



IMST – Innovationen Machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

DIGITALES BRETTSPIEL

ID 2077

Projektkurzbericht

Projektkoordinator:

Stephan Ulver

Projektmitarbeiter/-innen:

Harald Ulver

Institution(en):

OVS Am Kaisermühlendamm

VS Schrebergasse

NMS Eibengasse

GTVS Hammerfestweg

VS Hardeggasse

ÖBB Webshop

Wien, 01.Juni 2018

KURZFASSUNG

Durch das Spiel „Ganz Wien“ hatte der Projektleiter die Idee, ein noch besseres Spiel zu erstellen. Nach jahrelanger Weiterentwicklung mit verschiedensten Kindern wurden im Rahmen des IMST-Projektes „Forscherwerkstatt“ erste Prototypen erstellt und viel spielend getestet. Mit diesem IMST-Projekt lag der Fokus ausschließlich auf der Weiterentwicklung dieses digitalen Brettspieles und das Spiel wurde auch mit Kindergruppen anderer Bildungsinstitutionen getestet. Die Kinder lernten sehr motiviert individuell dazu, gaben viel sehr wichtiges Feedback und alle Gefragten wollten selber ein Gratispiel haben. So entstand auch die Idee, einen Gratisdownload anzubieten. Durch das viele Testen verschiedenster Varianten wurden viele Spiele gebastelt und so freut sich besonders der Projektleiter auf die ersten professionell gedruckten Spielbretter, -karten und -schachteln.

Dieser Bericht soll viele Erfahrungen weitergeben und auch dieses Spiel Open Source weiterentwickeln. Das digitale Brettspiel ist individuell anpassbar und so auch für Integrationskinder sinnvoll nutzbar.

Mit dem Open Source- Brettspiel „Du bist am Zug“ können Kinder **ab 8 Jahren vielseitige Lerninhalte** (Landeshauptstädte, Orte in Österreich, das öffentliche Verkehrsnetz, Demokratieerziehung,...) spielerisch, digital, lustbetont und individuell lernen. Sie fahren mit einer Spielfigur per Zug und Bus verschiedene Ziele an, erhalten dadurch Zusatzinformationen, die sie durch QR-Codes erweitern können.

WEITERE ERGEBNISSE (IN DIESER REIHENFOLGE)

Kinder aber auch der Projektleiter **lernten** ständig und lustvoll dazu: Wie ein Spiel entsteht, wie man eine Spielbeschreibung verbessert, die Kosten kalkuliert, das Brettspiel verbessert, sicher im Internet surft, QR-Codes verwendet, das Spiel (auch sich gegenseitig unterstützend) spielt, wie man schlauer innerhalb von Österreich von A nach B kommt, wo welche Orte und Städte sind, was deren Besonderheiten sind, wie sich Druckkosten aufgrund der Auftragslage des Unternehmens unterschiedlich entwickeln, Durch individuelle Zielkarten sind verschiedenste Lernziele möglich. Durch den auf der Rückseite abgedruckten QR-Code sind individuelle Lerninhalte erlernbar.

Die **Testspielstunden** in verschiedenen Klassen machten allen Kindern großen Spaß, sie waren mit großem Eifer dabei.

Die **Homepage** entwickelte sich laufend weiter, die

Facebookseite „Du bist am Zug“ dokumentiert die wesentlichsten Entwicklungsschritte, eine **selbstgebastelte Spielschachtel** wurde zwecks Vorstellung des richtigen Layouts gebastelt, die

Vorfinanzierung für zumindest 500 große professionelle Spiele wurde auch dank IMST gesichert und deutlich **über 100 Emails** an Gemeinden mit 23 Spielverkäufen geschrieben.

Nach mehrmaliger Nachfrage (= IMST-Tipp) gibt es eine **ÖBB-Zusage**: Das Spiel „Du bist am Zug“ wird von einem **ÖBB-Grafiker** in Absprache mit uns überarbeitet (kein grüner Hintergrund, noch bessere Anordnung der Orte, 3D-Effekt, ...) und als erstes „Fremdprodukt“ über den **ÖBB-Webshop** vor Weihnachten 2018 verkauft. Auch der Verkauf dieser Produkte in Bahnhöfen ist geplant.

Das Gratisdownloadspiel erscheint mit Demokratiekarten auf IMST und unserer Homepage, das fertige große „Du bist am Zug“--Spiel wird heuer mit dem IMST-Logo als erstes nicht „ÖBB“-Produkt im ÖBB-Webshop vertrieben.

GELÖSTE SCHWIERIGKEITEN:

Die gute Spielbarkeit, Kinder mit besonderen Bedürfnissen (auch Rollstuhlkind), Copyrightgesetze, Finanzgesetze, Spieltransport, die Vorfinanzierung, das Behalten des Überblickes, die österreichweite Spielideeverbreitung, das Setzen der gerade richtigen Impulse waren lösbare Schwierigkeiten.

Der Zeitplan konnte am Ende nicht eingehalten werden, da die Zusage der ÖBB spät kam und zusätzlich der Grafiker einen hohen Überarbeitungsaufwand hat.

Genauer verrät der lange Bericht.