

Lehrkraft: Langer

Leitfach: Mathematik

Projektthema: Entwicklung von Gesellschafts- und Brettspielen

Inhalte und Methoden der allgemeinen Studien- und Berufsorientierung:

- Arbeit mit dem BUS - Ordner
 - o Selbsteinschätzung
 - o Berufs- und Studienwahl
 - o Selbsterkundung
 - o Kompetenzen (Teamfähigkeit, Durchsetzungsvermögen, Kreativität...)
- Recherche zu konkreten Berufsfeldern
- Dokumentation/Portfolio
- Bewerbungen (evtl. Vorträge externer Partner)
- Evtl. Besuch von Berufsveranstaltungen (z.B. Abi – Messe)

Zielsetzung des Projekts, Begründung des Themas (ggf. Bezug zum Fachprofil):

Ziele:

- Kennen der Definition von Gesellschafts- bzw. Brettspielen
- Kennenlernen der geschichtliche Entwicklung von Brettspielen anhand verschiedener Beispiele (Go, Königliches Spiel von Ur, usw.)
- Beschreiben von klassischen Brettspielen (Dame, Mühle, usw.)
- Bewerten des Kritikerpreises „Spiel des Jahres“
- Darstellen verschiedener Gesellschaftsspiele
- Analyse verschiedener Gesellschaftsspiele auf Strategie und Wahrscheinlichkeit, sowie Klarheit der Spielregeln
- Entwicklung eines Gesellschaftsspiels anhand der vorher gelernten Inhalte

Bezug zum Fachprofil:

- Elemente der Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Strategisches und logisches Denken
- Mathematisch formulieren (Spielregeln)

Zeitplan im Überblick (Aufteilung der allgem. Studien- und Berufsorientierung und der Projektarbeit):

11/1	Allgemeine Studien- und Berufsorientierung, Definition und Geschichte von Brettspielen
11/2	Klassische Spiele, Kritikerpreis, Analyse von Gesellschaftsspielen
12/1	Entwicklung eines Gesellschaftsspiels in Gruppen

Folgende außerschulischen Kontakte können/sollen voraussichtlich im Verlauf des Seminars geknüpft werden:

- Spiele Schmid/ Hans im Glück / Zoch, Spielmesse