

**Sonderausstellung: Reichtum und Armut – damals und heute
«PastPhone» – Eigenständiger Rundgang für Schulklassen
im Ritterhaus Bubikon**

Anleitung

Vorbereitungsauftrag im Klassenzimmer:

1. Teil: Einführungsfilm

Die Klasse schaut einen kurzen Film, der sie ins Mittelalter einführt und die Figuren Ritter Hiltbolt, Äbtissin Elisabeth und Bauernkind Kim vorstellt. Im Film wird auch gezeigt, wie die drei Figuren als Chatbots funktionieren. Am Ende des Films erfahren die Schüler:innen, dass sie im Museum mit den Figuren durch das «PastPhone» interagieren können.

Dauer: 5 Minuten

2. Teil: Frageblatt 1

Anschliessend erhalten die Schüler:innen Frageblatt 1, um individuelle Fragen für die Figuren im Museum zu entwickeln.

Dauer: 10–15 Minuten

3. Teil: Frageblatt 2

Die Schüler:innen werden in sechs Gruppen eingeteilt, um gemeinsam die interessantesten Fragen auszuwählen, die sie dann ins Museum mitnehmen.

Dauer: 10–15 Minuten

Ablauf im Museum:

Es wird empfohlen, dass ein «PastPhone» aufgrund des begrenzten Platzes und der Lautstärke nicht von mehr als vier Personen gleichzeitig bedient wird. Es stehen drei «PastPhones» zur Verfügung. Zusätzlich wird empfohlen, die Klasse in Zwei zu teilen, sodass in der ersten Lektion eine Hälfte der Klasse die Dauerausstellung ansieht, während die andere mit den «Pastphones» arbeitet und danach wird getauscht.

Im Museum:

Dauer: 35–40 Minuten

1. Teil: Fragen stellen

Die halbe Klasse besucht die PastPhone-Stationen (Hiltbolt, Elisabeth und Kim) und hat dort die Möglichkeit, ihre vorbereiteten Fragen zu stellen. Es wird empfohlen, dass jeweils eine Gruppe zu einer Station geht, dort 5 Minuten lang ihre Fragen stellt und dann zur nächsten Figur wechselt.

Dauer: 15 Minuten

2. Teil: Handelsspiel

Danach verteilt die Lehrperson den Gruppen die Handelsspielblätter. Auf den Blättern ist beschrieben, dass die Kinder die Spielanleitungen vom «PastPhone» erklärt bekommen oder sie auf dem Handelsblatt nachlesen können.

Dauer: 20 Minuten

Hier folgt eine kurze Erklärung des Handelsspiels für die Lehrperson:

Erklärung Handelsspiel für Lehrperson:

Die Schüler:innen versuchen, den Figuren Gegenstände aus dem Museum zu verkaufen. So finden sie heraus, welcher Gegenstand für jede Figur Reichtum bedeutet. Im Museum sind bestimmte Objekte mit einem Münzensymbol markiert, die besonders interessant für die Figuren Hiltbolt, Elisabeth und Kim sind.

In ihren Handelsblättern finden die Kinder Informationen zu den Preisspannen der jeweiligen Figuren. In den Beschreibungstexten der Objekte finden sie den Namen des Gegenstandes (in Schrägschrift) und notieren ihn auf ihrem Handelsblatt.

Dieses schöne und seltene venezianische Schwert hat eine sehr scharfe zweischneidige Klinge mit einer doppelten Mittelscheide über die gesamte Länge. Der Griff ist mit Stoff bespannt. Der Knäufel ähnelt in der Gestalt einer abgeflachten Birne und wiederholt so, das Motiv der doppelten Seitenschnecken am Grat.

Stossschwert, um 1570, venezianisch, Eisen, Holz, Leder, Gesamtlänge: 132,6 cm, Klingenlänge: 109 cm (Ritterhaus Bubikon)

Name des Gegenstandes: **Stossschwert**

Material:

weitere Materialien:

Die Beschreibungstexte enthalten teils Material- und Besonderheitsinformationen. Sonst können die Kinder diese durch Beobachtung des Objekts selbst herausfinden.

Dieses schöne und seltene venezianische Schwert hat eine sehr scharfe zweischneidige Klinge mit einer doppelten Mittelscheide über die gesamte Länge. Der Griff ist mit Stoff bespannt. Der Knäufel ähnelt in der Gestalt einer abgeflachten Birne und wiederholt so, das Motiv der doppelten Seitenschnecken am Grat.

Stossschwert, um 1570, venezianisch, Eisen, Holz, Leder, Gesamtlänge: 132,6 cm, Klingenlänge: 109 cm (Ritterhaus Bubikon)

Material:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

weitere Materialien:

Besonderheiten:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

weitere Besonderheiten:

Die erhaltenen Münzen-Werte können zum Schluss im Handelsblatt zusammengerechnet werden.

Die Spielanleitung kann den Kindern vom «PastPhone» direkt erklärt werden, indem sie bei einem PastPhone oben rechts auf dem Bildschirm auf den «Spielregel-Knopf» klicken.



Material:

Film:

Link: <https://youtu.be/rLsvYFEqxt8>

Frageblatt 1

Ein Exemplar pro Person drucken

Dokumentseiten 3-4, A4 doppelseitig, nicht falten

Frageblatt 2

Ein Exemplar pro Gruppe drucken (Vorschlag: 6 Gruppen)

Dokumentseite 5, A4 einseitig, nicht falten

Handelsspiel

Ein Exemplar pro Gruppe drucken (Vorschlag: 6 Gruppen)

Dokumentseiten 7-10, A4 doppelseitig, falten

Erst im Museum verteilen!

Name: _____

Frageblatt 1

Anleitung

Bald könnt ihr Ritter Hiltbolt, die Äbtissin Elisabeth und das Bauernkind Kim noch besser kennenlernen! Mit dem «PastPhone» im Ritterhaus in Bubikon könnt ihr direkt mit ihnen sprechen und alles fragen, was euch interessiert.

Auf den nächsten Seiten findet ihr nochmals kurze Beschreibungen jeder Figur. Schreibt in die Sprechblasen alle Fragen, die ihr den Figuren gerne stellen möchtet.

Zum Beispiel:

**Was ist dein
Lieblingessen?**

Äbtissin Elisabeth von Wetzikon



Elisabeth von Wetzikon ist eine Äbtissin, das heisst, sie ist die Chefin eines Klosters und von Nonnen. Sie ist klug, pflichtbewusst und fromm. Sie kümmert sich um das Geld der Stadt und unterstützt Musik und Kunst.

Was würdet ihr Elisabeth gerne Fragen?
Schreibt eure Fragen in die Sprechblasen.



Ritter Hiltbolt von Schwangau



Hiltbolt von Schwangau, der mutige Ritter, ist stark, höflich und klug. Er nimmt an Turnieren teil und ist ein leidenschaftlicher Dichter. Sein Wappen zeigt einen Schwan auf rotem Hintergrund.

Was würdet ihr Hiltbold gerne Fragen?
Schreibt eure Fragen in die Sprechblasen.

Bauernkind Kim Huber



Kim Huber ist ein fröhliches Bauernkind, das gerne angelt und die Natur erkundet. Wenn Kim nicht gerade im Haus oder auf den Feldern bei der Arbeit mithilft, spielt Kim mit anderen Kindern.

Was würdet ihr Kim gerne Fragen?
Schreibt eure Fragen in die Sprechblasen.

Gruppenname: _____

Frageblatt 2

Anleitung

Nachdem ihr nun eure eigenen Fragen aufgeschrieben habt, könnt ihr diese in der Gruppe besprechen. Wählt dazu zwei Fragen pro Figur aus, die ihr besonders spannend findet. Schreibt diese Fragen in die Sprechblasen.

Versucht durch die Auswahl der Fragen so viel wie möglich über die Figuren zu erfahren.

Fragen an den Ritter Hiltbolt von Schwangau:

A red-outlined speech bubble with a tail pointing towards the knight's helmet, intended for writing questions.A red-outlined speech bubble with a tail pointing towards the knight's surcoat, intended for writing questions.

Fragen an die Äbtissin Elisabeth von Wetzikon:

A purple-outlined speech bubble with a tail pointing towards the nun, intended for writing questions.A purple-outlined speech bubble with a tail pointing towards the nun, intended for writing questions.

Fragen an das Bauernkind Kim Huber:

A green-outlined speech bubble with a tail pointing towards the boy, intended for writing questions.A green-outlined speech bubble with a tail pointing towards the boy, intended for writing questions.

Gruppenname: _____

Handelsspiel

Handelseinnahmen:

Notiert euch, wie viele Münzen ihr von jeder Figur erhalten habt und zählt sie zusammen.

Wie viele Münzen
habt ihr von
Hiltbolt erhalten:



Wie viele Münzen
habt ihr von
Elisabeth erhalten:



Wie viele Münzen
habt ihr von
Kim erhalten:



Total Münzen:



Nachdem ihr nun Ritter Hiltbolt, die Äbtissin Elisabeth und das Bauernkind Kim besser kennengelernt habt, geht es jetzt los mit dem Handelsspiel!

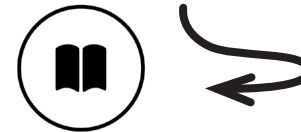
Anleitung:



Geht mit eurer Gruppe zu einer der drei Figuren.



Lasst euch die Spielregeln vom PastPhone erklären, indem ihr oben rechts auf den «Spielregel-Knopf» klickt.



Achtet auf die unterschiedlichen Preisspannen der Figuren, die auf den folgenden Seiten der Figuren zu finden sind. Ausserdem steht dort nochmals die kurze Erklärung des Spiels und die Felder zum einfüllen der Gegenstandsinformationen.

Viel Erfolg und Spass beim Handeln!

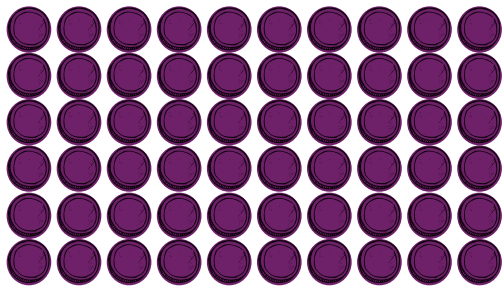
Äbtissin Elisabeth von Wetzikon



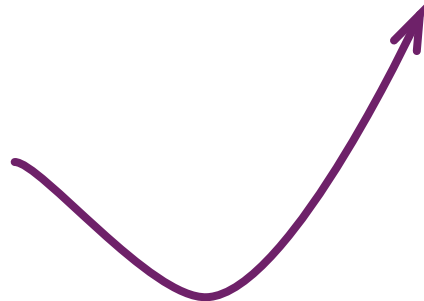
Welcher Gegenstand bedeutet für Elisabeth Reichtum? Schaut euch im Raum um und notiert den **Namen des Gegenstands**. Gegenstände, die zum Verhandeln stehen, sind mit einer Münze markiert. Der Name des Gegenstandes ist in *Schrägschrift* geschrieben.



Achtet darauf, dass nicht jeder Gegenstand denselben Wert für jede Figur hat. Überlegt gut, welchen Gegenstand ihr wählt. Elisabeth hat **maximal 60 Münzen** zur Verfügung.




Aus welchen Materialien wurde euer Gegenstand geschaffen und welche Besonderheiten bringt er mit? Kreuzt die entsprechenden Felder an und ergänzt weitere Materialien und Besonderheiten.










Name des Gegenstandes:

Material:

 Edelstein <input type="checkbox"/>	 Gold <input type="checkbox"/>	 Eisen <input type="checkbox"/>	 Holz <input type="checkbox"/>	 Stoff <input type="checkbox"/>	 Garn <input type="checkbox"/>
 Bronze <input type="checkbox"/>	 Silber <input type="checkbox"/>	 Stein <input type="checkbox"/>	 Leder <input type="checkbox"/>	 Feder <input type="checkbox"/>	 Papier <input type="checkbox"/>

weitere Materialien:

Besonderheiten:

 stabil <input type="checkbox"/>	 nützlich <input type="checkbox"/>	 langlebig <input type="checkbox"/>	 bequem <input type="checkbox"/>
 luxuriös <input type="checkbox"/>	 glänzend <input type="checkbox"/>	 verziert <input type="checkbox"/>	 farbig <input type="checkbox"/>

weitere Besonderheiten:

Haltet die erhaltenen Münzen für diesen Handel auf der Rückseite dieses Hefts fest.

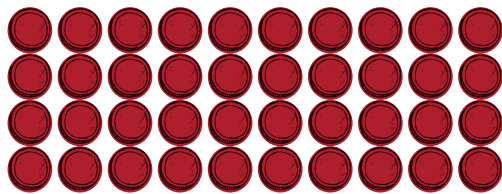
Ritter Hiltbolt von Schwangau



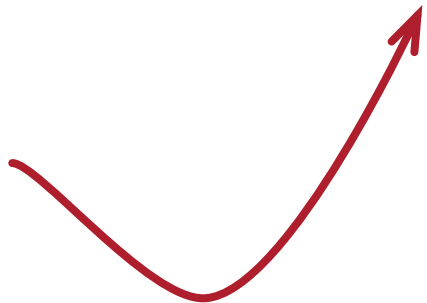
Welcher Gegenstand bedeutet für Hiltbolt Reichtum? Schaut euch im Raum um und notiert den **Namen des Gegenstands**. Gegenstände, die zum Verhandeln stehen, sind mit einer Münze markiert. Der Name des Gegenstandes ist in *Schrägschrift* geschrieben.



Achtet darauf, dass nicht jeder Gegenstand denselben Wert für jede Figur hat. Überlegt gut, welchen Gegenstand ihr wählt. Hiltbolt hat **maximal 40 Münzen** zur Verfügung.



Aus welchen Materialien wurde euer Gegenstand geschaffen und welche Besonderheiten bringt er mit? Kreuzt die entsprechenden Felder an und ergänzt weitere Materialien und Besonderheiten.



Name des Gegenstandes:

Material:

 Edelstein <input type="checkbox"/>	 Gold <input type="checkbox"/>	 Eisen <input type="checkbox"/>	 Holz <input type="checkbox"/>	 Stoff <input type="checkbox"/>	 Garn <input type="checkbox"/>
 Bronze <input type="checkbox"/>	 Silber <input type="checkbox"/>	 Stein <input type="checkbox"/>	 Leder <input type="checkbox"/>	 Feder <input type="checkbox"/>	 Papier <input type="checkbox"/>

weitere Materialien:

Besonderheiten:

 stabil <input type="checkbox"/>	 nützlich <input type="checkbox"/>	 langlebig <input type="checkbox"/>	 bequem <input type="checkbox"/>
 luxuriös <input type="checkbox"/>	 glänzend <input type="checkbox"/>	 verziert <input type="checkbox"/>	 farbig <input type="checkbox"/>

weitere Besonderheiten:

Haltet die erhaltenen Münzen für diesen Handel auf der Rückseite dieses Hefts fest.

Bauernkind Kim Huber



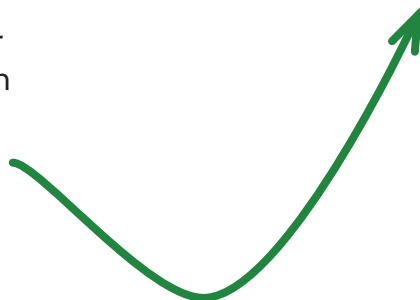
Welcher Gegenstand bedeutet für Kim Reichtum? Schaut euch im Raum um und notiert den **Namen des Gegenstands**. Gegenstände, die zum Verhandeln stehen, sind mit einer Münze markiert. Der Name des Gegenstandes ist in *Schrägschrift* geschrieben.



Achtet darauf, dass nicht jeder Gegenstand denselben Wert für jede Figur hat. Überlegt gut, welchen Gegenstand ihr wählt. Kim hat **maximal 4 Münzen** zur Verfügung.



Aus welchen Materialien wurde euer Gegenstand geschaffen und welche Besonderheiten bringt er mit? Kreuzt die entsprechenden Felder an und ergänzt weitere Materialien und Besonderheiten.



Name des Gegenstandes:

Material:



weitere Materialien:

Besonderheiten:



weitere Besonderheiten:

Haltet die erhaltenen Münzen für diesen Handel auf der Rückseite dieses Hefts fest.