

# SCHULE konkret



swch.ch

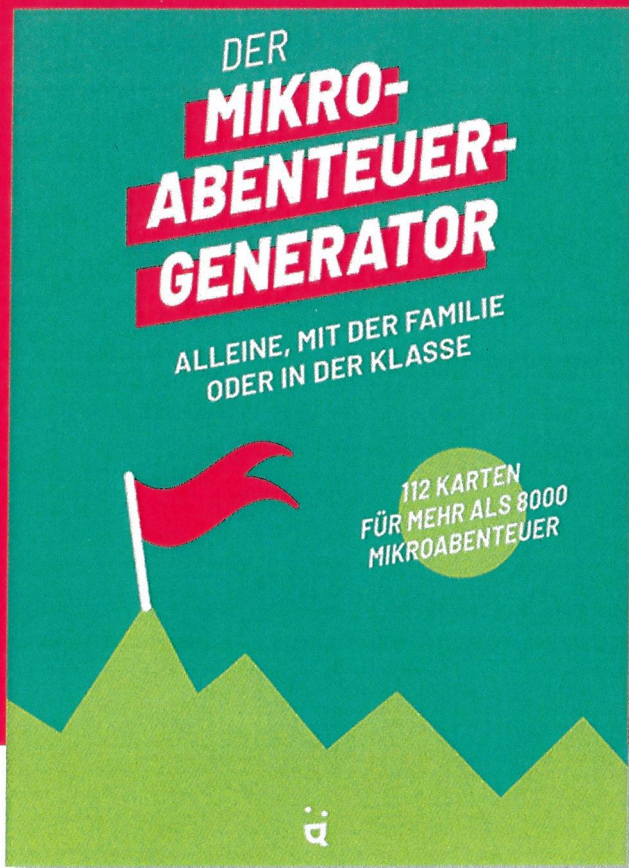
schule und weiterbildung schweiz

8/22

## Brücken

Brücken der Hoffnung  
Brücken als Symbole ihrer Zeit  
Die Brücke von Leonardo Da Vinci  
Brücken betrachten und zeichnen  
Mit dem Körper Brücken bauen  
Brücken im Klassenteam  
Brücke zu den Verlagen





# Der Mikroabenteuer-Generator

Movetia, nationale Agentur für Austausch und Mobilität

## Angaben zum Lehrmittel

CHF 39, CHF 2 für ein zusätzliches Logbuch  
Helvetiq, [helvetiq.com/mikroabenteuer-set](http://helvetiq.com/mikroabenteuer-set)

## Zusatzinformationen

Die Klasse wird auf ein Abenteuer mitgenommen! Der Mikroabenteuer-Generator stellt Herausforderungen, mit denen Schülerinnen und Schüler ihre Umgebung neu entdecken, ihre Kompetenzen entwickeln und ihr Selbstvertrauen stärken.

## Bezug zum Lehrplan 21

Der Mikroabenteuer-Generator ermöglicht es, die transversalen Kompetenzen durch einen spielerischen Ansatz zu entwickeln und sichtbar zu machen. Das Spiel motiviert die Schülerinnen und Schüler mehrsprachige Bürgerinnen und Bürger zu werden, welche die Welt erkunden wollen – zum Beispiel im Rahmen eines Austauschprojektes.

Die transversalen Kompetenzen nehmen in den Lehrplänen einen immer wichtigeren Platz ein, jedoch bleibt das Lernen dieser Kompetenzen wegen ihres fächerübergreifenden Charakters und der Schwierigkeit ihrer Bewertung meist implizit. Der Mikroabenteuer-Generator schafft Lerngelegenheiten, verleiht Sichtbarkeit und regt über konkrete Aktionen die Diskussion an. Für einen optimalen Einsatz in der Schule und als Unterstützung für Lehrpersonen wurde ein pädagogischer Leitfaden erarbeitet. Er beschreibt Spielvarianten und erklärt die enthaltenen Materialien. Zum Beispiel zeigt er auf, welche Karten je nach verfügbarer Zeit, dem Alter oder dem Thema eingesetzt werden können.

## Inhalt des Lehrmittels

Der Mikroabenteuer-Generator besteht aus 112 Abenteuerkarten, 9 Würfeln, 80 Variantenkarten und 2 Logbüchern. Mehr als 8000 Mikroabenteuer warten darauf, gelöst zu werden. Das Prinzip ist einfach: Die Spielerinnen und Spieler generieren ihre persönliche Herausforderung und entwickeln beim Lösen neue Kompetenzen in den Bereichen Zusammenarbeit, Kommunikation, Lernstrategien, kreatives Denken, überlegte Herangehensweisen oder Austausch und Mobilität – je nach Abenteuerkarte. Die einfachste Spielart ist, kleine Gruppen zu bilden, die gemeinsam die beschriebenen Aufgaben erfüllen und ihr Erlebnis im Logbuch festhalten, um anschliessend in der Klasse darüber zu diskutieren.

Im Fokus stehen interkulturelle und interlinguistische Themen. Die Abenteuerkarten laden jedoch vor allem dazu ein, Fragen zu stellen und anders zu denken. Der Mikroabenteuer-Generator weckt die Neugierde und regt dazu an, die Umgebung und Teilnehmenden mit neuen Augen zu entdecken. Gleichzeitig stärken die Herausforderungen das Selbstvertrauen und bereiten auf einen Austausch vor. Das Spiel kann in der Klasse, alleine, mit Freunden oder mit der Familie gespielt werden.

# DER MIKRO-ABENTEUER-GENERATOR

SPIELEN HEISST AUSTAUSCHEN - ALLEINE, MIT DER FAMILIE ODER DER KLASSE



10 +



1 +



5 MINUTEN ODER DEIN GANZES LEBEN

JETZT ONLINE BESTELLEN



HEL·VETIQ

movetia

Stiftung Mercator Schweiz

BRÜCKE ZU DEN VERLAGEN



## 3 FRAGEN

### an Sabine Degener, Beraterin Verkehrstechnik bei der Beratungsstelle für Unfallverhütung

#### «Es gibt nur eins: üben!»

Interview: Virginia Nolan

#### Frau Degener, nach den Sommerferien sind Schulkinder wieder unterwegs. Was macht einen sicheren Schulweg aus?

Das hängt von mehreren Faktoren ab. Geht das Kind auf dem Trottoir, einem befestigten Fussweg, einem Trampelpfad? Überquert es Strassen, gibt es Lichtsignale oder Mittelinseln? Bis etwa zum neunten Lebensjahr sind Kinder nicht in der Lage, Gefahren im Strassenverkehr richtig einzuschätzen.

#### Warum nicht?

Von Lastwagen, Krankenwagen mit Blaulicht oder Traktoren geht für sie mehr Faszination als Gefahr aus. Kinder lassen sich entwicklungsbedingt leicht ablenken. Winkt die Schulfreundin auf der anderen Strassenseite, hat die ihre volle Aufmerksamkeit. Unsere Verkehrsinstruktoren stellen immer wieder fest, dass viele eifrig den Ablauf nach Vorgabe abspulen – «warte, luege, lose, laufe» –, bei genauerem Hinsehen stellt sich aber heraus, dass sie mit dem Blick abschweifen.

#### Was können Eltern für ihre Sicherheit tun?

Es gibt nur eins: üben, üben, üben. Kinder sollten schon vor dem Kindergartenstart in Begleitung ihrer Bezugspersonen am Verkehr teilnehmen. Es gilt, möglichst oft zu

Fuss zu gehen, statt den Nachwuchs ins Auto zu verfrachten. Und dann gemeinsam zu besprechen, wo und wie man Strassen überqueren will: Was sieht das Kind? Wie lange hat das Auto bis zum Fussgängerstreifen? Wie lautet seine Einschätzung: warten oder laufen? Sicherheitsregeln zu verinnerlichen braucht jahrelange Übung – und Begleitung. Das Kind begleiten heisst aber nicht, es einfach durch den Verkehr zu lotsen. Die «Arbeit», die Einschätzung der Situation, muss das Kind selbst machen. Erwachsene sind in der Beobachterrolle und greifen nur ein, wenn es Gefahren abzuwenden gilt.

#### Melden Sie gefährliche Schulwege

Auf dem Schulweg lauern viele Gefahren. Wo befinden sich heikle Stellen und warum sind sie nicht längst entschärft? Fritz+Fränzi sammelt gemeinsam mit dem «Beobachter» und der Rechercheplattform «Correctiv Crowdnewsroom» Hinweise.



Machen Sie mit und melden Sie uns gefährliche Schulwege: [www.achtung-schulweg.ch](http://www.achtung-schulweg.ch)



### Kommunikation – ein Kinderspiel?

Mikroabenteuer-Generator heisst ein Gesellschaftsspiel, das die nationale Agentur für Austausch und Mobilität mit der Pädagogischen Hochschule Wallis für Kinder von zehn bis zwölf Jahren entwickelt hat. Die Spielenden erleben abenteuerliche bis knifflige Herausforderungen, wie sie im Austausch mit anderen so auftreten. Das Spiel weckt die Neugier auf die Welt und schärft Kompetenzen wie kreatives Denken, Kommunikation, Lernstrategien und Zusammenarbeit.

Der Mikroabenteuer-Generator. 39 Fr. Erhältlich unter: [www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

### Lauter bunte Hunde



Eli der Elefant trifft sechs Tiere, die anders laufen, atmen, hören oder sehen als er. Wie komisch die sind! Oder doch nicht? Bald nämlich zeigt sich: Die «anderen» sind gar nicht so anders als gedacht, Freundschaften entstehen. «Keiner zu klein, ein besonderer Freund zu sein», liebevoll erdacht und illustriert von der Sozialarbeiterin und talentierten Hobbyzeichnerin Melanie Spescha, ist ein interaktives Kinderbuch über Vielfalt, Freundschaften und Beeinträchtigungen. Kinder, Eltern und Lehrpersonen erwarten darin auch 60 Spiel- und Bastelideen zum Thema.

Melanie Spescha: Keiner zu klein, ein besonderer Freund zu sein 63 Seiten, 2022, 39 Fr. Erhältlich auf: [www.minimovers.ch](http://www.minimovers.ch)

Oktober 2022

**FAMILIEN SPICK**  
DAS SCHWEIZER ELTERNMAGAZIN

# FAMILIEN

# SPICK

DAS SCHWEIZER ELTERNMAGAZIN

www.swissfamily.ch

# ZEIT

# FÜR SICH SELBST NEHMEN

**++ SO VERMEIDEN  
ELTERN DAUERSTRESS**

**++ ERZIEHUNG & SCHULE**

Langeweile ist  
nicht schlecht

**++ LIFESTYLE & KULTUR**

Berufswahl: Alternativen  
zum KV

**++ FREIZEIT & SPORT**

Bereit für die WM 2022





# SPIELEN? LERNEN? SPIELEND LERNEN!

++ **Mehrsprachige Jugendliche und junge Erwachsene, die bereit sind, die Welt zu erkunden – das ist das Ziel des neuen Spiels «Der Mikroabenteuer-Generator». Alleine, zu zweit oder im Team lassen sich immer wieder neue Abenteuer erspielen – und die Fähigkeiten werden auf spielerische Art und Weise laufend erweitert. So macht Lernen Spass!**

TEXT: MANUELA BRUHIN  
BILDER: PD

«Es hat mir Lust aufs Reisen gemacht!» – «Wenn ich könnte, würde ich alle Aktivitäten machen.» – «Ich möchte noch mehr spielen, weil mir das Spiel gefällt.» – So lauten die Kommentare der Schüler, welche das neue Spiel «Der Mikroabenteuer-Generator» bereits ausprobieren konnten. Die positiven Resonanzen verwundern nicht weiter, denn eines steht hier im Vordergrund: Die Kinder und Jugendlichen sollen ihr Wissen und Können spielerisch erweitern. Die Spieler zwischen zehn und zwölf Jahren sollen mithilfe des Spiels die Welt entdecken. Sie ziehen eine Karte und versuchen, die Aufgabe zu lösen. Welches ist mein Lieblingsfest und warum? Was macht den Kanton Freiburg aus? Welches ist das wichtigste Wort auf Italienisch? Das Spiel soll motivieren, die Welt zu verstehen. Herausforderungen werden angenommen, das Selbstvertrauen gestärkt – und die Umgebung mit neuen Augen entdeckt. Beim Spielen werden kreatives Denken und Zusammenarbeit gefördert, neue Herangehensweisen und Lernstrategien entwickelt. Es lässt sich sowohl alleine, zu zweit als auch im Team spielen. Nachdem eine Mikroabenteurkarte gezogen wurde, muss der Spieler/die Spielerin würfeln oder eine Varianten-Karte ziehen. Und schon geht das Abenteuer los.

Insgesamt befinden sich in einer Schachtel 112 Abenteuerkarten, neun Würfel sowie ein Logbuch. Damit lassen sich über 8000 Mikroabenteuer angehen – Langeweile gibt es hier also überhaupt nicht. Immer wieder lassen sich neue Abenteuer und Fähigkeiten erspielen. Damit das Spiel optimal in der Schule eingesetzt werden kann, wird es von einem pädagogischen Leitfaden begleitet. So werden die Lehrpersonen auf die richtige Art und Weise unterstützt. Die Kinder und Jugendlichen verlassen beim Spielen ihre Komfortzone und entdecken viele Themen rund um interkulturelle und interlinguistische Themen neu. ++

Das Projekt wurde von Movetia, die nationale Agentur für die Förderung von Austausch und Mobilität, lanciert und zusammen mit dem Verlag Helvetiq und der Pädagogischen Hochschule Wallis entwickelt. Die Stiftung Mercator hat das Ganze finanziell unterstützt. Weitere Informationen unter [www.movetia.ch/mikroabenteuer](http://www.movetia.ch/mikroabenteuer). Das Spiel ist im Webshop von Helvetiq ([helvetiq.ch](http://helvetiq.ch)) oder im Fachhandel für 39 Franken erhältlich.