

# MICROMACRO



ab 8 Jahren/ ab Klasse 3 (was das Spielprinzip angeht, die Inhalte bitte selbst prüfen)



Regelerklärung ca. 2 min / Spielzeit ca. 10-15 min



im Unterricht mit 1-25 Personen

<b>Fächer:</b>	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen
<b>Lernen:</b>	Geschichte erzählen, schreiben, Geschichten weitererzählen, Vorgeschichten erfinden, eigene Bildergeschichten gestalten, Geschichte in andere Text- und Medienformen (Zeitungs-/TV-Interview, Zeitungsartikel etc.) übertragen

## Worum geht's?

Auf einem übergroßen Wimmelbild in schwarz-weiß untersuchen die Spieler:innen gemeinsam Kriminalfällen, die als Geschichte von chronologisch aufeinander folgenden Szenen im Wimmelbild versteckt sind. Jeder Fall wird gelöst mit Hilfe eines Kartensets, das die zentralen Fragen (Wer? Was? Wann? Warum? usw.) umfasst.

Die Geschichten aus dem Wimmelbild regen zum Nachvollziehen, Nacherzählen und Hinzuerfinden an. Diese Motivation aus dem Spiel kann für den Unterricht genutzt werden.

## Was brauchst du?

Pro Klasse wird mindestens ein Spiel benötigt. Die Karte mit dem Wimmelbild kann dabei an einer Wand im Klassenzimmer angebracht werden. Entweder spielen die Lernenden

unterschiedliche Fälle aus dem Spiel in Kleingruppen oder das Kartenset eines Falls wird zentral für alle projiziert oder in Kopie für alle Gruppen zur Verfügung gestellt.

## Aktivität im Unterricht

Ausgehend vom Lösen eines Falls sind zahlreiche Aktivitäten im Unterricht möglich:

- Nacherzählen - mündlich oder schriftlich - des Falls.
- Erfinden der Vorgeschichte oder Weitererzählen, was danach passiert.
- Umsetzen in andere Textformen:
  - Interview mit einem der Beteiligten (ggf. auch also Audio- oder Videopodcast)
  - Verfassen eines Zeitungsartikels oder eines Einsprechers für TV-Nachrichten über das Verbrechen und/oder die Lösung des Falls
  - Live-Reportage vom Tatort, Zeugenaussagen, Unfall-Protokoll usw.
- Ausgehend von anderen Situationen im Wimmelbild, zu denen kein Fall beiliegt, können eigenen Fragekartensets erstellt oder Kriminalgeschichten ausgedacht werden.

## Was geht noch?

Gegebenenfalls können in Kooperation mit dem Kunstunterricht oder in einer Projektwoche vergleichbare Wimmelbilder und Kartensets selbst erstellt und den Mitschüler:innen oder anderen Klassen zum Spielen gegeben werden.

Im Fremdsprachenunterricht bietet sich das Spiel darüber hinaus auch zum Einüben von Fragewörtern und Formulierungen an.

## Hinweise:

Das Spiel richtet sich an Erwachsene. Nicht alle Fälle und Szenen im Wimmelbild sind für Kinder geeignet. Die Fälle in der Box sind entsprechend ausgewiesen. Es ist wichtig, sich vorher alle Fälle und das Wimmelbild insgesamt gut anzuschauen und zu prüfen, ob dies für das Alter und die Gruppe der Lernenden geeignet erscheint.

## LINKS:

Webseite zum Spiel: <https://micromacro-game.com/de/index.html>

Online-Fall zum Ausprobieren:

<https://webapp.micromacro-game.com/democase/de/democase.html>