

Projekt : Rallye durch das Gréiweschlass in Koerich C2

I. Informatioun fir d'Léierpersoun

Kuerzbeschreiwung vun der Aktivitéit

Aktivitéit fir de Cycle 2 a Cycle 3

Ee Rallye duerch d'Schlass vu Käerch, bei där d'Schüler a Gruppe spillen. Si müssen ënnerschiddlech Aufgaben am Schlass léise fir de Schlëssel zu enger Truh ze fannen an d'Rätsel ze léisen dat eng Aleedungsgeschicht hinne stellt.

Bei der Rallye müssen d'Kanner verschidden Zorte vun Aufgabe léisen: Logikrätsel, Wuerträtsel, Feeler fannen, Orientéierungrätsel, Puzzelen, a villes méi.

Fichieren zu dëser Aktivitéit

1. Informatioun fir d'Léierpersoun
2. Aleedungsgeschicht
3. Schlussgeschicht „Invitatioun op d'Fest“
4. Schlussgeschicht „Laang verluere Rezepten“
5. Invitatioun op d'Fest
6. Rezeptsammlung
7. Historesch Informatioun Schlass Käerch
8. Historesch Informatioun Festessen am Mëttelalter
9. Rallye mat de Gruppieflyeren, enger Iwwersiichtskaart vum Schlass, engem Bild vun de Personnage aus der Geschicht, dem Léisungsblatt, an den Deelstécker vun de Schlëssele fir auszuschneiden
10. Informatioun fir d'Léierpersoun - Léisunge vun de Gruppen

Dauer vun der Aktivitéit

4 Stonnen

Zieler

D'Kanner sollen sech intensiv mam Schlass beschäftegen. Dëst ass onëmgängelech fir d'Rätselen an de Gruppen ze léisen. Dobäi léieren si d'Schlass, seng Gebaier an hir ursprénglech Funktiounen kennen a kréien en Abléck doranner wéi d'Liewen op esou engem Schlass fréier ausgesinn huet.

Verankerung am Léierplang a Kompetenzen

Projekt : Rallye durch das Gréiweschlass in Koerich C2

Spielanleitung

Hauptaufgabe

Eine kurze Einführungsgeschichte gibt die Hauptaufgabe der Rallye vor. Es geht darum den richtigen alten Bartschlüssel in einem Schlüsselbund zu finden, der eine geschlossene Truhe mit unbekanntem Inhalt öffnet.

Spielvorbereitung

Benötigtes Material:

- Geschichte mit Illustration
- Truhe mit Schloss
- Schlüsselbund
- In der Truhe: Ausgedruckte Einladungen mit eingefügtem Namen jedes Schülers **oder** Rezeptesammlung
- Aufgabenmappe für jede Gruppe (Mappe mit: Karte des Schlosses (Illustration), Aufgabenblatt für die jeweilige Gruppe, 4 Schlüsselteilstücke mit Farbcode)
- Lösungsblatt für den Schlüssel
- *Optional: (selbstgebastelte) Kostüme*

Vorbereitung

Lehrperson vor dem Unterricht: Auswahl des Endes der Geschichte mit Inhalt der Truhe: Festessen oder Rezeptesammlung. Jeweils das entsprechende Pdf. ausdrucken und in der Truhe verstauen. Beim Festessen müssen die Namen der Kinder, die Uhrzeit, sowie der geplante Ort handschriftlich in die ausgedruckten Bögen eingetragen werden.

Inhalt der Truhe: Wahlweise

- **Die Einladungen zum Fest** – Die Rallye und das Thema Mittelalter wird in einer Folgestunde weitergeführt. Vorlesen der Schlussgeschichte. Das angesprochene Festmahl findet im Klassenzimmer statt, mit entsprechenden Lebensmitteln (eventuell zubereiteten Speisen - dazu kann die Rezeptesammlung aus Variante 2 benutzt werden), Kleidung, Dekoration und Tischmanieren.
- **Die Rezepte der Köchin** – die Rallye ist mit dem Vorlesen der Schlussgeschichte beendet. die Kinder finden in der Truhe eine Rezeptesammlung und behalten diese entweder gemeinsam als Klasse oder bekommen jeweils ein Exemplar zum Mitnehmen.

Die Schlussgeschichte wird jeweils sofort nach dem Ende der Rallye und vor / während dem Öffnen der Truhe vorgelesen.

Projekt : Rallye durch das Gréiweschlass in Koerich C2

Lösungsblatt je nach Anzahl der Schüler vorbereiten (siehe nachfolgende Beschreibung).

In der Unterrichtsstunde vor der Rallye oder vor Beginn der Rallye vor dem Schloss

Der Lehrer liest die Einleitungsgeschichte vor und zeigt den Schülern dabei die Illustration mit den sechs Figuren aus der Geschichte. An der richtigen Stelle zeigt er den Schülern die Truhe und den Schlüsselbund.

Anschließend an die Geschichte können die Rollen verteilt (Illustrationen der einzelnen Personen) und die Gruppen für die Rallye gebildet werden (Gruppeneinteilung siehe Abschnitt Gruppeneinteilung). Optional erhalten die Schüler Kostüme für ihre jeweilige Rolle in der Rallye. Oder basteln diese selbst in einer Unterrichtsstunde vor der Rallye.

Allgemeines

Die Rallye erzählt die Geschichte der Einwohner auf der Burg Koerich im Mittelalter. Auf der Burg leben und arbeiten viele Menschen, die alle auf ihre Art und Weise zum Funktionieren der Burg beitragen. Die Kinder lernen im Laufe der Rallye verschiedene Berufe kennen, die auf einer Burg ausgeübt wurden, sowie die Aufgaben die diese Menschen alltäglich zu erledigen hatten. Des Weiteren sollen sich die Schüler mit den einzelnen Gebäuden des Schlosses auseinandersetzen und deren ursprüngliche Funktion kennenlernen.

Die Geschichte der Rallye basiert auf einer erfundenen Geschichte rund um den Schlossherrn Peter-Ernst von Rollingen und Koerich, der Ende des 16. Jahrhunderts die Herrschaft über die Güter in Koerich innehatte.

Info: Peter-Ernst von Rollingen und Koerich (verstorben 1623), sowie seine Frau Anne de Pallant (1619) sind beide in Koerich in der Kirche begraben. Die Grabstelen* sind noch heute vorhanden.

*als Grabdenkmal dienende, frei stehende, mit Relief oder Inschrift versehene Platte oder Säule

Gruppeneinteilung

Die Rallye ist vorgesehen für eine Schulklasse mit bis zu 24 Kindern. Die teilnehmenden Schüler werden in Gruppen mit jeweils 4 Schülern aufgeteilt. Falls gewünscht und entsprechende Kostüme vorhanden sind, können die Gruppen eine Rollenverteilung entsprechend der Geschichte vornehmen. Die Rollenverteilung spielt jedoch bei der Lösung der Rätsel keine Rolle und ist rein fakultativ:

- Knappe Thun oder Magd Ketti
- Stallmeister Mill
- Verwalter Florent oder Burgherrin Anne
- Köchin Greit

Das Spiel ist spielbar mit bis zu 6 Gruppen. Am Ende wird ein Bild des richtigen Schlüssels aus bis zu 6 Teilstücken zusammengesetzt. Die richtigen Teilstücke des Schlüssels müssen in den Gruppen gefunden werden, um im Anschluss gemeinsam als Klasse das Rätsel durch Zusammenfügen aller Teilstücke zu lösen. Die Schüler müssen dazu an drei Stationen jeweils drei kleine Aufgaben lösen.

Bei weniger Schülern werden die Gruppen ab 1 bis zur möglichen Gruppenanzahl verteilt, die restlichen Teilstücke des Schlüssels klebt der Lehrer bereits vor Beginn der Rallye auf das Lösungsblatt. Bei einer ungeraden Schülerzahl können eine oder mehrere Gruppen auch aus 5 Schülern bestehen.

Projekt : Rallye durch das Gréiweschlass in Koerich C2

Um die Rallye lustiger zu gestalten, können sich die Schüler verkleiden und versuchen die gespielte Rolle entsprechend umzusetzen.

Hauptstationen der Rallye

Die 4 Hauptstationen der Rallye sind (siehe Übersichtsplan des Schlosses):

- Eingangsbereich des Schlosses
- Unterer Schlosshof
- Oberer Schlosshof
- Hauptlogis / Wohngebäude im Süden

Hier sind keine weiteren Vorbereitungen notwendig. Jede Gruppe findet auf ihrem Flyer auf der ersten Seite einen Übersichtsplan des Schlosses, auf dem die drei Stationen die die Gruppe aufsuchen muss zu finden sind.

Spielablauf: Im Schloss

Die Schüler erhalten pro Gruppe einen Gruppenflyer. Der Lehrer erklärt das Spiel nach folgenden Regeln: Auf dem Flyer befindet sich alle Aufgaben, die die Kinder an den einzelnen Stationen der Rallye lösen müssen. Es gibt jeweils eine Seite zu drei Stationen der Rallye mit jeweils drei Aufgaben. Die Aufgaben variieren für jede Gruppe. Haben die Schüler alle Aufgaben für eine Station gelöst, können sie die gefundenen Zahlen in die vorgegebene Rechenaufgabe eintragen und diese lösen. Jede der drei Lösungszahlen entspricht einer Farbe. Die gefundenen Farben zu allen drei Stationen ergeben einen Farbcode, der sich auf dem richtigen Teilstück des Schlüssels befindet. Die Teilstücke des Schlüssels kann die Lehrperson bis zum Ende der Rallye für die Lösung des Rätsels aufbewahren. Wenn sich alle Schüler mit ihren gelösten Aufgaben zusammenfinden, erhält jede Gruppe die entsprechenden Teilstücke aus denen sie dann das richtige Stück heraussuchen müssen.

Das Lösungsblatt

Das Lösungsblatt ist ein pdf. Dokument auf dem der richtige Schlüssel zum Öffnen der Truhe gezeigt wird. Der Schlüssel ist jedoch nur verschwommen erkennbar. Daher müssen alle Gruppen ihre gefundenen Teilstücke auf das Lösungsblatt legen. Nur so wird der Schlüssel gut sichtbar. Falls eine Gruppe ein falsches Teilstück gewählt hat, ist das richtige Stück dennoch verschwommen erkennbar und die Lösung wird trotzdem gefunden.

Spiel mit 6 Gruppen

Das Lösungsblatt muss nur ausgedruckt werden, keine weitere Vorbereitung ist notwendig.

Spiel mit weniger als 6 Gruppen

Der Lehrer muss vor der Rallye die restlichen Teilstücke auf das Lösungsblatt kleben (Teile der Gruppen die nicht gelöst wurden).

Ende und Nachbereitung in einer nachfolgenden Stunde

Der Lehrer moderiert die Gruppen bei der Zusammensetzung der Teilstücke mithilfe der Schlussgeschichte. Alle Schüler versammeln sich, bleiben jedoch noch in ihren Gruppen zusammen. Der Lehrer liest den

Projekt : Rallye durch das Gréiweschlass in Koerich C2

Anfang der Schlussgeschichte vor und zeigt an entsprechender Stelle das Lösungsblatt für den Schlüssel vor.

Alle Gruppen legen ihr Teilstück auf das Lösungsblatt. Ist der Schlüssel richtig zusammengesetzt, suchen die Kinder aus dem Schlüsselbund den entsprechenden Schlüssel heraus und öffnen die Truhe.

Die zusammengelegten Rezepte oder die Einladungen zum Festessen kommen zum Vorschein.

Der Lehrer liest den Schluss der Geschichte vor und verteilt die Einladungen oder Rezepte an die Schüler.