

Zusammenfassung

Die Ideen des vernetzten Denkens werden auch in der Bildung auf der Unterstufe immer häufiger aufgenommen und als bedeutsam erachtet. Bis heute existieren jedoch kaum Unterrichtshilfsmittel, welche die Aspekte des vernetzten Denkens unterstufengerecht behandeln. Die vorliegende Projektarbeit leistet hier einen Beitrag. Es wurde ein Brettspiel zum Thema Schuhe entwickelt, welches für sieben- bis neunjährige Kinder geeignet ist und sie dazu anregt, vernetzt zu denken.

Im Vorfeld der Spielentwicklung stellte die Projektgruppe Kriterien aus der Theorie des vernetzten Denkens in einer Bildung für die Unterstufe sowie aus der Theorie der Spielentwicklung auf, welchen das Spiel genügen sollte. Danach wurden Ideen gesammelt und durch wiederholtes Testspielen, kritische Anmerkungen von Fachpersonen und Vergleiche mit den Kriterienlisten verbessert und weiterentwickelt bis zum fertigen Brettspiel. Die Basis des entstandenen Brettspieles ist ein ‚Leiterlspiel‘. Jedoch gibt es zusätzlich Entscheidungseln, bei welchen Entscheidungen zum Thema Schuhe aus Sicht verschiedener Akteure getroffen werden müssen. Je nach Wahl der Alternative und abhängig davon, aus welcher Akteurperspektive die Entscheidung gefällt wird, können Umwelt-, Geld- und Sozialchips gewonnen, beziehungsweise verloren werden. Jede Entscheidung berührt alle drei Dimensionen und jeder Akteur gewichtet die Dimensionen verschieden stark. Gewonnen hat jene Spielerin, welche am Schluss des Spiels am meisten Chips besitzt. Gezählt werden aber nur die Chips derjenigen Chipsorte, von welcher die einzelnen Spieler am wenigsten besitzen.

Durch spielen mit Gruppen aus Erst- und Zweitklässlerinnen wurde die Stufeneignung des Spiels erhoben. Mittels Beobachtungen während dem Spielen und Einzelinterviews mit zwei Spielerinnen pro Spielrunde nach den Durchgängen wurde ermittelt, ob das Spiel Spass macht, ob die Spielregeln verstanden und die Kernidee des Spiels aufgenommen wurde.

Das Spiel wurde von den Unterstufenschülern mit grosser Begeisterung gespielt und erstaunlich gut verstanden. Jedoch konnte ein grosser Unterschied zwischen den Schülerinnen der ersten und jenen der zweiten Klasse festgestellt werden. Während nur etwa die Hälfte der Erstklässler die Spielidee verstand, schienen alle Zweitklässlerinnen die Idee des Spiels verstanden zu haben.

Aus der Überprüfung der Umsetzung wurden Verbesserungsvorschläge sowie Weiterentwicklungsmöglichkeiten abgeleitet. Die Projektgruppe ist der Meinung, dass das Spiel für sieben- bis neunjährige Kinder geeignet ist und dass es einige Ideen der Nachhaltigkeit beinhaltet. Eine grosse Herausforderung wäre es nun, weitere Aspekte in das Spiel zu integrieren oder zu prüfen, ob das Spiel Auswirkungen auf das Handeln und Denken der Kinder hat.