

Mit der Methode „Geo-Stories“ das fachliche Fragen und Denken üben



„Ok, die Frau und das Kind flüchten also vor dem gefährlichen Besucher?“ – „Ja, genau.“
 „Hat der Besucher ein Gewehr?“ – „Nein.“
 „Ist es überhaupt ein Mensch?“ – „Nein.“
 „Aha, ein Tier! Ein Raubtier?“ – „Ja.“
 „Also ein Raubtier auf einer Insel. Und auf dem Bild sieht man Eisschollen. Ist der gefährliche Besucher ein Eisbär?“ – „Ja, aber ihr müsst noch mehr herausfinden ...“

Abb. 1: Vorderseite einer Geo-Story-Rätselkarte mit einem typischen Frage-Antwort-Dialog

Einführung in die Methode

Die neue Methode „Geo-Stories“ beginnt mit einem unscheinbaren Kärtchen: Eine rätselhafte Überschrift, ein Bild, ein kurzer Text – mehr braucht es nicht als Ausgangspunkt. Die Lernenden sollen nun versuchen, dieses Geo-Story-Rätsel durch kluges Fragenstellen zu lösen und die darin verborgenen Geschehnisse und geographischen Zusammenhänge aufzudecken. Sie dürfen allerdings nur geschlossene Fragen stellen, die ausschließlich mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. So sind sie von Beginn an darauf angewiesen, gut begründete Vermutungen aufzustellen, sich dafür breit und kreativ in das Themenfeld hineinzudenken und schließlich eine geschickte Anschlussfrage zu formulieren.

Auch wenn die Methode für die Neubearbeitung von „Denken lernen mit Geographie“ konzipiert wurde – viele Schülerinnen und Schüler kennen diese Rätselform bereits, da sie als Gesellschaftsspiel in Form der „Black Stories“ (Moses Verlag) weite Verbreitung gefunden hat. Die Rätselform als solche ist darüber hinaus auch unter dem Namen „Ja-Nein-Rätsel“ oder „Laterale Rätsel“ bekannt. Bei „Black Stories“ handelt es sich meist um eine kurze Kriminalgeschichte, bei der jemand auf eine oft merkwürdige Weise ums Leben gekommen ist. Die Spielenden erhalten dazu sehr wenig Informationen (wie oben eine Überschrift, ein Bild, einen kurzen Text und eine Frage) und sollen nun herausfinden, wie und weshalb es zu diesem Todesfall kam. Oft erscheinen die Informationen zunächst unsinnig und die Story ist insgesamt sehr kurios konstruiert. Um auf die Lösung zu kommen, benötigt man ein kreatives „Um-die-Ecke-Denken“. Im Bereich der Kreativitätsforschung spricht man hierbei unter Rückgriff auf Edward de Bono (1967, 2005) auch von „lateralem Denken“, das im Gegensatz zu einem vertikalen, analytisch-zielgerichteten Denken steht

(Denkstrategie „Kreativ denken“, vgl. Abb. 2). Solche lateralen Rätsel bzw. „Black Stories“ wurden bereits in verschiedenen Fächern als Unterrichtsidee aufgegriffen (z. B. Physik: Knop u. a. 2022, Französisch/Sprachunterricht: Philipp 2011).

Im Rahmen von „Denken lernen mit Geographie“ wird diese Grundidee weiterentwickelt zu einer eigenständigen Methode (Coen u. a. 2026). Im Fokus der Methode „Geo-Stories“ steht dabei nicht das kriminalistische Aufdecken einer möglichst kuriosen und absurden Story, sondern das fragegesteuerte und schlussfolgernde Entdecken fachlich relevanter Zusammenhänge, die den Kern einer lebensweltnahen Story ausmachen und dabei in den Kontext eines geographischen Phänomens oder Themas eingebettet sind. Dabei wird auf spielerische Weise ein breites Spektrum an Vorwissen und Fachkenntnissen aktiviert und es kommen vielfältige geographische Denkstrategien zum Einsatz.

Für eine denk- und lernprozessanregende Durchführung haben wir Leitlinien und Hilfestellungen und auch eine aufgabengestützte metakognitive Reflexionsphase konzipiert, um die großen Potenziale der Methode im Geographieunterricht nutzbar zu machen. Ebenso werden in Coen u. a. (2026) Konstruktionsprinzipien für die Gestaltung eigener Geo-Story-Kärtchen vorgestellt sowie insgesamt drei Aufgabenbeispiele zu den Themenfeldern „Klimaphänomene und Klimawandel“ (zwölf Geo-Story-Kärtchen), „Globalisierte Lebenswelten“ (acht Kärtchen) sowie „Leben am Vulkan – Alltag in Ungewissheit am Ätna“ (ein Set aus vier inhaltlich miteinander verknüpften Geo-Story-Kärtchen). Im Rahmen dieses Beitrags wurden daraus zwei Geo-Story-Kärtchen entnommen, um die Methode in einer kompakten, unterrichtspraktischen Form vorzustellen und eine erste Erprobung zu ermöglichen.

Grundidee der Methode

Jede Geo-Story beinhaltet also eine kurze Rätselgeschichte zu einem geographisch relevanten Fallbeispiel.

Die Lernenden sollen durch geschicktes Fragenstellen die mitunter komplexen Zusammenhänge sowie den Verlauf der Geschichte herausfinden. Dazu erhalten sie ein Geo-Story-Kärtchen, das einige knappe Hinweise in Bild- und Textform sowie eine Rätselfrage vom Typ „Was ist hier geschehen?“ enthält. Der Moderator bzw. die Moderatorin erhält ein eigenes Kärtchen, auf dessen Rückseite zusätzlich die Auflösung steht. Diese liest er/sie zu Beginn aufmerksam durch. Die Spielenden sollen nun Fragen formulieren, die der Moderator bzw. die Moderatorin jeweils nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten darf. Auf diese Weise decken sie nach und nach den Kernzusammenhang der Geschichte auf und können die Rätselfrage beantworten.

Rein äußerlich besteht eine Geo-Story-Karte aus einer Vorder- und einer Rückseite. Auf der **Vorderseite** ergeben vier Elemente eine gedankliche Einheit:

- der **Titel** (bzw. die Schlagzeile)
- ein **Bild**, das eine Spur legen und einen Kontext andeuten kann, aber noch nicht zu viel verrät
- ein knapper **Hinweistext** und
- die **Frage**, die dazu auffordert, die mysteriöse Geschichte zu enträtseln.

Diese vier Elemente der Geo-Story beinhalten verschiedene, bewusst platzierte Hinweise und Indizien, die die Spielerin-

nen und Spieler entdecken und verknüpfen sollen.

Die Lösung auf der Rückseite der Geo-Story-Karte besteht aus zwei Elementen:

- Der **Kernzusammenhang** umfasst die Punkte der Lösung, die die Lernenden auf jeden Fall benennen sollten, damit die Geo-Story als gelöst anerkannt wird. Er ist stichwortartig formuliert und mit fett gedruckten Fachbegriffen übersichtlich gestaltet, damit die Moderationsperson diese Punkte während der Ratephase schnell erfassen kann und beim Antworten mit „Ja“ oder „Nein“ effektiv unterstützt wird. Inhaltlich bündelt der Kernzusammenhang also die zentralen Aspekte eines komplexeren Problemzusammenhangs, in dem verschiedenste Aspekte zusammenwirken.
- Der **Erweiterungstext** ergänzt diesen Kern um Aspekte, die für ein tieferes Verständnis des Fallbeispiels hilfreich sind und die auch die Einbettung in einen größeren Fachbezug bzw. unterrichtlichen Kontext umfassen können. Die Moderationsperson sollte diese Erweiterung zu Beginn bereits mitlesen, weil sie für das fundierte Beantworten der Ja-Nein-Fragen hilfreich sein kann. Die Ausgliederung des Erweiterungstextes hilft zudem dabei, die Rätselphase nicht zu langwierig werden zu lassen. Die Rätselkarte gilt als gelöst, wenn die Spielenden die Aspekte des Kernzusammenhangs erraten. Die Erweiterung wird dann bei der abschließenden Auflösung einfach vorgelesen und vervollständigt so den Gesamtzusammenhang.

Potenziale und Ziele der Methode

Selbstverständlich soll der Rateprozess bei dieser Methode motivierend sein und Spaß machen – er kann aber auch vielfältige Lernprozesse anregen. Denn gerade der Zwang, geschlossene Fragen formulieren zu müssen, fördert auch ein intensives und aktivierendes Nachdenken über das Fallbeispiel und seinen fachlich-thematischen Kontext. Welche Potenziale ergeben sich daraus für das Denken und Lernen im Geographieunterricht?

Bei der Methode „Geo-Stories“ müssen die Lernenden ausgehend von nur sehr wenigen Informationen in einem selbstgesteuerten Prozess des Fragenstellens Erkenntnisse gewinnen, indem sie immer wieder neue Vermutungen und Hypothesen aufstellen, dabei ihr fachliches Vorwissen aktivieren und Schlussfolgerungen aus den erhaltenen Antworten ziehen. Dies kann sowohl das problemlösende Denken als auch das kreative Denken im Rahmen eines selbstständigen entdeckenden Lernens auf besonders intensive Weise fördern.

Daraus ergeben sich vor allem folgende Potenziale:

- Die Lernenden üben das **geographische Fragenstellen und den Einsatz von Fragestrategien** bei der Auseinandersetzung mit einem rätselhaften geographischen Phänomen. Das Staunen, Innehalten und kritische In-Frage-

Stellen kann als wichtige Alltagskompetenz angesehen werden, die gerade in der heutigen Zeit im Unterricht gefördert werden sollte. Im KI-Zeitalter ist es oft einfach, Antworten auf komplexe Fragen zu bekommen. Umso wichtiger ist es, kluge Fragen stellen zu können, Antworten kritisch zu hinterfragen und eigene Schlussfolgerungen zu ziehen. Bei der Methode „Geo-Stories“ können die Lernenden selbst geeignete Fragetechniken und Fragestrategien entdecken. Ungewohnt ist dabei, dass es geschlossene Fragen sein müssen. Dafür gibt es auch besondere Fragestrategien. So ist es beispielsweise sinnvoll, nicht einfach viele sehr konkrete Lösungsideen abzufragen (z. B. viele Tierarten oder Orte), sondern sich immer vom Allgemeinen (Oberkategorien) zum Speziellen (Unterkategorien) vorzuarbeiten (z. B. Tier – Säugetier – Raubtier ...).

- Abb. 2 verdeutlicht ein weiteres Potenzial der Methode: die **Aktivierung von Vorwissen und Fachkenntnissen**. Dies kann im Unterricht leicht übersehen werden, weil nur die Fragen laut ausgesprochen werden. Da die Lernenden nicht offen fragen können („In welcher Klimazone liegt die Insel?“, „Welche Ursachen gibt es?“), müssen sie fachlich intensiv über das Fallbeispiel und seinen thematisch-fachlichen Kontext nachdenken, um Vermutungen aufstellen

und präzise geschlossene Fragen formulieren zu können. Dabei ist es besonders hilfreich, wenn sie das Thema fachlich strukturieren sowie Fachbegriffe und Fachkonzepte anwenden, dabei kategorial in Ober- und Unterkategorien denken und immer wieder neue Verknüpfungen (Zusammenhangshypothesen) aufstellen. Abb. 2 zeigt in der linken Spalte in Form eines fiktiven lauten Denkens auf, welche fachbezogenen Denkprozesse hier ablaufen können, bevor eine geschlossene Frage formuliert wird. Da diese Denkprozesse nicht geäußert werden, sondern still und intuitiv ablaufen, lohnt es sich, den Lernenden im Rahmen der Reflexionsphase einige davon exemplarisch bewusst zu machen.

- Ein besonderes Anliegen von „Denken lernen mit Geographie“ ist die **Förderung der zehn geographischen Denkstrategien** (siehe auch Beitrag „Geographie als Denkfach – die Weiterentwicklung von Denken lernen mit Geographie“). Bei der Geo-Story-Methode kommen besonders viele davon zum Einsatz, sowohl basale (v. a. Kategorisieren und Verknüpfen) als auch raumbezogene (Verorten, Maßstabsebene wechseln) und komplexe Denkstrategien (v. a. Kreativ denken, Prozessorientiert denken sowie Allgemeines und Konkretes verbinden beim induktiven und deduktiven Schlussfolgern). Abb. 2 zeigt am konkreten Beispiel auf, wie diese Denkstrategien beim Rateprozess eingesetzt werden (rechte Spalte).

Lautes Denken bei der Entwicklung der nächsten Ja-Nein-Fragen	Ja-Nein-Fragen-Dialog	Einsatz von Denkstrategien beim Lösen der Rätsel
„Wo spielt diese Geschichte? Eine Insel namens Nowaja Semlja kenne ich nicht. Eine tropische Palmeninsel ist es nicht, denn auf dem Bild sieht man Eisschollen. Vielleicht nahe der Antarktis? Aber da leben doch keine Menschen mit Kindergartenkindern. Oder Grönland? Island? Der Inselname hört sich irgendwie osteuropäisch an. Vielleicht russisch. Ich frage mal lieber etwas allgemeiner nach dem Nordpolargebiet und dann spezieller.“	• „Spielt die Geschichte im Nordpolargebiet?“ – „Ja.“ • „In Grönland?“ – „Nein.“ • „In Russland?“ – „Ja.“	• Vorwissen wird aktiviert • Verorten und dabei die Maßstabsebenen wechseln – von großräumig zu kleinräumig 
„Jetzt haben wir schon so viele mögliche ‚gefährliche Besucher‘ abgefragt – von Kriminellen bis zum rachsüchtigen Ehemann – und alles was falsch. Vielleicht ist es ganz anders? Vielleicht ist es gar kein Mensch, sondern ein Tier oder eine Naturgefahr?“	• „Ist der Besucher ein Mensch?“ – „Nein.“ • „Eine Naturgefahr?“ – „Nein.“ • „Ein Tier?“ – „Ja.“ • „Ein Raubtier?“ – „Ja.“ • „Ein Eisbär?“ – „Ja.“	• Kreativ denken, wenn eine Spur sich als Irrweg erweist • vom Konkreten zum Allgemeinen denken und dann wieder zum Konkreten zurück • dabei Kategorisieren und in Begriffshierarchien denken von über- zu untergeordneten Kategorien 
„Sie hat also Angst vor einem Eisbär. Aber hier steht, dass sie noch nie in ihrem Leben solche Angst hatte. Eisbären kommen dort also nicht so häufig vor – oder sie wohnt erst seit Kurzem dort. Normalerweise leben die Eisbären doch auf Eisschollen oder jagen Robben. Weshalb gehen sie dort ins Dorf? Vielleicht haben die Menschen die Robben dort ausgerottet oder sie haben den Lebensraum der Eisbären zerstört, durch Schiffe oder Industrie. Oder die Natur hat sich verändert? Vielleicht durch den Klimawandel? Wir fragen das mal der Reihe nach ab, immer vom Allgemeinen zum Konkreten ...“	• „Wohnt die Frau schon länger dort?“ – „Weiß ich nicht, das ist irrelevant.“ • „Suchen die Eisbären dort nach Nahrung?“ – „Ja.“ • „Weil sie dort, wo sie sonst Robben jagen, keine mehr finden?“ – „Ja.“ • „Haben die Menschen dort etwas gebaut, Industrie oder so?“ – „Nein.“ • „Hat sich die Natur dort verändert? Durch den Klimawandel?“ – „Ja, genau.“	• Beim Aufstellen von Vermutungen werden Vorwissen und bereits geklärte fachliche Aspekte miteinander verknüpft. • Dabei findet logisches und induktives Schlussfolgern statt – beim Denken vom Allgemeinen zum Konkreten und zurück. • Prozessorientiert denken und Kreativ denken beim Aufstellen von Vermutungen 

Abb. 2: Mögliche Denkprozesse („Lautes Denken“) und Denkstrategien beim Formulieren von Ja-Nein-Fragen am Beispiel der Geo-Story „Gefährliche Besucher“ (Quelle: Coen u. a. 2026, S. 23)