

# Generationenspiel «Zeitmaschine bauen»

Text: Christian Lüthi / st  
Fotos: Wo nicht anders erwähnt  
Zeitmaschine.TV



Die Schülerinnen und Schüler...

- » können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.
- » können unterschiedliche Sachverhalte sprachlich ausdrücken und sich dabei anderen verständlich machen.



© Sanna Schar, Magdalena Peter

**B**eim Schulprojekt «Zeitmaschine bauen!» befragen Schülerinnen und Schüler Zeitzeuginnen und Zeitzeugen. Aus deren Erzählungen und Privatfotos schaffen sie Film-Clips und publizieren diese online. Sie arbeiten im Zweierteam mit der projekteigenen Film-App «Z-movie-maker» und mit ihren Schul-Tablets oder privaten Smartphones. Den Abschluss kann eine Clip-Show für die Zeitzeuginnen und Zeitzeugen und die Öffentlichkeit bilden. Das Oral History Projekt kann als Spezialwoche oder als mehrwöchiges Projekt im Rahmen des Stundenplanes umgesetzt werden. Möglich sind ebenso klassenübergreifende Umsetzungen. Auch Klassenprojekte mit weiteren Institutionen wie Alterseinrichtungen, Vereinen oder Archiven sind vielfach erprobt.

## Lernziele, Lehrplan 21 und Themen

«Zeitmaschine bauen!» vermittelt vielfältiges Wissen und Können. Die Begegnung mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen sowie die Teamarbeit fördern die Sozialkompetenz der Schülerinnen und Schüler, die Auseinandersetzung mit historischen Quellen und der Umgang mit moderner Software die Medien- und Methodenkompetenzen. Narrative Kompetenzen erwerben die Lernenden bei der Gestaltung von Interviews und Kurzfilmen.



swch.ch

Sommerscampus St. Gallen, 10. – 14. Juli 2023

Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»

Kursnummer 531

Dank vielfältiger Lehrplanbezüge kann das Generationenspiel etwa in Deutsch, RZG oder ERG umgesetzt werden oder in Kantonsschulen und Gymnasien in Geschichte und Philosophie. Eine thematische Einbettung in den übrigen Unterricht empfiehlt sich. Gut erprobt sind etwa Umsetzungen im Rahmen der Berufswahl.

### Zeitmaschine Spiele für Schulen und Altersheime

In Alterseinrichtungen wird seit einigen Jahren die Animation «Zeitreise in die 50er Jahre» umgesetzt; eine mit eigenen Erinnerungen angereicherte Clip-Show. In diesem Rahmen entstand die Idee zur App «Zeitmaschine Spiele», die den Bewohnerinnen und Bewohnern eine spielerische Auseinandersetzung mit der Zeitgeschichte bietet und auch in der Schule funktioniert. Sie ist das Produkt einer Zusammenarbeit mit dem Institut für Data Science der FHNW. Am 24. Januar 2023, dem 56. Welttag der sozialen Kommunikationsmittel, wurde sie als Gratis-App im Apple AppStore und in GooglePlay veröffentlicht.



Die drei «Spiele aus der Zeitmaschine»

### Neues Schulprojekt: «Filmen & Publizieren»

In «Filmen & Publizieren» produzieren Schülerinnen und Schüler ebenfalls mit der App Z-moviemaker Kurzfilme. Hier geben die Lehrpersonen das Thema vor und publizieren die Kurzfilme online. Thematisch und formal ist viel mehr möglich als bei der «Zeitmaschine»: vom multimedialen Schulvortrag bis zum persönlichen Erfahrungsbericht. In Kölliken im Kanton Aargau etwa interviewten sich Lernende der siebten Klasse im Herbst 2022 zu ihren Hobbies, zu sehen unter: [www.z-moviemaker.com/schule-koelliken-1](http://www.z-moviemaker.com/schule-koelliken-1).

### Der Autor und weitere Informationen

Das Schulprojekt «Zeitmaschine bauen!» wurde in seiner Urform 2008 erstmals umgesetzt und wird vom gemeinnützigen Verein Zeitmaschine.TV getragen. Initiant und erste Ansprechperson ist der Primarlehrer, Historiker und Medienwissenschaftler Christian Lüthi. Der Vorstand und der Projektleiter werden durch einen interdisziplinären fachlichen Beirat unterstützt. [www.zeitmaschine.tv](http://www.zeitmaschine.tv)

Die Auseinandersetzung mit der «Zeitmaschine» als ganzes Kollegium oder kleineres Lehrpersonenteam ist im modular zusammenstellbaren Workshop an der eigenen Schule möglich. «Zeitmaschine bauen!» wird in mehreren Kantonen der Deutschschweiz durch Stellen der Kulturvermittlung unterstützt, so auch das neue Schulprojekt «Filmen & Publizieren».

Die App «Zeitmaschine Spiele» ist gratis. Die Filmproduktions-App «Z-moviemaker» kostet in der Vollversion fünf Franken. Beide Apps finden sich sowohl im App Store und Apple Scool Manager wie auch im Google Play Store.

| 1. Zyklus<br>KG und 1./2. Klasse  | 2. Zyklus<br>3.–6. Klasse                     | 3. Zyklus<br>7.–9. Klasse   |
|---|---|---|
| Deutsch   | Französisch oder Englisch                     | Englisch oder Französisch<br>Italienisch  |
| Mathematik  |   |   |
| Natur, Mensch, Gesellschaft   |   | Natur und Technik:<br>mit Physik, Chemie, Biologie<br>Wirtschaft, Arbeit, Haushalt:<br>mit Hauswirtschaft<br>Räume, Zeiten, Gesellschaften:<br>mit Geografie, Geschichte<br>Ethik, Religionen, Gemeinschaft:<br>mit Lebenskunde |
| Gestalten: Bildnerisches Gestalten / Textiles und Technisches Gestalten |   |   |
| Musik   |   |   |
| Bewegung und Sport  |   |   |
|   | Medien und Informatik                         |   |
|   |   | Berufliche Orientierung   |
| Bildung für Nachhaltige Entwicklung                                     |   |   |
| Überfachliche Kompetenzen   | Personale · Soziale · Methodische Kompetenzen |   |

Projekt «Zeitmaschine bauen!»
  Thematische Verknüpfung mögl.
  Zeitmaschine-Filme im Unterricht





## Kurze Zeitreise



**Zeit:** 15–30 Minuten

**Stufe:** Zyklus 3, Sek 2

**Fachbereiche:** NMG, Berufliche Orientierung, Deutsch, Geschichte, Philosophie

**Material:** Computer, Beamer, Webseite [www.zeitmaschine.tv](http://www.zeitmaschine.tv), mit frei zugänglichen Kurzfilmen und Startbildern

**Anwendung und Lerneffekt:** Thematischer Einstieg, sprachliches Verständnis, Vermittlung und Repetition von zeitgeschichtlichem Wissen

### Ablauf

Ein ein bis vier Minuten kurzer Clip wird als Tonspur abgespielt. Danach wird er in der Klasse diskutiert, wobei die zeitgeschichtlichen Zusammenhänge hergestellt werden. In welche Zeit gehört die Erinnerung? Wie könnte der Kurzfilm illustriert sein? Wie alt wäre die Zeitzeugin oder der Zeitzeuge heute? Variante: Die Schülerinnen und Schüler machen sich während dem Hörspiel Notizen.

### Vorbereitung

Kurzfilm auf [www.zeitmaschine.tv](http://www.zeitmaschine.tv) herausuchen:

- Per Navigation via Zeit und Bild eine Clip-Auswahl treffen. Vorteil: Ein Startbild und weitere thematisch und zeitlich verknüpfte Clips dazu sind erhältlich.
- Per Volltextsuche, dazu wird auf das Lupe-Symbol in der Navigation geklickt. Vorteil: Die Auswahl ist spezifisch und umfasst Kurzfilme und Bilder.
- Es können die thematischen Dossiers unter «Oral History Filme» genutzt werden. Vorteil: So wird qualitativ eine besonders gute Auswahl angezeigt.

## Hör-Spiel



**Zeit:** 15–30 Minuten

**Stufe:** Zyklus 3, Sek 2

**Fachbereiche:** RZG, ERG, Deutsch, Geschichte, Philosophie  
**Material:** Computer, Beamer, Smartphone oder Tablet, App «Zeitmaschine Spiele»

**Anwendung:** Gemeinsames Spielen, Auseinandersetzung mit Zeitgeschichte

**Lerneffekte:** Zuhören, Argumentieren, Vermittlung von Zeitgeschichte

### Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler sehen, je nach Stufe, drei bis sechs Bilder und hören eine Zeitzeugin oder einen Zeitzeugen sprechen. Stoppt die Tonspur, können sie raten: Zu welchem der Bilder passt das Erzählte? Dazu wird die gemeinsame Wahl diskutiert. Warum wird dieses Bild ausgewählt? Wenn es das falsche Bild ist, läuft die Tonspur weiter. In der nächsten Pause können die Lernenden wieder raten. Beim richtigen Tipp sehen sie das Bild mit Titel und Jahreszahl. Nun kann die ganze Tonspur abgespielt oder zur nächsten Runde gewechselt werden.

### Varianten

Eine Variante zur frontalen Anwendung bildet das Spielen zu zweit oder alleine auf den eigenen Geräten. Zu zweit wird nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt. Der Tipp wird vor dem Klicken besprochen. Wie viele Versuche werden auf der höchsten Stufe gebraucht? Das Hörspiel funktioniert in Klassen mit besonders hohem Anteil an Fremdsprachigen auch zur Vermittlung von umgangssprachlichen Kompetenzen.

### Vorbereitung

Installation der App «Zeitmaschine Spiele»





## Bild-Teile



**Zeit:** 15 - 30 Minuten

**Stufe:** Zyklus 2 und 3, Sek 2

**Fachbereiche:** Deutsch, Fremdsprachen, Deutsch für Fremdsprachige, RZG, Geschichte

**Material und Voraussetzung:** Android-Tablets oder iPads, App «Zeitmaschine Spiele»

Anwendung: Spielerisches Lernen im Zweier- oder Viererteam

**Lerneffekte:** Kommunikationskompetenz, Wortschatz repetieren und erweitern

### Ablauf

«Bild-Teile» wird 1 gegen 1 gespielt. Vorbereitend falzen die Schülerinnen und Schüler einen Sichtschutz, den sie so aufs Tablet stellen, dass sie je nur eine Bildschirm-Hälfte sehen. Dazu benutzen sie ein leeres A4-Blatt oder den von Zeitmaschine.TV ausgedruckten Bastelbogen.

A sieht ein Bild, B nur Bild-Ausschnitte. A beschreibt das Bild, worauf B den passenden Ausschnitt anklickt. Beim korrekten Tipp sehen die Schülerinnen und Schüler das Bild mit Jahreszahl und Titel. Beim nächsten Spiel ändert sich die Richtung. Nun beschreibt B das Bild. Je höher die Stufe, desto kleiner sind die Bild-Ausschnitte.

### Varianten

- Es spielen zwei Teams zu je zwei Personen gegeneinander.
- Die Zeit oder die Anzahl Sätze werden limitiert.
- Das Spiel wird im Fremdsprachenunterricht oder in der Logopädie eingesetzt.

### Vorbereitung

Installation der App «Zeitmaschine Spiele», eventuell Ausdruck der Bastelanleitung via Webseite.

