GymnasiumWildeshausen

Projektwoche
"Mit Marco Polo in die weite Welt"
9. - 14. Juli 2012

PROJEKTBESCHREIBUNG

Projektnummer: C10

Projekttitel: Marcolopoly - neue Spiele

Zielgruppe: Jg. 5 - 10

max. Teilnehmerzahl: 20

Projektleiter/in 1: (Name, Vorname) Hoffmann, Silke; Hütten, Maria

Projektleiter/in 2: (Name, Vorname) Garen-Schmidt, Ingrid

Projektbeschreibung:

Ziel dieses Projektes ist die Erfindung neuer Spiele rund um Marco Polo. Die hier entstandenen Spiele sollen am Ende nutzbar sein, eventuell sogar als „Dauereinrichtung“ in den großen Pausen.
Dieses Projekt richtet sich an alle SchülerInnen, die gerne kreativ arbeiten und Neues erfinden. Bevor es an das Brainstorming für die Erfindung der Spiele (Brettspiele, Kartenspiele...) gehen kann, bedarf es eines Orientierungswissens als Basis: Welche Orte und Kulturen hat Marco Polo kennen gelernt? Welche mitunter sicher fremdartig erscheinenden Kulturen und Gestaltungsweisen hat er gesehen? Welche Dekore und Ornamente sind typisch für die jeweiligen Orte? Welche Spiele gab es möglicherweise damals dort? Was wissen wir geografisch und geschichtlich über diese Orte?
So können wir all das „spielerisch“ für andere erfahrbar machen, indem wir völlig neue, nie da gewesene Spiele erfinden und herstellen. Am Ende wird durch eure Erfindungen eine „spielerische Reise“ in diese fremden Kulturen möglich.

Foto

Besondere Hinweise: