

Die Ludobox

DIYs zum

Ausdrucken für die

Schule & zu Hause

# Was ist eine Ludobox\* ?

*\*Die Ludobox wurden von der Künstlerin Cléo Duplan und dem Team von La Fabulterie für La Fabulterie entworfen.*

Wie können Lehrkräfte im Distanzunterricht kreative Aktivitäten einbringen, um die Fortsetzung des Unterrichts zu gewährleisten? La Fabulerie hat diese Frage zusammen mit Lehrkräften und Kunstschaffenden mit der Ludobox beantwortet. Ludoboxen sind kleine, ausdrückbare Papieraktivitäten. Die Lehrkraft kann diese entweder direkt selbst ausdrucken oder den Download-Link per E-Mail an die Eltern weitergeben. Die Anweisungen für die Aktivität werden in einem Video-Tutorial ohne Text gezeigt .

La Fabulerie entwarf die Ludoboxen, als Besuche für Schulklassen aufgrund der Corona-Hygienerregeln nicht möglich waren, mit dem Ziel, das Interesse an ihrem Museum *Le fabuleux musée* aufrechtzuerhalten. Zudem wurden die Materialien erstellt, um geteilt und neu kombiniert zu werden. Sie sind unter *Creative Common* lizenziert und können für jedes Medienprojekt angepasst werden.

<https://lefabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>

In diesem Modul wird erklärt, wie die Ludoboxen erstellt wurden. Zusätzliches gibt es Tipps für die Entwicklung eigener DIYs.



*Screenshot der Ludobox "L'amulette du climat" #4  
Thaumatrop*

**Warum wurden sie  
entwickelt?**

Warum wurden sie entwickelt?

Die Ludoboxen wurden entwickelt, um die pädagogischen Ziele von La Fabulerie zu verwirklichen. Diese Ziele sind eng mit den pädagogischen Themen verbunden, die im Projekt *Keep In Touch* definiert wurden.

- Thema 1 - Blended learning. Lernen mit verschiedenen Hilfsmitteln: Videos, Vorträge, Übungen, Diskussionen usw.
- Thema 2 – Lernen durch Handeln: Praxis statt Theorie
- Thema 3 - Soziales Lernen: päd. Fachkräfte, Kinder und Eltern sind Mitglieder einer Lerngemeinschaft, die selbstständig lernt. Im Rahmen des Projekts besteht die Rolle von La Fabulerie darin, diese Gemein-schaft zum Lernen zu animieren und zu fördern.

Wenn wir ein Bildungsprojekt wie *Le fabuleux musée* ins Leben rufen, halten wir es für wichtig, es in eine Geschichte und eine Welt zum Entdecken mit erzählerischen Aufgabenstellungen zu integrieren.\* Mit all diesen Kompo-nenten erleben die Kinder Freude am Spielen und Entdecken und bilden eine positive Lernhaltung aus.

*\*Lesen Sie Modul 3, um mehr über das Geschichtenerzählen in den Ausstellungen von la Fabulerie zu erfahren*

# Wie können Sie die Ludoboxen mit Ihrem Bildungsprojekt verknüpfen?

*Basierend auf den Erfahrungen des Le fabuleux musée von La Fabulerie*

Was ist das "Fabelhafte Museum" von La Fabulterie?

*Le fabuleux musée* ist ein Projekt von La Fabulterie in Zusammenarbeit mit der Stadt Marseille. Es handelt sich um eine gemischte Ausstellung, die die offenen digitalen Sammlungen der Stadt-Museen mit interessanten Geräten und einer spannenden Erzählung kombiniert.



Die Klassen, die das Museum besuchten, wurden mit einem Brief von der Hauptfigur Edith Labruyère dazu eingeladen, die Website des Museums anzusehen. Um Edith kennenzulernen, wurde ihnen dort eine Schatzsuche angeboten. Bei der von La Fabulterie erfundenen Figur Edith handelt es sich um eine Forscherin, die die Welt bereist, um Geheimnisse zu entdecken, bis sie 1900 nach einer Naturkatastrophe in Marseille Zuflucht findet.



Was ist das "Fabelhafte Museum" von La Fabulterie?

Um die Geschichte fortzusetzen, die mit Ediths Brief begann, haben wir die Ludoboxen entwickelt. Jede Ludobox enthält Hinweise und Details über Ediths Charakter, ihre Geschichte und ihre Reisen. In jeder Kiste geht es um den kreativen Umgang mit Papier, oft mit Bezug auf Methoden aus Film, Theater oder Technik. Die unterschiedlichen und kreativen Aktivitäten, stehen in Verbindung mit charakteristischen Eigenschaften von Edith und erforschen wissenschaftliche Inhalte und Reiseziele.

*Link zur Website des Museums*

<https://lefabuleuxusee.com/>



Der zweite Lockdown zwang La Fabulerie dazu, die Eröffnung des *Le fabuleux musée* zu verschieben. Die Ludoboxen dienten dazu, während der Pandemie eine emotionale Bindung zu den Kindern aufzubauen. Sie halfen uns, das Interesse für das Museum aufrechtzuerhalten und gleichzeitig weitere Details über die Figuren der Geschichte zu vermitteln. Ebenso war es eine Möglichkeit, mit unserer Gemeinschaft von Eltern, päd. Fachkräften und Kindern in Kontakt zu bleiben. Aus dieser Erfahrung haben wir Folgendes gelernt:

- Fragen Sie die Eltern, Fotos von den Werken ihrer Kinder zu machen und zu versenden, um sie mit der Gemeinschaft zu teilen.
- Sorgen Sie dafür, dass der Link zu Ihren digitalen Inhalten für alle im Internet leicht zugänglich ist.
- Achten Sie darauf, dass die Anleitungen einfach sind und fügen Sie ein Erklärvideo ein. Ein schlecht aufgenommenes Video auf einem Handy ist viel besser als nichts.
- Die Herausforderung bei der Erstellung kostenloser Materialien ist die Verbreitung. Es ist wichtig, die Gemeinschaft zu fördern (nicht nur in Krisen-zeiten), um Menschen in Ihrem Projekt zu halten. Geschichtenerzählen\* ist ein guter Weg, um Aufmerksamkeit für Ihr Projekt zu erzeugen.

*\*Wir werden in Modul 3 Tipps zu diesem Thema geben.*



Magische Bilder von Kindergartenkindern nach der Bearbeitung der Ludobox "L'amulette du climat" #7

**Jetzt basteln wir!**

Wie sieht eine  
Ludobox aus?

Jetzt basteln wir! Wie sieht eine Ludobox aus?

Ein La Fabulerie Sprichwort sagt: „Ein Tutorial ist mehr wert als Worte“. Auf den folgenden Seiten können Sie alle Ludoboxen herunterladen. Laden Sie das druckbare Material mit dem Link zur PDF herunter. Beginnen Sie die Aktivität und folgen Sie den Videoanweisungen.



**Links zur PDF-Datei  
und zum Tutorial**

## Bastle ein Unterwasser Pop-up

[Ludobox Vivant.es #1](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #1](#) (tutorial)

## Bastle eine Theaterbühne mit Tieren

[Ludobox Vivant.es #2](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #2](#) (tutorial)

## Bastle ein Gemüsepuzzle

[Ludobox Vivant.es #3](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #3](#) (tutorial)

## Bastle eine Papierpuppe

[Ludobox L'amulette du climat #1](#) (pdf)

[LudoBox#1 - Créer une marionnette de papier à partir des fonds d'archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Bastle ein Taschenreisebuch

[Ludobox L'amulette du climat #2](#) (pdf)

[LudoBOX #2 - Créer un carnet de voyage de poche avec les archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Bastle eine Pop-up-Szene

[Ludobox L'amulette du climat #3](#) (pdf)

[LudoBox#3 PopUp Le ballet aquatique du Palais Longchamps Fonds d'archives municipales de Marseille](#) (tutorial)



## Erstelle ein Thaumotrop

[Ludobox L'amulette du climat #4](#) (pdf)

[Ludobox #4 Créer des thaumatropes à partir des archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Erstelle ein Mini-Diorama

[Ludobox L'amulette du climat #5](#) (pdf)

[Ludobox #5 Créer un mini diorama dans une boîte origami, avec les fonds des archives de Marseille](#) (tutorial)

## Erstelle eine Papieranimation

[Ludobox L'amulette du climat #6](#) (pdf)

[Ludobox #6 - Créer une animation de papier à partir des fonds des archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Erstelle ein magisches Bild

[Ludobox L'amulette du climat #7 \(pdf\)](#)

[LUDOBBOX #7 - Créer une image magique à partir des fonds des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

## Erstelle eine Krone

[Ludobox L'amulette du climat #8 \(pdf\)](#)

[Ludobox #8 Créer la couronne de la cité phocéenne à partir des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

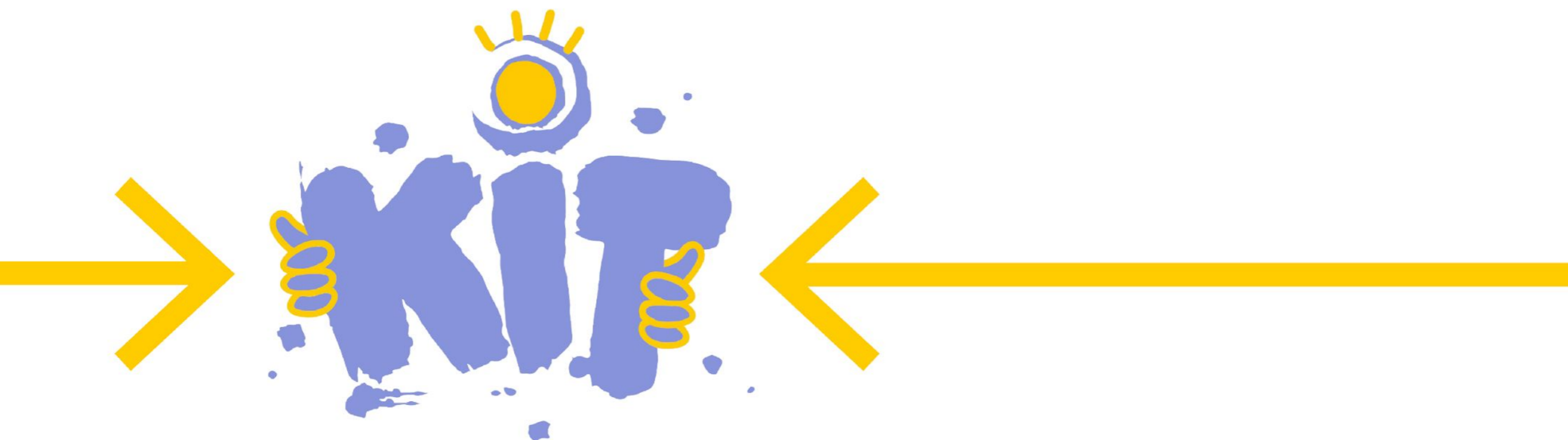
# Verbreitung und Wirkung

La Fabulerie hat sich die Ludoboxen als Hilfsmittel für Lehrkräfte ausgedacht, die im Distanzunterricht eingesetzt werden können. Unser Ziel ist es, dass Lehrkräfte diese Materialien nutzen, um Ediths Geschichte zu entdecken, aber auch um ihre eigenen Geschichten zu erfinden und ihre Schulkinder zum Träumen zu bringen.

Die Logik der anpassungsfähigen Workshops stimmt mit der des Projekts Keep In Touch überein. Diese Materialien ermöglichen es, den Lehrkräften einen qualitativ hochwertigen Distanzunterricht anzubieten, der einfache Mittel aufwertet und das Interesse an der Schule aufrecht erhält. Ebenso sind Ludoboxen für die Bildung der Kinder wichtig, da sie eine Reihe von kreativen und lehrreichen Aktivitäten für zu Hause bieten, wo manche Kinder dazu neigen, Medien hauptsächlich zu konsumieren.

Rund **9000** Menschen haben die Ludoboxen ausprobiert und uns ein sehr begeistertes Feedback gegeben.

Aus diesem Grund wollen wir die Aktivitäten zum Drucken und Spielen im Rahmen des Keep In Touch Projekts verbessern und digitalisieren. Diese digitalen Ludoboxen können Sie im E-Learning-Modul 2 entdecken.



## PARTNERS



**Zaffiria**  
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

**média**  
ANIMATION

**JFF**  
JFF – Institut für  
Medienpädagogik

**LA  
FABU  
LERIE**  
Tiers lieu culturel  
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas  
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The contents of this publication are the sole  
responsibility of the author and can in no way be taken  
to reflect the views of the European Commission.