



# DER MIKROABENTEUER- GENERATOR

## PÄDAGOGISCHER LEITFADEN

Begleitdokument  
für Lehrpersonen  
Version Mai 2022

Pädagogische Hochschule Wallis

Julien Da Costa

Corinna Bumann-Pacozzi



Vorwort .....	3
Movetia und Partner.....	4
Danksagung .....	5
Einleitung.....	6
Material.....	7
Inhalt einer Spielschachtel .....	7
Zusätzliches Material.....	8
Externe Ressourcen .....	8
Pädagogische Absichten .....	9
Fächerübergreifende Kompetenzen.....	9
Warum ein Spiel? .....	10
Allgemeine Ziele.....	12
Bezug zu den Schweizer Lehrplänen .....	12
Spielen, um zu lernen und sich zu entdecken .....	14
6 Kompetenzachsen .....	14
Details der Kompetenzen .....	15
Listen zu den Inhalten des Spiels.....	16
Liste der Mikroabenteuer für zu Hause.....	16
Liste der Mikroabenteuer für den Unterricht.....	17
Nach Kompetenzen geordnete Liste.....	18
Nach benötigtem Material geordnete Liste.....	19
Liste der Makroabenteuer.....	20
Szenarien und Anwendungsvorschläge.....	21
Schnelleinstieg .....	21
Einen Schritt weiter gehen .....	24
Bibliografie.....	27
Anhang.....	28
Vorlage für die Vorbereitung / das Teilen der Aktivität .....	28
Fächerübergreifende Kompetenzen und Deskriptoren – PER.....	30



## VORWORT

---

Der Mikroabenteuer-Generator ist ein Projekt der nationalen Agentur zur Förderung von Austausch und Mobilität Movetia in Zusammenarbeit mit dem Helvetiq-Verlag und der Pädagogischen Hochschule Wallis.

Das Spiel erfüllt gleich mehrere Zwecke. Zunächst beinhaltet sie ein Spiel, das zu Hause mit Freundinnen und Freunden oder der Familie gespielt werden kann. Sie ist aber auch ein Lehrmittel, das Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Unterricht nutzen können. Und schliesslich steht sie auch für ein Abenteuer, das zu einem späteren Zeitpunkt dank der zugehörigen digitalen Version online weiterverfolgt werden kann (in Entwicklung).

Der Mikroabenteuer-Generator entstand aus der Überlegung, die Entwicklung der im Lehrplan festgelegten fächerübergreifenden Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern der Stufen 7–8H spielerisch zu fördern, sodass in ihnen die Lust und Motivation geweckt wird, zu mehrsprachigen Bürgerinnen und Bürgern heranzuwachsen, die bereit sind, die Welt zu entdecken. Er wurde als modulare «Toolbox» konzipiert, mit dem Ziel, die Mobilisierung der Kompetenzen sowohl in formalen als auch in informellen Kontexten zu fördern.

Dieser Leitfaden für Lehrpersonen hat zum Ziel, die dem Spiel zugrundeliegenden pädagogischen Absichten zu erläutern, Ihnen das Verständnis zu erleichtern sowie mögliche Szenarien aufzuzeigen, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann. Wir denken, dass der Mikroabenteuer-Generator eine vielversprechende Unterstützung ist, um die im Lehrplan festgelegten fächerübergreifenden Kompetenzen, die den Schülerinnen und Schülern wenig bewusst sind und deren informelle Bewertung sich als schwierig erweist, in die Praxis umzusetzen und sichtbar zu machen.

Wir hoffen, dass Ihre Schülerinnen und Schüler Spass am Mikroabenteuer-Generator haben werden und er Ihr Unterrichtsangebot ansprechend ergänzen wird.





## MOVETIA UND PARTNER

---

**movetia**

Movetia ist die nationale Agentur zur Förderung von Austausch und Mobilität im Bildungssystem. Die Agentur fördert und unterstützt Aktivitäten für Austausch, Mobilität und Zusammenarbeit in allen Bildungssektoren von der Primar- bis zur Tertiärstufe sowie in der Erwachsenenbildung und im ausserschulischen Bereich (Movetia 2018). Movetia ist die Initiatorin der Entwicklung des Projekts Mikroabenteuer-Generator.

[www.movetia.ch](http://www.movetia.ch)

**HELVETIQ**

Helvetiq ist ein im Jahr 2008 gegründeter, internationaler Verlag mit Sitz in Basel und Lausanne, in der Schweiz.

Als kreative Köpfe schaffen wir neue Erlebnisse für Gelegenheitsspieler, Buchliebhaber und Design-Aficionados, sowohl in gedruckter als auch in digitaler Form. Wir verlegen Kinderbücher, Sachbücher für Erwachsene und Graphic Novels auf Französisch, Deutsch und Englisch.

Unsere Bücher werden in der Schweiz, in Frankreich, Belgien, Deutschland, Österreich, Grossbritannien und den USA vertrieben. Unsere Spiele werden in über 40 Ländern vertrieben. Wir sprechen vierzehn Sprachen – natürlich nicht gleichzeitig.

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

**HEPVS | PHVS** 

Die PH-VS ist eine kantonale Bildungsinstitution der tertiären Stufe mit zwei Standorten (Brig und Saint-Maurice). Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die berufliche Grundausbildung und Weiterbildung der Lehrpersonen für den Unterricht an den Kindergärten und Primarschulen sowie auf den Sekundarstufen I und II als auch in Schulischer Heilpädagogik (SHP) sicherzustellen.

Bemüht, lokale und nationale Initiativen im Bildungskontext zu unterstützen, freut sich die PH-VS, ihr Fachwissen bei der Entwicklung der Lerninhalte des Mikroabenteuer-Generators einzubringen.

[www.phvs.ch](http://www.phvs.ch)



## DANKSAGUNG

---

*Wir danken den Schulleitungen der Primarschulen von Monthey und Brig-Glis für ihre Gastfreundschaft sowie den Lehrerinnen und Lehrern und den Schülerinnen und Schülern, die bereit waren, mit uns den Mikroabenteuer-Generator zu entdecken.*

*Die Zeit, die die Lehrpersonen eingesetzt haben, war für uns sehr wertvoll. Wir danken insbesondere:*

*Lucie Jacquemettaz, Jessica Thomas, Erblina Gashi, Laurence Doche, Fabienne Williner, Corinne Marty, Eunice Tavares, Anja Kofmehl, Guillaume Vautravers, Steve Saffioti et Simon Perri.*



## EINLEITUNG

---

Der Mikroabenteuer-Generator basiert auf einer Spielmechanik, die die Schülerinnen und Schüler ermutigt, verschiedene anregende Aktivitäten zu unternehmen. Das Spiel kann allein oder in der Gruppe, zu Hause mit der Familie oder in der Schule gespielt werden.

Jedes Mikroabenteuer, das im Spiel generiert wird, wurde entwickelt, um die Spielenden dazu zu bewegen, die in den Lehrplänen oder von Movetia definierten fächerübergreifenden Kompetenzen zu mobilisieren.

Dem Spiel ist eine Anleitung beigelegt. Dieser Leitfaden soll zusätzlich dabei helfen, das Spiel an den Unterricht anzupassen.

### In diesem Leitfaden finden Sie Hinweise zu folgenden Aspekten

- ✓ **Material**  
*Benötigte Materialien, Ressourcen und benötigter Platz für das Spielen im Unterricht*
- ✓ **Pädagogische Absichten und Lehrpläne**  
*Hintergrund für die Entwicklung dieses Spiels / dieser Ressource für Lehrpersonen*
- ✓ **Hilfe für die Auswahl der Karten**  
*Detaillierte Übersicht über die Karten, um schnell diejenigen auswählen zu können, die zu Ihrem Kontext passen*
- ✓ **Anleitung für den Spielbeginn und Anwendungsvorschläge**  
*Szenarien und Empfehlungen, um das Abenteuer richtig zu beginnen*

Sie können auch auf der Website auf die Ressourcen und digitalen Inhalte des Spiels zugreifen:



[www.movetia.ch/mikroabenteuer](http://www.movetia.ch/mikroabenteuer)

### Terminologie

Wir verwenden den Begriff «fächerübergreifende Kompetenz» in diesem Leitfaden in Übereinstimmung mit der im Westschweizer Lehrplan («Plan d'étude Romand», PER) verwendeten Terminologie. Der Begriff «fächerübergreifende Kompetenz» hat im Spielmaterial entsprechend dieselbe Bedeutung wie im PER. Im Lehrplan 21 werden diese als überfachliche Kompetenzen bezeichnet.

## MATERIAL

### Inhalt einer Spielschachtel



#### 2 Logbücher

Der Reisegefährte der Schülerinnen und Schüler. Das Logbuch kann individuell gestaltet werden und dokumentiert die Aktivitäten für die Lehrperson und die Schülerinnen und Schüler. Es macht die mobilisierten Kompetenzen sichtbar und erleichtert den Austausch.



#### 6 Stickerbögen

Sticker, mit denen die Schülerinnen und Schüler ihre Logbücher personalisieren können.



#### 112 Mikroabenteuer-Karten

Diese Karten stellen die Abenteuer vor. Dank Varianten, die deren Inhalte verändern, kann das ganze Jahr über damit gespielt werden. Die orangefarbenen Karten sind vor allem für die Verwendung im Schulkontext gedacht. Auch die türkisfarbenen Karten können im Unterricht verwendet werden, sie verlangen aber möglicherweise einen Ort oder Material, die in der Schule nicht verfügbar sind.



#### 14 Makroabenteuer-Karten

Diese Karten stellen eine zusätzliche Herausforderung für die Schülerinnen und Schüler dar, da zur Erfüllung eines Makroabenteuers mehrere Mikroabenteuer bestanden werden müssen.



#### 9 Varianten-Würfel und 65 Varianten-Karten

9 Varianten-Würfel und 4 Stapel Varianten-Karten machen die Mikroabenteuer einzigartig.



Mit den Würfeln werden **Objekte, Buchstaben, Sprachen, Zahlen, Orte, Aktionen, bekannte Orte, Medien und Verkehrsmittel** ausgewählt. Die «Eure Wahl»-Seiten geben den Spielenden die Möglichkeit, aus den anderen Seiten des Würfels eine auszuwählen oder sogar eine eigene Variante zu erfinden.

Mit den 4 Kartenstapeln werden **Kantone, Personen, Adjektive oder Gefühle und Emotionen** bestimmt. Das Spiel enthält auch 10 leere Varianten-Karten, auf denen für zukünftige Spiele eigene Varianten aufgeschrieben werden können.



## Zusätzliches Material

Der Inhalt einer Schachtel reicht, um in das Spiel einzusteigen, dennoch empfehlen wir, mehrere Schachteln zu verwenden, um das Spiel angenehmer und/oder die Durchführung der Aktivitäten flexibler zu gestalten. So können auch mehrere Würfelsets im Klassenzimmer verteilt werden, wodurch Wartezeiten verhindert werden können. Ebenso werden dadurch Szenarien möglich, bei denen sich alle Gruppen derselben Aktivität widmen (weil alle Schachteln dieselben Karten enthalten).

Um vollumfänglich vom Spiel profitieren zu können, sollte jede Schülerin und jeder Schüler ein eigenes Logbuch haben. Zusätzliche Logbücher können gekauft oder über die Website abgerufen und ausgedruckt<sup>1</sup> werden:



[www.movetia.ch/mikroabenteuer](http://www.movetia.ch/mikroabenteuer)

## Externe Ressourcen

Die «Schulkarten» (orange) schlagen Aktivitäten vor, die im Unterricht durchgeführt werden können. Für einige davon werden Schulmaterialien oder externe Ressourcen benötigt, zum Beispiel:

- ein Internetzugang an einem Computerarbeitsplatz
- eine Landkarte
- Büromaterial/Papierwaren
- ein Fotoapparat
- Bücher, Zeitschriften, Wörterbücher usw.

Es empfiehlt sich, jeweils vor dem Spielen in der Klasse die Karten herauszunehmen, die nicht an den spezifischen Klassenkontext angepasst werden können. Umgekehrt ist es auch möglich, türkisfarbene «Familienkarten» zu ergänzen, wenn die Spielbedingungen im Unterricht es zulassen oder wenn Sie mit Ihrer Klasse in einem ausserschulischen Kontext spielen.

In diesem Leitfaden finden Sie verschiedene Abschnitte, die der Vorbereitung der Aktivitäten für den Unterricht gewidmet sind.

---

<sup>1</sup> Es ist nicht notwendig, das gesamte Logbuch auszudrucken, es reichen die Seiten, die von den Schülerinnen und Schülern ausgefüllt werden sollen.





## PÄDAGOGISCHE ABSICHTEN

Der Mikroabenteuer-Generator ist eine spielerische Ressource für Lehrpersonen. Das Spiel als Ressource ist nicht autark und seine pädagogischen Absichten hängen von seiner Eingliederung in das umfassende, von der Lehrperson erdachte Bildungsprojekt ab sowie von Überlegungen, Herangehensweisen und Austausch, die eine Spielrunde auslösen kann.

## Fächerübergreifende Kompetenzen

Es herrscht heute Konsens darüber, dass fächerübergreifende Kompetenzen eng mit dem Erwerb der anderen Fachinhalte in Zusammenhang stehen und dass die heterogene Verteilung der Kompetenzen bei der Schülerpopulation Quelle schulischer Ungleichheiten ist.<sup>2</sup> Obwohl fächerübergreifende Kompetenzen im Lehrplan eine immer wichtigere Stellung einnehmen, stellen sie aufgrund ihrer impliziten und transversalen Natur Lernziele dar, die für Schülerinnen und Schüler nicht oder nur schlecht sichtbar und für Lehrpersonen schwierig zu bewerten sind und denen oft zu wenig Wert beigemessen wird.

Fächerübergreifende Kompetenzen können anhand sich wiederholender Denk-, Gefühls- und Verhaltensmuster von Schülerinnen und Schülern beobachtet werden, wenn diese in eine Situation gebracht werden, in der sie eine Aufgabe erfüllen müssen. Obwohl die fächerübergreifenden Kompetenzen durch Lernerlebnisse natürlich entwickelt werden, deuten Studien über ihren Erwerb auf die Notwendigkeit hin, sie in den Augen der Lernenden zu explizieren, zu objektivieren und ihren Erwerb zu leiten, vor allem für Schülerinnen und Schüler mit grösseren Schwierigkeiten.<sup>3</sup> Der Mikroabenteuer-Generator will den Lehrpersonen eine spielerische Ressource zur Verfügung stellen, um die Problematik der fächerübergreifenden Kompetenzen im Unterricht oder zu Hause anzugehen und zu entwickeln.

---

<sup>2</sup> Fächerübergreifende Kompetenzen werden im PER als individuelle oder soziale «Grundkompetenzen» beschrieben, die durch zahlreiche Situationen mobilisiert werden können und einen Einfluss auf die schulischen Leistungen oder die zukünftige soziale Eingliederung der Schülerinnen und Schüler haben. Die fächerübergreifenden Kompetenzen wurden jedoch noch nicht in Lernziele übersetzt (im Gegensatz zu den Fachbereichen) und werden nicht *gesondert* unterrichtet oder bewertet (CIIP 2010–2016, S. 35).

<sup>3</sup> Dutrévis, M. & Rastoldo, F. (2020): *Compétences transversales : les bénéfices de sortir de l'implicite. Rapport du service de la recherche en éducation (SRED) du canton de Genève.*



## Warum ein Spiel?

Das Spiel gibt den Kindern die Möglichkeit, zusammenzuarbeiten, soziale Kompetenzen zu entwickeln, Probleme zu lösen, ihre Sprach- und IT-Kenntnisse in die Praxis umzusetzen und kritisch zu denken.

Es bietet auch die Gelegenheit, die fächerübergreifenden Kompetenzen in einem breiteren Kontext zu erarbeiten, da Aktivitäten im formalen Unterrichtsrahmen durchgeführt werden können, aber auch in einem etwas informelleren Rahmen in der Familie und im Freundeskreis.

Schliesslich kann auch die heikle Frage nach der Beziehung zu sich selbst in einem spielerischen, neutralen und fördernden Kontext erörtert werden, wodurch emotionale Barrieren gegenüber der Reflexion über die eigenen Fähigkeiten, Bedenken und Meinungen entschärft werden können.

Die Herausforderung des «Sichtbarmachens» der fächerübergreifenden Kompetenzen liegt im Zentrum unserer Herangehensweise, weshalb das Spiel designt wurde, um Schülerinnen und Schülern sowie Lehrpersonen die zu mobilisierenden Kompetenzen aufzuzeigen. Es ist konzipiert, um Aktionen zu benennen und zu kategorisieren und um eine gewisse Anzahl diskutierbarer und teilbarer Notizen zu generieren, die die Selbstbeurteilung und die informelle Beurteilung fördern.

## Austausch und Mobilität

Indem die fächerübergreifenden Kompetenzen dazu beitragen, die Schülerinnen und Schüler für ihre schulische und berufliche Zukunft auszurüsten, haben sie eine synergetische Beziehung mit dem akademischen und beruflichen Austausch- und Mobilitätskontext, der von der nationalen Agentur Movetia gefördert wird. Diese Kompetenzen mit den Schülerinnen und Schülern explizit in Angriff zu nehmen, ist ein gutes Mittel, um mit einem spielerischen Ansatz rund um die Mehrsprachigkeit und den Multikulturalismus zu experimentieren, Interaktions- und Interkomprehensionsstrategien zu entwickeln oder sich mit Bedenken und Stereotypen in Bezug auf diese Thematik auseinanderzusetzen.

Weiter ermöglicht das Spiel, Situationen und Herausforderungen, die oft bei Austauschaktivitäten angetroffen werden, in einem bekannten Umfeld zu erleben. Ziel ist es, in den jungen Menschen die Lust zu wecken, die Welt zu entdecken und sich für einen Austausch zu interessieren.



In der Schulbildung steigen die Zahlen der Mobilität unaufhörlich. Um weiterhin Hindernisse für Austausch und Mobilität aus dem Weg zu räumen, lohnt es sich, gezielt Schulpartnerschaften anzustreben. In diesem Zusammenhang können das Spiel und die künftigen digitalen Inhalte ein wichtiges Instrument für den interschulischen Austausch sein.



## Allgemeine Ziele

- ✓ **Die fächerübergreifenden Kompetenzen für die Schülerinnen und Schüler sichtbar machen**  
*Sich einer Kompetenz bewusst werden; eine Entwicklung sehen; Vertrauen in letztere gewinnen*
- ✓ **Die Aktivität verfolgen**  
*Sich mit anderen austauschen, mit anderen teilen; die gemachte Erfahrung objektivieren; informelle Beurteilung durch die Lehrperson*
- ✓ **Überlegte Handlungsweisen entwickeln**  
*Über seine Handlungsweisen, seine Emotionen und seine Methoden nachdenken; seine Handlungen überdenken, sich selbst beurteilen; eine Handlungsweise auf andere ähnliche Aktivitäten übertragen*
- ✓ **Interaktions- und Interkomprehensionsstrategien fördern**  
*Sich mit Alterität befassen; aufgeschlossen sein gegenüber fremden Kulturen, sich mit einer anderen Sprache vertraut machen; sich von Vorurteilen und Stereotypen befreien*
- ✓ **Auf Austausch und Mobilität vorbereiten**  
*Autonomie und Reisefähigkeit; Entdeckungsfreude; seine Ängste und Bedenken diskutieren*

## Bezug zu den Schweizer Lehrplänen

Der PER und der Lehrplan 21 beruhen auf demselben bildungspolitischen Rahmen: die Harmonisierung und Entwicklung von nationalen Bildungsstandards. Beide Lehrpläne basieren auf ähnlichen Konzepten und definieren pädagogische Hinweise für die fächerübergreifenden Kompetenzen. Im Deutschschweizer Lehrplan<sup>4</sup> werden drei statt wie im PER fünf Dimensionen der fächerübergreifenden Kompetenzen unterschieden: personale, soziale und methodische Kompetenzen.

Das Spielmaterial basiert auf den fünf im PER definierten Dimensionen, diese sind jedoch alle auch in den drei Dimensionen des Lehrplans 21 enthalten. Eine Vergleichstabelle der beiden Lehrpläne ist auf der Website [www.movetia.ch/mikroabenteuer](http://www.movetia.ch/mikroabenteuer) einsehbar.

Die fächerübergreifenden Kompetenzen werden in beiden Plänen nicht in Lernziele übersetzt (im Gegensatz zu den Fachbereichen) und werden, um sie im Bildungsprojekt zu positionieren und auszurichten, allgemein beschrieben sowie mit Deskriptoren veranschaulicht.

---

<sup>4</sup> Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK, 2016, S. 13.

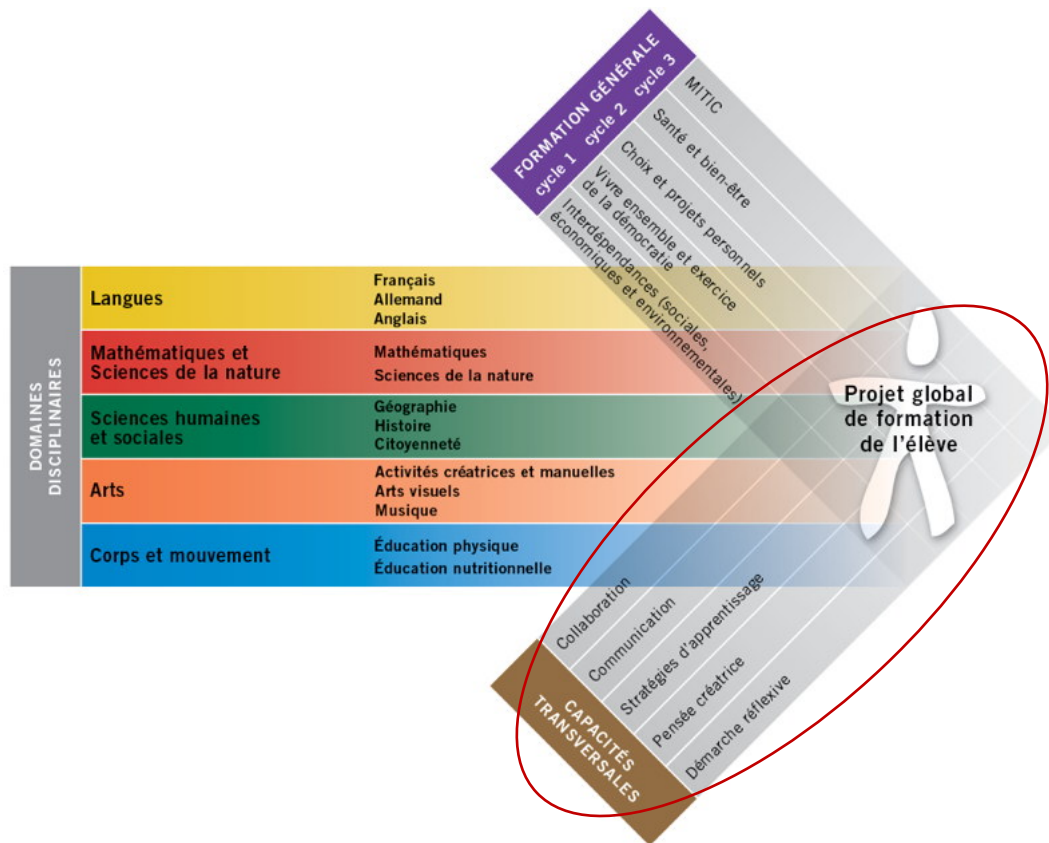


Abbildung 1: PER – Umfassendes Bildungsprojekt für Schülerinnen und Schüler und fächerübergreifende Kompetenzen

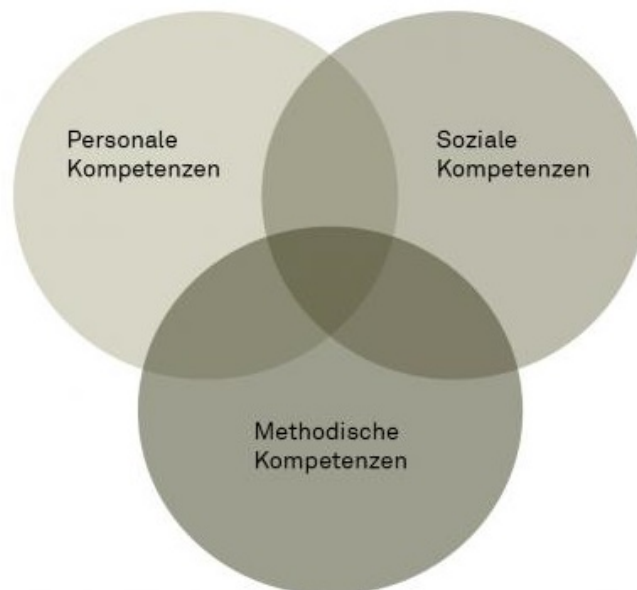


Abbildung 2: Lehrplan 21 – Personale, soziale und methodische Kompetenzen

## SPIELEN, UM ZU LERNEN UND SICH ZU ENTDECKEN

Die im Spiel vorgeschlagenen Mikroabenteuer wurden um sechs Kompetenzachsen herum entwickelt. Fünf der Achsen stellen die fächerübergreifenden Kompetenzen gemäss PER<sup>5</sup> dar – *Zusammenarbeit, Kommunikation, Lernstrategien, kreatives Denken* und *überlegte Herangehensweise* –, diese werden mit einer Achse eigens für die Thematik Austausch und Mobilität ergänzt.

### 6 Kompetenzachsen



#### Zusammenarbeit

Ausgerichtet auf die Entwicklung von Teamgeist und die Bildung der notwendigen Fähigkeiten, um Gruppenarbeiten und gemeinsame Projekte umzusetzen.



#### Kommunikation

Ausgerichtet auf die Mobilisierung von Informationen und Ressourcen, die dabei helfen, sich unter Berücksichtigung des Kontextes in verschiedenen Sprachen auszudrücken.



#### Lernstrategien

Die Fähigkeit, seine Lernprozesse und Projekte durch effektive Arbeitsmethoden zu analysieren, zu gestalten und zu verbessern.



#### Kreatives Denken

Ausgerichtet auf die Entwicklung des Erfindungsreichtums und der Fantasie sowie von Vorstellungskraft und Flexibilität für das Angehen aller Situationen.



#### Überlegte Herangehensweise

Ermöglicht, von Fakten, Informationen und dem eigenen Handeln Abstand zu nehmen; trägt zur Entwicklung des kritischen Denkens bei.



#### Austausch und Mobilität

Ausgerichtet auf sprachliche und kulturelle Interaktionen sowie die Interkomprehension; trägt zur persönlichen Entwicklung bei und bereitet auf zukünftige Studien und Berufe vor.

<sup>5</sup> Umfassendes Bildungsprojekt für Schülerinnen und Schüler basierend auf der Bundesverfassung (Art. 62 Abs. 4) und der «Déclaration de la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin».

## Details der Kompetenzen



Rücksichtnahme auf andere

---

Selbstwahrnehmung

---

Handeln in der Gruppe



Sprachkodifizierung

---

Ressourcenanalyse

---

Ressourcennutzung

---

Informationsfluss



Organisieren von Aufgaben

---

Aneignen von Arbeitsmethoden

---

Wahl und Relevanz der Methode

---

Entwickeln einer heuristischen Methode



Entwickeln von divergentem Denken

---

Anerkennen seiner sensiblen Seite

---

Konkretisierung des Erfindungsreichtums



Bilden einer persönlichen Meinung

---

Infragestellen und Dezentrieren des eigenen Selbst



Entwickeln von interlinguistischen Kompetenzen



















































---

Entwickeln von Interesse an Austausch und Mobilität

# LISTEN ZU DEN INHALTEN DES SPIELS

## Liste der Mikroabenteuer für zu Hause

Titel / Kompetenz / Schwierigkeit / Abenteuernummer

REISE		2*	<b>1</b>	KULTURELLER AUSTAUSCH		3*	<b>48</b>
ENTDECKUNGSREISE		1*	<b>2</b>	ACTION !		2*	<b>50</b>
NEUE STRECKE		3*	<b>4</b>	FREMDER BRIEF		2*	<b>51</b>
NEWS		2*	<b>7</b>	MAHLZEIT		2*	<b>53</b>
KÜCHE		3*	<b>9</b>	MEET AND GREET		2*	<b>54</b>
LOKALE SPEZIALITÄT		2*	<b>10</b>	NEUE GEWOHNHEITEN		1*	<b>55</b>
GUTE ADRESSE		2*	<b>11</b>	EIGENSCHAFTEN		2*	<b>56</b>
GUTE TAT DES TAGES		1*	<b>12</b>	GESCHENK		1*	<b>57</b>
TOURISMUS		2*	<b>13</b>	FAKE NEWS		2*	<b>59</b>
LOKALE LEKTÜRE		2*	<b>15</b>	STÄRKEN UND SCHWÄCHEN		2*	<b>62</b>
REPORTAGE		2*	<b>16</b>	RÄTSEL		2*	<b>63</b>
DRAUSSEN SCHLAFEN		3*	<b>17</b>	SCHACHMATT		3*	<b>64</b>
GERÄUSCHEJAGD		2*	<b>18</b>	SCHACHMATT		2*	<b>65</b>
GESCHENK		2*	<b>19</b>	KOMPLIMENTE		1*	<b>79</b>
HISTORIKER/IN		2*	<b>21</b>	KORRESPONDENZ		2*	<b>80</b>
TEILEN		1*	<b>22</b>	ZUFALLSWANDERUNG		1*	<b>81</b>
TOP – JOURNALIST/IN		2*	<b>23</b>	TANZ		2*	<b>82</b>
SONNENWEG		1*	<b>24</b>	OBEN		1*	<b>83</b>
ABFALLSAMMLUNG		1*	<b>29</b>	COMPLIMENTS		1*	<b>79</b>
KULINARISCHE NEUHEIT		2*	<b>30</b>	CORRESPONDANCE		2*	<b>80</b>
KULINARISCHES ALPHABET		2*	<b>31</b>	DÉVIATION		1*	<b>81</b>
FREMDE KULTUR		2*	<b>38</b>	DANSE		2*	<b>82</b>
ALPHABETISCHER BESUCH		1*	<b>40</b>	KONZERT		2*	<b>87</b>
WAPPENKUNDE		1*	<b>41</b>	MARKT		2*	<b>88</b>
SERIENMANIA		2*	<b>42</b>	PUZZLE		3*	<b>89</b>
SCHNAPPSCHUSS		2*	<b>43</b>	TRAUMGESCHICHTEN		3*	<b>93</b>
URSPRÜNGE		3*	<b>44</b>	GESCHMACK		3*	<b>94</b>
UNGEWÖHNLICH		2*	<b>46</b>	GETEILTES REZEPT		2*	<b>97</b>
ROUTE		2*	<b>47</b>	ENTSTEHUNG		1*	<b>99</b>



## Liste der Mikroabenteuer für den Unterricht

### Titel / Kompetenz / Schwierigkeit / Abenteuernummer

FREMDSPRACHE		2*	<b>3</b>	PAUSENPLATZ		2*	<b>72</b>
REISEFÜHRER		1*	<b>5</b>	AUF DEM WEG		2*	<b>73</b>
NAME		1*	<b>6</b>	EMOTIONALE GESCHICHTE		2*	<b>74</b>
GESCHICHTE		1*	<b>8</b>	IN DER STADT		2*	<b>75</b>
POSTKARTE		1*	<b>14</b>	WERBUNG		2*	<b>76</b>
KREATIVITÄT		1*	<b>20</b>	SWITCH		1*	<b>77</b>
SCHERESTEIN-PAPIER		1*	<b>25</b>	NEUES ENDE		2*	<b>78</b>
ZOOM		1*	<b>26</b>	REISEBERICHT		3*	<b>84</b>
ALPHABET		2*	<b>27</b>	INDISPENSABLE		1*	<b>85</b>
COLLAGE		2*	<b>28</b>	TRADITION		1*	<b>86</b>
WAPPEN		2*	<b>32</b>	MALCHALLENGE		2*	<b>90</b>
GEMEINSAM		2*	<b>33</b>	BRIEF AN DIE ZUKUNFT		1*	<b>91</b>
KANTONALE NACHBARN		2*	<b>34</b>	MEINUNG		2*	<b>92</b>
FREMDE WÖRTER		2*	<b>35</b>	ZUKUNFT		2*	<b>95</b>
VERSTECKTER GESANG		1*	<b>36</b>	IMAGINÄRE KARTE		2*	<b>96</b>
VERÄNDERUNG		2*	<b>37</b>	INTERVIEW		1*	<b>98</b>
ZUSAMMENARBEIT		2*	<b>39</b>	ORIGAMICHALLENGE		1*	<b>100</b>
SPAZIERGANG		2*	<b>45</b>	NEUE STADT		3*	<b>101</b>
VERMISCHTE MELDUNGEN		2*	<b>49</b>	FARBIGE MAHLZEIT		2*	<b>102</b>
FANTASIEREISE		2*	<b>52</b>	FARBIGE KLEIDER		2*	<b>103</b>
KÜNSTLER/IN		2*	<b>58</b>	ENTWIRREN		1*	<b>104</b>
HAÏKU		2*	<b>60</b>	ALPHABETCHALLENGE		1*	<b>105</b>
MATHEGENIE		2*	<b>61</b>	ALPHABETISCHE AKTIVITÄTEN		2*	<b>106</b>
UMWELTFREUNDLICHE FORTBEWEGUNG		1*	<b>66</b>	UM EUCH HERUM		2*	<b>107</b>
PRÜFUNGSTIPPS		1*	<b>67</b>	GIRLANDE		2*	<b>108</b>
REGIONALNACHRICHTEN		3*	<b>68</b>	PERSÖNLICHKEIT		1*	<b>109</b>
WELTNACHRICHTEN		3*	<b>69</b>	BUCHSTABEN		1*	<b>110</b>
FAMILIENFEST		3*	<b>70</b>	LÄNGSTE DISTANZ		2*	<b>111</b>
LIEBLINGSSPIEL		3*	<b>71</b>	ANDERES LAND		1*	<b>112</b>

## Nach Kompetenzen geordnete Liste



### Zusammenarbeit

11, 15, 16, 19, 22, 25, 33, 45, 68, 69, 73, 87, 96, 97, 104, 108

---



### Kommunikation

6, 8, 14, 15, 28, 34, 36, 38, 39, 40, 42, 44, 49, 50, 51, 53, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 85, 86, 87, 92, 95, 98, 101, 105

---



### Lernstrategien

1, 2, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 27, 39, 43, 47, 48, 53, 61, 64, 67, 72, 80, 81, 83, 89, 92, 97, 109, 111

---



### Kreatives Denken

2, 3, 4, 5, 6, 8, 16, 20, 21, 22, 26, 28, 32, 33, 37, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 52, 53, 55, 57, 58, 59, 60, 63, 68, 69, 72, 74, 76, 78, 80, 81, 82, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 102, 103, 106, 108

---



### Überlegte Herangehensweise

4, 5, 7, 15, 23, 35, 48, 52, 54, 55, 57, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 75, 84, 85, 90, 94, 99, 101, 102, 107, 108, 109, 110, 112

---



### Austausch und Mobilität

1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 21, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 40, 43, 44, 47, 50, 51, 52, 59, 60, 66, 70, 71, 73, 77, 79, 80, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 112



## Nach benötigtem Material geordnete Liste

### Einfache Dokumentation

Landkarten, Wörterbuch,  
Zeitungsausschnitte usw.

20, 100, 102, 108

---

### Internetzugang

Ein oder mehrere Computerarbeits-  
plätze mit Internetzugang

6, 8, 14, 28, 32, 34, 49, 60, 61, 68, 69, 86, 95

---

### Ort/Bewegung

Setzt voraus, dass man sich bewegt oder  
Zugang zu einem bestimmten Ort hat

72, 73, 77, 84, 111

---

### Fotoapparat/Aufnahmegerät

Es wird ein Fotoapparat, ein  
Aufnahmegerät, ein Smartphone  
usw. benötigt

14, 26, (72), (73), (107)

---



## Liste der Makroabenteuer

- |    |                     |   |
|----|---------------------|---|
| 1  | MARATHON            | Meistere 5 Mikroabenteuer an einem Tag.   |
| 2  | ALLEINE             | Meistere 10 Mikroabenteuer ganz alleine.  |
| 3  | ALS FAMILIE         | Erlebe mit deiner Familie 10 Mikroabenteuer.  |
| 4  | PRAKTIKUM           | Unternimm 14 Tage lang 1 Mikroabenteuer pro Tag.                                    |
| 5  | UNTER FREUND/INNEN  | Bestreite 10 Mikroabenteuer mit deinen Freund/innen.                                |
| 6  | IN DER KLASSE       | Führe zusammen mit deiner Klasse 10 Mikroabenteuer durch.                           |
| 7  | HERAUSFORDERUNG     | Fordere jemanden heraus, mit dir 1 Mikroabenteuer zu machen.                        |
| 8  | KANTONAL            | Erlebe 10 Mikroabenteuer zur Variante mit den Schweizer Kantonen.                   |
| 9  | BILINGUAL           | Bestehe 5 Mikroabenteuer in einer anderen Sprache.                                  |
| 10 | FRISCHE LUFT        | Bestehe 10 Mikroabenteuer an der frischen Luft.                                     |
| 11 | GROSSE ENTDECKUNGEN | Meistere 1 Mikroabenteuer an einem Ort, den du nicht kennst.                        |
| 12 | PREMIERE            | Erlebe 1 Mikroabenteuer mit einer Person, die noch kein Mikroabenteuer gemacht hat. |
| 13 | IM AUSLAND          | Erledige 1 Mikroabenteuer in einem anderen Land.                                    |
| 14 | BEGEGNUNG           | Bestehe 1 Mikroabenteuer mit jemandem, den du nicht so gut kennst.                  |



## SZENARIEN UND ANWENDUNGSVORSCHLÄGE

---

Im Unterricht ein pädagogisches Spiel zu spielen, ist immer eine Herausforderung für die Lehrpersonen und die Schülerinnen und Schüler. Nicht nur das Aneignen der Spielregeln, auch die Klassendynamik und die Unsicherheit darüber, ob die Schülerinnen und Schüler über die Aufnahmefähigkeit verfügen, sich mit Neuem zu befassen, beeinflussen die Einführung.

Der Mikroabenteuer-Generator basiert auf einem ganz einfachen und modularen Spielprinzip, wodurch er an Platz- und Zeitbeschränkungen, an das verfügbare Material, die Teilnehmendenzahl und an die verschiedenen Anwendungskontexte angepasst werden kann.

Aufgrund der vielen Freiheiten, die das Spiel bietet, muss es gut vorbereitet werden. Es folgen einige Empfehlungen und Anwendungsbeispiele, um die Aneignung zu erleichtern, ohne dabei die pädagogischen Entscheidungen oder das umfassende Bildungsprojekt der Lehrpersonen einzuschränken.

### Schnelleinstieg

Einfaches Szenario für einen schnellen Einstieg mit einer oder mehreren Schachteln im Unterricht. Aktivität von ungefähr 1,5 Stunden mit dem Ziel, eine Schlussbesprechung über interlinguistische und interkulturelle Themen sowie über die Beziehung zu sich selbst und zu anderen zu führen.

## 1. Beispiel mit einer Schachtel

**Prinzip:** Erleben von Mikroabenteuern in Gruppen von 3 bis 4 Spielenden, anschliessend Nachbesprechung/Institutionalisierung. Die Gruppen bewegen sich jeweils, um eine neue Karte zu ziehen, sobald sie die vorgängige Aktivität abgeschlossen haben.

**Typ:** Gruppenspiel/Nachbesprechung

**Zeit:** 1–1,5 h

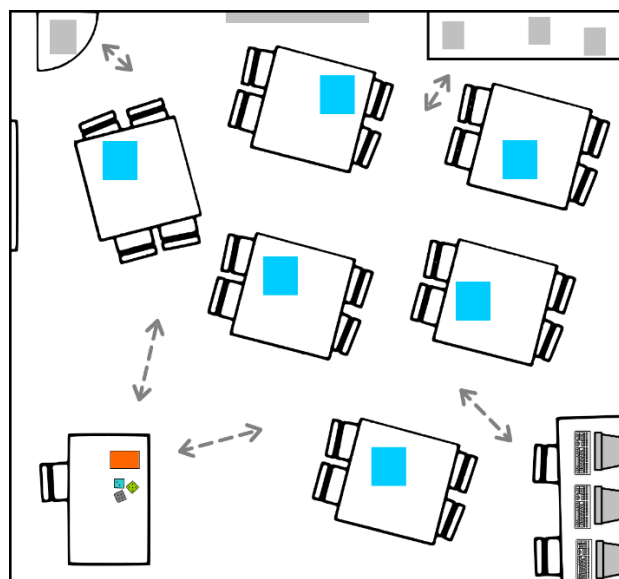
**Ort:** im Unterricht

**Material:** 1 Spielschachtel, 1 Logbuch pro Schülerin oder Schüler, Schulmaterial, Materialien/Ressourcen, die für die ausgewählten Karten benötigt werden.

**Ziel:** Schlussbesprechung im Plenum über die Kompetenzachsen des Spiels durch Einbezug der während des Spiels von den einzelnen Spielenden gemachten Erfahrungen. Gewisse fächerübergreifende Kompetenzen spielend mobilisieren und im Logbuch sichtbar machen.

### Vorbereitung:

1. Wählen Sie die Karten aus, die Sie im Unterricht verwenden möchten und bilden Sie einen Stapel damit. (Orange Karten, es können jedoch auch türkisfarbene Karten ergänzend eingesetzt werden.)
2. Bereiten Sie das zusätzliche, gemäss den ausgewählten Karten benötigte Material vor (z. B. Zeitungen, Karten, Computerarbeitsplatz) und verteilen Sie es im Klassenzimmer.
3. Verteilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Gruppen im Klassenzimmer. Verteilen Sie das gemäss den ausgewählten Karten benötigte Material auf den Tischen.



- Mikroabenteuer-Generator
- Logbuch/Papierwaren
- Verwendbare externe Ressourcen

## 2. Beispiel mit mehreren Schachteln

**Prinzip:** Erleben von nach Thema geordneten Mikroabenteuern in Zweiergruppen. Jede Gruppe navigiert durch die Themen, indem sie die Aktivitäten in ihren jeweiligen Logbüchern ausfüllen.

**Typ:** Gruppenspiel/Nachbesprechung

**Zeit:** 1–1,5 h

**Ort:** im Unterricht

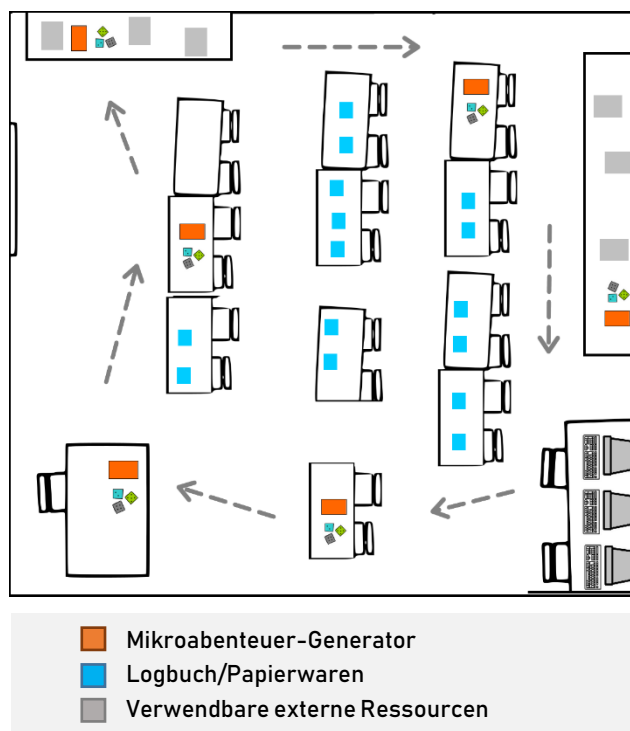
**Material:** Mehrere Spielschachteln, 1 Logbuch pro Schülerin oder Schüler, Schulmaterial

**Optionales Material:** Materialien/Ressourcen, die für die ausgewählten Karten benötigt werden.

**Ziel:** Schlussbesprechung im Plenum über die ausgewählten Themen durch Einbezug der während des Spiels von den einzelnen Spielenden gemachten Erfahrungen. Gewisse fächerübergreifende Kompetenzen spielend mobilisieren und im Logbuch sichtbar machen.

### Vorbereitung:

1. Wählen Sie die Karten aus, die Sie im Unterricht verwenden möchten und bilden Sie einen Stapel damit. (Orange Karten, es können jedoch auch türkisfarbene Karten ergänzend eingesetzt werden.)
2. Bereiten Sie das zusätzliche, gemäss den ausgewählten Karten benötigte Material vor (z. B. Zeitungen, Karten, Computerarbeitsplatz) und verteilen Sie es im Klassenzimmer.
3. Verteilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Gruppen im Klassenzimmer. Verteilen Sie das gemäss den ausgewählten Karten benötigte Material auf den Tischen.





## Einen Schritt weiter gehen ...

Die oben präsentierten Szenarien zeigen eine einfache Art des gemeinsamen Spielens in einem kurzen Zeitraum mit dem Ziel, eine Schlussbesprechung in Bezug auf den Lehrplan zu führen. Es ist jedoch möglich, noch einen Schritt weiter zu gehen und auf Schulausflügen zu spielen, im Austausch mit anderen Klassen der Schule oder einer anderen Institution (und warum nicht das Abenteuer wagen und mit Schülerinnen und Schülern eines anderen Kantons spielen?).

Das Material des Mikroabenteuer-Generators kann auf ganz verschiedene Arten genutzt werden, aber einige Ansätze funktionieren besser als andere. Für den Erfahrungsaustausch planen wir eine Online-Plattform für Lehrpersonen.



[www.movetia.ch/mikroabenteuer](http://www.movetia.ch/mikroabenteuer)





## Anwendungskontexte

**Während des Unterrichts**  **Ausserhalb des Unterrichts**

Es ist möglich, den Mikroabenteuer-Generator im Rahmen von Aktivitäten im Unterricht, ausserhalb des Unterrichts oder abwechselnd in beiden Kontexten zu verwenden. Je nach Anwendungskontext sind unterschiedliche Karten verfügbar. Dadurch ist es möglich, die Karten im Präsenzunterricht, während eines Schulausflugs, als Hausaufgabe oder gemeinsam mit anderen Schulklassen oder einer anderen Institution zu verwenden.

**Synchron**  **Asynchron**

Die Aufgaben können von den Schülerinnen und Schülern synchron – alle spielen zur selben Zeit zu verschiedenen vorgegebenen Zeitfenstern – oder asynchron – die Schülerinnen und Schüler spielen zu verschiedenen Zeiten, es finden aber in unterschiedlich langen Abständen gemeinsame Phasen statt – ausgeführt werden.

**Punktuell**  **Wiederkehrend**

Der Mikroabenteuer-Generator ermöglicht es, an einem Tag, der einer spezifischen Kompetenz oder Thematik gewidmet ist, punktuell ein Spiel zu spielen. Er ermöglicht aber auch pädagogische Szenarien mit längeren wiederkehrenden Spielphasen, die mehrere Tage/Wochen dauern können.

**Individuell**  **Kollaborativ**

Je nach Szenario können die Aufgaben von den Schülerinnen und Schülern einzeln oder gemeinsam gelöst werden. Beim individuellen Spiel wird das Mikroabenteuer gemäss persönlicher Herangehensweise der Spielenden bestritten, auch wenn zahlreiche Aktivitäten sie dazu animieren, mit anderen Personen zu kommunizieren und zu interagieren. In der kollaborativen Form werden die Mikroabenteuer in der Gruppe bestritten, das heisst, um das gemeinsame Ziel zu erreichen, werden die Aufgaben und die Gruppenorganisation entsprechend aufgeteilt.

**Digital**  **Analog**

Schliesslich kann das Szenario auch den Zugang in unterschiedlichem Umfang zu Online-Tools oder -Ressourcen erfordern, zum Beispiel um Zugang zu den digitalen Inhalten des Spiels zu erhalten, für die Recherche im Internet, das Teilen von Aktivitäten usw. Das Spiel kann jedoch auch komplett analog gespielt werden.



## Empfehlungen

Die folgenden Empfehlungen können vielleicht nicht immer eingehalten werden, sollten jedoch von den Lehrpersonen beachtet werden.

**Die Spielregeln einfach halten:** Es ist wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Aufmerksamkeit auf die von den Karten vorgegebenen Aktivitäten richten und dass der Austausch untereinander gefördert wird, ohne dass die Spieldynamik mit zu vielen Regeln gebremst wird.

**Mobilität begünstigen:** Das Spiel wird dynamischer und spielerischer, wenn die Schülerinnen und Schüler mobil sind und sich im Klassenzimmer oder ausserhalb bewegen können. Das Logbuch dient als roter Faden, während sich die Spielenden zwischen den verschiedenen Bereichen hin und her bewegen.

**Die Gruppengrössen begrenzen:** Grosse Gruppen scheinen einen negativen Effekt auf die Spieldynamik zu haben (Schüchternheit, Führungskonflikte, nicht alt genug, um die Strategien der Gruppenorganisation korrekt zu mobilisieren).

**«Spiel im Spiel» vermeiden:** Die Integration des Mikroabenteuer-Generators in ein anderes Spiel (z. B. ein grosses Brettspiel) ist denkbar, könnte aber das Spiel schwieriger und weniger dynamisch machen.

**Institutionalisieren:** Die Spielphase bringt ein Kind in die Situation, gewisse Kompetenzen in einem in seinen Augen wenig formalen Kontext zu mobilisieren. Sich dieser Kompetenzen bewusst zu sein, ist ein wichtiger Schritt für das Kind, und das Logbuch wird bei diesen Austauschmomenten ein wertvoller Begleiter sein.

**Mutig experimentieren:** Das Spielmaterial wurde entwickelt, um die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Komfortzone zu locken und zur Entdeckung ihres Umfelds zu animieren. Wagen wir dasselbe!



## BIBLIOGRAFIE

---

Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK (2016): *Lehrplan 21 Grundlagen*.

Dutrévis, M. & Rastoldo, F. (2020): *Compétences transversales : les bénéfices de sortir de l'implicite. Rapport du service de la recherche en éducation (SRED) du canton de Genève*. Dokument 20.047.

Jurkowski, S. (2011): *Soziale Kompetenzen und Lernerfolg beim kooperativen Lernen*. Kassel: Kassel Univ. Press.

Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin, CIIP (2010–2016): *Plan d'étude Romand*. Neuenburg.

Sanchez, E., Romero, M. & Viéville, T. (2020): *Apprendre en jouant*. Paris: Éditions Retz.

Scharnhorst, U. & Kaiser, H. (2018): *Transversale Kompetenzen: Bericht im Auftrag des Staatssekretariats für Bildung, Forschung und Innovation SBFI im Rahmen des Projekts «Berufsbildung 2030 – Vision und Strategische Leitlinien»*. Schweiz. Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation Schweiz. / Eidgenössisches Hochschulinstitut für Berufsbildung. Bern.



## ANHANG

### Vorlage für die Vorbereitung / das Teilen der Aktivität

Szenario	
Titel des Szenarios:	
Online-Speicherort: <a href="http://">http://</a>	
Zu mobilisierende Kompetenzen:	Stufe der Schülerinnen und Schüler:
Deskriptoren der Kompetenzen:	
Pädagogische Strategien: (Allgemein angewandter Lehransatz)	
Spielmaterial:	Zusätzliche Ressourcen: <i>Möbel, Dokumente, EDV-Ausrüstung usw.</i>
	Internetressourcen:
Spezifische Spielregeln:	
Projektorganisation: <i>Ablauf, Projekt, Aktivitäten (individuell, kollaborativ oder kooperativ)</i>	Art der Organisation: <i>(Geleiteter Workshop, Spielbereich, selbstständige Einzelnutzung, Zweiergruppen)</i>

**Ablauf der Aktivitäten**

Beschreibung der verschiedenen Phasen der pädagogischen Aktivität (Etappen, Dauer, Arbeitsweise, Vorgaben/Anweisungen, Rolle der Lehrperson usw.)

PHASE (Zeit)	Aufgabe	Ziel	Akteure und Rollen	Material

PHASE (Zeit)	Aufgabe	Ziel	Akteure und Rollen	Material

PHASE (Zeit)	Aufgabe	Ziel	Akteure und Rollen	Material

PHASE (Zeit)	Aufgabe	Ziel	Akteure und Rollen	Material

<b>Bewertungstyp:</b>	<b>Beobachtungen:</b>

## Fächerübergreifende Kompetenzen und Deskriptoren – PER



### ZUSAMMENARBEIT

Ausgerichtet auf die Entwicklung von Teamgeist und die Bildung der notwendigen Fähigkeiten, um Gruppenarbeiten und gemeinsame Projekte umzusetzen.

### Rücksichtnahme auf andere

- sich öffnen gegenüber kultureller und ethnischer Diversität
- sich als Teil einer Gemeinschaft verstehen
- Eigenheiten der anderen akzeptieren
- die Interessen und Bedürfnisse anderer anerkennen
- Sichtweisen austauschen
- Unterschiede verstehen und berücksichtigen

### Selbstwahrnehmung

- die eigenen Werte und Ziele kennen
- sich selbst vertrauen
- die eigenen Wahrnehmungen, Gefühle und Absichten identifizieren
- die eigenen Stärken nutzen und Grenzen überwinden
- die Qualität und die Bedeutung der eigenen Handlungen beurteilen
- die Beeinflussung durch Sichtweisen anderer wahrnehmen
- zunehmend selbstständig werden

### Handeln in der Gruppe

- Meinungen und Entscheidungen formulieren
- auf Tatsachen, Situationen und Ereignisse reagieren
- den eigenen Standpunkt artikulieren und kommunizieren
- die Bedeutung von vereinten Kräften für den Einzelnen anerkennen
- Ansichten und Vorgehensweisen einander gegenüberstellen
- das eigene Verhalten anpassen
- gemeinsame Beschlüsse und eigene Entscheidungen treffen



## KOMMUNIKATION

Ausgerichtet auf die Mobilisierung von Informationen und Ressourcen, die dabei helfen, sich unter Berücksichtigung des Kontextes in verschiedenen Sprachen auszudrücken.

### Sprachkodifizierung

- eine oder mehrere relevante Sprachen wählen und je nach Intention, Kontext und Adressat/Adressatin anpassen
- verschiedene mündliche, schriftliche, gestalterische, musikalische, mediale, körpersprachliche und symbolische Ausdrucksformen identifizieren
- die Regeln und Konventionen der verwendeten Sprachen respektieren

### Ressourcenanalyse

- verschiedene Quellen erschliessen und den Beitrag jeder einzelnen erfassen
- die relevanten Ressourcen wählen
- Informationen aus verschiedenen Quellen abgleichen
- Verknüpfungen herstellen zwischen dem Erreichten und den gewonnenen Erkenntnissen
- sich mögliche Anwendungen vorstellen

### Ressourcennutzung

- Fragen formulieren
- Fragen auf Basis gesammelter Informationen beantworten
- neue Anwendungen antizipieren
- unter neuen Rahmenbedingungen wieder anwenden



## LERNSTRATEGIEN

Die Fähigkeit, seine Lernprozesse und Projekte durch effektive Arbeitsmethoden zu analysieren, zu gestalten und zu verbessern.

### Organisieren von Aufgaben

- die Situation analysieren
- sich ein Ziel und die Mittel, um es zu erreichen, vornehmen
- Entscheidungen treffen und aus einer Reihe von Möglichkeiten eine Lösung wählen
- das Vorgehen planen
- zu den erreichten Schritten (Etappen) Feedback geben
- allfällige Schwierigkeiten wahrnehmen und analysieren
- aus den eigenen Fehlern lernen
- die eigene Leistungsbereitschaft fortführen und weiterentwickeln

### Aneignen von Arbeitsmethoden

- die Schlüsselemente eines bestimmten Kontexts und ihre Verbindungen untereinander erkennen
- Gemeinsamkeiten mit ähnlichen Situationen erkennen
- unterscheiden zwischen dem, was bekannt ist, und dem, was es noch zu entdecken gilt
- geeignete Prozesse entwickeln, anwenden und auswerten
- Erfolgsfaktoren identifizieren
- Material und Zeit einteilen und die eigene Arbeit organisieren
- Selbstständigkeit entwickeln

### Wahl und Relevanz der Methode

- aus einer Reihe von Möglichkeiten die passende Methode wählen
- den eigenen Standpunkt mittels Begründungen und Argumenten verteidigen
- die fertiggestellte Arbeit analysieren, indem die einzelnen Schritte und die umgesetzten Strategien erneut formuliert werden
- eine Selbstbeurteilung durchführen
- den eigenen Standpunkt überdenken
- Modelle, Methoden und Vorstellungen in ähnlichen Situationen anwenden

### Entwickeln einer heuristischen Methode

- Hypothesen äussern
- mögliche Lösungswege erarbeiten, auflisten und wählen
- die Richtigkeit der getroffenen Entscheidungen prüfen





## KREATIVES DENKEN

Ausgerichtet auf die Entwicklung des Erfindungsreichtums und der Fantasie sowie von Vorstellungskraft und Flexibilität für das Angehen aller Situationen.

### Entwickeln von divergentem Denken

- unterschiedliche Inspirationsquellen nutzen
- sich Veränderungen zunutze machen
- die eigenen Ideen auf neue Weise ausdrücken
- neue Verbindungen ausprobieren
- sich auf Risiken und das Unbekannte einlassen
- sich von Vorurteilen und Stereotypen befreien

### Anerkennen seiner sensiblen Seite

- Träume und Fantasien zulassen
- die originellen Bestandteile einer Kreation identifizieren und würdigen
- die eigenen Gefühle identifizieren und zum Ausdruck bringen
- Intuition, Logik und den Umgang mit teilweise widersprüchlichen Gefühlen in Einklang bringen

### Konkretisierung des Erfindungsreichtums

- die eigenen Inspirationen und Ideen nutzen
- sich für neue Ideen und neue Wege einsetzen und sie nutzen
- erfindungsreiche Strategien und Techniken wählen
- verschiedene Umsetzungsarten entwickeln und planen



## ÜBERLEGTE HERANGEHENSWEISE

Ermöglicht, von Fakten, Informationen und dem eigenen Handeln Abstand zu nehmen; trägt zur Entwicklung des kritischen Denkens bei.

### Bilden einer persönlichen Meinung

- die Frage bzw. die Überlegung einordnen
- die Schwierigkeiten der Überlegung einordnen
- die Tatsachen identifizieren und dabei die Korrektheit prüfen
- die Tatsachen abgleichen, indem man sich auf Anhaltspunkte stützt
- verschiedene Möglichkeiten und Ansichten untersuchen
- eine Position einnehmen

### Infragestellen und Dezentrieren des eigenen Selbst

- Abstand nehmen, Tatsachen, Informationen und die eigenen Handlungen aufgliedern
- von vorgefassten Ideen ablassen
- die eigene Meinung mit der Meinung anderer vergleichen
- Zweifel und Ambiguität zulassen
- die eigenen Vorurteile erkennen und sein Urteil mit demjenigen anderer vergleichen
- die eigenen Wege, Vorgehensweisen und Strategien mit denjenigen anderer Personen vergleichen
- verschiedene mögliche oder bestehende Meinungen und Ansichten erkunden



## AUSTAUSCH UND MOBILITÄT

Ausgerichtet auf sprachliche und kulturelle Interaktionen sowie die Interkomprehension; trägt zur persönlichen Entwicklung bei und bereitet auf zukünftige Studien und Berufe vor.

### Entwickeln von interlinguistischen Kompetenzen

- das mehrsprachige Repertoire erweitern
- eigene Strategien für sprachliche Interaktion und Interkomprehension entwickeln

### Entwickeln von Interesse an Austausch und Mobilität

- eigene Strategien für kulturelle Interaktion und Interkomprehension entwickeln
- Selbstständigkeit und Vertrauen im Kontext von Austausch und Mobilität entwickeln
- für umweltfreundliche Mobilität sensibilisieren