

Deine Checkliste für die Schulreise

Klassenfahrt - Exkursion - Wandertag - Sporttag
mit Stadtführer Daniel



Teile deine Klasse in Teams à 5 Personen auf.



Drucke das PDF so oft, wie du Teams hast.



Gib jedem Team eine Nummer und schreibe diese auf die gedruckte Tour-Akte.



Alle SuS lesen die Tour-Akte, Seiten 1 und 2 vor dem Start.



Schaut anschliessend das Video mit der Spielanleitung über den QR Code.



Reist zum Startort des Trails (siehe Tour-Akte) und Findet» Daniel gemeinsam im Team. Verteilt dazu die Rollen auf der Rückseite.



Als Lehrperson startest Du am Startort den Chat mit Daniel und liest die Informationen für die Verteilung der Teams in der Stadt unter "Für Gruppen".



Am Startort lesen alle SuS das Starträtsel in der Tour-Akte.



Der Kommunikator des Teams startet den Chat über den QR Code der Tour-Akte. Wenn möglich, tut dies im Chrome-Browser.



Daniels Rätsel lösen:

Die Lösung findet ihr in der Umgebung der Posten.

Sucht nach Schildern, Wegweisern, Wandbildern, Dekoration an Häusern.

Googelt nicht oder fragt auch nicht die KI, ausser Daniel sagt es euch.

Es gilt, was ihr vor Ort wirklich vorfindet.



Sendet Daniel die Lösung auf das Rätsel im Chat.

Wenn zb der Akku leer wird, könnt ihr ein anderes Natel nehmen.



Daniel antwortet per Chatnachricht und erklärt den Weg zu Posten 1.



Folgt dem Weg den Daniel erklärt zu den Posten exakt so wie erklärt.

Nicht selbst den Weg googeln oder Passanten fragen. Es hat einen Grund, warum ihr exakt diesen Weg geht.



Die Reihenfolge der Posten ist nicht so wie in der Tour-Akte!!



Löst bei jedem Posten das Rätsel damit ihr den Weg zum nächsten Posten erhaltet.



Manchmal nennt euch Daniel zwei Wege. Das dient dazu, dass ihr euch nicht ständig an den Posten trefft. Eure Lehrperson hat euch wahrscheinlich erklärt, was ihr tun sollt. Falls nicht, lest oben im Chat die Instruktionen unter "Für Gruppen".



Sammelt die Buchstaben der Posten für das Lösungswort:



Das Lösungswort: Daniel erklärt euch das in seiner Nachricht am letzten Posten. Macht die Auflösung, auch wenn ihr nicht sicher seid. Ihr erhaltet dann eine letzte Nachricht von Daniel und ein Diplom.

Deine Checkliste für die Schulreise

Klassenfahrt - Exkursion - Wandertag - Sporttag
mit Stadtführer Daniel

Team Work

Du hütst die Tourakte wie einen Schatz.

An den Highlights angekommen, liest du deinem Team die Hintergrundinformationen und Daniels Rätselfrage laut vor.

Moderator:in



Du bist unersetzlich, denn du führst dein Team von einem Highlight zum nächsten.

Dazu stehst du mit Daniel in Kontakt und folgst seinem Wegbeschrieb.

Navigator:in



Dein Job ist super spannend, denn du stehst in engem Kontakt mit Daniel.

Du schickst ihm die Antworten auf seine Rätsel und koordinierst seine Nachrichten mit deinen anderen Teammitgliedern.

Kommunikation



Du notierst fortlaufend die Buchstaben für das Lösungswort. Müsst ihr für ein Rätsel etwas aufschreiben, ist das dein Job.

Der krönende Abschluss der Tour liegt in deinen Händen.

Decoder:in



Du bekommst von Daniel Tipps für besonders gute Foto-Spots. Dein Job ist es, den Ausflug mit kreativen Schnappschüssen festzuhalten.

Teile sie mit deinem Team & info@finding-daniel.ch

Fotograf:in



Dein Guide für Schulreise

Klassenfahrt - Exkursion - Wandertag - Sporttag



Lesen & Sprechen

Lesen der Anweisungen, Tour-Inhalte,
Vorlesen:

- Lesen – Grundfertigkeiten: D.2.A.1e – h
- Lesen – Sachtexte: D.2.B.1.c / D.2.B.1.e / D.2.B.1.f
- Sprechen – Grundfertigkeiten: D.3.A.1a – f
- Dialogisches Sprechen: D.3.C.1a – f

Mathematik

Lösen von Rätseln:

- Operieren & Benennen: MA.1.A.3.c
- Mathematisieren & Darstellen: MA.3.C.2.e + h

Orientierung

Orientierung in der Stadt mithilfe von
Kartenmaterial (online oder offline) oder anhand
von Anweisungen:

- Sich orientieren: BS.1.A.1 3c + 3f
- Sich in Räumen orientieren: RZG.4.3.a

Überfachliche Kompetenzen

- Personale Kompetenzen: Selbständigkeit, Eigenständigkeit
- Soziale Kompetenzen: Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit
- Methodische Kompetenzen: Informationen nutzen, Aufgaben/Probleme lösen



Kompetenzen des Lehrplan 21

auf den Erlebnistrails der MyCityHighlight

Lesen, Sprechen & Hören

Die Schülerinnen und Schüler lernen, übersichtliche Sachtexte zu überblicken. Eine zentrale Fähigkeit ist es, wesentliche Informationen zu identifizieren. Auch wenn einzelne Wörter unbekannt sind, lernen sie, einen gut strukturierten Text als Ganzes zu verstehen. Diese Kompetenzen ermöglichen ihnen einen sicheren und reflektierten Umgang mit Sachtexten im schulischen und alltäglichen Kontext. Zudem verbessern sie durch Üben ihr Lesetempo und aktivieren ihren rezeptiven Wortschatz, indem sie vertraute Wörter und Wortbilder schnell erkennen.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem flüssigen und verständlichen Vorlesen. Dabei achten die Schülerinnen und Schüler auf eine angemessene Intonation und eine klare Aussprache. Sie bringen sich in Dialoge ein, indem sie abwechselnd zuhören sowie sprechen. Diese Fähigkeiten ermöglichen ihnen nicht nur ein besseres Textverständnis, sondern auch eine differenzierte Nutzung der Sprache im Alltag und im schulischen Lernen.

Beim Lesen und Vorlesen der Spiel-Unterlagen, der Anweisungen sowie der Texte während des Spielerlebnisses sowie bei Absprachen innerhalb der Teams werden die folgenden Kompetenzen gestärkt:

- Lesen – Grundfertigkeiten: D.2.A.1e – h
- Lesen – Sachtexte: D.2.B.1.c / D.2.B.1.e / D.2.B.1.f
- Sprechen – Grundfertigkeiten: D.3.A.1a – f
- Dialogisches Sprechen: D.3.C.1a – f
- Dialogische Hörsituationen: D.1.C.1

Sich in Räumen orientieren

Die Fähigkeit, sich sicher und eigenständig in der Umgebung zu orientieren, ist eine grundlegende Kompetenz für den Alltag. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Wege selbstständig zurückzulegen und dabei sichere sowie unsichere Stellen zu erkennen und Regeln im Verkehr zu beachten. Sie nutzen verschiedene Orientierungsmittel wie Skizzen, Karten oder Piktogramme, um Orte zu finden, Wege nachzuvollziehen und räumliche Beziehungen zu beschreiben. Sie erfassen räumliche Strukturen und erkennen markante Orientierungspunkte. Mithilfe von Orientierungsmitteln wie Kompass, GPS oder Verkehrsnetzplänen bewegen sie sich selbstständig.

Sie entwickeln sie ein tieferes Verständnis für natürliche und gebaute Umwelten. Diese Kompetenzen stärken nicht nur ihre Selbstständigkeit, sondern auch ihr räumliches Vorstellungsvermögen und ihr Bewusstsein für eine sichere Mobilität.

Beim Erkunden der Stadt, werden durch das Befolgen der Anweisungen sowie das Lesen von Kartenmaterial neue Räume erschlossen. Dadurch und durch das Nutzen von GPS Punkten und durch die Orientierung anhand von Merkmalen der Stadt wie baulichen Elementen, Schildern etc. werden die folgenden Kompetenzen gestärkt:

- Sich orientieren: BS.1.A.1 3c + 3f
- Sich in Räumen orientieren: RZG.4
- Sich orientieren: NMG.8.5. 2d - i

Kompetenzen des Lehrplan 21

auf den Erlebnistrails der MyCityHighlight

Überfachliche Kompetenzen

Sie spielen eine zentrale Rolle für das erfolgreiche Lernen und das Zusammenleben in der Schule und darüber hinaus. Sie umfassen personale, soziale und methodische Fähigkeiten, die den Schülerinnen und Schülern helfen, selbstständig zu handeln, mit anderen zu kooperieren und Herausforderungen zu bewältigen.

Durch die Förderung der Selbstständigkeit und Eigenständigkeit lernen die Kinder, Entscheidungen zu treffen und Aufgaben selbst organisiert zu bearbeiten. Gleichzeitig entwickeln sie ihre sozialen Kompetenzen, indem sie in Dialog treten, respektvoll mit anderen zusammenarbeiten und Konflikte konstruktiv lösen.

Auch methodische Kompetenzen sind von grosser Bedeutung: Die Schülerinnen und Schüler üben, gezielt Informationen zu nutzen, relevante Inhalte zu erschließen und sinnvoll anzuwenden. Sie lernen, Aufgaben und Probleme strukturiert zu lösen, indem sie passende Strategien auswählen und kritisch reflektieren.

Diese überfachlichen Kompetenzen stärken nicht nur den schulischen Lernerfolg, sondern bereiten die Kinder auch auf ein verantwortungsbewusstes und kooperatives Handeln in der Gesellschaft vor.

Beim Erschliessen des Spielkonzeptes, dem Umsetzen der Anweisungen und dem effektiven Spiel unterwegs in der Stadt, werden die folgenden Kompetenzen gestärkt:

- Personale Kompetenzen: Selbständigkeit, Eigenständigkeit
- Soziale Kompetenzen: Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit
- Methodische Kompetenzen: Informationen nutzen, Aufgaben/Probleme lösen

Weitere Kompetenzen

Ergänzend werden auf den Erlebnis Trails durch das Lösen von Rätseln vor Ort weitere Kompetenzen gestärkt. Dies sind im Bereich der Mathematik im Wesentlichen:

- Operieren & Benennen: MA.1.A.3.c
- Mathematisieren & Darstellen: MA.3.C.2.e + h

Weiter werden Logikrätsel, Wortspielereien, kleine Kreuzworträtsel oder ähnliches genutzt, um die Lösungen abzugreifen. Da sich die Lösungen fast ausschliesslich vor Ort in der Umwelt finden lassen, ist eine hohe Konzentration und ein aufmerksames Erforschen der Umwelt. Das Eintauchen in die spezifische Spiel-Welt stärkt das Vorstellungsvermögen der Schülerinnen und Schüler.