

snapture

Methodenkarten für den fächerübergreifenden Unterricht

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Bildungsziel

Die Game-App „Snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!“ versetzt Skulpturen in den Unterricht. Körperzentriert und medien-spezifisch verfolgt das Game die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit Kunst anhand ausgewählter Exponate des Bode-Museums.

Auf drei Ebenen stellt „Snapture“ Bedingungen für das Erlangen überfachlicher Bildkompetenz her:

- sprachlich-affektiver Impuls (Challenge)
- fotografisches Einfügen skulpturaler Elemente im Lebensumfeld (Creation)
- aktuelle alltagsmediale Bildbezüge (Update)

Inhalte

Die vorgestellten Methoden können vor, während und nach der Nutzung der App eingesetzt werden. Ihnen als Lehrkräfte dienen sie zur Vorbereitung eines spielbasierten und handlungsorientierten Unterrichts. Wechseln Sie zwischen analoger und digitaler Arbeit und nutzen Sie jene Elemente des Games, die für Ihren Unterricht gerade am spannendsten sind. Die Methoden umfassen spielerisch-kreative Aktionen und diskursive Reflexionen.

Setzen Sie mit „Snapture“ kulturelle Bildung in Ihren jeweiligen curricularen Kontext ein und erweitern Sie das Lernen fächerübergreifend. Jede Methoden-Karte führt zwei Fachbereiche zusammen. Die Karten lassen sich auch untereinander mit weiteren Fächerverbänden zu Unterrichtsketten kombinieren.

Angesprochen werden folgende Fachbereiche:

Kunst, Theater, Politik, Gesellschaft, Deutsch, Ethik, Philosophie, Mint

Für Ihre Vorbereitung:

- Alle Schüler*innen und Sie installieren die kostenfreie Game-App „Snapture“ aus dem App Store oder Google Play Store auf dem Smartphone oder Tablet. Gründen Sie eine Gruppe.
- Drucken Sie die Skulpturen und die Creations der Schüler*innen aus, um modular mit den Game-Elementen arbeiten zu können.
- Schaffen Sie spielerische Freiräume, um körperbezogenes Arbeiten zu ermöglichen.
- Gestalten Sie ein flexibles, forschendes Lernumfeld.
- Stellen Sie sich auf eigendynamische Themenfindungen ein, die den Unterricht erweitern.
- Lassen Sie sich von den Ideen Ihrer Schüler*innen überraschen.

Kombinieren Sie Methoden miteinander: Legen Sie die gleichfarbigen Pfeile aneinander und nutzen Sie das Kartenset modular im Unterricht.



Viel Spaß beim Spielen!

snapture

Methodenkarten für den fächerübergreifenden Unterricht

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Technische Einführung

„Snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!“ kann kostenlos im Google Play Store und App Store heruntergeladen und auf dem Smartphone oder Tablet installiert werden. Das Game wurde für Menschen ab zehn Jahren entwickelt und lässt sich ortsunabhängig in der Schule, im Stadtraum, zu Hause oder im Museum spielen. Dabei steht eine Singleplayer- und eine Multiplayer-Variante zur Verfügung. Die Spieldauer variiert je nach Gruppengröße und liegt mit einer Schulklasse im Schnitt zwischen 15 und 25 Minuten.

Zur Nutzung wird ein Smartphone oder Tablet mit einer funktionstüchtigen Kamera benötigt sowie, wenn möglich, eine aktive Internetverbindung.

TIPP:

➕ Machen Sie sich vor der Nutzung im Unterricht mit der App und ihrer Spielmechanik vertraut.

Zur Nutzung im Unterricht folgen Sie diesen Schritten:

- Laden Sie die App herunter und öffnen Sie diese auf Ihrem Smartphone oder Tablet.
- Zur gemeinsamen Nutzung mit Schüler*innen wählen Sie den Gruppenmodus und erstellen eine neue Gruppe.
- Notieren Sie sich den angezeigten Namen und Gruppencode. Damit können die Schüler*innen Ihrer Gruppe nach Installation der App auf ihren eigenen Endgeräten beitreten.
- Unter dem Zahnrad-Icon können Sie die Einstellungen der

App ändern. In den Einstellungen können Sie die Creations Ihrer Schüler*innen sowie die Mitglieder der Gruppe einsehen und verwalten.

→ Als Gruppenmaster können Sie die Creations der Schüler*innen herunterladen. Aus der Fotogalerie können Sie diese weiter versenden und ausdrucken.

TIPPS:

- ➕ Sie können nur Gruppenmaster einer Gruppe sein. Benötigen Sie mehr als eine Gruppe, z.B. um die App in unterschiedlichen Klassen zu nutzen, lassen Sie eine*n verantwortungsvolle*n Schüler*in eine neue Gruppe erstellen.
- ➕ Die Funktionen des Games sind intuitiv und für Schüler*innen gut erfassbar. Geben Sie nur dann Hilfestellungen, wenn die Schüler*innen von selbst auf Sie zukommen.
- ➕ Sie können das Game pausieren und nach erneutem Öffnen weiterspielen. Nach vier Wochen werden die im Spiel gespeicherten Daten gelöscht.

Bitte beachten Sie bei der Nutzung der Anregungen und Methoden der App stets die Einhaltung der aktuell geltenden Hygieneregulungen und adaptieren die Übungen dementsprechend.

Hinweise zur Nutzung und Datenschutz:

Personen, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, oder in der Geschäftsfähigkeit eingeschränkte Personen bedürfen zur Registrierung und Nutzung der App der Einwilligung ihrer gesetzlichen Vertreter*innen (Eltern oder Vormund). Wir empfehlen Ihnen, eine schriftliche Erlaubnis der Erziehungsberechtigten einzuholen, bevor die Schüler*innen die App im Rahmen des Unterrichts nutzen und auf ihren eigenen Smartphones oder Tablets installieren. Während des Spiels greift die App auf Kamera und den Bildspeicher des Geräts zu. Der Zugriff muss von jeder*m Spieler*in aktiv, durch Zustimmung der Datenschutzbedingungen, auf ihren Geräten erlaubt werden, um die App nutzen zu können zu nutzen. Es werden über die für das Spiel hinausgehenden notwendigen Funktionen keine Daten der Schüler*innen gespeichert oder erhoben. Eine ausführliche Version der Datenschutzerklärung finden Sie zum Nachlesen in der App und unter <https://www.lab-bode.de/finale/lab.bode-game/>.

snapture

Methodenkarten für den fächerübergreifenden Unterricht

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Das Game „Snapture“ – kurz erklärt

Spielziel ist es, die „erstarren“ Skulpturen des Bode-Museums freizuschalten und wieder in Bewegung zu bringen.

Skulpturensaal:

- Hier befinden sich alle Skulpturen und warten darauf, von den Spieler*innen freigeschaltet zu werden. Im Multiplayer-Modus arbeitet die Gruppe in einem gemeinsamen Skulpturensaal auf das Spielziel hin.
- Die Freischaltung erfolgt schrittweise über das Erstellen eigener Fotos. Für diese Creations werden Samples (isolierte Details der Skulptur) verwendet.
- Sobald eine Creation erstellt ist, lassen sich durch Antippen Informationen zur Skulptur abrufen.
- Der grüne Punkt auf den Skulpturen zeigt an, dass ein*e Mitspieler*in eine neue Creation erstellt hat, die unter den Informationen eingesehen werden kann.

Challenge und Skulpturen-Samples




- Über das Play-Icon im Skulpturensaal starten die Spieler*innen den Prozess.
- Der Zufallsgenerator spielt eine Challenge aus wenigen Wörtern zu.
- Für ihre Challenge suchen sich die Spieler*innen ein Skulpturen-Sample aus. (Mit dem grünen Pfeil → kann durch die verfügbaren Samples geblättert werden. Die Samples können auf dem Bildschirm verschoben, vergrößert und verkleinert werden.)

Creation:


- Ziel ist es, inspiriert von der Challenge, eine ausdrucksstarke Creation zu entwickeln.
- Das Skulpturen-Sample liegt über der aktiven Kamera und wird so in die eigene Lebensumgebung eingefügt. Dabei kann zwischen Front- und Back-Modus gewechselt werden. Es stehen unterschiedliche Filter zur weiteren Gestaltung zur Verfügung.
- Zwischendurch erscheinen Hinweise zur kreativen Erweiterung.
- Sind die Spieler*innen mit ihrer Creation zufrieden, geben sie ihr einen Titel.

Update:

- Sind zu einer Skulptur drei Creations mit ihren Skulpturen-Samples erstellt worden, ist diese im Skulpturensaal freigeschaltet und bewegt sich.
- Hinter der Skulptur erscheint ein zeitgenössisches Update. Das Update ist ein Vorschlag für einen möglichen Bezugspunkt zu Themen und Bildern, welche in unserer gemeinsamen Lebenswelt gerade aktuell und wichtig sind.
- Das Update lässt sich öffnen und wird durch einen Kurztext kontextualisiert.

-  Einstellungen ändern
-  zurück in den Skulpturensaal
-  Übersicht eigene Creations

TIPP:

-  Sound wird im Game als erzählerisches Element verwendet. Weisen Sie Ihre Schüler*innen an, den Sound an ihren Geräten einzuschalten.

snapture

Methodenkarten für den fächerübergreifenden Unterricht

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Skulpturensaal in der Übersicht

Besuchen Sie die Skulpturen im Bode-Museum.

→ Die Raumnummer neben dem Bild zeigt Ihnen den Ausstellungsort der Skulptur in den Sammlungen an.

→ Recherchieren Sie zusätzliche Informationen in der Online-Datenbank der Staatlichen Museen zu Berlin, SMB-digital, (<http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus> -> Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst) unter dem Titel der Skulptur.



Hans Multscher,
Die Erhebung
der Maria
Magdalena
R 109



Unbekannt,
Christus-
Johannes-
Gruppe
R 111



Unbekannt,
Muttergottes
R 111



Unbekannt,
Die belagerte
Stadt
R 115



Baccio
Bandinelli,
Herkules und
Kakus
R 123



Domenico
Guido,
Bildnis
des Louis
Phélypeaux
de La Vrillière
R 131



Bernardino
Cametti,
Diana als
Jägerin
R 134



Antonio
Canova,
Tänzerin
R 134



Giovanni
Lorenzo
Bernini,
Satyr mit
Panther
R 134



Pedro
Roldán,
Mater
Dolorosa
R 211



Unbekannt,
Maria mit
Trauernden
(Maria
Ohnmacht) aus
Mittelbiberach
R 212



Adrian de
Vries,
Raub der
Proserpina
R 217



Raimund
Faltz, Atlas
Himmelskörper
R 225



Luca Duca,
Marc Aurel
R 239



Ignaz
Günther,
Erzengel
Michael als
Bezwinger
des Satans
R 252



Johann
Baptist
Straub,
Gottvater auf
der Weltkugel
R 254

Methodenkarte Politik und Theater

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte Politik und Theater

AKTIONEN

Körper- Collage:

Spieler*innen werden zu Skulpturen

- ▶ Die Spieler*innen arbeiten zu dritt mit einem Smartphone/Tablet und setzen sich gegenseitig in Szene. Während des Games entwickeln sie Creations in gemeinsam inszenierten Fotosessions. Dabei agieren die Schüler*innen jeweils als „Fotograf*in“, als „Motiv“ oder als „Bildhauer*in“.
- ▶ Der*die Bildhauer*in bringt vorsichtig den Körper des Motivs in Form und Haltung und gibt Anweisungen zu Mimik oder Blick. Erst wenn er*sie zufrieden ist, wird fotografiert.
- ▶ Lassen Sie zwischen den Rollen wechseln.
- ▶ Regen Sie dazu an, Sample und Skulptur möglichst perfekt aneinander zu fügen und szenische Gestaltungsmöglichkeiten wie Perspektive, Status, Requisiten, Hintergrund, Gestik und Mimik zu verwenden.

Von Creations zur Szene:

Freeze-Impro aus der Skulpturen-Haltung

- ▶ Bringen Sie die Spieler*innen in einen Halbkreis und wählen Sie gemeinsam eine Creation aus. Die Künstler*innengruppe der Creation nimmt ihre ursprünglichen Positionen aus dem Foto wieder ein.
- ▶ Auf „Go“ beginnen die Spieler*innen aus dieser Haltung heraus zu improvisieren.
- ▶ Die Zuschauenden können jetzt „Freeze“ rufen. Die Skulpturen frieren ein und die Person, welche gerufen hat, übernimmt die Position, Gestik und Mimik einer Skulptur.
- ▶ Auf „Go“ beginnt die Improvisation erneut.
- ▶ Lassen Sie die Zuschauenden im „Freeze“ benennen, welche Skulptur

der Gruppe gerade den höchsten Status hat. Auf das „Go“ müssen die anderen Spieler*innen alles, was diese Skulptur in der weiteren Improvisation sagt oder tut, bejahen und unterstützen.

REFLEXIONEN

- ← Welche Geschichten ergeben sich aus den Haltungen? Welche Stimmen stecken in den Skulpturen und welche Themen werden miteinander verhandelt?
- ← Haben sich Körperhaltung und Spiel mit dem Status der Figur verändert? Welche Erfahrungen haben die Spieler*innen gemacht?
- ← Lassen Sie diskutieren: Welche Merkmale verbinden wir im Alltag mit Status und unserer Einschätzung einer Person? Sind diese „Signale“ immer „echt“ oder eher „Theater“?

TIPPS:

- + Räumen Sie gemeinsam alle Tische und Stühle weg. Schaffen Sie eine freie Spielfläche.
- + Machen Sie ein Aufwärmspiel. Regen Sie zu Bewegung an. (Vorschlag: Im Kreis geben die Spieler*innen eine Geste und ein Geräusch weiter und vergrößern diese mit jeder*jedem Spieler*in bis zum Maximum.)

snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!

Methodenkarte Medien und Philosophie

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte

Medien und Philosophie

AKTIONEN

Schulhof-Snake:

Mit dem Körper spielen

- ▶ Übertragen Sie zum Warmwerden einen digitalen Klassiker in ein analoges Körperspiel: Auf einer umrandeten Spielfläche (Schulhof, Sportplatz) verteilen sich alle bis auf zwei Spieler*innen als „Pixel“. Die zwei verbleibenden Spieler*innen starten am Spielfeldrand als „Snakeheads“. Sie wollen so schnell wie möglich von einem Ende zum anderen kommen. Dabei müssen sie möglichst alle Pixel einsammeln! Dies geschieht über Berührung und das folgende Festhalten des Pixels an der Schulter der anderen. Die Schlange (Polonaise) wird immer länger. Wer zuerst mit der gesamten Schlange durch die Ziellinie kommt, hat gewonnen. Zerrißt eine Schlange vor dem Ziel, gewinnen automatisch die anderen.
- ▶ Besprechen Sie das zugrundeliegende digitale Spiel und vergleichen Sie es in Bezug auf Verhalten, Körper, Teamwork, Raumnutzung etc.
- ▶ Sammeln Sie Vorschläge für zusätzliche Spielregeln entsprechend eigener Spielerfahrungen.

Challenge accepted:

Zum Spielen herausfordern

- ▶ In Kleingruppen entwickeln die Schüler*innen eigene Challenges, kleine Aufgaben, die unter einer bestimmten Auflage geschehen. Die Aufgaben müssen nicht schwer sein, erst die Auflage macht es schwer, sie umzusetzen.
- ▶ Mit ihrer Challenge gehen sie im zweiten Schritt auf eine andere Kleingruppe zu: „Wir fordern euch heraus, uns ein Glas Wasser zu bringen. Nehmt ihr an?“ Die Gruppe berät sich kurz. Lehnen sie ab, verlieren sie Punkte und die Herausfordernden ziehen weiter. Nehmen sie an,

erfahren sie die Auflage: „Dabei dürft ihr kein Gefäß benutzen.“

- ▶ Schafft es die herausgeforderte Gruppe, die Challenge zu erfüllen, erhalten sie Punkte. Wird die Challenge von einer*m Schiedsrichter*in als unmöglich eingestuft, verlieren die Herausfordernden Punkte.
- ▶ In mehreren Runden fordern die Gruppen sich gegenseitig heraus.

The Game-Game:

Das Spiel ins Spiel bringen

- ▶ Die Gruppe spielt gemeinsam „Snapture“. Hintergrund für ihre Creations bildet jedoch nicht die reale, sondern die virtuelle Welt. Die Schüler*innen setzen die Samples vor dem Bildschirm in ihnen vertraute Spielwelten ein. Sie ergänzen mit den Skulpturenteilen Charaktere, Landschaften oder Räume und entwickeln so In-Game-Fotografien. (Dies kann auch gemeinsam am Smartboard passieren.)
- ▶ Besprechen Sie die entstandenen Creations in Hinblick auf echte und virtuelle Räume. Die Schüler*innen können neue Spielwelten und Spielmechanismen ableiten und konzipieren.

REFLEXIONEN

- ← Sprechen Sie mit Ihren Schüler*innen darüber, wann und wo sie spielen, warum sie gerne spielen und wie ein Spiel sein muss, um ihr Interesse zu wecken. Werten Sie nicht!
- ← Diskutieren Sie im offenen Gespräch mit der Gruppe das Verhältnis von freiem Willen und Manipulation in ihren Spielerfahrungen.
- ← Öffnen Sie das Gespräch zu einer allgemeinen Diskussion über Autonomie mit der Frage: Spielst du das Spiel oder spielt das Spiel dich?

snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!



Methodenkarte Deutsch und Theater

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte

Deutsch und Theater



AKTIONEN

In den Mund gelegt:

Creations als Sprechanlässe

- ▶ Drucken Sie die Creations aus und verteilen sie diese auf Tischen oder dem Fußboden. Die Spieler*innen sind aufgefordert, Beziehungen zwischen den Motiven herzustellen. Dabei können alle Ebenen des Bildes als Grundlage von Bildgruppen dienen. Die Spieler*innen kombinieren nacheinander und begründen ihre Entscheidungen im moderierten Gespräch.
- ▶ Verteilen Sie Sprechblasen-Post-its und Stifte. Den Creations werden nun Aussagen in den Mund gelegt. Die Spieler*innen formulieren spontan Aussagesätze und kleben sie an die ausgewählte Figur.
- ▶ Die Post-its werden von den Creations gelöst. In Kleingruppen verbinden die Spieler*innen die Sätze zu Dialogen und ergänzen sie schriftlich zu einer kleinen Szene. Die Szenen können im Anschluss vorgeführt werden.

Was ist geschehen:

Creations als Schreibenlässe

- ▶ Aus ihrer Sammlung wählen die Spieler*innen eine Creation aus und machen sich Gedanken über die Situation, die im Foto entstanden ist. (Fragen für den Einstieg könnten sein: Wer handelt und was ist das für eine Person bzw. für ein Objekt? Wie heißt, was will und was befürchtet er/sie/es? Wo findet die Situation statt? Was kennzeichnet den Ort der Handlung?)
- ▶ Die Spieler*innen fertigen ein Storyboard an. Darin gehen sie der Frage nach, was vor und nach der dargestellten Situation geschehen ist. In Skizzen ergänzen sie ihre Creation durch Vorher- und Nachher-Bilder.

- ▶ Im nächsten Schritt entwickeln die Spieler*innen aus dem Storyboard einen Text. Mit dem Ziel, Spannung aufzubauen, überführen sie die Skizzen in Sprache.

Im Fluss:

Challenges als Einstieg in das Kreative Schreiben

- ▶ Benutzen Sie die Phrasen aus den Challenges als Textestiege für Automatisches Schreiben. Eine Challenge bildet den Einstieg in einen Fließtext, der ohne Absetzen unter Zeitvorgabe entsteht.
- ▶ Alternativ können Sie auch drei bis fünf Challenges vorgeben, die in einem Text verarbeitet werden müssen.

REFLEXIONEN

- ← Reflektieren Sie mit den Spieler*innen, welche Challenges bei ihnen innere Bilder auslösen und warum. Welche Assoziationen entstehen durch die Worte?
- ← Erörtern Sie, wie die Spieler*innen ihre Titel gewählt haben: Auf welche Weise verändern oder kommentieren die Titel die Bildaussage? In welchem Verhältnis stehen Bildtitel und die Begriffe der Challenge am Rand? Entstehen Bezüge oder gegenseitige Kommentare?
- ← Diskutieren Sie, auf welchen Ebenen und wodurch sich in den Creations Handlung ausdrückt. (Bewegung, Bild-Text-Verhältnis, Mimik, Reaktionen etc.)



Methodenkarte Kunst und Politik

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte Kunst und Politik

AKTIONEN

Hoch wollen und oben bleiben:

Improvisation mit Statuswippe

- ▶ Die Spielenden stehen im Kreis. Eine Person tritt in die Mitte. Sie ist die erste auf der Party und versucht, mit dem Körper soviel Raum wie möglich einzunehmen. Eine andere kommt hinzu und will noch mehr Raum einnehmen. So geht es immer weiter, bis alle einander den Raum abspenstig machen. Dabei dürfen sie sich nicht berühren!
- ▶ Im zweiten Schritt gehen Sie als Spielleiter*in in die umherlaufende Menge und flüstern Einzelnen kleine Statuswechsel ins Ohr, auf die körperlich reagiert werden muss: „Du bist gerade in einen Hundehaufen getreten.“, „Du kommst zu spät zum Vorstellungsgespräch.“, „Du hast Schweiß unter den Achseln.“, „Du hast nicht für die Prüfung gelernt.“ etc.
- ▶ Bestimmen Sie vor Spielbeginn einzelne Schüler*innen, die als Beobachter*innen außen vor bleiben. Diese beschreiben hinterher die Veränderungen in der Gruppe.

Männer, die auf Pferden reiten:

Bildanalyse in der Suchmaschine

- ▶ In Kleingruppen wird das Werk „Marc Aurel, Kopie einer Reiterstatue“ von Luca Duca (1551/1569) unter folgenden Gesichtspunkten diskutiert: Woran erkennen wir den Status der dargestellten Person? Welche Gesellschaftsstruktur liegt wohl dieser Darstellungsweise zugrunde?
- ▶ Im Internet recherchieren die Gruppen weitere Reiterstandbilder im öffentlichen Raum. Sie wählen fünf Bilder aus und legen diese ausgedruckt zum Werk. Nun stellen sie eine Hierarchie her. Wer hat den höchsten Status, wer den niedrigsten?
- ▶ Die Gruppen recherchieren als nächstes Bilder von drei aktuellen

Regierungschefs, die sich heute noch auf Pferden präsentieren, und fügen sie in ihre Status-Reihe ein. Sie vergleichen diese auch in Hinblick auf die zugrundeliegende Herrschaftsform.

- ▶ Im Internet suchen sie weitere Darstellungsweisen, mit denen sich aktuelle Regierende der Öffentlichkeit präsentieren (z.B. Wahlplakate). Sie untersuchen, wie ohne Pferd Status dargestellt werden kann.

REFLEXIONEN

- ← Drucken Sie das Reiterstandbild Marc Aurels sowie die zu diesem entstandenen Creations aus und verteilen sie auf Tischen oder dem Fußboden. Moderieren Sie ein Gespräch über die entstandenen Werke in Hinblick auf den Begriff „Herrschaft“.
- ← Welche Begriffe geben die Schüler*innen in die Suchmaschine ein, um aktuelle Bildparallelen im Sinne der Updates zu finden. Regen Sie eine Reflexion der Begriffsfindung an.
- ← Diskutieren Sie die Frage: Wodurch entsteht Macht?

TIPP:

- + Erweitern Sie so auch andere Updates im Game über die Bildersuche im Internet.

Methodenkarte Ethik und Gesellschaft

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte

Ethik und Gesellschaft

AKTIONEN

Gedanken teilen:

Ethik spielen

▶ Geben Sie eine ethische Grundfrage in eine Flüsterrunde. In einem stillen Gespräch unter vier Augen tauschen sich die Spieler*innen darüber aus, was diese Frage für sie bedeutet. (Entwickeln Sie die Grundfrage eventuell vorab gemeinsam mit der Lerngruppe!)

Mögliche Fragen könnten zum Beispiel sein:

Wie können wir gut zusammen leben?

Wofür brauchen wir Moral?

Gelten Menschenrechte für alle Zeiten?

Gibt es ein starkes Geschlecht?

Heiligt der Zweck alle Mittel?

Woran erkenne ich Freundschaft?

▶ Das nun folgende Spielen von „Snapture“ steht unter dieser gemeinsamen Grundfrage. Die Frage muss im Game nicht beantwortet werden, sie kann kommentiert, kontrastiert, befragt oder übersteigert werden.

▶ Nach dem Spiel sucht jede*r Spieler*in eine eigene Creation aus und stellt den anderen vor, in welchem Verhältnis sie zur Grundfrage steht.

Gedanken ordnen:

Themen clustern

▶ Die Spieler*innen stehen im Kreis. Vor ihren Füßen liegen die Titel und Challenges auf Textkarten als innerer Kreis aus. Eine Textkarte liegt in der Mitte.

▶ Die Spieler*innen werden aufgefordert, nacheinander eine weitere Textkarte ihrer Wahl anzulegen, die für ihr Gefühl thematisch zur anderen

passt. Sie begründen ihre Entscheidung.

▶ So entsteht nach und nach ein Cluster aus Begriffen und Phrasen des Games. Dieses ordnen die Spieler*innen im Weiteren, indem sie auf leeren Karten Überschriften zu einzelnen Cluster-Armen entwickeln.

▶ Im Unterrichtsverlauf können sie sich weiter mit diesen Themenfeldern beschäftigen.

REFLEXIONEN

← Öffnen Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Flüsterrunde zum offenen philosophischen Gespräch über die gemeinsame Grundfrage.

TIPPS:

+ Schaffen Sie eine einladende Atmosphäre und erklären Sie grundlegende Regeln.

+ Bewerten Sie nicht, sondern seien Sie offen dafür, Neues zu lernen.

+ Ermöglichen Sie den Schüler*innen, mit Ambiguität umzugehen.

+ Weisen Sie „verrückte Ideen“ nicht zurück, denn sie können neue Perspektiven bringen.

+ Beziehen Sie Präkonzepte ein, indem Sie darum bitten, Sichtweisen mit Erfahrungen begründen.

snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!

Methodenkarte Kunst und MINT

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte Kunst und MINT

AKTIONEN

Körper im Quadrat:

Geometrie spielen

▶ Auf einer freien Spielfläche stehen sich Schüler*innen in zwei Reihen gegenüber. Nennen Sie der ersten Gruppe einen geometrischen Körper, den sie darstellen müssen. Sie bewegen sich so lange als dieser Körper, bis die zweite Gruppe diesen errät. Dann erhält die zweite Gruppe einen anderen Körper und die erste Gruppe rät ...

Kunst im Quadrat:

Geometrische Werkanalyse

▶ Drucken Sie alle Skulpturen des Games aus und verteilen sie als Vorlagen in Kleingruppen. Die Gruppe ist nun aufgefordert, ihnen geometrische Formen zuzuordnen.

▶ Im ersten Schritt entscheiden sie, welche der folgenden Formen dem Gesamtaufbau der Skulptur zugrunde liegt. Sie zeichnen die Form um die Skulptur, die diese am ehesten umfasst. Im Anschluss vergleichen die Gruppen ihre Entscheidungen und diskutieren, welche Formen und Werke besonders gut übereinstimmen.

Würfel  Quader  Prisma  Zylinder  Pyramide  Kugel 

▶ Jede*r entscheidet sich nun für ein Werk und überträgt die einzelnen Bestandteile der jeweiligen Skulptur komplett in einen geometrischen Grundaufbau. In den Zeichnungen werden Arme zu Zylindern, Köpfe zu Kugeln und so weiter.

Raum im Quadrat:

Körpersonnen

▶ Die Schüler*innen legen ein Transparentpapier auf eine kleinere Abbildung der Skulptur und zeichnen um die Figur einen größeren quadratischen Raum-Körper. Nun verlängern sie mit dem Stift die Bewegungslinien der Skulptur bis an die Wände des Raumes. Die Transparente aller werden gemischt mit den Bildern der Skulpturen verteilt. Es wird versucht, die Skulpturen der anderen wieder in die richtigen Linien einzufügen.

▶ Die Schüler*innen legen ein neues Transparentpapier auf ihre Skulptur und füllen jetzt den leeren Raum um die Skulptur herum. Was umgibt sie, was für ein Raum ist denkbar? Der leere Raum wird immer mehr gestaltet und später von der Vorlage gelöst besprochen.

REFLEXIONEN

← Analysieren Sie unbedingt gemeinsam die geometrischen Formen in Hinblick auf die dargestellte Figur oder Szene. Welche Wirkung entsteht durch diesen Aufbau?

← Besprechen Sie Bildhauerei als Herausschälen organischer Formen aus geometrischen Körpern (Marmorblock, Holzpflöck etc.). Dieser Vorgang lässt sich auch in Improvisationen erlebbar machen, indem sich Schüler*innen als Skulpturen aus dem Marmorblock „befreien“.

← Tauschen Sie sich über Skulpturen in Hinblick auf den sie umgebenden leeren Raum aus.

Methodenkarte Kunst und Gesellschaft

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte

Kunst und Gesellschaft

AKTIONEN

Im Kontext:

Snapture ortsgebunden spielen

- ▶ Wählen Sie einen sozialen Ort aus, an dem die Gruppe „Snapture“ spielt. Dieser sollte in Bezug auf das Unterrichtsthema gewählt werden. Sie können auch mehreren Kleingruppen Spielorte zuweisen wie zum Beispiel: Gruppe 1 spielt „Snapture“ im Einkaufszentrum, Gruppe 2 auf dem Bahnhofsgelände, Gruppe 3 im Park, Gruppe 4 spielt in der U-Bahn. Die Ergebnisse werden in Hinblick darauf verglichen, welchen Einfluss die sozialen Kontexte gehabt haben könnten.
- ▶ Sie können auch Tageszeiten oder Personenkreise bestimmen, an und mit denen gespielt wird.

Raterunde:

Creations zuordnen

- ▶ Legen Sie die Creations mit verdeckten Usernamen aus. Die Lerngruppe versucht nun, die Werke den Mitschüler*innen zuzuordnen. Richtige Kombinationen werden beiseite gelegt. Wer alle seine Zuordnungen richtig erhalten hat, scheidet aus dem Kreis aus.
- ▶ Legen Sie die Creations mit abgetrennten Challenges aus. Die Gruppe versucht nun, die Challenges mit den entsprechenden Werken zu verbinden.
- ▶ Legen Sie die Creations zusammen mit tagesaktuellen Schlagzeilen aus. In gemeinsamer Diskussion versucht die Gruppe, Verbindungen herzustellen und lebensweltliche Themenfelder zu bilden.

Bildwolken:

Themencluster aus Creations ableiten

- ▶ In Kleingruppen wählen die Lernenden eine Creation aus und bilden mit Moderationskarten assoziative Begriffscluster um diese herum. Farben, Stimmungen, Themen oder auch Motivationen können in Begriffswolken um die Creation herum abgeleitet werden.
- ▶ Im zweiten Schritt umkreisen die Schüler*innen einzelne Begriffe, die ihnen besonders wichtig erscheinen. Aus diesen Begriffen entwickeln sie eine Überschrift.

Auswählen und zeigen:

Die Creations ausstellen

- ▶ In der Gesamtgruppe entscheiden die Schüler*innen sich für ein Ausstellungsthema und legen Unterthemen für kuratorische Kleingruppen fest. Unter einem der Themen wählen die Gruppen jeweils Creations für eine Ausstellung aus.
- ▶ Sie formulieren einen kurzen Wandtext zur Einordnung in Bezug auf ihr Thema und ggf. kurze Textzeilen zu den ausgewählten Werken.
- ▶ Die Gesamtgruppe stellt eine Ausstellung im Schulflur, der Aula oder der Cafeteria zusammen und präsentiert diese dem Schulverbund.

TIPPS:

- + Nutzen Sie alternativ Clustermethoden von den anderen Methodenkarten, um Themenfelder zu entwickeln.

Methodenkarte Im Museum

LaB.bodE

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen

Methodenkarte Im Museum

AKTIONEN

Remix 1:

Skulpturen neu kombinieren

- ▶ Leiten Sie vor den Skulpturen ein Gespräch an: Welche Bedürfnisse könnten sie haben? Was würde geschehen, wenn sie beginnen, ihre Kleidung, Requisiten oder sogar Körperteile miteinander zu tauschen?
- ▶ Spielen Sie „Snapture“ in Kleingruppen mit Skulpturen: Regen Sie die Schüler*innen dazu an, das jeweilige Skulpturen-Sample möglichst nahtlos an eine andere Skulptur zu fügen.
- ▶ Gehen Sie in den Austausch über die Creations: Wie verändert sich die Wirkung einer Skulptur durch das hinzugefügte Sample? Welche Skulptur kann welches Teil besonders gut gebrauchen?
- ▶ Regen Sie zur kreativen Titelfindung für die neukombinierte Skulptur an.
- ▶ Lassen Sie die Schüler*innen unterschiedliche Kombinationen mit der gleichen Skulptur ausprobieren und diskutieren, warum welches Sample besonders gut passt.

Remix 2:

Mischwesen kreieren

- ▶ Das Remixen von Körpern hat in der Kunst eine lange Tradition. In mythologischen Texten finden sich diverse Mischwesen. Suchen Sie solche im Bode-Museum auf: den Satyr, die Sphinx etc.
- ▶ Die Schüler*innen nutzen die App, um gemeinsam ein neues Mischwesen für die heutige Welt zu entwerfen. Dieses binden sie in moderne mythologische Narrationen ein.
- ▶ Stellen Sie Fragen: Welchen Ursprung könnte dieses Wesen haben? Welche Eigenschaften verbinden wir mit den unterschiedlichen Tieren? Was sind aktuelle Mythen?

Art talks:

Gespräch zwischen Bildhauer*in und Skulptur

- ▶ Erweitern Sie die Körper-Collage auf der Karte „Theater und Politik“ durch ein Gespräch zwischen Skulptur und Bildhauer*in. Die Skulptur ist nicht still, sondern stellt Fragen: Warum hast du mich hier hingestellt? Wieso machst du mich aus diesem Material? Warum hat die Wand hinter mir diese Farbe? Warum halte ich meinen Arm so? Etc.
- ▶ Der*die Bildhauer*in versucht, die Fragen während des Schaffensprozesses aus künstlerischen Beweggründen zu beantworten. Mit dem Hin und Her zwischen Frage und Antwort werden Position und Haltung der menschlichen Skulptur so weit wie möglich verfeinert und kuratiert.
- ▶ Lassen Sie später die anderen Schüler*innen die menschliche Skulptur in ihrer Position bewundern und über ihre Hintergründe und Gefühle ausfragen.

REFLEXIONEN

- ← Regen Sie dazu an, die Skulpturen von allen Seiten zu betrachten.
- ← Versuchen Sie, mit den Schüler*innen die Skulpturen aus der App in der Sammlung wiederzufinden. Diskutieren Sie: Was können wir in der Game-App über sie erfahren, das im Museum nicht möglich ist. Welche Wahrnehmungen und Erlebnisse im Museum mit den Skulpturen lassen sich nicht in der App übersetzen?

snapture. Bring die Skulpturen in Bewegung!

snapture

Methodenkarten für den fächerübergreifenden Unterricht

Impressum

Konzept:

Alke Vierck, Sarah Wenzinger
ergänzend zum lab.Bode Game
„Snapture. Bring die Skulpturen
in Bewegung!“, das in enger
Zusammenarbeit mit
Playersjourney entwickelt wurde.

Projektkoordination: Felicitas
Fritsche-Reyrink, Greta Hoheisel,
Alke Vierck, Sarah Wenzinger
Beratung: Tom Lilje

Texte: Alke Vierck, Sarah Wenzinger
Lektorat: Iris Ströbel
Gestaltung: JUNO Branding- und
Designagentur Hamburg

Mit herzlichem Dank an die
Mitarbeiter*innen von
Playersjourney und der Staatlichen
Museen zu Berlin.

lab.Bode – Initiative zur Stärkung
der Vermittlungsarbeit in Museen
ist ein gemeinsames Programm der
Kulturstiftung des Bundes und der
Staatlichen Museen zu Berlin

© lab.Bode – Initiative zur Stärkung
der Vermittlungsarbeit in Museen,
2021

www.lab-bode.de

LaB . b o d e

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen