

Dreijährige Höhere Berufsfachschule für Gestaltung

GTA/FHR/Grafikdesign

Entwicklung und Gestaltung eines Gesellschaftsspiels für Vorschulkinder

Fächerübergreifendes Projekt in Kooperation mit der Kita St. Erpho und der Abteilung Berufliche Grundbildung am AKBK

Zielsetzung:

- produktbezogene Gestaltung im Kontext nachhaltiger Produktions- und Vertriebsverfahren
- Vernetzung unterschiedlicher kreativer Ressourcen und Potentiale von Kindern und Jugendlichen zur Förderung sozial-kultureller Kompetenzen
- Bildungsgangübergreifende Kooperation

Ökologischer Aspekt

umweltfreundliche, wiederverwertbare Materialien

Ökonomischer Aspekt

Verleih der Spiele durch die Schülerfirma der Abteilung Berufliche Grundbildung

Sozialer Aspekt

altersübergreifender, sozialer Kontakt von Schülern und Kindern

Globaler Aspekt

Interkulturelle Kommunikation

Projektdokumentation

Phase I: Briefing, Analyse und Ideenfindung

Die Schülerinnen und Schüler des Bildungsgangs der Gestaltungstechnischen Assistenten (GTM1) entwickelten aus der Erfahrung ihrer eigenen Spielpraxis im Fach Digitale Gestaltung einen Beobachtungsbogen für Gesellschaftsspiele für Vorschulkinder.

Bei einem Besuch in der KITA St. Erpho untersuchten die Schüler/innen mit Hilfe des Beobachtungsbogens das Spielverhalten der Kinder. Auf dieser Grundlage entwickelten sie unterschiedliche Spielideen. Eine Auswahl von drei Spielkonzepten wurde konkretisiert: Wackelturm, Marienkäferkönig und Obstsalat. Unter den Aspekten von Nachhaltigkeit und Realisierbarkeit -verknüpft mit den Produktionsbedingungen der Abteilung Berufliche Grundbildung- setzte sich das Spielkonzept „Obstsalat“ durch.

PN

Spielkonzept 1: **WACKELTURM**

Spieleranzahl: 2-4 Personen
Spielalter: 5-99 Jahre
Spieldauer: 15-20 min

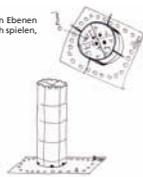
ANLEITUNG

Es gibt einen beweglichen Turm, in dem unterschiedliche Ebenen vorhanden sind, auf denen 4 unterschiedliche Labyrinth in je vier Farben angebracht sind. Jeder Spieler erhält eine farbige Marmor (passend zur Labyrinthfarbe), die er durch seine Labyrinthebene führen muss. Ziel des Spiels ist es, die Marmor durch ein jeweiliges Ebenenloch am Ende der Labyrinthebene auf die unterste Ebene zu balancieren und sie dort ins ZIEL zu bringen.

Um dies zu schaffen, darf der bewegliche Turm nach Norden, Osten, Westen, Süden bewegt werden. Wie oft man den Turm bewegen darf, hängt davon ab, auf welchem Feld die gleichfarbige Spielfigur auf dem Spielbrett landet, das um den Turm herum läuft. Sie wird nach jedem Turmzug ein Feld weiter gerückt. Auf den Feldern des Spielbretts steht „1x“, „2x“ oder „3x“ setzen.

Erweiterung:

Das Spiel lässt sich erweitern, indem man die einzelnen Ebenen abnehmen kann. So kann man mit nur einem Labyrinth spielen, um den Spielablauf zu vereinfachen.



PN

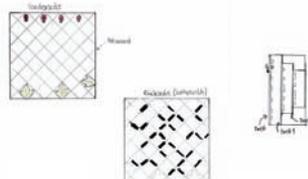
Spielkonzept 2: **MARIENKÄFERKÖNIG**

Spieleranzahl: 2-4 Personen
Spielalter: 5-99 Jahre
Spieldauer: 15-20 min

ANLEITUNG

Es werden hochkant stehende Spielbretter aufgebaut. Die Spielfiguren sind magnetische Marienkäfer, genau wie ihre gegenseitigen Kugeln die hinter der Wand herlaufen, an der die Marienkäfer runterkrabbeln müssen.

Die Marienkäfer werden an die dafür vorgesehenen Startpositionen gesetzt. Der jüngste Spieler beginnt. Es wird nacheinander gewürfelt. Die Augenzahl läuft von 1-3. Die Marienkäfer krabbeln das Spielbrett um die gewürfelte Augenzahl herunter. Das Labyrinth des Spielbretts (manuell veränderbar) muss umkrabbeln werden. Unten an der Wand befinden sich farbige Blätter, die die Spieler erreichen müssen, um in die nächste Runde (auf das nächste Spielbrett) zu kommen. Spielt man mit 4 Spielern, scheidet auf der ersten Wand ein Spieler aus, da sich dort nur 3 Blätter (Ziele) befinden. Danach wird das Spielbrett herausgenommen und ein neues mit einem Spieler und einem Ziel (zwei Zielen) weniger wird aufgebaut. Somit gibt es für vier Spieler drei Wände, so dass dem immer ein Spieler ausscheidet. Der Marienkäfer, der das letzte Blatt als erster erreicht, gewinnt.



unser Favorit:



Spielkonzept 3 mit dem Arbeitstitel Obstsalat

Spielkonzept 3: **OBSTSALAT**

Spieleranzahl: 6-20 Personen
Spielalter: Vorschulkinder
Spieldauer: offen

ANLEITUNG

Alle Spieler erhalten eine Frucht. Die Frucht kann man durch eine Klammer an die Kleidung anstecken. Folgende Früchtchen spielen mit:
Banane, Orange, Kirsche, Erdbeere, Pflaume, Birne, Ananas

Alle Kinder stehen im Kreis. Eine Drehscheibe, auf der sich alle Obstsorten und der ein Obstsalat befinden, wird gedreht, bis der Pfeil auf einem Feld stehen bleibt.

Alle Kinder der gleichen Obstsorte müssen sich jetzt zusammen finden. Wenn die Gruppe sich gefunden hat, ist der Spielzug vorbei und es kann erneut gedreht werden. Bleibt der Pfeil auf dem Obstsalat stehen, müssen sich alle Kinder zusammen tun.

Erweiterung:

Das Spiel lässt sich erweitern, indem es noch eine zweite identische Drehscheibe gibt. Die Drehscheiben beinhalten außerdem Zahlenwerte von 1-3. Durch Drehen des Pfeils müssen jetzt z.B. 3 Bananen und 2 Birnen zusammen finden.



Phase II: Von der Idee zum Entwurf

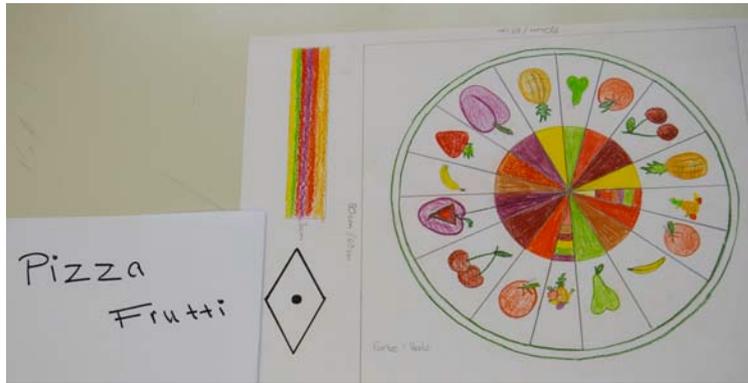
Im Fach Präsentationstechnik konkretisierten 5 Schülerteams –bestehend aus 4 bis 6 Mitgliedern- die Spielidee hinsichtlich Spielablauf und –gestaltung und visualisierten ihr Konzept in zahlreichen Zeichnungen.

Im Fokus stand die stilisierte Darstellung von Bildzeichen -in diesem Fall Früchte- sowie die Entwicklung des Spielfelds und eines Produktnamens. Mit großem Elan gingen die 5 Teams an die Arbeit und konkretisierten ihre individuellen Vorstellungen in arbeitsteiliger Gruppenarbeit. Die entstandenen Entwürfe beweisen Einfallsreichtum und Fantasie und unterscheiden sich deutlich hinsichtlich Gestaltungsansatz und Spielverlauf.

Entwurf Gruppe 1: **Frutopia**



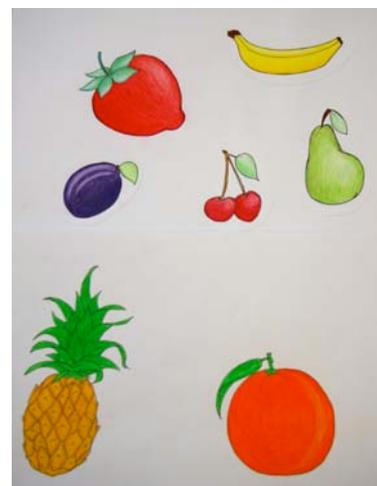
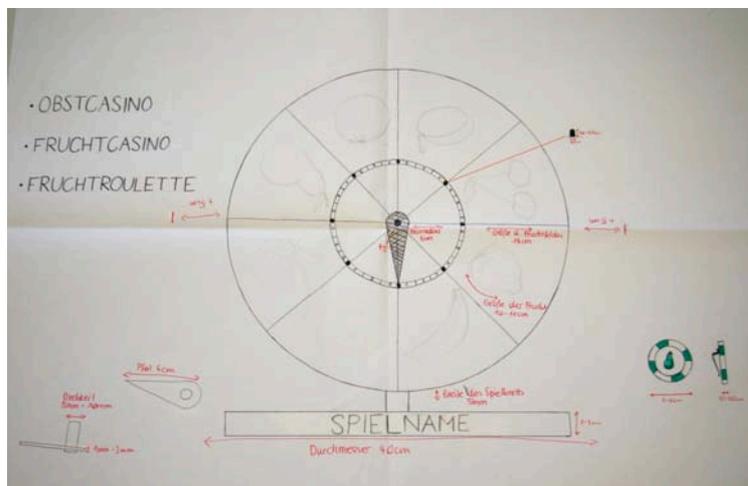
Entwurf Gruppe 2: Pizza Frutti



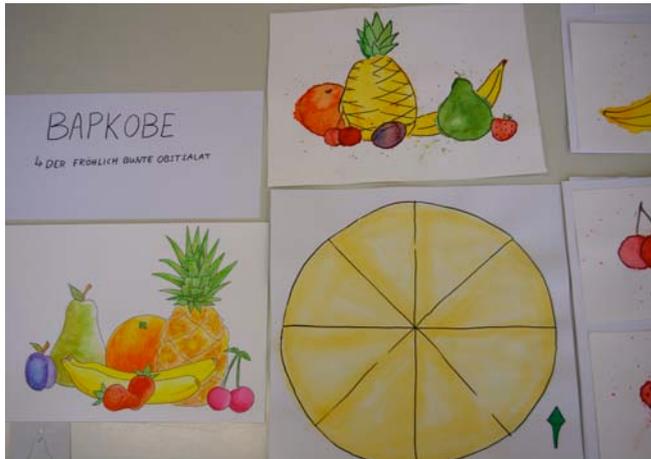
Entwurf Gruppe 3: Fruchtelanz



Entwurf Gruppe 4: Fruchtcasino



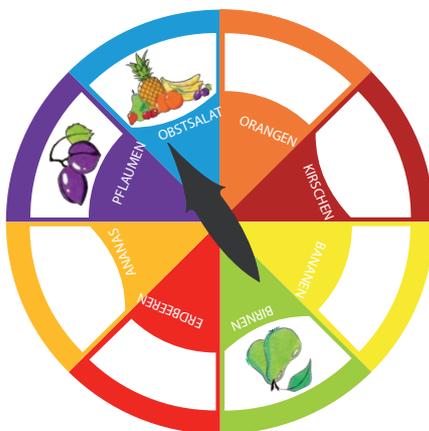
Entwurf Gruppe 5: **Bapkobe**



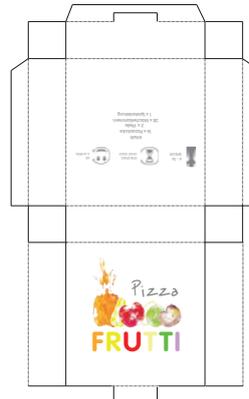
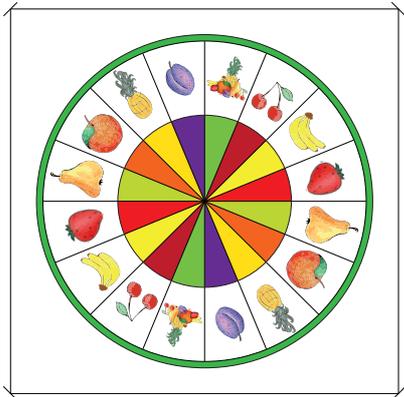
Phase III: Vom Entwurf zum Reinlayout - Digitale Gestaltung und Optimierung

Anschließend digitalisierten und optimierten die Schülerteams im Fach Digitale Gestaltung ihre Entwürfe in der Rohfassung. Die farbig gestalteten Früchte wurden gescannt, überarbeitet und in die digitale Konstruktion einer Spielfeldgestaltung integriert. Nun war der Weg frei für eine adäquate Verpackung, die den Charakter des Spiels für die Zielgruppe attraktiv und eindeutig visualisiert. Die entstandenen Entwürfe unterscheiden sich deutlich und beweisen Professionalität, Ideenreichtum und Individualität.

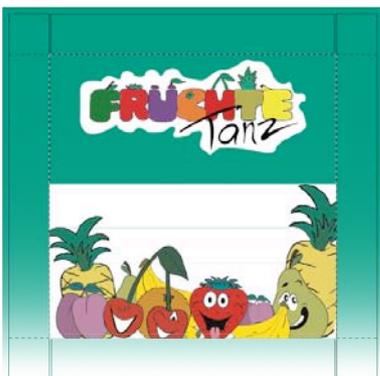
Spielfeld/ Verpackung Gruppe 1: **Frutopia**



Spielfeld/ Verpackung Gruppe 2: **Pizza Frutti**



Spielfeld/ Verpackung Gruppe 3 **Früchtetanz**



Spielfeld/ Verpackung Gruppe 5 **Babkobe**



Phase IV: Erstellung und Gestaltung der Spielanleitung

Im Fach Gestaltungstechnik erarbeiteten die Schülerteams die grafische Aufbereitung und Gestaltung des Begleitmaterials. Vorschläge zur Textgestaltung und Übersetzung der Spielanleitung wurden konkretisiert. Zu Beginn des kommenden Schuljahres werden die Arbeitsergebnisse in den Fächern Deutsch und Englisch überarbeitet. Realisiert wird die Spielanleitung im Format DIN A5 in 4/4-farbigem Druck mit Klammerheftung.

Die Spielanleitung stellte hohe Ansprüche an die einzelnen Teams: der Charakter des Spiels musste visualisiert werden unter Berücksichtigung der schon getroffenen stilistischen Entscheidungen. Entstanden sind individuelle Entwürfe von hoher Prägnanz und Ideenvielfalt.



Spielanleitung Gruppe 1 **Frutopia**



Spielanleitung Gruppe 2 **Pizza Frutti**



Spielanleitung Gruppe 3 Früchtetanz



Spielanleitung Gruppe 4 Fruchtcasino



Spielanleitung Gruppe 5 Bapkobe



Ausblick

Nach den Ferien können unsere Schüler/innen ihre Entwürfe den Kindern und Erzieherinnen der KITA St. Erpho und den Jugendlichen der Abteilung Berufliche Grundbildung präsentieren. Wir sind gespannt, welche Entwürfe umgesetzt werden. An Favoriten mangelt es nicht...

Zwei unterschiedliche Spiele in zwei Exemplaren sollen in Kooperation mit der Abteilung Berufliche Grundbildung produziert werden. Jeweils ein Exemplar der beiden Spiele erhält die Kita St. Erpho und die Schülerfirma „Spielgerecht“ der Beruflichen Grundbildung zur individuellen Nutzung. Auf diese Weise profitieren alle beteiligten Gruppen: die Kinder haben ihren Spaß mit den neuen Spielen und die Jugendlichen der Schülerfirma des AKBK erweitern die Produktpalette ihrer Artikel.

Die Schülerinnen und Schüler der GTM 1 haben einen Auftrag erfolgreich bearbeitet und verfügen über einen beachtlichen Lernzuwachs.



Projekt Spielentwicklung/ GTM1

Fach/ Lehrer/in	Spielentwicklung für Vorschulkinder in Kooperation mit der KITA St.Erpho Inhalte/ Aufgaben:
DIG Nadine Frede	Briefing, Entwicklung und Auswertung eines Fragebogens, Entwicklung von 5 Spielideen in Gruppenarbeit, Digitalisierung und Überarbeiten der Entwürfe, Gestaltung der Verpackung
GT Thomas Loy	Konzeption und Illustration der Spielanleitung
VT Björn Knuth	Materialkunde im Kontext des Entwurfsprozesses
PRÄT Kristina Hoppe	Entwürfe zur Gestaltung von Spielfiguren und -feld
D Werner Grundhoff	Verschriftlichung von Spielkonzept und -anleitung
E Annette van Bebber	Translating the manual
PT Josef Klemann	Produktionstechnische Aspekte der Realisation