

„Textura – Geschichte(n) erzählen“
Ein modulares Spielkonzept zur Förderung
der narrativen Kompetenz im Geschichtsunterricht

Inhaltsverzeichnis

1. Über das Spiel.....	1
2. Spielelemente.....	1
3. Das grundlegende Spielprinzip.....	3
4. Anwendungsszenarien für unterschiedliche Unterrichtsphasen.....	4
5. Strukturierung des Spielmaterials.....	8

1. Über das Spiel

„Textura – Geschichte(n) erzählen“ ist der Versuch, ein Spiel für den Geschichtsunterricht zu entwickeln, das aufgrund seines modularen Aufbaus, jahrgangsübergreifend zu den unterschiedlichsten historischen Themen immer wieder eingesetzt werden kann. Mit Hilfe von „Textura“ kann es gelingen:

- historische Zusammenhänge abzubilden
- Entwicklungen nachvollziehbar zu machen
- spezifische Fragestellungen in den Blick zu nehmen
- abstrakte Fachbegriffe einzubetten und zu kontextualisieren
- Geschichtsnarrationen zu strukturieren
- Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung eigener Geschichtsdarstellungen zu unterstützen
- und Geschichte in seiner Komplexität zu veranschaulichen und verständlich zu machen.

„Textura“ ist ein Ansatz, der die narrative Kompetenz von Schülerinnen und Schülern im Geschichtsunterricht fördert und damit zugleich erworbene Wissen vertieft und anwendbar macht. Durch den modularen Aufbau sind die Anwendungen des Spiels flexibel, weshalb „Textura“ zu jedem Themenkomplex bzw. jeder Epoche und damit in jeder Schularbeit und Klasse eingesetzt werden kann. Durch das bekannte Spielprinzip kann „Textura“ mit verändertem Spielmaterial in verschiedenen Klassenstufen bzw. zu verschiedenen Themen eingesetzt werden. Die Lehrenden können dabei auf spielmechanisches Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zurückgreifen, wodurch sich zeitintensive Erklärungen des Spiels erübrigen und unmittelbar in das Thema eingestiegen werden kann.

2. Spielelemente

„Textura“ besteht aus einer Vielzahl quadratischer Plättchen, die sich in 2 Kategorien unterteilen lassen:

- Inhaltskarten
- Verknüpfungen

2.1 Inhaltskarten

Inhaltskarten bilden die epochenspezifischen Inhalte des Geschichtsunterrichts ab. Dazu gehören:

- Personen, Gruppen oder andere „Akteure“, z.B. „Bismarck“, „Napoleon“, „Karl der Große“, „SPD“, „USA“
- Ereignisse, z.B. „Sturm auf die Bastille“, „Vertrag von Verdun“, „Kapp-Putsch“
- Fachbegriffe, z.B. „Monarchie“, „Merkantilismus“, „Barock“

Die Vorderseiten benennen dabei einen Akteur/ein Ereignis/einen Fachbegriff und zeigen ein passendes Motiv.

Die Rückseiten liefern erklärende Informationen, die eine Einordnung in den historischen Kontext ermöglichen, also bspw.:

- Jahreszahlen
- Kurzvita bei Personen
- Inhalte von Verträgen

Das Beispiel zeigt die Vorder- und Rückseite der Inhaltskarte „Reisekönigtum“.



2.2 Verknüpfungen

Die Karten der Verknüpfungen sind kleiner als die Inhaltskarten. Es handelt sich dabei um einen feststehenden Satz von Bildern und Symbolen für alle historischen Epochen, die je nach Kontext verschiedene Bedeutungen annehmen können. Die Spieler setzen sie flexibel ein, um Geschichte zu erzählen und Verbindungen (Verknüpfungen) zwischen den Inhaltskarten herzustellen. Die Abbildungen der Verknüpfungen verweisen auf unterschiedliche Wortfelder, die zentral für Geschichtserzählungen sind und können sowohl für Substantive, Verben oder Adjektive stehen.

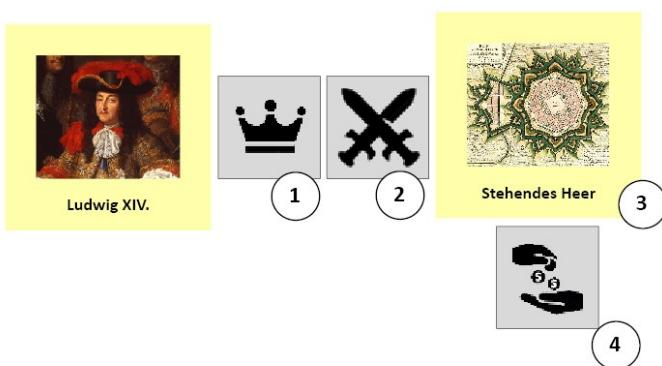


Die Krone kann bspw. für „Krone“, „König“, „Herrsscher“, aber auch „herrschen“, „regieren“ oder „königlich“ stehen. Der Kontext und die Interpretation werden dabei von den Spielenden bestimmt.

3. Das grundlegende Spielprinzip

Das wesentliche Element des Spiels ist es, die Inhaltskarten mit Hilfe der Verknüpfungen miteinander zu verbinden. Zwischen zwei Inhaltskarten muss immer mindestens eine Verknüpfungskarte gelegt werden.

Während die Inhaltskarten einen festgelegten historischen Inhalt haben, sind die Verknüpfungen offener. Die Spielerinnen und Spieler bilden durch ihr Wissen, ihre Abstraktions- und Assoziationsfähigkeit Zusammenhänge und damit kurze Geschichtsnarrative.

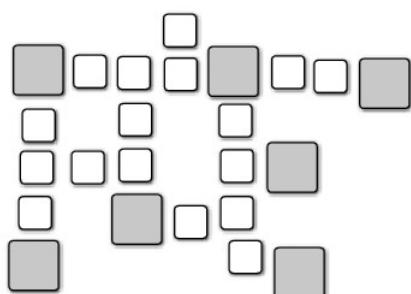


Startkarte ist hier „Ludwig XIV.“:

1. Ein Spieler erzählt: „Ludwig XIV. war König der Franzosen.“
2. der nächste Spieler: „Ein Mittel seiner Herrschaftssicherung war der Krieg.“
3. der nächste Spieler erläutert: „Um ständig auf Krieg vorbereitet zu sein, etablierte er ein Stehendes Heer.“
4. ein nächster Spieler: „Der Unterhalt des Heeres war sehr kostenintensiv.“

Jede Inhaltskarte kann Ausgangspunkt von bis zu 4 Sinnzusammenhängen (Erzählsträngen) sein. An jeder der vier Seiten kann also eine Verknüpfungskarte angelegt werden. Bei „Ludwig XIV.“ könnte man über eine oder mehrere Verknüpfungen beispielsweise Verbindungen zu den Inhaltskarten „Absolutismus“, „Sonnenkönig“ oder „Versailles“ legen, aber auch andere Verbindungen sind vorstellbar.

Im Laufe des Spiels entsteht so ein verzweigtes Gewebe, das eine mögliche Darstellung von einigen Zusammenhängen zwischen den historischen Personen, Ereignissen, Institutionen usw. bietet und diese Verbindungen zugleich strukturiert und visualisiert. Dadurch entwickelt sich ein Gespür für Geschichte und die Erkenntnis, dass vieles in Zusammenhang steht oder miteinander verwoben ist und sich gegenseitig beeinflusst.



Beispiel für ein bereits etwas komplexeres Gewebe, das beim Spielen entstehen kann.

4. Anwendungsszenarien für unterschiedliche Unterrichtsphasen

Nachfolgend werden beispielhaft vier Ideen für den Unterricht vorgestellt und den drei Unterrichtsphasen Einstieg, Erarbeitung, Wiederholung und Ergebnissicherung zugeordnet. Diese Unterrichtsideen geben einen ersten Einblick in die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von „Textura“.

4.1 Einstieg

Unterrichtsidee 1: Was wissen wir schon? - Einstieg in ein neues Thema

Die „Textura“-Karten können zum Einstieg in ein neues Thema im Geschichtsunterricht genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Kleingruppen zusammen und erhalten die Inhaltstkarten zum anstehenden Thema sowie den Standardsatz an Verknüpfungen.

Vergleichbar einer „MindMap“ legen die Lernenden nun die Begriffe, Personen und Ereignisse in ein Erzählnetz, die sie bereits kennen und verbinden sie mit den Vokabulkarkarten. Darüber hinaus können Schülerinnen und Schüler auf Blankokarten eigenes Vorwissen ergänzen.

Didaktisch-methodische Hinweise

Durch den Austausch der Lernenden in den Kleingruppen wird das Vorwissen aktiviert, überprüft und vernetzt. Über eine Dokumentenkamera oder Abfotografieren des Erzählnetzes und anschließende Präsentation über interaktives Whiteboard oder Beamer kann eine Gruppe ihr Ergebnis präsentieren und die Vorstellungen der verschiedenen Lerngruppen können abschließend im Plenum miteinander verglichen werden. Gleichzeitig sind so zahlreiche Anknüpfungspunkte für die Arbeit an dem Thema im Unterricht gegeben. Alltagskonzepte und historische Fehlvorstellungen, die bei der Einstiegsstunde zu Tage treten, können in den Folgestunden im Hinblick auf einen *conceptual change* gezielt angesprochen und fokussiert werden.

Zum Abschluss der Unterrichtsreihe kann eine der Unterrichtsideen (siehe 3 und 4) aufgegriffen werden, die Lernenden können aber auch einfach noch einmal „Erzählnetze“ mit MindMap-Charakter ohne Spielelemente legen. Ihre mündlichen Darstellungen zeigen – gerade im Vergleich mit den Erzählnetzen aus der Einstiegsstunde – ob und ggf. wo und wie ein Konzeptwandel erfolgt ist.

4.2 Erarbeitung: Texterschließung mit „Textura“

Unterrichtsidee 2:

Die Schülerinnen und Schüler lesen den Darstellungstext im Buch. Sie setzen sich in Kleingruppen zusammen und legen die Inhaltstkarten offen vor sich aus. Sie scannen den Text auf Begriffe und Personennamen, die auf den Karten vor Ihnen ausliegen. Sie wählen diese aus und legen die übrigen Karten weg. Mit Hilfe der Inhaltstkarten und der Verknüpfungen legen sie nun ein „Textura“-Erzählnetz, mit dem sie die wichtigsten Punkte des Darstellungstextes zusammenfassen.

Didaktisch-methodische Hinweise

Für viele Schülerinnen und Schüler stellt das Verstehen von Darstellungs- und Quellentexten im Geschichtsunterricht ein erhebliches Problem dar. Das oben beschriebene Verfahren kann Schülerinnen und Schülern helfen, schwierige Texte besser zu verstehen. Der Text wird in mehreren Etappen erschlossen. Durch die Karten visualisieren und strukturieren sie die Inhalte und gelangen so

zu einem besseren Verständnis. Dieser spielerische Ansatz kann sowohl zur Unterstützung von schwächeren Schülerinnen und Schülern in den Mittelstufe eingesetzt, als auch in der Oberstufe zum Heranführen an herausfordernd schwierige Texte.

Vergleichbar dem Unterstreichen von Schlüsselwörtern im Text suchen die Lernenden zunächst die Begriffe auf den Inhaltkarten heraus, die im gesamten Thema zentral sind, daher immer wiederkehren und sich auch in dem vorliegenden Text befinden. Die Vorauswahl an möglichen Begriffen vereinfacht das erste Scanning des Textes.

In einem zweiten Schritt werden diese Begriffe mit Hilfe der Verknüpfungen in ein Verhältnis zueinander gesetzt und somit eine Zusammenfassung des Textes vorbereitet. Dies geschieht jedoch anders als sonst im Unterricht hierbei mit Hilfe der visuellen Strukturierung als Netz sowie der unterstützenden Bilder auf den Inhaltkarten und den Symbolen auf den Verknüpfungen. Es erfolgt also neben der Strukturierung auch eine Übersetzung von der Schrift in ein anderes Zeichensystem, das anschließend in eine mündliche Darstellung überführt wird. Während die Visualisierung das Textverständnis unterstützt, tragen Netzstruktur und doppelte Transformation dazu bei, dass die neuen Inhalte eingebettet, besser verknüpft und dauerhaft behalten werden.

Allerdings geht mit diesem Verfahren auch ein – im Vergleich zu sonstigen Methoden der Texterschließung – erhöhter Zeitaufwand einher.

4.3 Ergebnissicherung, Festigung und Wiederholung

Didaktisch-methodische Hinweise (zu den Unterrichtsideen 3 und 4)

Um historisches Erzählen zu lernen und zu üben, müssen die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Formen von Narrationen unterscheiden können und dafür u.a. selbst in die Lage versetzt werden, Geschichte nach- und umzuerzählen, sowie faktional aber auch fiktional wiedergeben zu können. Um dies tun zu können, müssen sie lernen, relevante von weniger relevanten Aspekten zu unterscheiden, also Informationen im Hinblick auf eine bestimmte Erzählung auszuwählen, historisch Handelnde eindeutig zu benennen und die verschiedenen Inhaltspartikel miteinander z.B. temporal, konsekutiv oder kausal zu verknüpfen.

Diese Fähigkeiten können mit „Textura“ spielerisch angebahnt und eingeübt werden. Durch die gemeinsame Arbeit in Kleingruppen und der Vorstellung der Ergebnisse im Plenum werden die Lernenden über die Gamification-Elemente (Wettbewerb, Punktevergabe) nicht nur dazu motiviert, Geschichte modular mit den Karten immer neu zu erzählen, sondern auch dazu angeregt, sich über die Darstellung und Deutung der historischen Ereignisse, ihrer Zusammenhänge und der Bedeutung von einzelnen Akteuren auszutauschen und diese zu begründen. Besonders die erste Spielidee bietet viel Raum für intensive Diskussionen über die „richtige“ Vernetzung der Karten zu einer möglichen Erzählung.

Die Lernenden entdecken spielerisch, dass es verschiedene Arten der Darstellung von Geschichte und der Verknüpfung von Ereignissen und Inhalten gibt, die aber auch alle gleichermaßen möglich und plausibel sein können. Sie werden außerdem dazu angehalten in der Arbeitsgruppe bzw. im Plenum ihre eigene Darstellung in Hinblick auf Trifigkeit und Plausibilität zu begründen bzw. besonders in der zweiten Spielidee die Darstellungen der Mitschülerinnen und Mitschüler zu hinterfragen und zu prüfen.

Für die Lehrenden schafft „Textura“ dabei zugleich ein Instrument, das es ermöglicht nicht nur das erworbene Faktenwissen der Schülerinnen und Schüler zu überprüfen sondern auch einen Einblick über das Verständnis komplexer Zusammenhänge zu bekommen.

Unterrichtsidee 3: Kooperativ Geschichte erzählen – Wiederholung und Festigung

Die Klasse wird in Kleingruppen zu je 5 oder 6 Schülerinnen und Schülern aufgeteilt. Das Spiel wird innerhalb der Kleingruppe gemeinsam gespielt. Ziel ist es, die Inhaltskarten als Knoten und die Verknüpfungen als Verbindungen dazwischen so zu legen, dass man mit ihnen, die Geschichte(n) nacherzählen kann. Beim Ablegen einer Karte muss mindestens ein Satz gebildet werden, der richtig ist und die beiden Karten miteinander verbindet. Es können aber auch mehrere Sätze sein.

Eine Inhaltskarte wird zufällig gezogen und in die Mitte des Tischs als Startkarte ausgelegt. Alle Gruppen starten gleichzeitig und haben 10 Minuten Zeit.

Aufgabe ist es, **möglichst viele Inhaltskarten zu verwenden**. Zwischen zwei großen Karten **muss mindestens eine Verknüpfung** gelegt werden. Die Gruppe, die es schafft, die meisten Verknüpfungen abzulegen und die entstandene Geschichte anschließend in einer sinnvollen Struktur historisch korrekt wiederzugeben, gewinnt.

Unterrichtsidee 4: Kompetitives Erzählen: die schnelle Story (Festigung und Wiederholung)

Hier werden zusätzlich zu den „Textura“-Spielelementen ein Blatt und einen Stift benötigt, um die Punkte zu notieren. Die Spieler spielen gegeneinander. Alle Inhaltskarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Anschließend wird zufällig eine Karte gezogen, die offen als Startkarte auf den Tisch gelegt wird.

Danach werden alle verbliebenen Inhaltskarten aufgedeckt und offen rechts, alle Verknüpfungen links auf den Tisch gelegt – so, dass alle Spieler die Karten gut greifen können.

Es beginnt der jüngste Spieler.

Die Spieler sind nacheinander am Zug. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. **Jeder Spieler hat 30 Sekunden Zeit** (wenn keine Stoppuhr zur Verfügung steht, kann z.B. auch ein Handy genutzt werden – ein Spieler stoppt jeweils die Zeit).

Ziel ist es **möglichst viele Karten zu legen und sie sinnvoll und richtig miteinander zu verbinden**.

Beim Ablegen einer Karte muss mindestens ein Satz gebildet werden, der die beiden Karten miteinander verbindet. Es können auch mehr Sätze sein. Das Ablegen von Verknüpfungen bringt 1 Punkt, Inhaltskarten jeweils 2 Punkte.

Nach den 30 Sekunden wird in der Runde geklärt, ob der Spieler etwas falsch erklärt hat: Entschieden wird mit Mehrheit der Stimmen aller Spieler. Sollte sich die Mehrheit entscheiden, dass ein Zusammenhang falsch war, wird die entsprechende Karte wieder entfernt. Rücken so zwei Inhaltskarten direkt aneinander, wird auch die neu gelegte Inhaltskarte entfernt. Der Spieler erhält entsprechend weniger Punkte.

Stellt die Mehrheit fest, dass die Aussage doch richtig war, dann verliert der Spieler, der die Aussage angezweifelt hat einen Punkt. Man kann allerdings nicht weniger als 0 Punkte haben.

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 oder weniger Inhaltskarten auf dem Tisch liegen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

4.4 Transfer

Unterrichtsidee 5: Geschichte kontrafaktisch denken und erzählen

In einer bestehenden Geschichtsstruktur, die von den Lernenden oder der Lehrkraft erstellt wurde, wird eine Inhaltskarte oder eine Verknüpfungskarte entfernt und durch eine andere ersetzt. Nun wird überlegt, welche weiteren Karten geändert werden müssten und an welchen Stellen die Geschichte anders verlaufen wäre, wenn diese eine Ausgangsbedingung anders gewesen wäre.

Ein Beispiel: Der entstehende Konflikt zwischen den USA und der UdSSR nach dem Zweiten Weltkrieg, der schließlich zur Teilung Europas und zum „Kalten Krieg“ führte: Was wäre gewesen, wenn es nicht zu einem Bruch der Alliierten gekommen wäre und welche Konsequenzen hätte das möglicherweise für die deutsche aber auch die europäische Geschichte gehabt.

Didaktisch-methodische Hinweise

Im Geschichtsunterricht ist es nicht üblich, Geschichte kontrafaktisch zu erzählen. Methodisch erfolgt in der vorgestellten Unterrichtsidee ein gezielter Eingriff an einem präzisen Punkt einer Erzählung. Durch die Karten ist die Erzählung in ihrer Struktur und damit auch der Punkt des Eingriffs visualisiert.

Dieses Verfahren eignet sich dazu, die Bedeutung von einzelnen Akteuren, Ereignissen, Bündnissen, Konstellationen oder Zusammenhängen zu verdeutlichen. Dabei geht es vor allem darum, dass die Lernenden mögliche Auswirkungen, die auf dieser einen, veränderten Grundbedingung basieren, erkennen und begründen können. Dazu ist ein umfangreiches Wissen über die Zeit und tiefgehendes Verständnis der Zusammenhänge notwendig, das mit Hilfe dieses methodischen Vorgehens eingeübt werden kann.

Hierbei ist es sowohl möglich in stärkeren Lerngruppen das Austauschen einer Karte und die sich daraus für den Rest der Struktur ergebenen Konsequenzen nur abstrakt im Plenum mit allen Lernenden zu besprechen, als auch eine Arbeit in Kleingruppen, in denen tatsächlich die Karte getauscht wird und alle möglichen weiteren Folgen auch über Veränderungen in der Netzstruktur der Karten abgebildet werden.

5. Strukturierung des Spielmaterials

Das Spielmaterial ist unterteilt in Inhaltskarten und Verknüpfungen. Die Inhaltskarten gliedern sich in Sets, die jeweils epochenspezifische Fachinhalte umfassen. Diese Sets wiederum unterteilen sich thematisch in mehrere Kategorien, die sich an den verschiedenen Teilgebieten der Geschichtswissenschaften orientieren.

5.1 Epochen

Epochen sind zeitliche Einteilungen, Beispiele sind u.a.:

- „Mittelalter“
- „Barock und ‚Absolutismus‘“
- „Nationalsozialismus“

Die Zugehörigkeit einer Inhaltskarte zu einer Epoche wird durch unterschiedliche Hintergrundfarben symbolisiert. Nachstehend je ein Beispiel aus der Epoche „Mittelalter“ und „Absolutismus“.



Reisekönigtum

5.2 Themenkategorien

Unter Themenkategorien werden Bereiche der Geschichte verstanden, die sich in jeder Epoche wiederfinden. Themenkategorien könnten bspw. sein:

- Herrschaft (Politik, Militär, Abstrakta wie „Absolutismus“)
- Wirtschaft (Handel, Währungen, Wirtschaftssysteme z.B. „Merkantilismus“)
- Gesellschaft (Zusammenleben, Rollenbilder, Ernährung, Alltagsleben)
- Ideen (Religion, Philosophie)
- Technik (Erfindungen, Werkzeuge, Maschinen)
- Kunst (Musik, Architektur usw.)

Die einzelnen Themenkategorien werden durch kleine Symbole auf den Karten dargestellt:



Reisekönigtum

Das bereits bekannte Beispiel „Reisekönigtum“ ergänzt um das, Symbol für die Themenkategorie „Herrschaft“.

Die Karte ist nun der Epoche „Mittelalter“ (Hintergrundfarbe) und Themenkategorie „Herrschaft“ zugeordnet.

Durch diesen modularen Aufbau eröffnen sich in „Textura“ sehr viele und beliebig anpassbare Anwendungsszenarien. Durch die Auswahl der Inhaltskarten:

- kann ein thematischer und zeitlicher Fokus gesetzt werden z.B. Herrschaft im Mittelalter
- sind thematische Längsschnitte möglich, z.B. Wirtschafts- oder Geschlechtergeschichte
- kann auch der Übergang zwischen zwei Epochen in den Blick genommen werden, z.B. vom Mittelalter zur Neuzeit
- ist eine Anpassung des Spiels an die jeweiligen Lehrplan- und Unterrichtsinhalte möglich, da die Karten gezielt ausgewählt werden bzw. beiseite gelegt werden können – für weitere Inhalte liegen dem Spiel Blankokarten bei, so dass die Lehrenden oder Lernenden auch – sofern nötig - ergänzend eigene Karten erstellen können.