

Strategie Brettspiel

“Undead Combat”

P&R Projekt 2020

Eine Projektarbeit von:

Zeno Zraggen

S3A

Bergweg

5603 Staufen

Joshua Dahl

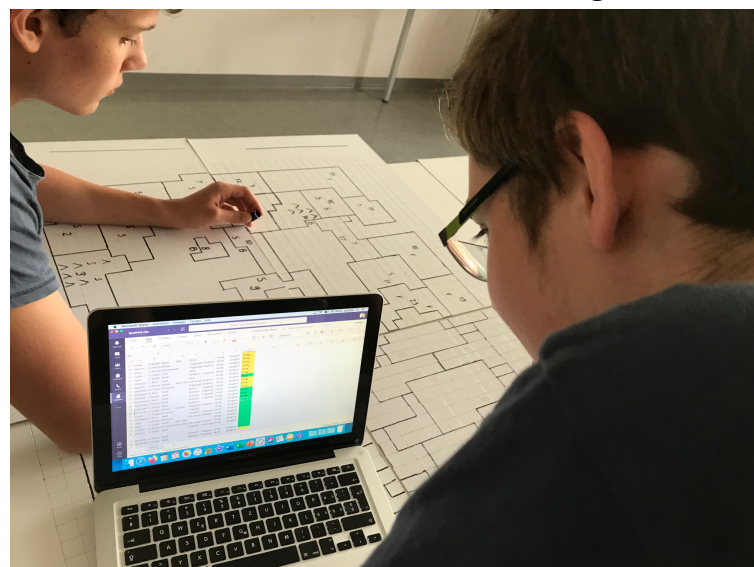
S3A

Lütisbuchweg

5600 Lenzburg

Betreuungspersonen:

Roger Janser und Roland Riegler



Inhalt

1.	Vorwort	1
2.	Einleitung.....	2
2.1.	Unser Ziel.....	2
2.2.	Smart Ziele..... Fehler! Textmarke nicht definiert.	
3.	Fachwissen	4
4.	Arbeitsprozesse	5
4.1.	Vorgehen	5
4.2.	Die Spielkarten der Länder.....	6
4.3.	Spielfiguren.....	7
4.4.	Produkt	8
4.5.	Ausblick auf Vernissage.....	8
5.	Reflexion und Fazit	9
6.	Anhang.....	10

1. Vorwort

Im Freifach Projekte & Research ist das Ziel ein Projekt vom Anfang an zu planen und ein Lernjournal neben der Arbeit zu führen. Nach der Arbeit muss man eine Dokumentation machen. Zum Schluss soll das Produkt an einer Vernissage gezeigt werden, bei welcher die Schüler unsere Werke anschauen können.

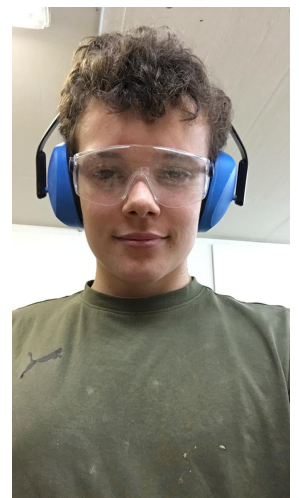
Wir haben beide das Wahlfach P&R gewählt, weil wir gerne mehr Zeit haben wollten, um an einem Projekt zu arbeiten. Wir hatten Schwierigkeiten in der aktuellen Situation. Während den Corona Ferien fielen wir im Zeitplan zurück, weil es schwierig war produktiv zu arbeiten. Als es besser wurde, war es schwierig das Projekt wieder ins Rollen zu bringen. Wir haben auch ein wenig die Motivation verloren, aber nach ein paar Tagen kamen uns wieder gute Ideen in den Sinn und Joshua begann zuhause die Arbeit an den Figuren und ich arbeitete weiter an den Spielkarten.

Wieso wir P&R wählten (Zeno)

Ich habe P&R gewählt, damit ich lerne besser mit einem Zeitplan zu arbeiten und dass ich ein grösseres Projekt mit einem Partner zusammen machen kann. Es hat interessant getönt und es war auch so. In der Zukunft werde ich etwas ähnliches machen müssen, deshalb war dies auch eine gute Vorbereitung.

Wieso wir P&R wählten (Joshua)

Ich habe mich für P&R entschieden, weil ich lieber mehr Zeit für ein grosses Projekt haben wollte, an welchem ich mehr Spass haben kann und gerne arbeite. Ein weiterer Grund, wieso ich es wählte war, weil ich lernen wollte was besonders wichtig bei einem Projekt ist. Ich erhoffte, dass ich mich so auch ein wenig auf das Berufsleben vorbereiten kann.



2. Einleitung

2.1. Unser Ziel

Unser Ziel war ein Strategie Brettspiel mit eigenen Regeln, Spielfeld und Figuren machen. Wir nehmen als Grundgerüst Risiko, weil wir beide dieses Spiel sehr mögen.

Unsere Motivation ist, dass wir beide gerne Strategiespiele spielen und wir wollten beide schon immer mal ein eigenes Spiel erfinden und zusammenbauen.

Das Planen und Erfinden eines fairen Spieles. Das Bearbeiten von Holz z.B. das Schleifen, kleine Figuren bauen, und Pläne erstellen. Das Präsentieren einer eigenen Idee und die Verwirklichung der Idee. Wie man ein Film in I-Movie bearbeitet. Wie man ein Stand, welche für eine Präsentation an der Vernissage vorbereitet.

2.2. Smartziele

1. **Wir möchten bis zum 12.05.20 ein 2 – 4 Spieler Strategie-Spiel (Welt Eroberungsspiel) erfinden mit Inspiration vom Spiel «Risiko».**

Das war unser erstes Ziel und wir haben es nicht erreicht, weil wir uns dazu entschieden haben das Spiel nur für 2-3 Personen zu machen, weil wir so Zeit und Material sparen konnten.

2. **Wir möchten ein Spielfeld aus Holz mit der Grösse von 120cm auf 120cm am 01.04.20 fertig gebaut haben.**

Wir haben unser 2. Ziel nicht geschafft, da wir die Masse und das Material geändert haben, weil es uns so eine Umsetzung nicht möglich erschien.

3. **Für die Dokumentation wollen wir immer ein Foto machen nachdem wir am Brettspiel handwerklich gearbeitet haben. Wir möchten mindestens 15 Bilder zur Auswahl haben.**

Dieses Ziel haben wir erreicht. Wir haben sogar mehr als 15 Bilder und dazu kommen noch ein paar Videos.

4. **Wir möchten bis am 26.02.20 vier Verabredungen mit unserer Fachperson abmachen.**

Dieses Ziel haben wir nicht erfüllt, weil wir wegen der Corona Krise nie eine richtige Fachperson hatten.

5. **Für die Vernissage hatten wir vor einen kleinen Film zu machen, in welchem man uns im Schnelldurchlauf eine Runde Spielen sieht. Dieser sollte am 25.06.2020 fertig sein.**

Dies haben wir nicht geschafft, da wir nicht genug Zeit haben, um diesen zu filmen.

3. Fachwissen

Wir haben einiges gelernt, vor allem wie man effizient Aufträge erledigt zum Beispiel für die Spielfiguren die ich an der Kreissäge entwickelte. Ich habe gelernt wie man sagen muss, damit die Spielfiguren gut rauskamen ohne das ihnen Ecken fehlten, das war nämlich ein Problem, da die Kreissäge eigentlich für grössere Holzstücke ausgelegt ist.

Dazu haben wir noch gelernt, dass wir anstatt Holz Karton nehmen, weil es sich viel besser eignet als Holz. zum Beispiel ist es viel schwerer Holz zu bemalen als Karton. Holz hat mehr Masse als Karton, deswegen ist Karton viel kompakter als Holz. Karton ist auch billiger als Holz. Der letzte und in meinen Augen der wichtigste Punkt Karton ist viel nachhaltiger als Holz, worauf mich meine Mutter aufmerksam machte. Was Zeno bemerkte beim Arbeiten mit Photoshop das es sich sehr gut dazu eignet Dinge zu designen zum Beispiel unsere Spielkarten.

4. Arbeitsprozesse

4.1. Vorgehen

Am Anfang haben wir mögliche Spielregeln aufgeschrieben, sodass wir eine konkrete Idee fürs Spiel entwerfen konnten. Danach haben wir einen Plan für die Grösse des Spiels definiert, indem wir die Anzahl Länder, welche wir haben möchten, herausfinden.

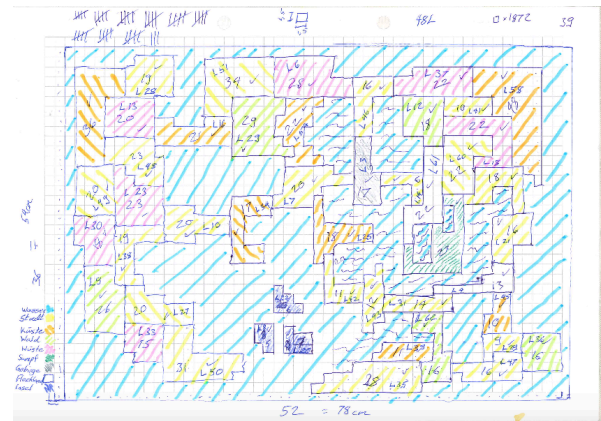
Wir haben mit 60 Ländern begonnen, aber merkten schnell, dass das zu viele sind. also änderten wir die Anzahl auf 48 Länder.

Danach planten wir, wie das Spielfeld aussehen würde.

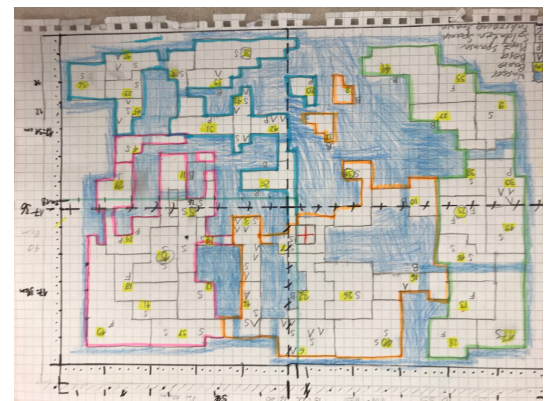
Nach der ersten Version haben wir die Spielfeld-Skizze nochmals schön fehlerfrei kopiert.

Am Anfang wollten wir das Spielfeld aus Holz machen, aber dann haben wir unsere Meinung geändert, weil Joshuas Mutter der Meinung war, dass Holz wie Spanplatten oder MDF nicht sehr nachhaltig sind. Darum

haben wir uns für Karton entschieden. Zuerst haben wir den Karton in 4 Teile geschnitten, danach haben wir ein Netz mit Bleistift aufgezeichnet. Als nächstes haben wir mit einem schwarzen Stift die Bleistiftlinien ausgezogen. Danach haben wir die Legende aufgeschrieben und als letztes haben wir den Rand des Kartons abgeschnitten.



**Spielfeld V1
Spielfeld V2**

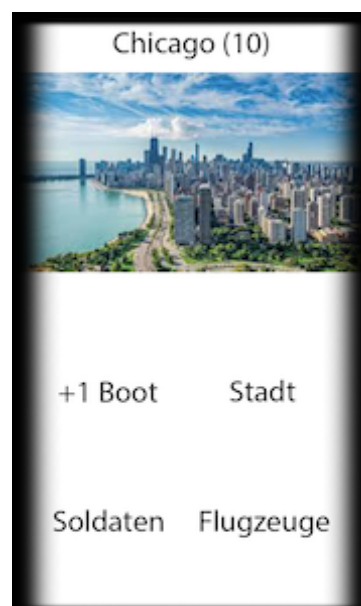


4.2. Die Spielkarten der Länder

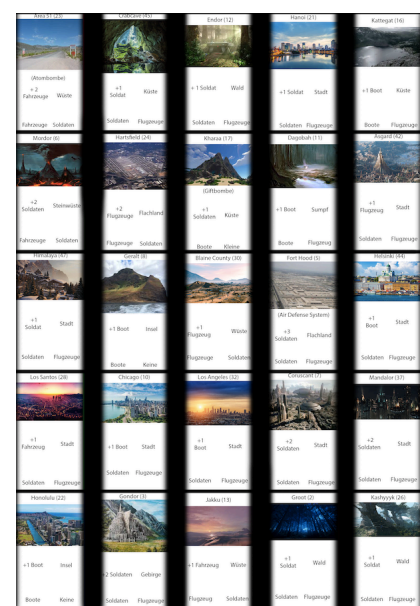
Wir haben mit den Spielkarten für die Länder begonnen. Diese geben die nötigen Informationen, welche man braucht, um auf diesem Land zu spielen. Wir haben aus dem Internet mehrere Bilder für das Land gesucht und dann in Photoshop die Informationen zum Land aufgeschrieben. Wir haben die Namen von Videospelen, Filmen und von echten Standorten ausgewählt. Wir hatten noch bei der ersten Version Beschreibungen von Ländern, aber diese waren nicht nötig und wir hatten hier auch viele Schreibfehler, also haben wir sie bei der 2. Version entfernt. Wir haben alle Karten danach in ein PNG-File geändert, sodass wir sie in Photoshop auf ein A3 Blatt drucken und danach laminieren konnten. Zuletzt haben wir die Karten ausgeschnitten.



Version 1



Version 2



A3 Blatt

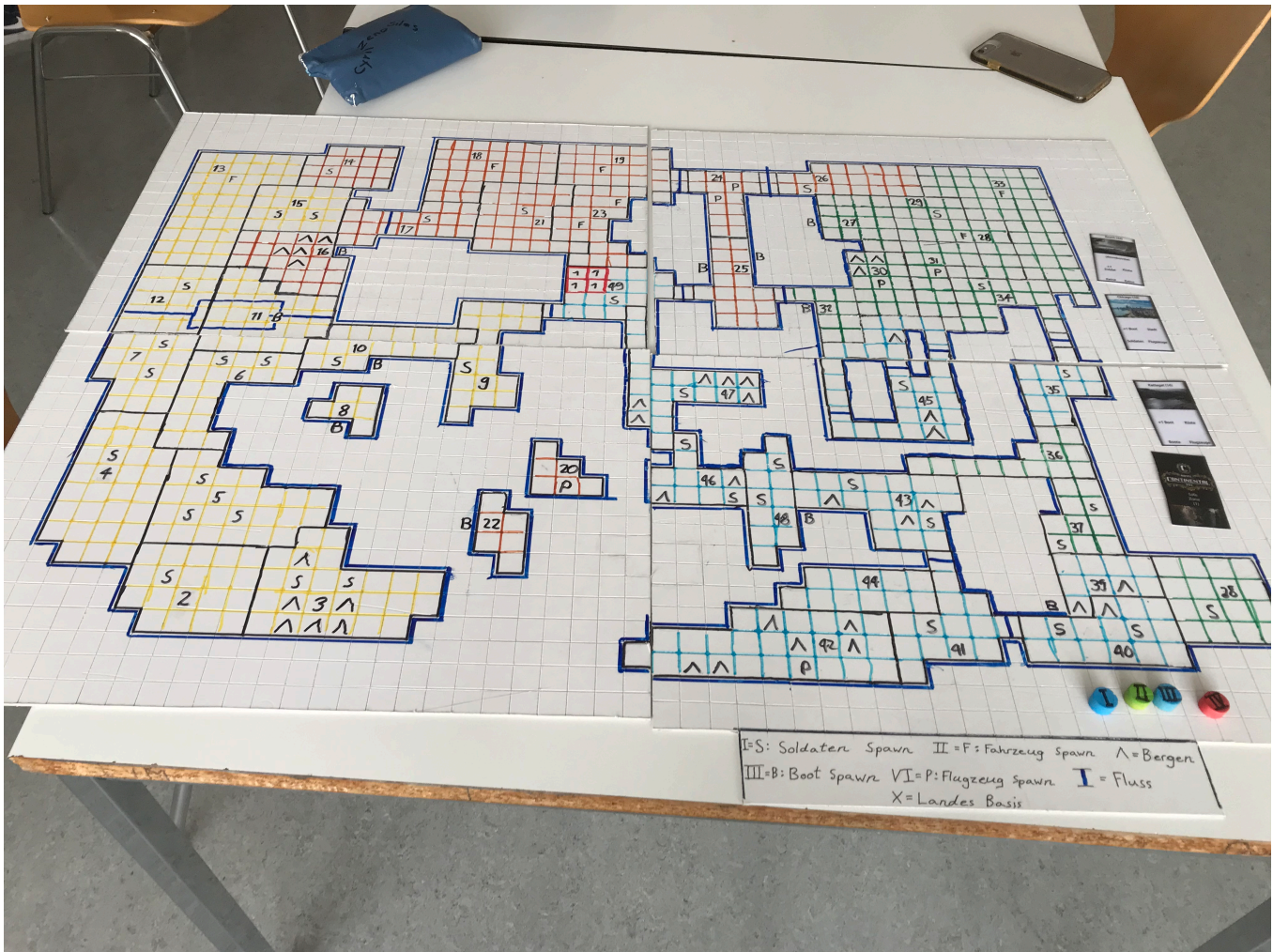
4.3. Spielfiguren

Wir dachten über mögliche Formen für die Spielfiguren nach. Wir haben uns dann für die Zylinderform entschieden. Joshua hat die Figuren mit einer Kreissäge aus einem 2-cm-Durchmesserstab (Holz) geschnitten.

Wir haben danach mit einem Stempel die Figuren mit grüner, blauer und roter Acrylfarbe eingefärbt. die Bedeutung der Figuren Wir haben noch mit einem schwarzen Stift in römischen Zahlen aufgeschrieben. Eine Eins bedeutet, dass es ein Soldat ist. Eine Zwei stellt ein Boot dar. Die Drei repräsentiert ... von einem Fahrzeug und die Vier von einem Flugzeug.



4.4. Produkt



Unser Produkt besteht aus 52 Spielkarten, 165 Spielfiguren und ein Spielfeld welches in vier Teile geteilt ist. Die Spielregeln haben wir noch auf zwei A4 Seiten gedruckt. Unser gesamtes Budget betrug 100 Fr. Aber wir haben nur 9.40 Fr. gebraucht. Wir sind beide sehr stolz auf unser günstiges Endprodukt und wir hatten viel Spass an der Arbeit.

4.5. Ausblick auf Vernissage

Anstatt eine Normale Vernissage werden wir Online ein E – Room haben, wo wir unser Produkt allen zeigen dürfen.

5. Reflexion und Fazit

Lernfortschritte

Wir sind beide der Meinung, durch dieses Projekt viel gelernt zu haben. Auch wenn uns nicht jeder Tag, wo wir an diesem Projekt gearbeitet haben Spass gemacht hat, trotz haben wir weiter gemacht und das hat uns wiederum gezeigt, dass es sich lohnt dranzubleiben. Wir sind jetzt sehr zufrieden mit unserem Projekt sind.

Es gibt uns das Gefühl etwas geschafft zu haben.

Wir haben gelernt, dass es Sinn macht vor dem Drucken von etwas wichtigem, dass man die Rechtschreibung zuerst jemandem zeigen sollte.

Was wir beide gelernt haben ist gute Ziele zu setzen. Anfangs hatten wir viele Ideen, welche wir in unser Spiel integrieren wollten. Es hilft, sich an etwas zu orientieren was bereits existiert (in unserem Fall war es das Spiel «Risiko») welches uns geholfen hat, unser Spiel zu entwerfen und konstruieren.

Wir haben gelernt wie man vorgehen muss, um ein eigenes Brettspiel zu planen. Zuerst muss man einen Plan für ein Ziel für das Spiel haben, man braucht ein Thema z.B. Militär, Bei dem Bearbeiten von den Spielfiguren lernten wir, wie man Holz schneidet, schleift und wie man kleine Figuren baut und anmalt. Ausserdem haben wir gelernt/erfahren, wie man die Verwirklichung der Idee präsentiert und wie man an einer eigenen Idee schafft und wie man einen Dokumentationsfilm produziert.

Für das nächste Mal

Bei dem nächsten Projekt würden wir einen besseren Zeitplan erstellen. Dieses Mal waren wir immer zu knapp im Zeitplan. Wir wurden gerade am letzten Tag, kurz vor dem Ende des Tages, fertig mit dem Projekt.

Lernfortschritte von Joshua

Ich habe gelernt, dass man nur weiterkommt, wenn man zu 100% mit den Ideen des Partners einverstanden ist, das habe vor allem ich gemerkt, weil ich anfangs immer die Ideen von Zeno akzeptiert habe. Dadurch habe ich gelernt mich besser durchzusetzen, was mir auch im Nachhinein geholfen hat.

Lernfortschritte von Zeno

Bei der Kreation der Spielkarten habe ich viel über Photoshop gelernt. Nach dem Projekt werde ich auch weiterhin mit Photoshop arbeiten, da es mir Spass macht. Ich habe auch gelernt, wie man eine Dokumentation schreibt und ein gutes Lernjournal führt.

6. Anhang

Auf der nächsten Seite findet man unser Projektantrag.

P&R 2019/20 – Projektantrag/ Arbeitsvereinbarung



Datum: 3.3.2020

Version: 6

Betreuende Lehrpersonen: Herr Riegler, Herr Janser

Projektpartner/innen:

Name: Zraggen
Name: Dahl

Vorname: Zeno
Vorname: Joshua

Klasse: S3A
Klasse: S3A

Projekttitle (prov.)	Strategie - Brettspiel
Handlungsschwerpunkt	Konstruieren und Gestalten, Erfinden und Fantasieren
Produkt	Brettspiel
Fragestellung	
Thema Kurzbeschreibung Motivation	Wir wollen ein grosses Strategie - Brettspiel mit eigenen Regeln, Spielfeld und Figuren machen. Wir nehmen als Grundgerüst Risiko. Unsere Motivation ist, dass wir beide gerne Strategiespiele spielen und wir wollten schon immer mal ein eigenes Spiel erfinden und zusammenbauen.
Projektziele nach SMART	1. Wir möchten bis zum 12.05.20 ein 2 – 4 Spieler Strategie (Welt Eroberungsspiel)_erfinden mit Inspiration von Risiko. 2. Wir möchten ein Spielfeld aus Holz mit der Grösse von 120cm auf 120cm am 01.04.20 fertig gebaut haben. 3. Für Dokumentation wollen wir immer ein Foto machen nachdem wir am Brettspiel handwerklich gearbeitet haben. Wir möchten minimal 15 Bilder zur Auswahl haben. 4. Wir möchten bis am 26.02.20, 4 Verabredungen mit unserer Fachperson abmachen. 5. Für die Vernissage hatten wir vor_einen kleinen Film zu machen, in welchem man uns im Schnelldurchlauf eine Runde Spielen sieht. Dieser sollte am 25.06.2020 fertig sein.
Lerngewinn	Das Planen und Erfinden eines fairen Spieles. Das Bearbeiten von Holz z.B. das Schleifen, kleine Figuren bauen, und Pläne erstellen. Das Präsentieren einer eigenen Idee und die Verwirklichung der Idee. Wie man ein Film in I-Movie bearbeitet. Wie man ein Stand, welche für eine Präsentation an der Vernissage vorbereitet.
Kosten (Budgetplanung)	40Fr. - 50Fr. Material (Holz, Farbe, Papier)
Mögliche Fachpersonen	Design des Brettspiels = This Gubler (Grafiker), Info vom Holz und Bau = Herr Riechli
Risiken/ Stolpersteine	Platz zum Arbeiten, zu wenig oder zu viel Zeit, dass wir die Motivation für das Projekt verlieren, uns gehen die Ideen aus, das Spiel funktioniert am Schluss garnicht, Material geht verloren.
Inhalte der Dokumentation	Die Dokumentation soll die Vorgehensweise gezeigt sein, die Probleme, die Entscheidungen und minimal 20 Fotos sollen in der Dokumentation zu besichtigen sein_
Form der Präsentation	An der Vernissage soll man das Brettspiel und das Video zu sehen sein.

Arbeitsvereinbarung:

Vorlage aus „Projekte Begleiten“, Erich Tipp, Schulverlagplus AG | stark überarbeitet durch Patricia Konrad und Roger Janser