



<p>Titel</p>	<p>„Erfindet euer individuelles Spiel“ ... „Gemeinsam lachen, sich freuen und ärgern, sich neu kennenlernen, sich streiten und versöhnen, gewinnen und verlieren lernen, Spannung und Abenteuer erleben, Alltag beiseite lassen“</p>
<p>Gegenstand/ Schulstufe</p>	<p>Deutsch / 6.Schulstufe</p>
<p>Bezug zum Fachlehrplan</p>	<p>Sprache als Grundlage von Beziehungen Beziehungen aufnehmen, ausbauen und gemeinsames Handeln ermöglichen. In vielfältigen Situationen und unter verschiedenen Bedingungen ausdrucksvoll und verständlich sprechen.</p> <p>Sprache als Trägerin von Sachinformationen aus verschiedenen Bereichen Informationen aufnehmen und verstehen: Die Fähigkeit zum sinnerfassenden Lesen weiterentwickeln und das individuelle Lesetempo steigern; Lesetechniken zur Informationsentnahme kennen lernen und anwenden. Aus Gehörtem und Gesehenem Informationen entnehmen und Notizen anlegen. Informationen für bestimmte Zwecke bearbeiten sowie schriftlich und mündlich vermitteln: Das Wesentliche von Gehörtem, Gesehenem und Gelesenem anhand von Notizen ordnen und mündlich oder schriftlich wiedergeben. Sich mit Sachthemen auseinander setzen: Zu einfachen Sachverhalten und Äußerungen mündlich und schriftlich Stellung nehmen. Eigene Überlegungen äußern und begründen.</p>
<p>Bezug zu BiSt</p>	<p>Zuhören und Sprechen: 11. Schüler/innen können stimmliche (Lautstärke, Betonung, Pause, Sprechtempo, Stimmführung) und körpersprachliche (Mimik, Gestik) Mittel der Kommunikation in Gesprächen und Präsentationen anwenden. 12. Schüler/innen können in freier Rede und gestützt auf Notizen Ergebnisse und Inhalte sach- und adressatengerecht vortragen.</p> <p>Lesen: 15. Schüler/innen können die Gliederung eines Textes erkennen. 17. Schüler/innen können grundlegende nicht fiktionale Textsorten in unterschiedlicher medialer Form erkennen und ihre Textfunktion (Information, Nachricht, Meinung, Anleitung, Vorschrift, Appell,</p>



	<p>Unterhaltung) erfassen.</p> <p>23. Schüler/innen können Informationen aus unterschiedlichen Texten und Medienangeboten unterscheiden.</p> <p>Schreiben:</p> <p>30. Schüler/innen können ihren sprachlichen Ausdruck an Schreibhaltung und Textsorte anpassen.</p> <p>31. Schüler/innen können Textadressaten und Schreibsituation berücksichtigen</p> <p>33. Schüler/innen können Sachverhalte und Inhalte logisch richtig, nachvollziehbar und zusammenhängend formulieren.</p> <p>40. Schüler/innen können fremde und eigene Texte im Hinblick auf Erfordernisse der Textsorte optimieren.</p> <p>Sprachbewusstsein:</p> <p>44. Schüler/innen können Verbformen erkennen und funktional anwenden.</p> <p>47. Schüler/innen kennen die Bedeutungsunterschiede von Wörtern; Wortfelder, Wortfamilien, Synonyme, Antonyme, Ober- und Unterbegriffe</p>
--	---

Autor/inn/en	Daniela Gaisbauer
Email	d.gaisbauer@tsn.at

LERNZIELE

LANGFRISTIGES ZIEL

Die Schülerinnen und Schüler werden Anleitungen sinnerfassend lesen und selbst verfassen,

damit sie auf lange Sicht in der Lage sind, standardisierte Abläufe des täglichen Lebens mittels schriftlicher Anleitungen selbständig zu bewältigen.

KERNIDEE

„Alles hat (s)eine Reihenfolge.“

KERNFRAGEN

Wie geht das?

Was brauche ich dazu?

Wobei hilft mir das?

VERSTEHEN

Die Lernenden werden verstehen, dass:

- Anleitungen einen Ablauf beschreiben.
- ohne das Beschreiben von Abläufen keine „Produkte“ entstehen.
- Anleitungen ein hohes Maß an Textverständnis erfordern.
- Anleitungen standardisierte Abläufe enthalten.

WISSEN

Die Lernenden werden als Wissen zur Verfügung haben:

- unterschiedlichen Arten der Anleitungen
- welchen Zweck Anleitungen verfolgen
- Sprachformen von Anleitungen („man“-Form, Imperativ)
- Wortfeld „Spiel“
- Aktiv-Passiv (Vorgangspassiv)
- Umstandswörter, Wortarten
- Aufbau einer Spielanleitung

TUN KÖNNEN (optional –Aufgabenwahl)

Die Lernenden werden können:

- Anleitungen aller Art sinnerfassend lesen und diese erklären
- Spiele erfinden und anfertigen (Brettspiel, Kartenspiel, Würfelspiel)
- Anleitungen (z.B. für Spiele) verfassen, erproben und optimieren
- Handlungsrichtungen und Modus der Verben (Aktiv, Passiv, Imperativ) erkennen und



anwenden können

- Texte in unterschiedlichen Formen (man-, Befehls-) schreiben und umformulieren können.



AUFGABE (N)

Leistungsfeststellung zur Überprüfung der Lernziele, kompetenzorientierte Leistungsaufgabe: „Erfindet euer eigenes Spiel!“

Ihr wisst nun wie Spielanleitungen geschrieben werden und kennt viele unterschiedliche Spiele. Jetzt seid ihr an der Reihe gemeinsam mit einem Partner/einer Partnerin aus der Klasse ein Spiel zu erfinden und eine entsprechende Anleitung zu verfassen, um damit am Wettbewerb „Kinder als Erfinder“ teilzunehmen.

Als ersten Schritt müsst ihr ein Thema für euer Spiel finden. Sollen Straßen gekauft, Bahnschienen verlegt oder Länder gefunden werden? Sollen Würfel genutzt werden und wenn ja, welche Funktion sollen diese erfüllen?

Danach sollt ihr euch im Klaren werden, für wie viele Spieler euer Spiel gedacht ist (Spielgruppen).

Außerdem müsst ihr die Altersklasse des Spiels festlegen. Sobald ihr euch entschieden habt, welche Altersgruppe euer Spiel ansprechen soll, könnt ihr damit beginnen Regeln aufzustellen, die zum Alter der Spieler und Spielerinnen passen.

Nun sollt ihr euch das Ziel eures Spiels überlegen. Soll es Sinn des Spiels sein schneller als der Gegner im Ziel anzukommen oder geht es darum Punkte zu sammeln? Wie kompliziert soll das Spiel sein und wie lange soll ein Durchgang ungefähr dauern? Denkt darüber nach, ob euer Spiel Geschick und Strategie verlangt oder ob man durch pures Glück gewinnt.

Versucht genau festzulegen, wie man bei eurem Spiel gewinnt! Alle Spieler sollten genau vor Augen haben, was sie tun müssen, um am Ende als Sieger hervorzugehen. Behaltet eure bisherigen Entscheidungen im Hinterkopf, schnappt euch einen Stift und einen Block, um die Grundregeln aufzuschreiben. Veränderungen könnt ihr nach und nach einführen - bis alles zusammenpasst.

Sobald ihr all diese Ideen gesammelt habt, ist es an der Zeit zu testen, ob es auch funktioniert. Erstellt einen Prototyp (erstes Modell) zu eurem Spiel. Sei es ein Kartenspiel oder ein Brettspiel.

Habt ihr einen Prototyp erstellt, dann testet ihr es am besten mit Freunden und Freundinnen oder der Familie. Achtet darauf, ob die Regeln für alle klar sind. Schreibt eure Beobachtungen während des Spielens auf, dann könnt ihr grobe Fehler ausbügeln. Zum Schluss geht es noch an die Feinarbeit! Ihr könnt euer Spiel noch gestalten und gute Materialien für das Spiel wählen! So könnt ihr dem Spiel den letzten Schliff verleihen!

Im Unterrichtsfach „Technisches Werken“ dürft ihr außerdem auch mind. zwei Stunden an der Erstellung eurer Spiels arbeiten.



BEURTEILUNGSKRITERIEN:

- Kreativität (Spiel, Anleitung)
- Spielanleitung umfassend und in Anlehnung an den Merktext
- Regeln klar definiert
- Wortschatz zum Thema „Spiele“
- Interessantes Thema des Spiels
- Spiel spielbar
- Varianten vorhanden
- Materialien für das Spiel
- Neuartigkeit

RASTER

Zielbild übertroffen	<p>Die Schüler/die Schülerinnen haben sich über das erwartete Maß hinaus mit der Aufgabenstellung „Erfindet euer eigenes Spiel“ beschäftigt. Sie haben ein sehr kreatives und „neuartiges“ Spiel erfunden. Das Thema des Spiels ist sehr gut gewählt und es bereitet Freude, das selbst entwickelte Spiel zu spielen. Die Schüler/die Schülerinnen haben für das Spiel überaus geeignete Materialien verwendet. Spielfiguren, Karten, Spielbrett etc. wurden selbst entwickelt oder entworfen und nicht aus einem bereits existierenden Spiel entnommen. Eine zusätzliche Spielvariante, wie man das von den Schülern und Schülerinnen erfundene Spiel noch spielen kann, ist vorhanden. Die Schüler und Schülerinnen haben zuvor einen Prototyp entwickelt, um zu sehen, ob das Spiel auch „spielbar“ ist.</p> <p>Eine umfassende und einfallsreiche Spielanleitung, die sich an den ausgegebenen Merktext anlehnt, wurde verfasst. Die Regeln wurden klar und deutlich definiert und lassen keine Fragen offen. In der Anleitung ist deutlich erkennbar, dass ein geeigneter erweiterter Wortschatz zum Thema „Spiele“ angewendet werden kann. Die Passiv-Form kommt in der Spielanleitung mehrmals vor.</p>
Zielbild getroffen	<p>Die Schüler/die Schülerinnen haben sich mit der Aufgabenstellung „Erfindet euer eigenes Spiel“ beschäftigt. Sie haben ein kreatives Spiel erfunden. Das Thema des Spiels ist gut gewählt. Die Schüler/die Schülerinnen haben für das Spiel geeignete Materialien verwendet. Die Schüler und Schülerinnen haben zuvor einen Prototyp entwickelt, um zu sehen, ob das Spiel auch „spielbar“ ist.</p> <p>Eine verständliche Spielanleitung, die sich an den ausgegebenen Merktext anlehnt, wurde verfasst. Die Regeln wurden klar definiert. In der Anleitung ist erkennbar, dass ein geeigneter erweiterter Wortschatz zum Thema „Spiele“ angewendet werden kann. Die Passiv-Form kommt in der Spielanleitung vor.</p>



<p>Zielbild teils getroffen</p>	<p>Die Schüler/die Schülerinnen haben sich noch ausreichend mit der Aufgabenstellung „Erfindet euer eigenes Spiel“ beschäftigt. Sie haben ein Spiel erfunden. Die Schüler/die Schülerinnen haben für das Spiel einigermaßen geeignete Materialien verwendet.</p> <p>Eine Spieleanleitung wurde verfasst. Die Regeln wurden definiert. Es wurde ansatzweise versucht einen geeigneten Wortschatz zum Thema „Spiele“ anzuwenden.</p>
<p>beginnend/mit Hilfe</p>	<p>Wie kann ich die Ziele erreichen? Tipps:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lies dir zu Hause möglichst viele Spielanleitungen durch, damit du erkennst, wie man solche Anleitungen verfasst. • Spiele mit Freunden oder deiner Familie Brettspiele – vor allem auch unbekannte Spiele, bei denen du die Spielanleitung genau studieren musst. • Schreibe Spielanleitungen von einfachen dir bekannten Brett- oder (Sport)-Mannschaftsspielen und vergleiche sie dann mit den tatsächlichen Spielanleitungen oder lese sie jemandem vor, der das Spiel vielleicht nicht so gut kennt. • Studiere den Merktext für Spielanleitungen genau! Schau dir außerdem alle Übungen nochmals an, die wir gemeinsam in der Schule erarbeitet und erledigt haben. • Lies dir die möglichen Satzanfänge nochmals durch. Auf diese Weise findest du ebenfalls viele Wörter, die du vielleicht bei der Schularbeit verwenden kannst. • Wörter und Wortgruppe für Spielanleitungen (Cluster); Wörter einprägen und auswendig aufschreiben oder sich diese Wörter nach dem Einprägen ansagen lassen. • Übe das Nachschlagen im Wörterbuch!

Zusätzliche Hinweise bzw. Kommentare (optional)