

## Memory Berufe damals & heute (leichtere Version)

### Vorbereitung:

- Anzahl der Mitspieler\*innen : ausgelegt für eine Klasse mit 24 Schüler\*innen
- Spielmaterial: 12 Paare, insgesamt 24 Karten
- Auslegung: Die Karten werden verdeckt hingelegt

### Spielverlauf:

1. Der jüngste/ Die jüngste Mitspieler\*in beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
  2. Wer an der Reihe ist darf nacheinander immer 2 Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder dürfen diese behalten und erneut 2 Karten aufgedeckt werden. Das geht solange bis 2 verschiedene Karten aufgedeckt werden. Die beiden Karten werden wieder umgedreht.
  3. Der/ Die nächste Spieler\*in ist dran.
- Bei einem Fehler ist auf jeden Fall immer der/die nachfolgende Spieler\*in dran.

Tipp: Damit sich jeder die Bilder gut merken kann sollten die Bildkarten kurz aufgedeckt und für alle Spieler\*innen gut sichtbar sein. Außerdem sollten die Bildkarten an den gleichen Stellen liegen bleiben bis das richtige Paar gefunden wurde.

### Spielende:

Sobald das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde zählen alle Mitspieler\*innen die gesammelten Paare. Der/Die Gewinner\*in mit den meisten Paaren ist der/die Gewinner\*in.

## Memory Kelche & Berufe damals (schwierigere Version)

### Vorbereitung:

- Anzahl der Mitspieler\*innen : ausgelegt für eine Klasse mit 24 Schüler\*innen
- Spielmaterial: 10 Paare, insgesamt 20 Karten
- Auslegung: Die Karten werden verdeckt hingelegt

### Spielverlauf:

2. Der jüngste/ Die jüngste Mitspieler\*in beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
2. Wer an der Reihe ist darf nacheinander immer 2 Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder dürfen diese behalten und erneut 2 Karten aufgedeckt werden. Das geht solange bis 2 verschiedene Karten aufgedeckt werden. Die beiden Karten werden wieder umgedreht.
3. Der/ Die nächste Spieler\*in ist dran.

→ Bei einem Fehler ist auf jeden Fall immer der/die nachfolgende Spieler\*in dran.

Tipp: Damit sich jeder die Bilder gut merken kann sollten die Bildkarten kurz aufgedeckt und für alle Spieler\*innen gut sichtbar sein. Außerdem sollten die Bildkarten an den gleichen Stellen liegen bleiben bis das richtige Paar gefunden wurde.

### Spielende:

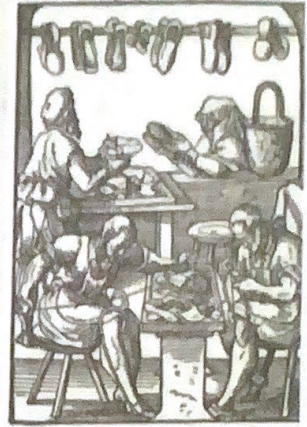
Sobald das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde zählen alle Mitspieler\*innen die gesammelten Paare. Der/Die Gewinner\*in mit den meisten Paaren ist der/die Gewinner\*in.



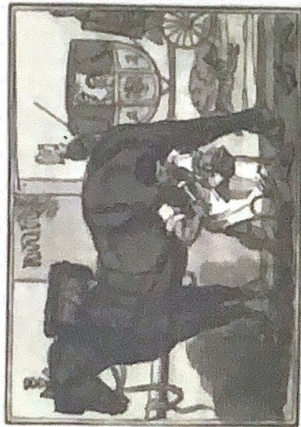
Lösungen memory Kelch + Beauf damals



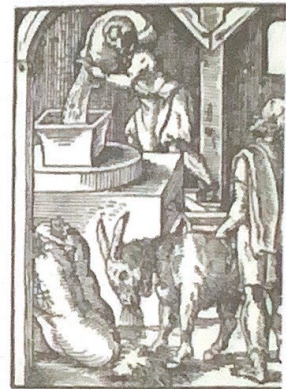
1 Fische \* in



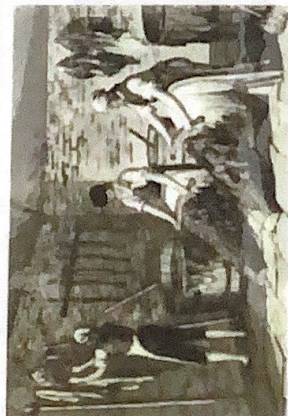
2 Pantoffelmacher \* in



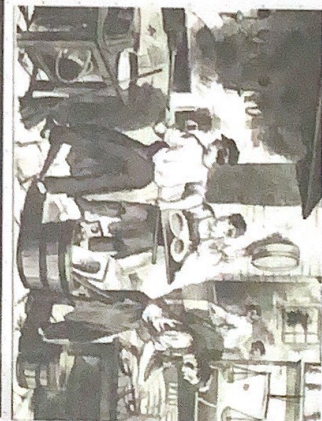
3 Hufschmied \* in



4 Müller \* in



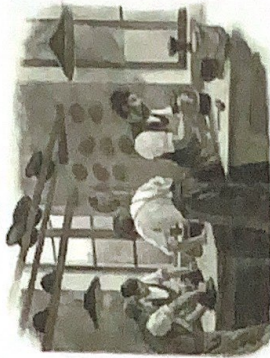
5 Lohgerber \* in



6 Bäcker \* in



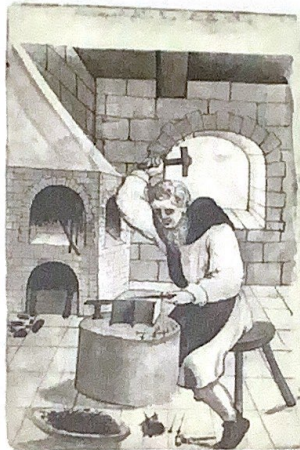
Lösungen memory Kelch + Beruf damals



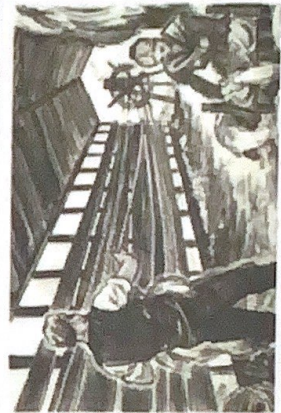
7 Hutmacher \*in



8 Böttcher \*in



9 Nagelschmied \*in



10 Reepschläger \*in



## Informationen zu den verschiedenen Berufen- Handreichung für Lehrperson und Museumspädagogen

### **1. QR-Codes**

Die QR-Codes zeigen kurze Filme zu den Berufen des Hutmakers, Nagelschmied, Böttchers und Gerbers. In den Filmen werden die Aufgaben, Bedeutung und der Wandel der Berufe dargestellt. Dabei wird ein besonderer Fokus auf den Heimatbezug gesetzt.

### Vorbereitung:

Der Museumspädagoge stellt die Bilderrahmen mit den QR-Codes vor bzw. auf die Vitrinen mit den Gefäßen der jeweiligen Berufe. Ob die Bilderrahmen vor oder auf die Vitrinen gestellt werden, ist abhängig davon, ob es sich um eine hohe oder niedrige Vitrine handelt. Zu jedem Bilderrahmen werden drei Tablets des Museums gelegt.

### Ablauf:

Die Lehrkraft teilt die Klasse in vier gleich große Gruppen auf. Der Museumspädagoge erklärt den Schülerinnen und Schülern, wie die Arbeit mit den QR-Codes erfolgt. Zudem fordert der Museumspädagoge zur vorsichtigen Arbeit mit den museumseigenen Tablets auf. Ob jedes Kind sich auf einem Tablet den Film anguckt oder jeweils zwei Kinder auf ein Tablet gucken, wird an dieser Stelle, je nach Klassengröße, festgelegt.

Die vier Gruppen werden jeweils einem Bilderrahmen mit QR-Code zugeteilt, zu dem sie sich nach dem Startsignal des Museumspädagogen begeben. Dort scannen sie mit den Tablets die QR-Codes ein und sehen sich den Film an. Nachdem alle Gruppen den ersten Film gesehen haben, gibt der Museumspädagoge das Signal, die Stationen im Uhrzeigersinn zu tauschen. Dies wird so lange gemacht bis alle Gruppe alle vier Filme gesehen haben.



## Quiz zu den Berufen – Handreichung für Lehrpersonen und Museumspädagogen

Das Quiz ist für die 3. bis 4. Klasse geeignet. Das einfachere Quiz ist durch einen Pokal pro Seite gekennzeichnet, währenddessen das schwere Quiz jeweils zwei Pokale pro Seite enthält. Der Schwierigkeitsgrad des Quizes wird anhand der Lesekompetenz der **gesamten** Klasse ausgewählt.

WICHTIG: Die gesamte Klasse bekommt dasselbe Quiz, um so einen fairen Wettbewerb garantieren zu können.

### Vorbereitung:

Die Lehrperson teilt dem Museumspädagogen die Lesekompetenz der Klasse mit.

Es werden so viele Quiz ausgedruckt, wie Schüler und Schülerinnen vorhanden sind.

Die Schüler und Schülerinnen brauchen eine feste Unterlage. (Klembrett, Pappe oder ähnliches)

Jeder Schüler benötigt einen Stift. Diesen sollen sie entweder von zu Hause mitbringen oder er wird ihnen durch das Museumspersonal gestellt.

Die Urkunden müssen ausgedruckt werden.

Die Lehrperson und/oder der Museumspädagoge benötigt einen Korrekturstift.

### Ablauf:

Alle Schüler und Schülerinnen haben ein Quiz, eine Unterlage sowie ein Stift in der Hand und sitzen auf Bänken oder Stühlen.

Sie dürfen erst mit dem Quiz beginnen wenn das Startsignal durch einen Museumsmitarbeiter gegeben wird.

Nun müssen die Schüler und Schülerinnen versuchen alle Fragen aus ihrem Kopf zu beantworten. Sie müssen **alleine** arbeiten. Aufgrund des Wettbewerbs ist keine Partner- oder Gruppenarbeit erwünscht.

Die Schüler und Schülerinnen müssen ihr Quiz sofort abgeben, wenn sie alle Fragen beantwortet haben.

Die Arbeitsblätter werden in der Reihenfolge angeordnet wie sie abgegeben werden.

### Quizauswertung:

Die Lehrperson und/oder das Museumspersonal kontrollieren nun die Arbeitsblätter.

Den 1. Platz belegen die Schüler und Schülerinnen die alle Antworten richtig haben. Den 2. Platz bekommen die Kinder, welche einen Fehler beim Quiz haben. Die Schüler und Schülerinnen mit 2 Fehlern erhalten den 3. Platz.

Alle Kinder die keine Platzierung erhalten haben bekommen eine Mitmachurkunde.

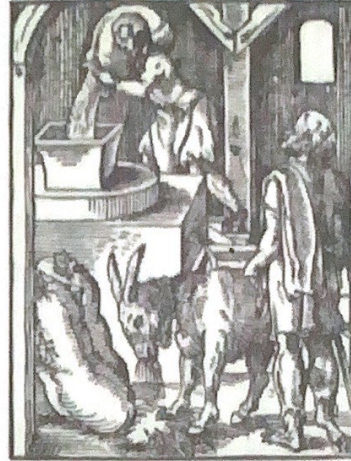
Die Kinder dürfen ihr korrigiertes Arbeitsblatt mit nach Hause nehmen.



Lösungen Memory damals & heute



7. Fischer \* in



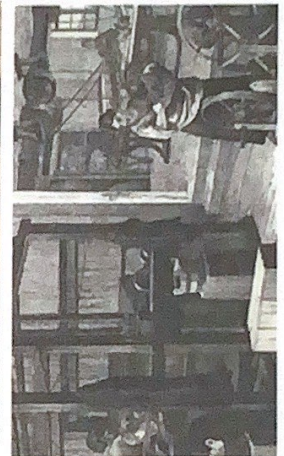
8. Müller \* in



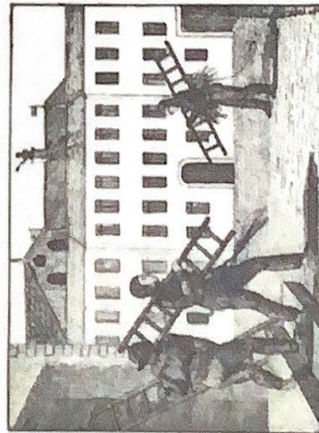
9. Hutmacher \* in



10. Tuchmacher \* in



11. Hufschmied \* in

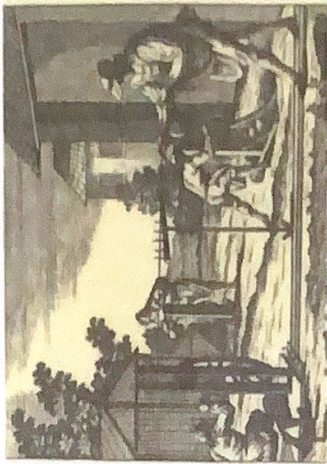


12. Schornstein feger \* in

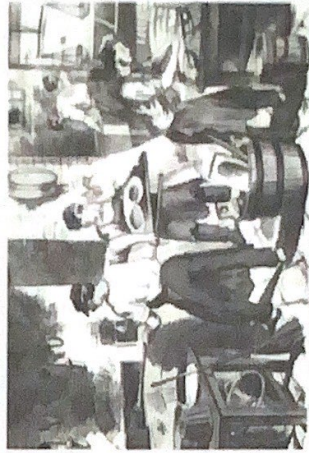




Lösungen Berufe heute & damals



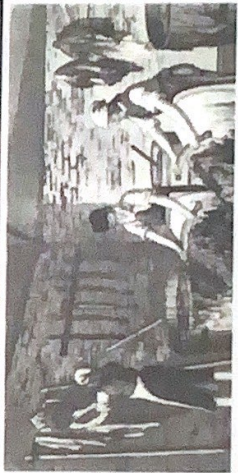
1. Reapschläger \*in



2. Bäcker \*in



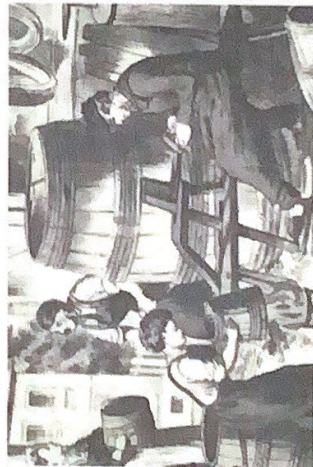
3. Pantoffelmacher \*in



4. Lohgerber \*in



5. Schiffsbauer \*in



6. Bütcher \*in