

## Textura Special Edition | Kurzanleitung

### Über *Textura*

*Textura* bietet einen spielerischen Ansatz für das Geschichtslernen, der die narrative Kompetenz der Lernenden fördert und damit zugleich erworbenes Wissen vertieft und anwendbar macht. Die *Textura* „Special Edition“ umfasst 11 Themensets zu ausgewählten Erinnerungsorten der deutsch-polnischen Geschichte.

### Spielmaterial: Inhaltskarten

Die Vorderseiten benennen zweisprachig (deutsch, polnisch) Ereignisse, Orte oder Fachbegriffe, die jeweils durch eine Zeichnung illustriert werden. 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 umfassendere bzw. weiterführende Informationen in der deutschen bzw. polnischen Wikipedia, da dort alle Inhalte sowohl verfügbar sind als auch im Kontext dargestellt werden.



Beispiel für Vorder- und

Rückseite einer Inhaltskarte.



Die Inhaltskarten zu den Erinnerungsorten sind eine Auswahl, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben kann. 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 beispielsweise die Möglichkeit, gezielt besondere und als wichtig erachtete Personen aufzunehmen. Vorlagen für die Blankokarten zum Ausdrucken können als PDF auch auf der Internetseite zum Spiel heruntergeladen werden: <https://textura-spiel.de/2018/09/blankokarten/>

### Spielmaterial: Verknüpfungskarten

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.

## Ziel des Spiels

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, jede Inhaltskarte kann Ausgang eines Erzählstrangs sein. Die Spielerinnen und Spieler bilden durch ihr Wissen, ihre Abstraktions- und Assoziationsfähigkeit Zusammenhänge und erzählen mit Hilfe der Karten Geschichte. Im Laufe des Spiels entsteht ein verzweigtes Gewebe (lat. *textura*), das eine mögliche Darstellung der Zusammenhänge zwischen historischen Ereignissen, Entwicklungen, Institutionen usw. bietet und diese Verbindungen zugleich strukturiert und visualisiert. Die Spieler können Zusammenhänge erkennen, fehlerhafte Konzepte können im gemeinsamen Spiel korrigiert und verschiedene Darstellungsmöglichkeiten diskutiert werden.

## Einsatzmöglichkeiten

### 1. Was wissen wir schon? 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.

### 2. Geschichte kooperativ erzählen - 2-6 Spieler, Dauer: 20 Minuten

Ziel ist es, in Kleingruppen 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.

### 3. Kompetitives Erzählen – die schnelle Story - 3-6 Spieler, Dauer: 10 Minuten

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. Das Ablegen von Verknüpfungen bringt 1 Punkt, Inhaltskarten jeweils 2 Punkte.

Verschiedene Inhaltskarten und Themensets können für bestimmte Fragestellungen zusammengestellt werden, z.B. Thema „Macht und Herrschaft“: Stellt mit Hilfe der Karten dar und erklärt, wie sich Herrschaftslegitimation im Lauf der Geschichte verändert hat.

## Beispiel für ein Textura „Erzähl-Netz“ zum „Hambacher Fest“ 1832

