

Bildungsmaterial zum 10 Fehler-Suchbild Spiel

Ziel des Spiels

Das Ziel der Erstellung des 10 Fehler-Suchspiels ist die kreative Erkundung des Museums nach beweglichen Dingen. Technisches Wissen wird vermittelt und vertieft.

Das 10 Fehler-Suchspiel hat zum Spielziel das Finden von 10 veränderten Objekten auf zwei zunächst identisch wirkenden Bildern.

Zeit für die Erstellung

Unsere Empfehlung zur Erstellung eines 10 Fehler-Suchbild Spiels sind mindestens 3 Stunden.

Anzahl Teilnehmer*innen

ca. 4 Teilnehmer*innen pro Teamer*in

Material

Benötigt werden

- Smartphone oder Tablet mit Foto-Aufnahmefunktion
- geladene Laptops (kein Internetzugang nötig), Drucker
- Stifte

Vorbereitung für Teamer*innen

- Bedarfe klären (Barrierefreiheit im Museum, Bedarf an dolmetschenden Personen)
- mit den Räumen des Museums vertraut machen, Verantwortliche informieren, dass Medien erstellt werden
- Museums-Tickets für die alle Beteiligten im Vorfeld organisieren
- Foto-Funktionen am Smartphone und Tablet kennen
- Übertragung auf Laptops checken
- mit dem Text-Editor am Laptop vertraut machen

Start

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
10 Minuten	Warm-up zum Selber Raten	Spielen eines Fehlersuchspiels	Einzelarbeit	Fehlerbilder-Ausdrucke, Stifte

Vorgehen:

Für ein Warm-up und gemeinsames Verständnis des Spieles können einzeln oder in Kleingruppen ein paar schon vorgefertigte Fehlersuchbilder gelöst werden. Hierbei bekommen die Teams oder Einzelpersonen 2 scheinbar identische Bilder, bei denen aber doch eine bestimmte Zahl an Fehlern versteckt sind. Diese müssen gefunden und auf einem der Bilder farbig markiert werden.

Museum erkunden & Motiv finden

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
30 Minuten	Finden eines Motivs, das verändert werden kann	Museumserkundung und Spielentwicklung	Kleingruppenarbeit	Smartphone oder Tablet

Vorgehen:

Museumserkundung:

Da die Teilnehmenden das Museum gegebenenfalls noch nicht kennen, ist ein Lageplan hilfreich. Die Teilnehmenden sollten sich mit Tickets (im besten Fall Freitickets) ausgestattet durch das Museum bewegen. Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es ratsam, eine genau Uhrzeit und den Treffpunkt nach der Erkundung auszumachen.

Spielerstellung:

Wenn ein Ort im Museum gefunden wurde, an dem Objekte umgestellt und bewegt werden darf, kann die Erstellung des Spiels beginnen. Das erste Bild wird eingerichtet, Dinge und Objekte so hingestellt, wie es gewünscht ist. Davon wird mit der Fotofunktion des Smartphones oder Tablets ein Foto gemacht. Das Smartphone oder Tablet muss nun in genau dieser Position bleiben. Hilfreich ist ein Tablet- oder Smartphone-Halter.

Im nächsten Schritt werden 10 Objekte geändert. Entweder durch Positionsänderung, Wegnehmen, Dazulegen, Farbveränderungen oder andere kreative Möglichkeiten. Wieder wird ein Foto gemacht.

Motive drucken und spielen

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
30 Minuten	Bilder drucken und Spiel fertig stellen	10 Fehler-Suchbild Spiel fertig stellen	Kleingruppenarbeit	Drucker, Stifte, eve. Pappe und Magnete

Vorgehen:

Die Bilddaten müssen nun gedruckt werden, am besten, dass sie gut sichtbar nebeneinander gelegt werden können. Die Bilder können auch mehrfach gedruckt werden, je nach Anzahl der Teilnehmenden.

Nun können die Bilder ausgetauscht und das 10 Fehler-Suchbild Spiel der anderen Gruppen gespielt werden.

Alternative auf einem größeren Format:

Eine schöne Alternative ist das Erstellen eines großen Suchbildes. Hierzu werden die Bilder auf A3 gedruckt und auf einer Pappe aufgekleben. An die fehlerhaften Bilder werden auf die Rückseite der Pappe Magnete aufgeklebt, genau da, wo die Fehler sind.

Nun kann mit anderen Magneten auf der Vorderseite die Fehlersuche beginnen.

digitale Version des 10 Fehler-Suchbild Spiels

Dauer	Einheit	Ziel	Methode	Material
90 Minuten	Erstellen einer digitalen Version (Open Source) der Rallyes in Scratch 3.0	Erstellen einer digitalen Version zur freien Nutzung (z.B. in anderen Museen oder Schulen)	2er Teams	Laptop (kein Internetzugang nötig)

Vorgehen:

Am Laptop wird der Text-Editor oder ein anderer installierter Editor für die Programmierung einer html-Site geöffnet.

Datei -> Speichern unter -> index.html (Format = alle Dateien)

Der Code kann hier kopiert werden:

```
<html>  
<head>
```

```
<title>Suchbild1</title>
```

```
<style>
```

```
.wrapper {  
  width: 100%;  
  margin: 0 auto;  
}
```

```
#Suchbild1 {  
  position: absolute;  
  width: 50%;  
}
```

```
#Suchbild1 img {  
  width: 100%;  
  margin-right: 10px;  
}
```

```
#Suchbild2 {  
  position: absolute;  
  width: 50%;  
  right: 0;  
}
```

```
#Suchbild2 img {  
  width: 100%;  
}
```

```
.Fehler {  
  border: none;  
  background: none;  
  position: absolute;  
}
```

```
.Fehler1 {  
  width: 7%;  
  height: 4%;  
  top: 1%;  
  left: 37%;  
}
```

```
.Fehler2 {  
  width: 7%;
```

```
height: 10%;
top: 15%;
left: 52%;
}

.Fehler3 {
width: 12%;
height: 8%;
top: 43%;
left: 72%;
}

.Fehler4 {
width: 10%;
height: 15%;
top: 71%;
left: 74%;
}

.Fehler5 {
width: 7%;
height: 10%;
top: 87%;
left: 90%;
}

.Fehler6 {
width: 4%;
height: 8%;
top: 48%;
left: 62%;
}

.Fehler7 {
width: 8%;
height: 15%;
top: 45%;
left: 46%;
}

.Fehler8 {
width: 9%;
height: 19%;
top: 77%;
left: 26%;
```

```
}

.Fehler9 {
  width: 10%;
  height: 10%;
  top: 75%;
  left: 3%;
}

.Fehler10 {
  width: 6%;
  height: 10%;
  top: 85%;
  left: 18%;
}

</style>
</head>
<body>
<div class="wrapper">
<div id="Suchbild1">

</div>
<div id="Suchbild2">

<div class="Fehler Fehler1" id="1" onclick="myFunction1()"></div>
<div class="Fehler Fehler2" id="2" onclick="myFunction2()"></div>
<div class="Fehler Fehler3" id="3" onclick="myFunction3()"></div>
<div class="Fehler Fehler4" id="4" onclick="myFunction4()"></div>
<div class="Fehler Fehler5" id="5" onclick="myFunction5()"></div>
<div class="Fehler Fehler6" id="6" onclick="myFunction6()"></div>
<div class="Fehler Fehler7" id="7" onclick="myFunction7()"></div>
<div class="Fehler Fehler8" id="8" onclick="myFunction8()"></div>
<div class="Fehler Fehler9" id="9" onclick="myFunction9()"></div>
<div class="Fehler Fehler10" id="10" onclick="myFunction10()"></div>

</div>
</div>
<script>
  function myFunction1() {
    document.getElementById("1").style.background = "yellow";
  }
function myFunction2() {
  document.getElementById("2").style.background = "blue";
}
```

```
}  
function myFunction3() {  
    document.getElementById("3").style.background = "pink";  
}  
function myFunction4() {  
    document.getElementById("4").style.background = "green";  
}  
function myFunction5() {  
    document.getElementById("5").style.background = "red";  
}  
function myFunction6() {  
    document.getElementById("6").style.background = "violet";  
}  
function myFunction7() {  
    document.getElementById("7").style.background = "yellow";  
}  
function myFunction8() {  
    document.getElementById("8").style.background = "blue";  
}  
function myFunction9() {  
    document.getElementById("9").style.background = "pink";  
}  
function myFunction10() {  
    document.getElementById("10").style.background = "green";  
}  
</script>  
  
</body>  
</html>
```