



# Ermittlung im Museum

## Präsentation für die Lehrpersonen

Zielpublikum	:	ab 6H
Ort	:	Museum für Kunst und Geschichte, Ratzéhof
Gruppen	:	eine Klasse, unterteilt in Gruppen mit maximal 3-4 Schüler/innen
Begleitpersonen	:	eine Lehrperson und eine Begleitperson
Dauer	:	ca. 2 Stunden

Zur Verfügung: gestelltes Material	:	a. Broschüre mit Dienstauftrag, versch. Aktivitäten (1 pro Gruppe) b. Routenblatt c. Plan des Museums (Ratzéhof) d. Verdächtigenliste e. Präsentationsdiaporama (PowerPoint) f. Software MAHF.exe (Korrektur der Antworten) g. "Inspektor"-Diplom
---------------------------------------	---	---

Mitzunehmendes Material:	:	Bleistift, Radiergummi, Kartonunterlage
-----------------------------	---	---

Ablauf:	:	0. Erfahrungsgemäss ist es angeraten, den Schüler/innen vor Beginn des Spiels die Toiletten zu zeigen. 1. Die ganze Klasse kommt im Lapidarium zusammen. 2. Der Auftrag wird mit der PowerPoint-Präsentation vorgestellt. 3. Die Gruppen erhalten die Broschüre, das Routenblatt, den Plan und die Verdächtigenliste. 4. Im Dienstauftrag ist vermerkt, in welchem Raum die Gruppe beginnt. Die Begleitperson setzt die Gruppen in ihrem jeweiligen Startraum ab. 5. Die Gruppe sucht die Räume in der Abfolge der Broschüre auf. 6. Am Ende kommen alle wieder im Computerraum zusammen, um den herausgefundenen Code («Fahrplan») in den Computer einzugeben. Je mehr richtige Antworten es gibt, desto mehr Buchstaben (ungeordnet) erhält die Gruppe. Aus diesen ergibt sich der Name des Schuldigen. Die Lehrperson verleiht allen, die den Schuldigen entlarvt haben, das Diplom.
---------	---	---

Start der Gruppen:

Gruppe	Startraum
A	1
B	5
C	8
D	11
E	15
F	18
G	23