



Medien-Memory

Ein Medienprojekt mit und für alle Generationen

Das klassische Memory-Spiel ist vor allem unter der Verwendung von Karten bekannt, kann mittlerweile aber auch im digitalen Raum realisiert und gespielt werden. Beim Memory wird versucht, je doppelt vorhandene oder zusammengehörige Bilder unter verdeckt liegenden Karten zu finden, indem (abwechselnd mit den Mitspielenden) je zwei Karten aufgedeckt werden. Dabei werden insbesondere Konzentration und Erinnerungsfähigkeit der Spielenden geschult. Der Spiele-Charakter ermöglicht es darüber hinaus, auf unterhaltsame Weise Wissen an die Beteiligten zu vermitteln und den Austausch unter den Spielenden zu fördern. Da die unterschiedlichen Zielgruppen schon an der Produktion des Memorys beteiligt sind, können bereits vor dem Spiel Kreativität, Fantasie und soziale Komponenten (gemütliches Beisammensein, Austausch, Verständnis, Spaß...) geschult werden.

BESCHREIBUNG

Dieses Memory soll vor allem zum Austausch sowie zur Reflexion des eigenen Medienmenüs bzw. der persönlichen Medienbiografie anregen und Generationen miteinander ins Gespräch bringen. Es soll zeigen, wie vielschichtig Medien sind (Medien als Datenträger, als Ausgabeinstrument, usw.) welche Entwicklungen sich im Zeitverlauf ergeben haben. Zudem sollen Verständnis, Anschlusskommunikation sowie Partizipation gefordert und angekurbelt werden. Neben dem Produkt – dem Memory selbst – lässt sich auch ein Projekt ableiten, dessen Ablauf im Folgenden erklärt wird:

 (ab 4) 6-99 Jahre

 Stift und Papier,
Fotografie

 3-4 Stunden, 1-5 Tage
(Je nach Gruppengröße und
gewünschtem Endprodukt)

 Generationsübergreifendes
Miteinander, Kreativität,
Rücksicht,
Gedächtnistraining,
Medienkritik, Medienkunde,
Mediennutzung,
Mediengestaltung

MATERIALIEN

- Stifte und Papier/Pappe
- Kamera/Smartphone
- Laptop
- evtl. Tablets

SCHLAGWORTE

Spiel, Medienwissen, Medienkritik,
Medienkunde, Mediennutzung,
Mediengestaltung, Generationen,
Medienbiografie, Austausch,
Kreativität, soziale Kompetenz

ABLAUF

1. Vorbereitung

Die Gruppe sollte im besten Fall aus verschiedenen Generationen bestehen. In großer Runde erhält jede*r Teilnehmer*in einen Stift (ein dicker schwarzer Filzstift eignet sich hier am besten) und sechs bis acht quadratische Papierstücke (10 x 10 cm sind völlig ausreichend, alternativ und je nach gewünschtem Endprodukt werden größere Blätter durch Falten in kleinere Bereiche unterteilt).

Denkbar wäre hier, je nach Verfügbarkeit, auch digitales Zeichnen auf Tablets einzubinden und so verschiedene künstlerische Stile miteinander zu mischen. Ein Betreuungsschlüssel von maximal 8:1 sollte gegeben sein.

2. Einführung

Zu Beginn der Zeichenrunden wird erklärt, dass es kein richtig oder falsch gibt. Jede*r kann seine Gedanken im Anschluss erklären und jede*r ist in der Gestaltung frei. Abschauen ist nicht erlaubt. Auch wird erklärt, dass es sich um das Thema *Medien* dreht – man Medien aber ja auch ganz verschieden verstehen kann. Es können, je nach Alter der Teilnehmenden, auch Beispiele formuliert werden.

Auch sollte vorab darüber nachgedacht werden, das *Smartphone* als Medium evtl. nicht zu berücksichtigen, um Dopplungen zu meiden. Andererseits zeigt gerade dies auch die Vielseitigkeit und bietet Grundlage für Diskussionsstoff.

3. Durchführung

Ohne Zielformulierung werden nun Impulse gegeben:

- „Was benutzt du, um ...“
- „Woran denkst du, wenn es darum geht zu ...“

bzw.

- „Was kennst du ggf. aus deiner Kindheit?“, „Was war prägend?“, „Was verbindest du damit?“

und

- „Es darf gerne abstrakt und *um die Ecke* gedacht werden. Es gibt kein richtig oder falsch!“

Impulse:

- zu Schreiben
- Kontakt aufzunehmen
- zu Spielen
- Musik zu hören
- Geschichten anzuschauen
- Bilder zu erstellen und zu gestalten

Für jeden Impuls wird den Teilnehmenden etwa 10 Minuten Zeit gegeben, um zu überlegen und zu zeichnen. Ggf. kann bei großer Runde auch ein Joker verteilt werden, sodass zu einem Impuls bspw. kein Bild gemalt werden muss.

Bei großen Gruppen (mehr als 10 Personen) bietet es sich an, diese zu splitten und auch die Impulse aufzuteilen.

4. Auswertung

Sind alle Impulse durchgespielt und die Teilnehmenden fertig, stellt jeder*r sein/ihr Ergebnis zum jeweiligen Impuls vor und erzählt seine/ihre Gedanken dazu. Alternativ kann das, je nach Gruppengröße und Anzahl an Impulsen auch bspw. auf die Top 3 reduziert werden oder Untergruppen gebildet werden. So sollen bereits die ersten Nachfragen und Gespräche einen Einstieg finden.

5. Technische Umsetzung

Die Paare werden zuletzt durch die Teilnehmenden zusammengestellt. Farbige Rahmen können die Kennzeichnung der Paare zusätzlich unterstützen. So kann bspw. eine leichtere und eine fortgeschrittene Variante entstehen. Der eigentliche Impuls zu den Zeichnungen kann bei der Paarbildung vernachlässigt werden. Das Suchen tatsächlicher Übereinstimmungen ggf. auch unter verschiedenen Impulsen soll zusätzlichen Diskussionsstoff bieten.

Vorgehen Analoges Memory

Wenn ein greifbares und haptisches Spiel entstehen soll, bietet es sich an, die Zeichnungen bereits auf festeren Papierquadraten anfertigen zu lassen, sodass diese direkt zum Spielen verwendet werden können. Auch die Nutzung einheitlicher Stifte sorgt für eine gute Ästhetik des Endprodukts.

Vorgehen Digitales Memory

Für ein digitales Endprodukt werden die Zeichnungen im Anschluss abfotografiert oder eingescannt, sodass sich ein einheitlicher Hintergrund ergibt. Gegebenenfalls wird die Stiftfarbe vereinheitlicht und die farbigen Rahmen digital ergänzt. Hierfür eignet sich beispielsweise die App *InShot*.

Die fertigen Bilderpaare können nun digital unter <https://learningapps.org/> eingepflegt werden, sodass im Endprodukt ein digitales Memory entsteht, welches sowohl in Betreuungseinrichtungen als auch im Familienverbund generationsübergreifend Einsatz finden kann. Das Memory kann entweder im Individual-Spielmodus, gemeinsam an einem Endgerät oder, durch die Zählfunktion der Spielzüge, hintereinander oder auch parallel an verschiedenen Endgeräten gespielt werden.

Vorteile: Die digitale Umsetzung eines Memorys soll ein bekanntes und altbewährtes Spiel neu interpretieren und vor allem Partizipation und Involvement der Zielgruppe fördern. Die Einsparung vieler Einzelteile aber einer gleichzeitig intuitiven Handhabung ermöglicht zudem eine mobile Nutzung des Spiels. Darüber hinaus können alle Teilnehmenden ein Ergebnis *mit nach Hause* nehmen.

TIPPS

Beispiele für mögliche Projektergebnisse sind hier zu finden:

- <https://learningapps.org/display?v=p236oortk22>
- <https://learningapps.org/display?v=ptvwo1yz222>

Exkurs: Das Memory lässt sich zudem auch zu anderen Themen umsetzen. Themen wie Ernährung, Berufe, Länder, Urlaub wären hier denkbar.