



26.04.2024

UNO für die Klasse! – Wir spielen nach eigenen Regeln

Dauer: 5 Doppelstunden

Entwickelt von: Katherine Haase-Schumacher, in Dialog mit Hannah

Keywords: Design, Typografie

Kurzbeschreibung

Gemeinsam konzipiert, innoviert, entwirft und produziert die Klasse ein eigenes UNO Spielkartendeck samt eigenen Regeln. Das Spiel mit den neu entworfenen Karten und Spielregeln lädt zur Reflexion über die Bedeutung gemeinsamer Regeln und der Arbeit im Team ein.

Ziele

- Typografische Gestaltungselemente und Intentionen von Schriftarten erkunden
- Grafische Muster erkennen und selbst konzipieren
- Zusammenspiel von Typografie, Bildmaterial und Haptik ausloten
- Arbeiten im Team üben und Verantwortung für das gemeinsame Ergebnis übernehmen
- Gemeinsames Erforschen von Spielregeln und eigene Regeln entwerfen
- Lernen sich auf gemeinsame Regeln zu einigen

Materialien

- Set VIELER blanko Pokerkarten
- Schere, auch Nagelschere
- Kleister
- Kleber Stift und Heißkleber
- Pappe, Metallic, Glitzer Folie, Material Konvolut
- Für eine flexible Unterrichtsgestaltung bringen alle Schüler*innen, die ein UNO Set zuhause haben, dieses in den folgenden Kunststunden immer mit.

Ablauf

Einstieg



Als Einführung spielen alle UNO und lernen dabei Spielregeln und Kartenumfang kennen. Das Spiel wird mit Infos zur Geschichte in Kontext gesetzt (siehe Powerpoint).

Standardkarten

Anschließend bilden die Schüler*innen vier Gruppen und gestalten die Standardkarten neu (Farbe, Symbole, Grafik). Das bedeutet: alle Karten mit den Zahlen 0-9 (2x), Aussetzten (2x), Richtungswechsel (2x) und Zieh2 (2x). Dabei ist es spannend, die Schüler*innen auf eine große Materialvielfalt zurückgreifen zu lassen.

Spezialkarten:

In der zweiten Stunde werden die Spezialkarten gestaltet. Dabei hilft ein Blick auf andere Spielkarten in Bezug auf die Funktion der Karte im Spiel und deren Gestaltung.

Als Differenzierungsaufgabe können z.B. die Zieh4 und Farbwechsel Karten ergänzt werden.

UNO Spielen und neue Regeln erfinden

Die Schüler*innen überlegen sich in kleinen Gruppen je 1-2 neue Spielregeln und testen sie. Auf bestehende UNO Karten wird mit Kreppband die neue Spielregel geklebt. Pro Spielrunde wird eine Spielregel ausprobiert.

Nach dem Spielen (ca. 20min) stellen alle Gruppen der Klasse ihre erprobten Regeln mit Vor- und Nachteilen vor. Danach wird per Abstimmung entschieden, welche zwei Spielregeln es in das Klassen-UNO schaffen.

Weitere Arbeiten an den Klassensets:

Für die zwei UNO Sets für die Klasse braucht es noch einen Entwurf und die anschließende Produktion der Verpackung und Spielanleitung.

Für diesen Teil der Unterrichtssequenz stehen den Schüler*innen fünf Gruppen zur Auswahl, in denen sie mitarbeiten können.

Gruppe 1: gestaltet die Spielanleitung. Besonders die neu gefundenen Klassen-Spielregeln müssen formuliert werden.

Gruppe 2: entwickelt und produziert die Verpackung (siehe [Faltanleitung](#))

Gruppe 3: gestaltet und produziert erste Klassen Spezialkarte

Gruppe 4: gestaltet und produziert erste Klassen Spezialkarte

Gruppe 5: kontrolliert/ verbessert/ repariert getrocknete Spielkarten von allen vier Gruppen (blau, rot, grün, gelb) damit sie spielbar sind.

Sollten sich die Schüler*innen nicht sinnvoll aufteilen kann thematisiert werden, dass es alle Arbeitsgruppen braucht, um am Ende ein gemeinsam entwickeltes Spiel fertigzustellen.



Fertigstellen der Kartensets:

Zum Abschluss werden die Rückseiten aller Spielkarten mit einer Collagetechnik gestaltet.

UNO Turnier:

Der Klassenraum wird zum Casino: Wer sind die Spieler*innen? Welche Rollen werden dabei eingenommen? Was heißt "gewinnen" oder "verlieren"? Als abschließende Aktion ist ein UNO Turnier geplant, bei dem die Schüler*innen gegeneinander antreten und ihre entwickelten Kartensets testen. Ideen für den Ablauf des Turniers und die Gestaltung des "Casinoraumes" sind unter "Ressourcen" zu finden.

Gemeinsame Reflexion:

Nach dem Turnier gibt es ein Gespräch darüber, was während der Spiele aufgefallen ist. Zur Selbstreflexion und als Grundlage für einen anschließenden Austausch bekommen die Schüler*innen einen Fragebogen

Reflexion und Anmerkungen

Idee für die vorangehende Stunde: Angelehnt an Barbara Krugers Paste Ups gestalten die Schüler*innen eigene Versionen der Paste Ups unter Einhaltung von grafischen Mustern und Typografie-Elementen.

Es kann sein, dass bei dem Umfang des Projekts zwischendurch die Motivation nachlässt. Das gemeinsame UNO Spielen kann als Auflockerung dienen.

Links

[Faltanleitung.pdf](https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Faltanleitung.pdf)

(<https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Faltanleitung.pdf>)

[Turnier und Casinoraum.pdf](https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Turnierablauf.pdf)

(<https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Turnierablauf.pdf>)

[Fragebogen.pdf](https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Fragebogen-UNO-Spielkarten.pdf)

(<https://kritilab.adbk-muenchen.de/wp-content/uploads/2024/04/Fragebogen-UNO-Spielkarten.pdf>)

