

# MODULTITEL

Ein Titel, der das Modul beschreibt und neugierig macht.

## FLAVOUR-ZITAT

Ein Satz, der einen direkten Eindruck, einen ersten Geschmack für das Modul gibt.

## INTRO

Worum geht es in dem Modul?

- Was wird erforscht?
- Warum ist das Thema spannend?
- Welchen Bezug gibt es zu den .creatures?

## Die IDEE

Was ist die Kernfrage deines Moduls?

- Geht es um das Finden, Erschaffen oder Analysieren von Spuren?
- Soll eine Theorie entwickelt werden?
- Oder geht es um eine kreative Auseinandersetzung mit der Stadt und den .creatures?

Beispiel: Dein Modul erforscht, wie sich .creatures an Klimaextreme anpassen könnten. Dafür beobachtest du, welche Orte sich besonders stark erhitzen oder auskühlen. Im Modul könnten urbane Spuren nicht nur analysiert werden, sondern es werden gezielt „neue Spuren“ gesetzt, die auf ökologische Missstände hinweisen – z. B. durch temporäre Markierungen von Hitze-Hotspots.

## KURZINFOS

**Rahmen:** Gruppenaktion, Einzelforschung, ...

**Inhalte:** Welche Themen sind relevant? (Nachhaltigkeit, Stadtökologie, Forschendes Lernen, Aktivismus, ...)

**Kompetenzen:** Welche Fähigkeiten werden genutzt? (Beobachtung, Experimentieren, Kommunikation ...)

**Spielendenanzahl:** Für wie viele Personen ist es gedacht?

**Dauer:** Wie lange dauert es? Kann es flexibel erweitert werden?

**Ort:** Wo findet das Modul statt? (Park, Straßenecke, Labor ...)

## **ABLAUF**

Das MODUL in sinnvolle Phasen aufteilen.

- Spurensuche / Forschung
  - Was wird untersucht?
  - Welche Methoden werden genutzt?
- Analyse & Hypothesenbildung
  - Gibt es Muster?
  - Welche Theorien könnten daraus entstehen?
- Kreative Umsetzung & Präsentation
  - Wie können die Ergebnisse zusammengetragen werden?
  - Gibt es einen Austausch mit anderen?

## **SPIELMATERIAL**

Welche Materialien sind nötig, um das Modul durchzuführen?

- Notizbücher, Kameras, Skizzenpapier
- Messwerkzeuge (Lineale, Maßbänder ...)
- Kreide, Fähnchen oder andere Markierungsmöglichkeiten
- Audio-Aufnahmegeräte, wenn Geräusche eine Rolle spielen

Beispiel: Falls das Modul aktivistisch angelegt ist, könnten Plakate, Kreide oder Sticker helfen, Botschaften sichtbar zu machen. QR-Codes oder Flyer laden Passant\*innen zum Mitmachen ein.

- **Funktionen im Team / Expertisen-Karten**

In einigen Modulen kann es helfen, bestimmte Team-Rollen oder Spezialaufgaben innerhalb des Forschungsteams vorab zu definieren und zu verteilen, um den Fokus auf eine bestimmte, individuelle Rolle zu lenken.

Es gibt bereits ein paar vorgefertigte Expertisen-Karten. Sie dürfen und sollen gerne erweitert oder ergänzt werden.

Jedes Modul kann passende Expertisen aus den vorhandenen vorschlagen – oder man entwickelt eigene, die passen. Die Nutzung ist optional.