

Anleitung für die Lehrperson

# «PastPhone» Eigenständiger Rund- gang für Schulklassen

## Ziel des Rundgangs:

Die Schüler:innen tauchen in das Mittelalter ein und lernen, wie Menschen damals lebten, arbeiteten und handelten. Sie telefonieren mit drei historischen Figuren aus verschiedenen Ständen, stellen Fragen und versuchen, Gegenstände aus dem Museum zu verkaufen. Dies wird durch die «PastPhone»-Stationen ermöglicht, bei denen die Schüler:innen mit den Figuren telefonieren können, die dank künstlicher Intelligenz und den Hintergrundinformationen des Museums auf ihre Fragen antworten.

## Welche Themen werden behandelt:

**Die drei Stände:** Unterschiede zwischen Adel, Kirche und Bauern im Mittelalter.

**Reichtum im Mittelalter:** Wie Reichtum in den verschiedenen Ständen verstanden wurde.

**Mittelalterliche Lebensweise:** Einblicke in den Alltag der Menschen damals.

**Chatbots (PastPhones):** Wie künstliche Intelligenz es ermöglicht, mit historischen Figuren zu interagieren.

## Vorbereitungsauftrag im Klassenzimmer:

### 1. Teil: Einführungsfilm

Die Klasse sieht einen Film, der die drei Figuren vorstellt und zeigt, wie die «PastPhone»-Stationen funktionieren.

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

*Dauer: 5 Minuten*

### 2. Teil: Frageblatt 1

Die Schüler:innen entwickeln individuell Fragen für die Figuren, die sie im Museum stellen möchten.

*Dauer: 10-15 Minuten*

*Anzahl Ausdrücke: 1 Ausdruck pro Schüler:in (Seiten 2-3)*

### 3. Teil: Frageblatt 2

Die Schüler:innen wählen in Gruppen die besten Fragen aus.

*Dauer: 10-15 Minuten*

*Anzahl Ausdrücke: 1 Ausdruck pro Gruppe (Seite 4)*

## Ablauf im Museum:

Es wird empfohlen, dass maximal vier Personen gleichzeitig an einem «PastPhone» arbeiten. Insgesamt stehen drei «PastPhones» zur Verfügung. Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen: Eine Gruppe besichtigt die Dauerausstellung, die andere arbeitet mit den «PastPhones» und tauscht danach.

### 1. Teil: Fragen stellen

Die Schüler:innen stellen ihre vorbereiteten Fragen an die Figuren. Jede Gruppe bleibt 5 Minuten an einer Station und wechselt dann zur nächsten.

*Dauer: 15 Minuten*

### 2. Teil: Handelsspiel

Die Schüler:innen versuchen, den drei historischen Figuren Gegenstände zu verkaufen.

*Dauer: 20 Minuten*

*Anzahl Ausdrücke: 1 Ausdruck pro Gruppe (Seite 5-6)*

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 Äbtissin. Das heisst, sie ist die Chefin eines Klosters und leitet die Nonnen, die dort leben. 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 ist ein Ritter, der an Turnieren teilnimmt und Lieder über die Liebe schreibt. Auf seinem Wappen ist ein Schwan auf rotem Hintergrund zu sehen.

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

A large, empty red speech bubble with a tail pointing towards the knight's helmet.A red speech bubble with a tail pointing towards the knight's helmet.A red speech bubble with a tail pointing towards the knight's helmet.A red speech bubble with a tail pointing towards the knight's helmet.

# Bauernkind Kim Huber



Kim Huber ist ein Bauernkind aus Bubikon, das gerne angelt und die Natur entdeckt. Wenn Kim nicht gerade im Haus oder auf den Feldern bei der Arbeit hilft, spielt es mit anderen Kindern.

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

A large, empty green speech bubble with a tail pointing towards the boy.A large, empty green speech bubble with a tail pointing towards the boy.A green speech bubble with a tail pointing towards the boy.A green speech bubble with a tail pointing towards the boy.

Name: \_\_\_\_\_

# 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:



## Fragen an die Äbtissin Elisabeth von Wetzikon:



## Fragen an das Bauernkind Kim Huber:



# Äbtissin Elisabeth von Wetzikon



Name des Gegenstandes:

---

## Material:



weitere Materialien:

---

## Besonderheiten:



weitere Besonderheiten:

---

Anzahl der erhaltenen Münzen:

---



# Handelsspiel

Früher wurde auf dem Markt viel gehandelt.  
Versucht auch euer Handelsglück!

In der Ausstellung könnt ihr an den drei «PastPhone»-Stationen (Vergangenheitstelefone) mit Ritter Hiltbolt von Schwangau, Äbtissin Elisabeth von Wetzikon oder dem Bauernkind Kim Huber sprechen und ihnen den für sie wertvollsten Gegenstand verkaufen.

## Anleitung:

- 1 An den drei «PastPhone»-Stationen können zuerst Gespräche mit Hiltbolt, Elisabeth oder Kim geführt werden, um sie besser kennenzulernen.
- 2 Sucht dann in der Nähe nach einem Gegenstand, der für die Figur besonders wertvoll sein könnte. Besonders spannende Gegenstände sind mit einem Münzsymbol markiert.
- 3 Auf den folgenden Seiten könnt ihr den Namen und besondere Merkmale des gefundenen Gegenstands notieren.
- 4 Wenn der passende Gegenstand gefunden ist, geht zurück zur Figur und klickt auf «Handel starten».



Viel Erfolg und Spass beim Handeln!

Notiz: Jede Figur hat unterschiedlich viele Münzen zur Verfügung.

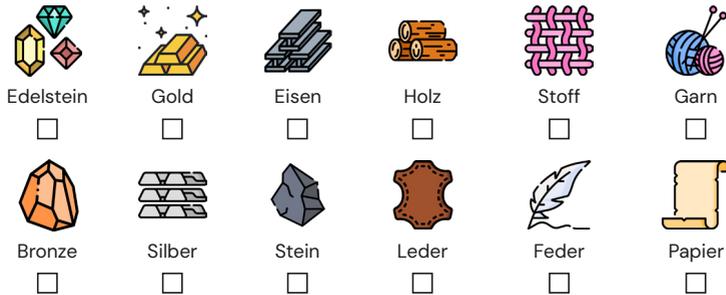
# Ritter Hiltbolt von Schwangau



Name des Gegenstandes:

---

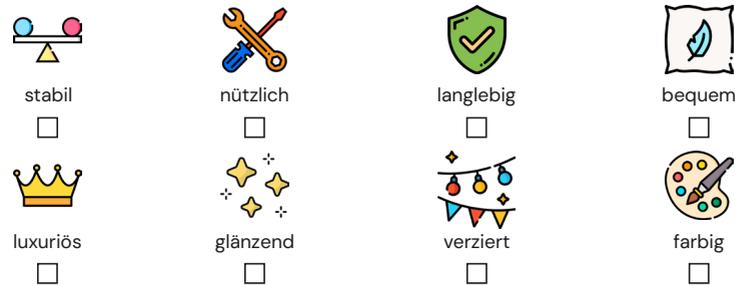
Material:



weitere Materialien:

---

Besonderheiten:



weitere Besonderheiten:

---

Anzahl der erhaltenen Münzen:

---



# Bauernkind Kim Huber



Name des Gegenstandes:

---

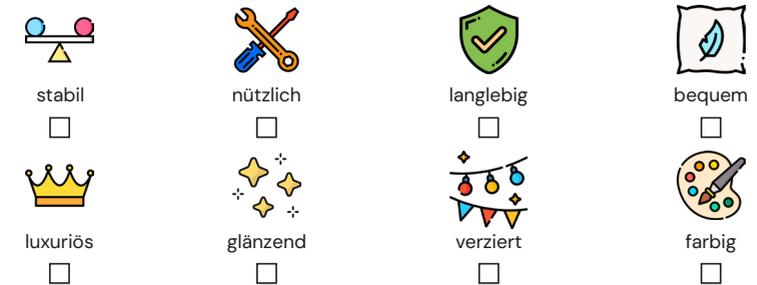
Material:



weitere Materialien:

---

Besonderheiten:



weitere Besonderheiten:

---

Anzahl der erhaltenen Münzen:

---

