

DAS WieNGS QUARTETT EIN KARTENSPIEL ZUM THEMA OBST UND GEMÜSE AUS ÖSTERREICH

WieNGS Kreativprojekte haben bereits Tradition, weil sie die individuelle Gesundheitskompetenz von SchülerInnen durch kreative Arbeit stärken. Beispiele aus der Vergangenheit sind etwa die WieNGS Spielbox, Gesunde Lebensfreude oder »Gemeinsam gesund in der Klasse«. Sie alle sind in der Zusammenarbeit mit der Künstlerin Mag.a Renate Payer entstanden. Zuletzt wurde eine Idee gesucht, die Kinder und Jugendliche dazu anregt, sich mit dem Thema »Obst und Gemüse aus Österreich« auseinanderzusetzen, und dieses künstlerisch aufbereitet. Im weiteren Prozess entstand das WieNGS Quartett: ein Kartenspiel, das mehrere Spielvarianten bietet und auch im Unterricht gut eingesetzt werden kann.

15 WieNGS Schulen nahmen im Schuljahr 2014/15 im Atelier Payer an den Kreativworkshops teil. Beim

Arbeiten zum Thema konnten die Kinder frei ihre Motive und deren Umsetzung im Atelier wählen, lediglich das Format war vorgegeben. Im Atelier stand immer die Arbeitsstation Monotypie auf Spiegelfliese mit Acrylfarbe für die TeilnehmerInnen zur Verfügung, zwei weitere kreative Techniken konnten die Kinder selbst im Atelier auswählen.

Als Leitfaden bzw. Orientierungshilfe diente der Saisonkalender von www.gesundheit.gv.at, ein Plakat mit tabellarischer Auflistung von Österreichischem Obst und Gemüse nach Ernte- und Lagerzeiten im Jahresverlauf (Quelle: www.gesundheit.gv.at; Saisonkalender reif in Österreich und Lagerware aus Österreich/Fonds Gesundes Österreich, Die Umweltberatung, adaptiert). Weiters konnten die SchülerInnen einen Computerarbeitsplatz für Online-Informationen und Details zum ausgewählten Obst und Gemüse aus Österreich für die Recherche nutzen. Bei den Workshops arbeiteten die Kinder und Jugendlichen frei, diskutierten miteinander und suchten – alleine, zu zweit oder zu dritt – nach Details zu den verschiedenen Obst- und Gemüsesorten. Am Ende der Workshops gab es mehr als 1.500 SchülerInnen-

arbeiten, die mit verschiedenen Techniken umgesetzt wurden: Monotypie auf Spiegelfliesen mit Acrylfarbe, Chinatusche mit Chinapinsel, Pastellkreidebilder, Acrylbilder oder Schablonenbilder mit Acrylfarbe.

Eine WieNGS Jury wählte aus den vorhandenen Arbeiten jene aus, die als Sujets für das Quartett geeignet waren.

Das Kartenspiel besteht aus acht Decks. Sechs davon widmen sich Obst und Gemüse aus Österreich im Jahresverlauf (je zwei Monate). Jedes Deck stellt dar, welches Obst und Gemüse in diesen beiden Monaten Saison hat, weil es entweder gerade frisch geerntet werden kann oder als lagerbare Ware große Bedeutung hat. Bei einem der Decks stehen die Vitalstoffe in Obst und Gemüse aus Österreich im Vordergrund. Da unterschiedliche Farben von Früchten unterschiedliche Vitalstoffe beinhalten, ist hier Obst und Gemüse abgebildet, das rot, grün, weiß und lila ist. Das letzte Kartendeck bietet Platz für die individuelle Gestaltung mit dem eigenen Lieblingsobst und -gemüse bzw. deren Vitalstoffen.

Es gibt unterschiedliche Spielmöglichkeiten für das Quartett: für eine kleine Gruppe, aber auch für die

ganze Klasse oder mehrere Klassen einer Schule (siehe Spielbeschreibung).

AUS DER ARBEIT MIT DEN SCHÜLERINNEN

Es gab viele Fragen und Erkenntnisse zum Thema heimische Obst- und Gemüsesorten.

Das Monat, ob es Obst oder Gemüse sein soll, ... Sie haben viele Namen gelesen, die sie noch nie gehört hatten, ... und viele Obst- und Gemüsesorten gesucht, von denen sie angenommen hatten, dass sie in Österreich angebaut werden, ... und nicht gefunden – wie beispielsweise Bananen, Ananas oder Orangen.

Computer bzw. Internet waren immer zugänglich und wurden von den Kindern benutzt, um nachzusehen, wie einzelne Obst- und Gemüsesorten tatsächlich aussehen. Zusätzlich wurde auch immer Obst und Gemüse der Saison zur Ansicht und Verkostung zur Verfügung gestellt.

**FOLGENDE SCHULEN HABEN
AM PROJEKT TEILGENOMMEN:**

Stufe 1

- BMHS Islamische Fachschule, 1070
- NMS Friesgasse, 1150
- WMS Plankenmaisstrasse, 1220

Stufe 2

- VS Stubenbastei, 1010
- VS Erdbergstrasse, 1030 – 2 Klassen
- VS Stiflgasse, 1070
- GTVS Am Schöpfwerk, 1120
- VS Ruckergasse, 1140
- VS Christian-Bucher Gasse, 1210
- NMS Roda-Roda-Gasse, 1210
- BMHS Vienna Business School Floridsdorf, 1210
- VS Brioschiweg, 1220
- VS Kaisermühlen, 1220

Stufe 3:

- VS Carl-Prohaska-Platz, 1100

**SPIELREGELN
WieNGS QUARTETT**

VARIANTE 1 • FÜR 2-4 SPIELERINNEN

Zunächst werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an alle MitspielerInnen verteilt. Jede/r SpielerIn schaut die erhaltenen Karten an – sollte er/sie schon jetzt ein Quartett besitzen (d.h. von einer Zahl alle vier Karten von A bis D), darf er/sie dieses Quartett sofort vor sich auslegen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom/von der GeberIn sitzt, beginnt. Er/sie fragt nun eine/n beliebige/n MitspielerIn nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der/die andere SpielerIn diese Karte besitzen, muss er/sie diese an den/die Fragende/n abgeben und diese/r darf weiterfragen. Besitzt er/sie die Karte nicht, darf er/sie nun selbst die MitspielerInnen nach fehlenden Karten befragen.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

VARIANTE 2 • FÜR 2-4 SPIELERINNEN

Spielregeln wie Variante 1, aber gewonnen hat, wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

**VARIANTE 3 • DIESE VARIANTE
EIGNET SICH FÜR GROSSE GRUPPEN/SCHULKLASSEN**

Notwendig sind dafür 2 Spiele mit 64 Karten!

Zum Spielstart zieht jede/r SpielerIn 2 Karten. Ist die Punkteanzahl der beiden Karten zusammengezählt unter 70 Punkten, scheidet der/die SpielerIn aus und legt die eigenen Karten zurück in den Stapel. Wer über 70 Punkte hat, behält die Karten und nimmt diese mit für die zweite Runde.

Beim zweiten Durchgang holen sich die SpielerInnen eine Karte. Nun verbleiben die SpielerInnen mit einer Mindestpunktzahl von 100 aus drei Karten im Spiel und die ausgeschiedenen SpielerInnen geben ihre Karten wieder in den Stapel.

Beim 3. Durchgang wird wiederum eine Karte aufgenommen. Wer dann mit vier Karten unter 120 Punkten liegt, scheidet aus.

Ab sofort nehmen die verbleibenden SpielerInnen jeweils eine Karte pro Runde auf, übrige bleiben nur die fünf SpielerInnen mit der höchsten Punktzahl, dann die drei mit der höchsten Punktzahl, dann zwei – der/die GewinnerIn steht fest.