

# Mit dem Würfel auf Entdeckungstour



Bei dieser spielerischen Entdeckungstour tritt der Zufall anstelle von Kontrolle und Gewohnheit: Abseits der gewohnten Orte und Routen, ergeben sich neue Einblicke in die Vielfalt der eigenen Gemeinde. Ein Würfelspiel gibt die Route für den ungeplanten Streifzug durch die Gemeinde vor.

In Gruppen schwärmen die Schülerinnen und Schüler aus und treffen sich nach einer knappen Stunde wieder im Schulzimmer, wo sie sich über ihre Eindrücke austauschen können.

**Welche Routen haben die anderen Gruppen gewürfelt? Was hat man neu entdeckt, über was hat man sich besonders gewundert und was hat man zuvor noch nie beachtet?**

**Nichts wie raus!**

---

<b>Zeit / Ort</b>	1–2 Lektion(en), begrenzter Ort in der Gemeinde
<b>Lehrplan 21</b>	NMG.8.1.e/NMG.8.5.h – Natur, Mensch, Gesellschaft / Menschen nutzen Räume – sich orientieren und mitgestalten / Räume, Raumwahrnehmung
<b>Was sollen die SuS in diesem Block erlernen und erleben?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Spielerisch mit der Dérive-Methode neue Sichtweisen auf den gebauten Raum der Gemeinde erhalten</li><li>– Gewohnte Denkmuster und Wahrnehmungen brechen</li><li>– Anstelle von Kontrolle und Gewohnheit tritt der Zufall: Abseits der gewohnten Orte und Routen unterwegs, ergeben sich neue Einblicke in die Vielfalt der eigenen Gemeinde</li><li>– In der forschenden Erkundung geht es darum, die Wirkungen des Raums auf die Psyche zu untersuchen und zu hinterfragen</li></ul>
<b>Zielgruppe</b>	4.–6. Klasse Primarschule und 1.–3. Klasse Oberstufe
<b>Verantwortliche Leitungsperson(en)</b>	Lehrperson

---



---

**Kontakt für Bestellung** Departement Bau, Verkehr und Umwelt  
**Koffer/Anfrage** Abteilung Raumentwicklung  
**Fachperson** Entfelderstrasse 22, 5001 Aarau  
Telefon 062 835 32 90, raumentwicklung@ag.ch

---

**Zusätzliche Unterlagen**

- Spielkarten und -anleitung für SuS, Variante 1, Thema Wohnen
- Spielkarten und -anleitung für SuS, Variante 2, Thema Wohnen im Sommer
- Vorlage Spielkarten für SuS

---

**Material im Koffer**

- Zahlenwürfel 1–12, Grösse: 10 cm (8x)
- Spielkarten und -anleitung (1x pro 2–3 SuS) ausgedruckt auf dickeres Papier

---

**Zusätzlich benötigtes Material**

- optional selbstgestaltete Spielkarten (1x pro 2–3 SuS) ausgedruckt auf dickeres Papier
- optional ausgedruckte Karte des Spielperimeters (vgl. Kartenbeispiel)

---

Dieses Equipment ist unter CC BY 4.0 lizenziert. Es stammt von der Urban Equipe und Franz Lund. Der Originaltext bzw. die Originalversion befindet sich [hier](#) (Dérive-Würfel).

## Lehrplan 21

### Zyklus 2

können erkunden, ordnen und dokumentieren, wie in verschiedenen Gebieten der näheren und weiteren Umgebung räumliche Merkmale (z.B. Bauten für verschiedene Zwecke, Anlagen für Verkehr, Freizeit, Ver- und Entsorgung) miteinander in Beziehung stehen und verflochten sind.

→ Kompetenzstufe NMG.8.1.e

### Zyklus 2

(wenn Kartierung Bestandteil des Würfelspiels) können sich mithilfe unterschiedlicher Orientierungsmittel im Raum orientieren (z.B. Ortsplan, OL-Karten, topographischen Karten, Verkehrsnetzplan der Region).

können ausgewählte Orte im Gelände auffinden sowie begangene Wege und wahrgenommene Objekte in Karten eintragen.

→ Kompetenzstufe NMG.8.5.h



# Ablauf

Richtwert Zeit	Programm	Zuständig
	<p>Dem Koffer liegen verschiedene Spielkarten mit vorgedruckten Tätigkeiten zu den Nummern 1–12 vor. Ebenfalls kann online eine digitale leere Version heruntergeladen werden, die bei Bedarf individuell von der LP ausgefüllt werden kann.</p>	
<b>1.–2. Lektion Einstieg</b>		
5 min	<p>Mit der Dérive-Methode sollen die SuS spielerisch neue Sichtweisen auf den gebauten Raum der Gemeinde erhalten.</p> <p>Dérive ist eine simple Methode, in welcher Neues entdeckt oder Vertrautes mit neuen Augen betrachtet wird. Sie bezeichnet einen unkontrollierten und ungeplanten Streifzug durch die Gemeinde.</p> <p>Der Begriff wurde von der «Situationistischen Internationale», einer 1957 gegründeten Gruppe europäischer Künstler und Intellektueller, als eine Methode zur Erforschung und Erfahrung der Stadt eingeführt.</p>	LP
<b>Hauptteil</b>		
mindestens 40 min	<p>Die LP definiert einen abgegrenzten Bereich in der Gemeinde (zum Beispiel Radius von maximal 15 min Gehdistanz um das Schulhaus). Die LP erklärt den SuS die Regeln und zeigt den begrenzten Bereich auf.</p> <p>Die Schulklasse wird aufgeteilt in Gruppen von 4–6 SuS.</p> <p>Jede Gruppe erhält zwei Spielkarten (Vorderseite Tätigkeiten mit Nummern – Rückseite Anleitung). Die Gruppe schreibt die Treffpunkt-Zeit und den Treffpunkt-Ort auf (zum Beispiel von der Wandtafel), damit alle wissen, wann und wo sie wieder zurück sein müssen. Danach dürfen sie gruppenweise starten.</p> <p>Die Gruppen würfeln und folgen den Weisungen der gewürfelten Nummer auf der Spielkarte – oder ihrer Interpretation davon. Wenn ein Ziel erfüllt ist, würfeln sie wieder. Und so weiter...</p> <p><b>Option:</b></p> <p>Zusätzliche Aufgabe (Einsatz durch LP zu bestimmen): Falls die Kartierung des zurückgelegten Wegs ins Würfelspiel integriert wird, ist die Gruppe aufgefordert, ihren zurückgelegten Weg mit den Haltestationen auf der ausgedruckten Karte einzutragen (vgl. beigelegtes Kartenbeispiel).</p>	LP
5 min	<p>Zur vorgegebenen Endzeit kehren die Gruppen zum Treffpunkt zurück. Die Zeit zum Spielen kann auch erweitert werden.</p>	
<b>Ausklang</b>		
10 min	<p>Nun soll jede Gruppe kurz den anderen erzählen, was sie entdeckt haben, was sie vorher noch nie gesehen haben oder ihnen noch nie aufgefallen ist.</p> <p><b>Hinweis:</b></p> <p>Das Angebot eignet sich beispielweise für einen spielerischen Abschluss eines Semesters oder Schuljahres. Idealerweise werden 2 Lektionen eingerechnet, um auch der Reflexion (Ausklang) genügend Zeit einzuräumen.</p>	LP

