



Projektnummer:  
012

ERZBISCHÖFLICHE URSULINENSCHULE KÖLN

---

Name des Kollegen/ der Kollegen	Frau Prantl, Frau Schneider, Herr Demmer
Name des Projektes	Spiele selbst gestalten
Jahrgangsstufe/ -stufen	5 - 6
Anzahl der Schülerinnen/ Schüler	30
Ziel: Entwicklung eines eigenen Spiels zum Thema Köln oder Ursulinenschule	
<u>Geplanter Ablauf</u>	
Tag 1: Spieltag - Um Ideen zu bekommen, wie ihr euer eigenes Spiel entwickeln könnt, lernt ihr unterschiedliche Spiele kennen.	
Tag 2 - 3: Planung und Entwicklung des eigenen Spiels	
Tag 4: schulinterne Präsentation	
Tag 5: Präsentationstag	