Das Schulmagazin der SAMD

Nr. 29 | Juli 2023

PUNKTUM

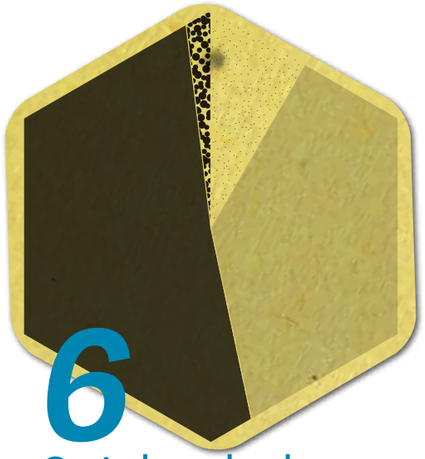
Spielen

Seite 6
Umfrage: Spielverhalten

Seite 12
Spielen mit der Gitarre

Seite 16
Das Ziegenproblem

Inhalt



6 Spielverhalten
Ein Umfrage unter Lernenden und Lehrpersonen der SAMD

16 Das Ziegenproblem
oder wie Mathe beim Gewinnen eines Autos helfen kann

12 Spielen mit der Gitarre
– Spielen auf der Gitarre

Schwerpunkt

4 Plädoyer für Spiele im Unterricht
10 Neues Trendspiel: Padel-Tennis
19 Gedankenspiel: Ausflug nach Afrika
22 Schach-Gewinnspiel
23 Kolumne

Rückblick

26 Sonderprogramm im Juni
28 Theater
30 EEYP in Davos

Rubriken

20 Welcher Spieltyp bin ich?
24 Pinnwand
32 Aktuell
35 Agenda

Impressum

Redaktion Oliver Suter (Text), Andrea Bolay (Layout und Grafik) **Titelbild** Andrea Bolay **Bilder** (sofern nicht anders vermerkt) zVg **Herausgeber** Schweizerische Alpine Mittelschule, Guggerbachstrasse 2, 7270 Davos Platz **Druck** Druckerei Landquart VBA, Landquart

Editorial

Kahoot oder Film?

Gedanken zum Schuljahresende

Schuljahresende, der Schulstoff ist durchgepaukt, die Noten sind gesetzt. Was soll ich nur in den letzten Lektionen noch mit den Klassen machen? Rasch fällt die Wahl auf Film-Schauen oder Spielen. Montagsmaler wünschen sich die Schülerinnen und Schüler doch immer – oder ein Kahoot. Aber halt, Spiele bieten doch viel mehr als nur Zeitvertreib!

Spielen ist nicht nur Unterhaltung, sondern hat als Lernmethode ihren festen Platz im Unterrichtsalltag. Insofern war es überfällig, ein Punktum diesem Thema zu widmen.

Damit das Spiel einen pädagogischen Nutzen hat, muss es über das blosse Spielen hinausgehen: Es muss in die Unterrichtskonzeption eingebettet, mit Theorie verknüpft, ausgewertet und reflektiert werden. Erst dann findet ein Lernprozess bei den Schülerinnen und Schülern statt. Spiele sinnvoll einzusetzen, bedarf einer aufwändigen Vorbereitung. Gleichzeitig wohnt dem Spiel eine gewisse Ergebnisoffenheit und die Möglichkeit des Scheiterns inne. Mit diesem Scheitern umzugehen, ist Teil der Lernaufgabe (für Lehrpersonen wie für Lernende). Damit – und das ist der grosse Vorteil des Spielens als Lernmethode – lernen die Schülerinnen und Schüler nicht nur den «Stoff», sondern sie trainieren auch Durchhaltewillen, Kreativität, soziales Miteinander und Frustrationstoleranz. Ausserdem ist der positive Einfluss auf die Motivation längst bewiesen.

Also: Achtung, fertig, spiele, los!

Unser Heft eröffnet Einblicke in Spielideen aus allen Fachrichtungen, geht den Spielgewohnheiten von Lernenden und Lehrpersonen nach (S. 6), präsentiert eine trendige Spielvariante des Tennis (S. 10) und nicht zuletzt geht es natürlich auch um das Instrumentalspiel (S. 12).

In diesem Sinne freuen wir uns, wenn das Punktum Lust macht auf's Spielen, nicht nur in den Sommerferien, sondern auch im Alltag.

Viel Spass beim Lesen!
Andrea Bolay

Plädoyer für Spiele im Unterricht

Spielerisch Italienisch lernen

Daniela Ambühl-Losa, Italienisch

Es gibt mehrere Gründe, warum das Lernen einer Sprache durch Spiele effektiv sein kann:

1. Spass: Spielen macht Spass und wenn man eine neue Sprache spielerisch lernt, kann das die Motivation und das Interesse steigern. Darüber hinaus hilft der Spass dabei, den Stress und die Angst zu reduzieren, die mit dem Lernen einer neuen Sprache verbunden sind.
2. Interaktivität: Spiele können interaktiv und einnehmend sein und ermöglichen es, das Hörverständnis, das Lesen, Schreiben und Sprechen auf dynamische Weise zu üben. Dies kann helfen, Sprachfähigkeiten besser zu entwickeln als nur durch das Lesen von Büchern oder das Auswendiglernen von Vokabeln.
3. Aktives Lernen: Spielen involviert das Gehirn aktiv und zwingt es, auf kreative Weise zu denken und Probleme zu lösen. Diese Art des Lernens kann effektiver sein, um das Verständnis der Sprache und das Langzeitgedächtnis zu festigen.
4. Sozialisierung: Durch das Spielen mit anderen erhält man die Möglichkeit, mit Muttersprachlern der Zielsprache oder anderen Lernenden, die dieselbe Sprache lernen, zu interagieren. Dies kann helfen, Konversationsfähigkeiten und das Hörverständnis zu verbessern.

Das Lernen einer Sprache durch Spielen kann das Lernen angenehmer, einnehmender, effektiver und sozialer gestalten.

«Spielen» in Latein oder «ludus» früher und heute

Patricia Schmed, Latein

Gemäss dem lateinisch-deutschen Schulwörterbuch «Stowasser» bedeutet das lateinische Nomen «ludus»
1) Spiel
2) Spass, Unterhaltung
3) Schule.

Die Römer spielten gern und das Spielen genoss einen hohen Stellenwert: Ballfangen, Brennball, Mühlespiel, Spiele mit Nüssen und andere waren schon im antiken Rom bekannt. Für das Ende der Kindheit gab es deshalb die Redensart «nuces relinquere»: die Nüsse hinter sich lassen.

Die Schule, in der die Schüler vor allem lesen, schreiben und rechnen lernten, gehörte bei den Römern zum «otium», zur Musse/Freizeit, im Gegensatz zum «negotium», dem Geschäft. Dass die Schule aber nicht nur Musse war, zeigen die «magistri plagosi». Das waren Lehrer, die die Schüler schlugen, was damals erlaubt war. «Ludus» bedeutete eine niedere, elementare Schule für Kinder («ludus litterarius») oder eine Schule für Ungeübte, die lernen sollen und müssen («ludus gladiatorius», Gladiatorenschule). Dieser «ludus» setzt Schüler, Grundschullehrer und Schulzucht voraus. Im Gegensatz dazu gab es auch die «schola», eine höhere, wissenschaftliche Schule für Jünglinge und Männer, die lernen wollten; deshalb hiessen philosophische Schulen immer «philosophorum scholae».

Welchen Stellenwert das Spiel in der römischen Schule hatte, wissen wir nicht. Im heutigen Lateinunterricht jedenfalls wird ab und zu gespielt: Kahoots, Quiz, Montagsmaler und Scrabble bieten eine willkommene Abwechslung zur Grammatik und zu den Übersetzungen, ebenso die selbstgemalten Bilder der Schüler und Schülerinnen zu den Wörterlektionen.

Schülerbeispiel: Kipp-Bild «Dog»: Wer erkennt den Hund?

Spielverhalten:

Eine Umfrage unter Lernenden und Lehrpersonen der SAMD

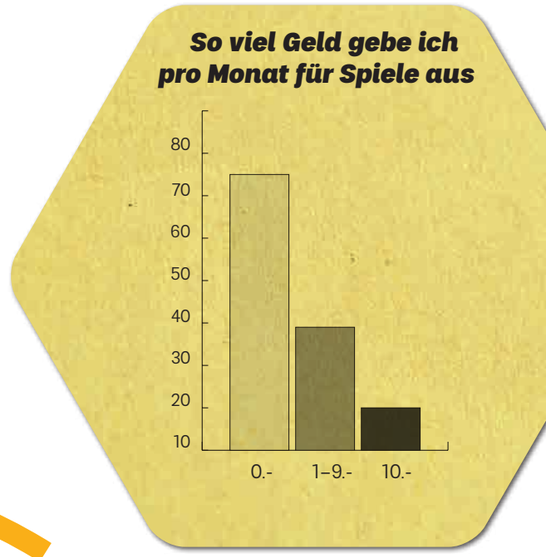
Je nachdem, wen man nach einer Definition des Begriffs «Spielen» befragt, erhält man verschiedene Antworten. Es liegt nahe anzunehmen, dass Schülerinnen und Schüler das Spielen hauptsächlich mit Computerspielen in Verbindung bringen, während Lehrpersonen eher an Karten- und Gesellschaftsspiele denken. Die wissenschaftliche Perspektive wiederum verknüpft das Spielen oft mit Lerntheorien.

Sven Rizzotti, Informatik

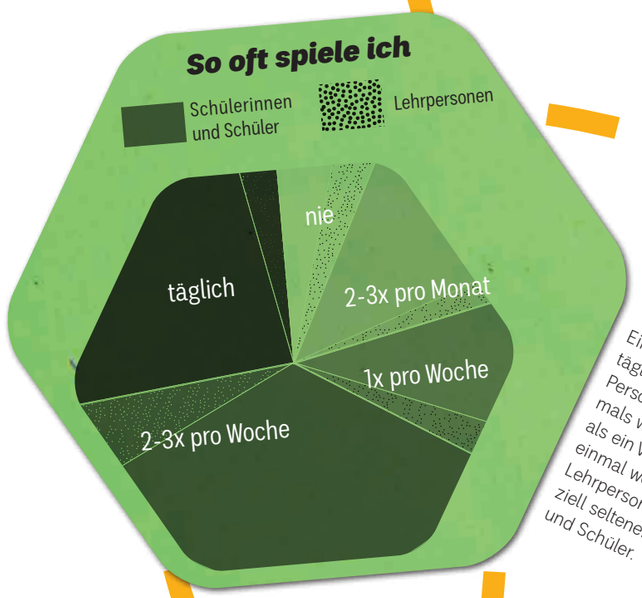
Eine anonyme Umfrage bei 15 Lehrpersonen und 90 Schülerinnen und Schülern zeigt: Bei den Angaben zum meistgespielten Spiel haben 53% ein Computerspiel, 32% ein Sportspiel und 16% ein Gesellschaftsspiel angegeben. Die angenommene Verteilung von Computer-, Karten- und Gesellschaftsspielen auf Lehrpersonen sowie Schülerinnen und Schüler trifft für die SAMD nicht zu. 56% der Lernenden geben Computerspiele als Lieblingsspiel an, bei den Lehrpersonen sind es 39%. Der Sport steht bei allen Teilnehmenden aber vor den Gesellschaftsspielen an zweiter Stelle.

Welche Bedeutung kommt diesen zwei meistangegebenen Spieltypen in Bezug auf das Lernen zu? Und welches sind die meistgenannten Computer- und Sportspiele? Dies erfahren Sie auf Seite 8.

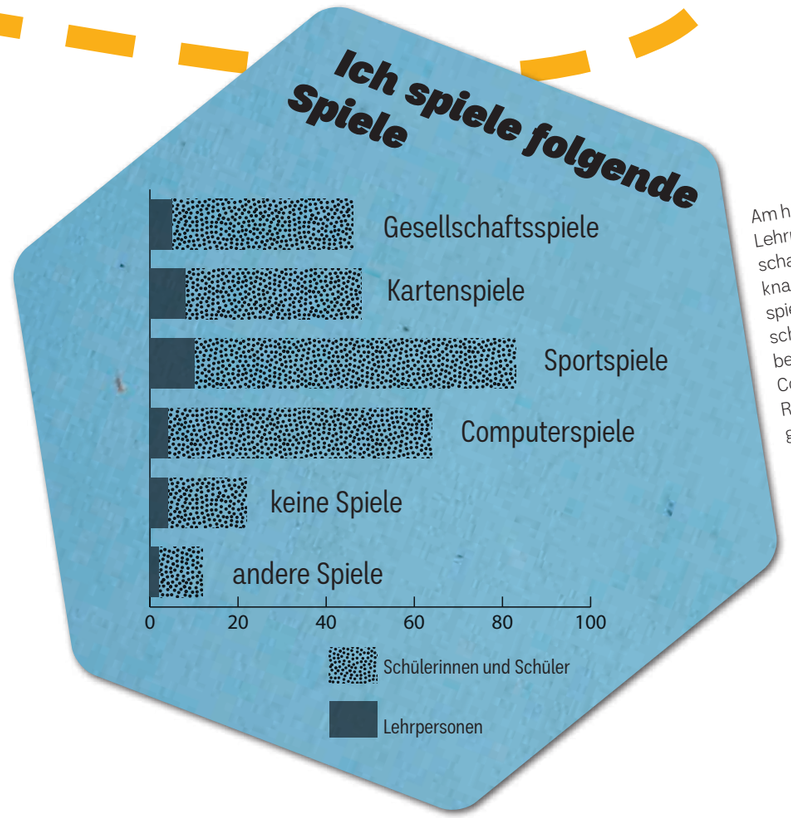
10.5 Prozent der Teilnehmenden bezeichnen sich selbst als spielsüchtig. Davon sind 2 weiblich (4% aller weiblichen Personen) und 9 männlich (22.5% aller männlichen Personen)



Mehr als die Hälfte der Befragten geben an, gar kein Geld für Spiele auszugeben. Nur 10 Personen geben 10 oder mehr Franken pro Monat für Spiele aus.



Ein Viertel der Befragten spielt täglich, mehr als die Hälfte aller Personen spielen ein- bis mehrmals wöchentlich und weniger als ein Viertel spielt seltener als einmal wöchentlich oder gar nie. Lehrpersonen spielen tendenziell seltener als Schülerinnen und Schüler.



Am häufigsten genannt von Lehrpersonen und der Schülerschaft sind Sportspiele. Nur knapp die Hälfte der Befragten spielen Karten- oder Gesellschaftsspiele, wobei diese bei den Lehrpersonen vor den Computerspielen rangieren. Rund 20 Personen geben an, gar nicht zu spielen

Computerspiele

Die Spielindustrie ist längst ein Milliardenmarkt und erreichte 2022 in den USA über 232 Milliarden US$ Umsatz mit einer jährlichen Wachstumsrate von 10.2 Prozent (Quelle: https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/gaming-industry)

Kinder sind fasziniert von Videospielen, was bei vielen Eltern Bedenken hinsichtlich des Zeitaufwands ihrer Kinder für das Gaming hervorruft. Die Zürcher Fachhochschule ZHAW untersucht seit 2015 alle zwei Jahre repräsentativ das Mediennutzungsverhalten von Primarschülerinnen und Primarschülern in der Schweiz (vgl. Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften) . Tatsächlich spielen fast 80 Prozent der 12- bis 13-jährigen Schülerinnen und Schüler mindestens einmal pro Woche Videospiele, wobei ein Viertel von ihnen sogar täglich spielt. Dennoch haben Videospiele einen unverdient schlechten Ruf, wie Judith Mathez, Medienpädagogin an der Pädagogischen Hochschule der FHNW in Windisch, betont. Tatsächlich können Videospiele eine äusserst produktive Lernumgebung bieten. Bedauerlicherweise werden sie jedoch in Schweizer Schulen noch nicht weitreichend genutzt.

Eine Untersuchung von Wissenschaftlern der Universität Vanderbilt in den USA belegt, dass Kinder durch das Spielen von Videospielen auf einfache Weise lernen können (vgl. Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. Review of Educational Research, 86(1), 79–122.). Die Forscher analysierten insgesamt 57 veröffentlichte Studien zum Nutzen von Videospielen im Unterricht. Die Daten von fast 7000 Kindern unter 16 Jahren zeigten, dass das Erlernte mithilfe von Computerspielen oft besser im Gedächtnis haften bleibt als bei traditionellen Unterrichtsmethoden wie Arbeitsblättern. Einige der untersuchten Studien verdeutlichten den Nutzen von Spielen im Sprachunterricht, während andere positive Ergebnisse in naturwissenschaftlichen Bereichen aufzeigten (vgl. Michael Baumann, Luzerner Zeitung, 3.2.2017).

Spielen im Sport

Spielen im Sport kann in vielerlei Hinsicht ein gutes Vorbild für das generelle Lernen in der Schule sein. So braucht das Hirn nicht nur einiges an Wiederholung und Nahrung, um immer wieder neuen Reizen ausgesetzt zu werden und Informationen zu vernetzen, es braucht auch Ruhe und Pausen, um diese Verknüpfungen überhaupt herstellen zu können. Ähnliches ist im Sport als Superkompensation (vgl. Jost Hegner, Training – fundiert erklärt, 2020) bekannt und das Geheimnis erfolgreichen Vorankommens liegt in der Ausgewogenheit von neuen Reizen und Pausen, die beide individuell passen müssen.

Spielerisches Lernen liefert auch hier hervorragende Ergebnisse und Willi Stadelmann, Hirnforscher und Direktor der Pädagogischen Hochschule Luzern, hat es einmal treffend formuliert: Kinder lernen sowieso – solange man sie nicht daran hindert.

Betrachtet man Kinder beim Befahren eines Pumptracks, so erkennt man schnell, dass sie weder Instruktionen noch lange Erklärungen benötigen – ein Blick auf andere Kinder reicht und schon drehen sie ihre Runden und scheinen nicht müde zu werden.

Dieses Selbsttun ist der Schlüssel zum Lernerfolg. Willi Stadelmann sagt über die ideale Schule: Im Vordergrund muss stets die Anregung des Lernenden zum Selbsttun stehen. Lehrpersonen können dabei nur Unterlagen bereitstellen, Umgebungen schaffen, emotionale Zugänge ermöglichen – alles mit dem Ziel, dass die Schüler selbst aktiv werden und individuell ihr Wissen konstruieren.

Spiele-Tipp

Cytosis

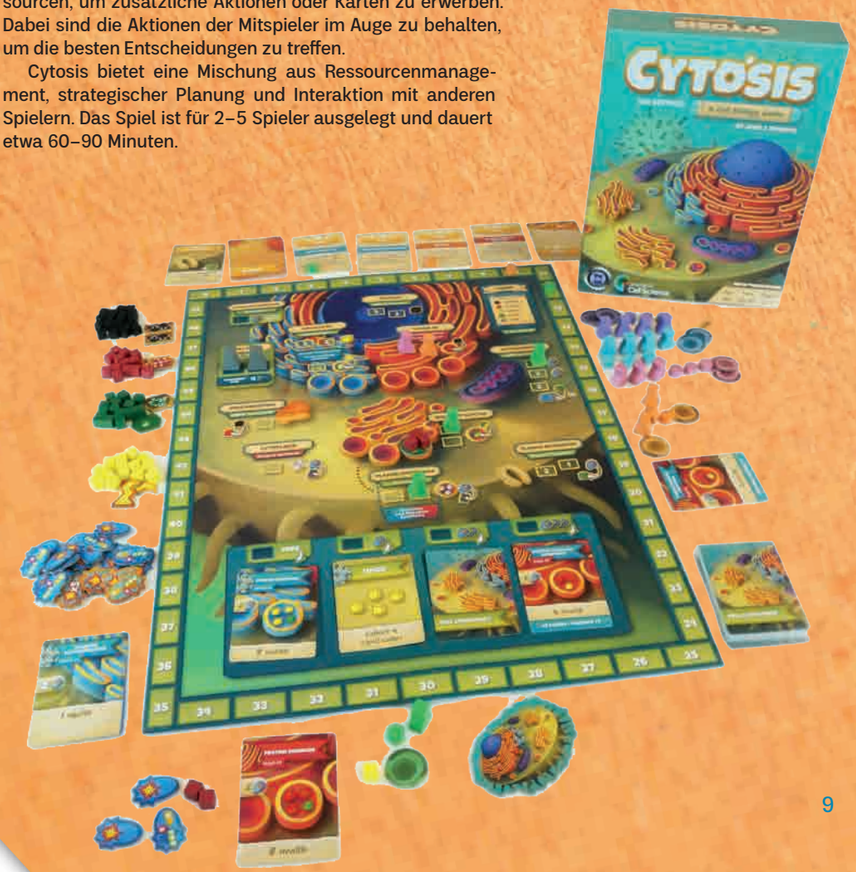
Alexander Fehr, Biologie

Cytosis ist ein strategisches Brettspiel mit dem Ziel, die Grundlagen der Zellbiologie auf spielerische Weise zu erlernen und dabei wichtige Konzepte wie zelluläre Prozesse, Ressourcenmanagement und Funktionen von Zellorganellen kennenzulernen. Das Spielbrett entspricht einer Zelle mit verschiedenen Bereichen (Zytoplasma, Endoplasmatisches Reticulum, Golgi-Apparat und Zellkern). Man kann diese Zellorganellen nutzen, um so viele Proteine wie möglich herzustellen und Punkte zu sammeln.

Der Spielverlauf wird durch Karten gesteuert, die die verschiedenen zellulären Prozesse darstellen. Jeder Spieler beginnt mit einer Hand von Karten und kann in seinem Zug entweder Ressourcen wie z.B. Kohlenhydrate oder ATP sammeln oder Karten spielen, um bestimmte Aktionen auszuführen, etwa die Translation einer mRNA in ein Protein. Die Ressourcen werden durch farbige Würfel dargestellt, die die verschiedenen Moleküle repräsentieren. Durch das Sammeln und Verwenden dieser Ressourcen lassen sich Proteine herstellen, die Punkte einbringen und spezielle Fähigkeiten verleihen.

Das Spiel bietet verschiedene Strategien, z.B. für die Produktion bestimmter Arten von Proteinen wie Enzyme, Hormone oder Hormonrezeptoren oder die Nutzung von Ressourcen, um zusätzliche Aktionen oder Karten zu erwerben. Dabei sind die Aktionen der Mitspieler im Auge zu behalten, um die besten Entscheidungen zu treffen.

Cytosis bietet eine Mischung aus Ressourcenmanagement, strategischer Planung und Interaktion mit anderen Spielern. Das Spiel ist für 2–5 Spieler ausgelegt und dauert etwa 60–90 Minuten.



Neues Trendspiel: Padel-Tennis

Anita Pargätzi, Sport

Der jüngste Trend bei den Spielsportarten heisst Padel-Tennis. Bei diesem verrückten Mix aus Tennis und Squash geht es Schlag auf Schlag. Wie bei allen Rückschlagspielen verlangt das schnelle Padel-Tennis von den Spielenden gute Reflexe, Koordination und die Fähigkeit, Flugbahnen des Spielobjekts zu antizipieren. Weil Padel-Tennis immer im Doppel gespielt wird, kommt die soziale Komponente ebenfalls nicht zu kurz. Wichtige Fähigkeiten sind Teamgeist und Geschicklichkeit, da Punkte eher durch Strategie gewonnen werden als durch reine Körperkraft.

Ergebnis eines Nachbarstreits

Der Mexikaner Enrique Corcuera wollte 1969 auf seinem Grundstück eigentlich einen Tennisplatz errichten, hatte dazu aber zu wenig Platz. Also machte er aus der Not eine Tugend und liess gegenüber der Hauswand eine Mauer errichten, damit die Bälle nicht wegfliegen. Später umzäunte er auch die Seiten des Feldes, da der Nachbar sich darüber beschwerte, dass die Bälle oft bei ihm im Garten landeten. Damit hatte Corcuera einen neuen Sport geschaffen. Von Südamerika aus verbreitete sich der Sport nach Spanien und Portugal, aber auch nach Nordamerika. Später schwappte die Padel-Welle via Skandinavien nach Europa und seit einigen Jahren sind Padel-Plätze auch in der Schweiz zu finden.

Mischung zwischen Tennis und Squash

Das Padelfeld ist mit 20 Metern Länge etwas kürzer als ein Tennisplatz und mit 10 Metern Breite etwas schmaler als das Doppelfeld. Das Netz hängt tiefer als beim Muttersport. Umgeben ist das Feld von einer Abschrankung, die wie beim Squash hinten und teilweise seitlich aus Wänden besteht. Der Rest des Feldes wird von einem Maschenzaun umgeben. Die Padel-Spielregeln basieren auf jenen des Tennis: Der Ball darf nur einmal den Boden berühren und nur von einem Spieler geschlagen werden, bevor er wieder übers Netz muss. Der Ball ist etwas weicher als ein Tennisball, wodurch er weniger stark springt und langsamer ist. Die Schläger sind kürzer und haben keine Saiten. Die Schlagfläche besteht aus gelöchertem Kunststoff.

Rasantes Spiel

Gespielt wird grundsätzlich im Doppel, die Zählweise ist dieselbe wie im Tennis. Anders als beim Squash endet das Spielfeld nicht bei der Abschrankung. Die Spieler dürfen den Ball durch die Öffnungen neben den Netzenden oder über den Zaun schlagen, sofern er zuerst im gegnerischen Feld aufspringt. Die Gegner müssen versuchen, den Ball wieder ins Feld zu bringen. Wie beim Squash dürfen auch die Wände miteinbezogen werden. Dadurch entsteht ein rasantes Spiel mit spektakulären Ballwechseln.

Spiele-Tipp

Jasskarten selber herstellen

Andrea Bolay, Bildnerisches Gestalten und Geografie

Man nehme:
- 1 Stapel Magazine
- 1 Kopierer
- Mind. 1x Ersatz-Tintenpatronen
- 4 leere Jasskarten-Vorlagen A4
- 1-2 Leuchtpulte
- 4 wasserfeste schwarze Filzstifte
- 1 Set farbige Filzstifte
- 4 Scheren
- 4 Leimstifte
- 4 Stück dickes Papier A4

… fertig sind die selbst gestalteten Jasskarten!
Ganz so schnell geht es natürlich nicht, wie die Schülerinnen und Schüler der G1 bald feststellen. Ziel ist, ein Jasskarten-Set mit eigenen Symbolen bzw. Farben zu gestalten. Dazu arbeiten wir – mit Ausnahme des Kopierers – ausschliesslich analog. Die Vorlagen für die Farben sowie König, Dame und Bauer finden wir in Magazinen und müssen sie auf die richtige Grösse kopieren, vereinfacht durchpausen und bemalen. Die Symbole kopieren wir 51 Mal, schneiden sie aus und kleben sie auf – was weniger Spiel als mühselige Feinarbeit ist.

Nach getaner Arbeit halten wir die fertigen Jasskarten in den Händen – die Mühe lohnt sich! Die Jasskarten sind nicht nur selbst gemacht, sie sind auch originell: Statt Schaufel, Kreuz oder Herz gibt es die Farben Segelschiff, Surfer, Leuchtturm und Schiff oder Elefant, Schlange, Vogel und Pinguin. Den Praxiseinsatz beim Spielturnier auf der Klassenfahrt (vgl. S. 26) bestehen die Kartensets ebenfalls mit Bravour. Es zeigt sich auch: Jassen ist keineswegs veraltet – so mancher Schüler und manche Schülerin «schiebe», «wiise» und «verrüere» ganz selbstverständlich.

Spielen mit der Gitarre – Spielen auf der Gitarre

Dass Spielen nicht gleich Spielen ist, zeigt sich besonders gut bei Musikinstrumenten. Spielen macht Spass und so bereitet auch der spielerische Umgang mit einem Musikinstrument viel Vergnügen. Aber was, wenn man das Instrument noch gar nicht richtig «spielen» kann? Dann kann mit zunehmendem Frust das «Spiel» schnell vorbei sein.

Marco Schlawitz, Musik

Ein Instrument «spielen» im Sinne von «beherrschen» ist Voraussetzung, um die volle Freude am Spiel zu erlangen. Und so steht vor dem Spielen zunächst das oft sehr mühsame Üben. Instrumentalspiel ist kein Kinderspiel. Auch im Profigeschäft geht es alles andere als spielerisch zu. Der Profi «spielt» sein Instrument meisterhaft, aber er «spielt» nicht damit, sondern führt sein Können mit aller Ernsthaftigkeit aus.

Beim Klassenmusizieren geht es oft recht turbulent zu. Am Anfang möchten die meisten einfach erst einmal drauflos spielen. Doch bald schon merken sie, dass man als Gruppe auf diese Weise nicht einfach so zusammenspielen kann. So bewahrheitet sich auch hier das alte Sprichwort «Erst die Arbeit, dann das Vergnügen».

Bewährt haben sich drei Phasen des Klassenmusizierens: Erstens das Kennenlernen, Ausprobieren und Anfreunden mit dem Instrument, das «einfach mal spielen».

Mit Phase zwei folgt dann eine reine Arbeitsphase. Hier geht es nicht darum, ein Stück irgendwie durchzuspielen, sondern darum, die Technik einzustudieren und unter Anleitung auf dem individuell möglichen Niveau die Akkorde, Griffe, Wechsel etc. einzuüben – mit aller Konzentration und Ernsthaftigkeit. Ein Kinderspiel ist das sicher nicht, und es erfordert gegenüber Phase eins echte Umstellungsfähigkeiten.

Doch dann kommt mit Phase drei die Belohnung für die Mühen: Das Spielen! Mit den neu einstudierten Fähigkeiten macht es nun richtig Spass, gemeinsam ein Musikstück zu spielen.

Diese drei Phasen erfordern natürlich Zeit, und zwar mehr als nur eine Doppellektion. Je mehr Zeit zur Verfügung steht, desto eher kann Phase zwei, die Arbeit, in Phase drei, das Spielen, übergehen.

Gut, dass es mit dem Freifach «Instrumentalspiel» an der SAMD ein Angebot gibt, bei dem man das gemeinsame Spielen jede Woche frisch halten kann. So macht Spielen Spass.

Spiele-Tipp

Spielen mit Sprache und KI

Was passiert, wenn ein Produkt der menschlichen Fantasie von künstlicher Intelligenz reproduziert und verändert wird? Wir haben es im Deutschunterricht getestet.

Oliver Suter, Deutsch und Geschichte

Nach der Besprechung literarischer Kurzgeschichten erhielt die Klasse G2b zunächst den Auftrag, einen eigenen Text zu verfassen. Zu berücksichtigen waren dabei die Merkmale einer Kurzgeschichte wie Länge, unmittelbarer Einstieg, einfache Sprache, linearer Handlungsstrang, kurze erzählte Zeit und offenes Ende. Ansonsten waren der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Der didaktische Hintergrund dazu: Eigenkreationen stellen in der Bloomschen Taxonomie die höchste Stufe des Lernens dar. Ausserdem fordert der Schreibprozess alle kognitiven Fähigkeiten: Ideenfindung, Konzeption, Texterstellung. Denken kommt zum Ausdruck, wird Sprache und damit vermittelbar. In einem zweiten Teil sollte die Klasse versuchen, durch Eingabe geeigneter Stichworte und Aufträge mittels ChatGPT eine Geschichte erstellen zu lassen, die ihrer eigenen möglichst nahekommt. Weitere Spielformen bestanden im Auftrag, eine Interpretation, eine Vorgeschichte oder eine Fortsetzung verfassen zu lassen. Am Ende lässt sich sagen, dass die mit KI generierten Resultate zwar erstaunlich gut sind, aber in verschiedener Hinsicht nicht an die zum Teil herausragenden Originale heranreichen. Doch urteilen Sie selbst.

Original: «Morgen» von Charline Gieche

Und endlich entflohen sie den schwarzen Mänteln der Nacht und tauchten in die morgendliche Dämmerung ein. Der Himmel färbte sich gar regenbogenfarbig und wurde von Wolken in den schönsten Rot-, Orange- und Gelbtönen verziert. Dieses perfekt inszenierte Zusammenspiel der Farben war eine wahrhafte Erholung für ihre müden Augen. Völlig fasziniert von dieser gemäldeähnlichen Umgebung vergassen sie die Zeit. Sie mussten sich schnell auf den Weg machen, um nicht zu spät zu kommen. Wie jeden Tag liefen sie Hand in Hand so schnell, wie ihre Füsse sie tragen konnten, aber dennoch mit purem Glück erfüllt, zu ihrem Ziel. Nach kurzer Zeit schon waren sie am Strand und sprangen freudestrahlend in das von der Nacht gekühlte Wasser. Sie schwammen wie jeden Morgen und fanden Muscheln. Sie liebte Muscheln. Er wusste das und hatte ihr deshalb vor kurzem eine Kette aus den schönsten Exemplaren, die er finden konnte, angefertigt. Sie trug sie jede Minute voller Stolz. Sie verliessen den Strand, da sie ja rechtzeitig an ihrem Ziel sein mussten. Der Duft der Bäckerei lockte sie mit dem wohlig warmen

Geruch frisch gebackener Leckereien. Wie jeden Morgen nahm er ein Brötchen und sie ein Croissant. Genüsslich kauend gingen sie weiter. Auf der Bank an der kleinen Strasse sass wie gewohnt der alte Bettler. Wie jeden Morgen grüssten sie sich und die zwei gaben ihm etwas Geld. Dankbar lächelte er und sie gingen weiter. Sie tanzten unbeschwert und verliebt durch die Strassen, bis sie vor dem gleichen Blumenfeld wie jeden Tag standen. Sie pflückten gemeinsam einen grossen Strauss, der von Minute zu Minute immer schöner wurde. Er pflückte Vergissmeinnicht und sie weisse Tulpen. Nach kurzer Zeit war ein üppiger Strauss entstanden. Sie liefen weiter und sie lauschte seiner Stimme, die wie das Flüstern des Windes klang. Seine Stimme war so beruhigend und vertraut, dass sie ihm stundenlang hätte zuhören können. Auf einmal standen sie vor dem grossen Tor, wie jeden Tag. Kühl und massiv blickte es auf das junge Paar herab. Sie spürte, wie ein unwohles Gefühl die Schmetterlinge im Bauch einzuengen versuchte. Er fühlte es auch, nahm sie an die Hand und lächelte sie aufmunternd an. Mit neuer Kraft gingen sie weiter, sie mussten schliesslich vor den ersten Sonnenstrahlen an ihrem Ziel sein. Ihre Füsse streiften über den Kiesweg bis hin zu dem speziell geformten Stein. Dort blieben sie wieder stehen. Schweigen. Sie kniete sich herunter und spürte seine warme Hand auf ihrer Schulter. Wie jeden Tag legte sie das mit Liebe gepflückte Gebinde vor den dunkelgrau marmorierten Stein. Eine kurze Ewigkeit sass sie im weichen Gras und er stand hinter ihr. Sie war ganz in Gedanken versunken. Erst die Wärme der Sonnenstrahlen liess sie aufschrecken. Sofort sah sie zu ihm. Er sah sie mit treu erfüllten Augen an, küsste sie, entschwand mit einem zarten Windhauch und hinterliess ein warmes, wohliges, aber leeres Gefühl in ihr zurück.

KI-Version 1: Produktion einer ähnlichen Geschichte

Schreibe eine Kurzgeschichte mit Titel. Länge: 1500 Zeichen. Berücksichtige die Merkmale einer Kurzgeschichte: unmittelbarer Einstieg, alltägliche Handlung, kaum definierte Figuren, kurze erzählte Zeit, Höhepunkt am Ende, offener Schluss. Der Text handelt von der Liebesgeschichte eines jungen Paares. Die Frau lebt noch, der Mann nicht. Das erfährt man aber erst am Schluss der Geschichte! Die Frau stellt sich vor, ihr Geliebter lebe noch und begleite sie. Sie spricht mit ihm, als ob er mit ihr spazierte. Der Text beschreibt einen Morgen. Er soll die Gefühle der Frau wiedergeben und ihren morgendlichen, täglich gleichen Weg zu einem bestimmten Ort beschreiben. Auf dem Weg dahin pflückt sie Blumen. Erst als sie ihr Ziel, einen Stein, erreicht, stellt sich heraus, dass der Ort ein Friedhof und der Stein der Grabstein ihres verstorbenen Geliebten ist, an dessen Grab sie die Blumen niederlegt.

Der verborgene Begleiter

Der Morgen dämmerte sanft über der Stadt, als sie ihren täglichen Weg antrat. In einem schnellen Schritttempo bahnte sie sich den Weg durch die leeren Straßen. Die Sonne schien golden zwischen den Gebäuden hindurch und hüllte ihre Welt in ein warmes Licht. Ihre Schritte waren leicht, fast tänzelnd, während sie mit einer schüchternen Fröhlichkeit voranschritt. Sie sprach leise vor sich hin, als ob jemand neben ihr wäre. Jemand, den sie kannte und liebte. "Heute ist wieder so ein wunderschöner Tag, nicht wahr?", flüsterte sie, während sie ihren imaginären Begleiter ansah. Ein zärtliches Lächeln lag auf ihren Lippen, als sie seine Antwort zu hören glaubte. Ihre Hände streckten sich aus und griffen nach den bunten Blumen am Wegesrand. Sie pflückte sie behutsam, als wäre jede einzelne ein kostbarer Schatz. Die Blumen in ihren Händen erfüllten die Luft mit ihrem betörenden Duft, und sie fühlte sich umgeben von Liebe und Zuneigung. Sie sprach weiter, ihre Stimme sanft und sehnsüchtig. "Es ist schön, dass du heute hier bist. Es ist, als würdest du mir die Blumen reichen." Ihre Worte schwebten in der Morgenluft, als ob sie ein Echo ihrer Erinnerungen wären. Sie näherte sich ihrem Ziel, einem abgelegenen Ort, der von Ruhe und Stille erfüllt war. Ein Ort, an dem sie sich geborgen fühlte. Die Blumen in ihren Händen wurden schwerer, als ihre Schritte langsamer wurden. Ein Schatten legte sich über ihr Gesicht, und ihre Stimme wurde brüchig. "Wir sind fast da", flüsterte sie, als ob sie die Worte ihrem begleitenden Geist ins Ohr hauchte. Ein Stein tauchte vor ihr auf, von Efeu umrankt und von der Zeit gezeichnet. Er war ihr vertraut und doch fremd zugleich. Sie legte die Blumen behutsam auf den Stein und betrachtete ihn voller Trauer. Tränen stiegen in ihren Augen auf, doch ein zarter Trost umgab sie. Es war die Erinnerung an eine Liebe, die noch immer in ihr lebte. Und dann, als das Sonnenlicht ihren Körper umarmte und die Tränen auf ihrer Haut allmählich trockneten, wurde ihr Geheimnis gelüftet. Der Ort, den sie jeden Morgen aufsuchte, war kein gewöhnlicher Ort. Es war ein Friedhof, und der Stein war der Grabstein ihres Geliebten. Ihr Lächeln verschwand, während die Wahrheit in ihr einsank. Er war nicht mehr bei ihr. Er war gegangen, und sie blieb zurück. Die Stille umfing sie, als sie allein vor dem Grab stand. Die Welt schien für einen Moment den Atem anzuhalten. Doch dann kehrte das Leben zurück. Die Stadt erwachte, die Menschen eilten an ihr vorbei, ahnungslos von ihrem Verlust und ihrer Liebe. Sie drehte sich langsam um und ging den Weg zurück, den sie gekommen war. Die Blumen, die einst so lebendig und dufteten, fühlten sich nun schwer und kalt in ihren Händen an. Doch sie wusste, dass ihr Geliebter weiterhin bei ihr war. Er begleitete sie auf ihrem Weg, unsichtbar und doch spürbar in ihrem Herzen. Und so sprach sie leise zu ihm, während sie nach Hause zurückkehrte. "Bis morgen, mein Geliebter", flüsterte sie in den Wind. Ihre Worte verblassten, aber ihre Liebe blieb bestehen. Denn manchmal sind die unsichtbarsten Begleiter diejenigen, die uns am meisten berühren und uns in den tiefsten Ecken unserer Seele begleiten.

KI-Version 2: Interpretation

Interpretiere bitte die folgende Kurzgeschichte [Originaltext «Morgen»].

Die Geschichte erzählt von einem jungen Paar, das jeden Morgen einen bestimmten Weg gemeinsam geht. Es beginnt mit ihrer Flucht aus der Dunkelheit der Nacht in die aufstrebende Morgenröte. Die Schönheit des Himmels und die Farben der Wolken erfüllen sie mit Freude und Erleichterung. Sie rennen glücklich Hand in Hand zum Strand, tauchen ins Wasser und sammeln Muscheln. Die Erwähnung der Kette aus Muscheln, die er für sie gemacht hat, zeigt seine Aufmerksamkeit und Liebe zu ihr. Auf dem Weg zur Bäckerei helfen sie einem alten Bettler und setzen ihre Reise fort. Sie tanzen durch die Straßen und pflücken gemeinsam Blumen. Seine Stimme beruhigt sie und sie fühlt sich von ihm getragen. Schließlich erreichen sie ein großes Tor und spüren eine leichte Unruhe. Er ermutigt sie, weiterzugehen, und sie erreichen ihren eigentlichen Bestimmungsort. Dort legen sie wie jeden Tag Blumen vor einen Grabstein. Es wird klar, dass der junge Mann bereits verstorben ist, aber die junge Frau stellt sich vor, dass er immer noch bei ihr ist. Die Sonnenstrahlen wecken sie aus ihren Gedanken, und sie realisiert, dass er nicht mehr physisch bei ihr ist. Sie empfindet eine leere, aber doch wohltuende Wärme. Der offene Schluss lässt Raum für die Vorstellungskraft des Lesers und lässt verschiedene Interpretationen der Gefühle und der Beziehung zwischen den beiden zu. Die Geschichte betont die Alltagsroutine des Paares, ihre Liebe zueinander und ihre gemeinsamen Rituale. Sie zeigt die Kraft der Erinnerungen und wie die junge Frau versucht, die Anwesenheit ihres verstorbenen Geliebten aufrechtzuerhalten. Es werden auch Themen wie Vergänglichkeit, Verlust und die Fähigkeit der Liebe zur Überwindung von Grenzen angesprochen.

KI-Version 3: Vorgeschichte

Was könnte dieser Geschichte vorausgegangen sein?

Die Handlung dieser Geschichte könnte von einer Liebesgeschichte erzählen, die tragisch endet. Es wird nicht direkt erwähnt, was den Tod des jungen Mannes verursacht hat, aber es ist möglich, dass er krank war oder einen Unfall erlitten hat. Vor dem Beginn der Geschichte könnte das junge Paar eine glückliche Zeit zusammen verbracht haben, geprägt von ihrer Liebe zueinander und gemeinsamen Alltagsritualen. Die Beschreibung des nächtlichen Ausbruchs aus der Dunkelheit und dem Eintauchen in die farbenfrohe Morgenröte könnte symbolisch sein für die Freude und das Glück, das sie in ihrer Beziehung empfunden haben. Die Erwähnung des selbstgemachten Schmucks aus Muscheln zeigt die Fürsorge und Zuneigung des jungen Mannes für die junge Frau. Die Begegnungen mit dem alten Bettler und das Geben von Geld könnten darauf hinweisen, dass das Paar auch einfühlend und großzügig war. Das Pflücken der Blumen und der Aufbau des Straußes symbolisieren ihre gemeinsame Zeit und die Schönheit ihrer Beziehung. Das große Tor und der speziell geformte Stein deuten darauf hin, dass ihr Ziel ein Friedhof ist und der junge Mann bereits verstorben ist. Die Spannung und das unwohle Gefühl, das die junge Frau spürt, deuten darauf hin, dass sie sich des bevorstehenden Moments des Abschieds und der Trauer bewusst ist. Der Moment des Schweigens und des Ablegens des Blumenstraußes vor dem Grabstein unterstreicht die Intensität ihrer Gefühle. Der Abschiedskuss und das Verschwinden des jungen Mannes mit einem Windhauch könnten als eine Art spirituelle oder imaginäre Verbindung interpretiert werden, die die junge Frau zu ihm aufrechterhält. Das warme und wohlige Gefühl, das sie empfindet, könnte auf die Liebe und Erinnerungen hinweisen, die sie in ihrem Herzen bewahrt. Die vorherige Handlung der Geschichte bleibt offen und der Leser wird angeregt, sich vorzustellen, wie die Geschichte des Paares vor diesem tragischen Ende verlief. Es wird jedoch deutlich, dass ihre Liebe stark war und sie in ihren Erinnerungen und Gefühlen weiterlebt, auch wenn der junge Mann nicht mehr physisch an ihrer Seite ist.

KI-Version 4: Fortsetzung

Wie könnte diese Geschichte weitergehen? Erfinde bitte eine passende Fortsetzung, die den Schreibstil beibehält.

Doch während sie dort saß und das leere Gefühl in ihr spürte, bemerkte sie plötzlich etwas Besonderes. Die warmen Sonnenstrahlen, die auf ihr Gesicht fielen, schienen ihr etwas zu flüstern. Sie schloss die Augen und lauschte aufmerksam. Eine zarte Stimme drang zu ihr durch, geflüstert vom Wind. "Meine Liebe, auch wenn ich nicht mehr bei dir sein kann, wirst du niemals allein sein", flüsterte die Stimme sanft. "In deinem Herzen trage ich ewig die Liebe, die wir teilten. Gehe deinen Weg voller Mut und lass die Erinnerungen uns verbinden." Verwundert öffnete sie die Augen und sah sich um. Alles schien gleich zu sein, doch in ihrem Herzen spürte sie eine tiefe Gewissheit. Ihr Geliebter war zwar nicht mehr physisch an ihrer Seite, aber seine Liebe und Präsenz würden immer bei ihr sein. Mit einem Lächeln erhob sie sich und spürte eine Wärme, die sie seit seinem Abschied nicht mehr gefühlt hatte. Sie wusste, dass es Zeit war, voranzugehen und ihr Leben in seinem Andenken zu gestalten. Jeden Tag würde sie seine Liebe in ihren Taten, in ihrer Art zu lieben und zu helfen, weitertragen. Sie verließ den Ort des Abschieds und schritt entschlossen in die Zukunft. Ihre Schritte waren zwar nicht mehr von seiner Hand gehalten, aber seine Liebe war ein unsichtbarer Faden, der sie durch die Höhen und Tiefen des Lebens führte. In den kommenden Jahren fand sie neue Wege, ihre Liebe zu teilen und anderen Menschen zu helfen. Sie gründete eine gemeinnützige Organisation, die sich für die Unterstützung von Witwen und Waisen einsetzte, und wurde zur Stimme derjenigen, die sich nach Trost sehnten. Und immer wieder, wenn sie den Himmel betrachtete und die Farben des Sonnenuntergangs bewunderte, spürte sie eine tiefe Verbundenheit. In den warmen Sonnenstrahlen und dem sanften Hauch des Windes fand sie Trost und das Gefühl, dass ihre Liebe niemals enden würde. So ging sie voran, mit der Erinnerung an die Liebe ihres Lebens im Herzen, und erfüllte ihr eigenes Dasein mit bedingungsloser Liebe und Mitgefühl für andere. Und vielleicht, eines Tages, wenn ihre Reise auf dieser Erde beendet war, würden sie sich wiederfinden und für immer vereint sein, in einer Welt jenseits von Raum und Zeit.

Das Ziegenproblem

oder wie Mathe beim Gewinnen eines Autos helfen kann

Text: Daniela Hohnheiser, Mathematik und Sport
Baumdiagramm: Ursina Wendler; Leo Guler und Luana Greif beim Spielen (alle G2a)

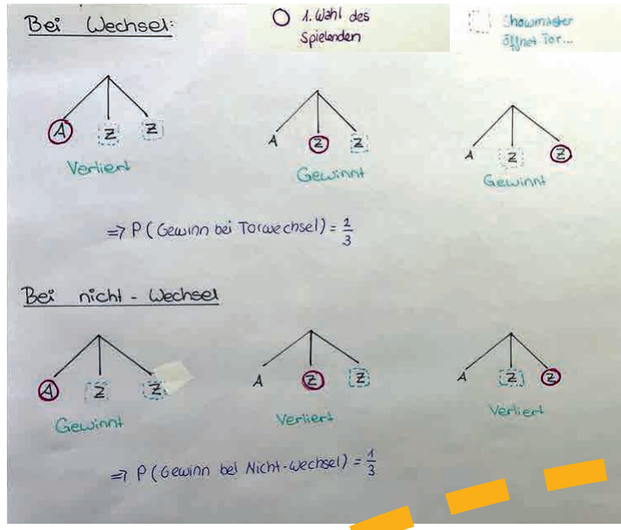
Herzlich willkommen im Mathematikunterricht der G2a. Neben vielen bereichernden Fachkenntnissen gibt es heute auch ein M&M zu gewinnen. Dieses wird von Luana unter einem der drei Becher versteckt, während Leo als Kandidat wegschaut.

Im Anschluss darf Leo einen Becher auswählen. Er entscheidet sich für Becher Nummer 3.

Luana zeigt Leo im nächsten Schritt, dass die begehrte Süssigkeit NICHT unter Becher Nummer 1 versteckt ist. Daraufhin stellt Luana an Leo die entscheidende Frage: Möchtest du nun den von dir gewählten Becher wechseln oder bleibst du bei deinem Becher Nummer 3?

Leo wechselt bereits voller Vorfreude auf Becher 2 und … er gewinnt!

Dieses beschriebene Problem wurde vor 30 Jahren ausführlich in den Medien diskutiert. Bei einer Quizshow konnte man mit dem oben beschriebenen Spiel ein Auto gewinnen. Hinter drei verschlossenen Toren befindet sich hinter einem Tor das Auto, hinter den anderen beiden Toren jeweils eine Ziege. Nach der Wahl der Kandidatin für ein Tor öffnet der Showmaster eine der zwei nichtgewählten Tore, hinter dem eine Ziege steht. Danach bittet er die Kandidatin darum, die Wahl zu überdenken. Was zunächst als psychologische Verunsicherungsstrategie galt, wurde später nicht nur in der Mathematik viel diskutiert. Marilyn vos Savant, die Frau mit dem damals höchsten IQ der Welt, entfachte in einer Zeitung mit einem Leserbrief die mathematische Diskussion: Ihrer Meinung nach sollte man das Tor immer wechseln. Nach hitzigen Wortgefechten herrscht heutzutage Einigkeit über die Lösung des sogenannten Ziegenproblems: Die von Savant beschriebene Wechselstrategie führt zu einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 2/3, was im folgenden Baumdiagramm veranschaulicht wird.

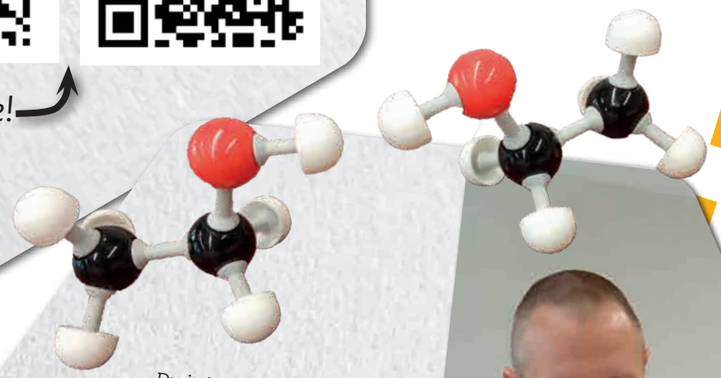


Podcasting: Gen Z and the world of work
Kai Wittmund, Englisch

To explore the world of work in the English-speaking world and to further their media literacy, students of class G4a were asked to research a startup from the Forbes 30 under 30 list and conduct an interview in the form of a podcast. They took on the role of the CEO of the company, an intern and a journalist working for Forbes magazine. These are some of the interviews that have been conducted and in a second step been evaluated by the students. In retrospect, they said they would do it again as it was a creative approach to practice their speaking skills.

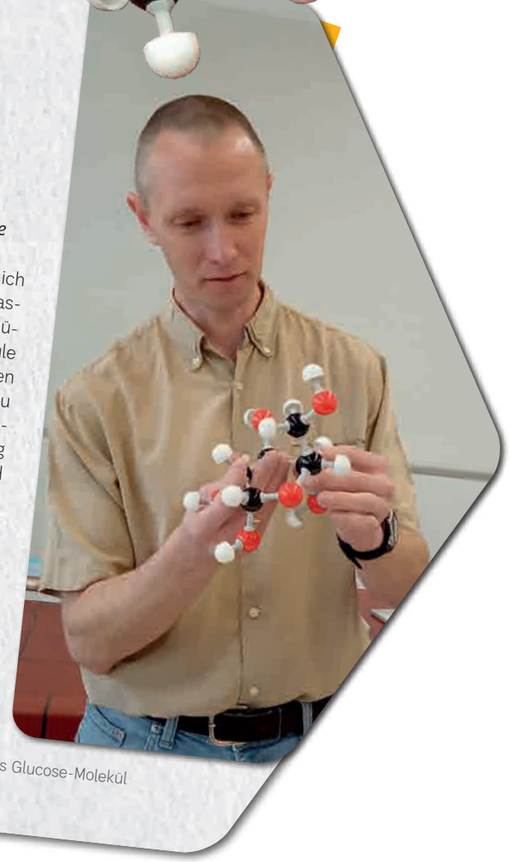
listen here!

Physik: Wie können weitere 9 Nägel auf dem senkrechten Nagel balanciert werden? Antwort auf Seite 34.



Dmitriy Khoroshev, Chemie

Im Chemieunterricht arbeite ich gerne mit dem Molekülbaukasten. Das ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, Moleküle und ihre Struktur direkt mit den Händen zu erkunden und zu manipulieren. Sie können dadurch die räumliche Anordnung von Atomen besser sehen und verstehen. Spielelemente, die mit dem Molekülbaukasten verbunden sind, machen den Chemieunterricht unterhaltsam und spannend. Alle haben Spass daran, denn sie können auch ihre eigenen Fantasie-Moleküle bauen. Das erinnert sie an ihre Kindheit und das Spielen mit Lego-Bausteinen.



Oben: Zwei Ethanol-Moleküle. Rechts: Das Glucose-Molekül

Gedankenspiel – Ein Ausflug nach Afrika

Ladina Alioth, Geografie

Wir (Ergänzungsfach Geografie) durften Conradin Perner in seinem sehr eindrücklichen Haus besuchen. Das Haus Perner gleicht einer Schatzkammer voller kunsthandwerklich beeindruckender Alltagsgegenstände aus fernen Kulturen und Bildern, welche eindrückliche Lebenswelten zeigen. Im Haus Perner kann man in andere Welten abtauchen.

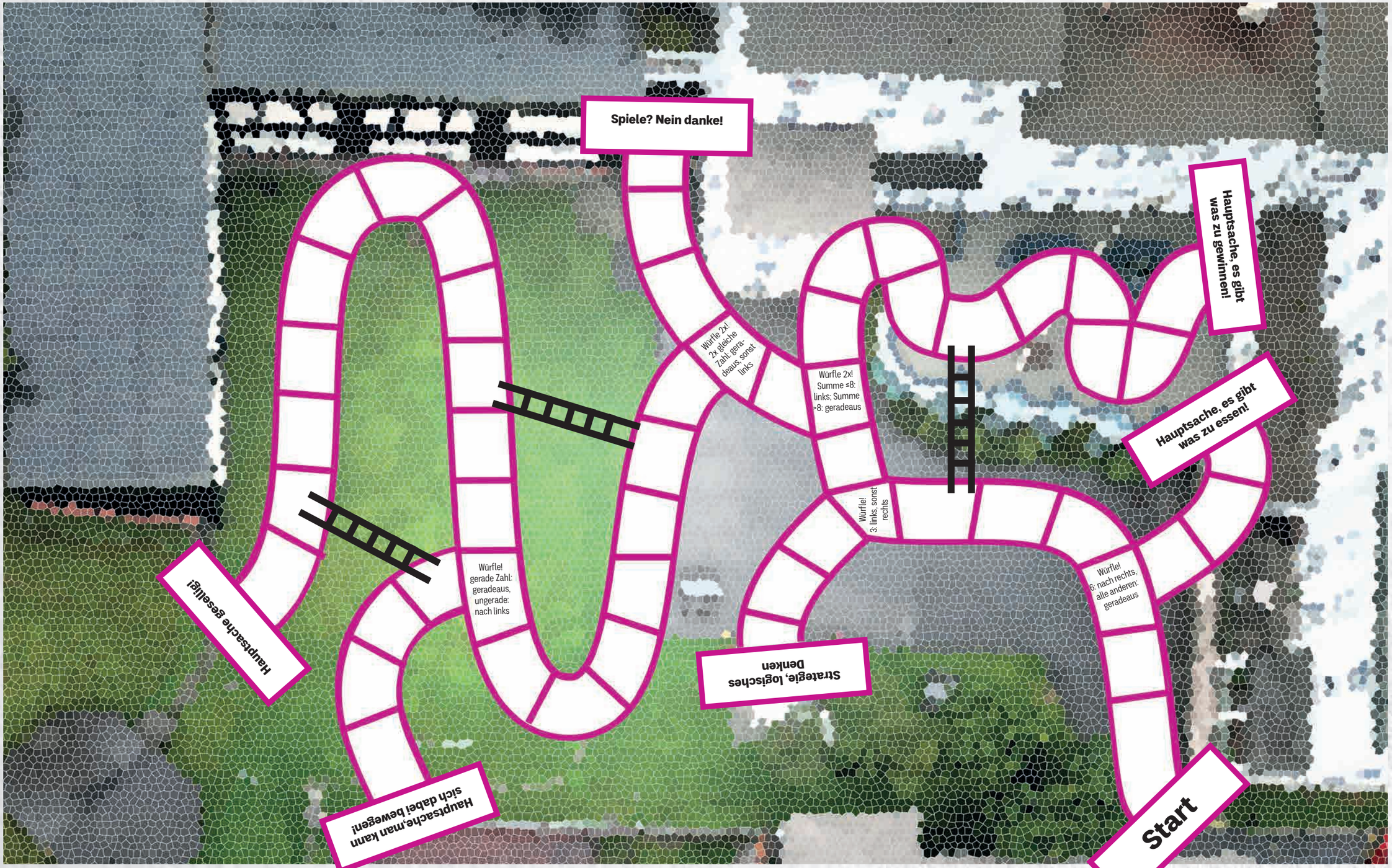
Conradin Perner, ehemaliger SAMD-Absolvent, entdeckte die Welt! Er arbeitete als Literaturprofessor für Französisch in Kartum (Sudan), von dort aus zog es ihn zu einem abgeschotteten Volk, den Anuak, im heutigen Südsudan. Während sieben Jahren erforschte er deren Leben und Kultur und verfasste höchst spannende ethnogeografische Studien. Später fungierte er als IKRK-Delegierter und Friedensvermittelter der Schweiz im Unabhängigkeitskrieg des Sudan. 2011 bildete sich der neue souveräne Staat «Südsudan».

Vor loderndem Kaminfeuer lauschten wir auf handgeschnitzten afrikanischen Stühlen den Geschichten von Conradin Perner. Der Nachmittag war für uns alle sehr bereichernd und viel zu kurz, deshalb werden wir Conradin sicher bald wieder besuchen. Es gibt noch so vieles zu entdecken und zu erfahren in seinem Haus und vor allem auch von Conradin Perner selbst.

Wo ist der Südsudan?

Schülerinnen und Schüler des Ergänzungsfachs Geografie mit Conradin Perner

Welcher Spieltyp bin ich? Würfle!



Schach-Gewinnspiel

Gundolf Bauer, Internatsleiter, Freifach Schach

Ein uraltes Brettspiel mit Spielfiguren aus einer feudalistischen Gesellschaftsordnung und mit relativ einfachen Spielregeln, wen lockt ein solch zweifelhaftes Vergnügen noch hinter dem Bildschirm hervor? Ganz abgesehen davon kann Schach auch am Computer gespielt werden, gegen Menschen, aber auch gegen die Maschine.

Und doch treffen sich seit vielen Jahren Jugendliche im Schachclub der SAMD und stellen die Dame neben den König, reihen die Bauern auf, stellen die Uhr und wünschen sich ein gutes Spiel, bevor der Spieler mit den weissen Figuren den ersten Zug macht: Der Kampf, Kopf gegen Kopf, hat begonnen.

Im Schach kann man sich nicht auf mangelndes Glück berufen, jeder Zug ist das Produkt der eigenen Überlegungen und Strategien, die im Gehirn zu einer Entscheidung führen, für die jeder Spieler die volle Verantwortung trägt. Vielleicht ist es diese Ernsthaftigkeit, die dem Schach den Reiz verleiht. Natürlich tragen auch Filme wie die Serie «Damengambit» zur Popularität bei oder die medial inszenierten Weltmeisterschaften. Doch wer tiefer in das Spiel, das es ja trotzdem immer noch bleibt, eintaucht, der kann sich meist den komplexen und faszinierenden Stellungen der verschiedenen Figuren nicht entziehen.

Probieren Sie es selbst aus. In der folgenden Stellung sind die weissen Spielfiguren am Zug und gewinnen das Spiel, obwohl die schwarzen eine erdrückende Übermacht haben. Welcher Zug bringt die Entscheidung?

Wenn Sie die richtige Lösung gefunden haben, senden Sie diese mit Ihrem Namen auf folgende E-Mail: gundolf.bauer@samd.ch
Aus den richtigen Einsendungen wird ein Preis verlost.

Kolumne

Das Spiel und das Leben

Wolodja legte sich auf den Rücken, legte die Hände unter den Kopf und sagte mir, dass er nicht mit mir kommen würde. Eine solche Art und Weise, solche Worte, kühlten uns in unserem Spiel, waren äußerst unangenehm […], ich wusste selbst, dass man mit einem Stock keine Vögel töten konnte, dass der Stock nicht schoss. Aber es war ein Spiel. Wenn man so argumentiert, […] wenn man weiterhin nach der Realität urteilt, wird es nie ein Spiel geben, und wenn es kein Spiel gibt, was bleibt dann? (Tolstoi, Kindheit).

Gian Paolo Giudicetti, Italienisch, Französisch, Philosophie

1. Das Leben als Kindergarten

In *L'empire du bien*, einer Analyse der heutigen Gesellschaft, schreibt der französische Essayist Philippe Muray, dass das Leben eine Party geworden sei, dass der Spass, der *Fun*, das *Chillen* das Hauptkriterium eines gelungenen Lebens geworden seien, die Erde ein *parc de loisirs*, ein Erholungspark, so in der verwöhnten, westlichen, übergewichtigen Welt. Viele Weltstädte, fügt er in *Après l'histoire* hinzu, seien mittlerweile touristische Vergnügungsorte, die die Infantilisierung des Menschen und die Überflüssigkeit des kritischen Denkens voraussetzten.

Auf Italienisch unterscheidet man in dieser Hinsicht zwischen *piacere* und *gioia*, «Vergnügen» und «Freude». Die *gioia* erreicht man, wenn man sich für ein Ziel angestrengt hat; sie impliziert eine Dauer. *Il piacere* ist ein kurzfristiges Amüsement, ohne intellektuelle Vorbereitung und ohne dauerhafte Folgen. «Ich habe nie eine grössere Freude erlebt als die eines Kindes, wenn ihm nach grosser Anstrengung etwas gelingt, was auf den ersten Blick unmöglich schien», hat der Philosoph Franco Zambelloni behauptet.

Wenn einige Didaktiker das Spiel im Unterricht fordern, könnte diese Unterscheidung berücksichtigt werden. Didaktische Spiele existieren seit dem Beginn der Pädagogik, können das Üben begünstigen und die Motivation fördern, aber es wäre bequem, sich zu sehr auf Vergnügen-Motivationstricks zu verlassen und die intellektuelle, anstrengende Freude des Entdeckens zu vernachlässigen, die spielerische Seite der Lektion zu forcieren, sich in eine Kahoot-Agentur zu verwandeln. Vielleicht werden die Schüler auf diese Art einiges lernen, ohne sich zu stark anstrengen zu müssen, fast ohne zu merken, dass sie am Lernen sind. Ist das wünschenswert? Handelt es sich um eine Art von Manipulation, die den intellektuellen Vorgang, der zum Lernen führt, als Spiel verkleidet?

2. Das Spiel als Leben

[…] auf dem Standpunkt des Schahs von Persien stehengeblieben, der, als man ihn animieren wollte, einem Derby beizuwohnen, orientalisch weise äusserte: «Wozu? Ich weiss doch, dass ein Pferd schneller laufen kann als das andere. Welches, ist mir gleichgültig» (Zweig, Die Welt von Gestern).

Aus dem Lernen ein Spiel zu machen, ist selten eine gute Idee, denn die Jugendlichen fühlen sich manipuliert und wie Kinder behandelt. Umgekehrt, wenn das Spiel der Ausgangspunkt ist, insbesondere im Sport, entsteht der authentische Spass, wenn das Spiel ernsthaft gelebt wird, als wäre es eine Metapher des Lebens, bei dem nicht das Ergebnis im Zentrum steht, sondern der individuelle Moment, die individuelle Erfahrung und das Engagement, die Fülle, mit der es gelebt wird. In diesem Sinne ist nicht das Leben das Spiel, sondern das Spiel das Leben. Kinder erleben das Spiel mit grossem Engagement, denn es erscheint ihnen nicht als kindliches Vergnügen, sondern als «Nachspielen realer Erwachsenenwelten» (Rolf Burri). So wurde das Spiel von Juri Lotman mit der Kunst, einer kodifizierten Widerspiegelung des Lebens, verglichen; und von Novalis wurde es als ein sehr ernsthaftes Experiment mit dem Zufall bezeichnet. Das Spiel, kurz gesagt, wenn ernsthaft betrieben, ist ein Weg, um das Leben zu verstehen und zu ordnen, nicht ein Weg, um ihm zu entkommen.

3. Spielen in der Pubertät

E poi hai pensato […] / che proprio proprio bisognava proprio giocare (Pusterla, Pietra sangue)

In einem Schulleben, das von Noten, Hausaufgaben, Belohnungen und Bestrafungen, von der Verbindung von Lernstoff und praktischem Nutzen geprägt ist, können Momente des Spiels Inseln der Leichtigkeit darstellen, wenn das Spiel nicht ein Mittel wird, um die Schüler zum Lernen zu bewegen, sondern ein Gebiet, das «abgetrennt von allen praktischen Alltagsinteressen» (Hans Ulrich Gumbrecht) ist. Es geht dann darum, sich vom Spiel zu distanzieren, indem man es ironisch lebt, indem man auf die Kindheit anspielt, eine Lebensphase, die nicht weit von den Gymnasiasten entfernt ist, auf die unlogische Absurdität der Kinder. Deshalb schätzen Pubertierende und Jugendliche den Humor der Absurdität, der für Kinder noch ein Rätsel ist; sie schätzen ihn, weil die Absurdität willkürlicher Momente und Spiele innerhalb eines durch praktische Zwecke betrübten Tages ihnen bewusst macht, dass letztlich keine Tatsache für sich genommen wichtig ist, dass eine Prüfung, eine Note, eine Bemerkung des Lehrers nur ein Moment unter anderen sind, die durch Humor relativiert werden. Bis zu einem gewissen Grad kann das Leben in der Schule ein Spiel bleiben, wenn man sich mit Ironie vom Spiel löst, wenn man nicht *via* die Schüler spielt, um ein didaktisches Ziel zu erreichen, sondern *mit* den Schülern, in Momenten der Leichtigkeit.

Pinn-wand

Die Zahl

10'004

Ergebnisse liefert die Suche nach einem Kahoot zum Thema «Romantik». Gewünscht war ein fixfertiges Kahoot im Bereich Kunstgeschichte, welches vorrangig Caspar David Friedrich und die deutsche Romantik behandelt, Merkmale und Basiswissen abfragt und dazu noch auf Deutsch ist.

Von den 10'004 Ergebnissen erfüllten

0

alle drei Kriterien.

Voller Einsatz an der Volleyballnacht vom 18. April, organisiert von der Schülerorganisation

«70er»

war das Motto am diesjährigen «Bunten Abend»

Rück-blick

Sonderprogramm im Juni

Während den mündlichen Abschlussprüfungen im Juni findet traditionell für die Nicht-Abschlussklassen ein Sonderprogramm statt. Die Klassen G4 und H45 arbeiteten als Vorbereitung auf ihre Matura- und Abschlussarbeit an einem selbständigen Projekt (IDA/IDAF). Die anderen Klassen geben hier einen Einblick in ihre Exkursionen.

G1

Den Gletschern auf der Spur

Die Klasse G1 machte sich während der mündlichen Abschlussprüfungen auf die Suche nach Spuren des Gletschers in der Landschaft. Von Pontresina aus wurden der Morteratschgletscher und der Gletschergarten Cavaglia erkundet. Den Abend verbrachten wir bei Fussball- und Gesellschaftsspielen.

G2

Ab in die Sonnenstube

Die Klassen G2ab waren für zwei Tage mit ihren Klassenlehrerinnen Frau Ambühl und Frau Hohnheiser in Locarno im Tessin. Wir genossen die gemeinsame Zeit beim Pizza-Essen, Baden und Minigolf-Spielen. Für die Klassen und die Lehrerinnen war dies ein toller Abschluss der beiden schönen gemeinsamen Jahre.

G3

Gipfelstürmer

Die Schülerinnen und Schüler der G3 haben alle ausnahmslos die Note 6 in den Kompetenzen Trittsicherheit, Wandergeschwindigkeit und Spassfaktor verdient! Aber auch neben dem Wanderweg ein grosses Lob für Disziplin und ihren Teamspirit!
Hier die Facts:
Höchster Punkt: 2221m ü.M. (Carschinahütte), 20.5 km Distanz, 1072 Hm bergauf, bei rund 5h Laufzeit.

G5

Gegen das Vergessen

Die Klassen G5ab besuchten das KZ Dachau und das Reichsparteitagsgelände in Nürnberg. Die Eindrücke gingen allen unter die Haut. Nelly Graf (G5b) und Valeriia Krolevets (G5a) schreiben zu ihrem Bild: Am Eingangstor, durch das einst die Flüchtlinge gingen, wird jeder mit dem Schriftzug *Arbeit macht frei* empfangen. Er ist zynisch und menschenverachtend, denn er machte die Häftlinge nicht frei, sondern bedeutete für sie meist den sicheren Tod und wurde daher als «die grosse Lüge im Tor» bezeichnet. Daraus spricht der unvorstellbare Menschenhass der Nazis. […] Alles Gesehene und Erlebte schreit danach: So etwas darf nie wieder passieren!

Vom pädagogischen Nutzen unseres Schultheaters

«Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt». Was das Freifach Theater für die ganzheitliche Bildung leistet

Beat Held, Deutsch und Philosophie

Das berühmte Zitat stammt aus Friedrich Schillers *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795). Aufbauend auf der Abhandlung *Über Anmut und Würde* (1793) und in Auseinandersetzung mit Kant, nun aber im Rahmen staats- und geschichtsphilosphischer Spekulation, entwickelt Schiller seine Theorie des Schönen. Unter dem Eindruck der Schrecken der Französischen Revolution stellt er die Frage nach der Rolle der Kunst innerhalb der Kulturentwicklung der Menschheit. Wesentliche Ursache des Rückfalls in den gewalttätigen «Naturstaat» ist die dem Einzelnen in der fortentwickelten Kultur «zerrissene» Harmonie der Gemütskräfte, sodass «ganze Klassen von Menschen nur einen Teil ihrer Anlagen entfalten, während dass die übrigen, wie bei verkrüppelten Gewächsen, kaum mit matter Spur angedeutet sind». Dazu bestimmt, die Ganzheit des Individuums herzustellen und so die Voraussetzung für die Errichtung eines sittlichen «Vernunftstaats» zu schaffen, ist die Kunst. Das ästhetische Spiel bringt Form- und Stofftrieb des Menschen, Geist und Sinne, damit auch Pflicht und Neigung in Einklang und entfaltet das Individuum mit gesellschaftlicher Wirkung zum humanen, freien, selbstbestimmten Menschen.

Aus der Perspektive dieses Ideals zeigt sich die besondere pädagogische Bedeutung unseres Freifachangebots «Theater». Nach intensiver Probenarbeit gelangte am 21. und 22. April 2023 unter äusserst engagierter Leitung von Oliver Suter und Bettina Zerr Friedrich Dürrenmatts *Der Besuch der alten Dame* mit Jeanne Ammann und Finn Ruecker in den Hauptrollen zur Aufführung. Aber es gilt hier nicht nur, Einsatz und Leistung aller Beteiligten zu würdigen, sondern im Sinne Schillers auch das Verdienst des Bildungsformats zugunsten ganzheitlicher «Erziehung»! Auf ein Neues also!

Impressionen von der diesjährigen Theateraufführung «Der Besuch der Alten Dame» von Friedrich Dürrenmatt mit Jeanne Ammann und Finn Rücker in den Hauptrollen.

Erasmian European Youth Parliament (EEYP) in Davos

Nach einer längeren Pause war es diesen Mai wieder soweit: Fünfzig Schülerinnen und Schüler aus fünf verschiedenen Schulen und Ländern recherchierten, schrieben und debattierten während vier Tagen in Davos.

Text: Manuel Bollag, Bilder: Kai Wittmund

Das Präsidium mit Arthur Matthys (H6), Alexandra Leake (G6b) und tschechischer Kollegin

Eigentlich hätte es schon letztes Jahr stattfinden sollen. Dann aber warf die Verschiebung des WEFs alles über den Haufen. Umso grösser waren die Vorfreude und die Erwartungen, als die Daten des EEYP in Davos endlich feststanden: Zwischen dem 11. und 16. Mai sollten sich nach einem langen Corona-bedingten Unterbruch Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen europäischen Städten zu politischen Themen austauschen. Allerdings manifestierten sich während der Organisation zwei Dinge: Erstens schien Corona grosse Löcher in die Schul-Budgets gerissen zu haben, weshalb ein Grossteil der ansonsten beteiligten Schulen absagte. Zweitens gelten die drei Wochen Frühlingsferien in Davos offenbar als sakrosankt. Entsprechend häuften sich im Vorfeld die Absagen der SAMD-Schülerinnen und -schüler und potenzieller Expertinnen und Experten. Die Organisatoren (der Autor, Kai Wittmund und Ruedi Meyer) mussten folglich viel Flexibilität an den Tag legen.

Schlussendlich gesellten sich dann aber doch zahlreiche Lernende und Lehrpersonen aus Rotterdam, Hamburg, Prag und Bratislava zu unseren Schülerinnen und Schülern hinzu. Hier präsentierten sie zunächst ihre Schulen, ehe sie sich in gemischten Komitees mit Themen aus Sicherheit, Tourismus, Umwelt, Sport, Technologie, Bildung und Gesellschaft auseinandersetzten. Ihre Arbeit resultierte in Resolutionen, die in einer langen Parlamentssitzung debattiert und danach angenommen bzw. abgelehnt wurden. Zuvor konnten sich die Teilnehmenden mit Expertinnen und Experten aus den verschiedenen Branchen austauschen. Unter Letzteren fanden sich mehrere ehemalige SAMD-Absolventinnen und -Absolventen sowie (per Video zugeschaltet) Regierungsrat Martin Bühler.

Die Parlamentssitzung im Kongresszentrum wurde von Landammann Philipp Wilhelm eröffnet. Die Debatten folgten strengen Vorgaben, über die ein dreiköpfiges Präsidium wachte. Dazu gehörten Alexandra Leake und Arthur Matthys. Niluni Perera wiederum leitete als Vorsitzende das Komitee für Tourismus und Umwelt. Bei den Debatten offenbarte sich bald einmal, wer die Hausaufgaben gemacht hatte: Zu wenig durchdachte Resolutionen wurden zerpflückt und abgelehnt. Nur ein Drittel wurde angenommen. Manch ein Politiker wäre hier ins Schwitzen geraten.

Nach der intensiven Arbeit über vier Tage durften sich die Schülerinnen und Schüler in der Bar des Europe Hotels austoben. Letztere war uns vom ehemaligen Schüler Patrick Schmid mitsamt Barkeeper kostenlos zur Verfügung gestellt worden. Am folgenden Tag reisten die Delegationen schliesslich wieder ab – etwas erschöpft, aber glücklich und um wichtige Erfahrungen reicher. Wer weiss: Vielleicht wird sie Davos dereinst als Teilnehmende am WEF wieder begrüssen dürfen.

Rededuell

Konzentrierte Mienen an der Parlamentssitzung

Niluni Perera (G5a, 3. v. l.) mit ihrem Komitee

aktuell

Das Wandbild «Der Fuhrmann» von Alois Carigiet. Standort: Treppenhaus Aula

Renovation Wandbild Aula

«Kleinod» wäre die falsche Bezeichnung für das monumentale Wandbild, das im Treppenhaus der Aula hängt. Trotz seiner Grösse von knapp 2m x 4m nimmt man das Werk mit dem Titel «Fuhrmann» oft gar nicht wahr, zu gewohnt ist sein Anblick. Dabei wurde es von einem bekannten Bündner Maler gemalt: Alois Carigiet (1902-1985), der auch ausserhalb der Schweiz für seine Illustrationen des «Schellen-Ursli» berühmt ist. Das Werk wurde der SAMD 1972 vom damaligen Direktor des Morosani Posthotel Davos, Charly Muther, geschenkt. Es handelt sich um einen Entwurf für ein grosses Wandgemälde, welches von Carigiet nachträglich farbig ausgemalt wurde.

Als Folge des Brandes im Eingangsbereich der Aula im Herbst 2022 wies das Bild starke Russverschmutzung auf, weshalb es restauriert werden musste. Die Restaurationsarbeiten wurden durch die Galerie Crameri in Chur ausgeführt. In mehreren Schritten reinigten die Experten das Bild und versahen es zum Schutz mit einer Plexiglasplatte. Jetzt erstrahlt es wieder in seiner vollen Pracht.

Zweite trockene Reinigung mit dem Latexschwamm

Premiere Freifach Töpfern

Andrea Bolay, Bildnerisches Gestalten und Geografie

Zum ersten Mal seit vielen Jahren fand ein Freifach Töpfern statt. Mit sieben Schülerinnen war der Kurs denn auch voll. Die Teilnehmerinnen erlernten elementare Techniken und setzten sie an eigenen Projekten um. Durch experimentelles Arbeiten erlebten sie die Möglichkeiten und Grenzen des Materials, entwickelten eigene Vorlieben und erweiterten ihre Fertigkeiten. Die zwei Wochenlektionen vergingen jeweils wie im Flug! Das Freifach wäre nicht möglich gewesen ohne die grosszügige Unterstützung von Margret Bachmann, die uns ihren Brennofen und zum Glasieren ihr Atelier zur Verfügung stellte – ganz herzlichen Dank!
Am Schluss konnten alle Teilnehmerinnen kreative, gelungene Töpferwaren nach Hause nehmen.

Starkes SAMD-Eishockey-Team verpasst knapp den 3. Schweizermeister-Titel in Folge

Obwohl das SAMD-Team stark verjüngt und mit wenig Spielern zum Wechseln antrat, zeigten sie hervorragendes Eishockey und waren spielerisch die beste Mannschaft an diesem Turnier. Nur dem Goalie von Wetzikon mussten sie sich geschlagen geben, der gegen unser Team wie ein Profi hielt.

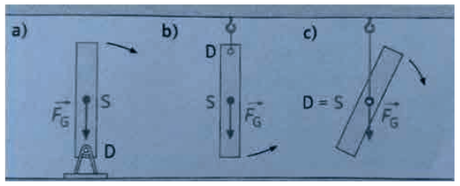
Gratulation an das SAMD-Eishockeyteam und ein herzliches Dankeschön an Herrn Schmid und sein Organisationsteam für das wieder perfekte Turnier.

Das motivierte Unihockey-Team an den Unihockey-Schweizermeisterschaften in Burgdorf.

Auflösung von Seite 18

Man legt einen Nagel hin, um dann die anderen acht Nägel – 90 Grad verdreht und abwechslungsweise spiegelverkehrt zueinander - auf diesen Nagel zu legen. Sobald man diese acht Nägel hingelegt hat, legt man den zehnten Nagel - 180 Grad gedreht zu dem Nagel, der zuunterst liegt - auf die anderen drauf. Nun hebt man das Konstrukt auf den Nagel, welcher senkrecht in den Holzbalken eingeschlagen ist. Wenn man die Mitte getroffen hat, hängen die Nägel an den Seiten so runter wie auf dem Bild und es hält!

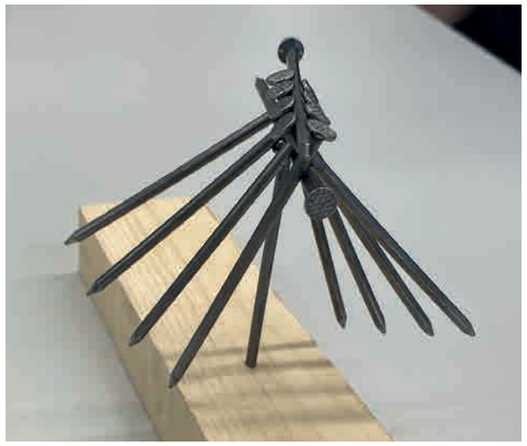
Die interessante Frage ist jedoch, warum dies der Fall ist und das Ganze nicht in sich zusammenfällt. Die Antwort auf diese Frage hat mit dem Schwerpunkt des Konstruktes zu tun. Und zwar kann man dies gut anhand eines anderen Beispiels erklären. Doch kommen wir zuerst einmal zur Definition des Schwerpunkts: Der Schwerpunkt eines Objekts ist jener Punkt, an dem sich das Objekt so verhält, als wäre seine komplette Masse auf diesen Punkt konzentriert. Dies ist in der folgenden Abbildung erklärt:



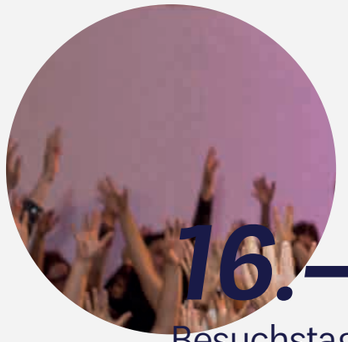
In a) sieht man einen Block, der an einer Achse befestigt ist. Gibt man jetzt dem Block einen kleinen Stoss, in diesem Fall nach rechts, so kippt der Block auf Grund der Anziehungskraft der Erde (F_G) nach unten, auf den Boden.
In b) ist es dasselbe Prinzip mit dem Unterschied, dass der hängende Block nach dem Anstossen wieder in seine Ausgangslage zurückkehrt, da der Schwerpunkt (S) unterhalb der Rotationsachse liegt. Der Schwerpunkt und die Aufhängekonstruktion liegen in einer Linie.
In c) sieht man nun, dass die Rotationsachse gleich dem Schwerpunkt ist. Angenommen, man gibt dem Block einen Stoss nach rechts, dreht er bis er keine Geschwindigkeit mehr hat. Die Endposition ist unbestimmt, wenn die Drehachse und der Schwerpunkt an der exakt gleichen Stelle liegen.

Betrachtet man nun den Schwerpunkt unserer Nagelkonstruktion, so befindet sich dieser unterhalb des eingeschlagenen Nagelkopfes und Auflagepunktes. Da dies der Fall ist, verleiht es der Konstruktion eine gewisse Stabilität. Die Konstruktion hält sogar kleine Schwingungen aus.

Nico Leisinger und Anne-Sophie Schwahn, G4a



Agenda 2023



2.–6. Oktober
Projektwoche

16.–18. November
Besuchstage mit Elternabenden G1, G3, H4
Samstagmorgen Unterricht (dafür Freitag, 22.12. frei)
Nachmittag öffentliche Präsentationen der Maturaarbeiten
Abend Internatsball

2. Dezember
GV SAMDalumni in Davos

7. – 22. Oktober Herbstferien
23. Dez. – 7. Jan. Weihnachtsferien

Hier gehts zur aktuellen Agenda

Epilog

Spiel

Denkst, Freund, des wilden Knabenspiels du noch,
Das wir getrieben einst am Bergesjoch,
Wann unser freud'ger Wandertag verglomm
Und höher stets und immer höher klomm?
Wir sprangen jubelnd über Stock und Stein
Bergan und wieder in das Licht hinein,

Und noch einmal und noch einmal,

Bis uns entschlüpft' der letzte Sonnenstrahl.

Das Spiel, das wir im Alpentale dort
Getrieben, Freund, wir spielen's heut noch fort.
Wann neben uns das süße Licht erbleicht,
Wir steigen, bis von neuem wir's erreicht.
Wir springen rüstig über Stock und Stein
Und mitten wieder in den Tag hinein,

Und noch einmal und noch einmal,

Bis uns entschlüpft der letzte Lebensstrahl.

Conrad Ferdinand Meyer (1825–1898)

SAMD
SCHWEIZERISCHE ALPINE MITTELSCHULE DAVOS

Guggerbachstrasse 2
CH-7270 Davos Platz
+41 81 410 03 11
www.samd.ch | info@samd.ch