

# Bildungsmaterial zum Rallye-Spiel

## Ziel des Spiels

Das Ziel der Rallye ist die kreative Erkundung des Museums. Dabei wird eine kleine Materialsammlung der eigenen Eindrücke erstellt. Außerdem soll das Spiel digital lizenzfrei zur Verfügung stehen, um das Museum auf spielerische Art zu erleben.

## Zeit für die Erstellung

Unsere Empfehlung zur Erstellung einer Rallye sind mindestens 3,5 Stunden.

## Anzahl Teilnehmer\*innen

ca. 4 Teilnehmer\*innen pro Teamer\*in

## Material

Benötigt werden

- verschiedenfarbige Stifte zum Schreiben und Malen, Papier (Tonpapier) und Farbkarton, Schreibunterlagen
- Würfel (kleine oder große Stoffwürfel)
- Smartphone oder Tablet mit Foto- und Geräusch-Aufnahmefunktion
- Laptop mit Internetzugang oder der Desktop-App Scratch 3.0

## Vorbereitung für Teamer\*innen

- Bedarfe klären (Barrierefreiheit im Museum, Bedarf an dolmetschenden Personen)
- mit den Räumen des Museums vertraut machen, Verantwortliche informieren, dass Medien erstellt werden
- Museums-Tickets für die alle Beteiligten im Vorfeld organisieren
- WLAN sicherstellen
- mit [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) vertraut machen

## Start

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
10 Minuten	Warm-up mit einem oder mehreren Würfeln	spielerisches Kennenlernen, gemeinsames Verständnis für die Entwicklung des Spiels schaffen	Arbeit gesamte Gruppe	Würfel

### **Vorgehen**

Für ein Warm-up und gemeinsames Würfelspiel verteilen sich alle Teilnehmenden und Teamer in einem Raum. Für die Zahlen 1 bis 6 werden Bewegungen oder Laute festgelegt. Eine Person würfelt mit einem Würfel und sagt die oben liegende Zahl laut. Alle anderen müssen die festgelegte Bewegung oder den festgelegten Laut machen.

## Was ist eine Rallye - Spielerische Forschung

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
20 Minuten	Warm-up mit einem oder mehreren Würfeln	spielerisches Kennenlernen, gemeinsames Verständnis für die Entwicklung des Spiels schaffen	Arbeit gesamte Gruppe	Stifte, Papier (mit Schreibunterlage)

### **Vorgehen**

Für ein gemeinsames Verständnis für das Projekt muss die Frage geklärt werden: Was verstehen wir unter einer Rallye? Wer hat schon einmal eine gemacht und kann diese beschreiben?

Manche Museen bieten kleine Entdeckungsreisen durch das Museum an.

Nun können Kleingruppen gebildet werden. Es gibt kleine praktische Aufgaben, z.B.

Suche 2 rote Objekte, laufe 2 Treppen hoch oder runter, suche nun 2 viereckige Objekte etc.

Die Teilnehmenden sollen Skizzen von der Entdeckung machen und zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Die Ergebnisse können freiwillig gezeigt und Erfahrungen ausgetauscht werden.

## Rallye-Spiel entwickeln & Museum erkunden

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
60 Minuten	Entwickeln von Kriterien (2 Kriterien, 6 Möglichkeiten) & Erkundung des Museums	Rallye-Spiel erarbeiten	Kleingruppenarbeit	Stifte, Papier (mit Schreibunterlage), Würfel, Smartphone

### **Vorgehen:**

#### **Spielerstellung:**

Jede Kleingruppe überlegt sich 6 Möglichkeiten, wie sich Menschen durchs Museum bewegen können (z.B. laufe rückwärts, drehe dich, laufe Treppen...). Diese werden nummeriert auf einem Blatt Papier notiert. Danach denken sie sich 6 Aufgaben aus, die erledigt werden müssen (z.B. mache ein Geräusch, suche ein Objekt in einer Farbe/Form etc.). Diese Aufgaben werden ebenfalls nummeriert auf einem zweiten leeren Blatt Papier festgehalten.

#### **Museumserkundung:**

Da die Teilnehmenden das Museum gegebenenfalls noch nicht kennen, ist ein Lageplan hilfreich. Die Teilnehmenden sollten sich mit Tickets (im besten Fall Freitickets) ausgestattet durch das Museum bewegen. Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es ratsam, eine genaue Uhrzeit und den Treffpunkt nach der Erkundung auszumachen.

Abschließend gehen die Kleingruppen mit ihren beschrifteten Papieren und einem oder zwei Würfeln durch das Museum. Zuerst wird ein Würfel geworfen, dessen obenliegende Augenzahl die Bewegung vorgibt. Danach wird der Würfel erneut geworfen. Diese zweite obenliegende Augenzahl gibt die Aufgabe vor. Die Lösung der Aufgabe kann auf unterschiedliche Weise festgehalten werden, z.B. mit der Fotofunktion eines Smartphones, einer Skizze auf einem Papier, einem aufgenommenen Geräusch. Hierfür kann es nötig sein, die Funktionen einmal zu erklären.

## Rallye-Spiele spielen

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
30 Minuten	Spielen der Rallye einer anderen Gruppe	Erforschung des Museums mit einem Rallye-Spiel	Kleingruppenarbeit	Stifte, Papier (mit Schreibunterlage), Würfel, Smartphone

### Vorgehen:

Wieder wird sich "würfelnd" durch das Museum bewegt. Diesmal mit den Bewegungsmöglichkeiten und Aufgaben, die eine andere Gruppe erarbeitet hat.

Als Abschluss und Reflexion können alle Teilnehmenden freiwillig ihre individuellen Highlights anhand ihrer Ergebnisse nennen und zeigen.

## digitale Version der Rallye-Spiele erstellen

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
90 Minuten	Erstellen einer digitalen Version (Open Source) der Rallyes in Scratch 3.0	Erstellen einer digitalen Version zur Nutzung für andere Menschen (auch in anderen Museen oder an anderen Orten)	Kleingruppenarbeit	Laptop (Internetzugang für <a href="http://www.scratch.mit.edu">www.scratch.mit.edu</a> oder Desktop-App von Scratch 3.0)

### Vorgehen:

Scratch kann auf zwei verschiedene Weisen geöffnet werden. Wichtig ist jedoch die Arbeit am Laptop, damit ein ausreichend großer Bildschirm gewährleistet ist. Scratch kann nun ohne Internet als Desktop-App geöffnet werden, oder online über die Domain [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu).

Eine Anleitung, wie scratch zu bedienen ist, gibt es direkt auf der [Website](#).

Die im Projekt "Raus aus dem Museum - rein ins Game" entwickelten Projekte können hier angesehen, gespielt und als Kopie weiterverarbeitet werden. Eine Anmeldung in Scratch ist nicht zwingend nötig. Gespeichert werden kann das Projekt als sb3-Datei unter Datei -> Auf deinem Computer speichern.

[Rallye 1](#)

[Rallye 2](#)