

SPIELEND LERNEN UND VORBEREITEN

Für Sek 1,
Sek 2, Erwach-
senenbildung,
Sozialbereich



**MIMICA, das Spiel rund um Charaktere, Einschätzungen und angeregte Diskussionen, bietet allen die Möglichkeit, zu lernen. Mit Charak-
tervorschlägen, Gesprächsthemen zu diversen
Lebensbereichen und der Anregung zum freien
Gebrauch der Spielanleitung lassen sich ver-
schiedenste Lernsituationen (in diversen Fachbe-
reichen) schaffen:**

- Zur Vermittlung von Fach-, Selbst-, Methoden-, oder Sozialkompetenzen.
- Als spontane oder vorbereitete Diskussion zu Fachthemen.
- Als Einstieg in ein oder Abschluss von einem Thema.
- Als spielerische Möglichkeit der letzten Stunden vor den Ferien.
- Als Übung im mündlichen Ausdruck, im Präsentieren oder in aufmerksamer Beobachtung.

ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

MIMICA kann auf verschiedene Weise auch für den Unterricht, Kurse und Lernsituationen eingesetzt werden. Grundsätzlich gibt es dafür vier mögliche Anwendungsformen. Es können ...

- ... die passenden Charaktere und Themen aus dem Spiel übernommen werden.
- ... Charaktere hinzugefügt werden, die ideal zum Vorhaben passen oder notwendig sind.
- ... eigene Fragen und Aussagen beigefügt werden, die gezielt auf das behandelte Thema eingehen.
- ... sowohl neue Charaktere als auch eigene Themen verwendet werden.

Einige Beispiele sollen dies im Folgenden konkret illustrieren. Die orientierenden Begriffe sind weitgehend vereinheitlicht und stimmen höchstens teilweise mit den in den verschiedenen Schulbereichen gängigen Begriffen überein.

[MITTELSCHULE]

Themenbereiche: Wirtschaft und Biologie

Thema: Ökologie

Absicht: Mittels spielerischem Einstieg in die Thematik eine fächerübergreifende Bewusstseinsbildung anregen

Lerninhalt: Die Schülerinnen und Schüler sammeln Aspekte zu Lenkungsmassnahmen aus ökonomischer und naturwissenschaftlicher Sicht.

Konkret: Diskussion mit Charakteren und Themen des Spiels. Beispielsweise mit den Charakteren Ökonom/in, Sozial- und Umweltaktivist/in, Konservative/r, Jurist/in, Konsumgeile/r, Ängstliche/r, Opfer, Lösungsorientierte/r und Politiker/in zur Aussage aus dem Themenbereich Natur und Umwelt: «Zu viel Umweltschutz schadet der Wirtschaft. Das kann nicht das Ziel sein.»

[ERWACHSENENBILDUNG]

Themenbereich: Führungskompetenzen

Thema: Kommunikation

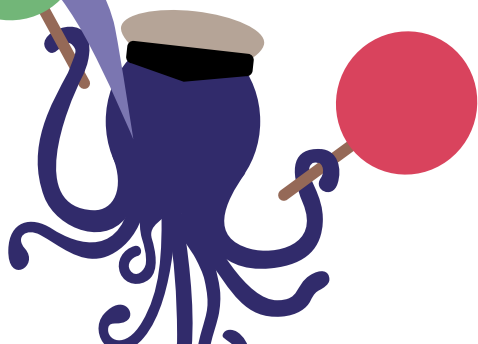
Absicht: Praktische Vertiefung nach theoretischem Einstieg

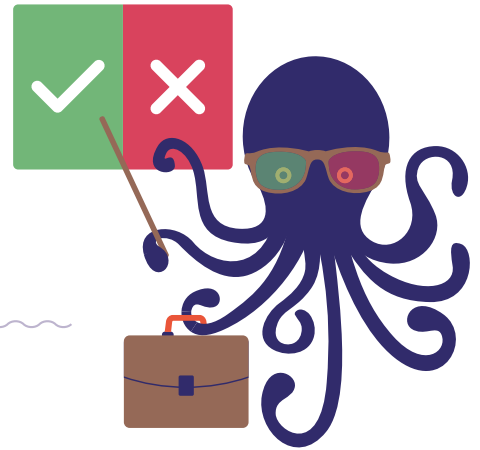
Lerninhalt: Die Spielenden üben und beobachten Kommunikationskompetenzen.

Konkret: Spielen gemäss Spielanleitung – allenfalls mit eingeschränkter Themenvielfalt. Konkrete Aufträge in Form von Beobachtungsaufgaben für Nichtteilnehmende zu vorhandenen oder nicht vorhandenen Kommunikationskompetenzen (Zuhören, Nachfragen, Paraphrasieren, klar Argumentieren, ...) können ergänzt werden. Ein Moderator kann eingesetzt werden, um Effekte zu verstärken und alle zu Wort kommen zu lassen.

VORTEIL

Da alle eine Rolle spielen, muss es niemand persönlich nehmen, wenn allfällige Mängel in der Kommunikation aufgedeckt werden.





[BERUFSSCHULE]

- Themenbereich:** Gesellschaft
Thema: Wirtschaft
Absicht: Aktuell in den Medien diskutierte Fragen mit dem Thema Wirtschaft verbinden
Lerninhalt: Die Schülerinnen und Schüler betrachten wirtschaftliche Themen aus verschiedenen Perspektiven und lernen, sich eine Meinung dazu zu bilden.
Konkret: Spielen gemäss Spielanleitung, beschränkt auf den Themenbereich Wirtschaft. Die Lehrperson kann, falls gewünscht, die Aussage vorgeben. Es kann der Auftrag dahingehend ergänzt werden, dass sich alle Schülerinnen und Schüler ihrer persönlichen Meinung nach gute Aspekte zum Thema notieren, unabhängig ob diese mit der Meinung der jeweiligen Rolle übereinstimmen.

[SEKUNDARSTUFE 1]

- Fachbereich:** Ethik, Religionen, Gemeinschaft
Kompetenz: Die Schüler erleben sich als Teil der Gemeinschaft, die sie mitgestalten.
Absicht: Den Blick für das Andersartige und dennoch Gemeinsame schärfen
Lerninhalt: Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.
Konkret: Spielen gemäss Spielanleitung – alle Charaktere und viele Themen sind geeignet.

[SOZIALBEREICH]

- Themenbereich:** Wohn- und/oder Arbeitsbereich für junge Erwachsene
Thema: Toleranz/Verständnis für Mitmenschen
Absicht: Toleranz und Verständnis für Mitbewohnerinnen und -bewohner / Mitarbeitende schaffen
Lerninhalt: Die Adressatinnen und Adressaten versetzen sich in verschiedenste Charaktere und deren Anliegen und lernen so, sie zu akzeptieren.
Konkret: Spielen gemäss Spielanleitung – allenfalls mit eingeschränkter Themenvielfalt oder mit aktuellen Themen aus dem Alltag der jungen Erwachsenen. Mögliche Beobachtungsaufträge für Nichtmitspielende: Wie zeigen sich Toleranz, Intoleranz, Verständnis oder Vorurteile in der Diskussion?

[SEKUNDARSTUFE 1]

Fachbereich:	Berufliche Orientierung
Kompetenz:	Mit Schwierigkeiten umgehen und sich entscheiden können
Absicht:	Über unterschiedliche Erfahrungen im Berufswahlprozess nachdenken und sich darüber austauschen
Lerninhalt:	Die Schülerinnen und Schüler können Schwierigkeiten, belastende Gefühle und Gründe für Frustration im Bildungs- und Berufswahlprozess benennen, sich damit auseinandersetzen und sich ihrer Ressourcen bewusst bleiben (z.B. Fähigkeiten, Unterstützung im Umfeld). Die Schülerinnen und Schüler können Konsequenzen für die eigene Bildungs- und Berufswahl ziehen.
Konkret:	Charakterwahl gemäss Spiel, Diskussionsthemen eingeschränkt auf die Aussagen zum Thema Beruf oder allenfalls auf Themen, die von der Lehrperson vorgegeben werden.

[SEKUNDARSTUFE 1]

Fachbereich:	Räume, Zeiten, Gesellschaften
Kompetenz:	Demokratie und Menschenrechte verstehen und sich dafür engagieren
Absicht:	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Kinderrechten, besonders jenem der Bildung, auseinander.
Lerninhalt:	Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Kinder- und Menschenrechten für den eigenen Alltag und die Schulgemeinschaft erkennen und einschätzen.
Konkret:	Diskussion der Aussage: «Wer Produkte kauft, die durch Kinderarbeit hergestellt wurden, sollte mit einer Geldbusse bestraft werden.» Auswahl der Rollen durch die Schülerinnen und Schüler oder die Lehrperson. Nichtspielende notieren sich alle Aspekte zum Thema, die von den verschiedensten Charakteren ausgeführt oder angedeutet werden. Auf der Basis dieser Notizen wird danach weitergearbeitet.

[ERWACHSENENBILDUNG]

Themenbereiche:	Sprachen, Deutsch für Fremdsprachige (fortgeschrittene Kommunikation)
Absicht:	Motivierende Möglichkeit, um die deutsche Sprache, das Argumentieren und/oder Kommunizieren zu schulen
Lerninhalt:	Artikulieren, Kommunizieren und Argumentieren mit verschiedenen Wortschatzschwerpunkten in deutscher Sprache
Konkret:	Spielen gemäss Spielanleitung – alle Charaktere und Themen sind geeignet.

Und immer wieder
möglich, lehrreich sowie neben-
bei verschiedene Kompetenzen
schulend:

Spielen nur zum Spass.

