

# DIE SCHULRALLYE ALS LERNMETHODE

**DEFINITION** Eine Schulrallye ist eine Art Schnitzeljagd, bei der Lernende ihre Umgebung spielerisch anhand von Stationen erkunden. Sie ist zielgerichtet und an Lernschwerpunkten orientiert.

**ZIELGRUPPEN** Primarstufe ab Klasse 3 bis Sekundarstufe II

**KERNPRINZIPIEN** /// Spielerisches Erkunden der Schule /// Lösen von Aufgaben, Rätseln und Herausforderungen  
/// zielgerichtet und angeleitet /// festgelegte Lernschwerpunkte /// Lernen in Bewegung  
/// Gamification

## BEISPIELE FÜR DEN EINSATZ EINER SCHULRALLYE

- Schulstart: Orientierung in der Schule für neue Klassen
- Kennenlernen: AG-Angebote, Schulregeln etc.
- Fachbezogen: Themenrallye, Projekt-, Methodenlernen
- Thementage: Brandschutztag, Verkehrstag
- Feierlichkeiten: Schulfest, Abschlussfeste
- Lernende gestalten eigene Rallye als Projekt

## PLANUNG & UMSETZUNG



## VORTEILE FÜR LERNENDE

### KOMPETENZFÖRDERUNG:

- Räumliche Orientierung
- Medien- und Methodenkompetenz
- Soziales Lernen und Teamarbeit

### ABWECHSLUNG:

- Motivation durch Spielprinzipien
- Implizites und vernetztes Lernen durch Spielmechaniken und Bewegung

## BEISPIEL EINER SCHULRALLYE MIT ACTIONBOUND:



## ÜBERSICHT DER VERSCHIEDENEN UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN

Variante	Analog	Hybrid	Digital
Materialien für Spielende	Laufzettel, Stationskarten	Laufzettel mit QR-Codes zu Medien/Infos	Auf mobilen Endgeräten, interaktiv, nachhaltig
Voraussetzungen	Keine Technik nötig, flexibel einsetzbar	Kombiniert digital & analog, z. B. per Tablet/Handy	Endgeräte und Lizenz für Tool
Hilfreiche Tools (Landeslizenzen)			<i>Actionbound</i>