

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	4
SPIELERISCHE IDEEN	5
Legespiel: Die fünf Sinne (Kl. 5)	5
Brettspiel: Feste und Riten (Kl. 5)	10
Mystery: Hilfsbedürftigkeit und soz. Engagement (Kl. 7)	21
DIGITALE ANSÄTZE	27
Digitaler Escape Room: Jüdische Feiertage (Kl. 5)	27
Expertengespräch: Risiken digitaler Medien (Kl. 6)	32
Digitaler Escape Room: Nutzen digitaler Medien (Kl. 6)	44
PRODUKTORIENTIERTE METHODEN	48
Quadrama: Das eigene Leben und die Umwelt (Kl. 5)	48
Freizeittagebuch: Bewertung von Freizeitangeboten (Kl. 6)	55
Gründung einer Umwelt-AG: Aktiver Umweltschutz (Kl. 7)	63