

Ronald Hild & Daniel Bernsen



„SPECIAL EDITION“

Deutsch-polnische Geschichte als Spiel  
*Polsko-niemiecka historia jako gra*



HANDREICHUNG

PRZEWODNIK



# TEXTURA

SPECIAL EDITION

Hintergrundinfos & Downloads | Informacje ogólne i pliki do pobrania:



[WWW.TEXTURA-SPIEL.DE](http://WWW.TEXTURA-SPIEL.DE)

Anregungen, Lob, Kritik? | Sugestie, pochwała, krytyka?

[info@textura-spiel.de](mailto:info@textura-spiel.de)

Illustrationen, Kartentexte | Ilustracje, teksty: © 2018 Ronald Hild & Daniel Bernsen

*Diese Handreichung darf für schulische Zwecke uneingeschränkt vervielfältigt und verwendet werden.*

*Podręcznik ten może być powielany i wykorzystywany bez ograniczeń do celów szkolnych.*

## IMPRESSUM

**Idee, Konzeption & inhaltliche Ausarbeitung |**

**Pomysł, koncepcja i opracowanie treści:**

**Illustrationen | Ilustracje:**

Ronald Hild und Daniel Bernsen

Christian Opperer

Nicole Pustelny („Kulturkampf“)

Ann-Kathrin Poneta („Teilungen Polens“ | “Rozbiory Polski“)

**Grafik und Layout | Grafika i układ:**

Christian Opperer

**Übersetzung | Tłumaczenie:**

Anna Cholewa

**Realisierung | Realizacja:**

Spieltrieb GbR

**Finanziert durch | Finansowane przez:**

Bundeszentrale für politische Bildung |

Federalna Centrala Kształcenia Obywatelskiego



# INHALTSVERZEICHNIS | SPIS TREŚCI

Vorwort der Autoren und Danksagung   Przedmowa autorów i podziękowania .....	4/16
1 Konzept, Spielmaterial und Gestaltung   Koncepcja, materiały i projekt gry.....	6/18
1.1 Konzept   Koncepcja .....	6/18
1.2 Spielmaterial: Inhaltskarten   Materiał do gry: karty tematyczne .....	6/18
1.3 Spielmaterial: Verknüpfungen   Materiał do gry: karty łączące.....	7/19
1.4 Gestaltung   Projekt gry .....	7/19
2 Didaktisch-methodische Hinweise   Wskazówki dydaktyczno-metodyczne .....	8/20
3 Schneller Einstieg in <i>Textura</i>   Szybkie i łatwe wejście do gry <i>Textura</i> .....	9/21
4 Spielvarianten und Lernszenarien   Warianty gry i scenariusze uczenia się.....	10/22
4.1 Was wissen wir schon? – Einstieg in ein neues Thema   .....	10
Co już wiemy? – Rozpoczęcie nowego tematu .....	22
4.2 Geschichte kooperativ erzählen   Opowiadanie historii w grupach .....	10/22
4.3 Kompetitives Erzählen: die schnelle Story   .....	11
Współzawodnictwo w opowiadaniu: szybka historyjka .....	23
4.4 Kennenlernen der Geschichte des Nachbarlandes   Zapoznanie się z historią sąsiedniego kraju.....	11/23
4.5 Texterschließung mit <i>Textura</i>   Analiza i interpretacja tekstu za pomocą <i>Textury</i> .....	11/23
4.6 Verständnissicherung – <i>Textura</i> mit Videos und im „Flipped Classroom“   .....	12
Pomoc w rozumieniu tekstu – <i>Textura</i> z filmami i w „Flipped Classroom” .....	24
4.7 Längsschnitte   Przekroje historyczne.....	13/25
4.8 Weitere Spielideen   Dodatkowe pomysły na grę.....	13/25
4.9. Hinweise zur Differenzierung   Wskazówki dotyczące różnicowania.....	14/26
5 Sicherung der Arbeitsergebnisse   Zabezpieczanie wyników pracy.....	14/26
6 Übersicht „Verknüpfungskarten“   Przegląd „kart łączących“ .....	28/28
7 Übersicht der Sets und Inhaltskarten   Przegląd zestawów i kart tematycznych .....	31/31



## VORWORT DER AUTOREN UND DANKSAGUNG

Polen und Deutschland – zwei Nachbarn, die sich erstaunlich wenig kennen. Dabei verbindet beide Staaten eine jahrhundertelange, eng miteinander verflochtene und sich gegenseitig bedingende Geschichte. Doch während in polnischen Lehrplänen die deutsche Geschichte durchaus eine Rolle spielt, liegt in deutschen Schulen der Fokus eher auf der westeuropäischen Geschichte. Das verstellt den Blick – nicht nur auf gesamteuropäische Entwicklungsprozesse, sondern auch auf die eigene Geschichte. Preußen, der Staat, auf den maßgeblich die Bildung eines deutschen Nationalstaates zurückgeht, hatte eine bedeutende polnische Bevölkerungsgruppe, die in einigen der heute zu Polen gehörenden Regionen sogar die Mehrheit der Bevölkerung stellte.

Mit der „Special Edition“ von *Textura* haben wir versucht ein Spiel zu schaffen, das Interesse an der engen deutsch-polnischen Verflechtungsgeschichte weckt. Als Historiker, Lehrer und Spielentwickler ist es uns dabei wichtig, dass Geschichte nicht als lineare Abfolge von Ereignissen einer Nationalgeschichte, sondern als offener und zugleich dynamischer Prozess mit einer Vielzahl von Perspektiven, Identitäten und wechselseitigen Beeinflussungen verstanden wird. Wir wollen Lehrenden und Lernenden ein Instrument in die Hand geben, das durch eine spielerische Auseinandersetzung mit historischen Prozessen nicht nur das Erkennen und Darstellen von kausalen Zusammenhängen ermöglicht, sondern auch Freude am Lernen macht. Die Selbsttätigkeit von Lernenden und ihre Fähigkeit, eigene Frage an die Geschichte zu entwickeln, sollen mit Hilfe von *Textura* gefördert werden.

Uns ist klar, dass im Rahmen eines Spiels die ereignisreiche deutsch-polnische Geschichte nur in wenigen Schlaglichtern und damit nur unzureichend erfasst werden kann. Bei der Auswahl der Inhalte haben wir uns deshalb an der mehrbändigen Ausgabe der deutsch-polnischen Erinnerungsorte orientiert, die von Robert Traba und Hans Henning Hahn herausgegeben und vom Zentrum für Historische Forschung Berlin der Polnischen Akademie der Wissenschaften initiiert wurde. Die Auswahl der elf Erinnerungsorte haben wir mit Hilfe der Lehrpläne für die Mittelstufe sowie – soweit bisher erschienen – den deutsch-polnischen Schulgeschichtsbüchern getroffen.

Möglicherweise wird die Auswahl des einen oder anderen Ereignisses, dessen Kurzbeschreibung oder Bebilderung kontroverse Diskussionen auslösen. Auch wir haben bei der Erarbeitung und Auswahl der Inhalte zum Teil heftig diskutiert – und dabei selbst viel gelernt. Wenn das Spiel dazu anregt, über deutsch-polnische Geschichte zu diskutieren, zu überlegen, ob die Darstellungen angemessen und fachlich korrekt sind oder auch anders sein könnten, dann ist ein wichtiges Ziel dieses Projekts erreicht. Denn es ist der Austausch von Argumenten, der es uns ermöglicht, Sicht und Denkweisen von anderen kennenzulernen, zu verstehen und uns dabei gleichzeitig in die Lage versetzt, unseren eigenen Horizont und möglicherweise auch unsere Wertvorstellungen zu erweitern bzw. zu überdenken.







Die Erarbeitung von *Textura* wäre ohne die Unterstützung einiger Personen und Institutionen nicht möglich gewesen, denen unser Dank gilt. Herr Dr. Dominik Pick vom Zentrum für Historische Forschung Berlin der polnischen Akademie der Wissenschaften, Herr Manfred Mack vom Deutschen Polen-Institut Darmstadt und Herr Stephan Erb, Geschäftsführer des Deutsch-Polnischen Jugendwerks, haben durch ihre unschätzbare wertvolle wissenschaftliche und praktische Expertise dazu beigetragen, die deutsche und polnische Perspektive auf die gemeinsame Geschichte zu berücksichtigen und im Spielmaterial zu spiegeln.

Ein besonderer Dank gebührt Christian Oppeler, dem es – unterstützt von Nicole Pustelny und Ann-Kathrin Poneta – gelungen ist, mit seinen fantastischen Illustrationen das Spiel auch optisch zu einem Highlight zu machen. Anka Cholewa hat in gewissenhafter und umsichtiger Weise dafür gesorgt, dass das Spiel sowie die Handreichung auch in polnischer Sprache vorliegen. Agnieszka Klimas gebührt Dank für die sprachliche Überprüfung der Inhaltskarten.

Till Meyer von Spieltrieb, der die materielle Umsetzung und Produktion des Spiels geplant und koordiniert hat, schließlich ist es zu verdanken, dass *Textura* in der vorliegenden Form präsentiert werden kann.

Besonders bedanken wollen wir uns nicht zuletzt bei den zahlreichen Lehrerinnen und Lehrern in Polen und Deutschland, die *Textura* während des Erarbeitungsprozesses in ihren Klassen teilweise eingesetzt haben und mit ihren Rückmeldungen wesentlich zur Verbesserung beigetragen haben.

Bedanken wollen wir uns außerdem bei der Bundeszentrale für politische Bildung, deren Finanzierung uns die Umsetzung von *Textura* überhaupt ermöglicht hat und hier insbesondere bei Frau Katarzyna Wielga-Skolimowska und Frau Kateryna Stetsevych für die Unterstützung während der gesamten Projektlaufzeit.

Wir wünschen spannende Erkenntnisse, erfolgreiches Lernen und viel Spaß mit der deutsch-polnischen „Special Edition“ von *Textura*.

Ronald Hild & Daniel Bernsen



# 1 KONZEPT, SPIELMATERIAL UND GESTALTUNG

## 1.1 KONZEPT

*Textura* bietet einen spielerischen Ansatz für das Geschichtslernen, der die narrative Kompetenz der Spielerinnen und Spieler fördert und damit zugleich erworbenes 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 Schulart und Klasse eingesetzt werden kann. Durch das gleichbleibende 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.

*Textura* „Special Edition“ besteht aus einer Vielzahl quadratischer Plättchen, die sich in 2 Kategorien unterteilen lassen: Inhaltskarten und Verknüpfungen.

## 1.2 SPIELMATERIAL: INHALTSKARTEN

11 Sets mit jeweils 15 Karten bilden die Ereignisse und Strukturen rund um einen deutsch-polnischen Erinnerungsort ab.

Die Vorderseiten benennen dabei zweisprachig Ereignisse, Orte oder Fachbegriffe, die jeweils durch eine Zeichnung illustriert werden. Die Verwendung historischer und politischer Symbole erfolgt dabei ausschließlich aus didaktischen Gründen. Die Rückseiten liefern ebenfalls zweisprachig erklärende Informationen, die eine Einordnung in den historischen Kontext ermöglichen, also beispielsweise Jahreszahlen oder Inhalte von Verträgen. QR-Codes auf den Karten verweisen auf Internetseiten, die umfassendere bzw. weiterführende Informationen bieten. Die Verlinkungen führen fast ausschließlich zur deutschen bzw. polnischen Wikipedia, da dort alle Inhalte sowohl verfügbar sind als auch umfassend und im Kontext dargestellt werden. Dabei ist uns bewusst, dass es zwischen den beiden Sprachversionen der Wikipedia in der Benennung, der inhaltlichen Darstellung sowie der historischen Einordnung der Inhalte z.T. große Unterschiede gibt. Diese können und sollen für das Lernen und die Auseinandersetzung mit Geschichte genutzt werden.

Die Inhaltskarten zu den Erinnerungsorten sind eine Auswahl, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben kann. So haben sich die Autoren beispielsweise bewusst dagegen entschieden, Einzelpersonen als Inhalte aufzunehmen, um vielmehr Ereignisse, Strukturen und Entwicklungen der deutsch-polnischen Verflechtungsgeschichte in den Vordergrund zu stellen, die von einer Vielzahl von Personen und Gruppen gestaltet wurde.

Aus diesem Grund sind dem Spiel Blankokarten beigelegt, die von den Spielerinnen und Spielern mit eigenen, aus ihrer Sicht wichtigen Inhalten beschriftet werden können. Hier besteht die Möglichkeit, gezielt besondere und als wichtig erachtete Personen aufzunehmen.

Außerdem ist es möglich, die handelnden Akteure über Verknüpfungskarten zu benennen und so in das eigene Erzählnetz einzubinden.



Beispiel für Vorder- und Rückseite einer Inhaltskarte

### 1.3 SPIELMATERIAL: 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 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 verwendet werden.



Beispiel für eine Verknüpfungskarte

Die Krone kann bspw. für „Krone“, „König“, „Herrscher“, aber auch „herrschen“, „regieren“ oder „königlich“ stehen. Der Kontext und die Interpretation werden dabei von den Spielenden bestimmt. Eine Liste aller Symbole und möglicher Bedeutungen findet sich am Ende dieser Handreichung. Sie kann als Hilfe offen neben das Spiel gelegt werden. Die Bedeutung der Symbole ist dabei aber nicht auf die angegebenen Wörter beschränkt, sondern offen für die teilnehmenden Spieler assoziierbar.

Die Verknüpfungskarten sind nummeriert, damit Lehrende oder Lernende eine Auswahl zur Bearbeitung spezifischer Fragestellungen oder Sets treffen können. Bei einigen Karten unterscheiden sich zudem die Vorder- und Rückseite.

### 1.4 GESTALTUNG

Die Entscheidung, *Textura* in einem comichaften Stil illustrieren zu lassen, beruht auf verschiedenen Überlegungen:

#### **EINHEITLICHKEIT**

Die im Spiel thematisierten Erinnerungsorte umfassen den Zeitraum vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Während für die jüngere Vergangenheit zunehmend Fotografien und Videoaufnahmen als Quellen zur Verfügung stehen, sind es für die ältere Vergangenheit oftmals Malereien oder Urkunden, sofern überhaupt Quellen erhalten geblieben sind. Zudem greift *Textura* abstrakte Begriffe auf, für die nur schwer allgemeinverständliche visuelle Darstellungen gefunden werden können. Durch die Umsetzung der Inhalte in Comics kann sowohl eine Einheitlichkeit der Illustrationen gewährleistet als auch die bildliche Darstellung von Abstrakta ermöglicht werden.

#### **PERSPEKTIVE**

Quellen, vor allem bildliche Darstellungen, transportieren oftmals eine Perspektive. Gerade zu kontroversen oder konfliktbehafteten Ereignissen der deutsch-polnischen Geschichte geben Gemälde, Abbildungen oder Fotografien oftmals nur eine Sichtweise wieder. Durch die comichaft Darstellung der Inhalte wird versucht, die unterschiedliche Perspektivität der Quellen zu überwinden und zugleich neue visuelle Assoziationen zu schaffen, die auch das Lernen unterstützen.

#### **MOTIVATION**

*Textura* richtet sich in erster Linie an Schülerinnen und Schüler. Mit Hilfe von ansprechenden, unterhaltsamen und humorvollen Illustrationen soll es gelingen, das Interesse am Spiel und damit die Beschäftigung mit dem Thema zu steigern und die intrinsische Motivation zu erhöhen.

So kann durch die Betrachtung der Illustrationen ein sich Wundern und Hinterfragen entstehen, das im besten Fall zu einer weiteren Auseinandersetzung mit dem Thema führt.

## 2 DIDAKTISCH-METHODISCHE HINWEISE

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.

Jede Inhaltskarte kann Ausgangspunkt von bis zu vier Sinnzusammenhängen (Erzählsträngen) sein. An jeder der vier Seiten kann also eine Verknüpfungskarte angelegt werden. Bei der Karte „Hambacher Fest“ könnte man über eine oder mehrere Verknüpfungen beispielsweise Verbindungen zu den Inhaltskarten „Nationalstaat“, „Wiener Kongress“ oder „Märzrevolution“ legen, aber auch andere Verbindungen sind vorstellbar.

Im Laufe des Spiels entsteht so ein verzweigtes Gewebe (lat. *textura*), das eine mögliche Darstellung von einigen Zusammenhängen zwischen den historischen Ereignissen, Entwicklungen, 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.

Die Inhaltskarten zu den einzelnen Erinnerungsorten können jeweils als Set herausgenommen und genutzt werden. Eine mögliche Aufgabe dazu für die Schülerinnen und Schüler könnte lauten: „Erzählt mit Hilfe der Karten die Geschichte der Teilungen Polens.“ Je nach Lerngruppe, Unterrichtsphase und Ziel des Spieleinsatzes kann diese Aufgabe mit einer der Spielvarianten (siehe Punkt 4 unten) verbunden werden.

Es lassen sich auch zwei Sets miteinander kombinieren: Während z.B. das Set I („Oder-Neiße-Grenze“) den Fokus auf die Entwicklung der Grenze zwischen Deutschland und Polen legt, bildet das Set J („Ende der Teilung Europas“) die Nachkriegsgeschichte beider Länder im internationalen Kontext ab. Je nach Vorwissen und Erfahrung der Lernenden (mit dem Thema und *Textura*)

können beide Sets gemeinsam genutzt werden, um Geschichte über die Epochen- und Themengrenzen hinaus zu erzählen. Dabei kann der Lehrer bzw. die Lehrerin gezielte Vorgaben machen bzw. eine Auswahl treffen, mit welchen Inhaltskarten gespielt werden soll. So können einzelne Inhalte, z.B. wenn sie noch nicht Thema des Unterrichts waren, herausgenommen werden. Dies ist über die einzelne Nummerierung der Inhaltskarten sehr einfach möglich.

Mit Hilfe der Nummern können schnell neue thematische Kartensets zusammengestellt werden. Zusammen mit der Aufgabe erhalten die Schülerinnen und Schüler dann eine Liste mit den Kartennummern, die sie aus der Box für diese spezielle Aufgabe heraussuchen. Wie so ein neu zusammengestelltes, erinnerungsortübergreifendes Set aussehen kann, soll an drei Aufgaben beispielhaft aufgezeigt werden:

### **Beispielaufgabe 1 (epochen-/erinnerungsortübergreifend als Längsschnitt):**

Macht und Herrschaft – stellt mit Hilfe der Karten dar und erklärt, wie sich Herrschaftslegitimation im Lauf der Geschichte verändert hat!

*Karten: A3, A4, A5, A9, B2, C4, C5, C10, D8, D15, E3, F13, F14, F14, G3, G5, J1, J2, J9, J10*

### **Beispielaufgabe 2 (Reduzierung innerhalb eines Sets):**

Erläutert, wie es zur Gründung eines deutschen Staates kam!

*Karten: D1, D2, D4, D5, D7, D8, D9, D12, D14, D15 (evtl. noch dazu E3 und E7)*

### **Beispielaufgabe 3 (für deutsche Schülerinnen und Schüler):**

Stellt dar, wie sich der polnische Staat entwickelt hat. Recherchiert dazu im Internet z.B. in der Wikipedia über die QR-Codes oder mit Hilfe eines historischen Atlases die jeweiligen Grenzen des polnischen Staats. Übertrage diese in maximal drei eigene Karten (digital oder mit Hand gezeichnet), die die Veränderungen des polnischen Staatsgebiets deutlich werden lassen!

*Karten: B8, C1, C2, C3, D3, F9, F12, F15, G4, G7, I1, I8*



## 3 SCHNELLER EINSTIEG IN TEXTURA

Für den ersten Start mit *Textura* findet sich hier eine schnelle „Losspiel“-Anleitung, die den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, anhand des zeitlich ersten Sets „Christianisierung“, *Textura* mit einer reduzierten Anzahl von Karten kennenzulernen. Ähnliche Einsteiger-Szenarien lassen sich für beliebige Sets und Themen erstellen.

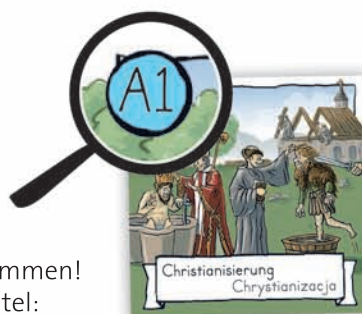
Sie können auch dauerhaft zur **Binnendifferenzierung** genutzt werden, so dass einige Gruppen mit allen Verknüpfungskarten und allen Inhaltskarten eines Sets spielen, andere Gruppen eine Vorgabe für eine reduzierte Anzahl an Karten erhalten, was die Aufgabe für sie vereinfachen kann.

Kopiervorlage ✂



### Aufgabe für die Schülerinnen und Schüler:

- Setzt euch in 3er, 4er oder 5er Gruppen zusammen!
- Nehmt euch folgende Karten aus der Schachtel:



**Inhaltskarten für deutsche Klassen:**

A 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 15

**Inhaltskarten für polnische Klassen:**

A 1, 2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15

**Verknüpfungskarten:**

1 - 20

- Legt alle Karten so auf den Tisch, dass ihr sie alle gut sehen könnt: links die kleinen Verknüpfungskarten, rechts die großen Inhaltskarten – bei den Inhaltskarten liegt die Seite mit dem Bild nach oben.
- Nehmt die Karte A1 „Christianisierung“ und legt sie in die Mitte des Tisches.
- Auf der Rückseite der Inhaltskarten findet ihr kurze Informationen, die euch helfen, wenn ihr den Begriff auf der Vorderseite nicht versteht.
- Die Verknüpfungskarten haben keine feste Bedeutung. So kann die Krone z.B. für eine „Krone“ stehen, aber auch für „Herrschaft“, „herrschen“, „König“ oder „regieren“. Ihr entscheidet selbst, was das Symbol genau bedeuten soll.
- Zwischen zwei Inhaltskarten muss mindestens eine Verknüpfungskarte liegen. Ihr könnt die Karten an alle vier Seiten anlegen. Die Karten sollten am Ende keine Reihe bilden, sondern eher wie ein Netzwerk miteinander verknüpft sein.
- Erzählt am Ende der ganzen Klasse die Geschichte, die ihr mit euren Karten gelegt habt! Nutzt die Bilder und Begriffe, um eure Geschichte der Christianisierung zu erzählen!
- Vergleicht eure Geschichten miteinander: Begründet kurz, welche Gruppe die beste Geschichte erzählt hat.

✂



## 4 SPIELVARIANTEN & LERNSZENARIEN

### 4.1 WAS WISSEN WIR SCHON? – EINSTIEG IN EIN NEUES THEMA

#### 1-6 Spieler, Dauer: ca. 10 Minuten

Zum Einstieg in ein neues Thema erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Set an Inhaltskarten. Sie versuchen nun – zunächst ohne Verwendung der Rückseiten – bereits bekannte Inhalte durch Verknüpfungskarten miteinander in Beziehung zu bringen. Sie können in einem zweiten Schritt auch versuchen, weitere, bisher unbekannte Inhalte über die Kurzinformationen auf der Rückseite zu erschließen und in ihre (vermutlich noch) MindMap-artige Struktur einzufügen. Das Ergebnis einer Gruppe wird digital fotografiert oder per Dokumentenkamera aufgenommen und dann über Beamer für alle sichtbar projiziert. Die Gruppe stellt ihr Ergebnis vor, andere Gruppen ergänzen oder korrigieren.

Werden die Ergebnisse fotografiert, können sie längerfristig gespeichert und zum Abschluss der Unterrichtsreihe erneut genutzt werden: Die Schülerinnen und Schüler gleichen nun ihre Erzählnetze vom Einstieg mit dem neu erworbenen Erkenntnissen ab. Zentrale Frage zur Diskussion in Kleingruppen oder im Plenum ist dabei, ob sie die Inhalte auf gleiche Weise vernetzen oder Veränderungen vornehmen würden. So können die Lernenden ihre eigenen Lernfortschritt erkennen, Konzeptveränderungen können expliziert werden, unterschiedliche Vorstellungen innerhalb der Lerngruppen in Bezug auf alte wie neue Inhalte sowie deren Verknüpfung können besprochen und miteinander verglichen werden. Für die Lehrerin bzw. den Lehrer bietet dieses Verfahren ein starkes Rückmeldungs- und Diagnoseinstrument, um zu sehen, was die Schülerinnen und Schüler gelernt und welche Konzepte und Vorstellungen sie im Lauf der Unterrichtsreihe entwickelt haben.

### 4.2 GESCHICHTE KOOPERATIV ERZÄHLEN

#### 2-6 Spieler, Dauer: 20 Minuten

Die Klasse teilt sich in mehrere Kleingruppen auf. Das Spiel wird innerhalb der Kleingruppe gemeinsam gespielt. Ziel ist es, die Inhaltskarten und Verknüpfungen so zu legen, dass man mit ihnen eine Geschichte zum jeweiligen, vorgegebenen Thema erzählen 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.

Alle Gruppen starten gleichzeitig und haben 15 Minuten Zeit. Aufgabe ist es, die meisten Inhaltskarten zu verwenden. Zwischen zwei Inhaltskarten muss mindestens eine Verknüpfungskarte gelegt werden. Die Gruppe, die es schafft, die meisten Inhaltskarten sinnvoll miteinander zu verbinden, gewinnt. Bei Unentschieden gewinnt, wer die meisten Verknüpfungen verwendet hat.

Die Gewinnergruppe stellt ihr Ergebnis der Klasse vor.

Beispielnetz  
„Hambacher  
Fest“:



### 4.3 KOMPETITIVES ERZÄHLEN: DIE SCHNELLE STORY

#### 3-6 Spieler, Dauer: 20 Minuten

Die Spieler spielen gegeneinander. Es werden alle Inhaltskarten verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Eine Karte wird zufällig gezogen und als Startkarte offen in die Mitte des Tisches gelegt.

Danach werden alle 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 (es darf ein Handy benutzt 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 die neue Karte (Inhalt oder Verknüpfung) mit einer bereits liegenden Karte verbindet. Es können auch mehrere Sätze sein. Das Ablegen von Verknüpfungen bringt 1 Punkt, Inhaltskarten jeweils 2 Punkte. Nach Ablauf der 30 Sekunden wird in der Runde geklärt (ggf. durch mehrheitliche Abstimmung oder Nachfrage bei Lehrerin bzw. Lehrer), ob der Spieler etwas falsch dargestellt hat – für falsche Darstellungen werden keine Punkte vergeben und die falsch gelegten Karten wieder entfernt. Die Punkte für richtige Darstellungen werden notiert. Der Spieler, der zuerst eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht oder nach einer bestimmten Rundenanzahl die meisten Punkte erspielen konnte, gewinnt.

### 4.4 KENNENLERNEN DER GESCHICHTE DES NACHBARLANDES



Die Schülerinnen und Schüler nutzen zunächst nur die Karten eines Sets, die ihnen aus dem Unterricht bereits bekannt sind. Mit Hilfe der Kurzinformationen auf der Rückseite der Karten bzw. ggf. auch den QR-Codes zur Wikipedia versuchen sie, die Ereignisse und Entwicklungen des Nachbarlandes soweit selbstständig zu erarbeiten, dass sie diese sinnvoll in ihr bestehendes Erzählnetz integrieren können. Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden anschließend miteinander verglichen.

### 4.5 TEXTERSCHLISSUNG MIT *TEXTURA*

Geschichtstexte, auch die im Schulbuch, sind für Schülerinnen und Schüler oft schwer zu verstehen. *Textura* kann genutzt werden, um (schwierige) Texte zu erschließen bzw. den Lernenden das Verständnis zu vereinfachen. Dazu wählt die Lehrerin bzw. der Lehrer für die Lektüre eines Texts eine Reihe von Inhaltskarten aus. In der einfachen Variante werden genau die Begriffe/Karten ausgewählt, die auch im Text vorkommen. Etwas schwieriger wird es, wenn auch Begriffe/Inhalte aus demselben thematischen Bereich bzw. derselben Epoche als Karten ausgewählt werden, von denen aber nicht alle im Text vorkommen, so dass die Lernenden selbst zunächst herausfinden müssen, welche der Karten überhaupt relevant für den vorliegenden Text sind. Am schwierigsten ist es für die Lernenden, wenn gar keine Vorgaben gemacht werden, und sie die relevanten Begriffe bzw. Karten aus der Überblicksliste (siehe unten) selbstständig heraussuchen müssen.

Wie gewohnt setzen sie dann die Inhaltskarten mit Hilfe der Verknüpfungskarten in Beziehung zueinander. Dabei sind temporale, kausale, finale, modale usw. Verknüpfungen möglich. Mit Hilfe des Karten-erzählnetzes fassen sie anschließend die wesentlichen Inhalte des gelesenen Textes zusammen. Die Karten sind insofern eine wesentliche Hilfestellung, weil sie bereits eine Vorauswahl besonders relevanter bzw. wichtiger Begriffe und Ereignisse darstellen.

## 4.6 VERSTÄNDNISSICHERUNG – TEXTURA MIT VIDEOS UND IM „FLIPPED CLASSROOM“

Gerade wenn wenig oder keine Kenntnisse über die Geschichte des Nachbarlands bzw. die gemeinsame Verflechtungsgeschichte vorhanden sind, kann es hilfreich sein, die gegebenenfalls defizitäre Darstellung des eigenen Schulbuchs um weitere Materialien zu ergänzen und dadurch im Geschichtsunterricht Horizont und Perspektive zu erweitern. Polnische Geschichte und auch deutsch-polnische Geschichte kommen in den meisten deutschen Schulgeschichtsbüchern nur am Rand vor. Das Deutsche Polen-Institut hat einige Filme zur polnischen Geschichte produzieren lassen und weitere auf der Webseite „Polen in der Schule“ zusammengestellt:



<http://www.poleninderschule.de/filme/geschichte/>

Diese können sehr gut genutzt werden, um den deutschen Geschichtsunterricht um eine polnische Perspektive zu erweitern. Insbesondere mit den vier Filmen (Mittelalter, 19. Jahrhundert, Zweiter Weltkrieg, Zeit nach 1945), die zwischen 8 und 11 Minuten lang sind und sich auch auf dem YouTube-Kanal des Instituts finden, kann eine Perspektiverweiterung im Rahmen einer einzelnen Unterrichtsstunde von 45 Minuten vorgenommen werden:



<https://www.youtube.com/user/deutschespoleninst/videos>

Für das Geschichtsvideo zum Zweiten Weltkrieg



<https://www.youtube.com/watch?v=B81CQJ1Np6U>

eignen sich beispielsweise Inhaltskarten aus den Sets der Erinnerungsorte: Zweiter Weltkrieg, Auschwitz und Oder-Neiße-Grenze (unsere Empfehlung sind die Karten: G1, G3, G5, G6, G7, G8, G11, G12, G13, G14, G15, H1, H2, H3, H4, H7, I3, I5, I7, I8.)

Nach Anschauen des Films in der Klasse nutzen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen die vorgegebenen Inhaltskarten, um die Erzählung zu rekonstruieren und den Film kurz zusammenzufassen.

Dieses Verfahren kann auch mit der Methode des „Flipped Classroom“ kombiniert werden, da alle Filme des Deutschen Polen-Instituts kostenlos online verfügbar sind. Dazu erhalten die Lernenden den direkten Link zum Film sowie idealerweise jeder als Papierkopie die ausgewählten bzw. notwendigen Inhaltskarten (einfach die Karten zusammenstellen und erst die Vorder- dann die Rückseite auf den Kopierer legen und so doppelseitig kopieren – wenn die Karten direkt, ohne Zwischenraum aneinandergelegt werden, lassen sie sich auch schnell auseinanderschneiden). Vorbereitende Hausaufgabe ist es nun, den Film zu schauen und ein zusammenfassendes Erzählnetz mit den Kartenkopien zu legen. Dieses Erzählnetz kann entweder abfotografiert oder ins Geschichtsheft eingeklebt werden.

Die Zusammenfassung mit Hilfe des Erzählnetzes bildet dann den Einstieg in die Unterrichtsstunde, die dann der vertiefenden Arbeit mit Quellen oder Darstellungen zum Thema gewidmet sein kann. **Tipp:** Da bei solchen Aufgaben gerne mal bei Schülerinnen und Schülern „das Internet“ zuhause weg ist oder der Hund den Router gefressen hat, empfiehlt sich eine alternative Aufgabe (z.B. ein in Kopie zugleich ausgehändigter Darstellungstext zum selben Thema oder die Aufforderung nur mit den Kurzinformationen der Kartenrückseiten zu arbeiten), was in der Regel zu einer 100%igen Internetabdeckung in den Schülerhaushalten führt.



## 4.7 LÄNGSSCHNITTE

Mit den Inhaltskarten von *Textura* lassen sich auch Längsschnitte bilden und erzählen.

Mit den Blanko-Karten können weitere Ereignisse, Personen, Institutionen, Entwicklungen und langfristige Strukturen ergänzt werden. Beispielhaft zeigen die folgenden drei Zusammenstellungen von Inhaltskarten aus verschiedenen Sets, wie eine Auswahl für Längsschnitte aussehen kann:



**Beispiel 1:**  
**Vom Heiligen Römischen Reich (dt. Nation) zur Reichsgründung 1871**

Karten: A4, A5, A11, B2, B9, B10, C4, C5, C13, D2, E2



**Beispiel 2:**  
**Wirtschaft (Mittelalter bis 19. Jahrhundert)**

Karten: A13, B2, B5, B8, B12, B15, C7, E12, E13



**Beispiel 3:**  
**Entwicklung Polens**

Karten: A6, A9, A12, B7, C1, C2, C6, C11, C12, C13, D4, D7, D12, D13, F7, F9, G5, G7, G13, I6, J5, J9

Lehrende wie Lernende können auf diese Weise auch mit den vorhandenen Karten passend zu ihrer jeweiligen Frage- oder Aufgabenstellung auch eigene Kartensets für Längsschnitte zusammenstellen.

## 4.8 WEITERE SPIELIDEEN

### A) BEGRIFF GESUCHT

Ein Schüler übernimmt die Rollen des Spielleiters: Eine vorgegebene Auswahl von Inhaltskarten wird mit dem Bild nach unten auf einen Stapel gelegt. Er zieht die oberste Karte und liest den Informationstext vor: Die anderen Schülerinnen und Schüler der Gruppe notieren den gesuchten Begriff oder Namen auf einen Zettel. Für jeden richtigen Namen/Begriff erhält jeder Spieler einen Punkt. Nach der Auswertung der Runde übernimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Rolle des Spielleiters. Je nach Anzahl der Karten endet das Spiel, wenn jeder ein- oder zwei Mal die Rolle des Spielleiters übernommen hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

### B) JAHRESZAHL GESUCHT

Das Spiel funktioniert genauso wie „a) Begriff gesucht“ – nur werden hier die Karten im Stapel mit dem Bild nach oben gelegt. Der Spielleiter liest den Begriff unter dem Bild vor, die Mitspieler schreiben die dazu gehörige(n) Jahreszahlen auf oder tragen sie in eine Zeitleiste ein. Abstrakte Begriffe ohne Jahreszahl auf der Rückseite sollten vorab aussortiert werden.

### C) DAVOR ODER DANACH?

Diese Spielidee orientiert sich am bekannten „Anno Domini“ von Urs Hostettler: Jede Gruppe erhält eine Auswahl an Inhaltskarten. Es sollten pro Spieler mindestens 4-5 Karten sein und keine abstrakten Begriffe umfassen, bei denen keine Jahreszahl angegeben ist. Alle Karten werden mit dem Bild nach oben auf einen Stapel gelegt. Die oberste Karte kommt in die Mitte des Tisches. Der jüngste Spieler nimmt nun die oberste Karte vom Stapel und muss sie vor (links) oder hinter (rechts) neben der Startkarte platzieren, je nachdem ob er vermutet oder sogar weiß, ob das Ereignis zeitlich früher (vor/links) oder später (hinter/rechts) stattgefunden hat.

Legt er die Karte an und es erfolgt kein Einspruch erhält er 1 Punkt. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler dran. Ein Spieler kann auch passen. Haben alle Spieler bei derselben Karte gepasst, wird diese vom Stapel genommen, beiseite gelegt und mit der nächsten Karte weitergespielt.

Gegen das Anlegen einer Karte kann auch Einspruch eingelegt werden: Ein Spieler zweifelt an, dass die letzte Karte zeitlich in der richtigen Reihenfolge abgelegt wurde. Dies wird mit Umdrehen der kompletten Reihe geprüft. War die Karte falsch angelegt, erhält der letzte Spieler, der sie gelegt hat, 2 Punkte Abzug. Lag die Karte doch richtig, erhält der Spieler, der den Einspruch erhoben hat, 3 Punkte Abzug. Alle Karten werden nun neu gemischt und gestapelt. Das Spiel beginnt von vorn. Neuer Startspieler ist der Spieler, dessen Karte angezweifelt wurde – unabhängig davon, ob das Anzweifeln nun richtig oder falsch war.



## 4.9. HINWEISE ZUR DIFFERENZIERUNG

- Schwächere Klassen oder Teilgruppen können eine reduzierte Anzahl von Inhaltskarten eines Sets und/oder eine Auswahl von Verknüpfungskarten erhalten (siehe auch das Beispiel unter Punkt 3 oben). Sie haben damit weniger Inhalte und gewinnen auch schneller einen Überblick über das Material.
- Falls die Verknüpfungskarten reduziert werden, sollte darauf geachtet werden, dass mit der reduzierten Kartenzahl auch unterschiedliche Anlege- und Erzählmöglichkeiten gegeben sind. Für das jeweilige Thema wenig oder offenkundig gar nicht brauchbare Karten können ausgelassen werden.
- Wird die Zahl der Inhaltskarten reduziert, wird das Spiel umso einfacher, je mehr Inhalte den Lernenden aus dem Unterricht bereits bekannt sind und nicht durch Lesen erschlossen werden müssen und je weniger Abstrakta die ausgewählten Inhaltskarten umfassen.
- Sollte mit allen Verknüpfungskarten gespielt werden, kann es hilfreich sein, wenn jedes Mitglied der Spielgruppe 10-15 dieser Karten vor sich auslegt, für die er bzw. sie dann verantwortlich ist. Das erhöht die Übersichtlichkeit bei der großen Anzahl von Karten.
- Beim kooperativen Spiel können (insbesondere in jüngeren Klassen) einzelne Schüler in der Gruppe je nach Neigung und Fähigkeiten eine oder mehrere besondere Aufgaben übernehmen: So können auch sehr schwache oder benachteiligte Lernende in das Spiel eingebunden werden. Denkbar sind z.B. der Zeitnehmer, Punkteähler, Vorleser (der auf Nachfrage, die Informationen der Rückseiten für alle in der Gruppe laut vorliest) oder Inhalts- bzw. Verknüpfungskartenverwalter (die die Karten sortieren und auf Anfrage ausgeben bzw. anlegen).
- Die Illustrationen können auch als Verständnis- und Erinnerungshilfe genutzt werden: Sie enthalten wesentliche Elemente des jeweiligen Ereignisses in Bildform. Das Visuelle unterstützt die Lernenden beim Verknüpfen und Behalten der Inhalte.
- Vorder- und Rückseite der Karten können von Lernenden auch zum Wiederholen vor einem Test oder einer Klausur eingesetzt werden: So können z.B. die relevanten Karten beidseitig auf einem Kopierer kopiert und den Schülerinnen und Schülern als Lernvorlage zum Ausschneiden für Zuhause mitgegeben werden. Die Inhaltskarten funktionieren dann mit Vorder- und Rückseite wie Karteikarten beim Vokabellernen.

## 5 SICHERUNG DER ARBEITSERGEBNISSE

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die mit den Karten gelegten Erzählnetze für spätere Stunden oder dauerhaft zu sichern. Beispielfhaft seien hier einige Möglichkeiten genannt:

- Schülerinnen und Schüler fotografieren das Arbeitsergebnis mit ihrem Smartphone.
- Ein/e Schüler/in oder die/der Lehrer/in fotografiert eins oder alle Arbeitsergebnisse und stellt diese dem Rest der Gruppe digital (per Mail, über einen sicheren Messenger oder eine Lernplattform) zur Verfügung.
- Die Schülerinnen und Schüler transformieren das Erzählnetz in eine Concept Map und zeichnen diese auf ein Blatt Papier.
- Die Vorderseiten der verwendeten Karten werden für alle Lernenden kopiert, das fertige Erzählnetz wird dann mit den Kopien ins Heft übertragen und dort eingeklebt.



# NOTIZEN



## PRZEDMOWA AUTORÓW I PODZIĘKOWANIA

Polska i Niemcy – dwaj sąsiedzi, którzy wiedzą o sobie zaskakująco mało. Oba kraje mają historię, która od stuleci jest ściśle powiązana i współzależna. Podczas gdy niemiecka historia odgrywa istotną rolę w polskich programach nauczania, w niemieckich szkołach kładzie się większy nacisk na historię zachodnioeuropejską. To zmienia pogląd – nie tylko na ogólnoeuropejskie procesy rozwojowe, ale także na naszą własną historię. Prusy, państwo, któremu w dużej mierze zawdzięczano utworzenie niemieckiego państwa narodowego, były zamieszkiwane przez znaczną grupę polskiej ludności, która stanowiła nawet większość mieszkańców niektórych regionów obecnie należących do Polski.

Poprzez „Edycję specjalną” *Textury* staraliśmy się stworzyć grę, która wzbudza zainteresowanie bliską sobie i wzajemnie się przeplatającą, polsko-niemiecką historią.

Dla nas jako historyków, nauczycieli i twórców gier jest ważne, aby historia nie była rozumiana jako linearny ciąg wydarzeń w historii narodowej, ale jako otwarty i zarazem dynamiczny proces z wieloma perspektywami, punktami odniesień i wzajemnymi wpływami. Chcemy przekazać w ręce nauczycieli i uczniów narzędzie, które poprzez analizę procesów historycznych, w formie zabawy, nie tylko pozwoli im rozpoznać i przedstawić związki przyczynowo-skutkowe, ale także sprawi, że nauka będzie przyjemna. Samodzielność uczących się i ich umiejętność stawiania własnych pytań dotyczących historii powinny być wspierane za pomocą *Textury*.

Zdajemy sobie sprawę, że w ramach jednej gry bogata w wydarzenia polsko-niemiecka historia może zostać uchwycona tylko w kilku punktach, a więc w niewystarczającym stopniu. Dlatego też przy wyborze treści skupiliśmy się na wielotomowym dziele „Polsko-niemieckie miejsca pamięci”, wydanym przez Roberta Trabę i Hansa Henninga Hahna, a zainicjowanym przez Centrum Badań Historycznych Polskiej Akademii Nauk w Berlinie. Jedenaście miejsc pamięci wybraliśmy za pomocą programów nauczania dla starszych klas szkół podstawowych i – do tej pory wydanych – polsko-niemieckich podręczników do nauczania historii.

Możliwe, że wybór jednego lub drugiego wydarzenia, jego krótki opis lub ilustracja wywoła kontrowersyjne dyskusje. Również i my często burzliwie dyskutowaliśmy przy opracowaniu i wyborze treści – i sami wiele się nauczyliśmy. Jeśli gra zainspiruje do dyskusji o polsko-niemieckiej historii, do zastanowienia się, czy interpretacja historii jest właściwa i fachowa, czy też może być inna, to ważny cel tego projektu został osiągnięty. Ponieważ to wymiana argumentów pozwala nam poznać i zrozumieć poglądy i sposoby myślenia innych ludzi, jednocześnie umożliwiając nam poszerzenie własnych horyzontów, a być może również przemyślenie naszych wartości.





Opracowanie *Textury* nie byłoby możliwe bez wsparcia kilku osób i instytucji, którym chcielibyśmy podziękować.

Są to Pan Dr Dominik Pick z Centrum Badań Historycznych Polskiej Akademii Nauk w Berlinie, Pan Manfred Mack z Niemieckiego Instytutu Kultury Polskiej w Darmstadt oraz Pan Stephan Erb – Dyrektor Zarządzający Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży, którzy poprzez swoje nieocenione naukowe i praktyczne ekspertyzy doprowadzili do uwzględnienia we wspólnej historii niemieckich i polskich perspektyw oraz do odzwierciedlenia ich w materiałach do gry.

Szczególne podziękowania należą się Christianowi Oppererowi, któremu – z pomocą Nicole Pustelny i Ann-Kathrin Ponety - dzięki jego fantastycznym ilustracjom, wspaniale udało się wizualnie uatrakcyjnić grę.

Anna Cholewa sumiennie i rozważnie zadbała o to, by gra i załączone do niej instrukcje były dostępne również w języku polskim. Agnieszce Klimas należą się podziękowania za ocenę językową kart tematycznych.

Tillowi Meyer ze Spieltrieb, który zaplanował i koordynował wdrożenie materiałów i produkcję gry, zawdzięczamy w końcu, że *Textura* może być prezentowana w jej obecnej formie.

Równie szczególnie chcielibyśmy podziękować licznym nauczycielkom i nauczycielom w Polsce oraz w Niemczech, którzy wykorzystywali *Texturę* w swoich klasach jeszcze w fazie testów, podczas procesu opracowywania gry i którzy poprzez swoje opinie w znacznym stopniu przyczynili się do jej poprawy.

Dziękujemy również Federalnej Centrali Kształcenia Obywatelskiego, której finansowanie pozwoliło nam w ogóle wdrożyć *Texturę*, a w szczególności Pani Katarzynie Wielde-Skolimowskiej za jej wsparcie przez cały czas trwania projektu.

Życzymy wielu ekscytujących wrażeń, udanej nauki i dobrej zabawy z polsko-niemiecką „Edycją specjalną” *Textury*.

Ronald Hild & Daniel Bernsen



# 1 KONCEPCJA, MATERIAŁY I PROJEKT GRY

## I.1 KONCEPCJA

*Textura* oferuje uczenie się historii poprzez zabawę, która wspiera kompetencje narracyjne graczy i graczki, a jednocześnie pogłębia zdobytą wiedzę i umożliwia jej zastosowanie. Zasady gry są elastyczne dzięki jej modułowej budowie, dlatego *Textura* może być używana w każdym kompleksie tematycznym lub epoce, a więc w każdym typie szkoły i klasy. Ze względu na jednolity system gry, *Textura* może być używana ze zmienionym materiałem do gry, w różnych klasach lub na różne tematy. Nauczycielki i

nauczyciele mogą korzystać z wcześniejszej wiedzy uczennic i uczniów na temat mechaniki gry, co sprawia, że czasochłonne wyjaśnianie gry nie jest konieczne i można je wprowadzić bezpośrednio w temacie.

*Textura* „Edycja specjalna” składa się z dużej liczby kwadratowych karteczek, które można podzielić na 2 kategorie: karty tematyczne i karty łączące (łączniki).

## I.2 MATERIAŁ DO GRY: KARTY TEMATYCZNE

11 zestawów po 15 kart przedstawia wydarzenia i struktury wokół polsko-niemieckiego miejsca pamięci. Strony tytułowe zawierają w obu językach nazwy wydarzeń, miejsca lub terminy, z których każde zilustrowane jest rysunkiem. Symbole historyczne i polityczne są używane wyłącznie z powodów dydaktycznych. Na odwrocie kart znajdują się również dwujęzyczne informacje objaśniające, które umożliwiają klasyfikację w kontekście historycznym, na przykład daty lub treści umów. Znajdujące się na kartach kody QR odsyłają do stron internetowych, które oferują dodatkowe lub bardziej wyczerpujące informacje. Linki prowadzą do niemieckiej lub polskiej Wikipedii, gdzie wszystkie treści są zarówno dostępne i wyczerpujące, jak i przedstawione w danym kontekście. Zdajemy sobie sprawę, że pomiędzy obiema wersjami językowymi Wikipedii mogą istnieć różnice w nazewnictwie, prezentacji treści i klasyfikacji treści historycznej. Można je wykorzystać do nauki i radzenia sobie z historią. Nawiązując do miejsc pamięci karty tematyczne są wyborem, który nie może być uznany za wyczerpujący. Autorzy świadomie zdecydowali się więc przykładowo nie włączać do gry pojedynczych postaci jako tematów, lecz skupili się na wydarzeniach, strukturach i zmianach w polsko-niemieckiej, przenikającej się historii, którą

tworzyło wiele osób i grup. Z tego powodu do gry dołączone są puste karty, które graczy i graczki mogą wypełnić własną treścią, którą uważają za ważną. Daje to możliwość włączenia do gry postaci, które są uważane za szczególne i ważne. Ponadto możliwe jest wybranie własnych podmiotów i włączenie ich za pomocą kart łączących do własnej sieci narracyjnej.



Przykład przedniej i tylnej strony karty tematycznej

### 1.3 MATERIAŁ DO GRY: KARTY ŁĄCZĄCE

Karty łączące są mniejsze niż karty tematyczne. Jest to stały zbiór obrazów i symboli dla wszystkich epok historycznych, które w zależności od kontekstu mogą nabierać różnych znaczeń. Graczki i gracze używają ich do opowiadania historii i tworzenia powiązań pomiędzy kartami tematycznymi. Ilustracje i symbole kart łączących odnoszą się do różnych pól semantycznych, które są kluczowe dla opowieści historycznych i mogą być użyte dla rzeczowników, czasowników lub przysłówków.



Przykład karty łączącej

Korona może na przykład oznaczać „koronę”, „króla”, „władzę”, ale także „panować”, „rządzić” lub „królewski”. Kontekst i interpretacja są określane przez graczki i graczy. Listę wszystkich symboli i ich możliwych znaczeń można znaleźć na końcu tego opracowania. Może ona być umieszczona obok gry, jako pomoc dla grających. Znaczenie symboli nie jest ograniczone do podanych słów, może być ono rozwijane przez graczki i graczy na zasadzie skojarzeń.

Karty łączące są ponumerowane, aby nauczyciele lub uczniowie mogli dokonać wyboru do pracy nad konkretnymi pytaniami lub zestawami. Niektóre karty mają również inny przód i tył.

### 1.4 PROJEKT GRY

Decyzja o zilustrowaniu *Textury* w komiksowym stylu opiera się na różnych rozważaniach.

#### JEDNOLITOŚĆ

Miejsca pamięci, o których mowa w grze, obejmują okres od średniowiecza do współczesności. Podczas gdy fotografie i nagrania wideo są coraz bardziej dostępne jako źródła informacji o niedawnej przeszłości, w przypadku przeszłości starszej często są to obrazy lub dokumenty, o ile w ogóle zachowały się jakiegokolwiek źródła. Ponadto *Textura* używa abstrakcyjnych terminów, dla których trudno jest znaleźć ogólnie zrozumiałe wizualne reprezentacje. Dzięki przedstawieniu treści w formie komiksu można zapewnić zarówno jednolitość ilustracji, jak i wizualną reprezentację abstraktów.

#### PERSPEKTYWA

Źródła, zwłaszcza przedstawienia obrazowe, często niosą ze sobą pewną perspektywę. Obrazy, ilustracje lub fotografie, które nawiązują do będących potencjalnym źródłem konfliktów lub kontrowersyjnych wydarzeń w polsko-niemieckiej historii, często odzwierciedlają tylko jeden punkt widzenia. Komiksowa prezentacja treści próbuje przewyciężyć różną perspektywiczność źródeł, a jednocześnie stworzyć nowe wizualne skojarzenia, które również wspierają proces uczenia się.

#### MOTYWACJA

*Textura* adresowana jest przede wszystkim do uczennic i uczniów. Dzięki pomocy atrakcyjnych, interesujących i humorystycznych ilustracji powinno nastąpić zwiększenie zainteresowania grą, a tym samym zaangażowanie w temat i zwiększenie wewnętrznej motywacji.

Podczas przyglądania się ilustracjom mogą pojawiać się uczucia zdziwienia i wątpliwości, co w najlepszym przypadku prowadzi do dalszego badania tematu.



## 2 WSKAZÓWKI DYDAKTYCZNO-METODYCZNE

Głównym elementem gry jest połączenie kart tematycznych za pomocą łączników (kart łączących). Między dwiema kartami tematycznymi musi być zawsze włożona przynajmniej jedna karta łącząca. Podczas gdy karty tematyczne zawierają określoną treść historyczną, łączniki są bardziej otwarte. Gracze i gracze wykorzystują swoją wiedzę, doświadczenie i zdolność abstrakcyjnego myślenia, aby tworzyć powiązania, a więc krótkie narracje historyczne.

Każda karta tematyczna może być punktem wyjścia dla maksymalnie 4 kontekstów ( wątków). Oznacza to, że po każdej z czterech stron karty tematycznej można położyć kartę łączącą. Przy karcie „Hambacher Fest” można użyć jednej lub więcej kart łączących, które połączą ją z kartami tematycznymi „Państwo narodowe”, „Kongres wiedeński” lub „Rewolucja marcowa”, ale można sobie wyobrazić również inne połączenia.

W trakcie gry tworzona jest rozgałęziona sieć połączeń (łac. *textura* – tkanina, złączenie, od łacińskiego *texo* – tkam, plotę), która oferuje możliwą prezentację niektórych powiązań pomiędzy historycznymi wydarzeniami, instytucjami itp., a jednocześnie porządkuje i wizualizuje te powiązania. Stwarza to poczucie historii i świadomość, że wiele rzeczy jest powiązanych lub przeplatających się i wzajemnie na siebie wpływa.

Karty tematyczne dla poszczególnych miejsc pamięci mogą zostać wyjęte i wykorzystane jako zestaw. Możliwym zadaniem dla uczennic i uczniów mogłoby być: „Opowiedz za pomocą kart historię rozbiórów Polski”. W zależności od grupy wiekowej uczennic i uczniów, fazy lekcji i celu gry, zadanie to można połączyć z jednym z wariantów gry (patrz punkt 4 poniżej).

Dwa zestawy kart można również ze sobą łączyć: Podczas gdy zbiór I koncentruje się np. na rozwoju granicy między Niemcami a Polską, zbiór J przedstawia powojenną historię obu krajów w kontekście międzynarodowym. W zależności od dotychczasowej wiedzy i doświadczenia (z tematem i *Textura*), oba zestawy mogą być wykorzystane razem do opowiadania historii wykraczających poza granice epok i tematów. Nauczycielka lub nauczyciel może również zadać szczegółowe polecenia lub wybrać karty tematyczne do gry. W ten sposób

można pominąć poszczególne tematy, np. jeśli nie były jeszcze omówione na lekcji. Jest to możliwe dzięki szczegółowej numeracji kart tematycznych.

Za pomocą numerów można szybko tworzyć nowe zestawy kart tematycznych. Wraz z zadaniem uczennice i uczniowie otrzymują również listę z numerami kart, które wybiorą z pudełka do danego zadania. Jak może wyglądać taki nowo opracowany zestaw obejmujący miejsca pamięci, pokazują trzy poniższe, przykładowe zadania:

### Przykładowe zadanie nr 1

#### (obejmujące przekrojowo epokę / miejsce pamięci):

Władza i dominacja – przedstaw za pomocą kart i wyjaśnij, w jaki sposób zmieniła się legitymizacja władzy na przestrzeni dziejów.

*Karty: A3, A4, A5, A9, B2, C4, C5, C10, D8, D15, E3, F13, F14, F14, G3, G5, J1, J2, J9, J10*

### Przykładowe zadanie nr 2

#### (zredukowanie kart w zestawie):

Wyjaśnij, w jaki sposób doszło do utworzenia państwa niemieckiego.

*Karty: D1, D2, D4, D5, D7, D8, D9, D12, D14, D15 (ewentualnie nawet E3 i E7)*

### Przykładowe zadanie nr 3

#### (dla niemieckich uczennic i uczniów):

Opisz jak powstało państwo polskie. Poszukaj informacji w Internecie, np. w Wikipedii przy pomocy kodów RQ lub za pomocą atlasu historycznego i opisz ówczesne granice państwa polskiego. Przenieś je na maksymalnie trzy własne mapy (sporządzone cyfrowo lub ręcznie), które wyraźnie pokazują zmiany na terytorium Polski.

*Karty: B8, C1, C2, C3, D3, F9, F12, F15, G4, G7, I1, I8*

## 3 SZYBKIE I ŁATWE WEJŚCIE DO GRY TEXTURA

Oto krótki zestaw instrukcji na sam początek z *Texturą*, który pozwala uczennicom i uczniom na zapoznanie się z *Teksturą* za pomocą pierwszego setu o chrystianizacji przy ograniczonej liczbie kart. Podobne scenariusze dla początkujących mogą być tworzone dla zestawów i tematów. Mogą one być również stale używane do wewnętrznego

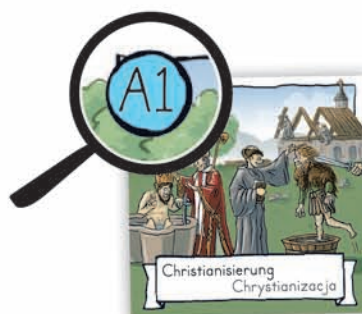
różnicowania, tak aby niektóre grupy grały wszystkimi kartami łączącymi i tematycznymi w zestawie, podczas gdy inne grupy otrzymują mniejszą liczbę kart, co może im ułatwić zadanie.

Szablon ✂



**Zadanie dla uczennic i uczniów :**

- Usiądźcie w 3-, 4- lub 5- osobowej grupie.
- Wyjmijcie z pudełka następujące karty:



**Karty tematyczne dla klas niemieckich:** A 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 15  
**Karty tematyczne dla klas polskich:** A 1, 2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15

**Karty łączące:** 1 - 20

- Umieśćcie wszystkie karty na stole tak, abyście mogli je wszystkie dobrze widzieć: po lewej stronie znajdują się małe karty łączące, po prawej duże karty tematyczne – przy czym karty tematyczne leżą stroną z obrazkiem skierowaną do góry.
- Weźcie kartę A1 „Chrystianizacja” i umieśćcie ją na środku stołu.
- Na odwrocie kart tematycznych znajdziecie krótkie informacje, które pomogą Wam, jeśli nie rozumiecie terminu na przedniej stronie.
- Karty łączące nie mają stałego znaczenia. W ten sposób korona może na przykład oznaczać „koronę”, ale także „panowanie”, „panować”, „król” lub „rządzić”. Sami decydujecie, co dany symbol powinien oznaczać.
- Pomiędzy dwiema kartami tematycznymi musi leżeć co najmniej jedna karta łącząca. Karty możecie umieścić po wszystkich czterech stronach. Karty nie powinny na końcu tworzyć linii, ale raczej być połączone ze sobą w formie sieci.
- Na koniec opowiedzcie całej klasie historię, którą ułożyliście za pomocą kart. Użyjcie obrazków i terminów, aby opowiedzieć swoją historię chrystianizacji.
- Porównajcie swoje historie: uzasadnijcie krótko, która grupa opowiedziała najlepszą historię.

✂

## 4 WARIANTY GRY I SCENARIUSZE UCZENIA SIĘ

### 4.1 CO JUŻ WIEMY? – ROZPOCZĘCIE NOWEGO TEMATU

**1-6 graczy, czas trwania: ok. 10 min.**

Aby rozpocząć nowy temat, uczennice i uczniowie otrzymują zestaw kart tematycznych. Próbują – na początku bez użycia tylnych stron kart – dopasować ze sobą za pomocą kart łączących znane już tematy. W drugim kroku mogą oni również spróbować wykorzystać dalsze, nieznanie wcześniej krótkie informacje znajdujące się na odwrocie karty i wstawić je do swojej (prawdopodobnie wciąż jeszcze) podobnej do mapy myśli (Mind Map) struktury. Wynik grupy jest fotografowany cyfrowo lub rejestrowany przez kamerę dokumentalną, a następnie wyświetlany w widoczny dla wszystkich sposób za pomocą beamera. Grupa prezentuje swój wynik, pozostałe grupy coś dodają lub poprawiają.

Jeśli wyniki zostaną sfotografowane, mogą być one przechowywane przez dłuższy czas i ponownie wykorzystane na koniec lekcji lub danego tematu. Uczennice i uczniowie porównują teraz swoje sieci narracyjne z początku lekcji z nowo zdobytą wiedzą. Głównym pytaniem do dyskusji w małych grupach lub na szerszym forum jest to, czy połączyłyby one poszczególne karty tematyczne w sieć w taki sam sposób, czy też wprowadziłyby zmiany. W ten sposób uczący się mogą rozpoznawać własne postępy w nauce, wyjaśniać zmiany koncepcji, dyskutować i porównywać ze sobą w ramach poszczególnych grup różne wyobrażenia w dotyczące starych i nowych treści oraz ich powiązań.

Metoda ta stanowi dla nauczycielki / nauczyciela potężne narzędzie do pozyskiwania informacji zwrotnych i diagnostyki, dzięki któremu może sprawdzić, czego uczennice i uczniowie nauczyli się oraz jakie koncepcje i pomysły rozwinęli w trakcie lekcji.

### 4.2 OPOWIADANIE HISTORII W GRUPACH

**2-6 graczy, czas trwania: 20 minut**

Wszyscy uczestnicy podzieleni są na kilka małych grup. Gra jest rozgrywana osobno w każdej grupie. Celem jest ułożenie kart tematycznych i łączników w taki sposób, aby za ich pomocą można było opowiedzieć historię na dany temat. Przy odkładaniu karty należy utworzyć co najmniej jeden zestaw, który będzie poprawnym połączeniem obu kart. Może to być również kilka zestawów.

Wszystkie grupy rozpoczynają pracę jednocześnie i mają 10 minut czasu. Zadaniem jest wykorzystanie większości kart tematycznych. Między dwiema kartami tematycznymi musi być włożona co najmniej jedna karta łącząca. Grupa, której uda się w sensowny sposób połączyć większość kart tematycznych, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ta grupa, która użyje najwięcej łączników. Zwycięska grupa zaprezentuje swoje wyniki w klasie.

Przykład  
„Hambacher  
Fest“:



### 4.3 WSPÓŁZAWODNICTWO W OPOWIADANIU: SZYBKA HISTORYJKA

#### 3-6 graczy, czas trwania: 10 minut

Zawodniczki i zawodnicy grają przeciwko sobie. Wszystkie karty tematyczne leżą na stole zakryte i pomieszane. Jedna karta tematyczna jest wybierana losowo i umieszczana na środku stołu jako karta startowa. Wszystkie karty tematyczne są następnie odkrywane i umieszczane po prawej stronie stołu, wszystkie łączniki po lewej stronie, tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Zawodnicy grają jeden po drugim. Gra jest rozgrywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma 30 sekund czasu (można używać telefonu komórkowego, jedna osoba zatrzymuje czas w odpowiednim momencie). Celem jest ułożenie jak największej liczby kart oraz połączenie ich w sposób rozsądny i prawidłowy.

Podczas odkładania karty należy utworzyć co najmniej jeden zestaw, który połączy nową kartę (tematyczną lub łączącą) z odłożoną wcześniej kartą. Może być też kilka zestawów. Ułożenie łącznika przynosi 1 punkt, karty tematycznej odpowiednio 2 punkty. Po upływie 30 sekund zostanie wyjaśnione w grupie (w razie potrzeby za większością głosów lub zapytaniem do nauczycielki lub nauczyciela), czy gracz połączył coś nieprawidłowo – za błędne interpretacje nie przyznaje się żadnych punktów, a nieprawidłowo umieszczone karty zostaną usunięte, do ponownej próby. Punkty za prawidłowe połączenia są notowane. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie ustaloną liczbę punktów lub zdobędzie najwięcej punktów po określonej liczbie rund, wygrywa.

### 4.4 ZAPOZNANIE SIĘ Z HISTORIĄ SĄSIEDNIEGO KRAJU



Początkowo uczennice i uczniowie używają tylko tych kart z zestawu, które są im już znane z lekcji. Za pomocą krótkich informacji na odwrocie kart i, w razie potrzeby, kodów QR do Wikipedii, starają się samodzielnie opracować wydarzenia i procesy rozwojowe w sąsiednim kraju w takim stopniu, że mogą połączyć je w sensowny sposób z istniejącą siecią narracyjną. Wyniki prac poszczególnych grup zostaną na końcu porównane.

### 4.5 ANALIZA I INTERPRETACJA TEKSTU ZA POMOCĄ *TEXTURY*

Teksty historyczne, w tym te zawarte w podręcznikach szkolnych, są dla uczennic i uczniów często trudne do zrozumienia. *Textura* może być używana do przyswojenia sobie (trudnych) tekstów lub do ułatwiania uczennicom i uczniom ich zrozumienia. W tym celu nauczycielka lub nauczyciel wybiera do lektury tekstu zestaw kart tematycznych. W łatwiejszym wariantcie zostaną wybrane dokładnie te terminy/karty tematyczne, które pojawiają się w tekście. Nieco trudniej będzie, jeśli również treści z tego samego zakresu tematycznego lub epoki będą wybrane jako karty do gry, ale nie wszystkie z nich pojawiają się w tekście, tak więc uczący się muszą najpierw sami dowiedzieć się, które z kart są rzeczywiście istotne dla danego tekstu. Dla uczennic i uczniów najtrudniej będzie, jeśli w ogóle nie dostaną żadnych wytycznych i będą oni musieli samodzielnie wybierać odpowiednie terminy lub karty z listy przeglądowej (patrz poniżej). Jak zwykle, karty tematyczne będą łączone za pomocą kart łączących. Możliwe połączenia to połączenia czasowe, przyczynowo-skutkowe, logiczne itp. Za pomocą kart tematycznych możliwe jest podsumowanie treści przeczytanego tekstu. Karty te stanowią istotną pomoc pod tym względem, że stanowią już wstępny wybór szczególnie istotnych lub ważnych terminów i wydarzeń.



## 4.6 POMOC W ROZUMIENIU TEKSTU – TEXTURA Z FILMAMI I W „FLIPPED CLASSROOM”

Sz szczególnie w przypadku niewielkiej wiedzy lub jej braku na temat historii kraju sąsiedniego lub wspólnej, przeplatającej się historii, pomocne może być odpowiednie uzupełnienie deficytowego zakresu podręcznika o dalsze materiały, poszerzając w ten sposób horyzont i perspektywę lekcji historii. Historia Polski, a także historia polsko-niemiecka, jest w Niemczech w większości szkolnych podręczników do nauczania historii jedynie wzmiankowana. Niemiecki Instytut Kultury Polskiej (alternatywna nazwa: Niemiecki Instytut Spraw Polskich, niem. Deutsches Polen-Institut) zrealizował kilka filmów dotyczących historii Polski, a niektóre z nich zamieścił na stronie internetowej „Polska w szkole”:



<http://www.poleninderschule.de/filme/geschichte/>

Można je bardzo dobrze wykorzystać do poszerzenia lekcji historii o polską perspektywę. W szczególności w przypadku czterech filmów (średniowiecze, XIX wiek, II wojna światowa, czas po 1945 r.), których długość wynosi od 8 do 11 minut i które można znaleźć również na kanale YouTube instytutu (W ten sposób można dokonać wyjątkowego poszerzenia perspektywy w ramach jednej 45-minutowej lekcji.



<https://www.youtube.com/user/deutschespoleninst/videos>

Dla filmu historycznego o II wojnie światowej



<https://www.youtube.com/watch?v=B81CQJ1Np6U>

odpowiednie są np. karty z zestawów na temat miejsc pamięci: II wojna światowa, Auschwitz, granica Odry i Nysy (szczególnie polecamy karty: G1, G3, G5, G6, G7, G8, G11, G12, G13, G14, G15, H1, H2, H3, H4, H7, I3, I5, I7, I8.)

Po obejrzeniu filmu w klasie uczennice i uczniowie w małych grupach używają podanych kart tematycznych do krótkiego odtworzenia historii i podsumowania filmu.

Takie postępowanie może być również połączone z metodą „Flipped Classroom”, ponieważ wszystkie filmy Niemieckiego Instytutu Kultury Polskiej są dostępne online bezpłatnie. W tym celu uczennice i uczniowie otrzymują bezpośredni link do filmu oraz najlepiej papierowe kopie wybranych lub niezbędnych kart tematycznych (wystarczy ułożyć karty i umieścić je kolejno stronami w kopiarce i skopiować je obustronnie – jeśli karty zostaną ułożone równo, bez odstępu między nimi, można je również szybko wyciąć). Zadaniem domowym może być teraz obejrzenie filmu i stworzenie podsumowującej go sieci narracyjnej, używając do tego kopii kart. Taką sieć narracyjną można sfotografować lub wkleić do zeszytu do historii.

Podsumowanie za pomocą sieci narracyjnej może stanowić następnie wprowadzenie do lekcji, które można pogłębić przy pomocy tekstów źródłowych lub prezentacji na dany temat. Wskazówka: Ponieważ uczennice i uczniowie lubią w takich sytuacjach mówić, że nie mieli w domu internetu lub że pies zjadł router, zaleca się alternatywne zadanie (np. wręczyć jednocześnie kopię tekstu do zrobienia prezentacji na ten sam temat lub poprosić uczennice i uczniów o pracę tylko z krótką informacją na odwrocie karty), co zazwyczaj prowadzi do 100% obecności internetu w domach uczennic i uczniów.





## 4.7 PRZEKROJE HISTORYCZNE

Karty tematyczne *Textury* mogą być również wykorzystane do tworzenia i opowiadania przekrojów historycznych. Puste karty mogą być wykorzystywane do dodawania kolejnych wydarzeń, postaci, instytucji, procesów rozwojowych i struktur długoterminowych. Na przykład trzy poniższe zestawienia kart tematycznych z różnych zestawów pokazują, jak może wyglądać wybór przekrojów historycznych:



**Przykład 1:**  
**Od Świętego Cesarstwa Rzymskiego (naród niemiecki) do założenia Cesarstwa Niemieckiego w 1871 r.**

Karty: A4, A5, A11, B2, B9, B10, C4, C5, C13, D2, E2



**Przykład 2:**  
**Gospodarka (od średniowiecza do XIX wieku)**

Karty: A13, B2, B5, B8, B12, B15, C7, E12, E13



**Przykład 3:**  
**Rozwój Polski**

Karty: A6, A9, A12, B7, C1, C2, C6, C11, C12, C13, D4, D7, D12, D13, F7, F9, G5, G7, G13, I6, J5, J9

Nauczyciele i uczniowie mogą również w ten sposób wykorzystać dostępne karty do tworzenia własnych zestawów kart dla przekrojów historycznych, zgodnie z otrzymanymi pytaniami lub zadaniami.

## 4.8 DODATKOWE POMYSŁY NA GRĘ

### A) POSZUKIWANY TERMIN

Jeden z uczniów przejmuje rolę lidera gry: określony wybór kart tematycznych umieszczany jest na stosie obrazkiem skierowanym do dołu. Lider wyciąga górną kartę i odczytuje tekst informacyjny. Pozostali uczniowie i uczennice z grupy zapisują na kartce termin lub nazwę, której poszukują. Za każdą poprawną nazwę/termin każdy gracz otrzymuje jeden punkt. Po ocenieniu rundy, następny gracz, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, przejmuje rolę lidera gry. W zależności od liczby kart gra kończy się, gdy każdy z uczestników raz lub dwa razy będzie liderem. Kto ma na końcu najwięcej punktów, ten wygrywa.

### B) POSZUKIWANA DATA

Zasady gry są niemal takie same, jak w «a) Poszukiwany termin» – z tą różnicą, że tutaj karty są umieszczane na stosie obrazkiem skierowanym do góry. Prowadzący grę odczytuje termin znajdujący się poniżej obrazka, a pozostali gracze zapisują odpowiednią datę lub nanoszą ją na osi czasu. Karty zawierające abstrakcyjne terminy, bez daty na odwrocie powinny być wcześniej odłożone na bok.

### C) PRZED CZY PO?

Ten pomysł gry oparty jest na słynnym „Anno Domini” przez Urs Hostettler: Każda grupa otrzymuje zestaw odpowiednio dobranych kart tematycznych. Powinien się on składać z co najmniej 12-15 kart i nie powinno w nim być kart zawierających abstrakcyjne terminy, dla których nie podano daty. Wszystkie karty są umieszczone na stosie obrazkiem do góry. Górna karta zostaje wyłożona na środek stołu. Najmłodszy gracz bierze z góry stosu kolejną kartę i musi ją umieścić przed (po lewej stronie) lub za (po prawej stronie) kartą startową, w zależności od tego, czy podejrzewa lub nawet wie, czy zdarzenie miało miejsce wcześniej (przed /po lewej stronie) lub później (za / po prawej stronie).

Jeśli gracz wyłoży kartę i nikt nie ma do niej zastrzeżeń, otrzymuje on jeden punkt. Następną rundę rozgrywa kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz może również spasować. Gdy wszyscy uczestnicy spasują tą samą kartę, jest ona wyjmowana z zestawu, odkładana na bok i gra się następną kartą.

Zastrzeżenia mogą być również zgłaszane w stosunku do sposobu wyłożenia karty: jeden z graczy ma wątpliwości, czy ostatnia karta została wyłożona prawidłowo. Sprawdza się to, odkrywając cały rząd. Jeśli karta została umieszczona nieprawidłowo, ostatni gracz, który ją wyłożył, traci 2 punkty. Jeśli karta była wyłożona poprawnie, gracz, który zgłosił sprzeciw traci 3 punkty. Wszystkie karty zostaną ponownie pomieszane i ułożone w stos. Gra rozpocznie się od nowa. Nowym graczem rozpoczynającym grę jest osoba, której karta została zakwestionowana - niezależnie od tego, czy zakwestionowanie było słuszne, czy nie.

## 4.9. WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE RÓZNICOWANIA

- Słabsze klasy lub podgrupy mogą otrzymać zestaw ze zmniejszoną liczbą kart tematycznych i/lub wybrane karty łączące (zobacz również przykład w punkcie 3 powyżej). Daje to mniej treści i umożliwia szybszy przegląd materiału.
- W przypadku zmniejszenia liczby kart łączących należy zadbać o to, aby mniejsza liczba kart również dawała różne możliwości tworzenia i opowiadania historii. Można pominąć karty, które są mało przydatne lub w ogóle nie są użyteczne w danym temacie.
- Jeśli liczba kart tematycznych zostanie zmniejszona, gra będzie tym łatwiejsza, im więcej treści i tematów jest już znanych uczniom z lekcji i nie muszą najpierw o tym czytać oraz im mniej abstrakcyjnych tematów zawierają wybrane karty.
- Jeżeli gra się wszystkimi kartami łączącymi, może okazać się pomocne, jeśli każdy uczestnik gry będzie miał przed sobą 10-15 takich kart, za które jest później odpowiedzialny. Zwiększa to przejrzystość dużej liczby kart.
- W grach zespołowych (zwłaszcza w młodszych klasach) poszczególni uczniowie w grupie mogą przejąć jedno lub więcej zadań specjalnych, w zależności od ich chęci i umiejętności: w ten sposób **do gry** mogą się włączyć nawet bardzo słabi lub mający trudności w nauce uczniowie. Możliwe są osoby np. mierząca czas, licząca punkty, lektor (który na prośbę odczytuje na głos dla wszystkich w grupie informacje na odwrocie karty) lub menedżer kart tematycznych lub łączących (który sortuje i na prośbę rozdaje lub wyklada karty).
- Ilustracje mogą być również pomocne w zrozumieniu i zapamiętywaniu: zawierają one istotne elementy danego wydarzenia w formie obrazka. Forma wizualna wspomaga uczących się w łączeniu i opanowywaniu treści.
- Przednie i tylne strony kart mogą być również używane przez uczniów do powtórki przed testem lub pracą klasową: przykładowo, odpowiednie karty mogą zostać obustronnie skopiowane w kopiarce i przekazane uczniom i uczniom jako szablon do wycięcia w domu. Przednie i tylne strony kart tematycznych funkcjonują następnie tak jak fiszki do nauki słownictwa.

## 5 ZABEZPIECZANIE WYNIKÓW PRACY

Istnieje kilka sposobów zabezpieczenia na późniejsze godziny lub na stałe ułożonych za pomocą kart sieci narracyjnych. Oto kilka przykładów:

- Uczennice i uczniowie fotografują swoimi smartfonami wyniki swojej pracy.
- Jeden/jedna z uczniów /uczennic lub nauczyciel /nauczycielka fotografuje jeden lub wszystkie wyniki pracy i udostępnia je reszcie grupy w formie cyfrowej (e-mailem, za pośrednictwem bezpiecznego komunikatora lub platformy edukacyjnej).
- Uczennice i uczniowie przekształcają sieć narracyjną w mapę koncepcyjną i rysują ją na kartce papieru.
- Przednie strony użytych kart zostaną skopiowane dla wszystkich uczących się, gotowa siatka narracyjna zostanie następnie przeniesiona wraz z kopiami do zeszytu i tam wklejona.

## NOTATKI










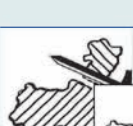

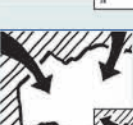





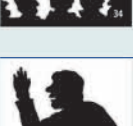
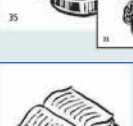
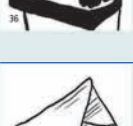
## 6 ÜBERSICHT „VERKNÜPFUNGSKARTEN“ | PRZEGLĄD „KART ŁĄCZĄCYCH“

Nachfolgende Übersicht zeigt mögliche Interpretations- bzw. Versprachlichungsmöglichkeiten für die Bilder der Verknüpfungskarten auf. Weitere Interpretationen sind möglich und erwünscht.

*Poniższy przegląd przedstawia różne interpretacje obrazków kart łączących. Możliwe i pożądane są dalsze interpretacje.*

	1	Zustimmung/ ja Ablehnung/ nein	zgoda/ tak odmowa/ nie		2	Freundschaft/ Verbündete/ Partner	przyjaźń/ sojusznik/ partner
	3	Gespräch/ verhandeln/ Dialog	rozmowa/ negocjować/ dialog		4	Glaube/ Religion/ beten/ religiös	wiara/ religia/ modlić się/ religijny
	5	Entschlossenheit/ Stärke/ Kraft/ Macht	zdecydowanie/ siła/ potęga/ władza		6	Hilfe/ Unterstützung/ Hilfe/ Unterstützung/	pomoc/ wsparcie/
	7	Kirche/ Kloster ↪ Synagoge	kościół/ klasztor ↪ synagoga		8	laufen/ eilen/ gehen	biec/ śpieszyć się/ iść
	9	Papst/ Christentum kath. Kirche	papież/ chrześcijaństwo/ kościół katolicki		10	reden/ sprechen/ Sprache	mówić/język
	11	sehen/ erkennen/ spionieren ↪ wegschauen/ ignorieren	widzieć/ rozpoznawać/ szpiegować ↪ odwracać wzrok/ ignorować		12	Unterdrückung/ Repression	ucisk/ represja
	13	Verteidigung/ Schutz / Wappen	obrona/ ochrona / herb/godło		14	Vertrag/ Urkunde ↪ Vertragsbruch/ Verrat/kündigen	umowa/ akt/ dokument ↪ zerwanie umowy/ zdrada/ wypowiedzieć
	15	Ernennung/ Bestimmung/ ernennen	mianowanie/ powołanie/ mianować kogoś kimś		16	Frage/ Ungewissheit/ Unsicherheit	pytanie/ niepewność
	17	König/ Krone/ königlich/ herrschen	król/ korona/ królewski/ panować		18	Herrschaft/ regieren/ befehlen	panowanie/ rządzić/ rozkazy



	19	Stopp/ Grenze/ aufhalten	zatrzymanie/ granica/ zatrzymywać		20	Unterwerfung/ Untertänigkeit	podbój/ poddanie się/ podległość
	21	Streit/ Konflikt	spór/ konflikt		22	Mord/ Attentat/ sterben	morderstwo/ zamach/ umierać
	23	Umkehr/ Richtungswechsel	odwrot/ zmiana kierunku		24	Geld/ Münzen/ bezahlen/ finanzieren	pieniądze/ monety/ płacić/ finansować
	25	Heirat/ Union/ Bündnis ↪ Scheidung/ Lösung	małżeństwo/ unia/ sojusz ↪ rozwód/zerwanie/ rozwiązanie		26	Tod/ sterben	śmierć/ umierać
	27	Krieg/ Schlacht/ Kampf/ kämpfen	wojna/ bitwa/ walka/ walczyć		28	Teilung/ teilen/ abspalten ↪ Annexion/ Anschlussmówić/	podział/ dzielić/ oddzielać ↪ aneksja/ przyłączenie
	29	Hinrichtung/ exekutieren	egzekucja/ wykonać egzekucję		30	besetzen/ einwandern ↪ auswandern/ Flucht	okupować/ zająć/ imigrować ↪ emigrować/ ucieczka
	31	Königreich/ Territorium/ Gebiet	królestwo/ terytorium/ obszar		32	Wahl/ wählen/ Abstimmung	wybór/ wybierać/ głosowanie
	33	zeigen/ deuten/ Richtung	pokazywać/ wskazywać/ kierunek		34	Bevölkerung/ Menschen/ Gruppe	ludność/ ludzie/ grupa
	35	Haft/ Sklaverei/ einsperren/ Gefangenschaft ↪ Befreiung	więzienie/ niewolnictwo ↪ uwolnienie/ wyzwolenie		36	Politiker/ Redner/ versprechen	polityk/ mówca/ obietcywać
	37	Buch/ lesen/ Bildung/ Wissen/ lernen	książka/ czytać/ wyszktałenie/ wiedza/ uczyć się		38	Brief/ Nachricht/ benachrichtigen	list/ wiadomość/ zawiadamić

	39 Bündnis/ Allianz/ Abkommen	sojusz/ przymierze/ porozumienie		40 Protest/ Widerstand/ demonstrieren	protest/ opór/ demonstrować
	41 bauen/ Bau errichten/ Gründung	budować/ wznosić budowlę/ założenie		42 Gesetz/ Rechtsstaat/ verabschieden	prawo/ państwo prawa/ uchwalać
	43 Austausch/ Wechsel/ Kontrast	wymiana/ zmiana/ kontrast		44 schreiben/ unterzeichnen/ Vertrag	pisać/ podpisywać/ umowa
	45 Handel/ Kauf/ Verkauf	handel/ kupno/ sprzedaż		46 eintreten/ betreten	wchodzić/ wstępować
	47 verlassen/ herausgehen	opuszczać/ wychodzić		48 Militär/ Aufrüstung/ Bedrohung	wojsko/ zbrojenie/ zagrożenie
	49 Zerstörung/ zerschlagen	zniszczenie/ rozbijać/ niszczyć		50 Haus/ zu Hause/ Wohnen/ Heimat	dom/ w domu/ mieszkać / ojczyzna
	51 planen/organisieren/ Konferenz	planować/ organizować/ konferencja		52 früher/ später/ danach/ Zeit	wcześniej/ później/ potem/ następnie/ czas
	53 Ziel/ Ende/ beenden	cel/ koniec / skończyć/ zakończyć		54 Idee/ Gedanke/ Vision	idea/ pomysł/ wizja
	55 Grundlage/ Folge/ Konsequenz	podstawa/ skutek/ konsekwencja		56 Anstieg/ Steigung	wzrost/ wzniesienie

## 7 ÜBERSICHT DER SETS UND INHALTSKARTEN | PRZEGLĄD ZESTAWÓW I KART TEMATYCZNYCH

### A: CHRISTIANISIERUNG / CHRYSYANIZACJA

A1	Christianisierung	Chrystianizacja
A2	Missionierung	Działalność misyjna
A3	Taufe Chlodwigs	chrzest Chlodwiga
A4	Kaiserkrönung Karls des Großen	koronacja Karola Wielkiego na cesarza
A5	Heiliges Römisches Reich	Święte Cesarstwo Rzymskie
A6	Taufe Mieszkos I.	Chrzest Polski
A7	Christianisierung der Kiewer Rus	Chrzest Rusi Kijowskiej
A8	Akt von Gnesen	Zjazd gnieźnieński
A9	Krönung Bolesław I. Chobrys zum König von Polen	Koronacja Bolesława Chrobrego na króla Polski
A10	Morgenländisches Schisma	Wielka schizma wschodnia
A11	Investiturstreit	Spór o inwestyturę
A12	Union von Krewo	Unia w Krewie
A13	Klöster	Klasztory
A14	Konstantinopel	Konstantynopol
A15	Rom	Rzym

### B: DEUTSCHER ORDEN / ZAKON KRZYŻACKI

B1	Deutscher Orden	Zakon krzyżacki
B2	Landesausbau	Rozwój osadnictwa
B3	Kreuzzüge	Krucjaty
B4	Hochmittel- alterliche Ostsiedlung	osadnictwo na Wschodzie w późnym średniowieczu
B5	Hanse	Hanza
B6	Polnisch-litauische Union	Unia polsko-litewska
B7	Schlacht bei Tannenberg	Bitwa pod Grunwaldem
B8	Neues Weltbild	Nowe spojrzenie na świat
B9	Reformation	Reformacja
B10	Herzogtum Preußen	Prusy Książęce
B11	Danzig	Gdańsk
B12	Dreifelderwirtschaft	Trójpolówka
B13	Dreizehnjähriger Krieg	Wojna trzynastoletnia
B14	Litauerkriege	Wojny z Litwą
B15	Magdeburger Stadtrecht	Prawo magdeburskie

**C: TEILUNGEN POLENS / ROZBIORY POLSKI**

C1	Erste Teilung Polens	I rozbiór Polski
C2	Personalunion Polen-Litauen-Sachsen	Czasy saskie
C3	Aufklärung	Oświecenie
C4	Erster Schlesischer Krieg	I Wojna śląska
C5	Siebenjähriger Krieg	Wojna siedmioletnia
C6	Adelsrepublik Polen-Litauen	Rzeczpospolita szlachecka
C7	Aufgeklärter Absolutismus	Absolutyzm oświecony
C8	Französische Revolution	Rewolucja francuska
C9	Verfassung Polens vom 3. Mai	Konstytucja 3 maja
C10	Konföderation von Targowica	Konfederacja targowicka
C11	Zweite Teilung Polens	II rozbiór Polski
C12	Dritte Teilung Polens	III rozbiór Polski
C13	Frieden von Tilsit	Pokój w Tylży
C14	Liberum Veto	Liberum Veto
C15	Szlachta	Szlachta

**D: HAMBACHER FEST**

D1	Hambacher Fest	Hambacher Fest
D2	Wiener Kongress	Kongres wiedeński
D3	Deutscher Bund	Związek Niemiecki
D4	Kongresspolen	Kongresówka
D5	Wartburgfest	Wartburgfest (demonstracja patriotów niemieckich, głównie studentów, na zamku Wartburg)
D6	Karlsbader Beschlüsse	Postanowienia karlsbadzkie
D7	Novemberaufstand	Powstanie listopadowe
D8	Polenlieder	Pieśni o Polsce
D9	Märzrevolution	Rewolucja marcowa
D10	Paulskirchenversammlung	Parlament frankfurcki
D11	Polendebatte	Kwestia polska w parlamencie frankfurckim
D12	Aufstände 1846 in polnischen Gebieten	Powstanie wielkopolskie 1846 roku
D13	Januaraufstand	Powstanie styczniowe
D14	Einigungskriege	Wojny o zjednoczenie Niemiec
D15	Nationalstaat	Państwo narodowe



### E: KULTURKAMPF

E1	Kulturkampf	Kulturkampf
E2	Königreich Preußen	Królestwo Prus
E3	Zentrumspartei	Niemiecka Partia Centrum
E4	Gründung des Deutschen Kaiserreichs	Utworzenie Cesarstwa Niemieckiego
E5	Kanzelparagraph	Kanzelparagraph (z niem. prawo zakazujące duchownym poruszania spraw politycznych z ambony)
E6	Maigesetze	Ustawy majowe
E7	Zivilehe	Małżeństwo cywilne
E8	Massenausweisungen von Polen aus Preußen	Rugi Pruskie
E9	Ostmarkenverein	Niemiecki Związek Marchii Wschodniej
E10	Wreschener Schulstreik	Strajk dzieci we Wrześni
E11	Germanisierung	Germanizacja
E12	Industrialisierung	Industrializacja
E13	Oberschlesisches Industriegebiet	Górnośląski Okręg Przemysłowy
E14	Ruhrpolen	Polacy w Zagłębiu Ruhry
E15	Trennung von Staat und Kirche	Rozdział kościoła od państwa

### F: ERSTER WELTKRIEG / I WOJNA ŚWIATOWA

F1	Erster Weltkrieg	I wojna światowa
F2	Imperialismus	Imperializm
F3	Schlacht bei Tannenberg	Bitwa pod Tannenbergiem
F4	Attentat von Sarajevo	Zamach w Sarajewie
F5	Ostfront (Erster Weltkrieg)	Front wschodni (I wojna światowa)
F6	Polnische Legionen	Legiony Polskie
F7	Regentschaftskönigreich Polen	Królestwo Polskie
F8	Friedensvertrag von Brest-Litowsk	Pokój z Brześcia Litewskiego
F9	2. Polnische Republik	II Rzeczpospolita
F10	Frauenwahlrecht	Prawo wyborcze dla kobiet
F11	Weimarer Republik	Republika Weimarska
F12	Friedensvertrag von Versailles	Traktat wersalski
F13	Polnisch-Sowjetischer Krieg	Wojna polsko-sowiecka
F14	Plebiszite und Aufstände	Powstania i plebiscyty
F15	Gebietsverluste Deutschlands	Straty terytorialne Niemiec

**G: ZWEITER WELTKRIEG /  
II WOJNA ŚWIATOWA**

G1	Zweiter Weltkrieg	II wojna światowa
G2	Münchener Abkommen	Układ monachijski
G3	Britisch-Französische Garantieerklärung	Gwarancje francuskie i brytyjskie dla Polski
G4	Hitler-Stalin-Pakt	Pakt Ribbentrop-Mołotow
G5	Deutscher Überfall auf Polen	Wojna obronna Polski 1939 roku
G6	Generalgouvernement	Generalne Gubernatorstwo
G7	Polnische Exilregierung	Rząd Rzeczypospolitej Polskiej na uchodźstwie
G8	Massaker von Katyn	Zbrodnia katyńska
G9	Warschauer Aufstand	Powstanie warszawskie
G10	Generalplan Ost	Generalny Plan Wschodni
G11	Konzentrationslager	Obozy koncentracyjne
G12	Polnische Heimatarmee	Armia Krajowa
G13	Polnischer Untergrundstaat	Polskie Państwo Podziemne
G14	Rote Armee	Armia Czerwona
G15	Vernichtungskrieg	Wojna na wyniszczenie
G16	„Volksdeutsche“	„Volksdeutsche“
G17	Zwangsarbeit	Praca przymusowa

**H: AUSCHWITZ**

H1	Konzentrations- und Vernichtungslager Auschwitz	Niemiecki obóz koncentracyjny oraz zagłady w Auschwitz
H2	„Polenaktion“	„Polenaktion“
H3	Novemberpogrome	Pogrom Żydów 1938
H4	Massenmorde	Masowe egzekucje
H5	Vernichtungslager	Obóz zagłady
H6	Wannseekonferenz	Konferencja w Wannsee
H7	Aktion Reinhardt	Akcja „Reinhardt”
H8	Aufstand im Warschauer Ghetto	Powstanie w getcie warszawskim
H9	Befreiung durch die Rote Armee	Wyzwolenie przez Armię Czerwoną kobiet
H10	Auschwitzprozesse	Procesy oświęcimskie
H11	Antisemitismus	Antysemityzm
H12	Deportation	Deportacja
H13	Gerechte unter den Völkern	Sprawiedliwy wśród Narodów Świata
H14	Ghettos	Getta
H15	Holocaust	Holocaust
H16	Judenhelfer	Pomoc Żydom
H17	Schmalzownik	Szmalcownik

### I: ODER-NEISSE-GRENZE / GRANICA NA ODRZE I NYSIE

I 1	Oder-Neiße-Grenze	Granica na Odrze i Nysie
I 2	Curzon-Linie	Linia Curzona
I 3	Flucht, Vertreibung und Zwangsumsiedlung während des 2. Weltkriegs	Ucieczki, wypędzenia i przymusowe przesiedlenia podczas II wojny światowej
I 4	Flucht- und Vertreibung Deutscher am Ende des 2. Weltkriegs	Ucieczki i wysiedlenia Niemców pod koniec II wojny światowej
I 5	Potsdamer Konferenz	Konferencja poczdamska
I 6	„Westverschiebung“ Polens	Przesunięcie granic Polski na zachód
I 7	Abtretung Ostpreußens	Utrata Prus Wschodnich
I 8	Zwangsumsiedlung und Vertreibung von Polen nach dem 2. Weltkrieg	Przesiedlenia i wypędzenia Polaków po II wojnie światowej
I 9	Polonisierung und Besiedlung	Polonizacja i zasiedlenie ziem zachodnich
I 10	Görlitzer Abkommen	Układ zgorzelecki
I 11	Warschauer Vertrag	Układ normalizacyjny PRL - RFN
I 12	Deutsch-Polnischer Grenzvertrag	Polsko-niemiecki traktat graniczny
I 13	Euroregion Pro Europa Viadrina	Euroregion Pro Europa Viadrina
I 14	Beitritt Polens zum Schengen-Raum	Wejście Polski do strefy Schengen
I 15	Doppelstädte	Podzielone miasta

### J: ENDE DER TEILUNG EUROPAS / KONIEC PODZIAŁU EUROPY

J1	Ende der Teilung Europas	Koniec podziału Europy
J2	Marshallplan	Plan Marshalla
J3	Rat für gegenseitige Wirtschaftshilfe	Rada Wzajemnej Pomocy Gospodarczej
J4	Deutsche Teilung	Podział Niemiec
J5	NATO	NATO
J6	Warschauer Pakt	Układ Warszawski
J7	Solidarność (Solidarität)	Solidarność
J8	Glasnost & Perestroika	Głasnost i Pierestrojka
J9	Runder Tisch	Okrągły Stół
J10	Erste demokratisch gewählte Regierung in einem kommunistischen Land	Pierwszy demokratycznie wybrany rząd w komunistycznym kraju
J11	Friedliche Revolution	Pokojowa rewolucja
J12	„Mauerfall“	„Upadek Muru Berlińskiego“
J13	Volkskammerwahl	Wybory do Izby Ludowej
J14	Zwei-Plus-Vier-Vertrag	Konferencja dwa plus cztery
J15	Deutsche Wiedervereinigung	Zjednoczenie Niemiec
J16	Sinatra-Doktrin	Doktryna Sinatry

## K: EUROPÄISCHE UNION / UNIA EUROPEJSKA

L1	Europäische Union	Unia Europejska
L2	Schuman-Plan	Plan Schumana
L3	Montanunion	Europejska Wspólnota Węgla i Stali
L4	Römische Verträge	Traktaty rzymskie
L5	EU-Beitritt Polens	Przystąpienie Polski do UE
L6	Gemeinsame Außen- und Sicherheitspolitik	Wspólna polityka zagraniczna i bezpieczeństwa
L7	Gemeinsame Werte	Wspólne wartości
L8	EU-Parlament	Parlament Europejski
L9	Schengener Abkommen	Układ z Schengen
L10	Erweiterungen der EU	Rozszerzenie Unii Europejskiej
L11	Finanzielle Unterstützung und Förderprogramme	Wsparcie finansowe i programy rozwojowe
L12	Vertrag von Maastricht	Traktat z Maastricht
L13	Euro	Euro
L14	Europäische Kommission	Komisja Europejska
L15	Europäischer Rat	Rada Europejska
L16	Symbole der Europäischen Union	Symbole Unii Europejskiej
L17	„4 Freiheiten der EU“	Cztery swobody Unii Europejskiej