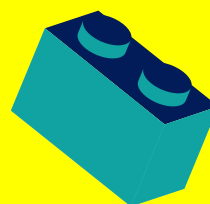


DIE SPIEL- FLÄCHE

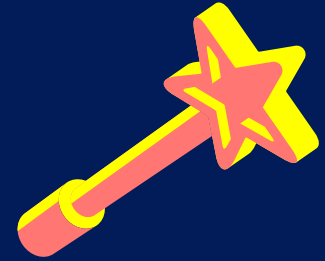


Handbuch für Lehrkräfte



**Wir
lernen
im Spiel-
modus**

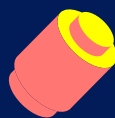
So machen wir Lernen zum Spiel.



Überall auf der Welt wird zu wenig gespielt. Rund 60% aller Kinder wünschen sich mehr Zeit als bisher zum Spielen. In 1 von 5 Familien wird nie zusammen gespielt. Nur die Hälfte der Schüler*innen weltweit hat Zugang zu spielerischem, handlungsorientiertem Lernen. Für alle, die handlungsorientiert und praxisnah lernen dürfen, liegen die Vorteile auf der Hand: Diese Form des Lernens stärkt das Selbstvertrauen und hilft, zukunftsfähige Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösungskompetenz und kritisches Denken zu entwickeln – und dabei werden gleichzeitig die schulischen Ergebnisse verbessert.

Unser Ziel bei LEGO® Education ist, zielgerichtetes Spielen durch handlungsorientiertes Lernen zu einer Priorität zu machen. Seit mehr als 45 Jahren inspirieren wir Schüler*innen und Lehrkräfte mit Erlebnissen, die zum Staunen anregen und die Fantasie beflügeln. Lernen, das Spaß macht, ist unsere Basis. Dabei liegt unser Fokus darauf, sinnvolles, an Lehrplänen ausgerichtete Lernerfahrungen zu ermöglichen, die Lehrkräften und Schüler*innen helfen, erfolgreich zu sein.

Lassen Sie uns zum Internationalen Tag des Spielens dazu beitragen, jeden Tag zu einem Spieltag zu machen und Schüler*innen durch spannendes, praxisnahes Lernen für neue Inhalte zu begeistern.



Lassen Sie uns gemeinsam den Internationalen Tag des Spielens am 11. Juni feiern!

Spielen ist sogar mehr als Spaß – es ist die Grundlage für Kreativität, Problemlösen und Forschung. Aus diesem Grund haben die Vereinten Nationen den 11. Juni zum offiziellen Internationalen Tag des Spielens gemacht. Organisationen auf der ganzen Welt, wie die LEGO Gruppe und die LEGO Foundation, sind überzeugt, dass jedes Kind die Chance verdient hat, spielerisch zu lernen und zu wachsen und sein volles Potenzial so auszuschöpfen.

Räume neu erfinden. Zum Spielen inspirieren.

DIE SPIELFLÄCHE

Die Städte von heute sind auf Effizienz ausgelegt. Zu oft wird das Spielen dabei übersehen. Aus diesem Grund feiern wir den Weltspieltag mit dem Abenteuer „Spielfläche“. Wir stellen allen Schüler*innen auf der ganzen Welt eine große Frage: Wie können wir Städte spielerischer gestalten und gleichzeitig die Bedürfnisse der Gesellschaft erfüllen?

Die Aufgabe ist einfach: Verwandle ungenutzte Orte in spielerische Oasen, bei denen Kreativität, Freude und Begegnung im Mittelpunkt stehen – ob ein Skatepark, ein Piratenschiff oder ein Kaleidoskop-Garten. Die Schüler*innen erwecken vernachlässigte, unbeachtete Flächen zu neuem Leben, entdecken spannende Berufe in den MINT+ Fächern, wenden gestalterisches Denken an und entwickeln Prototypen ihrer Ideen und bauen diese – und präsentieren am Ende ihre Lösungen.

Das Beste daran: Die Schüler*innen wählen selbst den Ort, den sie verwandeln wollen – und Sie als Lehrkraft gestalten das Erlebnis so, dass es perfekt zu Ihrem Unterricht passt.

Los geht's!

Das Abenteuer beginnt ...

Dieses Toolkit enthält alles, was Sie brauchen, um eine spannende Lernreise zu leiten.

Die Pläne für das Abenteuer „Spielfläche“: Sechs spannende Aufgaben für den Unterricht, mit denen Schüler*innen öffentliche Räume neu gestalten. Jede Aufgabe kann an die verfügbare Zeit angepasst werden.

LEGO Education Stadt-Playlist: Eine Reihe von praktischen, an Lehrplänen orientierten Unterrichtseinheiten, bei denen LEGO® Education SPIKE™ Prime und LEGO® Education SPIKE™ Essential verwendet werden.

Informationsblatt für MINT+ Berufe: Auf jedem Infoblatt wird ein MINT+ Beruf vorgestellt und gezeigt, wie die Fähigkeiten der Fachleute lebendigere Gemeinschaften ermöglichen.

Unterrichtspräsentation: Eine schülerfreundliche Präsentation, die hilft, der Klasse das Abenteuer „Spielfläche“ vorzustellen.

Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht: Optionale Arbeitsblätter für Schüler*innen, die die Gesprächsgestaltung in der Klasse unterstützen.

Abschlussurkunde: Ein druckbares Blatt, das Sie personalisieren können, um die Schüler*innen für ihre innovativen Ideen auszuzeichnen.



Keine LEGO® Steine? Kein Problem.

Die Schüler*innen können ihre Spielfläche völlig frei präsentieren – egal, ob als Skizze oder als 3D-Modell. Es sind keine speziellen Materialien erforderlich. Es können alle Unterrichtsmaterialien genutzt werden, die Sie zur Hand haben. Mit LEGO® Education SPIKE™ Prime und LEGO® Education SPIKE™ Essential oder LEGO Steinen lässt sich die Kreativität besonders einfach anregen.

Das Abenteuer „Spielfläche“

Hier ist ein kurzer Überblick, der die Ziele der einzelnen Teile der Lernreise hervorhebt, bei der die Schüler*innen ihre Spielflächen neu gestalten.



Abenteuer Teil 1 Entdecke umgewandelte Spielflächen auf der ganzen Welt

Laden Sie Ihre Schüler*innen ein, Beispiele für urbane Transformationen auf der ganzen Welt zu entdecken.



Abenteuer Teil 2 Versteckte Schätze im eigenen Umfeld entdecken

Laden Sie Ihre Schüler*innen ein, ihre Umgebung zu erkunden und ungenutzte Flächen zu finden, die umgestaltet werden könnten.



Abenteuer Teil 3 Entdecke MINT+ Berufe, die die Welt verändern

Lassen Sie Ihre Schüler*innen entdecken, wie sich MINT+ Kompetenzen in Berufe übertragen lassen, die zur Umgestaltung unserer gemeinschaftlichen Flächen dienen.



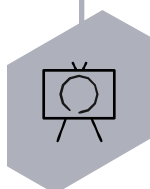
Abenteuer Teil 4 Habt Spaß und träumt von Großem!

Motivieren Sie Ihre Schüler*innen, ganz neue Ideen für die gewählten Spielflächen zu entwickeln.



Abenteuer Teil 5 Baue die ultimative Spielfläche

Lassen Sie Ihre Schüler*innen ihre Vision bauen und so die umgestalteten Flächen zum Leben erwecken.



Abenteuer Teil 6 Präsentiere deine Spielfläche

Geben Sie den Schüler*innen die Möglichkeit, ihre spannenden Konzepte mit der Klasse zu teilen.

Wenig Zeit?

Hier zeigen wir einige Möglichkeiten, um das Abenteuer „Spielfläche“ zu optimieren und gleichzeitig wichtige Lernergebnisse zu erzielen.

Kombinieren Sie die Teile 1 + 2

Nachdem die Schüler*innen verschiedene globale Spielflächen kennengelernt haben, bitten Sie sie, eine ungenutzte Fläche aus ihrem Umfeld zu finden und darüber zu sprechen.

Kombinieren Sie die Teile 4 + 5

Nachdem sie Ideen für ein neu gestaltete Spielfläche gesammelt haben, können sie direkt mit dem Skizzieren oder dem Bau von Prototypen beginnen.

Vorauswahl einer Fläche

Sparen Sie Zeit, indem Sie einen vernachlässigten Ort auswählen, den die Schüler*innen umgestalten können.

Wenn Sie Hilfe brauchen, wenden Sie sich an community@LEGO.com.

Scheinwerfer an für die besten Ideen!



Teilen Sie die innovativen Ideen Ihrer Klasse mit LEGO® Education.

Teilen Sie die Ideen auf Social Media und markieren Sie sie mit **#Spielfläche** und **#LEGOWorldPlayDay**.

Die Projekte können in den Social-Media-Kanälen von LEGO Education vorgestellt werden, um andere zum spielerischen Lernen zu inspirieren und sich aktiv am Internationalen Tag des Spielens einzubringen.

Wir freuen uns, ihre Projekte zu sehen, aber zeigen Sie uns lieber die Arbeiten Ihrer Klasse ohne deren Gesichter. Dies hilft uns, die Privatsphäre zu schützen und die Sicherheit aller online zu gewährleisten. Für den Fall, dass Sie für einen Beitrag ausgewählt werden, bitten wir Sie, ein einfaches Formular auszufüllen, mit dem Sie uns die Erlaubnis erteilen, Ihre Fotos oder Videos auf unseren Kanälen zu veröffentlichen.



Teilen Sie Ihre Projekte mit der LEGO Gruppe!

Teilen Sie die großartigen Ideen Ihrer Schüler*innen und helfen sie mit, Lernen und Städte spielerischer zu gestalten. Die kreativsten Ideen stellen wir in der globalen Galerie auf **LEGO.com** vor und machen sie so auch Stadtplaner*innen und Entscheidungsträger*innen zugänglich!

Teilen Sie sie gerne auf **LEGO.com/WorldPlayDay** **#LEGOWorldPlayDay**.



Fünf bewährte Schritte für innovatives Design

Das Abenteuer „Spielfläche“ soll die Kreativität und Innovation von Schüler*innen anregen. Es gibt keinen festen Ablauf, aber die Idee ist, dass die Schüler*innen sich an folgenden Schritten orientieren, um ihre Ideen zum Leben zu erwecken. Bevor sie starten, können ihnen die folgenden Erkenntnisse helfen, sie auf ihrer Entdeckungsreise zu unterstützen.

2. Ideen sammeln

Brainstormen in Gruppen, um eine Vielzahl möglicher Lösungen zu finden. Kreatives Denken unterstützen – egal wie sehr Ideen „aus dem Rahmen fallen“. Alle Möglichkeiten sowie alle Einschränkungen oder Anforderungen berücksichtigen.

3. Prototyp

Die vielversprechendste Idee auswählen und einen Prototyp davon erstellen. Die Schüler*innen machen ihre Idee lebendig, indem sie gleich am Anfang ihre Lösung skizzieren oder bauen.

4. Testen und überarbeiten

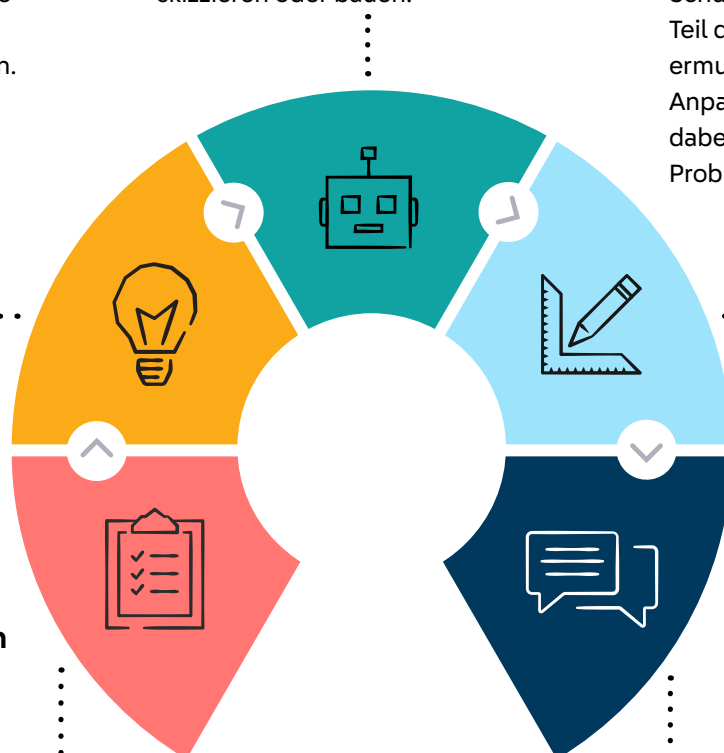
Der Prototyp wird getestet. Funktioniert er? Wenn gewünscht, dann direkt Anpassungen vornehmen. Wenn es nicht wie geplant klappt, erinnern Sie die Schüler*innen daran, dass Fehler Teil des Prozesses sind, und ermutigen Sie sie, Schritt für Schritt Anpassungen vorzunehmen und dabei die Einschränkungen des Problems im Blick zu behalten.

1. Das Problem benennen und verstehen

Als Erstes ist das Problem klar zu benennen und in der Gruppe zu besprechen. Stellen Sie sicher, dass alle Schüler*innen die anstehende Aufgabe verstehen und wissen, wie sie eine Lösung finden können.

5. Erklären

Bitten Sie die Schüler*innen, über den Arbeitsprozess zu sprechen und ihre Gründe für das endgültige Design zu erläutern. Sie können über die Herausforderungen sprechen, mit denen sie konfrontiert waren, wie sie ihre Lösung verfeinert haben und wie sie die Anforderungen des Problems erfüllt haben.



Entdecke umgewandelte Spielflächen auf der ganzen Welt

Ziel

In diesem ersten Teil des Abenteuers können sich die Schüler*innen inspirieren lassen, indem sie Beispiele für Veränderungen in ihrer Stadt entdecken. Sie befassen sich näher damit, wie in Städten auf der ganzen Welt ungenutzte Räume in spielerische, lebendige Bereiche verwandelt wurden, die die Interaktion zwischen den Gemeinschaften fördern. Am Ende verstehen die Schüler*innen, wie durch Gestaltung Flächen für Spiel und Gemeinschaft geformt werden und wie sich wichtige Herausforderungen einer Gemeinschaft lösen lassen.



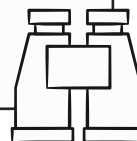
Gesprächsstarter für Klassen

- Warst du schon einmal auf einem Spielplatz, der dich wirklich beeindruckt hat?
- Wo spielst du am liebsten und warum? Ist es die Gestaltung der Umgebung, die Aktivität oder das Gemeinschaftsgefühl?
- Was findest du spannend an diesen Spielflächen? Was hat dich am meisten inspiriert und warum?
- Welche Arten von MINT+ Berufen sind deiner Meinung nötig, um eine ganz besondere Spielfläche zu entwickeln?



Entdeckungsaufgabe

Überlegen Sie, ob Sie die Klasse in kleine Gruppen aufteilen wollen, von denen jede eine der weltweiten Spielflächen näher unter die Lupe nimmt. Die Schüler*innen können notieren, was ihnen am besten gefällt, oder mit LEGO® Steinen Modelle der besten Flächen nachbauen. Anschließend kann jede Gruppe abstimmen, was ihr am besten gefallen hat, und ihre Wahl begründen.



Wortschatz

Spielerisch

Lebhaft

Umfunktionieren

Design

Aufwerten

Spielflächen auf der ganzen Welt

1 The Bentway Toronto, Kanada

Eine einmalige öffentliche Fläche unter einer Stadtautobahn, auf der Kunstausstellungen und Veranstaltungen für alle und im Winter Schlittschuhlaufen angeboten werden.

2 Superkilen Park Kopenhagen, Dänemark

Ein lebendiger Stadtpark, der Erholung mit Gemeinschaft verbindet, um Einheit, Vielfalt und Toleranz zu fördern.

3 Red Dunes Playtopia Guangzhou, China

Ein dynamischer, mehrstöckiger Spielplatz mit rollenden roten Dünen, verspielten Bögen und unterirdischen Räumen, inspiriert von Bergen und Höhlen.

4 Water Mark Scottsdale, Arizona, USA

Eine Reihe von auffälligen, fast einen halben Meter hohen pferdeähnlichen Skulpturen, die Schönheit und Funktionalität perfekt miteinander verbinden und als Teil des Hochwasserschutzsystems der Stadt dienen.

6 Battery Playscape New York City, New York, USA

Eine innovative Spielfläche, auf der die Geschichte Manhattans am Wasser mit Granitrutschen, Baumhäusern, einer Wasserspielzone und einem Puppentheater neu dargestellt wird.

5 Kaos Temple Skate Park Llanera, Spanien

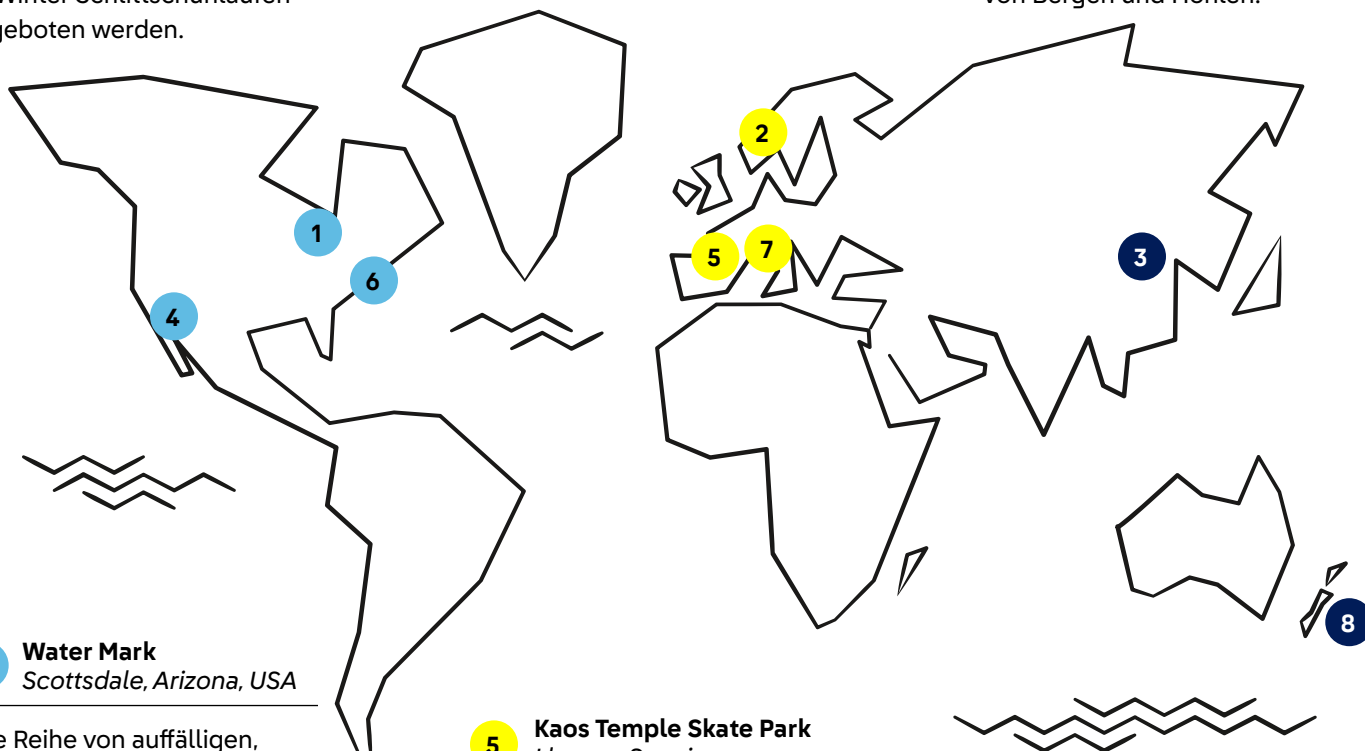
Eine ehemalige Kirche, verwandelt in einen atemberaubenden Skatepark – wo historische Architektur auf ausdrucksstarke Street-Art trifft.

7 Spielplatz Zeiselberg Schwäbisch Gmünd, Deutschland

Ein beeindruckender, vertikaler Spielraum mit einem neun Meter hohen Würfel, Kletternetzen und einer aufregenden Rutsche, die die Kinder zurück auf die Höhe der Straße bringt.

8 Dance-O-Mat / Gap Filler Christchurch, Neuseeland

Leerstehende Grundstücke, die infolge eines Erdbebens im Jahr 2011 verlassen wurden, wurden mit unterhaltsamen, unaufwändigen Projekten wieder zum Leben erweckt – wie z. B. eine münzbetriebene Waschmaschine, die in eine Jukebox umgewandelt wurde, und eine Tanzfläche im Freien.



Erweitertes Lernen

Nachdem sie die unterschiedlichen Spielflächen kennengelernt haben, sollen die Schüler*innen eine Infografik erstellen, die die Besonderheiten hervorheben, die ihnen aufgefallen sind, z. B. natürliche Elemente, Farbschemata oder Spielgeräte.

Ideen unterscheiden

1.–2. Klasse: Zeigen Sie den Schüler*innen Bilder von öffentlichen Flächen auf der ganzen Welt und lassen Sie sie den Ort zeichnen oder bauen, den sie am lustigsten, aufregendsten und besten zum Spielen finden.

3.–5. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen eine bekannte öffentliche Fläche aussuchen und ein paar Sätze dazu schreiben, was die Fläche so besonders macht.

6.–8. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen die Umwandlung einer echten öffentlichen Fläche recherchieren und ihre Ergebnisse vorstellen. Dabei sollen der Zweck der Umwandlung und die Herausforderungen, die während der Umwandlung entstanden sind, im Mittelpunkt stehen.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.

Arbeitsblatt 'Spielflächen erkunden' mit folgenden Feldern:

- Name: _____ Datum: _____
- Beschreibe oder zeichne die Spielfläche, die dir am besten gefallen hat.
- Was gefällt dir an dieser Fläche?
- Was würdest du machen, damit die Fläche noch besser wird?
- Welche Arten von Bäumen haben zur Gestaltung der Fläche beigetragen?

Logos: LEGO education, World Play Day

Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Spielflächen erkunden

Dieses Arbeitsblatt für den Unterricht soll die Schüler*innen anregen, Spielflächen zu erkennen, ihre Besonderheiten zu entdecken und zu erläutern, welche Fläche sie besonders inspiriert hat und warum.



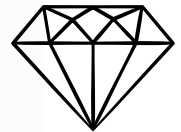
Reflexionen für Lehrkräfte

- In welcher Phase der Aufgabe haben sich die Schüler*innen am meisten beteiligt oder wann am meisten mitdiskutiert?
- Was hat ihre Kreativität geweckt oder ihnen geholfen, sich in die Lerneinheit einzubringen?
- Welche Aspekte der Beispiele waren für Ihre Schüler*innen am interessantesten?
- Gibt es Möglichkeiten, wie Sie diese Erkenntnisse anwenden können, um den zukünftigen Unterricht noch ansprechender zu gestalten?

Versteckte Schätze im eigenen Umfeld entdecken

Ziel

In diesem Teil des Abenteuers sollen die Schüler*innen ihre eigene Umgebung erkunden, um Flächen zu finden, die aktuell nicht genutzt oder vernachlässigt werden, und dann Ideen entwickeln, wie sich diese in interaktive Spielflächen verwandeln ließen. Am Ende werden die Schüler*innen verstehen, wie öffentliche Räume so belebt und gestaltet werden können, dass sie das Gemeinschaftsgefühl beleben und der Gesellschaft zugutekommen.



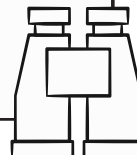
Gesprächsstarter für Klassen

- Welche Flächen in unserer Stadt gefallen dir am meisten?
- Was könnte man machen, damit diese Flächen noch einladender wären?
- Gibt es Flächen in der Gemeinschaft, die ungenutzt oder vernachlässigt sind?
- Wie könnten diese Flächen mit etwas Kreativität verbessert werden?



Entdeckungsaufgabe

Unternehmen Sie mit Ihrer Klasse einen kurzen Spaziergang durch die Nachbarschaft oder nutzen Sie Google Earth, um sich lokale Flächen näher anzusehen. Die Schüler*innen können ihre Beobachtungen skizzieren oder mit LEGO® Steinen bauen. Dann können Sie Ihre Klasse über eine Fläche abstimmen lassen, die umgestaltet werden soll, oder Sie lassen jedes Team seinen eigenen Ort auswählen, den es neu erfinden will.



Wortschatz

Gesellschaft

Platz

Grün

Neu erfinden

Fortschritt

Erweitertes Lernen

Bitten Sie die Schüler*innen, ein Familienmitglied oder jemanden aus der Ortsverwaltung zu interviewen und nach ihren Ideen zur Verbesserung öffentlicher Räume zu fragen. Was würde die Fläche ihrer Meinung nach schöner und besser zum Spielen geeignet machen? Dann können sie die Ergebnisse dieser Gespräche mit ihrer Klasse teilen.

Ideen unterscheiden

1.–2. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen Vorher-Nachher-Zeichnungen oder -Modelle der Fläche anfertigen, die sie sich angesehen haben, und zeigen, was sie daran verbessern würden.

3.–5. Klasse: Bitten Sie die Schüler*innen eine kurze Geschichte über die Fläche zu schreiben, die sie gerne verändern würden, und sich vorzustellen, wie die Menschen sie nutzen und davon profitieren könnten.

6.–8. Klasse: Bitten Sie die Schüler*innen, einen Comic mit mehreren Bildern anzufertigen, in dem sie zeigen, wie sich eine öffentliche Fläche im Laufe der Zeit verändern kann.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.

Arbeitsblatt 1.2: Beobachtung von öffentlichen Flächen

Überlege, welche Orte dir in deiner Umgebung, Stadt oder Schule einfallen, die ungenutzt, ungenügend oder vernachlässigt wirken. Du können keine Grundstücke, Wege, Dachflächen, Durchgänge oder auch Bushaltestellen sein. Such dir eine Fläche, von der du denkst, dass hier ein wichtiger und schöner gestalten könnte.

Wie ist diese Fläche in deiner Umgebung?

Wie sieht sie jetzt aus?

Wie wird die Fläche momentan genutzt – oder wird sie gar nicht genutzt?

Welche Herausforderungen sieht du bei dieser Fläche?

Wie könnte man diese Fläche so gestalten, dass sie mehr Spaß macht und spannender und einladender wird?

LEGO education World Play Day

Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Beobachtung der öffentlichen Flächen

Dieses Arbeitsblatt für den Unterricht lädt die Schüler*innen ein, eine vernachlässigte Fläche in ihrer Umgebung auszuwählen, ihren aktuellen Zustand und mögliche Herausforderungen zu bewerten und kreative Ideen zu entwickeln, um die Fläche spielerisch umzugestalten.



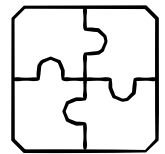
Reflexionen für Lehrkräfte

- Hat sich das Interesse Ihrer Schüler*innen verändert, als Sie nach Flächen in ihrer Umgebung gefragt haben?
- Welche spezifischen Herausforderungen oder Chancen haben die Schüler*innen bei der Beobachtung ihrer lokalen Flächen erkannt?
- Welche künftigen Unterrichtsstunden ließen sich verbessern, wenn sie den Inhalt stärker auf die Umgebung der Schüler*innen abstimmen könnten?

Entdecke MINT+ Berufe, die die Welt verändern

Ziel

In diesem Teil des Abenteuers entdecken die Schüler*innen, welche MINT+ Berufe (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Kunst und Technik) zusammenwirken, um Flächen in unseren Städten zu gestalten und zu verändern. Abschließend werden die Schüler*innen, wie Expert*innen in diesen Bereichen zusammenarbeiten, um funktionale, nachhaltige und innovative Spielflächen zu schaffen, und sie werden die Rolle auswählen, die sie in dem Projekt spielen möchten.



Gesprächsstarter für Klassen

- Denkt einmal daran, als ihr das letzte Mal einen Park oder Platz besucht habt! Gab es etwas, das ihr besonders aufregend, beruhigend oder spannend fandet? Wer hat eurer Meinung nach dazu beigetragen, diesen Raum so zu gestalten, wie er ist?
- Stellt euch vor, ihr wärt für die Gestaltung eines neuen Spielbereichs verantwortlich – was wäre euch wichtig? Welche MINT+ Fähigkeiten könnten hier gebraucht werden?
- Welcher dieser MINT+ Berufe gefällt euch am meisten und warum?



Entdeckungsaufgabe

Stellen Sie relevante MINT+ Berufe vor, indem Sie Ihrer Klasse unsere Inspirationsvideos zeigen oder die Arbeitsblätter für MINT+ Berufe nutzen. Wenn die Klasse verstanden hat, was die einzelnen Berufe sind, bilden Sie Viererteams, in denen jeder eine der MINT+ Rollen übernimmt.



Die Videos zu den MINT+ Berufen finden Sie unter LEGOEducation.com/WorldPlayDay und auf unserem YouTube-Kanal (@LEGOEducation). Sie befinden sich auch in den Unterrichtspräsentationen.

Wortschatz

Beruf

Teamarbeit

Lernen durch
Anfassen

Struktur

Natur

Die wichtigsten MINT+ Berufe

Kulturbeauftragte der Stadt



Durch Wandbilder, Skulpturen, Installationen und interaktive Kunst werden öffentliche Räume visuell ansprechend gestaltet. Die Koordinator*innen arbeiten mit Kunstschaffenden und Gemeinden zusammen, um Kunst in öffentliche Räume zu bringen und sie in lebendige, kulturell reiche Umgebungen zu verwandeln. In diesem Beruf werden die folgenden MINT+ Fähigkeiten aktiv gebraucht:

- **Kulturelles Bewusstsein:** Erkennen und Fördern der Schnittstelle von Kunst und Kultur, mit Fokus auf gesellschaftliche Teilhabe und Vielfalt
- **Gesundheit & Sicherheit:** Sicherstellen, dass die Installationen sicher sind und geltenden Vorschriften entsprechen

Umweltplanerin



Umweltplaner*innen nutzen das Wissen über die Umwelt, um sicherzustellen, dass öffentliche Räume nachhaltig und umweltfreundlich sind. Sie stellen die Artenvielfalt wieder her, indem sie einheimische Pflanzen, Bewässerungen und blühende Gärten erschaffen, um der Natur ausreichend Raum zu geben. In diesem Beruf werden die folgenden MINT+ Fähigkeiten aktiv gebraucht:

- **Bodenkunde:** Untersuchen von Bodentypen, Erosionsprozessen und Bodengesundheit, um fundierte Entscheidungen über Landnutzung und -entwicklung zu treffen
- **Datenmodellierung und -analyse:** Benutzen Software, um die Auswirkungen der Entwicklung auf Ökosysteme, Tiere und Bodenschätze vorherzusagen

Landschaftsarchitekt



Landschaftsarchitekt*innen gestalten Plätze mit Sitzgelegenheiten, Wegen, Spielbereichen und Grün – eine Mischung aus Schönheit, Natur und Funktionalität. Sie schaffen Parks, Gärten und öffentliche Räume, die sowohl schön als auch praktisch sind, und verwenden natürliche Materialien und lokale Pflanzen, um das Erlebnis zu gestalten. In diesem Beruf werden die folgenden MINT+ Fähigkeiten aktiv gebraucht:

- **Künstlerischer Ausdruck:** Kreatives Integrieren von Landschaftselementen wie Pflanzen, Wasserspiele und Skulpturen, um eine harmonische Umgebung zu schaffen
- **Klimawissenschaft:** Berücksichtigen lokaler Klimabedingungen wie Temperatur, Niederschlag und Wind, um die am besten geeigneten Materialien und Pflanzen auszuwählen

Smart-City-Expertin



Smart-City-Expert*innen verbinden die digitale Welt mit der physischen. Sie ergänzen intelligente Beleuchtung, installieren WLAN-Hotspots und setzen Datensensoren ein – alles, um Städte effizienter zu machen und öffentliche Räume interaktiver und spannender zu gestalten. In diesem Beruf werden die folgenden MINT+ Fähigkeiten aktiv gebraucht:

- **Künstliche Intelligenz (KI) & maschinelles Lernen:** Verwenden von KI und Algorithmen des maschinellen Lernens, um Echtzeit-Entscheidungen und Vorhersagen zur Optimierung der städtischen Dienstleistungen zu treffen
- **Am Menschen ausgerichtetes Design:** Sicherstellen, dass entwickelte Systeme nicht nur technologisch fortschrittlich sind, sondern auch die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Stadtbewohner*innen berücksichtigen.

Erweitertes Lernen

Die Aufgabe ist, ein Beispiel für bekannte Koordinator*innen für Kunst im öffentlichen Raum, Landschaftsarchitekt*innen, Umweltplaner*innen oder Smart-City-Expert*innen zu recherchieren. Bitten Sie die Schüler*innen ein Bild zeichnen oder einen Kurztext über die Arbeit der entsprechenden Person zu schreiben und darüber, wie sie die Art und Weise verändert hat, wie wir über Räume in unseren Städten denken. Laden Sie ggf. lokale Expert*innen aus einer der vier MINT+ Berufe ein (entweder persönlich oder virtuell), um zu erzählen, wie sie zur Gemeinschaft beitragen.

Ideen unterscheiden

1.–2. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen einfache Aufgabenkarten für einen MINT+ Beruf zusammenstellen, in denen die wichtigsten Verantwortlichkeiten und Fähigkeiten aufgeführt sind.

3.–5. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen in Vierergruppen jeweils einen MINT+ Beruf wählen. Dann werden Rollen getauscht, um herauszufinden, wie jedes Berufsfeld zu dem Projekt beitragen kann.

6.–8. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen einen MINT+ Beruf auswählen, dazu recherchieren und präsentieren, wie dieser Beruf in Stadtplanung oder urbane Transformation eingebunden ist.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.



Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Einstieg in einen MINT+ Beruf

Dieses Arbeitsblatt für den Unterricht soll die Schüler*innen anregen, sich mit verschiedenen MINT+ Berufen zu befassen und darüber nachzudenken, wie jede der Rollen die Zukunft ihrer Spielfläche beeinflussen könnte.



Reflexionen für Lehrkräfte

- Welche Schüler*innen haben Sie mit ihrer Kreativität und ihrem Interesse an einem bestimmten MINT+ Beruf überrascht?
- Was können Sie tun, um das Interesse der Schüler*innen zu fördern und dafür sorgen, dass sie dieses Interesse im weiteren Unterricht stärker nutzen?
- Welche Schritte können Sie unternehmen, um sicherzustellen, dass MINT+ Berufe für alle Schüler*innen zugänglich und interessant sind?

Habt Spaß und träumt von Großem!

Ziel

In diesem Teil des Abenteuers sollen die Schüler*innen unkonventionelle Ideen für die Neugestaltung der von ihnen gewählten Flächen entwickeln. Sie sollen untersuchen, wie Spiel und öffentliche Räume durch Aktivitäten wie Bewegung, soziale Interaktion und Kreativität allen zugute kommen. Am Ende können die Schüler*innen ihre Idee für eine öffentliche Fläche festigen, der Spaß macht, sicher und nachhaltig ist.



Gesprächsstarter für Klassen

- Was macht die Fläche für alle interessant und zugänglich?
- Wie wird diese Fläche die Gesellschaft und das Miteinander fördern?
- Wie trägt jeder der MINT+ Berufe zur Gestaltung dieses Raums bei?
- Wie kann die Fläche die Fantasie anregen?
- Wie kann die Fläche eine Herausforderung in der Gesellschaft lösen oder ein Bedürfnis erfüllen?



Entdeckungsaufgabe

Jetzt ist es Zeit für die Schüler*innen, ihre Inspiration zu nutzen und kreative Ideen für ihren Spielraum zu entwickeln. Sie können ihrer Klasse ihre erste Vision vorstellen – dabei erklären sie ihren Ansatz, welche Herausforderungen sie erlebt haben und wie sie mit Einschränkungen umgegangen sind. Anschließend überarbeiten sie ihre Entwürfe für das endgültige Modell.



Wortschatz

Wiederverwendbar

Design

Zweck

Besucherfreundlich

Stil

Erweitertes Lernen

Erstellen eines Moodboards mit Bildern, Strukturen und Farben, die die Ästhetik und Funktion der umgestalteten Fläche widerspiegeln. Dabei kann es sich um eine tatsächliche Collage auf Papier oder eine digitale Collage mit Online-Tools handeln.

Ideen unterscheiden

1–2. Klasse: Bitten Sie die Schüler*innen, Bilder aus Zeitschriften auszuschneiden und aufzukleben, um eine Collage ihrer neuen Wunsch-Spielfläche zu basteln.

3.–5. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen einen Besucherflyer zu ihrer Spielfläche erarbeiten, der lustige Fakten über die Merkmale ihrer ausdrucksstarken Entwürfe enthält.

6.–8. Klasse: Überlegen Sie, ob Ihre Schüler*innen ihr Modell aus Materialien wie Pappe oder Ton oder aus LEGO® Steinen erstellen sollen, wobei sie die Abmessungen und Materialien jeweils beschriften.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.



Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Brainstorming-Vorlage

Mit diesem Arbeitsblatt erhalten die Schüler*innen die Aufgabe, ihre Ideen zu ordnen, das Konzept auszuwählen, von dem sie glauben, dass es die größte Wirkung hat, und zu erläutern, warum sie es für ihre Neugestaltung ausgewählt haben.



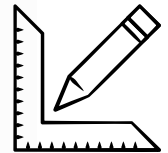
Reflexionen für Lehrkräfte

- Mit welchen Arbeitsaufträgen oder Diskussionsfragen haben Sie die Kreativität Ihrer Schüler*innen am stärksten angeregt?
- Was könnte das Brainstorming und den Ideenaustausch im zukünftigen Unterricht stärker anregen?
- Wie hat sich die Beteiligung der Schüler*innen verändert, als sie die Freiheit hatten, ohne Einschränkungen aktiv zu werden?

Baue die ultimative Spielfläche

Ziel

In diesem Teil des Abenteuers arbeiten die Schülerinnen gemeinsam daran, ihre neu gestalteten Räume zum Leben zu erwecken – mit LEGO® Education SPIKE™ Essential, LEGO® Education SPIKE™ Prime, LEGO Steinen oder anderen verfügbaren Materialien. Sie können ihre Vision zeichnerisch festhalten, über Herausforderungen wie Kosten, Genehmigungen, Instandhaltung und Pflege nachdenken und kreative Lösungen entwickeln. Am Ende haben die Schüler*innen ihre eigene Spielfläche gebaut – und dabei Teamarbeit, Problemlösekompetenz und kreatives Denken gestärkt.



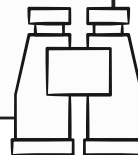
Gesprächsstarter für Klassen

- Für welche Materialien habt ihr euch entschieden und warum?
- Wie werdet ihr euch als Team organisieren, damit die Zusammenarbeit klappt?
- Was macht ihr, wenn etwas nicht so funktioniert, wie ihr es geplant habt?
- Was könnt ihr gemeinsam tun, um euren Entwurf während der Umsetzung noch zu korrigieren oder zu verbessern?



Entdeckungsaufgabe

Die Schüler*innen können im Team einen bebilderten Plan oder einen Prototyp ihrer neu gestalteten Fläche anfertigen. Abhängig von den verfügbaren Materialien können sie einfache Materialien wie Bastelpapier, farbige Marker und Wattebäusche verwenden. Falls verfügbar, können sie SPIKE Essential, SPIKE Prime oder LEGO Steine verwenden, um ihre Entwürfe zu erstellen. Nachdem sie ihre Entwürfe verfeinert haben, können sie Fotos oder Videos von ihrem Modell machen, um ihre Arbeit zu dokumentieren und sich auf die Klassenpräsentation vorzubereiten.



Wortschatz

Systeme

Innovation

Zusammenbauen

Instandhaltung

Erschwinglich

Erweitertes Lernen

Die Schüler*innen sollen einen kurzen Text über ihre Rolle während der Entwicklungsphase schreiben und sich überlegen, was sie über den jeweils übernommenen MINT+ Beruf gelernt haben und wie ihre Rolle zum Gesamtentwurf beigetragen hat. Sie könnten auch erzählen, was sie Neues über einen Beruf erfahren haben, das sie vorher nicht wussten.

Ideen unterscheiden

1.–2. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen ein einfaches Modell mit LEGO Education Lösungen, LEGO Steinen oder anderen Materialien bauen, um ihre Designidee festzuhalten.

3.–5. Klasse: Regen Sie Ihre Schüler*innen an, funktionale Elemente wie Brücken, Rampen oder kleine Maschinen zu nutzen, um ihre Modelle interaktiver zu gestalten.

6.–8. Klasse: Fordern Sie die Schüler*innen auf, fortschrittlichere Mechanismen wie Zahnräder, Riemenscheiben oder andere bewegliche Teile zu nutzen, um ihre Modelle komplexer zu machen.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.

The worksheet is titled 'Abenteuer Teil 5 Die eigene Spielfläche bauen'. It includes a header with the 'DIE SPIEL-FLÄCHE' logo. Below the title, there are fields for 'Name' and 'Datum'. The main content is divided into two columns. The left column is titled '1. MINT+ Berufe' and contains the text: 'Du hast deine Vorstellungskraft, Kreativität und dein gestalterisches Denken genutzt, um deine Fläche neu zu gestalten – jetzt ist es an der Zeit, über deine Arbeit nachzudenken. Dieses Blatt soll dir helfen, über das nachzudenken, was du gelernt hast, worauf du stolz bist und welche Auswirkungen deine Ideen für die Gesellschaft haben können.' Below this, there are two questions: 'Welchen MINT+ Beruf hast du gewählt?' and 'Wie hat sich dein MINT+ Beruf auf deine Gestaltungsidee ausgewirkt?'. The right column is titled '2. Umsetzen und reflektieren' and contains the text: 'Was hast du im Vergleich zu deinem vorherigen Entwurf gelernt?' and 'Welche Hindernisse gab es bei der Gestaltung und wie hast du oder hat dein Team diese gelöst?'. At the bottom left, there is a logo for 'LEGO education' and 'World Play Day'. At the bottom right, there is a small copyright notice: '© 2021 und alle Rechte vorbehalten. LEGO Group, 10330 Berlin, Deutschland'.

Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Die eigene Spielfläche bauen
Dieses Arbeitsblatt für den Unterricht enthält eine Checkliste, die den Schüler*innen helfen soll, ihre MINT+ Rollen und -Verantwortlichkeiten klar zu verstehen, wenn sie sich an die Umsetzung ihres Entwurfs machen.



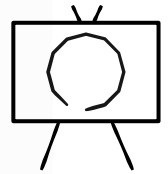
Reflexionen für Lehrkräfte

- Was waren die größten Herausforderungen der Schüler*innen bei der Umsetzung ihrer Ideen?
- Was könnte man künftig im Unterricht tun, um Schüler*innen dabei zu unterstützen, diese Herausforderungen besser zu bewältigen?
- Wie war es für die Schüler*innen, ihre Rollen innerhalb ihrer Teams zu spielen?
- Gab es während dieses Prozesses Überraschungen oder Entwicklungen?

Präsentiere deine Spielfläche

Ziel

In diesem letzten Teil des Abenteuers haben die Schüler*innen die Möglichkeit, ihre Modelle der Klasse (und möglicherweise der örtlichen Verwaltung) zu präsentieren. Sie erfahren, wie Stadtplaner*innen ihre Ideen vor Behörden und anderen Interessengruppen präsentieren, und gleichzeitig die Fähigkeiten lernen, die zu einer überzeugenden Präsentation und zum visuellen Geschichtenerzählen gebraucht werden. Am Ende werden sich die Schüler*innen sicher fühlen, ihre Ideen zu präsentieren und sich für positive Veränderungen in ihren Gemeinschaften einzusetzen.



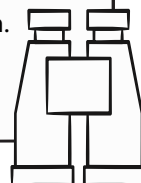
Gesprächsstarter für Klassen

- Wie präsentieren Stadtplaner*innen ihre Ideen gegenüber Behörden und anderen Interessenten anschaulich und überzeugend?
- Was sind eurer Meinung nach die Schlüsselemente für eine erfolgreiche Präsentation?
- Wie wichtig sind visuelle Hilfsmittel und die Fähigkeit, Fragen beantworten zu können?
- Wie können wir visuelles Storytelling nutzen, um unsere Ideen wirkungsvoller und verständlicher zu machen?



Entdeckungsaufgabe

Lassen Sie die einzelnen Schüler*innen oder Teams einen Pitch für ihr Design erarbeiten, als ob sie eine offizielle Präsentation vor einer städtischen Behörde halten würden. Schlagen Sie vor, kreative Elemente zu ergänzen, z. B. einen einprägsamen Slogan, einen kurzen Sketch oder interaktive Requisiten. Präsentationen können aus einem Poster, einer Folienpräsentation oder auch einem Video bestehen. Lassen Sie die Schüler*innen oder Teams ihren Vorschlag der Klasse vorstellen.



Wortschatz

Überzeugung

Präsentation

Einbindung

Darstellung

Vorschlag

Erweitertes Lernen

Die Entwürfe sollen mit lokalen Entscheidungsträger*innen geteilt oder online veröffentlicht werden, um auf das Projekt aufmerksam zu machen. So bekommen die Schüler*innen die Chance zu sehen, welchen echten Einfluss ihre Arbeit haben kann und werden ermutigt, sich aktiv in ihrer Gemeinschaft zu engagieren.

Ideen unterscheiden

1.–2. Klasse: Lassen Sie die Schüler*innen ihre LEGO Modelle vorstellen und erklären, wie ihre Entwürfe dafür sorgen könnten, dass sich Menschen glücklich oder sicher fühlen.

3.–5. Klasse: Regen Sie die Schüler*innen an, ein Plakat im zu erstellen, das ihr Design präsentiert und die Merkmale hervorhebt, die die Gemeinschaft am meisten ansprechen.

6.–8. Klasse: Bitten Sie die Schülerinnen, nach ihrer Präsentation eine Fragerunde durchzuführen, in der sie ihre Designentscheidungen erklären und Fragen der Mitschüler*innen beantworten.

Zusätzliche Materialien

Unterrichtspräsentation

Ihr Toolkit enthält gebrauchsfertige Folien, die Ihnen helfen sollen, die Schüler*innen durch diese spannende Aufgabe zu begleiten.

Präsentation der Spielfläche

Name: _____ Datum: _____

Dieser Checkliste soll dir helfen, deine Präsentation Schritt für Schritt aufzubauen. Sie begleitet dich durch die Planung deiner Ideen, damit du sie am Ende erfolgreich präsentieren kannst.

1. Einführung

Name deines Projekts: _____

Wo befindet es sich? Beschreibe den ursprünglichen Ort:
z. B. in einem leeren Raum, eine Baustelle, ein Weg

Was gab es zu verbessern?
z. B. Mangel an Spielzeug, ungenutzter Raum, fehlende Treffpunkte für die Gemeinschaft

2. Die große Idee

Was ist deine Vision? Beschreibe deine umgesetzte Fläche in einem überzeugenden Satz:

Was hat deinen Entwurf inspiriert? War es etwas, das du gesehen hast, etwas, was dir Gemeinschaft gefühlt hat oder etwas, das du dir einfach ausgedacht hast?

3. Die wichtigsten Merkmale

Wähle 3-4 Elemente deines Entwurfs aus. Beschreibe, wie damit die spielerischen, sozialen oder verbindenden Möglichkeiten der Fläche verbessert werden.

LEGO education World Play Day

Kreative Arbeitsblätter für den Unterricht

Präsentation der Spielfläche

Dieses Arbeitsblatt für den Unterricht regt die Schüler*innen an, über ihre neu gestalteten Spielflächen nachzudenken und beschreibt, wie ihre Ideen die Gesellschaft stärken und langfristig einen positiven Effekt erzielen können.



Reflexionen für Lehrkräfte

- Wie gut konnten die Schüler*innen kommunizieren und ihre Begeisterung für das Projekt teilen?
- Wie könnten Sie die breitere Gesellschaft in zukünftige Unterrichtsprojekte einbeziehen, z. B. indem Sie lokale Entscheider zu Präsentationen von Schüler*innen einladen?

Das LEGO® Lernsystem

Unterrichtssammlung - Thema Stadt

Um die Dynamik des Abenteuers „Spielfläche“ zu nutzen, haben wir eine eigene Sammlung an LEGO® Education SPIKE™ Essential und LEGO® Education SPIKE™ Prime Lerneinheiten zusammengestellt. Diese Aufgaben, bei denen das Thema Stadt im Mittelpunkt steht, sind eine einfache, wirkungsvolle Möglichkeit, die Lernerfahrung der Schüler*innen zu vertiefen.

SPIKE™ Essential Unterrichtseinheiten für die Grundschule

Hightech-Spielplatz

Die Schüler*innen entwerfen einen neuen Hightech-Spielplatz.

Seilbahn

Die Schüler*innen erfinden eine Lösung, um den „Spike Lake“ mit einer Seilbahn zu überqueren.

Taxi! Taxi!

Die Schüler*innen finden eine Möglichkeit, um das Kunstmuseum der Stadt per Taxi zu erreichen.

Busfahrt

Die Schüler*innen entwickeln eine Lösung, um zum Stadion zu gelangen, wo ein wichtiges Spiel stattfindet.

Ausflug in die Stadt

Schüler*innen helfen dem Team, zur „Burg Spike“ zu kommen.

Umwelt schützen

Schüler*innen entdecken, wie sie sich um die Umwelt in ihrer Gemeinde kümmern können.

SPIKE™ Prime Lerneinheiten für die Sekundarstufe

Ein Herz für Gemüse

Schüler*innen nutzen Echtzeit-Wetterdaten, um zu entscheiden, ob die Tomatenpflanzen diese Woche gegossen werden müssen.

Windgeschwindigkeit

Schüler*innen suchen einen Weg, um Windgeschwindigkeiten mithilfe von quantitativen Cloud-Daten anzuzeigen.

Automatisierung

Schüler*innen bauen und programmieren einen automatisierten Helfer-Roboter, der die richtigen Pakete an ihrer Farbe erkennt und versendet.

Super-Aufräumhilfe

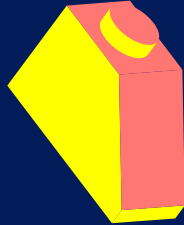
Die Schüler*innen testen die Effizienz von 2 verschiedenen Greiferkonstruktionen und bestimmen auf Grundlage bestimmter Testkriterien, welche besser ist.

Etwas für sich selbst entwickeln

Schüler*innen trainieren ihre Kreativität, machen sich mit dem Konstruktionsprozess vertraut und entwickeln einen Schreibtisch-Helfer.

Umweltfreundliches Smart Home

Schüler*innen entwickeln, bauen und programmieren eine Smart-Home-Funktion, mit der der Einfluss des Menschen auf die Umwelt vermindert werden kann.

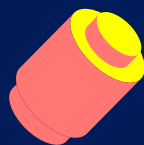


Die besten Ideen feiern

Vergessen Sie nicht, allen Schüler*innen, die teilgenommen haben, eine **Teilnahmeurkunde** zu überreichen!

Mission erfüllt!

Vielen Dank für die Teilnahme am Abenteuer „Spielfläche“ zum diesjährigen Internationalen Tag des Spielens! Wir können es kaum erwarten, im Laufe des Jahres weitere spannende, praktische Lernmomente zu entwickeln und die Kraft des zielgerichteten Spielens zu nutzen!



Teilen Sie die innovative Arbeit Ihrer Schüler*innen mit uns!

Teilen Sie die Modelle am 11. Juni auf Social Media und markieren Sie sie mit **#PlaySpot** und **#LEGOWorldPlayDay**.

LEGO, das LEGO Logo, die Minifigur und das SPIKE Logo sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. ©2025 The LEGO Group.