

HERSTORY

Vertiefungsarbeit 2023 (EFZ)
«**Mein Werk** – handgefertigt und
individuell»

Allgemeine Gewerbeschule
Kanton Basel-Stadt

Charlotte Graf, Elin Stich
Interactive Media Designer, IMD20

09. November 2023

Inhalt	Seite
01 Einleitung	05
02 Unser Vorgehen	07
03.01 Spielidee & Spielregeln	10
03.02 Das Interview	13
04 Unsere Frauen	15
05 Spieltests & Erkenntnisse	17
06 Unser Designkonzept	20
07 Der Druck	24
08 Anfrage Spielverlag	26
09 Zusammenarbeit mit Miro	29
10 Blick in die Zukunft	31
11 Schlusswort	33
12 Quellen & Hilfestellung	34

01 Einleitung

Das Thema für die VA 2023 lautet: «Mein Werk - handgefertigt und individuell». Passend dazu beschlossen wir, für unser Projekt ein Kartenspiel zu erfinden, zu dem wir die Regeln festlegen, die Texte schreiben und die Karten illustrieren würden.

Als Inhalt unseres Kartenspiels nahmen wir historische Frauen. Damit wollten wir interessante Persönlichkeiten aus der Geschichte hervorheben und einen gewissen Lerninhalt ins Spiel einbringen. Es war uns ausserdem wichtig, in der Anleitung zu jeder der Frauen einen Text zu schreiben, der mehr über ihr Leben und ihre Leistungen erzählte.

Wir wollten also die Regeln für ein Spiel erfinden, dazu die Karten sowie eine Verpackung gestalten und eine Spielanleitung mit zusätzlichen Informationen schreiben.

In dieser Dokumentation beschreiben wir unser Vorgehen und illustrieren mit einigen Beispielen unsere Arbeit. Das ganze Spiel mitsamt Anleitung fügen wir dem Anhang hinzu, da es sonst den Rahmen unserer Vertiefungsarbeit sprengen würde.

Aus Miro: Unser Brainstorming, worüber wir unsere VA schreiben wollen

02 Unser Vorgehen

Als ersten Schritt machten wir einen groben Plan. Wir einigten uns darauf, dass Name die Illustrationen machen würde, sowie für das Design der Karten, der Anleitung und der Dokumentation zuständig wäre. Name würde dafür mehr Texte schreiben, die Recherchen zu den gewählten Frauen übernehmen und alle Texte am Schluss überarbeiten und korrigieren. Mit dieser Aufteilung waren wir beide zufrieden. Da wir zuvor schon bei der Probe-VA so gearbeitet hatten, waren wir zuversichtlich, dass es gut funktionieren würde.

Das Ganze in einem Zeitplan einzuteilen war nicht ganz einfach. Wir überlegten uns, was wir in welcher Reihenfolge brauchen würden und wer wann woran arbeiten müsste.

Für die Organisation der Zusammenarbeit benutzten wir die Online-Plattform Miro. Wir wollten Miro testen, um zu sehen, wie es sich bei der gemeinsamen Arbeit am Projekt bewähren würde. Über unsere Erfahrungen würden wir

dann in der Dokumentation berichten. Das Konzept für unser Spiel war nach einigem Grübeln gefunden: Es sollte ein Kartenspiel werden. Auf einigen Karten befinden sich Portraits von Frauen aus der Geschichte, auf anderen Karten findet man je einen Fakt zu einer der Frauen. Diese Faktenkarte muss man dann der richtigen Frau zuordnen. Das Spiel nannten wir «HERstory».

Schnell fingen wir an, Frauen für unser Spiel zusammenzutragen und machten erste oberflächliche Recherchen. Name begann ausserdem bereits damit, einen Stil für die Illustrationen zu suchen und die ersten Bilder zu gestalten.

Wir wollten für unser Projekt ein Interview führen. Dazu fragten wir unsere Geschichtslehrerin Susan Baloh an. Sie konnte uns zum geschichtlichen Kontext Auskunft geben und wir wollten sie fragen, was sie als Lehrerin von Lernspielen hielt. Für das Interview mit Susan hatte Name bereits eine Testversion der Karten hergestellt. Damit erklärte sie Susan bei ihrem Gespräch das Prinzip.

Ausserdem machte sie schon erste Spieltests mit Freunden. würden.

Wir mussten entscheiden, wie viele Frauenkarten wir machen würden und legten unsere endgültige Auswahl an Frauen fest. Danach konnten wir auch anfangen zu recherchieren und die Biografien zu schreiben.

Name tippte das aufgenommene Interview ab. Es war jedoch sehr lang und so entschieden wir uns, nicht das ganze Protokoll in die Dokumentation aufzunehmen, sondern nur unsere Erkenntnisse daraus in einem Text zusammenzufassen.

Name erarbeitete die Illustrationen für alle Frauen und begann mit dem Design der Karten.

Name schrieb die Biografien der Frauen für die Anleitung. Darin fasste sie in einem kurzen Text das Leben je einer Frau zusammen.

Nachdem die Texte für die Anleitung und die Illustrationen für die Karten fertig waren, ging es darum, das gesamte Design der Karten zu gestalten und die Fakten-Sätze für die Faktenkarten zu schreiben.

Unser Zeitplan stellte sich bei unserem Fixpunktgespräch als realistisch heraus. Wir waren sogar schon weiter mit den Frauentexten, als wir zu diesem Zeitpunkt erwartet hätten! Die Auswertungen unserer Spieltests hatten sich dafür etwas verzögert, da Name krank gewesen war. Das holten wir aber in den nächsten Wochen rasch auf.

Als der Inhalt und die Designs der Karten und der Anleitung fertig waren, schickten wir eine E-Mail an einen Spielverlag, mit der Frage, ob man das Spiel vielleicht zu einem Produkt machen könnte.

Das zweite Fixpunktgespräch zeigte, dass wir gut in der Zeit lagen und mit der Dokumentation fast fertig waren. Die Texte mussten nur noch überarbeitet und korrigiert werden und ein Schlusswort brauchte es noch.

Dann fehlte noch das Layout der Dokumentation und wir planten den Druck so, dass wir die letzten Tage vor der Abgabe keinen Zeitdruck haben

03.01 Spielidee & Spielregeln

Es war schon früh klar, dass wir für unser Projekt ein Spiel erfinden wollten. Wir haben in den ersten beiden Lehrjahren oft in den Mittagspausen zusammen Karten gespielt und sind somit sehr motiviert in diese Aufgabe gestartet. Daran reizte uns einerseits, uns ein eigenes Konzept und Regeln auszudenken, aber auch die Gestaltung eines Kartenspiels ist eine sehr besondere Aufgabe, die für uns interessant war.

Als Interactive Media Designer liegt ein besonderer Fokus unserer Ausbildung darauf, Designs zu entwickeln, die auf die Interaktionen und Bedürfnisse der Nutzer zugeschnitten sind.

Bei einem Spiel muss das Design der Karten die Funktion unterstützen und trotzdem ansprechend sein, ausserdem sollten die verschiedenen Elemente und das Layout der unterschiedlichen Karten natürlich auch zueinander passen.

Wir waren beide sehr motiviert, ein eigenes Kartenspiel zu gestalten. Die grosse Frage dabei war: Was für ein Spiel? Wir wollten etwas Einfaches, damit wir nicht zu viel Zeit mit dem Spielkonzept verlor, aber es sollte natürlich trotzdem Spass machen und auch lehrreich sein.

Der Inhalt des Spiels war schnell gefunden: Wir hatten schon beim Brainstorming für das VA-Projekt gemerkt, dass wir uns beide für Geschichte und vor allem die Rolle von Frauen in

Dabei sollen die Frauenkarten auf die Spielenden verteilt werden, sodass jeder vor sich einige aufgedeckte Frauenkarten hat. Die Faktenkarten werden dann in der Mitte des Tisches verdeckt ausgebreitet. Die Person, die am Zug ist, deckt eine Faktenkarte auf und versucht, sie den eigenen Frauenkarten zuzuordnen. Wenn sie zu keiner davon passt, wird sie wieder verdeckt zurück auf den Tisch gelegt, wie beim Memory.

Durch Susans Inputs kamen wir zu einer zweiten Version des Spiels, bei der man zuerst die Frauen in einem Zeitstrahl chronologisch anordnen muss, bevor man die Faktenkarten zuordnet. In dieser Version werden die Faktenkarten aber nicht ausgebreitet, sondern verdeckt auf einen Stapel gelegt und die Spielenden ziehen der Reihe nach immer je eine Karte. Diese Version lässt sich sogar entweder gegeneinander oder zusammen spielen. Wir entschieden uns dazu, beide Varianten in der Anleitung zu beschreiben, sodass die Spielenden sich aussuchen können, wie sie spielen möchten.

Abschliessend mussten wir das ganze nur noch ausformulieren und als Text in unsere Anleitung setzen.

Es war nicht ganz einfach, die Spielregeln auch in Form einer Anleitung niederzuschreiben. Spielanleitungen sind meistens auf eine bestimmte Art geschrieben und diese zu imitieren und dabei trotzdem möglichst verständlich zu schreiben, stellte sich als Herausforderung heraus.

Und dann kam es doch noch einmal anders, als wir dachten: Durch weitere Spieltests realisierten wir, dass unsere Spielvarianten noch nicht optimal waren. Wir fanden eine neue Version, bei der die Frauenkarten wie bei der Zeitstrahl-Variante aufgedeckt aufgereiht werden (z.B. in einem Kreis) und die Faktenkarten in einem verdeckten Stapel liegen. Dann wird der Reihe nach je eine Faktenkarte gezogen und der passenden Frau zugeordnet.

Wir beschlossen, diese neue Version als Variante 1 zu zeigen, die Memory-Variante wurde zu Variante 2 und die Zeitstrahl-Variante verschwand. Damit waren die Spielregeln endgültig festgelegt.

Aus Miro: Unser Brainstorming zur Spielidee

verschiedenen Epochen interessierten. Nur, wie man das Thema «historische Frauen» zu einem Spiel machen könnte, war nicht so einfach. Bei unserer Suche nach Ideen haben wir mehrere bereits existierende Konzepte für Kartenspiele in Betracht gezogen. Wir dachten an ein Quartett, waren aber nicht begeistert von der Idee, die Eigenschaften und Leistungen unserer historischen Frauen miteinander zu vergleichen und sie so gegeneinander auszuspielen. Auch wäre es schwierig gewesen, passende Punkte zu finden, die man überhaupt vergleichen könnte, da alle unsere Persönlichkeiten aus völlig unterschiedlichen Situationen kamen. Man kann ja beispielsweise schlecht eine Königin mit einer Malerin

vergleichen. Schliesslich kam Name die Idee: Man würde nicht die Fakten oder die Frauen miteinander vergleichen, sondern die Fakten der passenden Frau zuordnen!

Die Faktenkarten würden neutral gestaltet sein, sodass man nicht erkennen könnte, zu welcher Frau ein Fakt gehört und so müssten die Spielenden raten oder abschätzen, welche Frau wohl in Frage käme.

Mit diesem Konzept hatten wir einen Weg gefunden, bei dem man etwas lernen konnte, das die Frauen aber nicht miteinander verglich oder bewertete.

Names erste Idee, wie das Spiel funktionieren könnte, war an ein Memory angelehnt.

Aus Miro: Unser Brainstorming zur Namensfindung

03.02 Das Interview

Wir freuten uns auf das Interview mit Susan Baloh. Sie ist Geschichtslehrerin und hat darum eine für uns besonders interessante Perspektive zum Thema «historische Frauen» und zum Spielen als Lehrmittel.

Ausserdem wollten wir ihr auch einfach gerne unser Spielkonzept zeigen und ihre Meinung dazu hören. Und sie fragten, ob sie noch mehr interessanten Frauen vorzuschlagen wüsste, die wir in unsere Liste aufnehmen könnten.

Am Tag des Gesprächs war Name leider krank. Wir hatten unsere Interviewfragen aber im Voraus besprochen, sodass Name das Gespräch für uns beide führen konnte. Sie nahm das Interview auf und Name tippte es später ab und fasste den Inhalt zusammen.

Name hatte vor dem Interview eine Probeversion des Spiels erstellt, für das sie sechs Frauenkarten mit je drei Faktenkarten ausdrückte. Mit diesen Prototyp-Karten erklärte Name Susan das Spiel und die beiden probierten gleich verschiedene Arten aus, wie man die Karten benutzen könnte. Susan hatte zusätzliche Ideen, die man ins Spielen einbringen könnte. Sie war vor allem interessiert an einer Spielvariante, bei der man die Karten in chronologischer Reihenfolge anordnen muss, also einen Zeitstrahl erstellt. Das wäre die erste Aufgabe des Spiels. Danach müsste man die Faktenkarten zu den jeweiligen Frauen legen. Ausserdem zeigte Susan uns eine komplett neue Kategorisierung der Spielkarten, wie man sie in Paare aufteilen könnte; entweder nach Epochen oder nach Beruf, bzw. Wirkungsgebiet. So hätten zum Beispiel die Königinnen, die Politikerinnen, die Malerinnen, etc. zusammengefasst. Das hätte sowohl das Design der Karten verändert, die dann in diesen Kategorien farblich gekennzeichnet würden, als auch das Spiel, bei dem diese Einteilung eine grössere Rolle gespielt hätte. Wir haben uns später lange mit diesem Konzept beschäftigt. Obwohl wir es am Schluss doch nicht in unser Spiel mit eingebracht haben, hat es uns sehr zum Denken angeregt und uns noch einmal einen anderen Blick auf unser Spiel gegeben.

Name stellte Susan unsere vorläufige Auswahl von Frauen vor und erklärte unsere Kriterien, nach denen wir diese ausgesucht hatten. Susan gab uns ein paar Vorschläge, welche Frauen man vielleicht noch einbringen könnte. Sie erwähnte unter anderem Flavia Iulia Helena, Gunta Stölzl, Rosa Luxemburg und Golda Meir. Auf ihren Vorschlag hin nahmen wir Josephine Baker ins Spiel. Wir hatten zudem nach dem Interview ziemlich lange Simonetta Sommaruga in der engeren Auswahl, über die Name und Susan während dem Gespräch geredet haben. (Sie wurde schlussendlich aber durch Ruth Dreifuss ersetzt.)

Susan gab uns ihr Feedback zu den Illustrationen auf den Karten und zu unserer Auswahl an Frauen. Susans Sicht als Lehrerin war für uns sehr interessant, da wir ja mit dem Spiel auch Wissen vermitteln wollen. Susan ist selbst überzeugt davon, dass man durch Spielen gut lernen kann und fand auch in unserem Konzept Potential dazu. Sie gab uns mehrere Ideen, wie man das Spiel mit zusätzlichen Editionen noch erweitern könnte, indem man noch mehr Frauen ins Spiel bringen könnte.

Das konnten wir zwar nicht in unserer VA selbst einbringen, war aber für unseren Blick in die Zukunft spannend.

Zudem gab Susan uns Kontaktdaten vom hep-Verlag, bei dem sie jemanden kennt, was uns natürlich sehr gefreut hat.

Insgesamt war das Interview mit Susan sehr interessant und hat uns vor allem einen vertieften Kontext für die Rolle der Frau in verschiedenen Epochen und Situationen gegeben. Es war toll, ihre Perspektive zu verstehen und sie hat uns einige Denkanstösse mitgegeben.

04 Unsere Frauen

Nachdem wir ein Thema für unsere VA beschlossen hatten, fingen wir schnell an, Frauen zu suchen, die wir in unser Spiel aufnehmen könnten. Wir recherchierten beide eigenständig und suchten möglichst breit nach vielen verschiedenen Frauen aus unterschiedlichen Epochen und Ländern. Dabei ging es anfangs hauptsächlich darum, alle, die irgendwie interessant waren, aufzuschreiben und erst später zu entscheiden, welche wir auswählen wollten. So trugen wir eine Liste von über 60 Persönlichkeiten zusammen. Wir bekamen auch Anregungen von Freunden und Verwandten, die uns die eine oder andere Frau vorschlugen, wenn sie von unserem Projekt hörten. Wir sammelten alle auf unserem Miro-Board. Wir machten zunächst eine engere Auswahl und teilten die ausgesuchten Frauen untereinander auf, sodass wir beide einige Frauen genauer anschauen würden. Noch wussten wir auch nicht, wie viele überhaupt sinnvoll wären. Nach einigem Überlegen entschieden wir uns dafür, 14 Frauen in unserem Spiel vorzustellen. Gerne hätten wir mehr genommen, aber wir mussten uns auf eine Anzahl beschränken, die wir innerhalb unserer VA bewältigen konnten. Neben den Frauenkarten sollte es Karten mit je einem Fakt geben, die man dann im Spiel den passenden Frauen zuordnen würde. Wir einigten uns darauf, je zwei zu machen. Auch hier mussten wir wieder beachten, dass es eine Anzahl ergab, mit der wir arbeiten konnten, die aber für das Spiel Sinn machte. Da zu jeder Frauenkarte also jeweils zwei Faktenkarten gehören, hat man bei 14 Frauen bereits 42 Karten insgesamt.

Bei der Auswahl bemühten wir uns, ein breites Spektrum an Epochen, Ländern und Wirkungsbereichen zu behandeln. Das ist uns auch gelungen: Wir können mit unserer Auswahl eine Zeitspanne von über 2000 Jahren und 10 verschiedene Herkunftsländer abdecken. Ausserdem wollten wir sowohl einige bereits bekannte Namen dabei haben, als auch ein paar weniger berühmte Frauen hervorheben. Es war wirklich nicht einfach, uns zu beschränken und wir mussten immer wieder Frauen auswechseln;

entweder, weil ihr Leben geschichtlich nicht gut belegt war, wie z.B. Sappho, oder weil wir bereits mehrere Frauen aus ihrer Epoche oder ihrem Land hatten, wie z.B. Mary Shelley.

Schlussendlich haben wir eine Auswahl gefunden, mit der wir zufrieden sind:

Kleopatra, Wu Zetian, Hildegard von Bingen, Jeanne D'Arc, Elizabeth I von England, Artemisia Gentileschi, Zheng Yi Sao, Ada Lovelace, Harriet Tubman, Bertha Benz, Josephine Baker, Frida Kahlo, Ruth Dreifuss und Malala Yousafzai.

Da die Leben dieser Frauen voller spannender Ereignisse sind, die wir nicht in den Karten selbst beschreiben konnten, war es uns wichtig, zu jeder Frau eine kleine Biografie zu schreiben, in der wir mehr Informationen lieferten. Diese wollten wir im Anleitungsheft mitliefern, sodass die Spielenden sich ein wenig Hintergrundwissen zu den Personen aneignen könnten.

Name machte den Grossteil der Recherchen zu den Frauen und ihren Geschichten und schrieb zu jeder von ihnen einen Text, in der sie das Wichtigste oder Spannendste daraus wiedergab. Es war schwer, so vielseitige und einflussreiche Persönlichkeiten in nur ca. 300 Wörtern zu beschreiben.

Die Fakten für die Faktenkarten trugen wir gemeinsam zusammen.

Es war wieder nicht einfach, sich auf zwei Fakten pro Frau zu beschränken, weil es bei jeder Frau viel zu erzählen gibt. Wir fanden jedoch eine Auswahl, mit der wir zufrieden waren. Auch war es ein bisschen schwierig, die Balance zu finden, dass die Fakten nicht zu offensichtlich, aber auch nicht zu schwer zu erraten waren. Dazu holten wir auch Rat von Freunden ein, die uns ihre Meinung mitteilten und halfen, die besten Fakten auszusuchen. Am Ende sind wir sehr zufrieden mit unseren Biografien und den Fakten zu den Frauen.

Das Recherchieren war spannend - und auch wenn es sehr schwer war, das Gelernte zu kürzen und zusammenzufassen, war die Herausforderung interessant und wir sind stolz auf das Ergebnis.

05 Spieltests & Erkenntnisse

Um unser Konzept zu prüfen, machten wir Spieltests mit verschiedenen Personen aus unserem jeweiligen Umfeld. Man kann ewig an den perfekten Spielregeln herumschreiben, aber solange man das nur in der Theorie macht, weiss man nicht, ob es auch der Realität stand hält. Man merkt am besten, indem man es einfach ausprobiert, ob das Spiel auch in der Praxis Spass macht, oder wo man Anpassungen machen muss.

Schon früh druckte Name eine Probeversion einiger Karten aus, die noch nicht das fertige Design hatten, mit denen wir aber schon einmal ein Gefühl für das Spiel bekommen konnten. Dazu nahm Name sechs Frauen, die wir schon in der engeren Auswahl hatten und für die schon die Illustrationen fertig waren und fand für jede drei Fakten. Sie gab den Karten ein ungefähres Layout und druckte sie zuhause auf ihrem Drucker aus. Mit diesem provisorischen Kartenspiel machten wir die ersten Versuche. Wir konnten uns eine bessere Vorstellung machen, wie die Karten sich in der Hand anfühlen würden, welche Grösse und Dimension sie am Ende haben sollten und wie gut man die Schriftgrösse lesen konnte. Ausserdem bekamen wir einen ersten Eindruck davon, wie die Illustrationen auf den Karten aussehen würden. Wir fanden beide, dass sie eine sehr gute Wirkung hatten und der Papercut-Collage-Effekt sogar noch besser aussah, als auf dem Bildschirm. Auch für uns war es ein komplett anderes Gefühl die Karten in der Hand zu halten und es ist faszinierend, diese Sammlung an Wissen zu «spüren». Wir hatten richtig Freude daran, unsere Karten anzuschauen und zu lesen.

Zu einem späteren Zeitpunkt druckte Name noch eine zweite Probe-Version der Karten aus, diesmal schon im fertigen Design und mit allen Karten. Diese Karten waren auch noch auf normalem Papier gedruckt, gaben aber schon einen sehr guten Eindruck, wie das Endprodukt aussehen würde. Auch damit haben wir wieder getestet.

Die Testspiele machten wir mit verschiedenen Personen, um möglichst diverse Rückmeldungen

zu erhalten. Es war sehr interessant für uns, Feedback zu unserer Idee und der Umsetzung zu bekommen. Wir haben uns sehr gefreut, dass alle Testpersonen das Design der Illustrationen ansprechend und die ausgewählten Frauen spannend fanden. Und dass man mit dem Spiel tatsächlich Spass hat!

Das Testen verhalf uns zu einigen Erkenntnissen, die wir in die Spielregeln einfliessen liessen. Nur so konnten wir herausfinden, was wirklich funktioniert und was nicht. Auch als wir die Spielregeln eigentlich schon festgelegt hatten, mussten wir sie später noch einmal ändern, weil wir durch zusätzliche Tests neue Erfahrungen gemacht hatten.

Unsere erste Idee war, die Frauenkarten unter den Spielenden zu verteilen und alle Faktenkarten in der Mitte des Tisches auszubreiten, wie beim Memory.

Bei unseren Testspielen bemerkten wir schnell das Hauptproblem dieser Memory-Variante: dass sie extrem viel Platz braucht. Um alle 28 Faktenkarten auszubreiten, braucht man schon einen grossen Tisch.

Unsere selbstgedruckte Probe-Version

Ausserdem muss man die Faktenkarte den eigenen Frauen zuordnen. Kann man das nicht, ist klar, dass sie zu denen des Gegners gehört. Das macht das Spiel zu zweit ziemlich vorhersehbar.

Bei Names Gespräch und erstem Testspiel mit Susan haben die beiden eine zweite Spielvariante entdeckt, bei der man die Frauenkarten zuerst als Zeitstrahl auf dem Tisch anordnet. Die Faktenkarten liegen auf einem verdeckten Stapel und werden von den Spielenden gezogen und zu einer Frauenkarte dazugelegt. Diese Spielvariante war lange als «Zeitstrahl-Variante» in unserer Anleitung, änderte sich aber gegen Ende des Projekts noch einmal.

In ihrer endgültigen Version legt man die Karten nicht als Zeitstrahl aus, sondern ordnet sie in einen Kreis an. Damit nahmen wir den Fokus von der chronologischen Reihenfolge und wählten stattdessen eine Anordnung, die sich beim Spielen als praktisch herausgestellt hatte.

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen herzlich bedanken, die das Spiel getestet haben, denn alle haben auch sofort aktiv mitgedacht und weitere Ideen eingebracht.

06 Unser Designkonzept

Es dauerte eine Weile, bis Name den richtigen Illustrationsstil fand. Sie sammelte erste Ideen und machte Versuche in verschiedene Richtungen. Dazu machte sie Skizzen im Procreate auf ihrem Ipad. Sie wollte in eine verspielte Richtung gehen.

Da sie normalerweise meistens im Procreate arbeitet, wollte sie für dieses Projekt etwas anderes ausprobieren und entschied sich dazu, stattdessen am Laptop im Illustrator zu arbeiten. Sie kannte das Programm zwar bereits, arbeitet aber nicht regelmässig damit. Im Gegensatz zum Zeichenprogramm Procreate, ist Illustrator ein vektorbasiertes Programm, eher konstruierend als künstlerisch. Dieser Faktor hat sie inspiriert, in eine reduzierte, abstraktere Richtung zu gehen. Damit wollte sie auch davon abweichen, die Frauen in unserem Spiel naturalistisch darzustellen und somit auf ihr Aussehen zu reduzieren. Dadurch, dass alle Frauen in unserem Stil ein bisschen ähnlich aussehen, vermeiden wir, dass man sie vergleicht und nach ihren Äusserlichkeiten beurteilt. Schliesslich wollten wir mit

dem Spiel ja den Fokus auf ihre Verdienste und Handlungen lenken.

Obwohl die Bilder digital gemacht wurden, hat der Stil einen sehr handgefertigten Touch. Es sieht aus, als wären die Einzelteile aus farbigem Papier oder Karton geschnitten und zusammengeklebt worden. Das schafft einen Bezug zu unserem Oberthema «Unser Werk - handgefertigt und individuell». Die Illustrationen erzeugen so eine sehr schöne Stimmung, die im Endprodukt gleich noch viel stärker wirkt, wenn man die Karten tatsächlich in der Hand hält.

Um diesen Papercut-Collagen-Stil zu erreichen, arbeitete Name mit verschiedenen Farbflächen, denen sie im Illustrator eine Schatten-Eigenschaft gab, wodurch die Teile dreidimensionaler aussehen, als hätte man sie von Hand zusammengeklebt.

Wir sind beide sehr zufrieden mit dem Ergebnis der Illustrationen. Name hat die Zwischenschritte beobachtet und war dabei sehr beeindruckt von Names Arbeitsweise.

Name ist stolz auf ihre Arbeit und froh, dass sie die Herausforderung gewagt hat, in einem nicht so vertrauten Programm zu arbeiten. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen!

Aus Miro: Wie unser Design entstanden ist

Das restliche Design der Karten wurde eher schlicht, um den Illustrationen genügend Raum zu geben. Wir wollten vermeiden, die Karten zu überladen, indem wir zu viele Designelemente darauf platzierten. Deshalb sind ausser den Illustrationen und einer abgerundeten Farbfläche keine weiteren Verzierungen auf den Karten. Der Text ist ebenfalls sehr schlicht gehalten. Um die Verständlichkeit zu verbessern, haben wir die wichtigsten Punkte im Text fett gedruckt hervorgehoben.

Das alles hat Name erarbeitet, indem sie viele verschiedene Designvorschläge ausprobiert hat, an denen wir gut sehen konnten, was funktionierte und was nicht. Sie breitete all ihre Entwürfe im Miro-Board aus, sodass wir die Unterschiede gut überblicken konnten. Und schliesslich waren wir beide überzeugt davon, dass das schlichteste am Ende das beste Design war.

Die Karten mit den Fakten sind ebenfalls sehr schlicht, um keine Hinweise oder falschen Fährten durch das Design zu geben.

Das Format der Karten und der Anleitung wurde hauptsächlich von den Dimensionen der Schachtel bestimmt. Diese war uns vom Druck her vorgegeben. Da es uns wichtig war, die Schachtel auch schön bedruckt zu haben, einigten wir uns darauf, dass die Kartengrösse sich der Schachtel anpassen musste. Wir druckten also eine Probeversion der Karten in der richtigen Grösse und waren nach einigem Spieltesten zufrieden mit dem Format. Sie liegen gut in der Hand und geben genug Raum, um den Inhalt lesbar und übersichtlich zu zeigen. Es war wichtig, diesen Schritt in die gedruckte Form zu machen, da man dadurch oft noch einmal einen anderen Eindruck des Gestalteten erhält und einem Dinge auffallen, die man auf dem Bildschirm nicht bemerkt hätte. Name gestaltete ein Muster für die Schachtel, indem sie die halb-transparenten Gesichter der Frauen übereinander arrangierte. Die Frauen schauen einen von der Schachtel an und machen den Betrachter neugierig.

Für das Design der Schachtel machte Name ein Mock-Up im 3D-Programm Blender. So konnte sie direkt sehen, wie ihre Verpackung aussehen würde. Auch machte sie einige Mock-Ups der Karten.

Das Endergebnis des Designs ist schön und ansprechend. Die Karten funktionieren gut zum

Spielen und wir haben besondere Freude daran, dass wir sogar die Möglichkeit hatten, die Schachtel zu bedrucken. Wir sind mit dem Endergebnis sehr zufrieden.

07 Der Druck

Name übernahm die Abklärungen für den Druck. Sie rief schon in einer relativ frühen Projektphase an, um abzuklären, was möglich wäre. Wir wollten die Spielkarten, die Anleitung, eine Schachtel wo beides hineinpasst, sowie unsere Dokumentation drucken lassen.

Ein Grund, warum wir den Druck schon früh abklären wollten, war, dass Names Betrieb vielleicht einen Teil der Kosten übernehmen würde. Dafür mussten wir natürlich wissen, wie teuer die ganze Sache ungefähr würde.

Wir sind sehr dankbar, dass wir diese finanzielle Unterstützung für unser Projekt bekamen. Abgesehen von den Kosten war es auch wichtig, zu erfahren, was für Möglichkeiten wir überhaupt hätten. Was war beim Design der Karten möglich, welche Ausmasse würde die Schachtel haben und was für Papier stand für die Anleitung und die Dokumentation zur Auswahl?

Wenn wir bei dieser ersten Anfrage erfahren hätten, dass unsere Vorstellung nicht umsetzbar wäre, hätten wir zumindest genügend Zeit gehabt, eine Alternative zu finden. Und es war auch für die Gestaltung wichtig, mit welchen Formaten wir arbeiten würden.

Wir erfuhren, dass Spielkarten möglich wären und dass es eine Schachtel gab, die man bedrucken konnte. Für die Schachtel gab es aber nur eine mögliche Grösse und wir mussten uns überlegen, ob diese für uns passte. Schliesslich würde das auch beeinflussen, wie gross die Karten und die Anleitung sein müssten, damit sie hineinpassen. Mit einer Probeversion unserer Karten, die Name auf normalem Papier ausdrückte, bekamen wir ein Gefühl für das Format, das möglich war. Wir waren damit zufrieden und beschlossen, die Schachtel so zu bestellen.

Ursprünglich hatten wir uns vorgestellt, dass wir das Spiel und die Dokumentation gleichzeitig in den Druck geben würden. Während der Arbeit beschlossen wir aber, Karten, Schachtel und Anleitung zuerst zu drucken, da diese schon früher fertig waren, als die Dokumentation. An dieser würden wir dann noch weiterarbeiten und sie erst später drucken lassen, wenn sie fertig war.

Einerseits fühlten wir uns entlastet durch den Umstand, unsere Elemente gestaffelt in den Druck geben zu können. Andererseits waren wir natürlich auch einfach ungeduldig und wollten unser fertiges Spiel schon in den Händen halten.

08 Anfrage Spielverlag

Da wir von unserem Spielkonzept überzeugt waren, wollten wir den Versuch wagen, es einem Spielverlag vorzustellen. Unsere Hoffnungen, dass es tatsächlich angenommen würde, hielten sich zwar in Grenzen, aber wir wollten es zumindest versuchen. Schliesslich kann, wer nichts wagt, auch nichts gewinnen.

Susan gab uns ihren Kontakt und wir schrieben, am 12. Oktober, eine E-Mail an Frau Kleiner vom hep Verlag.

Sehr geehrte Frau Kleiner

Zuerst möchten wir Ihnen liebe Grüsse von Susan Baloh und Roger Spindler ausrichten!

Unsere Namen sind Name und Name. Wir sind zur Zeit in unserem vierten Lehrjahr als Interactive Media Designer. Wir arbeiten beide in Basel und besuchen den Berufsunterricht an der Schule für Gestaltung, wo wir auch Susan Baloh als Lehrerin hatten.

Im Moment schreiben wir gemeinsam für den Allgemeinbildungsunterricht eine Vertiefungsarbeit (VA). Da wir uns beide für Geschichte, Spiele und Design interessieren, haben wir uns entschieden, ein Kartenspiel über historisch wichtige Frauen zu machen.

Das Ziel des Spiels ist es, dass die Spielenden etwas mehr über diese historischen Persönlichkeiten erfahren und natürlich, dass sie Spass haben.

Für unsere VA mussten wir uns einen Arbeitsumfang überlegen, der für uns machbar ist, deshalb haben wir für unser Spiel nur 14 Frauen gewählt. Die Auswahl fiel uns nicht leicht und wir haben noch viele weitere interessante Frauen gesammelt, die es nicht in unsere Auswahl geschafft haben. Wir können uns also gut vorstellen, dass das Spiel ausgebaut oder durch

zusätzliche Versionen erweitert werden könnte. Wir haben für unsere VA Susan interviewt, weil sie uns als Geschichtslehrerin interessante Inputs zu unserer Spielidee geben konnte. Sie fand das Konzept spannend und sieht auch einen pädagogischen Wert darin.

Weil wir das auch so sehen und an unser Spiel glauben, wollten wir unser Glück versuchen und es Ihnen vorstellen.

Die Spielanleitung und einige Mockups der Karten finden Sie im Anhang!

Wir freuen uns von Ihnen zu hören.

Freundliche Grüsse
Name und Name

Mit dieser Anfrage schickten wir auch eine digitale Version unseres Spiels mit, sowie einige Mock-Ups der Schachtel und Karten, mit der wir veranschaulichen wollten, wie das Endprodukt aussehen würden, das wir ja noch nicht physisch hatten.

Wir bekamen auch bald eine Rückmeldung. Am Montag, 16. Oktober schrieb Frau Kleiner:

Liebe Frau Name, liebe Frau Name
Danke für die Grüsse, liebe Grüsse zurück!
Sie haben sich ein spannendes Konzept für Ihre Vertiefungsarbeit erarbeitet.
Ich leite Ihre E-Mail an die programmverantwortliche Person weiter. Wir werden Ihr Konzept gerne genauer anschauen und melden uns danach wieder bei Ihnen.
Freundliche Grüsse und bis bald
Irene Kleiner

Und am 19. Oktober erhielten wir folgende Mail von Geraldine Blatter:

Guten Tag Frau Name
Guten Tag Frau Name

Irene Kleiner hat mir Ihre Unterlagen weitergeleitet. Besten Dank für Ihre Interesse am hep Verlag.

Sie haben sich ein spannendes Projekt ausgesucht, eine Veröffentlichung kommt für uns aber nicht infrage. Der Bildungsmarkt ist dafür viel zu klein, da es ein absolutes Nischenprodukt wäre (lehrplanunabhängig, ergänzend, fachspezifisch und themenspezifisch) und es ist auch nicht stark genug didaktisiert für ein Lehrmittel.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg mit dem Projekt.

Beste Grüsse
Geraldine Blatter

Damit war nun zumindest beantwortet, ob wir unser Spiel verlegen könnten. Wir waren natürlich enttäuscht zu hören, dass sie nicht interessiert wären, verstanden aber auch ihre Begründung. Schliesslich hatten wir unser Spiel ja nicht für den Gebrauch im Unterricht gemacht oder an einen Lehrplan angelehnt. Trotz der Absage waren wir froh, es versucht zu haben. Wenn wir es nicht versucht hätten, hätten wir uns immer fragen müssen, was vielleicht hätte sein können.

09 Zusammenarbeit mit Miro

Als Hauptarbeitsplattform haben wir Miro gewählt. Wir kennen es ein wenig, da wir auch in einem anderen Fach damit gearbeitet haben. Es handelt sich dabei um eine kollaborative digitale Arbeitsoberfläche, auf der man Bilder, Texte und andere Elemente anordnen und gleichzeitig bearbeiten kann. Ein Online-Whiteboard sozusagen.

Mit diesem Tool organisierten wir unser Projekt, machten Notizen, teilten unsere Ideen und erstellten Listen sowie eine Zeitleiste zum Veranschaulichen unserer gewählten Frauen. Ausserdem hielten wir darin auch fest, was wir alles für das Projekt benötigen würden und ordneten unsere Arbeitsschritte und deren Aufteilung.

Praktisch an Miro ist vor allem, dass das Board online und dadurch von jedem Computer erreichbar ist, sofern man den Zugang hat.

So konnten wir beide gleichzeitig an unseren jeweiligen Computern arbeiten, ohne uns in den Weg zu kommen. Oder auch am Arbeitsplatz oder zuhause daran arbeiten, ohne jedes Mal Daten von einem Gerät zum anderen verschieben zu müssen, was schnell zu Fehlern führen kann. Wir erarbeiteten uns zudem ein System, nach dem eine von uns gelbe, die andere pinke Post-Its und Elemente benutzte. So war es einfach, den Überblick zu behalten, wer was geschrieben hatte. Auch war es praktisch, dass wir uns via Miro gegenseitig Nachrichten oder Feedback zu verschiedenen Punkten hinterlassen konnten, auf welche die andere Person dann antworten konnte, sobald sie auch wieder im Miro war.

Wir stellten schnell fest, dass Miro auch einige Einschränkungen hat. Beispielsweise ist es nicht besonders gut geeignet, um Texte zu schreiben. Die Länge einer Textbox ist begrenzt, sodass man nicht beliebig lange Texte schreiben kann. Ausserdem hat es kein eigenes Korrekturprogramm, was doch sehr unpraktisch ist. Für die Texte haben wir uns also stattdessen Google-Dokumente angelegt, auf die wir ebenfalls beide Zugriff hatten. Was die Texte betrifft, haben wir im Miro daher nur Notizen gemacht, Ideen gesammelt und Listen geführt, um festzuhalten,

was zum jeweiligen Zeitpunkt schon wie weit erledigt war.

Was am Miro auch etwas nervig sein kann, ist, wenn es sich beim Rein- oder Rauszoomen aufhängt und das User-Interface ausserhalb des Bildschirmbereichs feststeckt, sodass man keine Optionen mehr anwählen kann. In dem Fall hilft es nur, die Seite neu zu laden, was manchmal sogar mehrmals hintereinander nötig ist, weil sie sich nicht immer beim ersten Reload normalisiert. Das ist ein ärgerliches Ereignis, vor allem, wenn es mitten in der Arbeit passiert und einen so aus dem Konzept bringt. Auch hatte Name das Problem, dass die Miro-Boards in ihrem Browser manchmal einfach nicht laden wollten. Da half nichts: Neu laden, Cookies löschen, den Computer an- und wieder ausschalten. Das war wirklich ärgerlich! Schliesslich lud sie sich die Miro-App auf ihren Laptop und damit funktionierte es dann wieder problemlos.

Wenn man also weiss, worauf man sich einlässt und Miro's Stärken richtig einsetzen kann, ist es eine durchaus praktische Plattform, um gemeinsam etwas zu erarbeiten. Grösstenteils lässt sich sagen, die Vorteile überwiegen.

Rückblickend war die Entscheidung für Miro eine gute und wir sind froh, diese Erfahrung gemacht zu haben.

10 Blick in die Zukunft

Als wir beschlossen, ein Spiel zu entwerfen, haben wir uns vor allem darauf gefreut, es selbst in den Händen zu halten und zu spielen. Und wir haben uns vorgestellt, dass unser Spiel vielleicht sogar eines Tages in den Läden stehen könnte.

Um den ersten Wunsch zu erfüllen, mussten wir unser Spiel erfinden, gestalten und drucken lassen. Wir entschieden uns dazu, das alles zum Inhalt unserer VA zu machen und arbeiteten uns langsam aber stetig durch den Berg an Arbeit hindurch.

Der zweite Wunsch war natürlich ein bisschen schwieriger zu erfüllen: Egal wie fleissig wir an dem Spiel arbeiten; ohne einen Verlag, der Produktion und Verkauf übernehmen würde, können wir keine grösseren Auflagen machen. Was wir unternehmen konnten, um uns diesem Wunsch ein wenig näher zu bringen, war, einen Spielverlag anzufragen und zu hoffen, dass unser Spiel überzeugen würde. Also wagten wir den Schritt und fragten beim hep-Verlag an. Während wir warteten, das Spiel fertig machten und an unserer Doku weiterschrieben, träumten wir von unserem Spiel.

Leider zerplatzten diese Träume wie Seifenblasen, als wir die Rückmeldung vom Verlag bekamen. Wir haben uns vorgenommen, noch nicht aufzugeben und werden es nach den Abgaben der VA und Probe-IPA noch einmal bei einem anderen Verlag probieren. Vielleicht haben wir mehr Glück bei einem nicht auf Lernspiele fokussierten Verlag. Wir glauben daran, dass HERstory Potential hat und werden es auf jeden Fall noch einmal versuchen.

Und wir haben auch noch Ideen für zusätzliche Editionen, die man produzieren könnte: Ein Zusatz-Pack über Sportlerinnen oder Musikerinnen. Eine Edition über «böse» Frauen, die die Weltgeschichte negativ beeinflusst haben, oder eine «Erste Frauen»-Edition, bei der jede vorgestellte Frau die erste war, die etwas geschafft hat.

Oder vielleicht eine «Frauen aus meinem Leben»-Packung mit Blanko-Karten, bei der man Personen aus dem eigenen Umfeld nehmen und die Fakten selbst hineinschreiben kann. Sogar eine «Mythen und Legenden»-Version könnte man machen, in der man Figuren wie Helvetia oder Miss Piggy vorstellen würde. Die Möglichkeiten sind praktisch endlos und wir sprudeln nur so vor Ideen.

Am Ende haben wir uns zumindest den ersten Wunsch erfüllt: Wir haben unser Spiel gemacht und gedruckt und können es nun selbst in echt spielen. Eine Lehrperson hat auch schon Interesse angemeldet, diese Karten im Deutschunterricht zu verwenden. Selbst wenn es niemals in den Läden stehen sollte, haben wir es zumindest für uns geschafft. Und wir haben beide ein Exemplar, mit dem wir spielen können, bis die Karten auseinanderfallen.

11 Schlusswort

Dieses Projekt war eine interessante Reise für uns beide. Als wir uns das Konzept für unser Spiel ausdachten, konnten wir uns noch nicht so richtig vorstellen, dass wir die Karten am Ende wirklich in den Händen halten würden. Wir träumten von einem Spiel, das schön, spannend und lehrreich sein sollte. Und wir haben es geschafft, ein professionell aussehendes Produkt zu erschaffen, das man auch wirklich benutzen kann!

Die Arbeit an unserem Spiel, die Recherchen, Tests und Designentwicklung war herausfordernd und hat uns viel Neues beigebracht. Und das Ganze zu dokumentieren und die Erkenntnisse in Worte zu fassen, war ebenfalls eine ganz eigene Herausforderung. Am Ende sind wir beide sehr zufrieden, sowohl mit unserem Endprodukt, als auch mit der Dokumentation über die Entstehung des Spiels. Wir haben uns von Anfang an viel vorgenommen und hohe Ansprüche an uns selbst und einander gestellt und ein weniger eingespieltes Team hätte das wahrscheinlich nicht alles bewältigen können. Wir sind erleichtert und stolz, dass unsere gute Zusammenarbeit und Freundschaft uns durch dieses Projekt getragen hat.

Und bestimmt war auch eine Prise Glück dabei!

12 Quellen & Hilfestellung

Hilfeleistungen Dritter:

Wir danken Names Berufsbildnerinnen Name und Name, die die Kosten für den Druck des Spiels übernahmen. Danke auch an Names Mutter Name, die half, die Faktenkarten und die Anleitung zu korrigieren. Ebenso danken wir Names Mutter Name für das Korrekturlesen der Anleitung und der Dokumentation.

Unten aufgeführt sind die Quellen, die wir zur Recherche der Texte in der Anleitung sowie die Faktenkarten benutzt haben.

Letzter Zugriff: 26.09.2023

Kleopatra:

<https://www.worldhistory.org/trans/de/1-866/kleopatra>
https://de.wikipedia.org/wiki/Kleopatra_VII

Wu Zetian:

https://www.worldhistory.org/Wu_Zetian/
https://de.wikipedia.org/wiki/Wu_Zetian
https://en.wikipedia.org/wiki/Wu_Zetian

Hildegard von Bingen:

<https://www.geo.de/geolino/mensch/19534-rtkl-geschaeftsfrau-des-mittelalters-hildegard-von-bingen>
https://www.worldhistory.org/Hildegard_of_Bingen/
https://de.wikipedia.org/wiki/Hildegard_von_Bingen
https://en.wikipedia.org/wiki/Hildegard_of_Bingen

Jeanne d'Arc:

<https://www.welt.de/geschichte/article194410175/Jeanne-d-Arc-Die-Jungfrau-von-Orleans-brannte-bis-das-Volk-sie-nackt-sehen-konnte.html>
https://de.wikipedia.org/wiki/Jeanne_d%E2%80%99Arc
https://en.wikipedia.org/wiki/Joan_of_Arc

Elizabeth I:

https://www.planet-wissen.de/geschichte/adel/das_britische_koenigshaus/pwieelisabethiunddasgoldenezeitalter100.html
https://en.wikipedia.org/wiki/Elizabeth_I
https://de.wikipedia.org/wiki/Elisabeth_I.
<https://www.wissenschaft.de/magazin/weitere-themen/die-jungfraeuliche-koenigin/>

Artemisia Gentileschi:

<https://artinwords.de/artemisia-gentileschi/>
https://de.wikipedia.org/wiki/Artemisia_Gentileschi
https://en.wikipedia.org/wiki/Artemisia_Gentileschi

Zheng Yi Sao:

https://www.worldhistory.org/Zheng_Yi_Sao/
https://en.wikipedia.org/wiki/Zheng_Yi_Sao
https://de.wikipedia.org/wiki/Zheng_Yisao#cite_note-3

Ada Lovelace:

<https://www.geo.de/wissen/23430-rtkl-mathematik-computer-pionierin-ada-lovelace-die-frau-die-aus-der-zukunft-kam>
https://de.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace
https://en.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace

Harriet Tubman:

<https://www.nationalgeographic.de/geschichte-und-kultur/2020/07/mit-revolver-vision-harriet-tubman-riskierte-ihr-leben-fuer-sklaven>
https://de.wikipedia.org/wiki/Harriet_Tubman
https://en.wikipedia.org/wiki/Harriet_Tubman

Bertha Benz:

<https://www.srf.ch/kultur/gesellschaft-religion/autopionierin-bertha-benz-die-verbotene-ausfahrt-die-dem-auto-zum-durchbruch-verhalf>
https://en.wikipedia.org/wiki/Bertha_Benz
https://de.wikipedia.org/wiki/Bertha_Benz

Josephine Baker:

<https://www.srf.ch/news/panorama/josephine-baker-eine-vergessene-ikone-im-kampf-gegen-rassismus>
https://de.wikipedia.org/wiki/Josephine_Baker
https://en.wikipedia.org/wiki/Josephine_Baker

Frida Kahlo:

<https://www.kahlo.org/de/biografie/>
<https://www.kahlo.org/>
https://de.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo
https://en.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo

Ruth Dreifuss:

<https://www.srf.ch/news/gesellschaft/frauenstreik-ruth-dreifuss-wir-sind-noch-nicht-am-ende-der-reise-angekommen>
<https://jwa.org/encyclopedia/article/dreifuss-ruth>
<https://www.geschichtedersozialensicherheit.ch/akteure/bundesraetinnen-und-bundesraete/dreifuss-ruth/>
<https://www.swissinfo.ch/ger/das-engagement-der-ruth-dreifuss/5102972>
https://de.wikipedia.org/wiki/Ruth_Dreifuss
https://en.wikipedia.org/wiki/Ruth_Dreifuss

Malala Yousafzai:

<https://www.geo.de/geolino/mensch/2517-rtkl-weltveraenderer-malala-yousafzai>
<https://malala.org/malalas-story/>
<https://www.un.org/en/messengers-peace/malala-yousafzai>
https://de.wikipedia.org/wiki/Malala_Yousafzai
https://en.wikipedia.org/wiki/Malala_Yousafzai

