

# HOW TO MYSTERY

Ein Mystery Game ist eine innovative Lehrmethode, die SchülerInnen dazu bringt, ein Rätsel zu lösen und sich mit einem Thema zu beschäftigen. Es fördert das kritische Denken, die Problemlösungskompetenz und die Teamarbeit und macht den Unterricht gleichzeitig dynamischer und spannender.

Mit sorgfältiger Planung und Kreativität können Sie ein Mystery Game entwerfen, das sowohl lehrreich als auch unterhaltsam ist. Der Ansatz besteht darin, ein komplexes Rätsel zu lösen oder eine Lösung zu entwickeln, ähnlich wie bei der Aufklärung eines Kriminalfalls. Der Schlüssel liegt im Erkennen von Zusammenhängen und im Ziehen von Schlussfolgerungen.

Diese vielseitige Methode kann zu verschiedenen Themen im Unterricht eingesetzt werden, sei es zu Beginn einer Unterrichtseinheit, um die Neugierde zu wecken, oder als abschließende Aktivität, um das Wissen zu festigen.

## HOW THE MYSTERY WORKS:

1. Wählen Sie eine attraktive Ausgangssituation für das Rätsel! Das können erfundene oder reale Situationen, Geschichten oder Berichte sein, die eine provokante Forschungsfrage aufwerfen, die die Lernenden mit Hilfe von (Hintergrund-)Informationen lösen sollen. Die Lernenden sollten in der Lage sein, sich damit zu identifizieren und einen Bezug zum Alltagsleben herzustellen.
2. Die Lernenden erhalten Informationskarten zur Bearbeitung:
  - Die Karten enthalten Zusammenfassungen der Informationen in wenigen Zeilen Text.
  - Weiteres kontextbezogenes Material, z. B. Karten, Fotos oder Statistiken, um alle Lernenden und alle Formen von Informationen anzusprechen.
  - Komplexere Hintergrundinformationen sollten in einer vorbereitenden Entwicklungsphase oder in einer anschließenden Recherchephase erkundet werden.
3. Das Klassenplenum diskutiert die Ergebnisse.  
Der Ausgang eines Rätsels kann offen sein, es gibt vielleicht nicht die eine "richtige" Lösung, um die zentrale Frage zu beantworten. Entscheidend ist vielmehr, wie sich die Gruppe auf eine Antwort einigt und diese vor den anderen Gruppen präsentiert und verteidigt.

## IMPLEMENTATION:

1. **Einführung:** Die Lehrkraft stellt die Methode und die Aufgabe vor und teilt die Informationskarten aus (ca. 12-30).
2. **Gruppen Arbeit:** In Gruppen von drei bis vier Lernenden arbeiten sie an der Schlüsselfrage und der Rekonstruktion des Falles.
  - Die Lernenden ordnen und strukturieren die Informationen.
  - Sie können eine Ursache-Wirkungs-Struktur erstellen, z. B. auf einem Flipchart, so dass die Informationen visuell verknüpft und mit Kommentaren ergänzt werden können.
  - Die Lernenden stellen dann die Verbindungen zwischen den Informationen her, überprüfen Hypothesen und entwickeln so Ursache-Wirkungs-Beziehungen.
  - Bei Bedarf können die Lehrkräfte individuelle Hilfestellungen geben.
3. **Presentation der Ergebnisse und der Diskussion:** Wie bei einer wissenschaftlichen Untersuchung stellen alle Gruppen ihre Lösung vor, erklären die Zusammenhänge und beantworten gegebenenfalls Fragen.
4. **Metakognitive Reflexion:** Die Lernenden beschäftigen sich mit der Problemlösungsstrategie, wobei folgende Fragen hilfreich sein können:
  - Wie sind wir vorgegangen?
  - Wie haben wir den Fall analysiert?
  - Was war die Grundlage für unsere Werturteile?
  - Welche Lerneffekte wurden erzielt und welche allgemeinen Problemlösungsstrategien wurden eingeübt?

## DIFFERENZIERUNGSMÖGLICHKEIT:

- Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Anzahl der Informationskarten verändert werden. Je mehr Karten, desto mehr müssen die Lernenden filtern, welche Informationen für ihre Strategie relevant sind.
- Nicht nur Text, sondern auch Audios, Videos, Karten, Fotos, Diagramme, Tabellen...
- Illustrationen auf den Textkarten helfen beim Wiedererkennen und Ordnen!
- Die Komplexität des Textes kann je nach Niveau angepasst werden.
- Die Auswahl des Informationsmaterials und der Kontextinformationen kann an die Altersgruppe angepasst werden und kann auch durch Video- oder Audiodateien ergänzt werden.

## WICHTIG! UND OFT DER SCHWIERIGSTE TEIL FÜR LEHRER:

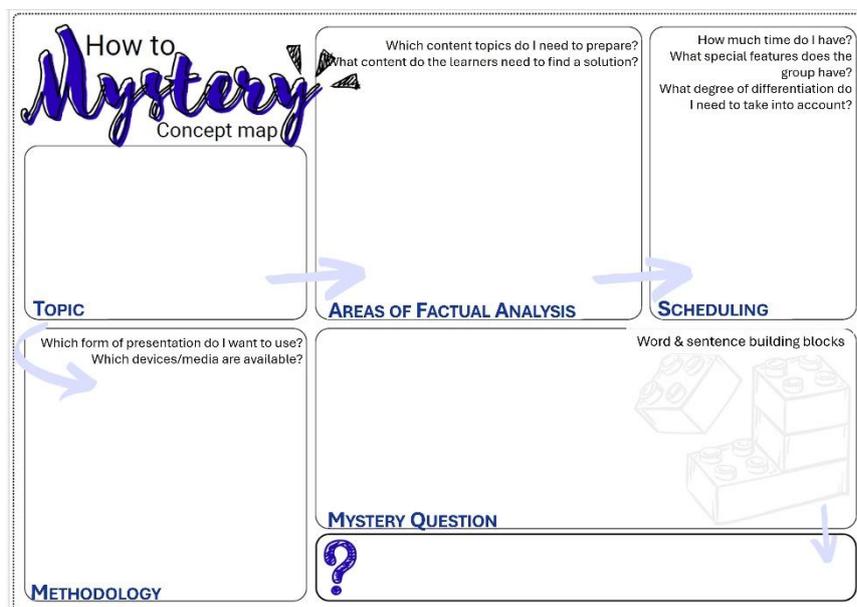
- Die Informationskarten sind nicht dazu gedacht, Erklärungen und Zusammenhänge zu liefern! Die Lernenden wollen das selbst herausfinden! Das ist wichtig für den Spaß und die Selbstwirksamkeit.
- Durch die Einbeziehung von irrelevanten und ambivalenten Informationen (für die Fragestellung) werden die Lernenden ermutigt, selbständig abzuwägen und zu lernen, mit Unsicherheiten umzugehen.

## MATERIAL

- Eine einleitende Geschichte (z. B. ein Zeitungsartikel) oder eine provokative Frage
- Informationskarten (Papier oder digital)
- Kontextmaterialien (z. B. Schaubilder, Fotos)
- "Kriminaltafel": Poster oder Flipcharts, auf denen die Informationen geordnet werden können
- Material zum Sortieren der Informationen auf der "Kriminalitätstafel":
  - Marker und Stifte
  - Klebestifte und Haftnotizen / Reißzwecken auf Korkplatte / Magneten auf Magnettafel
  - Klebezettel

## HOW TO DEVELOP YOUR MYSTERY

Das Schwierigste am Mystery kann sein, die Frage zu finden. Dafür muss ich das Thema gut verstehen, meine Lernziele im Blick haben und wie man die Informationen aus den gegebenen Informationsquellen ziehen kann. Hier hilft die How To MYSTERY Concept Map.



Download: [https://drive.google.com/file/d/1zbCMG4SUA8NW1HDhtwOFbvsW1yJ9TL05/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1zbCMG4SUA8NW1HDhtwOFbvsW1yJ9TL05/view?usp=drive_link)