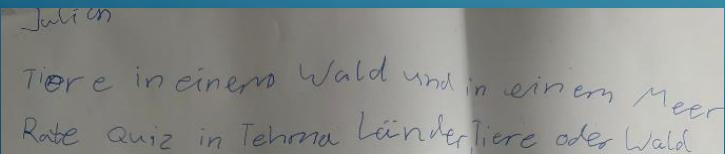
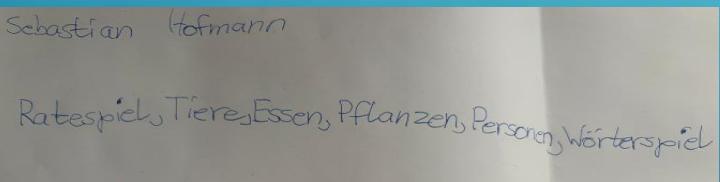
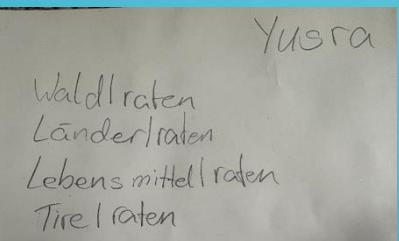
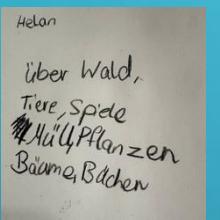
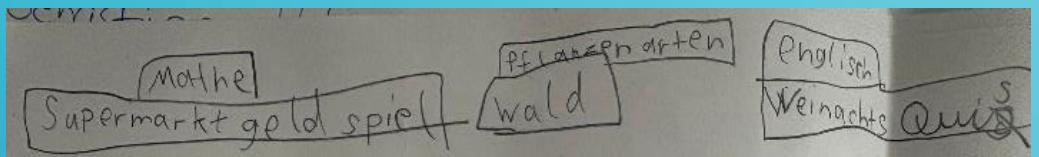


KI IN DER GRUNDSCHULE

ERSTELLUNG DES SPIELS “DIEBE IM PETTENDORFER HOFLADEN”

IDEENSAMMLUNG



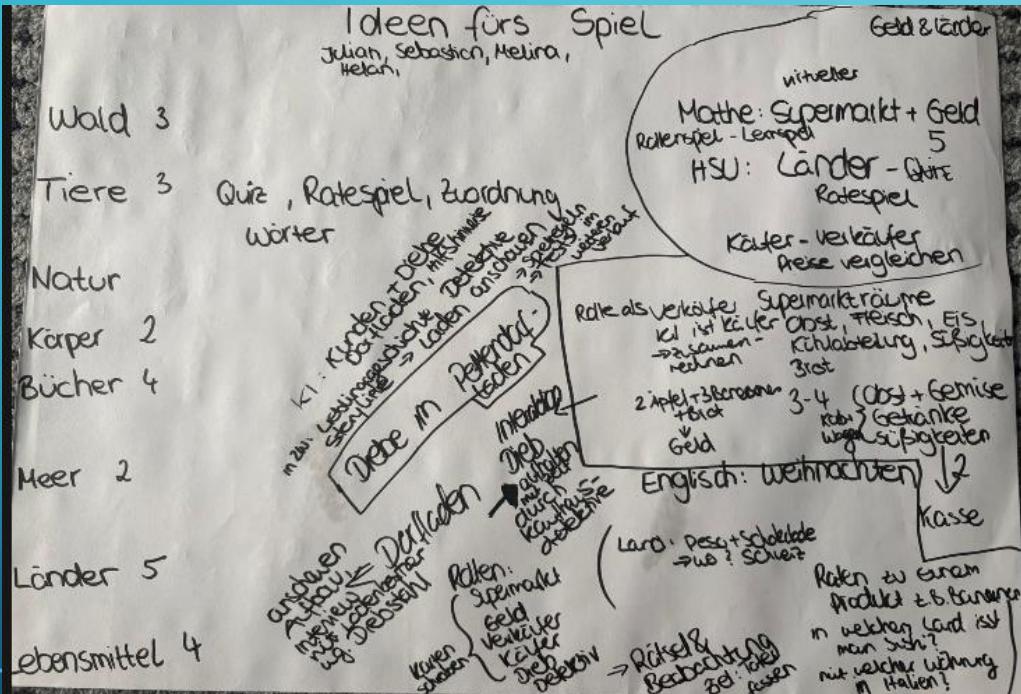
- Jedes Kind notierte eigene Spielideen auf einem Zettel
- Vorstellung der Ideen in der Gruppe
- Abstimmung per Strichliste
- Gemeinsame Reflexion, ob das Thema passend ist

- Genannte Themen: Wald, Tiere, Natur, Körper, Bücher, Meer, Lebensmittel
- Schnelle Einigung auf das Thema **Lebensmittel**
- Überlegungen zur spielerischen Umsetzung
- Idee eines Spiels im **Supermarkt**

Entwicklung der Spielidee

- Idee eines Diebs im Spiel
- Ziel: Dieb fangen oder entlarven
- Rollenspiel-Elemente (z. B. Verkäuferrolle)
- Einsatz von Kl:
 - Kl als Käufer oder Dieb
 - Kl gibt Hinweise

ENTWICKLUNG DER SPIELIDEE



- Idee eines Diebs im Spiel

- Ziel: Dieb fangen oder entlarven

- Rollenspiel-Elemente (z. B. Verkäuferrolle)

- Einsatz von KI:

- KI als Käufer oder Dieb

- KI gibt Hinweise

Weiterentwicklung & Mitgestaltung

- Nutzung eines realen Ladens nahe der Schule als Schauplatz

- Kinder benannten wichtige Abteilungen und Aktionen

- Aktive Mitarbeit und viele eigene Ideen der Kinder

- Hohe Motivation und Beteiligung

- Titel des Spiels: „Die Diebe im Pettendorfladen“
Einsatz von ChatGPT zur Entwicklung von Leitfragen
Gemeinsame Diskussion der Fragen mit den Kindern

BESUCH DES HOFLADENS



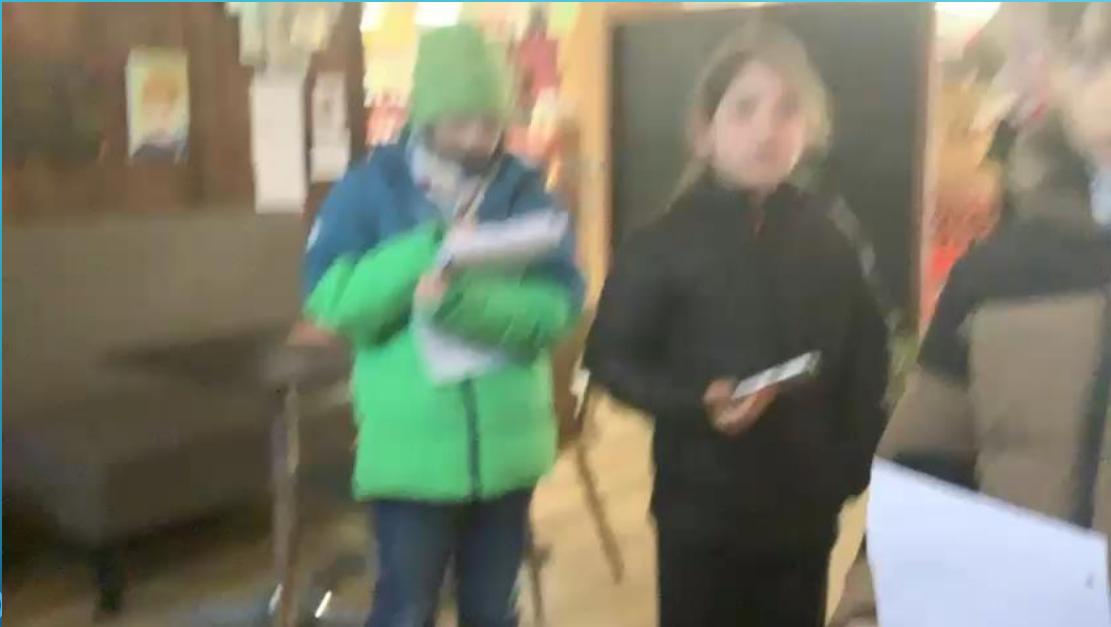
Rollenverteilung

- Gemeinsame Besprechung benötigter Rollen
- Rollen:
 - **Kamera:** Fotos vom Laden (Gänge, Regale, Eingänge, Kameras)
 - **Detektiv:** Beobachtung kritischer Stellen (tote Winkel etc.)
 - **Interview:** Gespräch mit dem Ladeninhaber
 - **Reporter:** Notizen zu Fragen, Antworten, Beobachtungen
- Rollen wurden selbstständig verteilt
- Anfangs Unsicherheit beim Interview → durch Vorbereitung reduziert

Vorbereitung des Ladenbesuchs

- Brainstorming zu Interviewfragen → Themen: Sicherheit, Aufbau des Ladens, Alltagssituationen
- Gemeinsame Klärung wichtiger Beobachtungsschwerpunkte

BESUCH DES HOFLADENS



Erkundung von außen und innen

- Fokus auf:
 - Aufbau, Gänge, Regale
 - Sicherheitsaspekte (Kameras, Eingänge, tote Winkel)
- Hohe Motivation und Austausch unter den Kindern
- Reporter dokumentierte, Kamera machte Fotos

Interview mit dem Ladeninhaber

- Interviewer*in anfangs nervös, dann sicherer
- Geplante und spontane Fragen
- Offene Antworten und wichtige Einblicke
- Alle Infos wurden festgehalten

Abschlussreflexion in der Schule

- Ideen zur Dieberkennung
- Merkmale, Zeiten und Settings fürs Spiel

ERSTELLUNG DES SPIELS



Weiterplanung des Spiels

- Fokus auf grundlegende Fragen:
 - Spielinhalt und Ziel
 - Geschichte des Spiels
 - Rolle und Merkmale des Diebs
 - Hinweise im Spiel
 - Regeln und Spielabläufe
- Sehr aktive Beteiligung und viele kreative Ideen
- Viele neue Ideen erschweren zeitweise die Strukturierung

Arbeit mit CoSpaces

- Vorstellung der Spielumgebung (virtueller Laden)
- Gemeinsame Betrachtung der Gestaltungsmöglichkeiten
- Schwerpunkt auf visuellen Aspekten:
 - Aufbau des Ladens
 - Erkennbare Abteilungen
 - Mögliche Aufenthaltsorte des Diebs
 - Verstecke für Hinweise
- Wünsche und Vorstellungen der Kinder festgehalten

Abschluss & Fazit

- Ausführliche Besprechung der Spielgeschichte
- Kinder bauten Handlung und Details weiter aus
- Fokus auf Spannung und Nachvollziehbarkeit
- Tag geprägt von:
 - gemeinsamer Planung
 - kreativem Austausch
 - konkreter Ausarbeitung der Spielidee

ERSTELLUNG DES SPIELS



REFLEXION



- Kinder sehr motiviert mit eigenen Ideen
- Herausforderung: Strukturierung und Beteiligung aller Kinder
- Klare Absprachen und verständliche Erklärungen wichtig
- Geduld und Abweichungen vom Thema koordinieren
- Teamarbeit, Kommunikation und Kreativität sehr wichtig
- Aktive Gestaltung der Kinder sehr positiv und mit Spaß verbunden
- Für die Zukunft: noch mehr Zeit einplanen, konkretere Abläufe planen, einzelne Punkte besser strukturieren