.	Klären Sie die unbekannt Begriffe mithilfe eines Wörterbuchs. Nutzen Sie gegebenenfalls Ihr Fremdsprachwörterbuch.	<input type="checkbox"/>
4.	Markieren Sie die für Sie drei wichtigsten Regeln mit der Farbe Grün. Achten Sie bei der Spieldurchführung besonders auf deren Einhaltung.	<input type="checkbox"/>



Hilfsmittel:
Sehen Sie sich das Video unter folgendem Link an. Darin werden die Regeln nochmal anschaulich erklärt.



Arbeitsauftrag

3) Kreuzen Sie an, ob die Aussagen in der Tabelle richtig oder falsch sind.






Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur der gleichen Farbe steht, nimmt eine Figur die andere auf die Schultern. Es dürfen jetzt also immer beide Figuren zusammen bewegt werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Arbeitsauftrag

4) Spielen Sie mit Ihren Lernpartnerinnen und Lernpartnern „Mensch ärgere dich nicht“. Folgen Sie den Bearbeitungsschritten in der Tabelle.

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich mit maximal drei anderen Lernpartnerinnen und Lernpartnern an einen Gruppentisch. In jeder Gruppe sollten Schülerinnen und Schüler der Niveaus A, B und C vertreten sein.
	10 min	Einigen Sie sich auf gemeinsame Regeln und bereiten Sie das Spiel vor.
	30 min	Spielen Sie nach den vereinbarten Regeln eine Runde „Mensch ärgere dich nicht“.

Für die offene Lernzeit geeignet.

Das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ ist nicht nur in Deutschland bekannt. Auch in anderen Ländern wird das Spiel gespielt. Allerdings hat das Spiel in anderen Ländern einen anderen Namen.



Arbeitsauftrag

5) Kreuzen Sie an, ob Sie den Spielnamen für passend (10) oder für unpassend (1) halten.

Deutschland: Mensch ärgere dich nicht




1 _____ 5 _____ 10

Frankreich: Mach dir nichts draus

1 _____ 5 _____ 10




Polen: Chinese

1 _____ 5 _____ 10

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Haben Sie nach dem Spiel in der Gruppe einen eigenen Vorschlag für den Spielnamen? Tragen Sie hier Ihren Namensvorschlag ein: _____
	10 min	Teilen Sie den anderen Mitspielerinnen und Mitspielern Ihren Namensvorschlag mit. Begründen Sie Ihren Namensvorschlag. Einigen Sie sich auf den besten Spielnamen in Ihrer Gruppe.
	15 min	Veranstalten Sie im Plenum ein Ranking für den besten Spielnamen in der Klasse.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen Überblick über einen Text verschaffen.			
Ich kann unbekannte Wörter in einem Text finden.			
Ich kann unbekannte Wörter mit einem Wörterbuch klären.			
Ich kann falsche Aussagen von richtigen Aussagen zu einem Text unterscheiden.			
Ich kann eine Spielanleitung befolgen.			
Ich kann mich mit anderen auf gemeinsame Spielregeln einigen.			
Ich kann einen Spielnamen bewerten.			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?



Ich habe

...

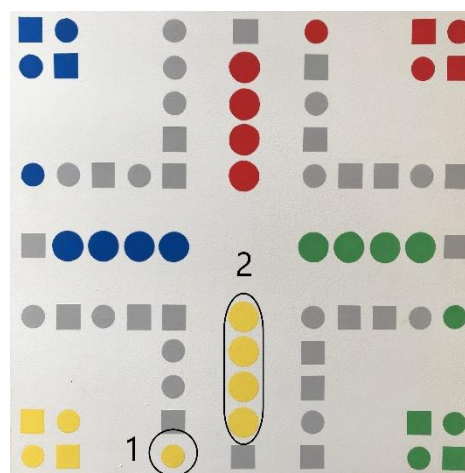
- meinen Lernschritt im Ordner eingheftet.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Spielanleitung „Mensch ärgere dich nicht“

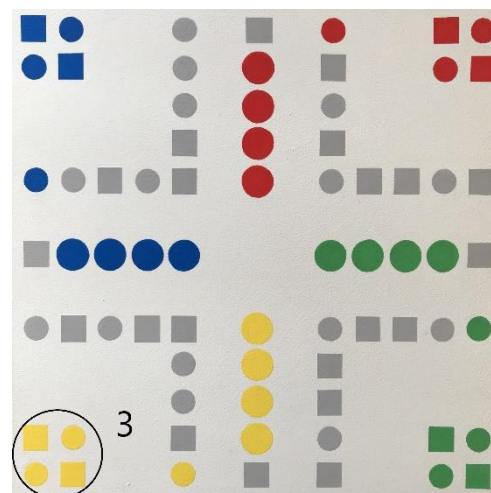
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.



Spielvorbereitung

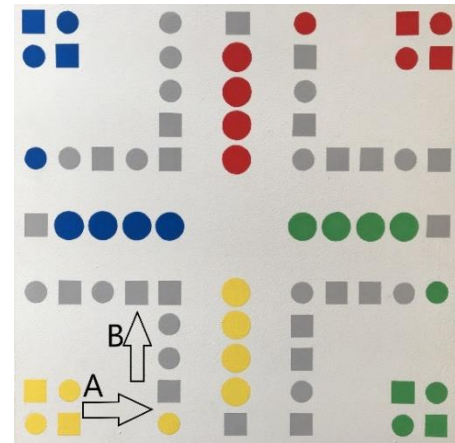
- Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Die vier Felder werden „Haus“ (3) genannt.
- Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.





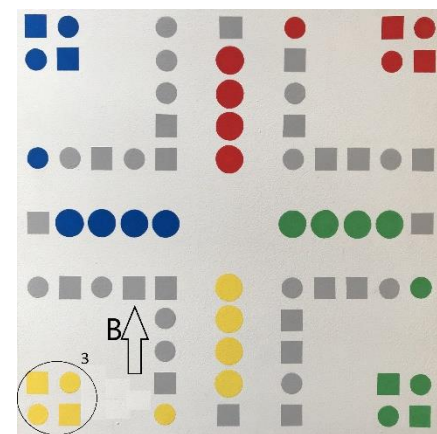
Besonderheiten der Würfelzahl „6“

- Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
- Bei einer „6“ muss man eine Figur auf das Startfeld (1) ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren im eigenen Haus (3) stehen.
- Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler drei Mal Würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



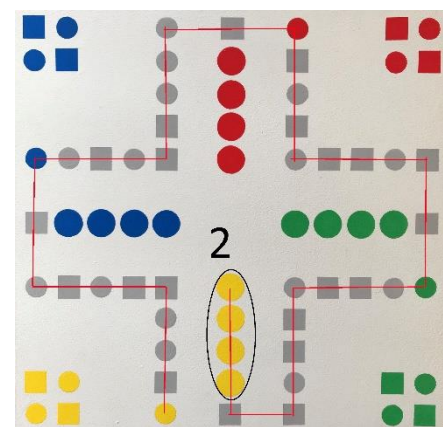
Spielablauf

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor.
- Andere Spielfiguren können übersprungen werden.
- Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
- Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
- Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das schon von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Feld weiterrücken.



Ende des Spiels

- Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor.
- Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Kompetenz:

Eine Spielanleitung verstehen

**Deutsch
D02.01.02.01**

Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle

Lösung



Überprüfen Sie, ob folgende Aussagen richtig oder falsch sind. Kreuzen Sie entsprechend in der Tabelle an.

Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.	x	
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.	x	
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.		x
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.	x	
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.		x
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.		x
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur der gleichen Farbe steht, nimmt eine Figur die andere auf die Schultern. Es dürfen jetzt also immer beide Figuren zusammen bewegt werden.		x



Materialien/Kompetenz
Eine Spielanleitung schreiben

Teilkompetenz:

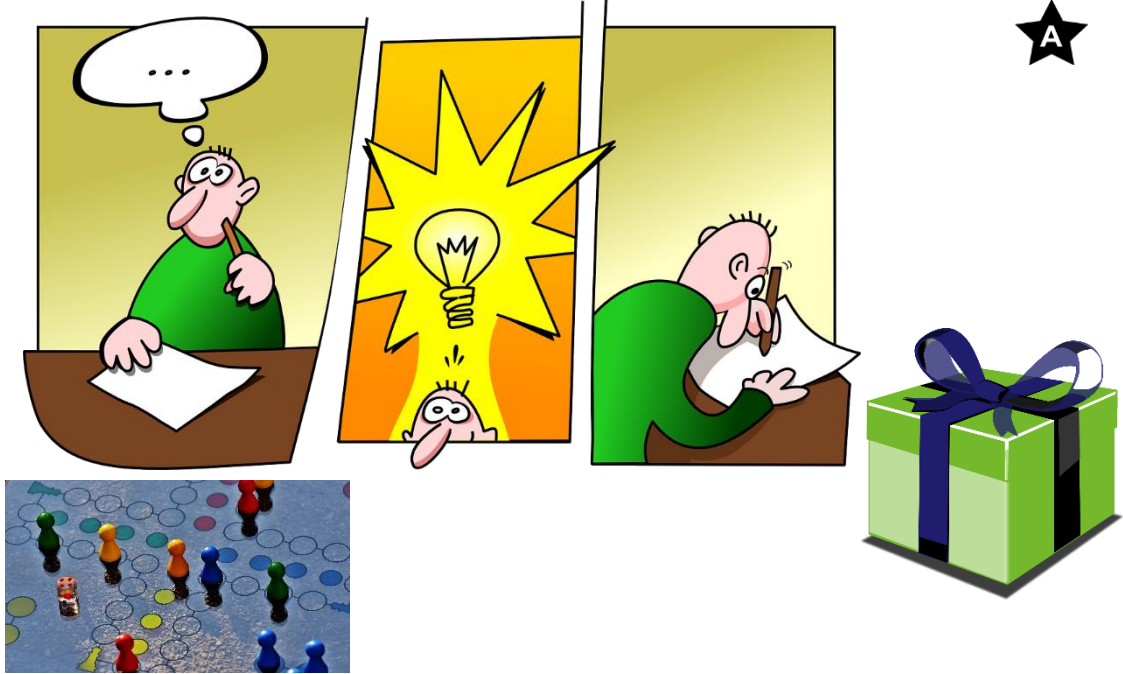
- Ich kann Ideen für ein Brettspiel sammeln.
- Ich kann eine Spielanleitung schreiben.
- Ich kann eine Spielanleitung beurteilen.
- Ich kann meinen Mitschülerinnen und Mitschülern Feedback geben.

Deutsch
D03.01.02.02

LernPROJEKT

LernTHEMA

LernSCHRITT



In diesem Lernschritt werden Sie angeleitet, ein eigenes Spiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ zu entwickeln. Sie bekommen die Möglichkeit Ideen zu sammeln, eine Anleitung zu planen und Sie erhalten von Testspielern eine Rückmeldung zu Ihrem Spiel.



Arbeitsauftrag
 1) Beantworten Sie die Fragen in der Tabelle (Stichworte).

Frage	
Für wen oder für welche Zielgruppe soll das Spiel sein? (Bsp.: Kinder, Jugendliche oder Erwachsene)	
Für wie viele Spieler soll das Spiel sein?	
Was brauche ich außer dem Spielbrett? (Bsp.: Spielfiguren, Würfel, usw.)	
Wie soll das Spiel heißen?	



In den Gedankenblasen stehen Regeln, die Sie in Ihre Spielanleitung schreiben können.

Arbeitsauftrag



- 2) Sammeln Sie Regeln für Ihre Spielanleitung.
 - a) Markieren Sie die Regeln, die Sie übernehmen wollen, grün.
 - b) Markieren Sie die Regeln, die Sie nicht übernehmen wollen, rot.
 - c) Tragen Sie in die freie Gedankenblase eine weitere Idee für Regeln ein.

Bei einer „6“ darf der Spieler außerdem entscheiden, ob er eine Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur sechs Felder weiterzieht.

Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade. Das heißt, dass keine Spielfigur mehr dieses Feld überspringen darf. Die Blockade kann erst gelöst werden, indem eine Figur weiterbewegt wird.

Der älteste Spieler beginnt.

Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, bilden ein Team. Sie werfen die Figuren des jeweils anderen nicht aus dem Spiel.

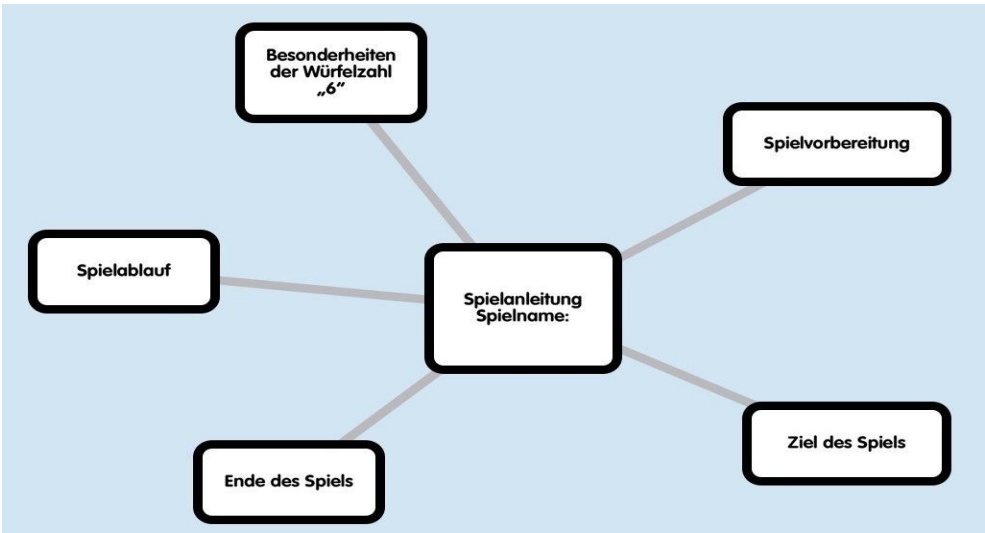
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur der gleichen Farbe steht, nimmt eine Figur die andere auf die Schultern. Es dürfen jetzt also immer beide Figuren zusammen bewegt werden.



Arbeitsauftrag

3) Bereiten Sie den Text für die Anleitung vor.

- Übertragen Sie die Mindmap auf ein Blockblatt.
- Schreiben Sie die grün markierten Regeln aus Aufgabe 2 zu den passenden Teilüberschriften in der Mindmap.



Arbeitsauftrag

4) Schreiben Sie mithilfe Ihrer Mindmap eine eigene Anleitung auf ein Blockblatt.



Schreiben Sie geeignete Regeln aus dem Einlegeblatt zum Lernschritt „Eine Anleitung verstehen“ ab.

Arbeitsauftrag

5) Führen Sie mit Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an diesen Ablauf.



Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich in Kleingruppen (vier Personen) zusammen. Verteilen Sie in der Gruppe folgende Feedbackaspekte: <ul style="list-style-type: none"> • Verständlichkeit • Kreativität • Rechtschreibung Die Autorin oder der Autor der Spielanleitung bekommt keinen Feedbackaspekt.
	30 min	Lesen Sie gemeinsam die Anleitung eines Gruppenmitglieds. Führen Sie ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an die Spielregeln in der Anleitung.
	10 min	Tragen Sie Ihr Feedback in die Tabelle auf dem Mantelbogen der Mitschülerin/des Mitschülers ein, der die Anleitung geschrieben hat. Markieren Sie die Textstellen auf der Anleitung, zu denen Sie Feedback geben.

Für die offene Lernzeit geeignet.



Feedbackbogen

Feedbackaspekt	Das hat mir gut gefallen:	An den markierten Stellen könnten Sie verändern:	Feedbackgeber
Verständlichkeit			
Kreativität			
Sprachrichtigkeit			



Leitfragen zu den Feedbackaspekten:

Verständlichkeit:
Haben Sie alle Regeln verstanden? Welche Regeln waren unklar?

Kreativität:
Welche Idee zum Spiel hat Ihnen am besten gefallen? Könnte man sich noch etwas dazu ausdenken?

Sprachrichtigkeit:
Gibt es Rechtschreibfehler? Ist der Satzbau richtig?

Arbeitsauftrag

6) Schreiben Sie die Anleitung in Reinschrift auf den Mantelbogen zum Lernthema „Eine Spielanleitung erstellen“. Übernehmen Sie gegebenenfalls das Feedback Ihrer Mitspielerinnen/Mitspieler.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			
Ich kann meinen Mitschülerinnen/Mitschülern Rückmeldung zu einem Text geben.			
Ich kann meinen Text überarbeiten.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?



Ich habe

...

- meinen Lernschritt im Ordner eingheftet.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Kompetenz:

Eine Spielanleitung schreiben

Deutsch
D03.01.02.02

Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle

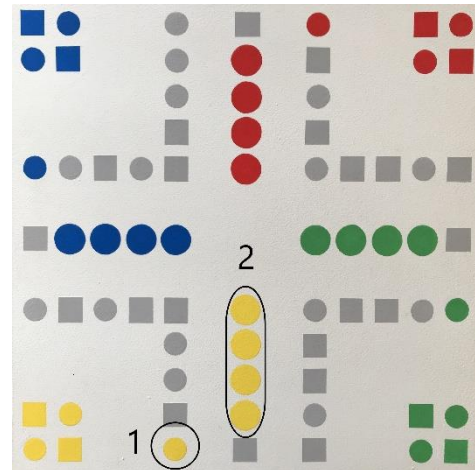
Lösung



Spielanleitung „Mensch chillaxe doch mal“

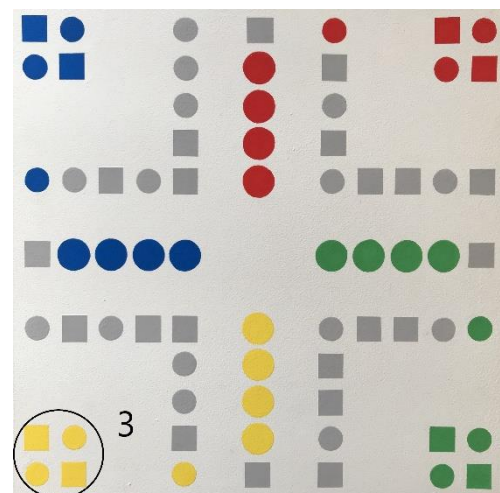
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.



Spielvorbereitung

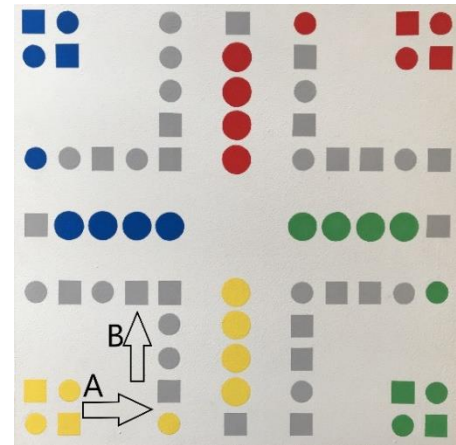
- Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Die vier Felder werden „Haus“ (3) genannt.
- Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.





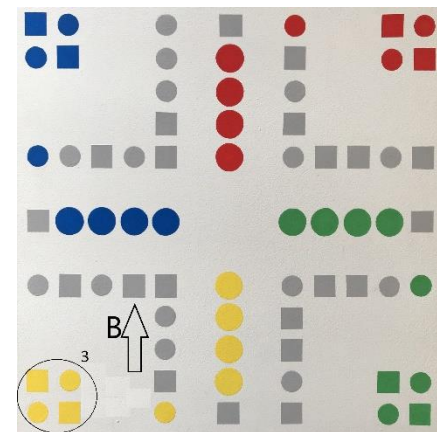
Besonderheiten der Würfelzahl „6“

- Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
- Bei einer „6“ muss man eine Figur auf das Startfeld (1) ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren im eigenen Haus (3) stehen.
- Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler drei Mal würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



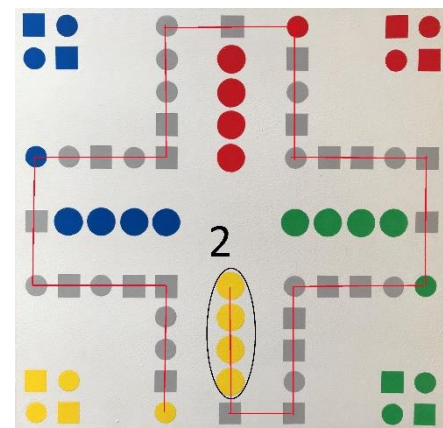
Spielablauf

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor.
- Andere Spielfiguren können übersprungen werden.
- Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
- Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
- Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das schon von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Feld weiterrücken.



Ende des Spiels

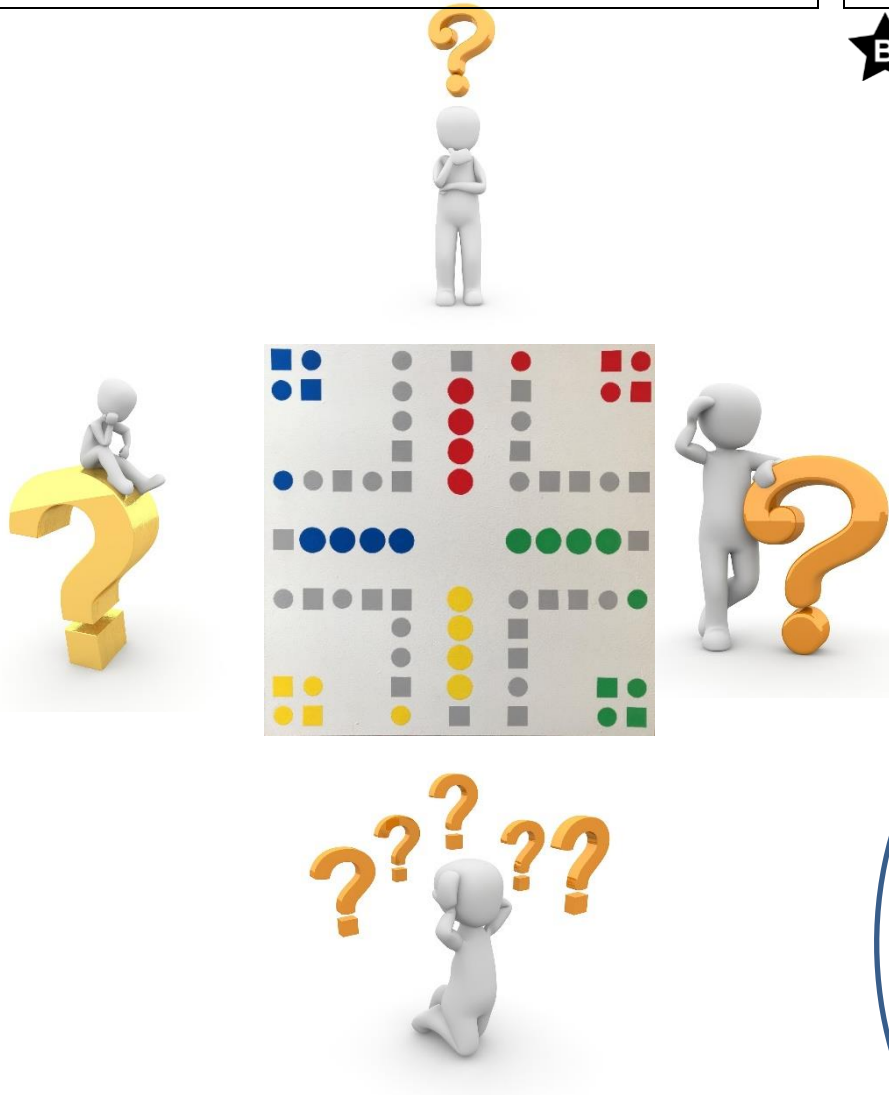
- Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor.
- Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung erstellen
Teilkompetenz: - Ich kann Informationen zu dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ sammeln. - Ich kann die Spielregeln eines Brettspiels anwenden. - Ich kann Regeln in der Gruppe aushandeln.

Deutsch D02.01.02 D03.01.02
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



Sitzen Sie ebenfalls ratlos um Ihr Spielfeld? Oder können Sie sich auf die gültigen Regeln nicht einigen? Kein Problem. Bearbeiten Sie den Lernschritt „Eine Spielanleitung erstellen“.

#wennmalwiederkeinerdieRegelkennt #zulangeher #überforderung #hilfeeeee

Im Fach Farbtechnik fertigen Sie ein Brettspiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ für Ihren Lieblingsmenschen an. Damit Ihr Lieblingsmensch spielen kann, braucht er eine Spielanleitung.

Arbeitsauftrag

Schreiben Sie für Ihren Lieblingsmenschen eine Spielanleitung für das Brettspiel auf den folgenden Seiten.

- c) Finden Sie einen passenden Spielnamen für das Spiel.
- d) Denken Sie sich eigene Regeln aus.

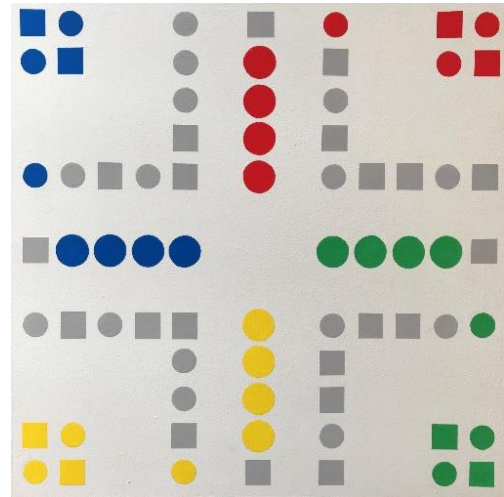




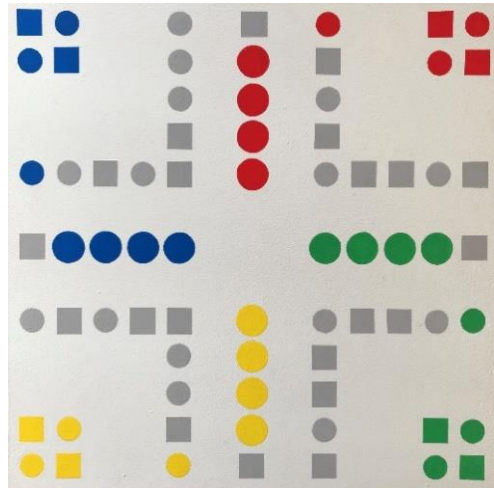
Spielanleitung _____

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

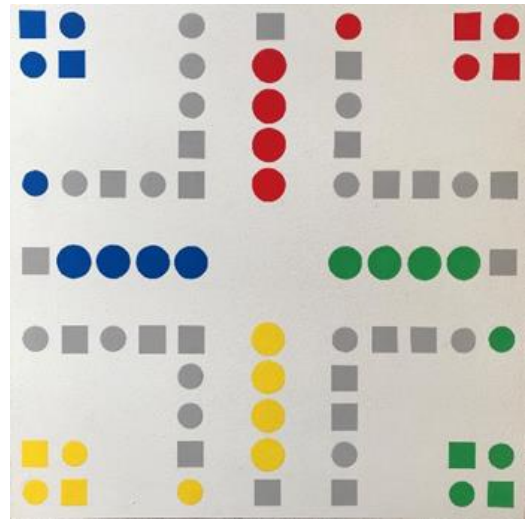


Spielvorbereitung

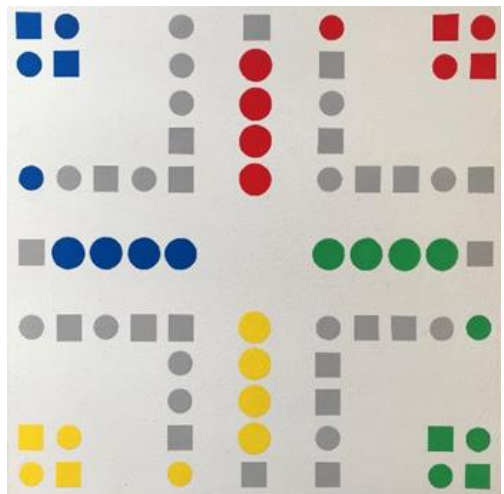




Besonderheiten der Würfelzahl „6“

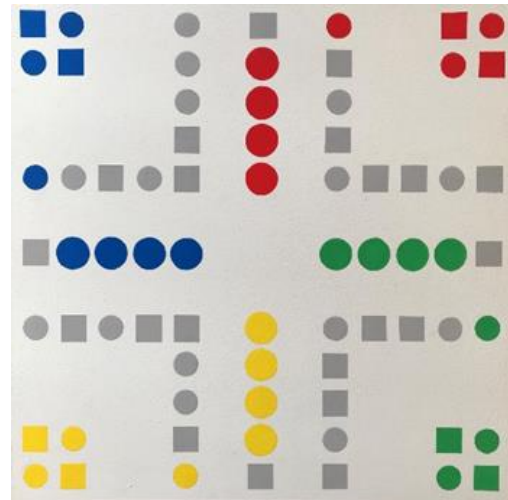


Spielablauf








Ende des Spiels



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			
Ich kann mir Spielregeln zu einem Spielbrett ausdenken.			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?







Ich habe ...

- meine Spielanleitung mit dem Spielbrett als Geschenk verpackt.
- die Spielanleitung mit dem Spielbrett meinem Lieblingsmenschen übergeben.



Kompetenz:
Eine Spielanleitung erstellen

Deutsch
D02.01.02
D03.01.02

Lösung

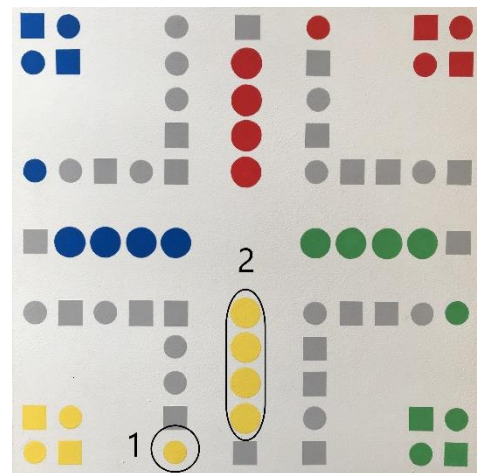
Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle



Spielanleitung „Mensch chillaxe doch mal“

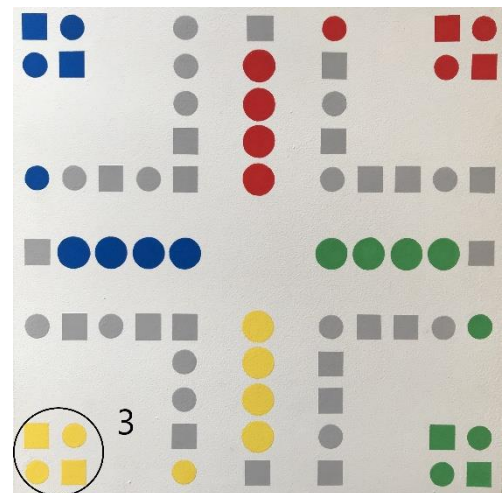
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.



Spielvorbereitung

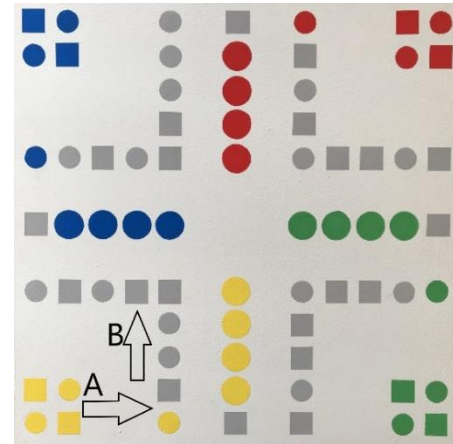
- Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Die vier Felder werden „Haus“ (3) genannt.
- Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.





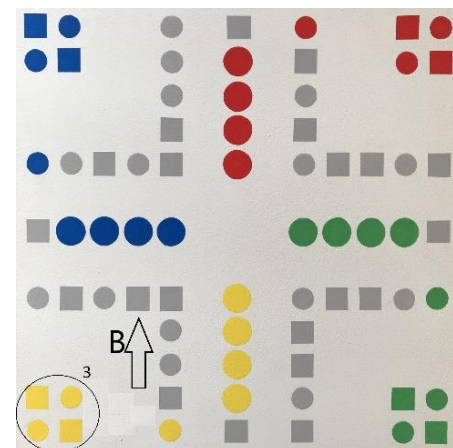
Besonderheiten der Würfelzahl „6“

- Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
- Bei einer „6“ muss man eine Figur auf das Startfeld (1) ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren im eigenen Haus (3) stehen.
- Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler drei Mal würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



Spielablauf

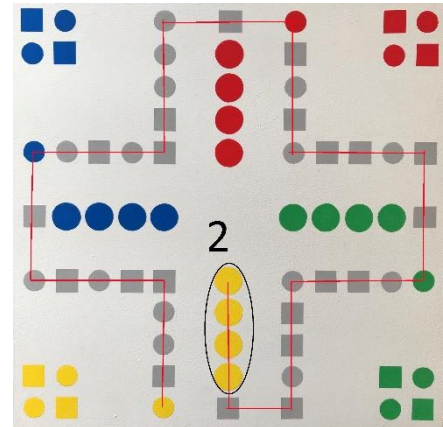
- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor.
- Andere Spielfiguren können übersprungen werden.
- Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
- Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
- Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das schon von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Feld weiter-rücken.





Ende des Spiels

- Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor.
- Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Materialien/Kompetenz
Eine Spielanleitung verstehen

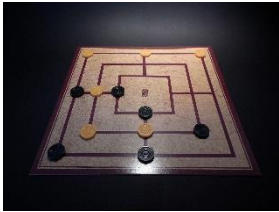
Teilkompetenz:
 - Ich kann mich über das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ informieren.
 - Ich kann mit meinen Mitspielern gemeinsam Spielregeln aushandeln.

Deutsch
D02.01.02.01

LernPROJEKT

LernTHEMA

LernSCHRITT



In der offenen Lernzeit hatten Sie Gelegenheit einige Spiele auszuprobieren. Welche Spiele haben Sie gespielt? Welche der abgebildeten Figuren passt am besten zu Ihrer Gefühlslage beim Spielen?

Arbeitsauftrag

1) Tragen Sie die von Ihnen gespielten Spiele in die Tabelle ein und geben Sie eine Bewertung dafür ab.



Spielname			



Es kommt immer wieder vor, dass sich Mitspieler ärgern. Doch kann das auch vorkommen, wenn das Spiel selbst „Mensch ärgere dich nicht“ heißt?
Um dies auszuprobieren, müssen Sie zuerst Informationen zum Spiel sammeln.

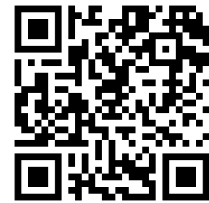
Arbeitsauftrag

2) Lesen Sie den Infotext auf dem Einlageblatt. Folgen Sie dabei den Bearbeitungsschritten in der Tabelle (unten). Haken Sie erledigte Bearbeitungsschritte ab.



Nr.	Bearbeitungsschritt	erledigt
1.	Überfliegen Sie den Text. Verschaffen Sie sich dadurch einen gro- ben Überblick.	
2.	Lesen Sie den Text sorgfältig und unterstreichen Sie unbekannte Wörter mit einem roten Stift.	
3.	Klären Sie die unbekanntesten Begriffe mithilfe eines Wörterbuchs. Nutzen Sie gegebenenfalls ihr Fremdsprachwörterbuch.	
4.	Markieren Sie die für Sie drei wichtigsten Regeln mit der Farbe Grün. Achten Sie bei der Spieldurchführung besonders auf deren Einhaltung.	
5.	Ordnen Sie den einzelnen Abschnitten passende Überschriften aus dem Kasten zu. Schreiben Sie die jeweilige Überschrift auf die Linie über dem jeweiligen Abschnitt.	

Hilfsmittel:
Schauen Sie sich das Video un-
ter folgendem Link an. Hier
werden die Regeln nochmal
anschaulich erklärt.



Arbeitsauftrag

3) Kreuzen Sie an, ob die Aussagen in der Tabelle richtig oder falsch sind.






Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.		
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.		
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.		
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.		
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.		
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.		



Arbeitsauftrag
 4) Spielen Sie mit Ihren Lernpartnerinnen und Lernpartnern „Mensch ärgere dich nicht“. Folgen Sie den Bearbeitungsschritten in der Tabelle.



Für die offene Lernzeit geeignet.

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich mit maximal drei anderen Lernpartnerinnen und Lernpartnern an einen Gruppentisch. In jeder Gruppe sollten Schülerinnen und Schüler der Niveaus A, B und C vertreten sein.
	10 min	Einigen Sie sich auf gemeinsame Regeln und bereiten Sie das Spiel vor.
	30 min	Spielen Sie nach den vereinbarten Regeln eine Runde „Mensch ärgere dich nicht“.

Das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ ist nicht nur in Deutschland bekannt. Auch in anderen Ländern wird das Spiel gespielt. Allerdings hat das Spiel in anderen Ländern einen anderen Namen.



Arbeitsauftrag
 5) Kreuzen Sie an, ob Sie den Spielnamen für passend (10) oder für unpassend (1) halten.



Deutschland: Mensch ärgere dich nicht




1 _____ 5 _____ 10

Frankreich: Mach dir nichts draus

1 _____ 5 _____ 10




Polen: Chinese

1 _____ 5 _____ 10

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Haben Sie nach dem Spiel in der Gruppe einen eigenen Vorschlag für den Spielnamen? Tragen Sie hier Ihren Namensvorschlag ein: _____
	10 min	Teilen Sie den anderen Mitspielern Ihren Namensvorschlag mit. Begründen Sie Ihren Namensvorschlag. Einigen Sie sich auf den besten Spielnamen in Ihrer Gruppe.
	15 min	Veranstalten Sie im Plenum ein Ranking für den besten Spielnamen in der Klasse.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen Überblick über einen Text verschaffen.			
Ich kann unbekannte Wörter in einem Text finden.			
Ich kann unbekannte Wörter mit einem Wörterbuch klären.			
Ich kann Textabschnitten passende Überschriften zuordnen.			
Ich kann falsche Aussagen von richtigen Aussagen zu einem Text unterscheiden.			
Ich kann eine Spielanleitung befolgen.			
Ich kann mich mit anderen auf gemeinsame Spielregeln einigen.			
Ich kann einen Spielnamen bewerten.			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?
(1 – nicht zufrieden und 10 – sehr zufrieden)

1 _____ **5** _____ **10**

Ich habe ...

- meinen Lernschritt im Ordner eingeklebt.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Einlegeblatt „Eine Spielanleitung verstehen“

**Deutsch
D02.01.02.01**



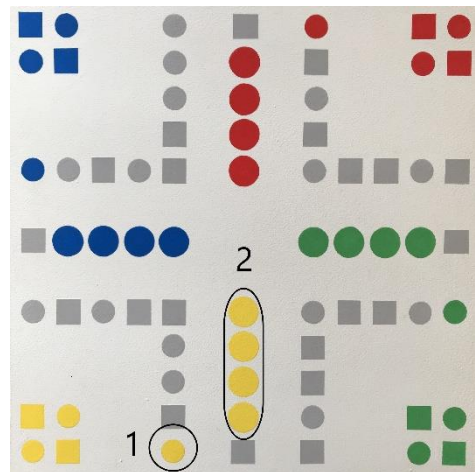
Mögliche Überschriften für die Abschnitte:

Besonderheiten der Würfelzahl „6“; Spielvorbereitung; Ziel des Spiels; Ende des Spiels; Spielablauf

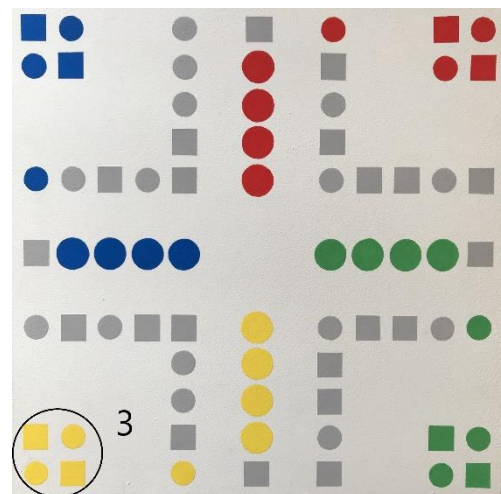


Spielanleitung „Mensch ärgere dich nicht“

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

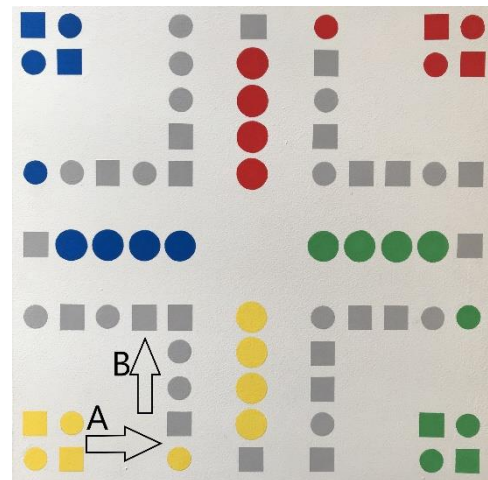


Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Diese vier Felder werden „Haus“ (3) genannt. Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.

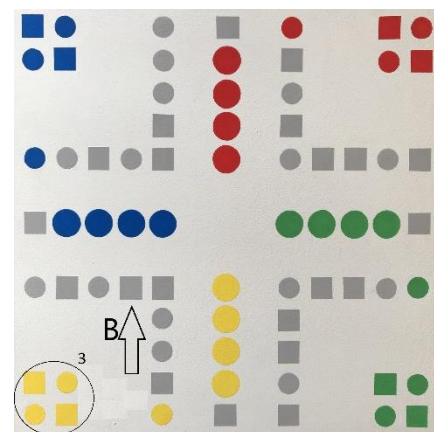




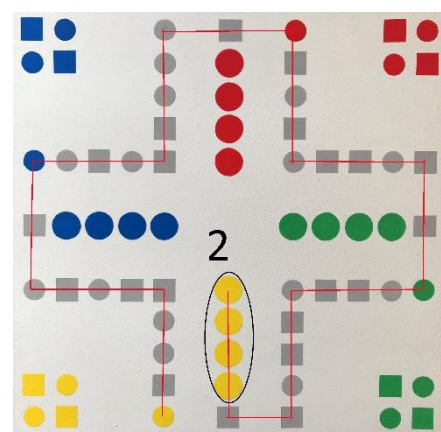
Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
 Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt (1) stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.
 Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler drei Mal würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor. Andere Spielfiguren können übersprungen werden. Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
 Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die eigene Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
 Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Felditerrücken.



Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor. Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Kompetenz:

Eine Spielanleitung verstehen

**Deutsch
D02.01.02.01**

Lösung



Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle

Mögliche Reihenfolge der Abschnittsüberschriften

- Abschnitt 1: Ziel des Spiels
- Abschnitt 2: Spielvorbereitung
- Abschnitt 3: Besonderheiten der Würfelzahl „6“
- Abschnitt 4: Spielablauf
- Abschnitt 5: Ende des Spiels

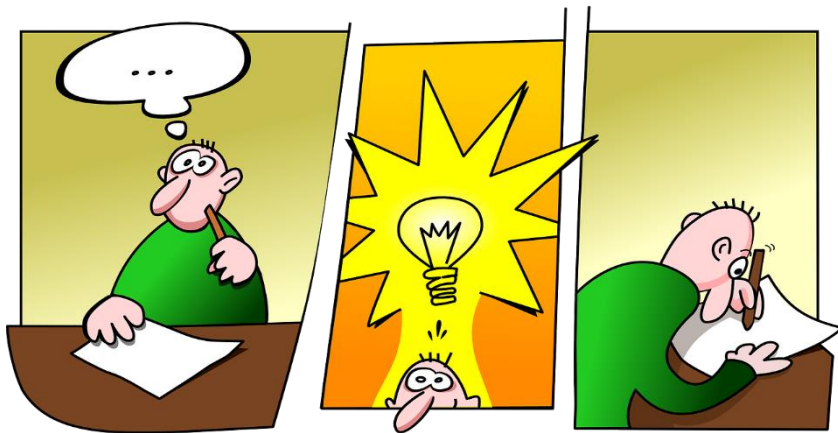
Überprüfen Sie, ob folgende Aussagen richtig oder falsch sind. Kreuzen Sie entsprechend in der Tabelle an.

Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.	x	
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.	x	
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.		x
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.	x	
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.	x	
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.		x



Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung schreiben
Teilkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Ich kann eine Spielanleitung schreiben. - Ich kann eine Spielanleitung auf Sinnhaftigkeit prüfen. - Ich kann eine Spielanleitung beurteilen. - Ich kann meinen Mitschülerinnen und Mitschülern Feedback geben.

Deutsch D03.01.02.02
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



In diesem Lernschritt werden Sie angeleitet, ein eigenes Spiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ zu entwickeln. Sie bekommen die Möglichkeit Ideen zu sammeln, eine Anleitung zu planen und Sie erhalten von Testspielern eine Rückmeldung zu Ihrem Spiel.

Arbeitsauftrag
1) Beantworten Sie die Fragen in der Tabelle (Stichworte).



Frage	
Für wen oder für welche Zielgruppe soll das Spiel sein?	
Für wie viele Spieler soll das Spiel sein?	
Was brauche ich außer dem Spielbrett? (Bsp.: Spielfiguren, Würfel, usw.)	
Wie soll das Spiel heißen?	



In den Gedankenblasen stehen Regeln, die Sie in Ihre Spielanleitung schreiben können.

Arbeitsauftrag

- 2) Sammeln Sie Regeln für Ihre Spielanleitung.
 - a) Markieren Sie die Regeln, die Sie übernehmen wollen, grün.
 - b) Markieren Sie die Regeln, die Sie nicht übernehmen wollen, rot.
 - c) Tragen Sie in den freien Gedankenblasen weitere Ideen für Regeln ein.



Bei einer „6“ darf der Spieler außerdem entscheiden, ob er eine Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur sechs Felder weiterzieht.

Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade. Das heißt, dass keine Spielfigur mehr dieses Feld überspringen darf. Die Blockade kann erst gelöst werden, indem eine Figur weiterbewegt wird.

Der älteste Spieler beginnt.

—

—

—

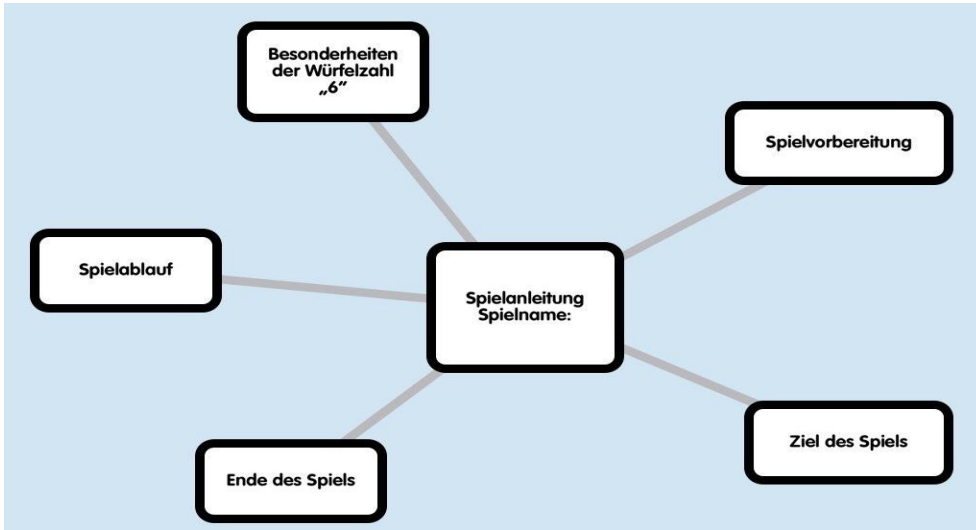
—



Arbeitsauftrag

3) Bereiten Sie den Text für die Anleitung vor.

- Übertragen Sie die Mindmap auf ein Blockblatt.
- Schreiben Sie die grün markierten Regeln aus Aufgabe 2 zu den passenden Teilüberschriften in der Mindmap.



Arbeitsauftrag

4) Schreiben Sie mithilfe Ihrer Mindmap eine eigene Anleitung auf ein Blockblatt



Schreiben Sie geeignete Regeln aus dem Einlegeblatt zum Lernschritt „Eine Anleitung verstehen“ ab.

Arbeitsauftrag

5) Führen Sie mit Ihren Mitschülern ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an diesen Ablauf.



Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich in Kleingruppen (vier Personen) zusammen. Verteilen Sie in der Gruppe folgende Feedbackaspekte: <ul style="list-style-type: none"> • Verständlichkeit • Kreativität • Rechtschreibung Die Autorin oder der Autor der Spielanleitung bekommt keinen Feedbackaspekt.
	30 min	Lesen Sie gemeinsam die Anleitung eines Gruppenmitglieds. Führen Sie ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an die Spielregeln in der Anleitung.
	10 min	Tragen Sie Ihr Feedback in die Tabelle auf dem Mantelbogen der Mitschülerin/des Mitschülers ein, die bzw. der die Anleitung geschrieben hat. Markieren Sie die Textstellen auf der Anleitung, zu denen Sie Feedback geben.

Für die offene Lernzeit geeignet.



Feedbackbogen

Feedbackaspekt	Das hat mir gut gefallen:	An den markierten Stellen könnten Sie verändern:	Feedbackgeber
Verständlichkeit			
Kreativität			
Sprachrichtigkeit			



Leitfragen zu den Feedbackaspekten:

Verständlichkeit:

Haben Sie alle Regeln verstanden? Welche Regeln waren unklar?

Kreativität:

Welche Idee zum Spiel hat Ihnen am besten gefallen? Könnte man sich noch etwas dazu ausdenken?

Sprachrichtigkeit:




Gibt es Rechtschreibfehler? Ist der Satzbau richtig?

Arbeitsauftrag

6) Schreiben Sie die Anleitung in Reinschrift auf den Mantelbogen zum Lernthema „Eine Spielanleitung erstellen“. Übernehmen Sie gegebenenfalls das Feedback Ihrer Mitspieler.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			
Ich kann meinen Mitschülerinnen und Mitschülern Rückmeldung zu einem Text geben.			
Ich kann meinen Text überarbeiten.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?

(1 – nicht zufrieden und 10 – sehr zufrieden)

1 5 10

Ich habe ...

- meinen Lernschritt im Ordner eingeklebt.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Kompetenz:
Eine Spielanleitung schreiben

Deutsch
D03.01.02.02

Lösung

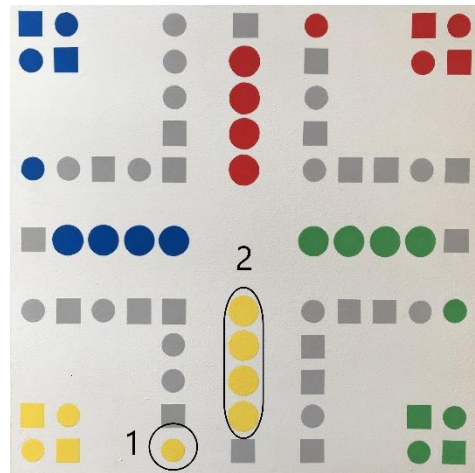
Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle



Spielanleitung „Mensch chillaxe doch mal“

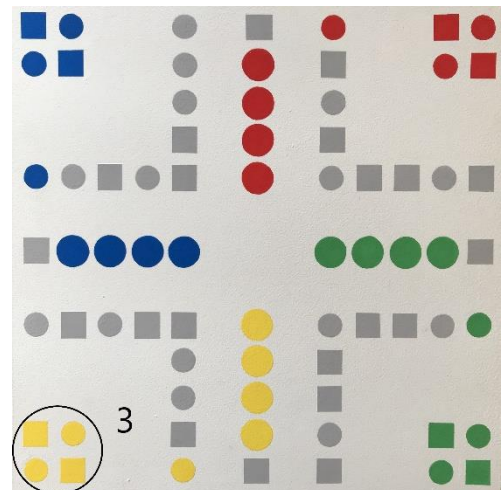
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.



Spielvorbereitung

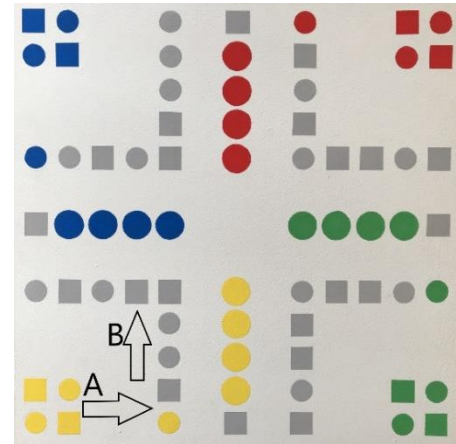
- Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Die vier Felder werden „Haus“ (3) genannt.
- Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.





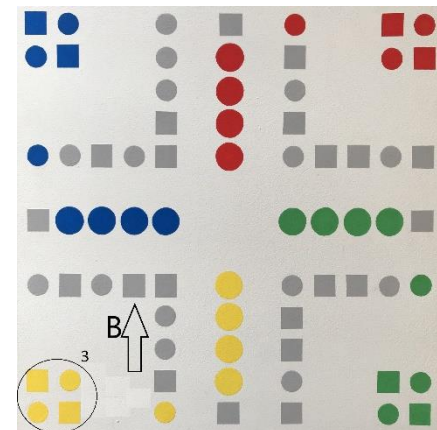
Besonderheiten der Würfelzahl „6“

- Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
- Bei einer „6“ muss man eine Figur auf das Startfeld (1) ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren im eigenen Haus (3) stehen.
- Sind alle vier Spielfiguren im Haus, darf der Spieler drei Mal würfeln, bis er eine sechs gewürfelt hat.



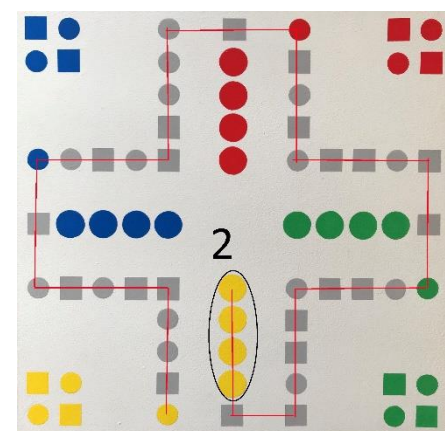
Spielablauf

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor.
- Andere Spielfiguren können übersprungen werden.
- Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
- Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
- Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das schon von einer Spielfigur mit derselben Farbe besetzt ist, darf man mit der Figur ein Feld weiterrücken.



Ende des Spiels

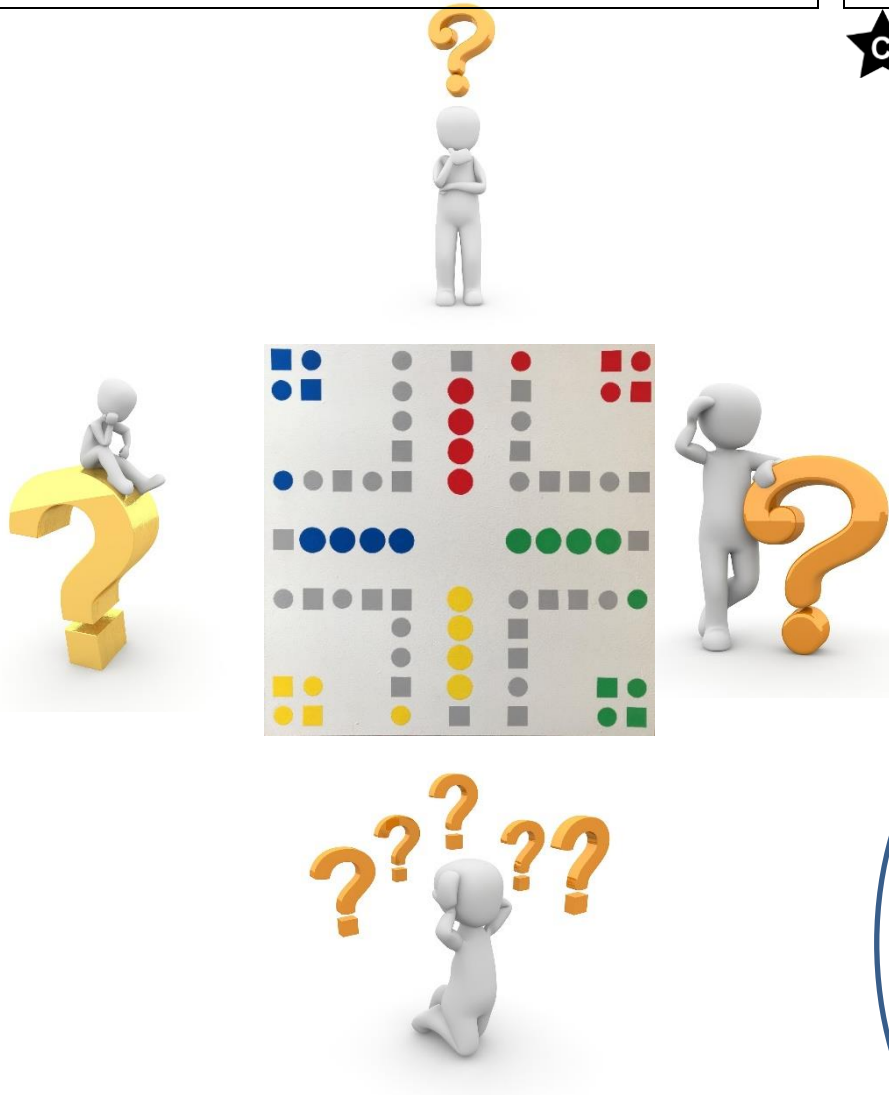
- Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor.
- Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.





Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung erstellen
Teilkompetenz: - Ich kann Informationen zu dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ sammeln. - Ich kann die Spielregeln eines Brettspiels anwenden. - Ich kann Regeln in der Gruppe aushandeln.

Deutsch D02.01.02 D03.01.02
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



Sitzen Sie ebenfalls ratlos um Ihr Spielfeld? Oder können Sie sich auf die gültigen Regeln nicht einigen? Kein Problem. Bearbeiten Sie den Lernschritt „Eine Spielanleitung erstellen“

#wennmalwiederkeinerdieRegelkennt #zulangeher #überforderung #hilfeeeee

Im Fach Farbtechnik fertigen Sie ein Brettspiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ für Ihren Lieblingsmenschen an. Damit Ihr Lieblingsmensch spielen kann, braucht er eine Spielanleitung.

Arbeitsauftrag

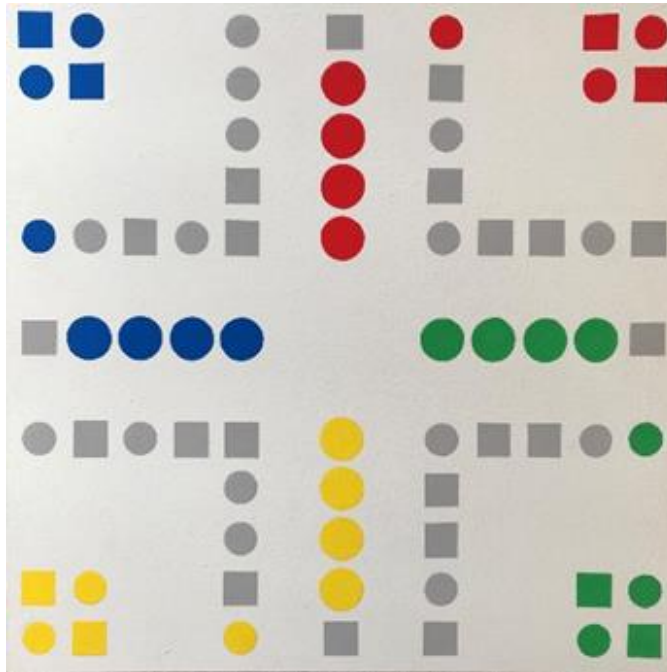
Schreiben Sie für Ihren Lieblingsmenschen eine Spielanleitung für das Brettspiel auf den folgenden Seiten.

- a) Finden Sie einen passenden Spielnamen für das Spiel.
- b) Denken Sie sich eigene Regeln aus.








Spielanleitung _____





Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			
Ich kann mir Spielregeln zu einem Spielbrett ausdenken.			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?





Ich habe ...

- meine Spielanleitung mit dem Spielbrett als Geschenk verpackt.
- die Spielanleitung mit dem Spielbrett meinem Lieblingsmenschen übergeben.



Kompetenz:

Eine Spielanleitung schreiben

Deutsch

D02.01.02

F03.01.02

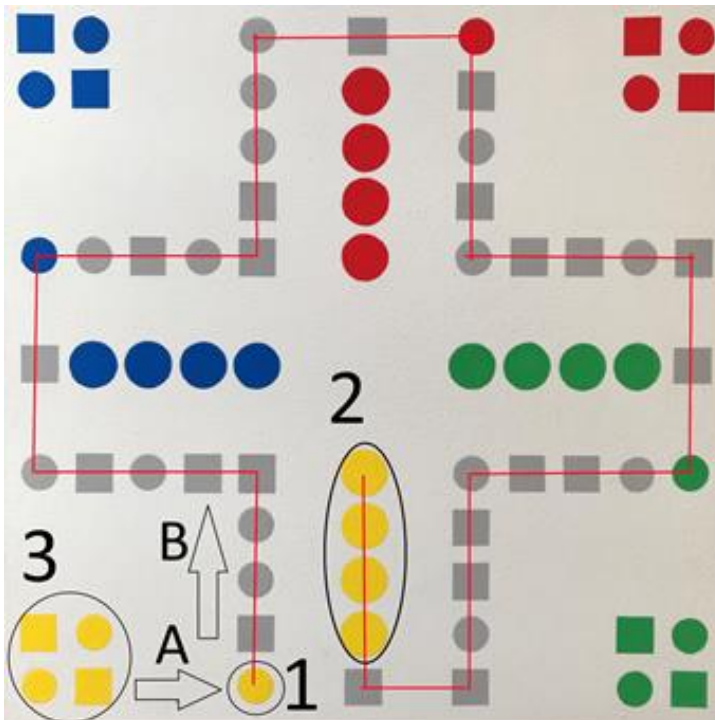
Lösung

Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle (Seite 1)



Spielanleitung

Mensch chillaxe halt mal



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Diese vier Felder werden „Haus“ (3) genannt. Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.



Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.

Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt (1) stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor. Andere Spielfiguren können übersprungen werden. Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.

Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die eigene Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.




Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade. Das heißt, dass keine Spielfigur mehr dieses Feld überspringen darf. Die Blockade kann erst gelöst werden, indem eine Figur weiterbewegt wird.



Ende des Spiels

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor. Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

Selbstreflexion

Reflexionsfragen			
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.			
Ich kann mir Spielregeln zu einem Spielbrett ausdenken.			
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.			
Ich kann einen Text formulieren.			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?



Ich habe ...

- meine Spielanleitung mit dem Spielbrett als Geschenk verpackt.
- die Spielanleitung mit dem Spielbrett meinem Lieblingsmenschen übergeben.



Materialien/Kompetenz
Eine Spielanleitung verstehen

Teilkompetenz:
 - Ich kann mich über das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ informieren.
 - Ich kann mit meinen Mitspielern gemeinsam Spielregeln aushandeln.

Deutsch
D02.01.02.01

LernPROJEKT

LernTHEMA

LernSCHRITT



In der offenen Lernzeit hatten Sie Gelegenheit einige Spiele auszuprobieren. Welche Spiele haben Sie gespielt? Welche der abgebildeten Figuren passt am besten zu Ihrer Gefühlslage beim Spielen?



Arbeitsauftrag

1) Tragen Sie die von Ihnen gespielten Spiele in die Tabelle ein und geben Sie eine Bewertung dafür ab.

Spielname			



Es kommt immer wieder vor, dass sich Mitspieler ärgern. Doch kann das auch vorkommen, wenn das Spiel selbst „Mensch ärgere dich nicht“ heißt?
Um dies auszuprobieren, müssen Sie zuerst Informationen zum Spiel sammeln.

Arbeitsauftrag

- 2) Lesen Sie den Infotext auf dem Einlageblatt. Folgen Sie dabei den Bearbeitungsschritten in der Tabelle (unten). Haken Sie erledigte Bearbeitungsschritte ab.



Nr.	Bearbeitungsschritt	erledigt
1.	Überfliegen Sie den Text. Verschaffen Sie sich dadurch einen groben Überblick.	
2.	Lesen Sie den Text sorgfältig und unterstreichen Sie unbekannte Wörter mit einem roten Stift.	
3.	Klären Sie die unbekanntesten Begriffe mithilfe eines Wörterbuchs. Nutzen Sie gegebenenfalls ihr Fremdsprachwörterbuch.	
4.	Markieren Sie die für Sie drei wichtigsten Regeln mit der Farbe Grün. Achten Sie bei der Spieldurchführung besonders auf deren Einhaltung.	
5.	Finden Sie zu den einzelnen Abschnitten passende Überschriften. Schreiben Sie die jeweilige Überschrift auf die Linie über dem jeweiligen Abschnitt.	

Hilfsmittel:
Schauen Sie sich das Video unter folgendem Link an. Hier werden die Regeln nochmal anschaulich erklärt.



Arbeitsauftrag

- 3) Kreuzen Sie an, ob die Aussagen in der Tabelle richtig oder falsch sind.



Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.		
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.		
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.		
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.		
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.		
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem gerade eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.		
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur der gleichen Farbe steht, nimmt eine Figur die andere auf die Schultern. Es dürfen jetzt also immer beide Figuren zusammen bewegt werden.		
Das indische Spiel „Pachisi“ gilt als Vorgänger für das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“.		
In den Niederlanden nennt man das Spiel wörtlich übersetzt „Chinesse“		



Arbeitsauftrag
 5) Spielen Sie mit Ihren Lernpartnerinnen und Lernpartnern „Mensch ärgere dich nicht“. Folgen Sie den Bearbeitungsschritten in der Tabelle.



Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich mit maximal drei anderen Lernpartnerinnen und Lernpartnern an einen Gruppentisch. In jeder Gruppe sollten Schülerinnen und Schüler der Niveaus A, B und C vertreten sein.
	10 min	Einigen Sie sich auf gemeinsame Regeln und bereiten Sie das Spiel vor.
	30 min	Spielen Sie nach den vereinbarten Regeln eine Runde „Mensch ärgere dich nicht“.

Für die offene Lernzeit geeignet.

Das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ ist nicht nur in Deutschland bekannt. Auch in anderen Ländern wird das Spiel gespielt. Allerdings hat das Spiel in anderen Ländern einen anderen Namen.

Arbeitsauftrag
 6) Kreuzen Sie an, ob Sie den Spielnamen für passend (10) oder für unpassend (1) halten.



Deutschland: Mensch ärgere dich nicht
 1 _____ 5 _____ 10

Frankreich: Mach dir nichts draus
 1 _____ 5 _____ 10

Polen: Chinese
 1 _____ 5 _____ 10

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Haben Sie nach dem Spiel in der Gruppe einen eigenen Vorschlag für den Spielnamen? Tragen Sie hier Ihren Namensvorschlag ein: _____
	10 min	Teilen Sie den anderen Mitspielern Ihren Namensvorschlag mit. Begründen Sie Ihren Namensvorschlag. Einigen Sie sich auf den besten Spielnamen in Ihrer Gruppe.
	15 min	Veranstalten Sie im Plenum ein Ranking für den besten Spielnamen in der Klasse.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu
Ich kann mir einen Überblick über einen Text verschaffen.				
Ich kann unbekannte Wörter in einem Text finden.				
Ich kann unbekannte Wörter mit einem Wörterbuch klären.				
Ich kann zu Textabschnitten passende Überschriften formulieren.				
Ich kann falsche Aussagen von richtigen Aussagen zu einem Text unterscheiden.				
Ich kann eine Spielanleitung befolgen.				
Ich kann mich mit anderen auf gemeinsame Spielregeln einigen.				
Ich kann einen Spielnamen bewerten.				
Ich kann mir einen eigenen Spielnamen ausdenken.				
Wie zufrieden bin ich auf einer Skala von 1 (gar nicht) bis 10 (sehr) mit meiner neuen Kompetenz? Kreisen Sie ein.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			

Ich habe ...

- meinen Lernschritt im Ordner eingehftet.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.

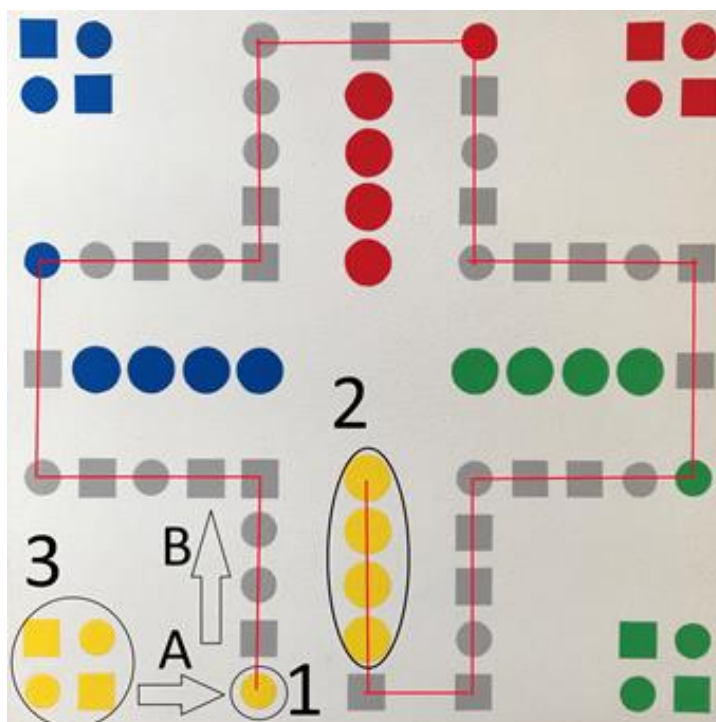


Mensch ärgere dich nicht

Mensch ärgere Dich nicht ist ein Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Personen. Es zählt zu den Klassikern unter den deutschen Brettspielen und ist ein Abkömmling des indischen Spiels Pachisi. Das Spiel wurde 1907/1908 von Josef Friedrich Schmidt in Anlehnung an das englische Spiel Ludo erfunden und erschien erstmals 1910, bevor es 1914 in Serie ging. Bis heute wurden mehr als 70 Millionen Exemplare des Spiels verkauft, aktuell sind es etwa 100.000 Exemplare jährlich. Neben dem Spiel nach den offiziellen Regeln wird es in zahlreichen Varianten gespielt.

Seinen deutschen Namen verdankt das Spiel der Tatsache, dass unter bestimmten Bedingungen (eine Figur landet auf einem Feld einer gegnerischen Figur) Spielfiguren anderer Mitspieler zum Startfeld zurückgeschickt werden, was für den betroffenen Spieler ärgerlich ist.

In Frankreich nennt man es T'en fais pas (deutsch etwa: „Mach dir nichts draus“); in Italien Non t'arrabbiare; in Polen Chińczyk (deutsch wörtlich: „Chineser“), seltener auch Człowieku, nie irytuj się! (wörtliche Übersetzung aus dem Deutschen); und in den Niederlanden Mens, erger je niet.





Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Diese vier Felder werden „Haus“ (3) genannt. Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.

Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt (1) stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor. Andere Spielfiguren können übersprungen werden. Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.
Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die eigene Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade. Das heißt, dass keine Spielfigur mehr dieses Feld überspringen darf. Die Blockade kann erst gelöst werden, indem eine Figur weiterbewegt wird.

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor. Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.



Kompetenz:

Eine Spielanleitung verstehen

**Deutsch
D02.01.02.01**

Lösung



Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle

Mögliche Abschnittsüberschriften

- Abschnitt 1: Herkunft des Spiels
- Abschnitt 2: Namensgebung
- Abschnitt 3: Ziel des Spiels
- Abschnitt 4: Spielvorbereitung
- Abschnitt 5: Besonderheiten der Würfelzahl „6“
- Abschnitt 6: Spielablauf
- Abschnitt 7: Ende des Spiels

Überprüfen Sie, ob folgende Aussagen richtig oder falsch sind. Kreuzen Sie entsprechend in der Tabelle an.

Aussage	richtig	falsch
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.	x	
Um eine Figur aus dem „Haus“ auf das Spielfeld zu bekommen, muss eine „6“ gewürfelt werden.	x	
Bei einer „6“ muss der nächste Spieler aussetzen.		x
Trifft eine Figur auf ein Feld, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss die gegnerische Figur zurück in ihr „Haus“ gesetzt werden.	x	
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.	x	
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade, die keine Spielfigur mehr überspringen darf.	x	
Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur der gleichen Farbe steht, nimmt eine Figur die andere auf die Schultern. Es dürfen jetzt also immer beide Figuren zusammen bewegt werden.		x
Das indische Spiel „Pachisi“ gilt als Vorgänger für das Spiel Mensch ärgere dich nicht.	x	
In den Niederlanden nennt man das Spiel wörtlich übersetzt „Chinesisch“		x



Materialien/Kompetenz Eine Spielanleitung schreiben
Teilkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Ich kann eine Spielanleitung schreiben. - Ich kann eine Spielanleitung auf Sinnhaftigkeit prüfen. - Ich kann eine Spielanleitung beurteilen. - Ich kann meinen Mitschülerinnen und Mitschülern Feedback geben.

Deutsch D03.01.02.02
LernPROJEKT
LernTHEMA
LernSCHRITT



In diesem Lernschritt werden Sie angeleitet, ein eigenes Spiel nach der Vorlage von „Mensch ärgere dich nicht“ zu entwickeln. Sie bekommen die Möglichkeit Ideen zu sammeln, eine Anleitung zu planen und Sie erhalten von Testspielern eine Rückmeldung zu ihrem Spiel.

Arbeitsauftrag
1) Beantworten Sie die Fragen in der Tabelle (Stichworte).



Frage	
Für wen oder für welche Zielgruppe soll das Spiel sein? (Bsp.: Kinder, Jugendliche oder Erwachsene)	
Für wie viele Spieler soll das Spiel sein?	
Was brauche ich außer dem Spielbrett? (Bsp.: Spielfiguren, Würfel, usw.)	
Wie soll das Spiel heißen?	



Arbeitsauftrag

- 2) Sammeln Sie Regeln für Ihre Spielanleitung.
 - a) Tragen Sie Stichworte in die Gedankenblasen ein.
 - b) Markieren Sie die Stichworte, die Sie in ihre Anleitung übernehmen wollen.



The page contains four large, hand-drawn thought bubbles arranged vertically. Each bubble has a scalloped border and contains two horizontal dashed lines for writing. To the right of each bubble, there are several smaller circles of varying sizes, representing bubbles or thought elements.



Arbeitsauftrag

- 3) Finden Sie geeignete Teilüberschriften zum Aufbau Ihres Anleitungstextes.
- a) Erstellen Sie eine Mindmap mit Ihren Teilüberschriften.
 - b) Schreiben Sie ihre Ideen aus Arbeitsauftrag 2 zu den entsprechenden Teilüberschriften auf die Mindmap.



Arbeitsauftrag

- 4) Schreiben Sie mithilfe Ihrer Mindmap eine eigene Anleitung auf dem Einlegeblatt. Zeichnen Sie den Spielern hilfreiche Hinweise auf den jeweiligen Bildern ein, die Ihren Text veranschaulichen.






Tipp: Übernehmen Sie geeignete Regeln aus dem Einlegeblatt aus dem Lernschritt „Eine Anleitung verstehen“.

Arbeitsauftrag

- 5) Führen Sie mit Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an diesen Ablauf.



Für die offene Lernzeit geeignet.

Phase	Zeit	Aufgabe
	5 min	Setzen Sie sich in Kleingruppen (4 Personen) zusammen. Verteilen Sie in der Gruppe folgende Feedbackaspekte: <ul style="list-style-type: none"> • Verständlichkeit • Kreativität • Rechtschreibung Die Autorin oder der Autor der Spielanleitung bekommt keinen Feedbackaspekt.
	30 min	Lesen Sie gemeinsam die Anleitung eines Gruppenmitglieds. Führen Sie ein Testspiel durch. Halten Sie sich dabei an die Spielregeln in der Anleitung.
	10 min	Tragen Sie Ihr Feedback in die Tabelle auf dem Mantelbogen der Mitschülerin/des Mitschülers ein, die bzw. der die Anleitung geschrieben hat. Markieren Sie die Textstellen auf der Anleitung, zu denen Sie Feedback geben.



Feedbackbogen

Feedbackaspekt	Das hat mir gut gefallen:	An den markierten Stellen könnten Sie verändern:	Feedbackgeber
Verständlichkeit			
Kreativität			
Sprachrichtigkeit			

Arbeitsauftrag

- 6) Schreiben Sie die Anleitung in Reinschrift auf den Mantelbogen zum Lernthema „Eine Spielanleitung erstellen“. Übernehmen Sie gegebenenfalls das Feedback Ihrer Mitspieler.



Selbstreflexion

Reflexionsfragen				
	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu
Ich kann Ideen zu einem Text sammeln.				
Ich kann den Aufbau eines Textes planen.				
Ich kann einen Text formulieren.				
Ich kann meinen Mitschülerinnen und Mitschülern Rückmeldung zu einem Text geben				
Ich kann einen Text überarbeiten.				
Wie zufrieden bin ich auf einer Skala von 1 (gar nicht) bis 10 (sehr) mit meiner neuen Kompetenz? Kreisen Sie ein.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			

Ich habe ...

- meinen Lernschritt im Ordner eingeklebt.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Kompetenz:

Eine Spielanleitung schreiben

Deutsch
D03.01.03.01

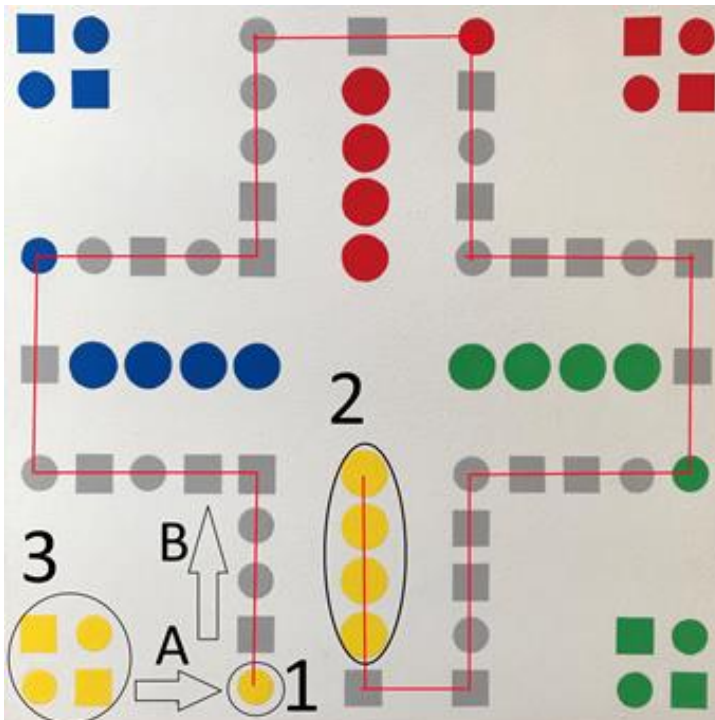
Lösung

Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle (Seite 1)



Spielanleitung

Mensch chillaxe halt mal



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld (1) ins Ziel (2) zu würfeln.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Die Figuren werden auf die vier Felder in den Ecken des Spielfeldes gestellt. Diese vier Felder werden „Haus“ (3) genannt. Der jüngste Mitspieler beginnt das Spiel.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, darf nochmal würfeln.
Bei einer „6“ kann der Spieler entscheiden, ob er eine weitere Figur auf den Startpunkt (1) stellt oder mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder weiterzieht.



Kompetenz:

**Deutsch
D01.01.01****Lösung*****Lösungsvorschläge zur Selbstkontrolle (Seite 2)***Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Spielrichtung (B) auf den grauen Feldern vor. Andere Spielfiguren können übersprungen werden. Der Spieler kann frei wählen, welche seiner Figuren er bewegt.

Steht eine Figur eines Gegenspielers auf dem Feld, auf das die eigene Figur gewürfelt wird, dann muss der Gegenspieler seine Figur wieder zurück in sein „Haus“ (3) setzen.

Trifft eine Spielfigur auf ein Feld auf dem bereits eine Spielfigur derselben Farbe steht, bilden beide Figuren eine Blockade. Das heißt, dass keine Spielfigur mehr dieses Feld überspringen darf. Die Blockade kann erst gelöst werden, indem eine Figur weiterbewegt wird.

Ende des Spiels

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit der Figur auf die Zielfelder (2) vor. Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder (2) gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.