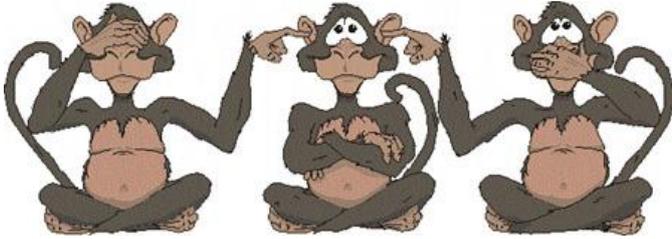


„Sinnvoll“ (Eine Abenteuerreise durch Deutsch(land))

Sinnvolles Lernen - mit und ohne Sinne



Kurzbeschreibung

Das Spiel verbindet eine aufregende und die Zielgruppe auf Augenhöhe ansprechende Geschichte mit einem spannenden Stationenspiel. Die Schüler arbeiten in kleinen Gruppen verstärkt mit allen Sinnen, oder ohne bestimmte Sinne, erhalten lehrplankonformes Fachwissen in der Fremdsprache, lösen fächerübergreifend aufregende Rätsel, knifflige und kreative Aufgaben, um anschließend in einem interaktiven Schlussrätsel gegeneinander anzutreten und das erlernte Wissen noch einmal einzusetzen.

Die Hintergrundgeschichte: Zwei clevere 14 jährige Jugendliche sind verschwunden. Sie sind auf einer spannenden Abenteuerreise und veröffentlichen in einem Webblog regelmäßig Hinweise. Sie wollen von ihrem Publikum gefunden werden. Im Webblog erzählen sie, wo sie sich befinden, präsentieren Fotos und beschreiben was sie erleben. Aber diese Hinweise sind geheim und durch ein Passwort geschützt. Um ein Passwort zu erhalten und somit einen Hinweis anschauen zu können, muss das Publikum spannende Aufgaben und Rätsel lösen, die die zwei Jugendlichen selbst erstellt haben. Die Aufgaben sind authentisch und haben natürlich mit den Dingen zu tun, die die zwei Jugendlichen selbst in den Klassenstufen 4-6 gelernt haben.

Zielgruppe:

- Klasse 4, 5, 6, 7
- sprachliche Vorkenntnisse: A1/A2
- Gruppengröße: 15-60 Schüler gleichzeitig

Ziele/Rahmen:

fördert die Gruppendynamik, die Fremdsprachenkenntnisse, erweitert den Horizont, motiviert zum Sprachenlernen, ist abwechslungsreich, spannend und sehr interaktiv

- fächerübergreifende Aufgaben und Inhalte
- CLIL-Ansatz, Wissen spannend in der Fremdsprache vermittelt
- lehrplanrelevante Aufgaben (Mathematik, Gesellschaftslehre, Geschichte, Musik, Kunst, Sport, Sachkunde, Werken/Handarbeit)
- die Zielgruppe ansprechendes und motivierendes Spiel für große Schülergruppen
- wenig Vorbereitung von Seiten der Schule, wenig Personalaufwand

Projektbeschreibung

Es gibt sieben Aufgaben zu sieben Themen und Fächern des Lehrplans Klasse 4-6, die die Schüler in kleinen Gruppen lösen. Die Aufgaben sind größtenteils auf Deutsch. Die Aufgaben werden durch neu erlerntes Fachwissen (mit allen Sinnen) gelöst. Das Fachwissen erhalten die Schüler an drei Stationen, auf die sie sich aufteilen und bei denen sie verstärkt mit allen Sinnen, oder ohne bestimmte Sinne arbeiten. Anschließend teilen sie dann die Informationen miteinander und lösen die Aufgabe gemeinsam. Als Lösung erhalten sie ein Passwort. Das Passwort führt zu einem geheimen Hinweis auf einer Internetseite, die sie mit dem Smartphone oder Tablet öffnen (oder der Hinweis wird ihnen auf Papier ausgehändigt). Die spannenden Hinweise beziehen sich auf zwei Jugendliche, die auf einer Abenteuerreise durch Deutschland unterwegs

sind und von den Spielern gefunden werden wollen. Die zwei Jugendlichen kennenzulernen, Informationen über ihre Reise, ihre Erlebnisse, über ihre Person und über ihren Aufenthaltsort zu sammeln, ist das vordergründige, spannende und motivierende Spielziel für die Schülergruppen. Für ein Schlussrätsel, das alle Schülergruppen interaktiv zu lösen versuchen, brauchen die Schüler möglichst viele korrekte Hinweise und müssen das erlernte Fachwissen noch einmal anwenden. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten korrekten Antworten. Und natürlich melden sich am Spielende auch die zwei Jugendlichen zu Wort und verraten ihren Aufenthaltsort. Das Spiel wird von einem Spielleiter/Moderator geleitet und lässt sich in jeder Schule in einem großen Raum (z.B. Sporthalle oder Saal), oder in drei Klassenräumen durchführen.

Ablauf/Projekt in Einzelschritten (7x Aufgaben)

Aufgabe/Fachwissen = Gruppenmitglieder erarbeiten sich einzeln und parallel an drei „Sinnesstationen“ Wissen zu einem Lehrplanthema. Sie entscheiden selbst, wer zu welcher Station geht. An den Stationen müssen sie bestimmte Sinne verstärkt einsetzen, oder auf sie verzichten. Anschließend teilen sie das Fachwissen mit der Gruppe und können so gemeinsam die aktuelle Aufgabe lösen. Aufgaben und Fachwissen sind lehrplanrelevant und aus unterschiedlichen Schulfächern ausgewählt. Als Ergebnis erhalten die Schüler ein Passwort.

Passwort = Auf einer Internetseite gibt es zu jeder gelösten Aufgabe ein Eingabefeld für ein Passwort. Ist das Passwort korrekt, so können die Spieler erkunden, was dahinter versteckt ist. Es sind Hinweise.

Hinweise = Zum Beispiel Fotos, kurze spannende Texte über die Reise der zwei Jugendlichen, oder eine wichtige Information zu ihrem Aufenthaltsort. Zum Lösen des Schlussrätsels „Wer und wo sind sie?“ brauchen die Schüler möglichst viele dieser Informationen. Die authentischen und spannenden Hinweise sind zudem der Motor des Spiels und motivieren die Schüler dazu, die unterschiedlich anspruchsvollen Aufgaben zu lösen.

Das Schlussrätsel = Jetzt spielen alle Schülergruppen gegeneinander. Das Schlussrätsel wird frontal moderiert. Die Schüler beantworten mit einem Smartphone oder Tablet Fragen zu den beiden verschwundenen Jugendlichen, zu ihrer Reise und ihren Erlebnissen. Sämtliche Antworten ergeben sich aus den gesammelten Hinweisen, alternativ können sie raten. In Echtzeit sehen alle Gruppen ihre Punktestände und was sie richtig oder falsch gelöst haben.

Fächer: Mathematik, Gesellschaftslehre, Geschichte, Musik, Kunst, Biologie, Sport, Sachkunde, Erdkunde

Internet = Wir nehmen an, dass pro Dreiergruppe (Schüler spielen in Teams zu je drei Personen) jeweils ein internetfähiges Handy vorhanden ist. Zusätzlich bringt der Spielleiter einige Geräte mit. Es muss nichts heruntergeladen werden, man besucht lediglich eine Internetseite. Für den Fall, dass es kein Internet gibt, kann das gesamte Spiel auch „offline“ gespielt werden, die Schüler erhalten das gedruckte Material (Hinweise, Lösungen, Arbeitsblätter...) dann direkt vom Spielleiter.

Der Webblog = Eine speziell für dieses Spiel angelegte Seite, auf der schon vorab die Hinweise hinterlegt wurden. Die Schüler gehen auf die Internetseite, wählen ihre Gruppe aus und können anschließend die Passwörter, die sie durch das Lösen von Aufgaben erhalten haben ausprobieren.

Dauer/Anforderungen:

120 Minuten, 1 großer Raum oder 3 kleine Räume

Personal/Material:

1x Spielleiter (reist an), 1x Helfer vor Ort, 1x Requiritenkoffer

Kosten für Materialanschaffung, Einführungsphase und pro Durchführung:

auf Anfrage

Kontakt: kreativesdeutsch@gmail.com