

DER MIKRO- ABENTEUER- GENERATOR

ANWENDUNGSVORSCHLÄGE FÜR DIE ERWACHSENENBILDUNG

Dieser Leitfaden für Erwachsenenbildner:innen hat zum Ziel, die dem Spiel zugrundeliegenden pädagogischen Absichten zu erläutern, die Vorbereitung zu erleichtern sowie mögliche Aktivitäten aufzuzeigen, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann. Der Mikroabenteuer-Generator soll unterstützen, die fächerübergreifenden Kompetenzen von erwachsenen Lernenden in der Praxis umzusetzen und sichtbar zu machen.

»Das Spiel bietet unendliche Möglichkeiten zu Tausenden Themen!«
Marina Beaud, Verein Lesen und Schreiben

Die Anwendungsvorschläge enthalten Vorschläge für Aktivitäten zur Verwendung des Spiels in der Erwachsenenbildung, eine Liste geeigneter Karten und einige zusätzliche Hinweise.



1. Mögliche Aktivitäten

Vorbereitung

- Die benötigten Mikroabenteuer-Blätter ausdrucken.
- Die Karten auswählen.

Einleitung

Als Einleitung kann der/die Ausbilder:in der Gruppe die folgenden Fragen stellen und so bereits ein interessantes Gespräch anstoßen:

Wer spielt Gesellschaftsspiele? Welche? Welche traditionellen Spiele kennen Sie?



Nachdem das Spiel vorgestellt wurde, kann wie folgt fortgefahren werden:

- Mikroabenteuer-Blätter verteilen
- Abenteuer-Karte ziehen, falls nötig würfeln oder Varianten-Karten ziehen
- das Mikroabenteuer lesen und verstehen, eventuell laut vorlesen und schwierige oder neue Wörter erklären
- Aktivitäten durchführen – Karten austauschen
- Im Logbuch (auf dem Mikroabenteuer-Blatt) festhalten
- Die Karten können auch als Hausaufgabe verwendet werden

1.1 Einzelaktivitäten

Prinzip: Erleben von nach Thema geordneten Mikroabentauern.

Typ: Einzelspiel, gemeinsame Nachbesprechung

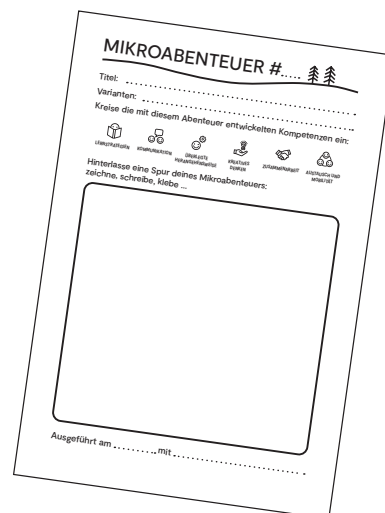
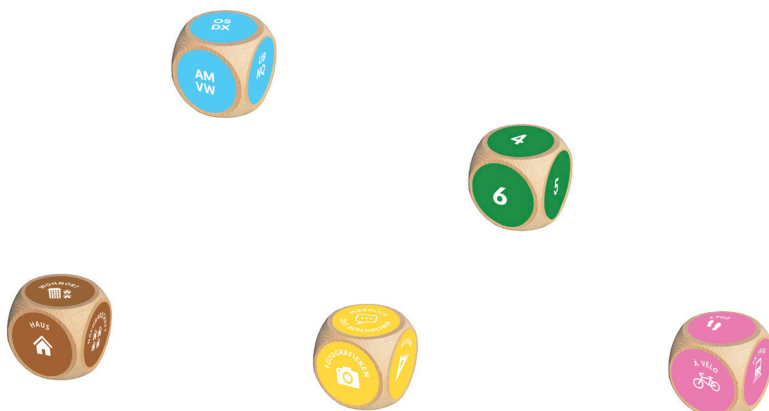
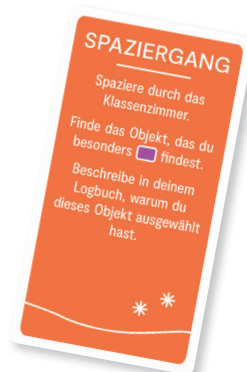
Zeit: 1,5–2 h

Verwendete Karte: 45 Orange

Ort: im Unterricht

Ziel: Diskussion anstoßen über die Kompetenzen, die durch das Spiel gefördert werden, unter Einbezug der von den einzelnen Spielenden gemachten Erfahrungen. Gewisse fächerübergreifende Kompetenzen spielend mobilisieren und im Logbuch (auf dem Mikroabenteuer-Blatt) sichtbar machen.

Material: die ausgewählte Karte, ein Mikroabenteuer-Blatt pro Teilnehmer:in, Gegenstände im Raum



1.2 Aktivität zu zweit

Prinzip: Erleben von nach Thema geordneten Mikroabenteuern in Gruppen. Jede Gruppe durchläuft die Themen, indem sie die Aktivitäten in ihrem jeweiligen Logbuch ausfüllt.

Typ: Duospiel

Zeit: 1 h

Verwendete Karte: 76 Orange für eine Gruppe, 91 Orange für die andere Gruppe

Ort: im Unterricht

Ziel: Diskussion der ausgewählten Themen im Plenum unter Einbezug der von den einzelnen Spielenden gemachten Erfahrungen. Gewisse fächerübergreifende Kompetenzen spielend mobilisieren und im Logbuch (auf dem Mikroabenteurer-Blatt) sichtbar machen.

Material: die ausgewählten Karten, 2 Mikroabenteurer-Blätter pro Teilnehmer:in, Gegenstände im Raum.



1.3 Gruppenaktivität

Prinzip: Erleben von nach Thema geordneten Mikroabenteuern in der Gruppe. Jede Gruppe durchläuft die Themen, indem sie ihre Mikroabenteurer-Blätter ausfüllt.

Typ: Gruppenspiel/Vierergruppen

Zeit: 1,5 h

Verwendete Karten: 22, 26, 27, 42, 46, 52, 54, 69, 70, 75, 87, 96, 105, 109, 110, 112

Ort: im Unterricht

Ziel: Diskussion der ausgewählten Themen im Plenum unter Einbezug der von den einzelnen Spielenden gemachten Erfahrungen. Gewisse fächerübergreifende Kompetenzen spielend mobilisieren und im Logbuch (auf dem Mikroabenteurer-Blatt) sichtbar machen.

Material: die ausgewählten Karten, die Mikroabenteurer-Blätter, Schreibzeug, auf den Karten aufgeführtes Material

2. Kartenauswahl

Die Karten zu Wortschatz, Recherche, Ländern und Regionen, Schreiben und Umgebungsbeobachtung, Selbstreflexion und Austausch in Paaren eignen sich ideal für ein erwachsenes Publikum.

Die folgenden Karten empfehlen wir für die Erwachsenenbildung:

2.1 Mikroabenteurer-Karten

Türkisfarbene Karten

Auswahl für die Anwendung im Unterricht (mit Anpassungen)

97, 83, 80, 79, 65, 63, 62, 59, 56, 54, 51, 46, 44, 42, 41, 40, 38, 18, 15, 10

Auswahl für eine Anwendung von längerer Dauer, extern oder auf Distanz

99, 94, 93, 88, 57, 55, 53, 47, 43, 31, 30, 23, 22, 21, 19, 16, 11, 12, 9, 7, 4, 1



Orangefarbene Karten

Auswahl für die Anwendung im Unterricht (mit Anpassungen)

112, 110, 109, 108, 107, 105, 101, 98, 95, 92, 91, 86, 85, 77, 76, 74, 72, 71, 70, 69, 68, 67, 66, 58, 52, 49, 45, 39, 34, 33, 32, 27, 26, 8, 5

Auswahl für eine Anwendung von längerer Dauer, extern oder auf Distanz

106, 102, 96, 90, 84, 73, 75, 36



Nicht empfohlene Karten

Die folgenden Karten empfehlen wir nicht, da ihre Aufgaben für ein erwachsenes Publikum nicht geeignet sind oder ausserhalb der Grundlagenkompetenzen liegen:

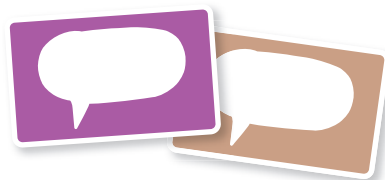
Türkisfarbene Karten: 89, 87, 81, 82, 64, 50, 48, 29, 24, 17

Orangefarbene Karten: 104, 111, 100, 78, 71, 60, 37, 25, 20, 3

2.2. Varianten-Karten

Violette (Adjektive) & Braune (Gefühle und Emotionen) Karten

Die violetten und braunen Karten können für den Ausbau des Wortschatzes verwendet werden, wobei die violetten Varianten-Karten noch etwas besser geeignet sind, da sie einfache verwendende Begriffe beinhalten.



Grüne Karten (Personen)

Die grünen Varianten-Karten eignen sich nicht für ein erwachsenes Publikum oder die Verwendung im Kurs.



3. Zusätzliche Hinweise

- Die Vorbereitung ist wichtig, um die richtigen Karten auszuwählen und das benötigte Material bereitzustellen. Die Anweisungen müssen angepasst und ergänzt werden, bevor das Spiel zum Einsatz kommt. Möglicherweise ist eine Vereinfachung der Anweisungen und der Mikroabenteuer-Blätter notwendig.
- Das Spiel ist ein gutes Instrument für den Einstieg in den Kurs, den Beginn einer Aktivität oder als Eisbrecher.
- Im Juni kann es als Vorbereitung für die mündliche Prüfung eingesetzt werden.
- Die Karten zu den Kantonen werden von den ausländischen Teilnehmenden besonders geschätzt, da sie zu Gesprächen anregen und zur Allgemeinbildung beitragen.
- Auch die Karten, die die Beobachtung der Umgebung erfordern, sind sehr interessant (Gegenstände in Grossaufnahme, in der Höhe, um sich herum ...) und tragen zum Ausbau des Wortschatzes bei.
- Durch den Einsatz des Spiels und des Logbuchs über einen längeren Zeitraum kann die Kompetenzentwicklung in der Erwachsenenbildung dokumentiert werden.

4. Die Kompetenzachsen

Die im Spiel vorgeschlagenen Mikroabenteuer wurden um sechs Kompetenzachsen herum entwickelt.



ZUSAMMENARBEIT

Entwickle Teamgeist, die Fähigkeit zur Teamarbeit und zur Umsetzung gemeinsamer Projekte.



KOMMUNIKATION

Samme Informationen und Ressourcen, um dich korrekt auszudrücken und je nach Kontext verschiedene Sprachen zu verwenden.



LERNSTRATEGIEN

Entwickle die Fähigkeit, Lernprozesse zu analysieren, zu gestalten und zu verbessern und entwickle effektive Arbeitsmethoden.



KREATIVES DENKEN

Entwickle deinen Erfahrungsreichtum und deine Vorstellungskraft. Diese helfen dir in neuen Situationen, flexibel zu bleiben.



ÜBERLEGTE HERANGEHENSWEISE

Entwickle die Fähigkeit, von Fakten, Informationen und dem eigenen Handeln Abstand zu nehmen, und entwickle auch dein kritisches Denken.



AUSTAUSCH UND MOBILITÄT

Trainiere sprachliche Interaktionen und entwickle dein Verständnis für deine eigene und fremde Kulturen. Diese Fähigkeiten tragen zur persönlichen Entwicklung bei und bereiten dich auf künftige Austausch- und Mobilitätsprojekte vor.

Weitere Informationen zu den Kompetenzen finden Sie [im Pädagogischen Leitfaden](#).

Zwei Institutionen haben das Spiel getestet:

- **Verein Lesen und Schreiben**, Sektion Freiburg: Erwachsene ausländischer Herkunft, 35 bis 65 Jahre alt, mit guten mündlichen Französischkenntnissen, aber analphabetisch.
- **Das Rote Kreuz**, Freiburg: erwachsene Frauen aus verschiedenen Ländern, 25 bis 60 Jahre alt, Kurs «Französisch als Fremdsprache».

Herzlichen Dank an Marina Beaud des Vereins Lesen und Schreiben, Sektion Freiburg, für ihre Gastfreundschaft während des Spieltests in ihrer Gruppe und für ihr Engagement bei diesem Abenteuer sowie an Stéphanie Neuhaus des Freiburgischen Roten Kreuzes für ihre Bereitschaft, mit uns auf «Mikroabenteuer» zu gehen.