«Was ist passiert?*»

ein kooperatives Verhörspiel mit Objekten der Dauerausstellung 100xAarau

Worum geht es?

Die Klasse bekommt folgenden Auftrag:
Findet heraus, welche Geschichte sich (in Aarau) zugetragen hat,
in der ein Hund und eine Motorsäge vorkommen.

Diesen rätselhaften Fall lösen die SuS in 6 Gruppen, die Lehrperson nimmt die Funktion der Spielleiterin / des Spielleiters ein.

Im ersten Teil der Tour führen die SuS mit den schwatzhaften Objekten in der Dauerausstellung Gespräche. Auf diese Weise können sie es schaffen, 18 Schlüsselwörter herausfinden.

Im zweiten Teil kommen die SuS zusammen und kombinieren aus all den erhaltenen Hinweisen *die richtigen* Schlüsselwörter. Stimmig zusammengefügt erzählen diese die Geschichte, die sich tatsächlich zugetragen hat. (Und dabei entstehen vielleicht auch andere lustige Geschichten ☺).

---

*in Anlehnung an die Black/red etc… stories :-)

Willkommen!

auf der geheimnisvollen Rätseltour durch 100xAarau

Ihr habt soeben folgendes erhalten:

- zwei Karten mit einem Hund und einer Motorsäge
- Materialmappe mit Fächern

Und als nächstes erhaltet ihr auch einen Auftrag!

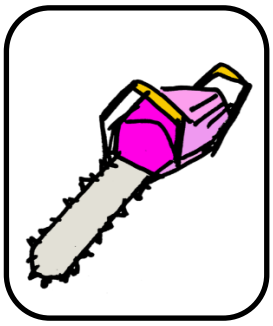
Die Lehrperson trägt die Materialmappe mit sich und wird
mit allen Anleitungen darin zur Spielleiterin / zum Spielleiter.
Sie erhält nach und nach weitere Anweisungen für die Klasse.

Was in einem blauen Kasten gedruckt ist, kann die Lehrperson
entweder vorlesen oder moderierend zusammenfassen.

Nehmt jetzt aus dem ersten Fach "Start" in der Mappe den Inhalt
und lest euren Auftrag.

Viel Spass ☺ !

START – Der Auftrag



Schaut die beiden Karten an: ein Hund + eine Motorsäge = ein geheimnisvoller Fall:
WAS IST PASSIERT?
Dazu wurde schon viel gerätselt, vermutet und viel geplappert – Ihr seht es in den vielen Sprechblasen auf dem grossen Blatt. ZUVIEL wurde darüber gemunkelt – und nur 6 der Sprechblasen / Begriffe helfen wirklich, den Fall zu lösen.

Was ist euer Auftrag?

Löst den geheimnisvollen Fall rund um den Hund und die Motorsäge auf. Eure erste Challenge ist es, die 6 richtigen Schlüsselwörter zu finden, die zur Lösung des Falls führen. Eure zweite Challenge ist es dann, mit den Schlüsselwörtern aufzuklären,
WAS PASSIERT IST.

Wie findet ihr die richtigen Schlüsselwörter?

Die Schlüsselwörter findet ihr heraus, indem ihr mit den schwatzhaften Objekten (Dingen) im Museum redet, also ein Verhör (eine Befragung) mit ihnen führt.
Sie waren nämlich Zeugen, als der geheimnisvolle Fall geschah.

Wie jetzt weiter?

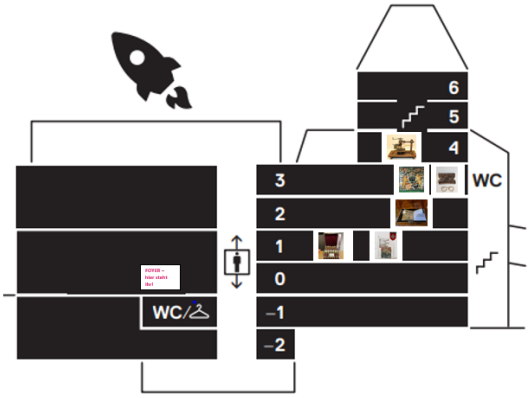
Bildet <u>6 ungefähr gleich grosse Gruppen</u> – das sind einzelne "Ermittlungsteams".
Jedes Team übernimmt das Verhör von *einem* Objekt. Jedes Team trägt einen wichtigen Anteil zur Klärung des Falls bei.

Die Befragungen finden im Altbau – in der Ausstellung 100xAarau – statt.
Deshalb werdet ihr als nächstes durch den alten Turm gehen.

Legt das Blatt mit den Sprechblasen, Hund und Motorsäge zurück in die Mappe – sie werden später wieder wichtig.
Dann nehmt die Blätter aus dem Fach "6 Zeugen".

6 Zeugen

Zur Vorbereitung lohnt es sich, dass ihr alle zusammen den Altbau im Bereich von 1. bis 4. Stock ablauft, damit ihr ein Gefühl für die Räume bekommt und seht, wo sich was befindet.
Zu eurer Orientierung gibt es einen Plan (auch in gross, pro Team):



Der Plan des Museums zeigt, auf welchem Stockwerk welcher gesprächige Gegenstand zu finden ist. Er ist mit einem kleinen Foto auf dem Plan abgebildet.

Auf jedem Stockwerk hat es verschiedene Räume. Immer dort, wo ihr eine violette Tablet-Station seht, steht ein Gegenstand, mit dem man reden kann.

Wenn ihr – am besten alle zusammen – durch die Räume geht, achtet ihr also darauf, dass ihr alle kurz auf den Gegenstand mit violettem Tablet schaut. Dann wisst ihr nämlich, *wo* Eure 6 Gruppen nachher im Fall ermitteln werden.

Wenn ihr alle Gegenstände gefunden und gesehen habt, seid ihr im 4. Stock. Dort besammelt ihr Euch und lest den Inhalt in der Mappe "Das Verhör".

Das Verhör

Ihr kennt jetzt den Ort von allen Gegenständen, die Euch helfen werden, den Fall zu lösen. Teilt euch nun auf: wer redet mit welchem Objekt?
Jede Gruppe kümmert sich um das Gespräch mit 1 Objekt.

Entweder entscheiden die Gruppen welches Objekt sie verhören möchte.
oder die Lehrperson teilt die Objekte zu.

Jede Gruppe erhält nun das Befragungsblatt mit "ihrem" Gegenstand drauf.
Darauf werden <u>drei Fragen</u> gestellt.
Aufgabe ist es nun, die richtige Antwort = das Schlüsselwort zu finden. Dieses Schlüsselwort wird euch weiterhelfen beim Lösen des Falls.

<u>Wie findet ihr dieses Schlüsselwort?</u>
Ihr findet es heraus, indem ihr mit eurem Gegenstand sprecht. Das geht so:
Auf dem pinkigen Tablet beginnt ihr ein Gespräch und hört (oder lest), was der Gegenstand so schwatzt.

→ **Je nach Frage, die ihr stellt oder Antwort die ihr gebt, kommt ihr auf neue Gesprächsverläufe und Informationen!**
→ **Achtet beim Gespräch immer gut darauf, ob ihr eine Information erhaltet, die eure Fragen beantwortet.**

Auf eurem Befragungsblatt <u>schreibt ihr eure Antworten</u> (also die Schlüsselwörter) ein.

Wenn ihr alle Antworten habt, geht ihr zurück ins Foyer im Erdgeschoss, dort, wo ihr begonnen habt.

TIPP: macht zusammen eine Zeit ab, wann ihr euch dort alle trefft, z.B. nach ca. 15-25 Minuten

Weil die Gruppen wahrscheinlich unterschiedlich schnell mit ihrem Auftrag fertig sind, gibt es folgende Empfehlungen:

- Die schnellen Gruppen (+/- 15 Minuten) können noch mit anderen schwatzhaften Objekten reden gehen, die bei den <u>grünen</u> Tabletstationen sind. Diese haben nichts mit dem Hund-Motorsägen-Fall zu tun. Sie wurden von einer Aarauer Schulklasse gemacht.
- Die Lehrperson kann bei Gruppen, die beim Finden der Lösungswörter Schwierigkeiten, Tipps geben. Dazu liegen zu allen Objekten in der Mappe die Lösungsblätter (→ im Fach "Lösung") bei.

Wenn alle Gruppen wieder im Foyer zusammengekommen sind,
lest den Inhalt aus dem Fach "Begriffe"

Jede Gruppe erhält jetzt:

- 1 Befragungsblatt von IHREM Objekt
- 1 Schreibstift