

MIMICA SPIELVARIANTEN FÜR DIE SCHULE



Die folgenden Spielvarianten sind nach steigender Schwierigkeit geordnet (allgemeine Einschätzung).

[A ÜBUNGEN ZUR EINFÜHRUNG]

- Schüler und Schülerinnen nach typischen Charakteren fragen, die ihnen regelmässig im Alltag begegnen. Beispiel angeben: Witzbold, Lehrer,
- Bei den genannten Charakteren das Typische herauschälen.
- Bei Charakterkarten des Spieles, die Charakterbezeichnung abdecken, wegschneiden und die Schüler und Schülerinnen notieren lassen, wie sie einen solchen Menschen nennen würden auf Grund der Beschreibung und der Bildes.
- Welche Themen finden die Schüler und Schülerinnen interessant, um darüber zu diskutieren? (Schule, Freizeit,?)
- Welche Aussagen, Fragen kommen ihnen zu den entsprechenden Themen in den Sinn?

[B MONOLOG]

- Alle wählen einen Charakter aus und notieren zu einem Thema, das sie selbst bestimmen dürfen, 2 bis 5 Sätze aus Sicht des Charakters.
- Die Spielleitung sammelt die Charaktere verdeckt ein und diktiert sie allen.
- Alle nennen nacheinander ihr Thema und lesen ihren Text vor.
- Die jeweils anderen versuchen die Texte mit dem Namen eines Charakters zusammenzubringen.
- Auswertung gemäss Regel.

[C DIALOG]

- Alle wählen selbst zwei Charaktere aus ihrem Alltag aus, die ihrer Erfahrung nach üblicherweise nicht gleicher Meinung sind.
- Alle notieren ein Thema, über das diskutiert werden soll. Diese werden gesammelt und verdeckt verteilt.
- Alle schreiben einen kurzen Dialog zwischen den von ihnen gewählten Charakteren zum erhaltenen Thema.
- Fortsetzung wie unter B.

[D DIALOG MIT VORBEREITUNG]

- Die Schüler und Schülerinnen wählen frei je 2 Charaktere und ein Thema aus dem Spiel.
- Alle formulieren zu Hause einen Dialog mit mind. je 2 Aussagen der beiden Charaktere ohne Bezeichnung der Charaktere. Das Charakterpaar schreiben die Schüler und Schülerinnen auf einen separaten Zettel.
- Die Spielleitung sammelt die Zettel mit den Charakterpaaren ein und diktiert sie allen.
- Alle tragen ihren Dialog vor und versuchen die Dialoge der anderen den notierten Paaren zuzuordnen.
- Auswertung

[E AUFSATZ / VORTRAG]

- Aufsätze oder Vorträge mit vorgegebenen oder selbst gewählten Charakteren und/oder Themen. Hausaufgabe oder Schularbeit.

[F CHARAKTER AUS DEM ALLTAG]

- Die Spielgruppe einigt sich entsprechend ihrer Grösse auf eine entsprechende Anzahl Charaktere aus ihrem Alltag (Mutter, Vater, Geschwister, Lehrer, Religionslehrer, Trainer, Freund*in usw.). Charaktere auf Zettel notieren.
- Alle notieren sich die Charaktere. Die Charakterzettel anschliessend verdeckt verteilen.
- Selbst gewähltes Thema oder Thema aus Spiel diskutieren.
- Rest gemäss Regeln.

[G SPONTANE STATEMENTS]

- Charakterkarten verdeckt auf dem Tisch. Alle wählen eine aus (so, dass niemand weiss, wer welchen Charakter hat).
- Jemand wählt ein Thema aus dem Spiel oder bestimmt selbst ein Thema aus dem Alltag.
- Alle notieren aus ihrem Charakter heraus 2 bis 5 Sätze zum gewählten Thema
- Alle geben ihren Charakter der Spielleitung ab, welche sie allen diktiert.
- Alle spielen ihr Statement möglichst dem Charakter entsprechend vor.
- Alle versuchen den notierten Charakteren die entsprechenden Schüler- oder Schülerinnennamen zuzuordnen.
- Auflösung gemäss Regeln.

[H GEMEINSAME THEMAWAHL]

- Die Gruppe einigt sich auf ein Thema, das diskutiert werden soll (aus Spiel oder selbst bestimmt).
- Alle wählen einen Charakter, als der sie das Thema diskutieren wollen (ohne den anderen zu zeigen).
- Die Spielleitung sammelt die Charakteren und diktiert sie allen.
- Diskussion zum Thema usw. gemäss Regeln.

[I CHARAKTERWAHL DURCH SPIELLEITUNG]

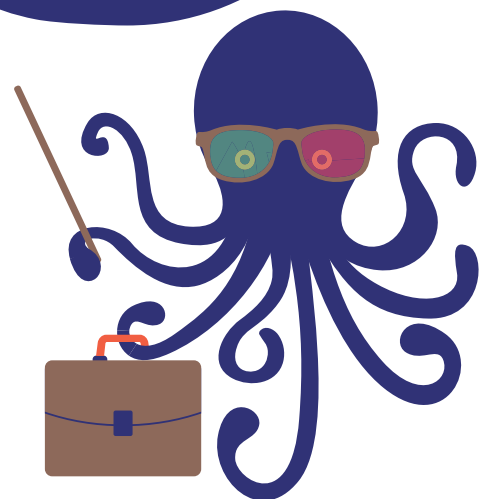
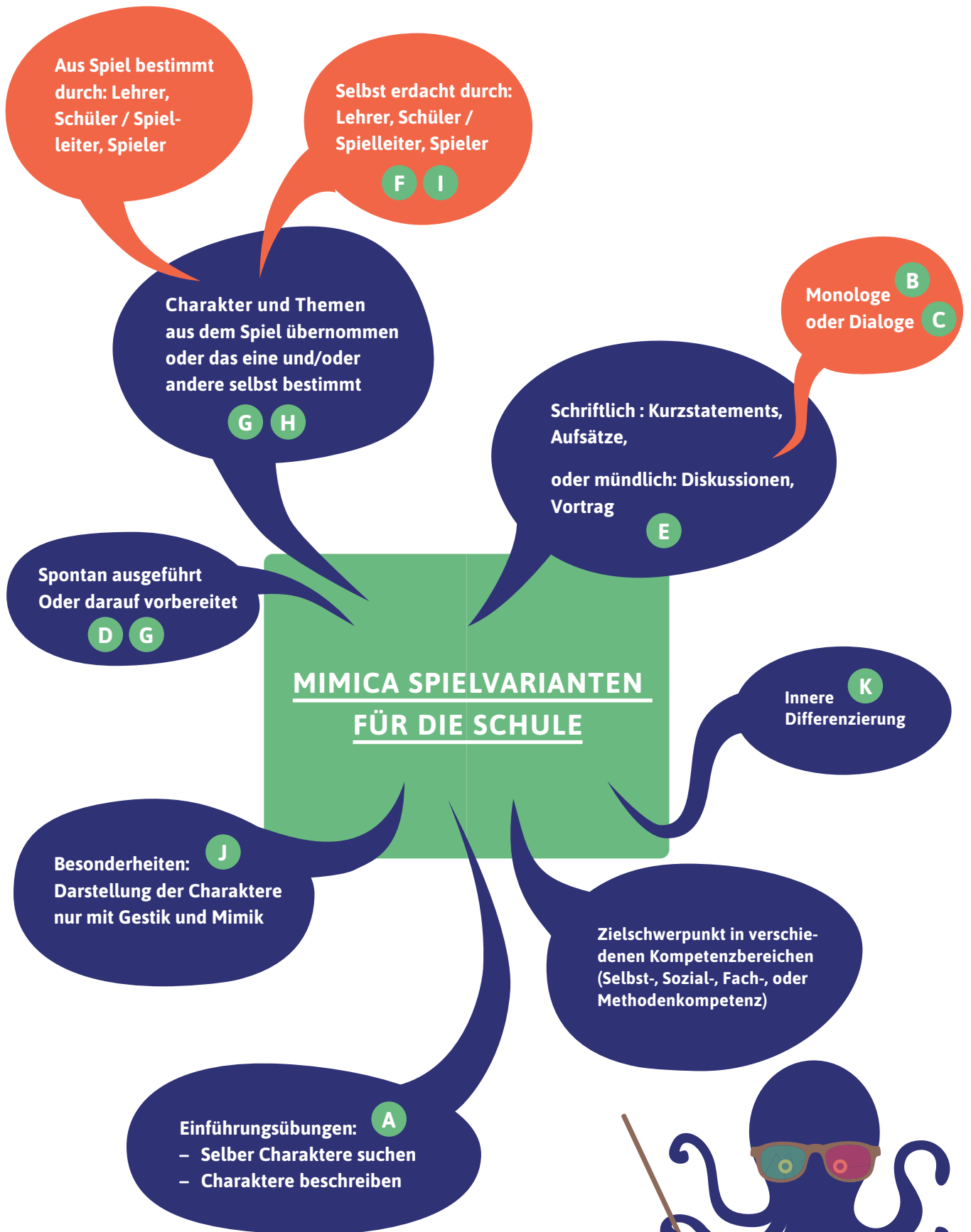
- Spielleitung bestimmt x Charaktere aus dem Alltag (siehe F) und liefert auch eine Aussage als Thema. (z.B.: Schlagzeile: Primarschüler und -schülerinnen, die ihr Zimmer unaufgefordert immer schön aufgeräumt haben, brauchen einen Psychologen oder eine Psychologin).
- Alle schreiben einen Dialog dazu von minimaler vorgegebener Länge mit den bestimmten Charakteren.
- Auswertung als Aufsatz gemäss vorgegebenen Kriterien.

[J MIMIK UND GESTIK]

- Alle wählen einen Charakter aus, den sie danach nur mit Mimik und Gestik darstellen sollen.
- Rest gemäss Spielregeln oder erörternd im Gruppen- oder Klassenverband: Was war treffend, typisch, irritierend, unklar,.....?
- Allenfalls kann auch vorausgehend aufgestückelt als Hausaufgabe oder dann im Klassenverband gemeinsam das Typische an Gestik und Mimik der verschiedenen Charaktere zusammengetragen werden.

[K INNERE DIFFERENZIERUNG]

- Allgemein durch Auswahlmöglichkeiten.
- Speziell z.B. indem die Spielleitung bei einer 6'er Gruppe je 7 Charaktere und 7 Themenkarten wählt und die „schwächsten“ Schüler und Schülerinnen zuerst auswählen lässt. Durch die immer kleiner werdende Auswahl steigt der Schwierigkeitsgrad.



LEHRPLAN 21

UND MIMICA

Ausschnitt
aus dem Lehr-
plan 21 für die
Oberstufe

Exemplarischer Auszug des Lehrplan 21 im Hinblick auf Kompetenzen, die mit Spielformen von Mimica geschult werden können. Die farblich hinterlegten Buchstaben weisen auf skizzierte Beispiele im Dokument «MIMICA Spielvarianten für die Schule» hin. Viele andere Kompetenzen lassen sich in anspruchsvolleren Spielformen erreichen, wie sie bereits auf dem Fact-Sheet «Spielend Lernen und Vorbereiten» beispielhaft aufgeführt sind.

GRUNDLAGEN

(exemplarisch)

[ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN]

Personale Kompetenzen **J**

- können ihre Interessen und Bedürfnisse wahrnehmen und formulieren.
- können eigene Einschätzungen und Beurteilungen mit solchen von aussen vergleichen und Schlüsse ziehen (Selbst- und Fremdeinschätzung).
- können sich in neuen, ungewohnten Situationen zurechtfinden.
- können Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen.
- können sich eigener Meinungen und Überzeugungen (z.B. zu Geschlechterrollen) bewusst werden und diese mitteilen.
- können eigene und andere Meinungen und Überzeugungen auf zugrunde liegende Argumente (Fakten, Interessen, Werte) hin befragen.
- können die Argumente zum eigenen Standpunkt verständlich und glaubwürdig vortragen.

Soziale Kompetenzen **B C ...**

- können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen.
- können auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen.
- können sachlich und zielorientiert kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte direkt ansprechen.
- können sich in die Lage einer anderen Person versetzen und sich darüber klar werden, was diese Person denkt und fühlt.
- können Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen.

Methodische Kompetenzen

- Vieles, was unten unter Sprache vorkommt

[BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG]

Die Leitidee Nachhaltige Entwicklung wurde unter verschiedenen fächerübergreifenden Themen in den Lehrplan aufgenommen. Im Spiel werden diese Lebensaspekte an verschiedensten Stellen mehr oder weniger breit thematisiert.

- Politik, Demokratie und Menschenrechte → Lebensart und Gesellschaft
- Natürliche Umwelt und Ressourcen → Natur und Umwelt
- Geschlechter und Gleichstellung → Mensch und Beziehung
- Gesundheit → Natur um Umwelt
- Globale Entwicklung und Frieden → Wirtschaft, Gesellschaft,.....
- Kulturelle Identitäten und interk. Verst. → Ethik,...
- Wirtschaft und Konsum → Wirtschaft und Freizeit

SPRACHE / DEUTSCH

1. HÖREN

- **Verstehen in dialogischen Hörsituationen**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können Gesprächen folgen und ihre Aufmerksamkeit zeigen.*
 - können in Diskussionen und Debatten das Gesprächsverhalten und die darin liegende Strategie der anderen einschätzen, um mit eigenen Beiträgen angemessen reagieren zu können. **F G H**
 - können im Gespräch gezielt nachfragen, um eine Begründung einzufordern
- **Reflexionen über das Hörverhalten**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können ihr Hörverhalten und ihr Hörinteresse reflektieren.*
 - können über die unterschiedliche Aussagekraft von vorgebrachten Argumenten nachdenken. **F G H B C D**

2. LESEN

- **Grundfertigkeiten**
 - *Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundfertigkeiten des Lesens. Sie können ihren rezeptiven Wortschatz aktivieren, um das Gelesene schnell zu verstehen.*
 - können einen geübten Text flüssig, mit angemessener Intonation und verständlich vorlesen. **B**
- **Verstehen von Sachtexten**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können wichtige Informationen aus Sachtexten entnehmen.*
 - können mit Unterstützung die Bedeutung von unbekanntem Wörtern aus dem Kontext oder mit geeigneten Hilfsmitteln (z.B. Wörterbuch, Sachbuch, Internet) erschliessen und differenzieren damit ihren rezeptiven Wortschatz aus. **A**

3. SPRECHEN

– Grundfertigkeiten

– Die Schülerinnen und Schüler können ihre Sprechmotorik, Artikulation, Stimmführung angemessen nutzen. Sie können ihren produktiven Wortschatz und Satzmuster aktivieren, um angemessen flüssig zu sprechen.

- können Standardsprache flüssig sprechen, wobei diese mundartlich und erstsprachlich gefärbt sein darf.
- können das Zusammenspiel von Verbalem, Nonverbalem und Paraverbalem zielorientiert einsetzen (z.B. Vorstellungsgespräch). **J**

– Monologisches Sprechen

– Die Schülerinnen und Schüler können sich in monologischen Situationen angemessen und verständlich ausdrücken.

- können sich in der Standardsprache weitgehend sicher ausdrücken, wobei einzelne erstsprachliche und mundartliche Elemente vorkommen können. **G**

– Dialogisches Sprechen **F H**

– Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv an einem Dialog beteiligen.

- können in Mundart und Standardsprache Gesprächsbeiträge und Argumente aufgreifen und ihre eigenen Argumente darauf beziehen.
- können sich selbstständig an Gesprächsregeln halten und nötigenfalls erweitern und modifizieren bzw. im Gespräch thematisieren (z.B. sich vor dem Reden melden, zu den anderen gerichtet sprechen).
- können sich an einem Gespräch mit unterschiedlichen Gesprächspartner/innen eigenständig und adressatengerecht beteiligen (Peers, Erwachsene, vertraut/unvertraut).
- können in Debatten argumentieren und einen Perspektivenwechsel vollziehen.

– Reflexion über das Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten

– Die Schülerinnen und Schüler können ihr Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten reflektieren.

- können über die unterschiedliche Aussagekraft von eigenen Argumenten nachdenken. **F G H J** → passiert automatisch durch mehr oder weniger Erfolg.

4. SCHREIBEN

– Schreibprodukte

– Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.

- kennen vielfältige Textmuster (z.B. Erzählung, Argumentation, Zeitungsbericht, Geschäftsbrief, Blog-Beitrag, Lernjournal, Flyer, Präsentationsfolien), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können. **D I**

– Schreibprozess: Ideen finden und planen

– Die Schülerinnen und Schüler können ein Repertoire an angemessenen Vorgehensweisen zum Ideenfinden und Planen aufbauen und dieses im Schreibprozess zielführend einsetzen.

- können Strategien zur Ideenfindung und Planung selbstständig so einsetzen, dass sich diese gegenseitig unterstützen. **C**

- **Schreibprozess: inhaltlich formulieren**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.*
 - können ihre Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen. **B E G**
- **Reflexion über den Schreibprozess und eigene Schreibprodukte**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können über ihren Schreibprozess und ihre Schreibprodukte nachdenken und deren Qualität einschätzen.* **G I**
 - können im Austausch mit anderen mithilfe von Kriterien einzelne Qualitäten ihres Textes besprechen, einschätzen und reflektieren und über die Qualität der Alternativen nachdenken.
 - können wirkungsvolle und gelungene Textstellen identifizieren, beschreiben und daraus für ihr Schreiben Konsequenzen benennen.
 - können ihre Schreibsituation und ihr Vorgehen beim Schreiben reflektieren und mit dem Vorgehen anderer vergleichen.

NATUR, MENSCH, GESELLSCHAFT

(sehr exemplarisch betrachtet) **H** je nach gewählten Themen auch andere Spielvarianten

1. NATUR UND TECHNIK:

einzelne Anwendungsmöglichkeiten, recht anspruchsvoll

2. WIRTSCHAFT, ARBEIT, HAUSHALT

- **Produktions- und Arbeitswelten erkunden**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können über die individuelle und gesellschaftliche Bedeutung von Arbeit nachdenken.*
 - können Informationen zur Zuschreibung von persönlichem und gesellschaftlichem Wert von Arbeit zusammentragen (z.B. Befragung, Literatur, Medien) sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutieren (z.B. Verantwortlichkeit, Zuverlässigkeit, Pflichtbewusstsein und Sorgfalt beim Arbeiten; persönlicher Sinngehalt und soziale Anerkennung der Arbeit, wirtschaftliche Bedeutung).
 - *Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungen und Gestaltungsspielräume in Arbeitswelten vergleichen.*
 - können Informationen zum Arbeitsalltag von Arbeitnehmer/innen und Arbeitgeber/innen zusammentragen (z.B. Aufgaben, Tätigkeiten, Verantwortung, Gestaltungsmöglichkeiten, Risiken, Lohn, Arbeitsumfeld, Leistungserwartungen, Veränderungen des Arbeitsplatzes, Besonderheiten) und diese Informationen mit eigenen Berufsvorstellungen vergleichen.
- **Märkte und Handel verstehen – über Geld nachdenken**
- **Konsum gestalten**
 - *Die Schülerinnen und Schüler können Folgen des Konsums analysieren.*
 - können ökonomische, ökologische oder soziale Folgen des Konsums aus verschiedenen Perspektiven betrachten (z.B. Konsument, Produzent, Arbeitnehmer, Gesellschaft).
- **Ernährung und Gesundheit – Zusammenhänge verstehen und reflektiert handeln**
- **Haushalten und Zusammenleben gestalten**

- Die Schülerinnen und Schüler können soziale, rechtliche und ökonomische Aspekte im Alltag und im Zusammenleben recherchieren.
 - können unterschiedliche Formen des Zusammenlebens beschreiben, deren Chancen und Herausforderungen in der Gestaltung des Alltags diskutieren (z.B. Wohngemeinschaft, traditionelle Familie, Alleinerziehende, Patchworkfamilie)

3. RÄUME, ZEITEN, GESELLSCHAFTEN

einzelne Anwendungsmöglichkeiten, recht anspruchsvoll

4. ETHIK, RELIGIONEN, GEMEINSCHAFT

Viele Varianten möglich, je nach Themen

- **Existenzielle Grunderfahrungen reflektieren**
 - Die Schülerinnen und Schüler können menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren.
 - können Erfahrungen des Heranwachsens bzw. Erwachsenwerdens reflektieren (z.B. in Bezug auf Beziehungen, Abhängigkeit, Autonomie), indem sie auf Veränderungen und Entwicklungen achten. **I**
 - Die Schülerinnen und Schüler können philosophische Fragen stellen und über sie nachdenken.
 - können in einfachen Texten aus verschiedenen Zeiten und Kulturen philosophische Fragen und Überlegungen entdecken (z.B. Anekdote, Erzählung, Sinnspruch).
 - können in philosophischen Gesprächen Gedankenexperimente einsetzen (z.B. Stell dir vor,... Wenn du hättest entscheiden müssen,... Wenn du die Möglichkeit hättest,...).
- **Werte und Normen klären und Entscheidungen verantworten**
 - Die Schülerinnen und Schüler können Werte und Normen erläutern, prüfen und vertreten.
 - können über Sinn und Nutzen gesellschaftlicher und individueller Werte und Normen nachdenken und Normen entsprechend aushandeln.
 - können alltägliche Situationen und gesellschaftliche Konstellationen (z.B. Jung/Alt, Arbeitschancen, Bürgerrechte und -pflichten, Gesundheitswesen) im Hinblick auf grundlegende Werte wie Gerechtigkeit, Freiheit, Verantwortung und Menschenwürde betrachten und diskutieren.
 - Die Schülerinnen und Schüler können Regeln, Situationen und Handlungen hinterfragen, ethisch beurteilen und Standpunkte begründet vertreten.
 - können erlebte, beobachtete oder erzählte Situationen anhand der Perspektiven verschiedener Beteiligter beurteilen.
 - können im alltäglichen Handeln oder gesellschaftlichen Umfeld Benachteiligungen und Diskriminierungen erkennen und entsprechende Regeln diskutieren (z.B. Chancen, Zutritt, Ausschluss, Sprachgebrauch).
 - können kontroverse Fragen diskutieren, Positionen, deren Interessen und Begründungen vergleichen und einen Standpunkt vertreten.
- **Spuren und Einfluss von Religionen in Kultur und Gesellschaft erkennen**
- **Sich mit Religionen und Weltansichten auseinandersetzen**
- **Ich und Gemeinschaft – Leben und zusammenleben gestalten**

- Die Schülerinnen und Schüler können eigene Ressourcen wahrnehmen, einschätzen und einbringen.
 - können Träume und Sehnsüchte wahrnehmen, Vorstellungen ihrer Zukunft äussern und ihre Umsetzbarkeit reflektieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können Beziehungen, Liebe und Sexualität reflektieren und ihre Verantwortung einschätzen.
 - reflektieren eigene Erwartungen und Ansprüche in ihrem Umfeld an Beziehungen, Freundschaften, Partnerschaft und Ehe.
- Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren. **F G**
 - können Menschen in verschiedenen Lebenslagen und Lebenswelten wahrnehmen sowie über Erfahrungen, Bedürfnisse und Werte nachdenken
 - können Anteil nehmen, wie Menschen mit schweren Erfahrungen und Benachteiligungen umgehen, indem sie ihre Perspektive einnehmen

MEDIEN UND INFORMATIK

BERUFLICHE ORIENTIERUNG

- **Entscheidung und Umgang mit Schwierigkeiten**
 - Die Schülerinnen und Schüler können mögliche Herausforderungen im Bildungs- und Berufswahlprozess erkennen, Frustrationen benennen, eigene Ressourcen miteinbeziehen und Lösungsmöglichkeiten entwickeln.
 - können Schwierigkeiten, belastende Gefühle und Gründe für Frustration im Bildungs- und Berufswahlprozess benennen, sich damit auseinandersetzen und sich ihrer Ressourcen bewusst bleiben

