



Mystery Map

eine Fantasy-Lernumgebung für die 3. - 6.Klasse

Konzept:

Mit diesem Material kann eine fantastische, universell einsetzbare, fächerunabhängige Lernumgebung für Schülerinnen und Schüler der 3. - 6. Klasse geschaffen werden, die über das komplette Schuljahr hinweg in einem beliebigen Fach (z. B. Mathe, Deutsch) genutzt oder in einer Fantasy-AG eingesetzt werden kann.

Das Material richtet sich genauso an Eltern. Denn auch ein häuslicher Einsatz zur Motivierung bei den Hausaufgaben ist möglich.

Die im Unterricht eingesetzten Aufgaben (z. B. Arbeitsblätter, Seiten im Arbeitsheft) werden dabei in eine magische Welt eingebettet, bei der die Kinder eine eigene Figur (Elf, Mensch oder Oger) wählen, Abenteuer bestehen und Entscheidungen treffen können, z. B. eine Ausbildung und ein Begleittier aussuchen.

Nebenbei lesen die Kinder im Laufe des Schuljahres eine über 40-seitige Geschichte. Darin geht es um einen Abenteurer / eine Abenteurerin, der / die den seltsamen Geschehnissen rund um einen Drachen, der sein verschwundenes Ei sucht, auf den Grund geht. Dabei begegnet er / sie vielen magischen Wesen und muss Hindernisse überwinden.

Für die Bearbeitung einer Aufgabe erhalten die Kinder jeweils entweder

- 1 Schritt (zum Vorrücken auf dem Spielplan),
- 1 Stern (zur Verbesserung der Fähigkeiten ihrer Figur) oder
- 1 Münze (zum Kauf diverser magischer Utensilien).

Diese Fantasy-Lernumgebung fördert die Motivation der Kinder außerordentlich und kann zusätzliche Lernwege oder Pläne ersetzen.

Es sind keine Arbeitsmaterialien enthalten, denn es können beliebige (z. B. aus dem Lehrwerk) in den Rahmen eingebettet werden.



Leitfaden

Zeitliche Planung:

Das Material kann etwa ein Schuljahr lang genutzt werden, je nach Anzahl der hierfür ausgewählten Aufgaben (z. B. 1 Belohnung für 1 Arbeitsblatt oder 1 Seite im Arbeitsheft) und der Bearbeitungsgeschwindigkeit der SuS.

Zur Einordnung: Ein Schuljahr hat durchschnittlich 38 Schulwochen und 176 Schultage (ohne Ferien, Feiertage, Wochenenden).

Anzahl im Rahmen der Geschichte einsetzbarer Belohnungen/ Aufgaben:

- Mindestens 115 Schritte auf dem Spielplan (kürzester Weg mit Abkürzungen), 134 Schritte insgesamt (längster Weg)
- 65 Fähigkeitensterne (pro Ausbildung, 2.Ausbildung möglich)
- über 300 Münzen für 96 Utensilien und 9 Kleidungsstücke

Das bedeutet:

- Für langsamere Lerner: mit ca. 4 Aufgaben pro Woche wird das Ziel erreicht, dabei sollte der Fokus auf die Schritte gelegt und die Abkürzungen genommen werden
- Für schnellere Lerner: bis zu 12 Aufgaben pro Woche sind mit dem Spielplan plus Zusatzmaterial abgedeckt, wenn mindestens eine Ausbildung vollendet wird und sehr viele Münzen eingesetzt werden

Benötigtes Material:

- Kopiervorlagen aus diesem Materialpaket
- Utensilien zur Aufbewahrung (z. B. Ablagen für Arbeitsblätter)



Leitfaden

Vorbereitung (nur ein einziges Mal zu Beginn des Schuljahres nötig):

1. Kopieren:

Zur Ausgabe an die SuS:

- Deckblatt „Mystery Map“ für Schnellhefter (o. Ä.) in Klassenstärke
- AB „Meine Figur“ in Klassenstärke
- Spielplan in Klassenstärke
- AB „Inventar“ (wird erst später im Spielverlauf benötigt) in Klassenstärke
- AB „Geldbeutel“ und Bastelbogen in Klassenstärke (wird erst später im Spielverlauf benötigt, evtl. auf dickes Papier drucken)
- „Rucksack der Unendlichkeit“ in Klassenstärke (wird erst später im Spielverlauf benötigt)
- Ausschneidebogen „Elf“, „Mensch“ und „Oger“ (am besten vorher abfragen, wie viele Kinder jeweils welche Figur wollen)
- AB „Fähigkeiten - Magier/in“, „Fähigkeiten - Seher/in“, etc. (am besten vorher abfragen, wie viele Kinder jeweils welche Ausbildung wollen)

Zur Aufbewahrung bei der Lehrkraft:

- Kärtchen „Schritte“ und Kärtchen „Fähigkeitensterne“
- Kärtchen „Münzen“ (werden erst später im Spielverlauf benötigt, evtl. laminieren)
- Evtl. Schild „Schritte“, Schild „Fähigkeitensterne“, Schild „Münzen“ in groß oder klein, je nach Aufbewahrung (siehe folgende Seite)
- „Geschenke & Funde“ (in Klassenstärke, wird erst später im Spielverlauf benötigt, sollte aber immer für alle vorrätig sein, da für den Spielverlauf wichtig)



Leitfaden

- Marktstände (werden erst später im Spielverlauf benötigt, nicht in Klassenstärke nötig, müssen nicht immer alle vorrätig sein, wechselnde Angebote sorgen für Abwechslung)
- Kleidung (wird erst später im Spielverlauf benötigt, wechselnde Angebote sorgen für Abwechslung)
- Meister Schlecks Imbisswagen (wird erst später im Spielverlauf benötigt)
- Begleittiere (werden erst später im Spielverlauf benötigt)

2. Vorschläge zur Aufbewahrung des Materials:

- Schnellhefter für jeden Schüler/ jede Schülerin für: Deckblatt „Mystery Map“, AB „Meine Figur“, AB „Fähigkeiten“, „Spielplan“, „Inventar“, „Geldbeutel“, evtl. „Rucksack der Unendlichkeit“
- Karteikasten, in dem die Lesekarten (Din A5) aufbewahrt werden können
- 3 kleine Boxen für Schritte, Sterne oder Münzen (z. B. kleine Schatztruhen)
- Geschenke, Kleidung und Marktplatz mit Reißzwecken an der Wand befestigt zum eigenständigen Abschneiden (alternativ: mit Magneten an der Tafel aufgehängt o. bereits vorgeschnitten in einem Fotovorhang)
- Evtl. Ablagen für Arbeitsblätter/ Lernspiele, je nach gewünschtem Einsatz, z.B.
 - » Die SuS entscheiden nach einem ausgeteilten und erledigten Arbeitsblatt / einer erledigten Arbeitsheftseite o. Ä. selbst, ob sie Schritte, Sterne oder Münzen wollen
 - » Die SuS wählen selbstständig aus einer Lerntheke mit verschiedenen Arbeitsblättern (oder anderen Aufgaben), die Ablagen sind jeweils mit kleinen Schildern (Schild „1 Schritt“, Schild „1 Stern“, Schild „1 Münze“) markiert
 - » Die Lehrkraft hängt die großen Schilder (Schild „1 Schritt“, Schild „1 Stern“, Schild „1 Münze“) an die Tafel und schreibt konkrete Aufgaben (z.B. Seiten im Arbeitsheft) daneben

Leitfaden

Durchführung - Erste Stunde:

1. Die Kinder erhalten das Deckblatt „Mystery Map“, schreiben ihren Namen darauf und heften es in einen Schnellhefter.

Tipp: Wenn man das Deckblatt in eine Klarsichtfolie steckt und diese „falsch herum“ einheftet (sodass die Klarsichtfolie links anstatt rechts ist und dann umgeklappt wird, siehe Foto), bleibt das Deckblatt immer an erster Stelle.



2. Sie wählen eine Figur (Elf, Mensch, Oger) aus, kleben sie auf das Arbeitsblatt „Meine Figur“, geben ihr einen Namen und heften das Blatt in den Schnellhefter.

3. Sie wählen eine Ausbildung (Magier/in, Seher/in, Heiler/in, Kämpfer/in, Formwandler/in), kreuzen diese an und erhalten das jeweilige Arbeitsblatt „Fähigkeiten“ passend zur gewählten Ausbildung.
(Das Feld „Mein tierischer Begleiter“ bleibt vorerst leer, da die Figuren ihre Gefährten erst im Laufe der Geschichte treffen.)

4. Die Kinder erhalten den Spielplan (4 Seiten) und kleben diesen zusammen. Sie können ihn falten und ebenfalls in die Klarsichtfolie stecken, sodass er immer griffbereit ist.

5. Erklärung: „Wenn du eine Aufgabe (z.B. ein Arbeitsblatt aus dieser Lerntheke) erledigt hast, erhältst du entweder einen Stern oder einen Schritt. Mit dem Stern kannst du die Fähigkeiten deiner Figur verbessern. Mit dem Schritt kannst du auf dem Spielplan ein Feld vorrücken.“

6. Die Kinder kleben den ersten Schritt für die erledigten Vorbereitungen auf das erste Feld des Spielplans. Die Lehrkraft liest den Anfang der Geschichte „Die Versammlung“ (Text 1) vor.

7. Die Kinder starten mit ihren Aufgaben.

Leitfaden

In ihrem eigenen Tempo werden die Kinder nun in der Geschichte vorankommen und somit nach und nach weitere der vorbereiteten Materialien benötigen. Hier eine Übersicht über den groben Verlauf:

Nr.	Was passiert?
1	Start
3	Erstmals AB „Inventar“
4	Geschenk „Heilkräuter“
5	Mind. 1 Stern im Bereich „Geschicklichkeit“ nötig, um weiterzukommen
7	Mind. 1 Stern im Bereich „Kreativität“ nötig
8	Geschenk: 2 Münzen AB „Geldbeutel“ mit Bastelbogen
9	Ab sofort Einkauf am Markt möglich
10	Geschenk „Portalkristalle“
12	(5 Münzen gefunden; nur wenn langer Weg statt Abkürzung gewählt wurde)
13	Mind. 1 Stern im Bereich „Schnelligkeit“ nötig
19	Ab sofort Kleiderkauf möglich
20	Geschenk „Regenmacher“
21	Mind. 1 Stern im Bereich „Ausdauer“ nötig
22	Geschenk „Echsenporling“
25	Mind. 2 Sterne im Bereich „Ausdauer“ nötig
27	Mind. 2 Sterne im Bereich „Empathie“ nötig
31	Mind. 1 Stern im Bereich „Mut“ nötig
33	3 Münzen
35	Geschenk „Quellflasche“

Nr.	Was passiert?
36	Ab sofort Einkauf bei Meister Schlecks Imbisswagen möglich
37	Geschenk „Kochlöffel“
42	(3 Sterne)
43	Mind. 2 Sterne im Bereich „Intelligenz“ nötig
47	Mind. 2 Sterne im Bereich „Mut“ nötig
50	Mind. 1 Stern im Bereich „Gedächtnis“ nötig
51	Geschenk „Laterne“
53	Mind. 3 Sterne im Bereich „Intelligenz“ nötig
56	Wahl des tierischen Begleiters
60	(3 Schritte)
62	Mind. 3 Sterne im Bereich „Empathie“ nötig
65	Geschenk „Amulett der Fürsorge“
67	Mind. 2 Sterne im Bereich „Stärke“ nötig
69	Mind. 2 Sterne im Bereich „Kreativität“ nötig
74	(5 Münzen)
75	Mind. 3 Sterne im Bereich „Kreativität“ nötig
77	Mind. 3 Sterne im Bereich „Mut“ nötig
80	Mind. 3 Sterne im Bereich „Überzeugungskraft“ nötig
84	Mind. 2 Sterne im Bereich „Gedächtnis“ nötig

Mystery Map

ein Fantasy-Abenteuer
für...



Name: _____



Meine Figur

Name: _____

Art: ☐ Elf
☐ Mensch
☐ Oger

Figur
(Elf, Mensch oder
Oger) auswählen,
ausschneiden und
hier aufkleben.

Meine Ausbildung:

- ☐ Magier/in
- ☐ Seher/in
- ☐ Heiler/in
- ☐ Kämpfer/in
- ☐ Formwandler/in

Mein tierischer
Begleiter:



Name: _____

Figur Oger



Kleidung



Blätterumhang

Preis: 6 Münzen

Schützt optimal gegen Wind und Wetter, wasserdicht, macht unempfindlich gegen Windstöße oder magische Schubkräfte



Schuppenhelm

Preis: 3 Münzen

Macht unsichtbar, solange man sich nicht bewegt und das Schild heruntergeklappt ist



Mooschuhe

Preis: 4 Münzen

Laufen weich und sanft, damit kann man ohne Anstrengung weite Strecken zurücklegen, in den Schuhabdrücken wachsen Blümchen



Lavasuppe

Preis: 3 Münzen
Mit Chiliflocken,
wärmt blitz-
schnell, scharf
und feurig



Glimmer- Kartoffeln

Preis: 2 Münzen
Mit schimmernder
Zitronenbutter
gebacken und
schmackhaften
Kräutern bestreut



Wurzelwurm- Nudeln

Preis: 3 Münzen
Spiralförmig
und leicht
pfeffrig – echte
Waldküche



Salat nach Art der Feen

Preis: 2 Münzen
Mit Blütenkäse,
Kichererbsen,
feinen Kräutern
und Honig-Senf-
Dressing

Meister Schlecks Imbisswagen



Schatten-Burger

Preis: 4 Münzen
Dunkles
Vollkornbrötchen,
Quinoapatty,
lila Soße,
würzig, gesund &
sättigend



Flatschknödel in Pampe

Preis: 3 Münzen
Grünlicher
Knödel mit
glibberiger, aber
überraschend
leckerer Pilzsoße



Trolltoffees

Preis: 1 Münze
Kleine Bonbons,
dehnen sich im
Mund aus,
schmecken jedes
Mal anders



Sternenkekse mit Knisterkern

Preis: 1 Münze
Schmecken nach
Vanille, machen
kurzzeitig fröhlich

The background features a decorative border with a map theme. It includes a compass rose at the top, a green hill with a pear and an apple, a blue river, a purple flower, and a small town with a church and a bridge at the bottom left.

Mystery Map

Lesetexte

Die Versammlung

1

Die Turmglocken klingen. Auf den Straßen tummeln sich die Leute: Elfen, Menschen, Oger und andere Wesen der magischen Welt. Alle streben in Richtung des Dorfplatzes, wo die Dorfälteste Ura-Fia auf einer kleinen Bühne steht und schweigend wartet. Als die Menge ruhiger wird, setzt die kleine, runzelige Frau an, die Einberufung des Dorfrates zu erklären. Ihre klare Stimme bringt auch die letzten Ankömmlinge und Tuschler zum Lauschen: „Wie ihr sicher bereits mitbekommen habt, ist die Natur in Aufregung. Die Pflanzen wachsen in eigenartigen Mustern. Tiere sind verschwunden. Und erstmals seit über 200 Jahren wurde der große Feuertorndrache am Himmel gesichtet. Etwas geht vor sich! Wir müssen der Sache auf den Grund gehen!“

Dein Auftritt

2

Mit zitterigen Beinen, aber dennoch erhobenen Hauptes betrittst du die Bühne. Alle Augen sind auf dich gerichtet. Während du die Menge mit deinem Blick überfliegst, entdeckst du einige vertraute Personen. Erstaunen, Sorge und Bewunderung erkennst du in ihren Gesichtern. Mit klopfendem Herzen blickst du über die Menge hinweg und konzentrierst dich wieder auf die beruhigende Stimme der Dorfältesten. Gerade kündigt Ura-Fia an: „Darum entsenden wir diese mutige Nachwuchskraft.“ Tobender Applaus lässt sie ihre Rede unterbrechen. Anschließend setzt die Dorfälteste ihre Ansprache fort: „...“, um den seltsamen Ereignissen auf die Spur zu kommen und zu tun, was nötig und tugendhaft ist.“

Auf ins Abenteuer

3

Nun wendet sie sich an dich und übergibt dir eine Umhängetasche, gefüllt mit Proviant für mehrere Tage. „Möge die Magie über dich wachen und deine Abenteuer von Erkenntnis und Gelingen gekrönt sein!“, verabschiedet Ura-Fia dich. Die Menge teilt sich, um den Weg zum Ausgang des Dorfes freizumachen und du schreitest hindurch. Viele deiner Freunde, Klassenkameraden und auch deine Familie stehen am Rand und wünschen dir noch auf die Schnelle Glück oder umarmen dich kurz. Du verlässt den Versammlungsplatz. Schon nach Kurzem bist du am Rand des Dorfes angekommen, alleine, wo keine Häuser mehr stehen und der Wald in Sichtweite ist. Nun gibt es kein Zurück mehr! Mit einem neugierigen Kribbeln im Körper beginnst du deine Reise.
→ Hol dir das Arbeitsblatt „Inventar“.

Hilfreiche Funde

4

Kaum bist du am Ortsschild vorbei, endet die mit groben Steinen gepflasterte Straße. Du setzt deinen Fuß auf den Waldpfad. Die Kiesel und der Staub knirschen unter deiner Sohle. Am Wegesrand entdeckst du eine kleine Blutkirsche. Der Baum hat zwar noch keine Früchte an den Ästen. Doch du hast gelernt, dass ihre Blätter starke Heilkräfte haben. Vorsichtig pflückst du einige ab. Ein Stück weiter bemerkst du auf einem großen Stein die Spinnweb-Geisterwurz, ebenfalls eine magische Heilpflanze, und nimmst sie mit. Allmählich wird der Wald dichter. Unter einer Tanne findest du schließlich noch einige Elfenfingerblumen. Auch diese packst du ein. Nun hast du einen guten Grundstock für das Anrühren hilfreicher Tränke und Salben.
→ Hol dir das Geschenk „Heilkräuter“.

Happy End

93

Einige Tage später sind die verschollenen Tiere bereits alle wohlbehalten zurückgekehrt und die Natur scheint wieder im Gleichgewicht zu sein.

Die Dorfälteste, Ura-Fia, überreicht dir in einem feierlichen Rahmen den Verdienstorden der magischen Welt als Anerkennung für deinen Mut und deine Leistung. Auch dein tierischer Gefährte erhält eine Auszeichnung und wird von der Dorfgemeinschaft offen und freundlich aufgenommen.

Doch es warten garantiert noch viele weitere Abenteuer auf euch ...



Händler



37

38

39

40

41

42

43

44



Markt

17

16

15

14

13

12

9

10

11