

Gemüse-Schnitzel-Jagd (GSJ)

Idee

Die GSJ ist ein Lern- bzw. Rätselspiel, das sich mit dem Thema Bioabfall beschäftigt. Die Teilnehmer*innen lösen insgesamt 25 Rätsel im Multiple-Choice-Modus. Die jeweils richtige Antwort führt zum nächsten Rätsel. Die Rätselkarten sind in Alltagsgegenständen wie Vesperdosen, Bilderrahmen oder Einweg-Gläsern zu finden.

Der Workshop unterteilt sich in eine Rätsel- und eine Ergebnissicherungsphase.

IT- und Medientechnik

Für die Ergebnissicherung wird eine digitale Präsentation sowie ein kurzer Erklärfilm gezeigt.

Erfahrungsgemäß ist die Nutzung von externen IT-Geräten in den Schulen nicht problemlos möglich. Für die Präsentation möchte ich deshalb **die schuleigene Medien/IT-Technik** nutzen.

Die Präsentation ist online abgelegt und sollte auf einem schuleigenen, internetfähigen Endgerät geöffnet und mithilfe eines Präsentationsmediums gezeigt werden können.

Erforderliche, schuleigene Technik:

- Präsentationsmedium (Projektor, digitales Whiteboard)
- internetfähiges Endgerät (Tablet, Notebook, PC) mit Verbindung zur Präsentationstechnik

Gruppengröße und -einteilung

Die 25 Rätsel sind in 5 Module (1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25) aufgeteilt. Die gesamte Gruppe kann in bis zu 5 Teams eingeteilt werden. Jedes Team beginnt an einer anderen Position – Team A bei Rätsel 1, Team B bei Rätsel 6, Team C bei Rätsel 11 usw. Letztlich lösen alle Teams alle Rätsel.

Die Teamgröße ist flexibel. Die Gesamtgruppe kann bis zu 30 Teilnehmer*innen umfassen.

Raum

Zusätzlich zur Medien- und IT-Technik sollten im Raum möglichst Möbelstücke (Regale, Tische etc.) vorhanden sein, um die einzelnen Alltagsgegenstände mit den Rätselkarten zu platzieren. Die Möbel müssen nicht freigeräumt werden. Der Schnitzeljagd-Aspekt des Workshops wird gerade dadurch verstärkt, dass die einzelnen Gegenstände nicht sofort erkennbar sind.