



# Kurzvorstellung



*"Wir sind ein junges Startup, welches Kindern die Geschichte Europas mit dem Playbook erzählt. Das Playbook basiert auf den bundesweiten Lehrplänen und wurde mit Geschichtslehrern entwickelt."*

**Astrid Kronsbein, CEO**



Mit Lehrern\*innen entwickelt ✓

Von Lehrkräften empfohlen ✓

Begeisterte Schüler\*innen ✓

Moderne und innovative Didaktik ✓

Basierend auf den bundesweiten Lehrplänen ✓

## Wir sind vertreten:

Auf Logos klicken, um die Website zu besuchen 





## Was sind Playbooks?

Playbooks sind interaktive Bücher, die Kindern die **Geschichte Europas** und die **Entwicklung unserer demokratischen Gesellschaft** erzählen.

Dafür werden in fünf Staffeln (Antike, Römer, Mittelalter, Renaissance und Neuzeit) mehrere Episoden entwickelt. Die Playbooks basieren auf den bundesweiten Lehrplänen und wurden mit Geschichtslehrern entwickelt und konzipiert.

### Welche Episoden gibt es?



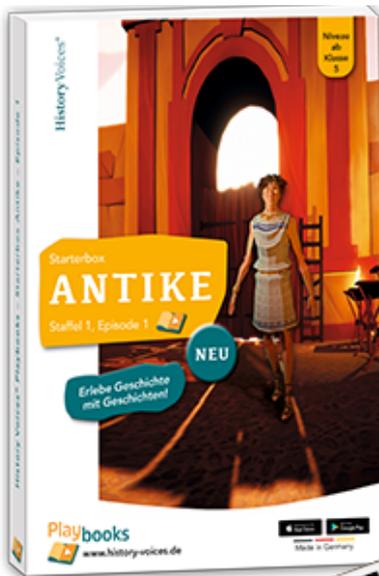
*"Ich bin der Überzeugung, dass jeder die wichtigsten Grundlagen der Demokratie kennen sollte und wie sie entstanden ist. Fakenews und gefährliche Ideologien spuken im Internet herum. Wer nicht Bescheid weiß, wird Opfer von diesen Informationen und Gruppierungen."*

**Astrid Kronsbein, CEO**



# Episodenbox Athen

Speziell für den Buchhandel wurden die Episodenboxen entwickelt. Sie beinhaltet eine **Downloadkarte**, zwei **Sammelfiguren** und ein **interaktives Begleitbuch**, mit noch mehr Rätseln und Geschichten. Das Playbook wird auf dem Tablet oder Smartphone installiert.



**Genre:** Lernspiel / Alternative zum Sachbuch

**Altersempfehlung:** ab 9 - 13 Jahren

**Gameplay:** Point & Click

Auf unserer Website finden Sie Videos, die das Playbook im Einsatz innerhalb des Geschichtsunterrichts zeigen:

[www.history-voices.de/playbook/griechische-antike/](http://www.history-voices.de/playbook/griechische-antike/)





## Lerninhalte & Lernziele

- ✓ Solons Reformen
- ✓ von der Oligarchie zur demokratischen Herrschaft
- ✓ soziale Stellung der Frau in Athen
- ✓ das Orakel von Delphi
- ✓ Schuldklaverei
- ✓ vollwertiger Bürgerstatus
- ✓ Gesellschaft des Stadtstaates Athen



Ein Vergleich zwischen der Gesellschaft Athens und unserer heutigen modernen Gesellschaft in Bezug auf Wahlrecht, Gesetzgebung und sozialen Klassen.



*"Bildung sollte nicht nur ein Thema der Reichen sein, sondern jeder kann die wichtigsten Ereignisse der Geschichte verstehen. Die Playbooks machen klug!"*

**Astrid Kronsbein, CEO**



Auf unserer Website finden Sie Videos, die das Playbook im Einsatz innerhalb des Geschichtsunterrichts zeigen:

[www.history-voices.de/playbook/griechische-antike/](http://www.history-voices.de/playbook/griechische-antike/)



## Wissensvermittlung mit Storytelling

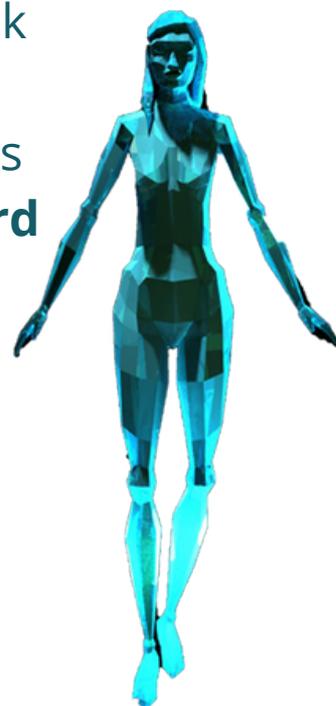
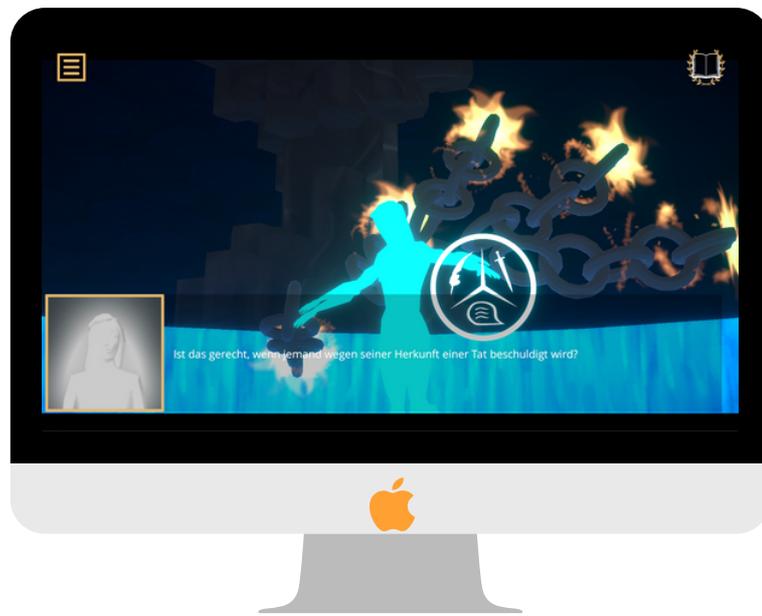
Im Playbook wird Wissen mithilfe von Storytelling vermittelt.

Im Playbook befinden sich zwei 'Räume':

- 1.) der Tempel des Wissens
- 2.) der Vergangenheitsraum

Am Anfang treffen die Kinder auf den **Geist der Menschheit**, der im **Tempel des Wissens** lebt. Er liegt in Ketten, die das Gegenteil von Demokratie, Glaubensfreiheit, Säkularisierung, Humanismus etc. symbolisieren. Die Aufgabe der Kinder ist es, den **Geist zu befreien**. Deshalb schickt der Geist die Kinder in den zweiten Raum, damit sie dort in die Rolle der Hauptfigur schlüpfen und durch Dialoge und Szenarien, die historischen Ereignisse erleben können. Während der Dialoge sammeln die Kinder historische Fakten ein, die sich in ein Glossar sammeln. Je mehr Wissensfakten gesammelt werden, desto früher erscheint die Wissensseule in Bronze, Silber oder Gold.

Nach der Geschichte kehren die Kinder zum Geist zurück und ein Dialog beginnt, der das Erlebte zu unserem Heute in Beziehung setzt. Anschließend wandelt sich das **Glossar** in ein **Quiz** um und **eine Kette des Geistes wird gesprengt**.





## Story im Playbook Athen

Die Kinder schlüpfen in die Rolle von Tramos, dem Sohn des Richters Prodokulus. Tramos hat einen besten Freund. Heloss.

Heloss ist ein **Schuldsklave**. Trotz der unterschiedlichen **sozialen Ränge** halten die Jungen zusammen. Doch an diesem Tag - an Tramos Geburtstag - wird Heloss verhaftet, weil man ihn des Diebstahls beschuldigt, obwohl er nichts gemacht hat. Es gibt eine Lösung ihn zu befreien: **Solon der Weise** will heute als Staatsoberhaupt wiedergewählt werden und die **Schuldsklaverei** abschaffen. Tramos hilft Solon die **Aristokratie** davon zu überzeugen, dass seine Reformen zum Wohle der **Stadt Athen** sind.

Nach der Geschichte kehren die Kinder zum Geist in den Tempel des Wissens zurück und der Geist erzählt ihnen, was so wichtig an **Solons Reformen** war und wie beispielsweise heute Gesetze gemacht werden.





# Technische Daten

## Format:

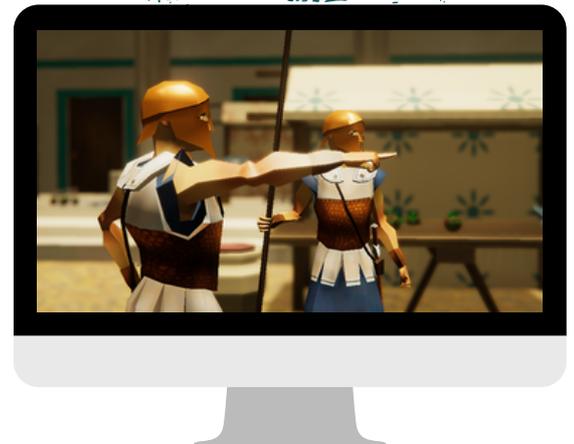
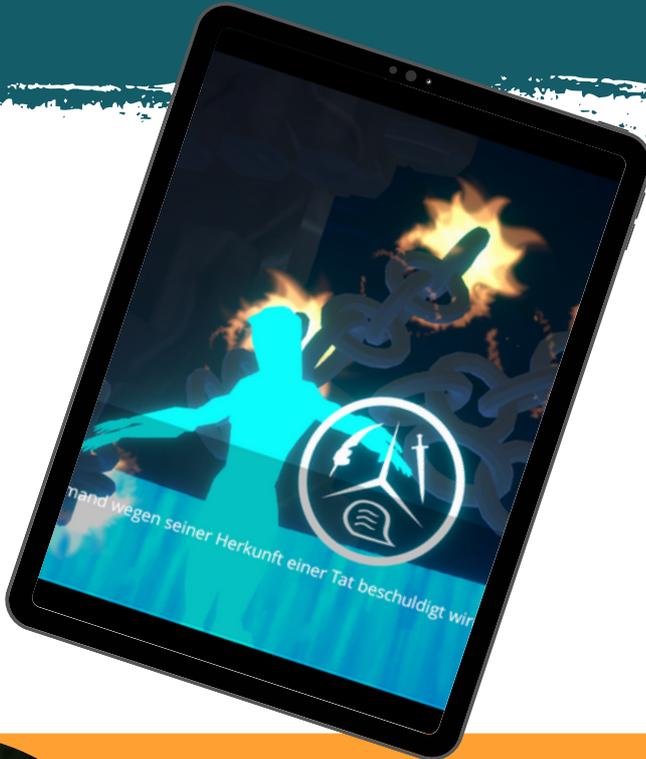
App zur Installation

## Betriebssysteme:

iOS 12 oder höher, Android 9 oder höher, Windows 10

## Geräte:

iPad, iPhone, Tablet, Smartphone, PC, Laptop



*"Mit den Playbooks tragen wir unseren Beitrag zur Digitalisierung und Modernisierung von Schulen in Deutschland bei. Zahlreiche Schüler\*innen folgen wieder mit Freude dem Unterricht."*

**Astrid Kronsbein, CEO**

# HistoryVoices®



## Wer sind wir?

Die **Science Digital Diactics GmbH** wurde im November 2018 von Astrid Kronsbein gegründet. Unter der Marke History Voices entwickelt das Startup die Playbook-Apps, um Geschichte wieder attraktiv für die Kinder und Jugendlichen zu machen.

### **Kontaktdaten:**

Science Digital Didactis GmbH

Am Kanal 16-18

14467 Potsdam

Frau Astrid Kronsbein (CEO)

**Phone:** 05226 5942997

**Mobil:** 01520 8978719

**E-Mail:** [service@history-voices.de](mailto:service@history-voices.de)

**Internet:** [www.history-voices.de](http://www.history-voices.de)

## **Besuchen Sie uns auf den sozialen Medien:**

**Klicken Sie auf die Social Media Icons** 

