

# Das Spiel als Projekt

## **Kollaboratives Making**

Unser Projekt stellt ein Spiel dar, für das wir hier unseren ersten Prototypen sowie zwei vereinfachte Varianten präsentieren, die vor allem die Spielmechanik veranschaulichen und zeigen, welche simplen Varianten möglich sind. Alle drei Varianten werden mit der zuvor beschriebenen Spielmechanik gespielt. Sie demonstrieren, was innerhalb einer Projektwoche, eines Projekttags oder -nachmittags mit einer Schulklasse möglich wäre. Wir haben uns aus verschiedenen Gründen für dieses Spiel entschieden: Zum einen arbeiten wir eventorientiert und präsentieren das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt vor einem ausgewählten Publikum. Zum anderen ist das Spiel modular aufgebaut, sodass die Projektaufgaben je nach Bedarf und Lehrplan modular zusammengestellt werden können, um verschiedene Lerninhalte zu vermitteln.

**Warum sich dieses Spiel als Maker-Projekt eignet.**

**Zusammen in verschiedenen Projektgruppen ein Produkt erarbeiten**

Die

## **Aufgabenvielfalt**

Der Prozess, ein "Spiel gegen die Uhr" von grundauf zu entwickeln, bietet eine enorme Vielfalt an Aufgaben, die von den Lernenden gelöst werden können. Wir bieten für alle Aufgaben vorgefertigte Lösungen an, damit aus der Vielfalt der Aufgaben, diejenigen herausgepickt werden können, die an den Vorkenntnissen und dem zeitlichen Rahmen in denen das Projekt statt findet, angepasst werden können.

Modular

## **Niederschwellig**

Für die Module wurden mehrheitlich Microbits verwendet. Das sind Einplatinen-Microcontroller die leicht mit einer Visuellen-Programmiersprache "Blocks" oder in JavaScript oder Python programmiert werden können. Damit sollen die Hürden für Programmier-Neulinge möglichst tief gehalten werden.