

Montagsmaler

Inhalt

Montagsmaler ist ein Spiel bei dem eine Person einen Begriff zeichnet und die Mitspieler*innen diesen Begriff erraten müssen. Mithilfe der App Explain Everything kann dieses Spiel digitalisiert werden. Die Erklärung dafür findet ihr auf den vorherigen Seiten. Nun wird das Spiel in einen Wettbewerb verwandelt. Zum besonderen Erlebnis, wird es durch das Herstellen eines Buzzers.

Förderung und Lerninhalte

- Kreativität und Konzentration
- Auseinandersetzung mit einer App (Aufbau, Funktionalität und Möglichkeiten)
- Kommunikative und soziale Kompetenzen

Zielgruppe



Kinder und Jugendliche, die Spaß am Wettbewerb haben und kreativ sind

Empfehlung: ab 8 Jahren

Benötigte Materialien

- ✓ 1 Makey Makey Set
- ✓ 1 großen Schwamm
- ✓ Alufolie
- ✓ Klebeband
- ✓ Tablet mit der App Explain Everything
- ✓ Installierter VLC-Player
- ✓ Beamer und Leinwand/ weiße Wand
- ✓ Tafel oder Flipchart, um Punkte zu zählen
- ✓ Kreide oder dicke Stifte

Umsetzung

1) Zunächst muss sich ein*e Zeichner*in finden, der/die sich bereit erklärt, die zu beschreibenden Begriffe zu zeichnen und, wie in dem Abschnitt zu der App Explain Everything beschrieben, den Ablauf des Zeichenprozesses aufzunehmen und zum Video zu verarbeiten. Dies kann beispielsweise ein*e Erzieher*in oder Pädagog*in sein, denn der- oder diejenige kann später nicht mit raten, da er/sie die Begriffe bereits kennt. Dieser Schritt sollte bereits vorbereitet werden, sodass es am Tag des Turniers keine längeren Wartezeiten gibt.

2) Im nächsten Schritt müssen zwei oder mehr Teams gebildet werden, in denen die Begriffe gemeinsam erraten werden. Die Teams treten gegeneinander an. Bestimmt außerdem eine*n Schiedsrichter*in, der/die darauf achtet, welches Team zuerst auf den Buzzer gedrückt hat und, ob die gegebene Antwort richtig ist. Der/die Zeichner*in könnte diesen Job übernehmen.

3) Um einen Buzzer zu bauen, umhüllt ihr den Schwamm mit Alufolie. Schließt das Makey Makey mit dem USB-Kabel an den Computer an. Verknüpft eine Seite von zwei Krokodilklemmen mit dem Feld „Earth“ des Makey Makey. Diese sogenannte Erdung ist wichtig, damit der Stromkreis später geschlossen werden kann. Deshalb müssen die anderen Seiten der Klemmen im späteren Spiel von jeweils einem Teammitglied angefasst werden. Verwendet eine weitere Krokodilklemme, um sie im Makey Makey mit der Leertaste zu verknüpfen. Die andere Seite der Klemme verbindet ihr mit dem in Alufolie eingewickelten Schwamm. Befestige die Klemme gut und klebe sie gegebenenfalls mit Klebeband fest.

4) Öffnet nun das Montagsmaler-Video im VLC-Player. Dieser ist automatisch so eingestellt, dass Videos beim Drücken der Leertaste stoppen. Da der Buzzer über den Makey Makey mit der Leertaste verbunden ist, wird das Video also gestoppt, sobald der Buzzer gedrückt wurde. Das Team, das einen Verdacht hat, was gezeichnet wird, kann also durch Drücken des Buzzers das Video anhalten und die Antwort mitteilen. Bei richtiger Antwort kann das nächste Video abgespielt werden, bei falscher Antwort wird das Video weiter abgespielt, bis das nächste Team eine Idee hat. Denkt daran, dass diejenigen im Team, die den Buzzer drücken jeweils ein Kabel der Erdung berühren, denn sonst ist der Stromkreis nicht geschlossen und der Buzzer funktioniert nicht.

5) Schreibt die Punkte auf dem Flipchart auf, die ihr durch das richtige Raten der Begriffe im Team erhaltet. Das Team, das am Ende mehr Punkte hat, hat gewonnen.

