

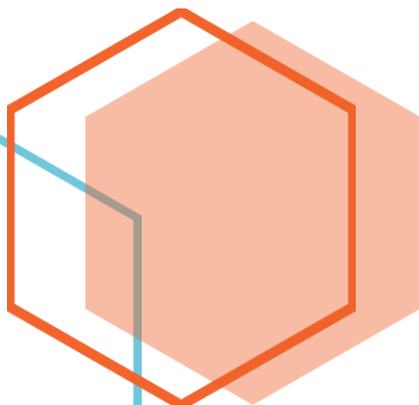


Lernwerkstatt Projekt

Gamingprojekt „Game of Coins“ – Live Jump’n’Run

Ein Projekt der Klasse M6 mit Emese Bodolay / Anna Kpok

gefördert durch das Landesprogramm Kulturagenten für kreative Schulen Berlin



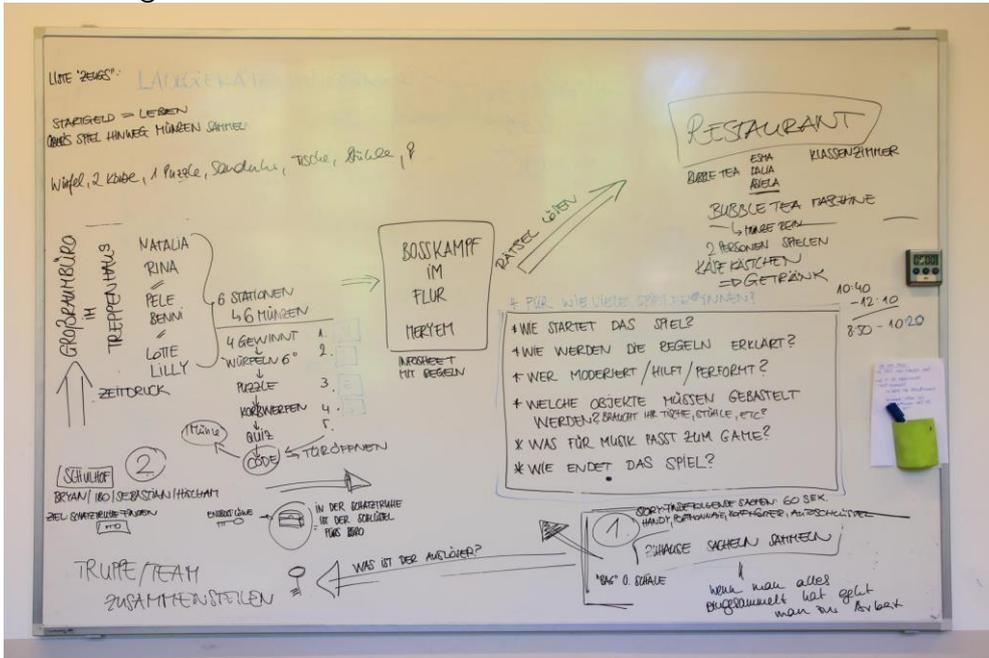


Lernwerkstatt Projekt

Gamingprojekt „Game of Coins“ – Live Jump’n’Run

Elemente unseres Games

- Spielwelt: Arbeitswelt – ein Bürogebäude
- Geschichte des Spiels: Arbeitnehmer:in muss auf dem Weg zur Arbeit und im Großraumbüro verschiedene Aufgaben bewältigen und Hürden nehmen
- Rätsel, Aufgaben und Hindernisse, die gelöst werden müssen, Gegenspieler*innen / Gegner*innen, die besiegt werden müssen
- Arbeitnehmer:in sammelt in diversen Minigames Münzen, mit denen am Ziel, dem Pausenraum, die Bubble Tea Maschine für eine Erfrischung nutzen kann.



Arbeit in der Lernwerkstatt

Unser neuer Lernwerkstatt Raum konnte für dieses Projekt erstmalig genutzt werden. Hier konnten wir kreativ werden, bauen, basteln, ausprobieren.

Aber nicht nur wir nutzen die Lernwerkstatt in den letzten Tagen zum ersten Mal: die Falken und Eulen aus dem 5. Jahrgang arbeiten im Rahmen des Lernwerkstattprojekts zur Ausstellung der japanischen Künstlerin Yayoi Kusama mit Frau Art-Gleim schon im neuen Raum.

Projektverlauf



Eigentlich startete unser Projekt bereits im November 2020 und sollte im Januar 2021 abgeschlossen werden...eigentlich...

November:

- Intro: Vorstellung des Projekts
- Elemente eines Games
- Ideensammlung für unser Game
- Gruppeneinteilung

14.-16.06.2021

- Auffrischung der Ideen
- Arbeit in den Gruppen
- Probeläufe
- Überarbeitung in den Gruppen

17.06.2021

- Projektpräsentation
- Reflexion



Impressionen unserer Arbeit in der Lernwerkstatt:





Projektpräsentation

Für unsere Projektpräsentation haben wir die Klasse M5 als Spieler:innen eingeladen.

In Kleingruppen konnten die Schüler:innen unser Game ausprobieren.



Hier gibt es ein paar Eindrücke der Live Games:







Großen Dank an Emese Bodolay für die tolle Unterstützung.

- Die M6, mit Herrn Hübl und Frau Schwindt