



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



In-Cult



Pädagogische Methoden

**Kulturschatzspiel - Erkundung
durch Gedächtnisspiel**

ILEU e.V., Deutschland

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



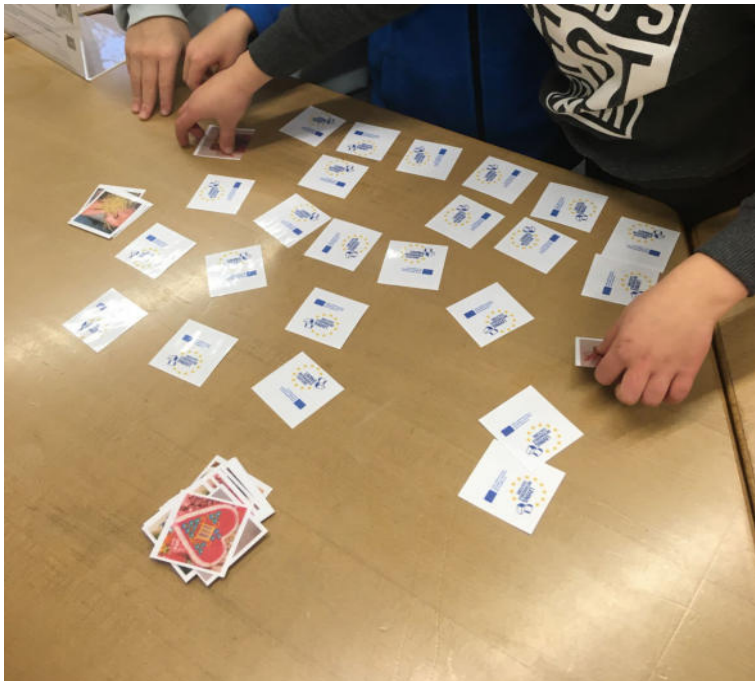
Erasmus+

Struktur der Methodenbeschreibung:

Name der Methode: Kulturschatzspiel - Erkundung durch Gedächtnisspiel

Name/Institution des Beitragsleistenden: Institut für virtuelles und reales Lernen in der Erwachsenenbildung an der Universität Ulm (ILEU) e.V.

Kontaktperson / Kontaktinformationen: Carmen Stadelhofer, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de



© ILEU e.V.



© ILEU e.V.

Kurzinfo:

Veranstalter: Zivilgesellschaftliche Einrichtung

Zielgruppe: Schulklassen, insbesondere jüngere Schüler*innen

Zeitbedarf für die Vorbereitung: mehrere Stunden

Zeitbedarf für die Durchführung: 90 Min.

Ort (drinnen, draußen): je nach Wetter, auch draußen möglich

Geeignete Zeit: Vormittags oder nachmittags

Möglichkeit der Online-Durchführung: Blended Learning

Kurze Beschreibung der Methode (max. 100 Wörter):

Das Memory, Teil des In-Cult-Spiels, wird als Präsenz-Spiel gespielt, indem gedruckte Memory-Karten erstellt werden und eine Europakarte als Hintergrund verwendet wird. Die Memory-Karten werden auf der Europakarte verteilt, einzelne Kartenpaare werden gebildet. Die Spielenden müssen überlegen, welche Art von immateriellem Kulturschatz auf der Karte

stehen könnte (Thema, Ereignis, Traditionen) und zu welchem Land er gehört. Dann platzieren sie die Bilder der Schätze an der richtigen Stelle. Jüngere Schüler*innen können Bilder zu den Kulturschätzen malen oder das Spiel online spielen. Ältere Schüler*innen können als Tandem die Aufgabe erhalten, im Internet über die ausgewählten immateriellen Kulturschätze, die sie auf den Bildern gefunden haben, zu recherchieren und eine kurze Präsentation vorzubereiten, die sie im Plenum vorstellen. Alternativ: die Schüler*innen starten das Spiel wie ein Angelspiel, an die Karten werden kleine Magneten angebracht, mit Hilfe selbstgebauter Angeln mit Magneteil versuchen die Schüler*innen, die Paare zusammenzuführen.

Umsetzung der Methode im Projekt (max. 100 Wörter):

Die Methode wurde mit einer Gruppe junger Menschen in den Räumlichkeiten des Verschwörhauses der Stadt Ulm durchgeführt. Sie regte die Schüler*innen dazu an, immaterielles Kulturerbe aus sechs verschiedenen Ländern zu entdecken und Grundlegendes über immaterielles Kulturerbe und seine Standorte zu erfahren. Da die Räumlichkeiten technisch gut mit genügend Internetplätzen ausgestattet sind, hatten die Jugendlichen eine gute Gelegenheit, arbeitsteilig alle notwendigen Informationen über die Kulturgüter online zu finden und die Informationen durch Internetrecherchen zu ergänzen, oder umgekehrt im Internet zu den Kulturgütern zu recherchieren und dann den Wissensteil des Spiels zu studieren und das In-Cult-Quiz zu spielen.

Schritt-für-Schritt-Beschreibung der Methode (max. 200 Wörter):

1. Bereiten Sie Materialien vor: Drucken Sie die Memory-Bilder aus und besorgen Sie eine große Europakarte. Gegebenenfalls basteln Sie Angelrouten mit kleinem Magnet und versehen Sie die Memorykarten mit Magneteilen.
2. Klären Sie: In welchen Räumlichkeiten wird es stattfinden, gibt es genug Platz?
3. Bereiten Sie Aufgaben/Fragen für die Schüler*innen vor.
4. Teilen Sie die Spielenden je nach Anzahl der Schüler*innen in Untergruppen ein.
5. Im ersten Schritt decken die Schüler*innen die Memorypaare auf bzw. jede Gruppe/Untergruppe erangelt Bilderpaare mit einer Magnetangel.
6. Im zweiten Schritt überlegen die Schüler*innen, welche Art von kulturellem Erbe auf dem jeweiligen Memory-Bild dargestellt sein könnte und wo es praktiziert werden könnte. Die Lösungen werden mit Hilfe der Lehrkraft gegeben
7. Eine Europakarte wird auf den Boden gelegt und die geangelten Bilder werden entsprechend der tatsächlichen geografischen Lage an den entsprechenden Stellen angebracht.
8. Das Memory-Spiel wird in Präsenz gespielt oder als blended learning Spiel.

9. Variation des Spiels nach dem Fischen der Paare durch Tandems: Ältere Schüler*innen werden gebeten werden, online zu recherchieren, was auf den gefischten Bildern dargestellt ist. Die Fragen können lauten: Wo wurde das Foto aufgenommen? Welches immaterielle Kulturgut zeigt es, und aus welchem Land stammt es? Welche Tradition zeigt es? Kennt ihr ähnliche Bräuche? Fragen und Ratschläge der Lehrkraft helfen bei der Suche nach Lösungen.

10. Anschließend bereiten die Tandems oder Untergruppen eine kurze mündliche Präsentation ihrer Bildmotive vor, die sie der Gesamtgruppe vorstellen.

11. Dann beginnen sie mit dem Quiz des In-Cult-Spiels.

12. Sammeln sie, was sie alles durch diese Übung gelernt haben.

Lehren und Lernen (max. 100 Wörter):

Diese spielerische Methode hilft den Teilnehmenden, sich mit kulturellen Schätzen vertraut zu machen, indem sie das kulturelle Erbe verschiedener Länder visualisieren und die Motive ihnen die geografische Lage der beteiligten Länder vermitteln. Durch ein Spiel wird die Motivation der Teilnehmenden höher und der Lerneffekt durch die Visualisierung der Schätze auf der Landkarte nachhaltiger sein. Online-Lernen durch Recherchieren fördert die digitalen Kompetenzen der Schüler*innen.

Schlüsselwörter:

Schulklassen, Erkundung aus dem Gedächtnis, Online-Spiele, Online-Recherche, Blended Learning

Mögliche Schulungsinstrumente, Materialien und Ressourcen (z. B. Flyer, Roll-up usw.):

Europa- und Länderkarten, in-cult-game.eu, Computer mit Internetzugang

Verbreitungsmöglichkeiten der Methode:

Die Methode kann im schulischen Kontext angewandt werden und kann von Lehrer*innen leicht weiter verbreitet werden.

Sie ist auch für Seniorengruppen geeignet, um das Wissen über das kulturelle Erbe und die Internetnutzung zu fördern.

Presse, Radio, soziale Medien und Broschüren können die In-Cult-Website bekannt machen.