

# Danube-Excursions -

## Donau-Ausflüge

### Lernspiel für Jung und Alt

Konzeption des Lernspiels

Von Inga Strode und Carmen Stadelhofer

#### 1. Zielsetzung des Lernspiels

*Danube-Excursions* hat das Ziel, Jung und Alt auf spielerische Weise Basiswissen über die zehn Donauländer zu vermitteln und die Mitspielenden zu einem Gespräch über diese Länder anzuregen. Durch eine Kombination von Bildmotiven und Fragen werden die Spielenden herausgefordert, über das Internet oder andere Wissensquellen Informationen zu ausgewählten länderspezifischen Phänomenen aus den Bereichen Natur, Kultur und Alltag herauszufinden.

#### 2. Aufbau

Das Spiel beinhaltet mehrere Spielstufen, die aufeinander aufbauen:

- ein Kartenspiel, in dem im Sinne eines Memorys 24 Bildmotivpaare gesucht werden,
- ein Quiz mit 5 Unterbereichen, der auf unterschiedliche Weise zur Lösung von Wissensfragen anregt,
- ein Wissensbereich, der die Lösungen zu den Fragen beinhaltet und Möglichkeit zur Wissensvertiefung bietet.

### 3. Spielweisen

*DauBe –Excursions* kann allein, zu zweit oder mit verschiedenen Kleingruppen gespielt werden. Das Spiel wird in zwei Spielformen angeboten:

- **Als Online-Spiel** mit Highscore, Lösungen und Materialien zum Downloaden( mehr siehe Online-Spiel.)
- **als Offline-Spiel: Kartenspiel** mit Materialien in Printform ( mehr siehe Kartenspiel.),

#### **Danube-Excursions als Online-Spiel:**

Herzlich Willkommen auf der Seite von Danube-Excursions! Diese Seite haben wir mit dem Ziel erstellt, allen Interessierten auf spielerische Weise Basiswissen über die zehn Donauländer zu vermitteln und die Mitspielenden zu einem Gespräch über diese Länder anzuregen..

Die Online-Version von „Danube-Excursions“ eignet sich für „Einzelreisende“, die verschiedene Phänomene aus Natur, Kultur und Alltag im Donauraum für sich entdecken wollen, es kann aber auch in Kleingruppen (Familie, Schulklasse, Seniorengruppe, intergenerationelle Begegnungen) gespielt werden. Dafür stehen zahlreiche Materialien online zur Verfügung zur Verfügung, sie können auch heruntergeladen und ausgedruckt werden

(siehe im Bereich *Wissen* unter „*Materialien zum Downloaden*“).

#### **Die einzelnen Spielstufen:**

##### **Memo**

Sie haben die Möglichkeit, das Memo sowohl online (alleine) als auch auf dem Tisch mit anderen zu spielen. Das Online-Spiel zählt primär die Anzahl der Klicks, die man gebraucht hat, um alle Paare zu öffnen. So kommen in die Bestenliste (Highscore) diejenigen Spielende, die die wenigsten Anzahl von Klicks gebraucht haben. Bei gleicher Anzahl von Klicks wird der-/diejenige Spielende im Highscore höher einsortiert, welcher weniger Zeit zum Aufmachen der Paare gebraucht hat.

Spielt man das Spiel am Tisch mit anderen, so gewinnt der-/diejenige, der die meisten Paare aufgemacht hat.

## Quiz

Beim „Quiz“ besteht die Möglichkeit, sich das erworbene Wissen (z.B. über Wissen – Länderbeschreibungen) zu testen. Dabei stehen fünf verschiedene Quiz zur Auswahl:

1. **Fragen beantworten:** Sie bekommen eine Frage (in Textform) gestellt und müssen aus vier Möglichkeiten die richtige Antwort (in Textform) auswählen. Pro richtige Antwort erhalten Sie einen Punkt. Falsche Antworten geben keinen Punkt und auch keinen Punkteabzug.
2. **Das richtige Bild auswählen:** Sie bekommen eine Frage gestellt (in Textform) und müssen das passende Bild auswählen. Pro richtige Antwort erhalten Sie einen Punkt. Falsche Antworten geben keinen Punkt und auch keinen Punkteabzug
3. **Bildbedeutung erkennen:** Sie bekommen eine Frage zu einem Bild gestellt. Es stehen vier Antwortmöglichkeiten (in Textform) zur Auswahl. Pro richtige Antwort erhalten Sie einen Punkt. Falsche Antworten geben keinen Punkt und auch keinen Punkteabzug
4. **Die Zahl richtig erraten:** Sie bekommen eine Frage gestellt und müssen dann die ihrer Meinung nach richtige Zahl eintragen. Nach dem Einreichen wird angezeigt, zu wie viel Prozent die Frage richtig geantwortet wurde. Liegt die Abweichung im Bereich von 50 – 25%, erhält der Spieler einen Punkt. Ist die Abweichung kleiner als 25%, jedoch noch nicht komplett korrekt, so erhält der Spieler zwei Punkte. Bei größeren Abweichungen werden keine Punkt vergeben. Bei einer richtigen Antwort erhält der Spieler drei Punkte
5. **Länderquiz:** Es wird ein Bild angezeigt. Es sollen alle der angezeigten Donauländer zugeordnet werden, die zu dem Bild gehören. Dies bedeutet, dass nur eine oder eben auch alle Länder zugeordnet gehören. Hier wird pro richtige Antwort ein Punkt gegeben. Pro falsche Antwort wird ein Punkt abgezogen. Somit ist auch eine negative Punktzahl möglich.

Da die Quize unterschiedlich sind, gibt es auch pro Quiz einen eigenen Highscore (Bestenliste). Bei gleicher Punktezahl wird derjenige Spieler höher einsortiert, welche weniger Zeit gebraucht hat.

## **Danube-Excursions als Kartenspiel**

Beinhaltet:

- Den **Donauverlauf selbst auslegen** (das Dokument „Donauverlauf“ auf der Website [www.danube-excursions.eu](http://www.danube-excursions.eu) im Bereich Wissen unter *Downloads* erreichbar),
- **die Flaggen den Ländern und ggf. die Städte den Ländern zuordnen** (im Wissensbereich-Bereich unter *Downloads* erreichbar)
- Versuchen, die **Fragen zu den 24 Kartenpaaren** in der Kartenbox mit Bildmotiven aus dem Bereich Natur, Kultur und Alltag zu **beantworten**. Hierbei helfen die Bilderbeschreibungen sowie das Recherchieren im Internet.
- Mit den **Lösungen** für die einzelnen Bereiche **abgleichen** (im Wissensbereich- unter *Materialien zum Downloads* erreichbar).
- **-Weiterrecherchieren** im Internet anhand der Wörtersuchbox.. Recherchieren zu den angeführten Begriffen in der Suchbox, Präsentationen der Ergebnisse in der Gruppe. **Mehr... (Link zu >>siehe unten)**

### **Erklärung Danube-Excursions als Kartenspiel mit den einzelnen Spielstufen**

#### **1. Gedächtnis-Spiel**

Die erste Stufe des Spiels lehnt sich an das Konzept eines Memorys an: Die spielenden Personen sitzen an einem Tisch, die Karten sind mit dem Hintergrundmotiv nach oben auf dem Tisch verteilt. Der/die erste Spielende dreht zwei Karten um. Haben beide umgedrehten Karten das gleiche Motiv, so kann der/die Spielende die beiden Karten für sich nehmen und ein weiteres Mal zwei Karten umdrehen. Sind die beiden Karten nicht gleich, so ist der nächste Spielende am Zug.

*Variante:* Dieses Spiel auch als *Angel-Memory-Spiel* spielen, bei Kindern sehr beliebt.  
Vorschlag zur Herstellung siehe Materialkiste.

Diese Spielstufe richtet sich vor allem an kleinere Kinder bzw. an Spielrunden mit kleineren Kindern, eignet sich aber auch für Schüler/-innen zum spielerischen Einstieg in das Thema. Ziel ist es, mit schönen und aussagekräftigen Bildern erste Eindrücke über die Donauländer zu vermitteln.

## 1.2 Gesprächs- und Informationsspiel

Bei dieser Stufe des Spiels geht es darum, dass man sich gemeinsam Gedanken macht, welche

Motive auf den 24 Kartenpaaren abgebildet sind und wofür diese stehen.

Um den Spielenden eine Vorstellung über den Donauraum zu geben, wird zunächst der Donauverlauf ausgelegt (Papier, Schnur oder Stoff), die einzelnen an der Donau liegenden Länder werden benannt und die Länderkarten dem Donauverlauf in etwa zugeordnet (siehe Materialkiste).

Es wird eine Spielleitung bestimmt, die über Fragen Impulse oder Hilfestellung geben kann. Die Spielleitung verfügt über Blätter mit den Auflösungen (Erklärung der Motive), diese können sowohl im Laufe des Spiels als auch zum Schluss herangezogen werden.

In dieser Spielphase können auch weniger Kartenpaare aufgelegt werden. Die Karten sind mit der Motivseite nach unten gedreht.

Der/die erste Spielende dreht eine Karte um und versucht, das Motiv zu deuten. Die anderen kommentieren ebenfalls das Motiv und suchen, eine Lösung zu finden. Nach einer gemeinsamen Besprechung des Motivs ordnet der/die Spielende die Karte einem Platz auf dem Donauverlauf zu. Nun ist der/die Nächste am Zug, bis alle Motive ausgelegt sind. Manche Motive beziehen sich auf mehrere Länder.

Diese Stufe des Spiels richtet sich an Schüler/-innen und intergenerationelle Spielgruppen. Dabei können Ältere, z.B. Großeltern / Eltern ihren Kindern und Enkeln aus ihrer Lebens- und Reiseerfahrung berichten

*Variante:* Im Rahmen von Arbeit mit Gruppen oder Schulklassen können Untergruppen gebildet werden, die Gruppen bekommen Fragen zu den von ihnen gezogenen Bildkarten und versuche, gemeinsam die Lösung zu finden.

### 1.3 Recherche und Präsentation

Diese Spielstufe richtet sich an verschiedene Lerngruppen, z.B. Gruppenarbeit in Schulklassen. Jede Gruppe erhält eine oder mehrere Motivkarten (z.B. jeweils drei Motivkarten). Nun muss die Gruppe die zugeteilten Karten „bearbeiten“. Zur Hilfestellung bekommen die Kleingruppen jeweils Fragen zu ihren jeweiligen Bildmotiven

Dabei sind folgende Aufgaben denkbar:

1. Recherche über die auf den Karten abgebildeten Bildmotive im Internet und Präsentation der Ergebnisse im Plenum
2. Erstellung eines kleinen **Sketches** zur Darstellung der Motive
3. Die Motive werden für die anderen Gruppen im Rahmen von Stumm-Spielen (Pantomime) dargestellt. Die anderen Gruppen versuchen das Motiv zu erraten.

Präsentationen können auch aus den bereits vorliegenden Materialien (Beschreibung der Bildermotive und Kurzdarstellung der Donauländer) erstellt werden.

Weitere Recherchemöglichkeiten bzw. Diskussionen bieten auch die Wörterboxen bei den Länderbeschreibungen (siehe Materialbox).

### 1.4 Thematische Donau

Für das Spiel werden 24 Spielkarten und die 7 Themenblätter verwendet. Die Spielkarten liegen mit den Motiven nach unten. Der/die erste Spielende deckt die erste Spielkarte auf. Nun versucht er/sie, das Motiv einer leeren Stelle in den Themenblättern zuzuordnen und diese zu begründen. Dann ist der/die nächste Spielende am Zug. Nachdem alle Karten verteilt wurden, lösen die Spielenden gemeinsam auf, ob die Karten richtig verteilt wurden.

Es gibt mehr Felder als Karten – also könnte die eine oder andere Motivkarte doppelt eingesetzt werden. Dies bedeutet aber nicht, dass alle Karten eingesetzt werden können.

**Variante:** Im Laufe des Spiels wird die jeweilige Kartennummer bei den einzelnen Spielenden vermerkt. Beim Auszählen der Ergebnisse wird für die jeweils richtige Antwort ein Punkt vergeben.