

Schiller-Schule Bochum

Jahrgangsstufe Q1.1

Schuljahr 2015/16

FACHARBEIT

im Leistungskurs Biologie

Thema: Die Kulturgeschichte des Gesellschaftsspiels im
Bezug auf die Erstellung des biologischen Lernspiels "Bi-
ological Pursuit"

Verfasserin: Fiona Koch

Betreuende Lehrkraft: Dr. Florian Schaller

Bearbeitungszeit: 12.10.2015-23.11.2015

Abgabetermin: 23.11.2015 – 12.00 Uhr

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Ergebnisteil I - Die kulturgeschichtliche Entwicklung der Spiele	4
2.1 Verschiedene Spielkategorien.....	4
2.2 Entwicklung der Spiele mit epochalem Bezug	4
2.2.1 Das alte Ägypten.....	4
2.2.2 Die Antike.....	5
2.2.3 Das römische Reich	6
2.2.4 Das Mittelalter und die frühe Neuzeit.....	6
2.2.5 14. - 17. Jahrhundert	7
2.2.6 1750-1850.....	7
2.2.7 Um 1800	7
2.2.8 Ab 1880	8
2.2.9 20./21. Jahrhundert	8
2.2.9.1 Autorenspiel.....	9
2.2.9.2 Brettspiele als Computerspiele	9
2.2.9.3 Hybridspiele.....	10
3. Ergebnisteil II – Das Lernspiel "Biological Pursuit"	10
3.1 Vorlage: "Trivial Pursuit"	10
3.1.1 Allgemeine Informationen.....	10
3.1.2 Spielregeln	11
3.2 "Biological Pursuit"	12
3.2.1 Konzeption und Erstellung	12
3.2.2 Spielregeln	12
4. Fazit und Ausblick	13
5. Literatur- und Quellenverzeichnis	14
6. Anhang	15
7. Selbstständigkeitserklärung.....	15

1. Einleitung

Als ich von der Idee hörte, ein Lernspiel für den Biologie-Leistungskurs zur Vorbereitung auf das Abitur zu erstellen, fühlte ich mich direkt angesprochen. Schon bei dem Erstellen der Quizkarten erlernt man etwas über die Themengebiete, die noch in der Qualifikationsphase folgen werden. Zusätzlich bietet das fertige Spiel eine abwechslungsreiche und unterhaltsame Möglichkeit, für das Abitur zu lernen. Das neu zu entwickelnde Brettspiel „Biological Pursuit“ sollte sich an das erfolgreiche Spiel zum Allgemeinwissen „Trivial Pursuit“ anlehnen.

Anstatt der sechs Kategorien Erdkunde, Unterhaltung, Geschichte, Kunst und Literatur, Wissenschaft und Technik sowie Sport und Vergnügen wählten wir die abiturrelevanten Themen aus der Biologie: Genetik, Evolution, Ökologie und Neurowissenschaften. Diese Themenbereiche teilten wir unter vier Schülerinnen des Biologie-Leistungskurses auf. Zu meinem Themengebiet „Evolution“ habe ich mir ein passendes Facharbeitsthema gesucht und die kulturgeschichtliche Entwicklung der Spiele gewählt.

Ziel dieser Arbeit ist die Aufarbeitung des historischen Kontextes der Spiele im Allgemeinen sowie die Konzeptionierung des Spieles „Biological Pursuit“ mitsamt seiner Anleitung. Darüber hinaus werden allgemeine Informationen über „Trivial Pursuit“ eingefügt.

Im Ergebnisteil I wird der kulturgeschichtliche Hintergrund der Spiele erklärt und der Bezug zu den jeweiligen Epochen hergestellt. Der Ergebnisteil II beinhaltet die allgemeinen Informationen und Spielregeln von „Trivial Pursuit“. Darauf aufbauend werden die Regeln des selbst erstellten Lernspiels „Biological Pursuit“ vorgestellt. Abschließend werden die Ergebnisteile zusammengefasst und miteinander verknüpft.

2. Ergebnisteil I - Die kulturgeschichtliche Entwicklung der Spiele

2.1 Verschiedene Spielkategorien

Unter dem Begriff "Spiel" lassen sich viele verschiedene Unterkategorien nennen.

Glücks-, Strategie-, Karten-, Brett-, Würfel- und Brett/Würfelspiel sind die am häufigsten vertretenen Kategorien.

2.2 Entwicklung der Spiele mit epochalem Bezug

Das Spiel, wie wir es heute kennen, gab es teilweise schon vor 4000 Jahren. Bereits damals diente es als Unterhaltungsmedium, gab aber auch Hinweise auf unterschiedliche Positionen in der gesellschaftlichen Hierarchie. Einige Spiele, die unter den heutigen Begriff "klassische Gesellschaftsspiele" fallen, tauchten schon im alten Ägypten auf und wurden im Laufe der Geschichte geformt und verändert.

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

2.2.1 Das alte Ägypten

Funde aus dem alten Ägypten lassen darauf schließen, dass es manche, heute noch populären Spiele, bereits vor etwa 3000 Jahren v. Chr. gab.

Zu diesen Spielen gehören „Backgammon“ und „Das Gänsepiel“, deren Vorläufer im alten Ägypten als „Senet“ und „Mehen“ bezeichnet wurden.

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

Der Spielplan von „Kalah“, welcher in die Steine der Cheops Pyramide eingeritzt wurde, wird als ältestes Spiel der Welt angesehen. Für dieses Spiel konnten einfache Materialien wie Stöcke und Steine eingesetzt und das Spielfeld auf den Boden gemalt werden.

(<http://www.kalaha.de/>, 08.10.2015)

Auch der Fund von Spielplänen, die durch die geometrische Anordnung von Liniennetzen dem Spielbrett von „Mühle“ ähneln, lässt darauf schließen, dass dieses und andere Brettspiele bereits seit ca. 5000 Jahren existieren.

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

Die Tatsache, dass viele Spiele als Grabbeigaben in den Pharaonengräbern entdeckt wurden, lässt vermuten, dass Spiele ein hohes Ansehen genossen und wichtig für das Leben in der gehobenen Gesellschaft waren. Die Funde von unterschiedlich geformten Spielfiguren deuten auf ein Spiel zwischen zwei Parteien hin. Die Form dieser Figuren ist so konzipiert, dass sie gut greifbar sind und einen sicheren Stand haben. So konnten die damaligen Spieler mit ihren Figuren schnell und sicher auf dem Spielbrett agieren.



Abbildung 1: Spielfiguren von zwei unterschiedlichen Parteien aus dem ägyptischen Zeitalter

(<http://zuspieler.de/zur-kulturgeschichte-des-spiels/>, 08.10.2015)

Die in Ägypten gefundenen Würfel, die zwar nicht die heute übliche Form von sechs Flächen aufweisen, aber trotzdem immer unterschiedlich fallen, lässt darauf schließen, dass das Würfelspiel eines der ältesten Glücksspiele der Welt ist.

(<http://www.automatisch-verloren.de/de/seit-wann-gibt-es-gluecksspiele>, 07.10.2015)

2.2.2 Die Antike

In der Antike waren Nuss- und Knochenspiele von großer Beliebtheit. Es ging um das Erraten der in den Händen des Gegners versteckten Objekte. Diese wurden aus den Knochen der Sprunggelenke von Schafen und Ziegen gefertigt und „Astragale“ genannt.

Weitere Spiele waren das Werfen und Fangen dieser „Astragale“ sowie ein Glücksspiel, welches ebenfalls mit Knochenteilen gespielt wurde, deren Seiten zusätzlich durch verschiedene Werte gekennzeichnet waren. Ein weiteres Spiel basierte auf am Boden markierten Kreisen, in welche die Tierknochen hineingeworfen wurden. War er an der Reihe, musste der einzelne Spieler nun versuchen, mit seinen „Astragalen“ die des Gegners aus dem Kreis zu befördern.



Abbildung 2: „Astragale“ aus der Antike

(<http://www.reise-nach-italien.de/kulturgeschichte-gesellschaftsspiele.html>, 08.10.2015)

2.2.3 Das römische Reich

Bereits im römischen Reich gab es den sechsseitigen Würfel, wie wir ihn heute kennen. Das Würfelspiel durchzog alle gesellschaftlichen Schichten und trotz offiziellen Verbots wurde häufig um Geld gespielt. Es entstanden viele verschiedene Variationen des Würfelspiels, die in Gasthäusern oder Thermen gespielt wurden.

Neben dem Glücksspiel dienten die Würfel auch als Objekt zur Wahrsagung. Diese hatte im römischen Reich einen hohen Stellenwert. Von daher wurden von vielen Bürgern bei wichtigen Entscheidungen die Würfel zu Rate gezogen. („Alea iacta est“, lateinisches Sprichwort: „Die Würfel sind gefallen“)



Abbildung 3: sechsseitiger Würfel aus dem römischen Reich

(<http://www.reise-nach-italien.de/kulturgeschichte-gesellschaftsspiele.html>, 08.10.2015)

Alfons der Weise entwickelte die grundsätzliche Kategorisierung der Spiele, indem er sie in drei verschiedene Kategorien unterteilte.

Während die erste Kategorie den Einsatz der Intelligenz, Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit oder anderen Fähigkeiten im Verlauf des Spiels beinhaltet, ist die zweite Kategorie vom Glück bestimmt. Die dritte Spielkategorie ist eine Verknüpfung beider Kategorien, so z.B die Kombination aus Geschicklichkeit und Glück in einem Spiel.

(<http://zuspieler.de/zur-kulturgeschichte-des-spiels/>, 08.10.2015)

2.2.4 Das Mittelalter und die frühe Neuzeit

Aus dieser Epoche gibt es nur sehr wenige eindeutige Quellen, denn die Gesellschaftsspiele im Mittelalter basierten auf einer Art Tradition, die je nach Region variierte, sich an kirchlichen, weltlichen und jahreszeitlichen Festen anlehnte und nur mündlich überliefert wurde. Was man jedoch sicher sagen kann ist, dass unterschiedliche Spiele in den verschiedenen gesellschaftlichen Schichten gespielt wurden. Somit waren Spiele in dem Mittelalter ständisch differenziert.

(Dorothea Kühme, 1997)

Das um etwa 500 n. Chr. vermutlich in Indien entstandene Schachspiel verbreitete sich im Mittelalter auch in Europa. Es wurde durch die damals noch viel komplexeren Spielregeln als „Spiel der Könige“ hoch angesehen.

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

2.2.5 14. - 17. Jahrhundert

Durch die Modernisierung der Regeln gewann das Schachspiel zu dieser Zeit an Beliebtheit und etablierte sich in allen gesellschaftlichen Ständen.

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

Die Popularität der Kartenspiele aus Asien nahm im 14. Jahrhundert auch in Europa zu. Dazu kam die Lotterie im 16. Jahrhundert. Das erste dokumentierte Losverfahren ist auf die Wahl der Senatoren im Jahre 1519 in Italien zurückzuführen. Dort wurden fünf Senatoren aus 90 zur Wahl stehenden Personen per Los ermittelt. Der Erfinder dieses Verfahrens ist der Ratsherr Benedetto Gentile aus Genua. (Meyers Enzyklopädisches Lexikon)

Das Glücksspiel „Roulette“ wurde im 17. Jahrhundert in Frankreich erfunden.

(<http://www.automatisch-verloren.de/de/seit-wann-gibt-es-gluecksspiele>, 07.10.2015)

2.2.6 1750-1850

Im Vergleich zum Mittelalter erweiterte sich das Publikum der Spiele. Die Gesellschaftsspiele – bis dahin den Höfen und dem Adel vorbehalten – wurden nun auch in Familien und Vereine hineingetragen.

Die Veränderung von Spielabläufen und die Ausarbeitung von Spielanleitungen trugen dazu bei, dass sich die Gesellschaftsspiele über alle Stände verteilten und in jeder Schicht etablierten.

(Dorothea Kühme, 1997a)

2.2.7 Um 1800

Um 1800 wurden die Gesellschaftsspiele in den Alltag eingebunden. Ihre direkte Funktion war nun nicht mehr die hohe Konversation, sondern das einfache Vergnügen, der Zeitvertreib und die Unterhaltung. Sittsamkeit und intellektuelles Lernen waren weitere, indirekte Funktionen des Spiels.

Der wesentliche Unterschied zwischen den bürgerlichen Gesellschaftsspielen dieser Zeit und ihren historischen Vorläufern war die Abtrennung von der Realität der bürgerlichen Welt und der bewusste Rückzug in das Privatleben, der Freizeit und der zweckfreien Unterhaltung.

(Dorothea Kühme, 1997a)

2.2.8 Ab 1880

Im Laufe der Jahre wurde der urheberrechtliche Schutz für einzelne Spiele eingeführt.

Hinzu kommt die industrielle Produktion, welche den Begriff des Gesellschaftsspiels maßgeblich verändert hat. Nun konnten Würfel- und Brettspiele mit industriell produziertem Zubehör massenhaft an den Verbraucher gebracht werden.

Es entstanden neue Spieltypen mit materialisierten Spielfeldern die nur minimalen körperlichen Einsatz verlangten.

(Dorothea Kühme, 1997b)

2.2.9 20./21. Jahrhundert

Im Laufe der Zeit haben sich bestimmte Regelemente entwickelt, die bis heute überdauern. Zu diesen Elementen gehören das Start- und Zielfeld, Ereignisfelder, die Zugweite der Spielfiguren

gemäß der Würfelzahl, das Schlagen und Blockieren gegnerischer Spielfiguren, sowie das Besetzen von Feldern.

Gute Gesellschaftsspiele zeichnen sich heutzutage dadurch aus, dass sie geselliges Zusammensein fördern, Freude bereiten und zur Wiederholung reizen.

Deutschland hat sich in der internationalen Spielszene ein hohes Ansehen erarbeitet. Jährlich werden etwa 350 Spiele auf den deutschen Markt gebracht, mehr als in jedem anderen Land.

(<http://zuspieler.de/zur-kulturgeschichte-des-spiels/>, 08.10.2015)

(<https://de.wikipedia.org/wiki/Brettspiel>, 08.10.2015; letzte Überarbeitung 01.10.2015)

Ein weiteres Indiz für die hohe Popularität des Spieles in Deutschland sind die beiden Spielmes- sen in Essen und Nürnberg, welche als die Wichtigsten weltweit anerkannt sind. Diese können auch vom Verbraucher besucht werden und geben ihm einen Überblick über den aktuellen Spielmarkt. Hohe Besucherzahlen dokumentieren das große gesellschaftliche Interesse an Spie- len.

Durch die Auszeichnung „Spiel des Jahres“, die seit 1979 verliehen wird, kann sich der Verbraucher auf dem aktuellen Spielmarkt orientieren. Die Popularität der Gesellschaftsspiele hat sich durch diese Auszeichnung enorm gesteigert.

(<http://www.spiele-messen.de/>, 08.10.2015)

(<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015)

2.2.9.1 Autorenspiel

Das Autorenspiel ist eine neuere Form des moderneren Gesellschaftsspieles. Diese Spiele wer- den von Spielautoren konzipiert und erfüllen bestimmte Charakteristika.

Diese Entwicklung zum Trend des Autorenspiels wurde stark von Deutschland angestoßen. Aus diesem Grund werden sie auch „German-style Games“ also „Spiel im deutschen Stil“ genannt.

(<https://de.wikipedia.org/wiki/Autorenspiel>, 08.10.2015; letzte Änderung 08.19.2015)

Spiele „im deutschen Stil“ versuchen das Kriegsthema, Konflikte zwischen einzelnen Spielern, überlange Spieldauer, komplizierte Regelwerke, zu große Glücksfaktoren und ein vorzeitiges Ausscheiden von Mitspielern zu vermeiden

(https://de.wikipedia.org/wiki/Gesellschaftsspiel#Deutsche_Gesellschaftsspiele, 08.10.2015; letzte Änderung 16.08.2015)

2.2.9.2 Brettspiele als Computerspiele

Die zunehmend an Bedeutung gewinnende Technik und Elektronik macht auch vor den Gesellschaftsspielen keinen Halt. Bei der Entwicklung der modernen Spiele lässt sich erkennen, dass mittlerweile viele populäre Gesellschaftsspiele auch als CD-Rom für den Computer erhältlich sind. Dieses führte auch zur Gründung der „Ravensburger Digital GmbH“ im Jahre 2009, dem deutschen Marktführer für Gesellschaftsspiele.

(<http://www.ravensburger-digital.com/unternehmen/ueber-uns.html>, 10.10.2015)

Die Vorteile der Digitalisierung von Brettspielen liegen darin, dass zu jeder Tages- und Nachtzeit gespielt werden kann ohne sich verabreden zu müssen. Zusätzlich ist der Spielverlauf flüssiger, denn es wird häufig gegen einen Gegner mit künstlicher Intelligenz gespielt. Außerdem erfolgen z. B. Zählungen von Spielgeld und Punkteständen durch den Computer schneller als beim analogen Spiel.

Bei dem Spielen am Computer fällt jedoch das direkte soziale Interagieren zwischen den Mitspielern weg.

(<http://www.zeit.de/digital/games/2009-10/brettspiele-computerspiele>, 09.10.2015)

Durch dieses Wegfallen der gesamten verbalen und nonverbalen Kommunikation, werden die Spiele steriler und weniger emotional. Es gibt kein „Poker-Face“ mehr.

2.2.9.3 Hybridspiele

Hybridspiele oder hybride Spiele sind Spielarten, die klassische Gesellschaftsspiele mit elektronischen Funktionen verknüpfen. Im Vergleich zu Gesellschaftsspielen am Computer ersetzt hierbei der Computer nicht das analoge Spielfeld sondern unterstützt den Spieler lediglich in Teilbereichen. So wird z.B. bei „Monopoly“ das Spielgeld in Form von Scheinen durch die Checkkarte ersetzt.

(<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/hybrid-spiele-von-ravensburger-spielehersteller-setzt-auf-elektronik/11286692.html>, 08.10.2015)

(<http://de.slideshare.net/phburckh/hybride-gesellschaftsspiele>, 08.10.2015)

3. Ergebnisteil II – Das Lernspiel "Biological Pursuit"

3.1 Vorlage: "Trivial Pursuit"

Für die Entwicklung des Lernspiels "Biological Pursuit" diente das weltberühmte Brettspiel "Trivial Pursuit". Das Spielbrett und die Spielregeln sind annähernd identisch, lediglich die Themenbereiche wurden neu entwickelt.

3.1.1 Allgemeine Informationen

„Trivial Pursuit“ ist ein Gesellschaftsspiel ab 15 Jahren für 2-36 Spieler, welches als „Jagd ums Allgemeinwissen“ beschrieben werden kann.

Ziel dieses Spiels ist es, durch Beantwortung der Fragen zu verschiedenen Kategorien seinen Spielstein – eine Art „Tortenplatte“ mit acht leeren Segmenten, die zur Aufnahme der Tortenstücke („Purtings“ in 8 verschiedenen Farben) dient – als erster mit den „Purtings“ zu füllen. Hierbei ist jeder Farbe ein spezielles Themengebiet zugeordnet.

„Trivial Pursuit“ existiert in 19 Sprachen in 33 Ländern, wurde bis zum Jahre 2012 bereits über 90 Millionen Mal verkauft (Stand 2012) und liegt in über 30 verschiedenen Editionen vor.

(https://de.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit, 07.10.2015; zuletzt überarbeitet 2. Oktober 2015)

(http://www.hilfreich.de/trivial-pursuit-von-parker-die-verschiedenen-editionen_9183, 09.10.2015)

Die Idee zu diesem Spiel hatten die zwei kanadischen Journalisten Chris Haney und Scott Abott im Jahre 1979 und brachten es 1981 mit Unterstützung von Haney's Bruder und einem Freund in Kanada auf den Markt. In Deutschland wurde „Trivial Pursuit“ im Jahre 1984 zum ersten Mal verkauft.

(http://www.focus.de/kultur/leben/trivial-pursuit-was-wissen-sie-ueber-deutschland_aid_463255.html, 07.10.2015; Artikel vom 15.12.2009)

3.1.2 Spielregeln

„Trivial Pursuit“ kann mit 2 bis 36 Spielern gespielt werden. Mit 36 Mitspielern werden bis zu sechs Mannschaften gebildet, in denen jedem Spieler ein „Expertenstatus“ für einen Themenbereich übertragen wird. Bei 2 bis 6 Spielern wählt jeder Spieler einen Wissensspeicher und stellt ihn auf das Zentrum des Spielfeldes. Ziel des Spieles ist es, seinen Wissensspeicher durch korrekte Beantwortung der themenbezogenen Fragen möglichst schnell zu füllen.

Nachdem der erste Spieler gewürfelt hat, bewegt er seinen Wissensspeicher die entsprechende Anzahl Felder in eine von ihm gewählte Richtung. Von einem Mitspieler wird ihm die auf einer Spielkarte aufgedruckte Frage gestellt. Die Farbe der Spielkarte entspricht der Farbe desjenigen Feldes, auf welches der Spieler seinen Spielstein gezogen hat. Ein Spieler ist solange an der Reihe, bis er eine Frage falsch beantwortet hat. Im Spielverlauf muss er versuchen, durch geschicktes Ziehen die Eckfelder zu erreichen. Bei richtiger Beantwortung der Eckfeldfrage erhält der Spieler ein farbiges Purting, welches er in eines der leeren Segmente seines Spielsteines steckt. Werden alle Themenbereiche (Erdkunde, Unterhaltung, Geschichte, Kunst und Literatur, Wissenschaft und Technik, Sport und Vergnügen) richtig beantwortet, muss der Spieler in das zentrale Feld des Spielplans gelangen. Dort muss er eine Frage zu einem Themenbereich beantworten, welchen seine Mitspieler aussuchen dürfen. Der Spieler, der als Erster seinen Wissensspeicher gefüllt und die letzte Frage richtig beantwortet hat, gewinnt das Spiel.

3.2 "Biological Pursuit"

3.2.1 Konzeption und Erstellung

Nach der Vorlage des Lernspiels "Trivial Pursuit" haben wir ein vom Aufbau her gleiches Lernspiel erstellt. Ausgerichtet ist dies auf die abiturrelevanten, biologischen Themen, um den Schülern im Leistungskurs Biologie die Vorbereitungen auf das Abitur zu erleichtern. Dabei haben wir in einer Projektgruppe von vier Schülerinnen gearbeitet, wobei jede Schülerin einen Themenbereich der Genetik, Neurophysiologie, Ökologie und Evolution bearbeitet und die entsprechenden Aufgaben- und Antwortkarten erstellt hat.

Diese stellen die vier Themenbereiche bei "Biological Pursuit" dar. Die Karten sind so aufgebaut, dass auf der Vorderseite ein Begriff oder eine Frage in kursiver Schrift aufgedruckt ist. Die Rückseite weist die passende Definition oder Antwort aus (s. Anhang).

3.2.2 Spielregeln

Das Spiel kann in zwei Versionen gespielt werden. In einer Version wird mit 2-14 Spielern gespielt, jeder spielt für sich alleine. Es ist jedoch auch möglich, mit bis zu 16 Spielern eine Lernereinheit zu bilden, indem vier Gruppen à vier Schüler gebildet werden. Während des Spiels wird gewürfelt und der Spieler, der an der Reihe ist, versetzt seinen Wissenscontainer um die gewürfelte Anzahl auf dem Spielbrett (s. Anhang). Je nachdem, welches Feld erreicht wird, muss eine Frage zu dem entsprechenden Themenbereich beantwortet werden. Kommt man während des Spiels auf das Zentrum darf man sich einen beliebigen Themenbereich aussuchen und zieht eine entsprechende Fragekarte. Wird die Frage von dem Spieler korrekt beantwortet, darf er noch einmal würfeln. Ist die Antwort falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ziel ist es, die Eckfelder zu erreichen, denn nur auf diesen Feldern erhält man für die richtige Beantwortung der Fragen jeweils eine „Wissensecke“. So füllt man seinen „Wissenscontainer“ allmählich auf. Sobald der „Wissenscontainer“ vollständig aufgefüllt ist, muss der Spieler auf das Zentrumsfeld gelangen, um dort eine Abschlussfrage zu beantworten. Noch bevor eine konkrete Karte gezogen wird, bestimmen die restlichen Mitspieler die Kategorie dieser Frage.

Bei einer richtigen Antwort hat der Spieler gewonnen. Ist dies nicht der Fall wird das Spiel solange fortgesetzt, bis es diesem oder einem anderen Spieler gelingt, die Abschlussfrage richtig zu beantworten.

4. Fazit und Ausblick

Die Facharbeit zeigt die kulturgeschichtliche Entwicklung der Spiele im Laufe der Jahre. In den verschiedenen geschichtlichen Epochen wurden Spiele, wie wir sie heute kennen, geprägt und geformt.

Viele klassische Gesellschaftsspiele, die heutzutage fast jeder kennt, wurden schon vor vielen Jahren gespielt, auch wenn sie durch die Epochen hindurch leichte Veränderungen erfahren haben. Die Grundidee des Spieles gab es jedoch schon vor etwa 5000 Jahren.

Es wird deutlich, dass das Spielen eine essenzielle Form der Unterhaltung ist, die es einem ermöglicht, aus dem stressigen Alltag zu entfliehen und eine soziale Interaktion einzugehen.

Die Funktion des Spielens ist zum Einen die Unterhaltung und Interaktion, zum Anderen werden Spiele heutzutage auch oft als Lernmethode eingesetzt, um sich Wissen auf eine angenehmere, „spielerische“ Art und Weise anzueignen.

Diese Betrachtungsweise erklärt auch den Erfolg von „Trivial Pursuit“, denn unsere Gesellschaft misst der Allgemeinbildung einen hohen Stellenwert zu. Wenn man sich diese nun spielerisch aneignen kann, ist das Interesse des Verbrauchers geweckt.

Die Lernspielmethode hat auch uns angeregt, ein analoges Spiel zum Aneignen des abiturrelevanten Lernstoffes zu entwickeln. Als weiterer Entwicklungsschritt könnte „Biological Pursuit“ aufgegriffen und zu einer mobilen Applikation („App“) entwickelt werden, welche man alleine oder mit Anderen interaktiv und an jedem Ort der Welt mittels Smartphone nutzen könnte.

5. Literatur- und Quellenverzeichnis

Meyers Enzyklopädisches Lexikon (1975; korrigierte Auflage 1980⁹) Band 15 Seite 262 „Lotterie“

Kühme, Dorothea (1998a): Bürger und Spiel Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850, Anleitung zum Zeitvertreib, Gesellschaftsspiel-Traditionen

Kühme, Dorothea (1998b): Bürger und Spiel Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850, Anleitung zum Zeitvertreib, Schriftliche Fixierung und Normierung der Gesellschaftsspiel-Praxis

<http://www.automatisch-verloren.de/de/seit-wann-gibt-es-gluecksspiele>, 07.10.2015

http://www.focus.de/kultur/leben/trivial-pursuit-was-wissen-sie-ueber-deutschland_aid_463255.html, 07.10.2015; Artikel vom 15.12.2009

<http://www.gesellschaftsspiele.de/geschichte-brettspiele/>, 07.10.2015

<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/hybrid-spiele-von-ravensburger-spielehersteller-setzt-auf-elektronik/11286692.html>, 08.10.2015

http://www.hilfreich.de/trivial-pursuit-von-parker-die-verschiedenen-editionen_9183, 09.10.2015

<http://www.kalaha.de/>, 08.10.2015

<http://www.reise-nach-italien.de/kulturgeschichte-gesellschaftsspiele.html>, 08.10.2015

<http://de.slideshare.net/phburckh/hybride-gesellschaftsspiele>, 08.10.2015

<http://www.spiele-messen.de/>, 08.10.2015

<https://de.wikipedia.org/wiki/Autorenspiel>, 08.10.2015; letzte Änderung 08.19.2015

<https://de.wikipedia.org/wiki/Brettspiel>, 08.10.2015; letzte Änderung 01.10.2015

https://de.wikipedia.org/wiki/Gesellschaftsspiel#Deutsche_Gesellschaftsspiele, 08.10.2015; letzte Änderung 16.08.2015

https://de.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit, 07.10.2015; letzte Änderung 2. Oktober 2015

<http://www.zeit.de/digital/games/2009-10/brettspiele-computerspiele>, 09.10.2015 Artikel vom 28.10.2009

<http://zuspieler.de/zur-kulturgeschichte-des-spiels/>, 08.10.2015

6. Anhang

Im Anhang befinden sich die Spielanleitung und das Spielbrett von „Biological Pursuit“ sowie die Lernkarten der Kategorie „Evolution“. Auf Grund verschiedener Formate ist es jedoch nicht möglich, diese in die fortlaufende Nummerierung der Facharbeit einzufügen.

7. Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre, dass ich die Facharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literatur- und Quellenverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.
