

24.5.2024

Luana Kunze, Sina Wildschütte und Letizia Guggenbühl, Kantonsschule Baden

«Cell It!»

Ein Lernspiel zur Zellbiologie

«Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.» (Albert Einstein)

Die Arbeit von Luana Kunze, Sina Wildschütte und Letizia Guggenbühl verkörpert in Perfektion, wie man auf originelle und nachhaltige Art und Weise naturwissenschaftliche Kenntnisse und Kunst miteinander verbindet. Und noch wichtiger dabei: all dies mit einer ganzen Menge Spass!

In ganz vielen Punkten war diese Maturaarbeit ein Wunschkonzert für die Jury, denn sie schaffte es, auf allen Ebenen zu begeistern und zu überzeugen. Von der Konzeptionierung des Projektes über die wohlüberlegte und detailreiche Recherche bis zur finalen genialen Umsetzung punktete die bemerkenswerte Arbeit der drei Maturandinnen.

Die Autorinnen begannen mit einer akribischen Analyse mehrerer Brettspiele und abstrahierten daraus Grundlagen für ein gutes Spiel sowie dessen Anleitung. Bereits an dieser Stelle liessen die Drei ihre Genialität durchblicken, indem sie unumwunden überzeugend ihre Strategie für die Spielgestaltung und die dabei berücksichtigten Kriterien definierten. Diese setzten sie dann sehr gezielt in ihrem finalen Produkt um.

Das Spiel besticht auf jeder Ebene, von der wissenschaftlichen bis zur gestalterischen. Gespielt wird als ForscherIn, umgesetzt in Spielfiguren mit einem Mikroskop auf dem Kopf. Weitere sehr ansprechend umgesetzte Spielsteine sowie austauschbare Laufwege sorgen für viel Abwechslung und clevere Aufgaben ergänzen das Spielrepertoire. So kann man nicht nur das grundlegende zellbiologische Wissen abfragen, sondern lernt zugleich auch einiges über gewisse Erkrankungen und in gewissen Fällen gar über deren Behandlung.

Die Autorinnen schafften den grossen Wurf, indem sie nicht nur ein Abfrage-Spiel im Sinne eines Leiterspiels gestalteten, sondern wirklich auch die kompletten Abläufe für gewisse zelluläre Aufgaben wie zum Beispiel eine Proteinproduktion korrekt und räumlich aufgelöst darstellten. Dadurch vermitteln sie den Spielenden auch gleich noch die Komplexität zellulärer Prozesse, welche sich nicht nur wie auf dem Papier so einfach aufgemalt abspielen.

Damit das Spiel auch wirklich gelingen kann, haben sich die Autorinnen intensiv mit der Gestaltung einer Spielanleitung auseinandergesetzt. Zusätzliche Videotutorials runden das Angebot ab, sodass man am Ende das Spiel auch wirklich spielen und geniessen kann. Selbstverständlich haben sie auch diesen Prozess basierend auf ihrer anfänglichen Analyse gestaltet. Nachvollziehbar, detailreich und clever umgesetzt – an positiven Attributen fehlte es der Jury bei der Beurteilung dieser Arbeit wahrlich nicht.

Schlussendlich überzeugt diese Arbeit mit grosser Originalität, viel Nachhaltigkeit und einer unerreichten Translationsleistung. «Cell It!» ist ein Pionierwerk, dessen kommerzielle Umsetzung kaum abzuwarten ist. Dadurch schafft die Arbeit etwas, das auch vielen prämierten Arbeiten der Vergangenheit selten gelang: ein Produkt mit Folgen für die reale Welt! Die Jury wollte das Spiel nicht mehr loslassen, denn wir wussten, dieses Spiel hat berechtigterweise ganz viel Potential.

Heute befinden sich wichtige Leute aus den Aargauer Gymnasien unter uns, daher gleich der Aufruf an Sie: Halten Sie dem anfänglich genannten Zitat von Albert Einstein die Treue und geben Sie diesem Spiel eine Chance, dem Biologieunterricht spielerisch eine neue Richtung zu geben!

In diesem Sinne gratuliert die Jury Luana Kunze, Sina Wildschütte und Letizia Guggenbühl zu ihrem genialen Wurf. Wir wünschen Ihnen, dass Sie dieses Spiel künftig umsetzen können, und hoffen, dass dieser Preis Ihnen auf dem Weg dahin auch hilft. Die ersten Vorbestellungen aus der Jury haben Sie auf sicher!

Wir gratulieren Luana Kunze, Sina Wildschütte und Letizia Guggenbühl herzlichst im Namen der organisierenden Gesellschaften:

AARGAUISCHE KULTURSTIFTUNG PRO ARGOVIA

AARGAUISCHE NATURFORSCHENDE GESELLSCHAFT

HISTORISCHE GESELLSCHAFT DES KANTONS AARGAU