

Sandra Müller-Hoffmann

Mysterys

Erdkundeunterricht

5–10

Schüleraktivierende Materialien zur Förderung des vernetzten Denkens und der Problemlösekompetenz



Mit Diagnose- und Bewertungsbögen

GRATIS-DOWNLOADS für das Fach Erdkunde

Sichern Sie sich 2 originelle, komplett ausgearbeitete Unterrichtsstunden, die aus dem Stegreif in maximal 5 Minuten vorbereitet sind – ideal für Vertretungsstunden.



Download der Gratis-Materialien unter
www.auer-verlag.de/07246DK1



GRATIS!

Land	Hauptstadt	Fläche	Währung	Währungssymbol
1. Argentinien	Buenos Aires	2.780.000 km²	Argentinische Peso	₳
2. Australien	Canberra	7.740.000 km²	Australische Dollar	₳
3. Brasilien	Brasília	8.510.000 km²	Brasilianischer Real	R\$
4. Kanada	Ottawa	9.980.000 km²	Canadischer Dollar	₳
5. Mexiko	Mexiko-Stadt	1.960.000 km²	Mexikanischer Peso	₳
6. USA	Washington D.C.	9.830.000 km²	US-Dollar	₳
7. China	Peking	9.700.000 km²	Chinesischer Yuan	¥
8. Indien	New Delhi	3.280.000 km²	Indische Rupie	₹
9. Japan	Tokio	377.000 km²	Japanischer Yen	¥
10. Südkorea	Seoul	100.000 km²	Südkoreanischer Won	₩
11. Nordkorea	Pjöngjang	120.000 km²	Nordkoreanischer Won	₩
12. Taiwan	Taipei	36.000 km²	Taiwanischer Dollar	₳



1. Auflage 2018
© 2018 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Covergestaltung: annette forsch konzeption und design, Berlin
Umschlagfoto: Mädchen gestreiftes Shirt: istock by Getty images, Stock-Fotografie-ID: 587550980,
Bildnachweis: ghoststone; Mädchen gelbe Jacke: istock by Getty images, Stock-Fotografie-ID: 595321968,
Bildnachweis: ghoststone; Mädchen grauer Pulli: istock by Getty images, Stock-Fotografie-ID: 600082210,
Bildnachweis: ghoststone
Illustrationen: Corina Beurenmeister, Boris Braun, Marion El-Khalafawi, Steffen Jähde, Tina Pohl, Bettina Weyland
Satz: tebitron gmbh, Gerlingen
ISBN 978-3-403-37989-8
www.auer-verlag.de

Vorwort (Begriffsbestimmung und Hinweise zur Durchführung)	4
1. Mysterys für die Jahrgangsstufen 5/6	
1.1 Weihnachtsbaummärchen.	12
1.2 Gefahr in Verzug – Leben in Neapel am Vesuv	22
1.3 Die Kuckucksretter – Wochenmarkt versus Supermarkt	30
2. Mysterys für die Jahrgangsstufen 7/8	
2.1 Abseits – Leben im tropischen Klima	39
2.2 Mit Weitblick – Die Rettung des Aralsees.	48
3. Mysterys für die Jahrgangsstufen 9/10	
3.1 Klimawandel – Untergang Kiribati.	57
3.2 Welternährung – Die Avengers & der neue Superheld.	67
4. Methode Mystery – Präsentation, Bewertung und weitere Einsatzmöglichkeiten	
4.1 Wieder ein Fall gelöst: Mysterys präsentieren	78
4.2 Unter der Lupe: Mysterys bewerten	80
4.3 Auf eigene Faust: Mysterys zum Selbermachen	84
4.4 Voller Einsatz: Mini-Mysterys in Vertretungsstunden (Palmölplantagen, Goldabbau in Afrika).	85
Bildquellenverzeichnis	92

Das Wort Mystery lässt aufhorchen und setzt sofort viele Assoziationen frei: Geheimnisse, mysteriöse Gestalten, die im Trenchcoat durch Nebelschwaden laufen, ein verlassenes Hafengelände bei Vollmond, Sherlock Holmes und Dr. Watson. Gedanken kommen in Bewegung und Zusammenhänge tun sich auf.

Die Methode Mystery erreicht genau dieses. Fakten und Inhalte werden vorgegeben, mit ihnen muss jongliert werden: zusammensetzen, kombinieren, aufdecken und rekonstruieren, bis irgendwann die Zusammenhänge klar sind und das Rätsel gelöst ist.

Sie sind neugierig auf die Methode Mystery? Das Mystery-Fieber hat Sie und Ihre Schüler¹ bereits gepackt? Dieses Buch ist auf jeden Fall für Sie genau richtig. Sie erfahren hier Grundlagen und Wissenswertes über die Methode und erhalten Tipps zum Einsatz. Sie finden etliche Beispiele zu verschiedenen Themen, eine Anleitung zum Entwerfen eigener Mysterys, Ideen zur Präsentation der Ergebnisse und Möglichkeiten der Bewertung.

Auf Spurensuche: Definition der Methode Mystery

In den 90er Jahren beschäftigte sich in Großbritannien eine Gruppe aus Wissenschaftlern und Lehrern um Professor David Leat damit, Denken lernen (teaching thinking) in das Geografie-Curriculum aufzunehmen (Thinking Through Geography). Dafür entwickelten sie verschiedene Strategien, woraus letztendlich die Methode Mystery hervorging.

Wie das Wort Mystery (deutsch: Geheimnis) schon ahnen lässt, ist es das Ziel, etwas Verborgenes, Geheimes durch detektivische Arbeit aufzudecken. Konkret bedeutet dies, dass bei jedem Mystery eine Leitfrage beantwortet werden muss. Dafür steht eine ganze Anzahl Informationskärtchen zur Verfügung. Mit diesen muss schließlich die Antwort auf die Leitfrage hergeleitet und auf einem Plakat visualisiert werden. Ein typisches Mystery besteht aus verschiedenen Handlungs- bzw. Sachsträngen zu einem bestimmten Problemfeld. Eine Geschichte mit konkreten Personen stellt den Bezug zur Alltagswelt her. Informationen zu einem oder mehreren Themengebieten liefern das nötige Fachwissen. Eine Besonderheit dieser Methode ist ihre Ergebnisoffenheit: Den einen richtigen Lösungsweg, der zur einen richtigen Antwort führt, gibt es nicht. Vielmehr sind alle Ergebnisse richtig, solange sie logisch nachvollziehbar sind. (Dementsprechend handelt es sich bei den Musterlösungen im Praxisteil nur um eine Lösungsmöglichkeit zur Veranschaulichung für die Lehrkraft, die wahrscheinlich so kein zweites Mal entstehen wird.)

Das Mystery zählt zu den kooperativen Lernmethoden, d. h., die Stärken dieser Methode kommen erst bei einem Einsatz in Gruppenarbeit vollständig zum Tragen.

Mysterys weisen viele Merkmale des Spiels auf und können deswegen den spielerischen Methoden zugeordnet werden: Sie sind zweckfrei (einmal abgesehen davon, dass die Schüler etwas lernen sollen), denn das Ziel, die Beantwortung der Leitfrage, ist immanent. Wie auch im Spiel vergessen die Schüler bei der Bearbeitung des Mysterys bestenfalls die Zeit, sie sind im Flow – ein Zeichen für intrinsische Motivation. Im Spiel wird aktiv gehandelt und auch Mysterys besitzen einen hohen Grad an Handlungsorientierung. Dieses Handeln findet in einer Scheinwelt statt, die hier mit der Rahmengeschichte geschaffen wird. Schließlich müssen sich die Schüler beim Mystery, wie bei jedem anderen Spiel, an bestimmte Regeln halten.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

Die Faktenlage: Stärken der Methode Mystery

Vor wenigen Jahren noch war die Methode Mystery in Deutschland nahezu unbekannt. Innerhalb kurzer Zeit hat sie an Popularität gewonnen und gehört inzwischen zu den Standardmethoden eines modernen Unterrichtens. Es wird wohl kaum mehr einen Referendar geben, der ohne praktische Mystery-Erfahrungen den Vorbereitungsdienst abschließt. Mysteries sind mehr als nur ein didaktischer Modetrend; Mysteries sind eine Methode mit didaktischem Mehrwert:

Mysteries sind kompetenzorientiert.

Schüler müssen in der Lage sein, neue Aufgaben- und Problemstellungen zu lösen, indem sie Wissen und Fähigkeiten abrufen und reflektieren können. In diesem Zusammenhang muss Unterricht Lern- und Anwendungssituationen bieten, in denen die Schüler Kompetenzen erlernen bzw. trainieren und festigen. Dafür eignet sich die Methode Mystery. Warum? Mysteries bieten **Problemstellungen**, indem sie üblicherweise zur Beschäftigung mit Themenkomplexen anregen, die an sich schon problemorientiert sind (z. B. Gefahr durch Naturkatastrophen, Klimawandel, Wassermangel). Auch die Leitfrage wirft ein Problem auf oder verlangt zumindest die Klärung eines Sachverhaltes. Hierfür sind die Bereitschaft dazu, ein bestimmtes Wissen und gewisse Fähigkeiten, also Kompetenzen, notwendig. Folglich trainieren unsere Schüler Kompetenzen, indem sie Mysteries bearbeiten. Die **Bereitschaft**, die Problemstellung zu lösen, ist dank des motivierenden Effektes von Mysteries grundsätzlich gegeben und das notwendige **Wissen** befindet sich auf den Kärtchen. Bestimmte **Fähigkeiten**, die man in ihrer Gesamtheit mit vernetztem Denken umschreiben kann, rücken nun in den Fokus²:

- Organisation von verschiedenartigen Informationen (die nahezu gleichzeitig aufgenommen werden)
- Herstellen von zeitlichen und räumlichen Bezügen (durch die Beschreibung von Fakten und Abläufen in Zeit und Ort)
- Bewertung und Selektierung von Informationen nach ihrer Wichtigkeit
- Aufrechterhaltung der Vorstellung von dem, was erreicht werden soll (das Ziel vor Augen haben)
- Kategorisierung von Informationen
- Herstellen von Zusammenhängen (z. B. Kausalketten und Wirkungsgefüge)
- Aufstellen von Hypothesen und Überprüfung mit logischer Beweisführung
- Visualisierung von Zusammenhängen (durch ein Wirkungsgefüge auf dem Plakat)

Ganz nebenbei verankert sich das Faktenwissen durch diesen aktiven Umgang damit nachhaltig. Meist bezieht sich die Leitfrage auf eine Rahmenhandlung, in der fiktive Personen vor ein Problem gestellt sind. Dementsprechend fordern viele Mysteries ein Sich-Hineinversetzen in andere, also die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel, ein.

Mysteries legen so den Grundstein für ein zukünftiges, reflektiertes, verantwortliches also kompetentes Handeln unserer Schüler.

² Vgl. Leat, David/Nichols, Adam, *Mysteries Make You Think*, Geographical Association, 1999, S. 38 f.

Mysterys fördern die Motivation.

Selbst wenn eine Klasse mit dieser Methode noch nicht vertraut ist, lässt sich das Schülerinteresse allein mit dem Wort Mystery wecken. Etwas Mysteriöses ist immer spannend und aufregend. Da kann man ja mal hinhören. Natürlich ist das ein sehr oberflächliches Interesse, aber der Funke ist damit entzündet.

Während der Arbeitsphase ist die Methode Mystery „selbstmotivierend“: Durch die Leitfrage erhält das Mystery **Rätselcharakter**, der bei Schülern generell recht beliebt ist. Auch die Sozialform, üblicherweise die **Gruppenarbeit**, begünstigt die Aufrechterhaltung der Motivation. Außerdem sind Mysterys **lösungsorientiert**, d. h., die Beantwortung der Leitfrage steht als übergeordnetes Ziel im Raum. Das Ziel vor Augen wiederum motiviert und treibt den Arbeitsprozess an. Schließlich trägt auch die Tatsache, dass es keine einheitliche Lösung gibt, dazu bei, das Interesse der Schüler während der gesamten Arbeitszeit zu erhalten. Die Bearbeitungsphase wird als sinnhaft empfunden, denn die Lösung steht nicht schon vorher fest.

Mysterys fördern die Kommunikation.

Um Mysterys erfolgreich zu lösen, müssen die Schüler einer Arbeitsgruppe miteinander kommunizieren. Neben der Beachtung der üblichen Grundregeln einer gelingenden Kommunikation, wie z. B. andere ausreden lassen, zuhören etc., ist es vor allem das Versprachlichen von geografischen Inhalten, das diese Methode besonders wertvoll macht. Fast alle Fähigkeiten des vernetzten Denkens nach Leat (siehe oben) bauen auf fachspezifische Kommunikation auf. So kann Kategorisieren nur gelingen, wenn sinnvolle Kategorien benannt werden. Informationen zu bewerten und vor allem diese Bewertung den anderen Gruppenmitgliedern nahezubringen, verlangt eine klare, eindeutige und damit nachvollziehbare Argumentation und Diskussion geografischer Sachverhalte. Hypothesen aufzustellen und zu überprüfen, fordert ebenso kommunikative Kompetenzen ein. Aber nicht nur die Arbeitsphase, sondern auch die Präsentation der Ergebnisse ist ohne Kommunikation nicht denkbar. Prägnantes mündliches, aber auch schriftliches Formulieren von geografischen Zusammenhängen ist hier von großer Wichtigkeit. Schließlich fordert die Reflexionsphase sogar das Versprachlichen des Arbeitsprozesses ein und es bietet sich hier sogar die Möglichkeit der Metakommunikation an, also dem Versprachlichen der kommunikativen Prozesse während der Arbeitsphase.

Mysterys fördern soziale Kompetenzen.

Ursprünglich sind Mysterys für die Arbeit in der Gruppe konzipiert. In bestimmten Situationen ist auch eine paarweise Bearbeitung denkbar. Die Arbeitsphase findet also immer innerhalb eines sozialen Gefüges statt und fordert deswegen soziale Kompetenzen ein, wie z. B. Teamfähigkeit, Impulskontrolle, Sich-Einbringen-Können, respektvollen Umgang miteinander, Kompromissfähigkeit, Konfliktlösungsfähigkeit, Zuverlässigkeit und natürlich die kommunikativen Kompetenzen.

Mysterys fördern Kreativität.

Unstrukturierte Informationen müssen in einem Mystery sinnvoll, nach Möglichkeit originell und ansprechend zusammengefügt und visualisiert werden. So gesehen kann man von einer schöpferischen Tätigkeit sprechen. Der Gestaltungsspielraum ist nahezu grenzenlos, der hohe Grad an Handlungsorientierung fordert die Kreativität geradezu heraus.

Mysterys fördern Metakognition.

Die Reflexionsphase bietet die eher seltene Gelegenheit zur Metakognition. Dabei werden die abgelaufenen kognitiven Prozesse noch einmal bewusst durchdacht. Es besteht also die Möglichkeit, im Nachhinein gedankliche Wege ein zweites Mal zu gehen und dabei zu bewerten. Auch alternative Ansätze können durchgespielt werden. Dadurch erweitert sich der Erfahrungsraum der Schüler besonders in Bezug auf die Selbstreflexion und die eigene Entscheidungsfindung.

Vor Ermittlungsbeginn: Tipps zum Einsatz der Methode Mystery

Der idealtypische Ablauf eines Mysterys ähnelt dem anderer projektorientierter bzw. kooperativer Methoden. Der eigentlichen Durchführung geht eine Vorbereitungsphase voraus. Nach der Präsentation der Ergebnisse erfolgt eine Reflexionsphase.

Vorbereitung

Im Vorfeld sollten unbedingt allgemeine Verhaltensregeln mit den Schülern abgeklärt bzw. noch einmal in Erinnerung gerufen werden. Dazu gehören z. B. leises Arbeiten oder ein zügiger Arbeitsbeginn, wenn sich das Mystery über mehrere unzusammenhängende Unterrichtsstunden erstreckt.

Auch wenn die Klasse bereits Erfahrung mit der Methode besitzt, ist es ratsam, eine stark vereinfachte Arbeitsanleitung im Vorfeld durchzusprechen und eventuell während der gesamten Arbeitsphase zu visualisieren. Sie dient den Schülergruppen zur groben Orientierung innerhalb des eigenen Arbeitsprozesses. Die detaillierten Anweisungen auf dem Einstiegsarbeitsblatt sind dann als „Feintuning“ für das jeweilige Mystery zu verstehen. Eine solche im Klassenzimmer visualisierte Anleitung könnte folgendermaßen aussehen:

Alles LOGI?**Lesen – Ordnen – Gestalten und kleben – In Worte fassen**

Außerdem muss die Einteilung der Arbeitsgruppen (zu je drei bis fünf Personen) im Vorfeld geschehen. Ob dabei den Schülern freie Wahl gelassen wird, die Auswahl gezielt durch die Lehrkraft erfolgt oder ob Zufallsgruppen gebildet werden, das sollte gut überlegt werden. Eine pauschale Empfehlung ist nicht sinnvoll, da eine gute Entscheidung die individuellen Gegebenheiten der Klasse berücksichtigt. Generell ist die Motivation bei selbstbestimmten Arbeitsgruppen recht hoch. Oftmals finden sich dann Schüler mit ähnlichem Leistungsniveau zusammen. Dementsprechend können Arbeitswille, Ergebnisqualität und Arbeitstempo der einzelnen Gruppen sehr unterschiedlich sein. Des Weiteren sollte auf jeden Fall vermieden werden, dass sich eine „Außenseitergruppe“ aus weniger akzeptierten Schülern bilden muss. Die Zusammensetzung von Zufallsgruppen wird bei Schülern im Allgemeinen widerstandslos akzeptiert. Das Risiko, dass dabei, zumindest aus der Sicht der Lehrkraft, ungünstige Kombinationen zustande kommen können, muss eingegangen werden. Eine vom Lehrer bestimmte Gruppenzusammensetzung wirkt sich unter Umständen negativ auf Motivation und Arbeitswillen aus. Möglich ist auch eine Kompromisslösung, bei der die Lehrkraft die Auswahl zum Teil steuert, dem Zufall aber immer noch Raum bietet. Dies kann z. B. mithilfe von Farbkärtchen, die der Lehrer austeilt, geschehen: Es ist dabei möglich, eine begrenzte Anzahl von Kärtchen gezielt zu vergeben.

Um die Aufmerksamkeit wirklich aller Schüler zu garantieren, ist es hilfreich, den Einstieg,

nämlich die Geschichte und die detaillierte Arbeitsanleitung, noch im Klassenverband zu lesen. Jetzt können letzte Fragen geklärt werden, bevor es in die Gruppen geht.

Damit die Arbeitsphase starten kann, müssen Gruppentische gebildet werden und das benötigte Material sollte bereitliegen: pro Gruppe ein Plakat, ein Kuvert mit den geschnittenen Mystery-Kärtchen und fünf bis sieben Büroklammern, dicke Farbstifte und Kleber. Die Büroklammern können hilfreich sein, um die sortierten Kärtchen zu fixieren, besonders dann, wenn am Stundenende das unfertige Mystery weggeräumt werden muss.

Durchführung

Die Lehrkraft sollte das Mystery unbedingt im Vorfeld selbst ausprobieren und sich nicht scheuen, bei Bedarf Veränderungen vorzunehmen. Möglicherweise ist die Anzahl der Kärtchen für die individuelle Klasse nicht passend. Bestimmt lässt sich das eine oder andere entfernen, eventuell muss der Klasse stattdessen eine Vorinformation gegeben werden (vgl. Simpel-Version in: Weihnachtsbaummärchen). Ebenso ist es denkbar, dass die Lehrkraft oder auch die Schüler zusätzliche, eigene Kärtchen entwerfen. Mit verschiedenfarbigen Kärtchen kann den Schülern bei Bedarf eine Vorstrukturierung an die Hand gegeben werden (vgl. Welternährung – The New Avenger).

Während der Arbeitsphase sollten die Schüler immer wieder zu Kreativität und künstlerischer sowie gedanklicher Freiheit ermutigt werden. Bei der Plakatgestaltung ist es z. B. möglich, die Erweiterungs- oder Vertiefungskärtchen auf separaten Mini-Plakaten zu arrangieren und diese dann an das Hauptplakat anzuheften (vgl. Welternährung – The New Avenger). Die Visualisierung ist auch in Form eines Lapbooks denkbar. Keinesfalls darf vorher die Musterlösung gezeigt werden – auch nicht ganz kurz. Die Lehrkraft hält sich während der Arbeitsphase im Hintergrund und gibt nur auf ausdrückliches Verlangen dosierte Hilfestellungen.

Zum Abschluss der Arbeitsphase könnte jede Gruppe einen farbigen Klebepunkt erhalten, der die Schüler selbst repräsentiert. Dieser soll nun im Plakat an einer passenden Stelle angebracht werden: Was hat der Sachverhalt mit UNS zu tun? In welcher Beziehung stehen WIR zum Problem? Was geht UNS das an?

Präsentation

Die Präsentationsphase erfüllt mehrere Funktionen. Zum einen können die Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse mit Stolz vorzeigen; die Arbeitsphase wird dadurch sinnhaft, wenn danach ein Publikum die Früchte der Anstrengung wertschätzt. Zum anderen erhalten die Schüler Einblick in die Ergebnisse anderer Gruppen. Automatisch wird verglichen; auch in Bezug auf die eigene Leistung. Die Vielfalt führt direkt vor Augen, was in der Schule oft untergeht: Es gibt verschiedene sinnvolle (Denk-)Wege, um Probleme anzugehen. Den einzig richtigen Lösungsweg gibt es hier, wie auch in vielen anderen Lebenssituationen, nicht. Bei der Präsentation werden die verschiedenen Denk- und Lösungswege der Gruppen gemeinsam nachvollzogen und somit das Nachdenken über das Nachdenken, also die Metakognition, gefördert. Des Weiteren wollen auch die Techniken des Präsentierens, also z. B. das freie Vortragen vor anderen, gelernt und geübt sein. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit dafür (Methoden zur Präsentation siehe Kapitel 4.1: Wieder ein Fall gelöst: Mysterys präsentieren).

Reflexion

Die Mystery-Unterrichtseinheit wird mit einer Reflexionsphase beendet. Vielen Schülern fällt es schwer, sich völlig frei zu den vergangenen Stunden zu äußern, deswegen empfiehlt sich in den allermeisten Fällen eine fragengeleitete Reflexion:

- Welcher Zusammenhang besteht zwischen dir/deinem Leben und dem Mystery?
- Was weißt du jetzt, was du vorher nicht wusstest? Was hat dich überrascht?
- Welche Kärtchen bzw. Inhalte führten innerhalb der Gruppe zu Diskussionen? Wie wurden die Unstimmigkeiten beigelegt?
- Welcher Arbeitsschritt führte dazu, dass die Leitfrage klar wurde?
- Was hat während der Arbeitsphase in der Gruppe gut funktioniert?
- Was hat während der Arbeitsphase in der Gruppe nicht so gut funktioniert?
- Gab es eine Rollenverteilung in der Gruppe (Manager, Zeitwächter, Plakatgestalter, ...)? Wenn ja, welche Rollen wurden eingenommen? Geschah die Verteilung der Rollen bewusst oder unbemerkt?
- Welche Schwierigkeiten traten bei der Plakatgestaltung/Präsentation auf?
- Was „lief dabei fast von selbst“?

Diese Leitfragen sollen Gesprächsanlässe schaffen bzw. ein ins Stocken geratene Gespräch anstoßen. Keinesfalls sind sie von oben bis unten „abzuarbeiten“. Zur Abrundung kann über den Satz „Ich möchte gerne wieder ein Mystery bearbeiten.“ abgestimmt werden.

Ebenfalls denkbar ist der Einsatz von Selbstreflexionsbögen. Diese fordern vom Schüler die Einschätzung seines Verhaltens und seines Kompetenzniveaus ein. Außerdem wird über den eigenen Lernzuwachs reflektiert. Ein Beispiel für einen Selbstreflexionsbogen befindet sich auf der nächsten Seite.

Problemfelder

Mysteries laufen nicht immer reibungslos ab. Einige typische Schwierigkeiten können jedoch mit einfachen Maßnahmen bereits im Vorfeld ausgeschlossen bzw. während der Durchführung behoben werden.

Einführung der Methode

Auch die Methode Mystery muss erlernt werden. Wenn eine Klasse keine Vorerfahrungen damit besitzt, sollte mit einer reduzierten Kärtchenanzahl gearbeitet werden. In der 8. und 9. Jahrgangsstufe eignen sich zum Einstieg auch die beiden Mini-Mysteries ab Seite 86 (Kapitel 4.4). Besonders in der 5. und 6. Klasse kann erstmals nur eine einfache Kausalkette (wenn → dann/wenn → dann ...) in Partnerarbeit gelegt und geklebt werden, bevor z. B. die Simple-Version des Weihnachtsbaummärchens (siehe Seite 12) zum Einsatz kommt. Schülern ist oftmals nicht klar, was ein Wirkungsgefüge ist. Hier kann ein konkretes Beispiel, das gemeinsam besprochen wird, Abhilfe schaffen. Dieses sollte aber aus einem ganz anderen Themenbereich stammen, da jede Art von Musterlösung die Kreativität einschränkt.

Auf jeden Fall benötigen ungeübte Mystery-Klassen während der gesamten Arbeitsphase Ermutigung zum „Querdenken“ und Kreativsein. Alles ist erlaubt, wenn es zum Ziel führt: Kärtchen ausschließen, weitere Kärtchen erfinden, Symbole aller Art verwenden, beschriften, unterstreichen, anmalen, zerschneiden, überkleben, andocken, ... Es ist typisch, dass sich Anfängergruppen absichern, indem sie häufig nachfragen, ob bestimmte Aktionen erlaubt sind.