

Vorwort

Die spielerische Auseinandersetzung mit den plastischen Massen, bei welcher die Schülerinnen und Schüler auch die nicht von ihrer Gruppe untersuchten plastischen Massen kennen lernen, basiert auf einem einfachen Kartenspiel, das gerne von Kindern gespielt wird, aber auch als Party- oder Hüttenspiel bei Erwachsenen beliebt ist.

Das Spiel ist unter verschiedenen Namen bekannt. Varianten tauchen etwa unter den Namen „Ochsen schieben“, „Hau Ruck“, „Ochse, leg dich“, „Metzger“, „Feuer“ oder „Schlafmütze“ auf. (Varianten im englischen bzw. französischen Sprachraum als „Pig“, „Donkey“, „Spoons“, „My ship sails“ bzw. „Vive l’amour“)

Die allgemeinen Regeln des zugrundegelegten Kartenspiels

Je nachdem, wie viele Spieler beteiligt sind, entnimmt man einem Päckchen Spielkarten genauso viele Quartette, also vier Asse, vier Könige, vier Ober etc.

Die gemischten Karten werden gleichmäßig verteilt.

Jeder Spieler muss nun versuchen, ein vollständiges Quartett zu sammeln. Dabei schiebt jeder eine Karte, die er nicht gebrauchen kann, verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter. In der Spielvariante „Hau Ruck“ geschieht das Weiterschieben auf das Kommando „Hau“ und das Aufnehmen und Ansehen der Karte, die man vom rechten Nachbarn bekommt, auf das Kommando „Ruck“.

Der erste Spieler, der ein vollständiges Quartett in Händen hat, legt dieses auf den Tisch und hat gewonnen und darf eine vorab bestimmte Belohnung einheimsen.

Nun kann als Variante weiter gespielt werden, bis es einen zweiten, dritten, usw. Platz gibt.

Dabei liegt der Schwerpunkt nicht auf der Belohnung des Siegers, sondern auf der „Bestrafung“ des Letzten, der dann irgendeine vorher festgelegte Aufgabe zu erfüllen hat.

Weitere Varianten

- Das Spiel kann mit vier Personen auch länger gespielt werden, wobei jeder nicht Quartette, sondern vollständige Farben sammelt, also alle Herz, Schellen usw.
- Das Spiel gewinnt an Action, wenn, wie bei der Variation „Schlafmütze“ kleine Gegenstände (z. B. Dame-Spielsteine) in die Mitte des Spieltisches gelegt werden und zwar immer ein Gegenstand weniger als jeweils Mitspieler am Spiel teilnehmen.
Hat nun der erste Spieler sein Quartett, bzw. seine Farbe beisammen, so legt er nicht nur die Karten auf den Tisch, sondern er greift sich gleichzeitig auch einen der Gegenstände. Sobald nun die Mitspieler dies bemerken, versuchen auch sie, sich blitzschnell einen der Gegenstände zu greifen. Der Letzte, der folglich keinen Gegenstand mehr bekommt, ist die „Schlafmütze“ und scheidet aus.
Die nächste Runde wird mit einem Gegenstand weniger und einem Quartett, bzw. einer Farbe weniger gespielt.
Auch hier kann natürlich die „Bestrafung“ der Spieler, die ausscheiden, in den Vordergrund gerückt werden.

Soweit das Original-Kartenspiel und seine Varianten. Auf diesem Spiel nun basiert die auf der nächsten Seite beschriebene Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit allen von der Lehrkraft zur Verfügung gestellten plastischen Massen. Dabei steht jede der vier Schülergruppen für einen „Spieler“ im Kartenspiel.

Transfer auf die Unterrichtseinheit

Die Schülerinnen und Schüler haben jeweils in der Gruppe zwei plastische Massen untersucht bzw. die „Katalogtexte“ dazu ausgewertet und die „Forscherkarten“ dazu ausgefüllt.

Diese Forscherkarten sind nun die Spielkarten, die passend gesammelt werden sollen.

Damit die Karten keine Fehlinformationen aufweisen, sollte die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern bevor das Spiel beginnt jeweils die passenden Lösungskarten zum Vergleich und zur Verbesserung an die Hand geben. Natürlich können auch diese Lösungskarten selbst als Spielkarten verwendet werden, wenn die Schülerkarten z. B. zu fehlerhaft oder unübersichtlich verbessert sind oder wenn Zeit gespart werden soll.

Jede Gruppe erhält alsdann zwei „Arbeitsaufträge“, für deren Ausführung man jeweils zwei ganz bestimmte plastische Massen mit deren spezifischen Eigenschaften und Eigenheiten benötigt. (Am besten organisiert die Lehrkraft dies so, dass noch keine der beiden Karten, welche die Schülerinnen und Schüler in der Hand haben, zu einem der Aufträge passt. Siehe „Mögliche Verteilung der plastischen Massen und spätere Zuteilung der Aufgabenstellungen“ in M3)

Jede Gruppe vergleicht nun ihre Karten mit den Anforderungen des Arbeitsauftrags und schiebt eine Karte, die nicht passt, weiter.

Die Karte, die man zugeschoben bekam, wird wiederum auf ihre Brauchbarkeit bezüglich der Arbeitsaufträge überprüft und entweder als passend behalten oder evtl. weitergeschoben.

Dies geht so lange, bis eine Gruppe beide Karten besitzt, auf denen *genau die* plastischen Massen beschrieben sind, die für die Erfüllung der Arbeitsaufträge gebraucht werden. Diese Gruppe hat gewonnen.

Welche der Spielvarianten des ursprünglichen Kartenspiels man nun genau spielen möchte, kann die Lehrkraft aussuchen.

Wichtig ist, dass sich die Schülerinnen und Schüler immer wieder mit den Forscherkarten auseinandersetzen und dabei die speziellen Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten verschiedener plastischer Massen in der Gruppe besprechen und dabei kennenlernen.

Viel Spaß beim Spielen!