

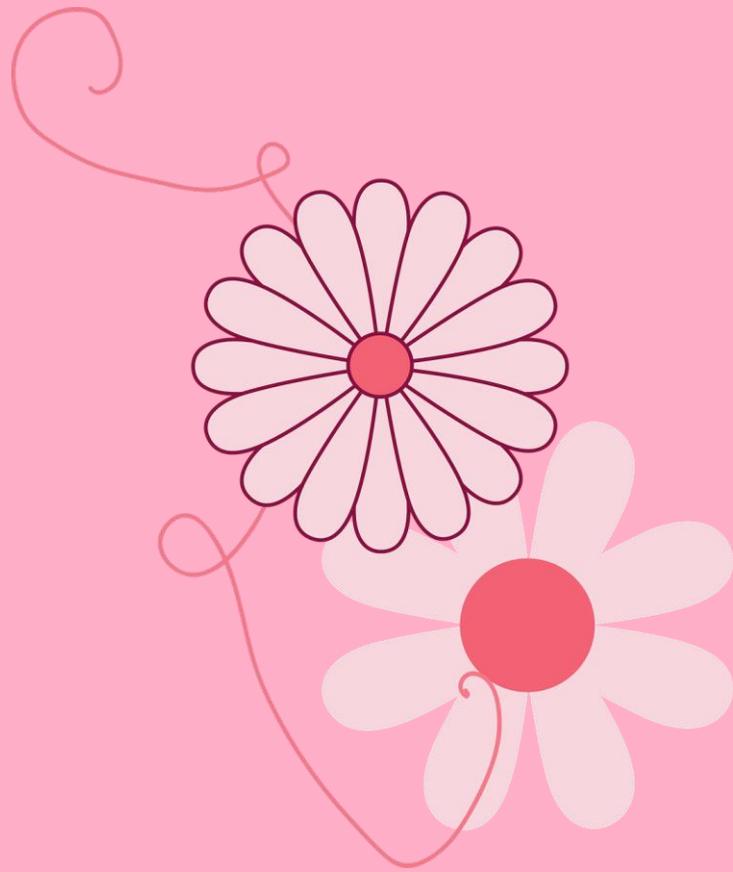
*Meine kleine
Methodensammlung*



Sandras_Ideenkiste

●

Allgemeine Methoden





Ring the Bell

Voraussetzungen: Methodenkenntnis

Klassenstufe: Ab Klasse 1

Material: Glocke oder anderes akustisches Signal

Sozialform: Partnerarbeit

Ziele: Die SchülerInnen arbeiten konzentriert, zielorientiert und kooperativ an der Bearbeitung mehrerer Teilaufgaben.

Zeit: individuell

Die Unterrichtsmethode „Ring the Bell“ ist eine Methode, die die Kinder durch den Wettbewerbsgedanken in ihrer aktiven Mitarbeit motiviert. Nicht jede Lerngruppe eignet sich für diese Methode. Es empfiehlt sich zudem eine leistungsheterogene Zusammensetzung der Gruppen, um jeder Gruppe einen Sieg zu ermöglichen.

Es werden 3er oder 4er Gruppen gebildet. Jede Gruppe gibt sich selbst oder erhält einen Namen, welcher an die Tafel geschrieben wird. Nun erhalten die Schüler Aufgaben. Diese Aufgaben müssen allerdings klare Lösungen haben. Vorne im Klassenraum steht eine Glocke. Alle Gruppen beginnen gleichzeitig mit der Bearbeitung der Aufgaben. Optimal sind mehrere Teilaufgaben. Ein Mitglied der Gruppe, die am schnellsten fertig ist, rennt nun zur Glocke und läutet sie. In diesem Moment müssen alle Gruppen sofort mit der Bearbeitung der Aufgaben aufhören.

Die Gruppe, die die Glocke geläutet hat, muss nun alle Ergebnisse nennen. Jede Gruppe vergleicht nun die Ergebnisse und errechnet sich selbst die eigene Punktzahl. 1 Punkt für richtig, 0 Punkte für unbearbeitete Aufgaben und -1 Punkt für ein falsches Ergebnis. Die Gruppe, die geklingelt hat, erhält 2 Extrapunkte. Der Punktestand wird an der Tafel verglichen und die Gewinnergruppe bestimmt.



Lerntempoduett

Voraussetzungen: Methodenkenntnis

Klassenstufe: Ab Klasse 5

Material: Bushaltestellen

Sozialform: Partnerarbeit

Ziele: Die SchülerInnen gleichen ihre Ergebnisse selbstständig ab und suchen gemeinsam nach Verbesserungsmöglichkeiten.

Zeit: individuell

Das Lerntempoduett stellt eine hilfreiche Methode dar, um in Bezug auf das Tempo zu differenzieren.

In der Klasse werden mehrere Haltestellen aufgehängt. Möglichst so, dass diese nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Wenn ein Schüler mit der Bearbeitung einer Aufgabe fertig ist, stellt er sich mit dem Ergebnis seiner Aufgabe an eine Haltestelle und wartet auf den nächsten Schüler, der fertig wird, welcher sich dann zu dem bereits fertigen Schüler stellt. Nun können sich die (Tempo-)Partner über Ergebnisse austauschen. So geht das Ganze danach weiter mit langsameren Schülern.

Zukunftswerkstatt

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 7

Material: evt. Plakate

Sozialform: Einzel-, Gruppen- und Plenumsarbeit

Ziele: Die SchülerInnen sind in der Lage Problemlösungen strukturiert und kooperativ in Gruppen zu entwickeln und diese begründend darstellen.

Zeit: Doppelstunde

In der Zukunftswerkstatt entwickeln die Schüler eine Version von einer wünschenswerten Zukunft. Ausgangspunkt davon ist immer eine konkrete Problemstellung.

Beispiel: Wie können wir die Umwelt schützen?

Die Methode findet in sechs Schritten statt:

1. **Vorbereitung:** *Die Lehrperson hält einen kontroversen Informationstext zum Thema bereit, um inhaltliche Grundlagen bei den Schülern zu schaffen.*
2. **Problemstellung:** *Die Lehrperson formuliert eine konkrete Problemfrage.*
3. **Kritikphase:** *Die Schüler diskutieren im Plenum, in Gruppen oder in Partnerarbeit, warum es nicht so weitergehen kann wie bisher. Es wird also Kritik an der Situation geäußert. Hier sollen noch keine Lösungsvorschläge genannt werden.*
4. **Fantasiephase:** *In Gruppen wird eine Vision von einer perfekten Zukunft in Bezug auf die Problemfrage entwickelt. Dies kann zum Beispiel auf Plakaten stattfinden.*
5. **Verwirklichungsphase:** *Die Schüler entwerfen auf Grundlage ihrer Wünsche einen Plan. Was muss getan werden, um die perfekte Zukunft zu erreichen? Was ist realistisch? In welcher Zeit kann diese Verbesserung erreicht werden? Die Ideen können mit den Zielen und Lösungen gemeinsam visualisiert werden.*
6. **Präsentation:** *Die Schüler präsentieren ihre Ergebnisse erklärend und begründend*



Stummes Schreibgespräch

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 7

Material: Plakate

Sozialform: Partner- oder Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen sind in der Lage Gedanken zu einem Thema schriftlich und knapp zu formulieren und Gedanken anderer aufzugreifen, um eine Diskussionsbasis zu schaffen.

Zeit: Einzelstunde (45 min)

Im stummen Schreibgespräch kommunizieren die Schüler schriftlich miteinander. Sie haben ein gemeinsames Blatt vor sich liegen, auf dem das Thema in Form einer Überschrift oder in der Mitte des Blattes steht. Die Schüler schreiben das auf, was ihnen zu diesem Thema einfällt und dürfen/sollen das Geschriebene des Schreibpartners auch kommentieren. Das Schreibgespräch kann in Partner- oder in Gruppenarbeit stattfinden.

Die Methode setzt ein gewisses Maß an Disziplin voraus und kann bei Einhaltung der absoluten Stille einen förderlichen Raum zur maximalen Konzentration bieten. Durch das Schreibgespräch werden zudem überflüssige von gehaltvollen Gedanken gefiltert, da man nur das Wesentliche aufschreibt.

Gruppenpuzzle

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 6

Material: Papier und Stift

Sozialform: Einzel- und Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen sind in der Lage erworbenes Wissen im Austausch mit Anderen zu erweitern und dieses erklärend weiter zu vermitteln.

Zeit: 45 - 90 min

Mit dieser Methode können Ergebnisse von arbeitsteiligen Gruppenarbeiten untereinander ausgetauscht werden, sodass jeder Schüler auch ohne eigenständige Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema, Kenntnis davon erhält.

- 1. Schritt: Anhand eines Informationstexts oder einer Leitfrage setzen sich die Schüler in Einzelarbeit mit einem Thema auseinander und sammeln hierzu Informationen/Gedanken. Schüler die später zu Gruppen zusammengesetzt werden, erhalten die gleichen Aufgaben.*
- 2. Schritt: Die Schüler mit den gleichen Aufgaben setzen sich in ihren STAMMGRUPPEN zusammen und vergleichen ihre Ergebnisse.*
- 3. Schritt: Die Schüler müssen in ihren Gruppen sicherstellen, dass jedes Gruppenmitglied das Thema verstanden hat, denn jedes Gruppenmitglied fungiert im nächsten Schritt als Vermittler.*
- 4. Schritt: Nun werden Expertengruppen gebildet. An jedem Tisch sitzt immer jeweils ein Experte der Stammgruppen.*

Beispiel:

Stammgruppe: A1 A2 A3 A4

Expertengruppe: A1 B1 C1 D1



Analysen-Lauf

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 7

Material: Fragekarten, Analysebogen

Sozialform: Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen sind in der Lage wichtige von unwichtigen Aspekten eines Themas zu unterscheiden und wesentliche Gruppenergebnisse zusammenfassend darzustellen.

Zeit: 45 - 60 min

Die SchülerInnen und Schüler erhalten in Gruppen ein Bild/ einen Text oder einen Videoausschnitt. Aufgabe ist es nun, diesen unter Anleitung von Leitfragen zu analysieren.

Die Leitfragen befinden sich an verschiedenen Tischen, die zu Gruppentischen zusammengestellt sind. Idealerweise stehen sie so, dass sie chronologisch abgelaufen werden können. Es kann eine Leitfrage pro Tisch ausliegen, oder man bildet Analysekatégorien mit mehreren (möglichen) Leitfragen pro Tisch. Die Schüler erhalten einen Bogen, in dem die Gruppen ihre Ergebnisse eintragen können.

Jede Gruppe startet nun nach einem akustischen Signal an einem Tisch mit einer oder mehrerer Leitfragen. Nun hat die Gruppe nur eine sehr begrenzte Zeit (3-5 Minuten), um sich über diese Fragen auszutauschen und die Antworten kurz zu notieren. Nach der begrenzten Zeit, ertönt erneut ein akustisches Signal und die Schüler wandern zum nächsten Tisch, mit den nächsten Fragen. Dies wird so lange gemacht, bis alle Gruppen an allen Tischen waren.

Die Methode verhindert ein Abschweifen während der Gruppenarbeit, da nur begrenzte Zeit zur Verfügung steht. Die Bewegung zwischen den Sequenzen hält die Schüler zudem wach und steigert die Konzentration.

Placemat

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 7

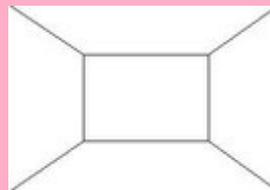
Material: Eine Placemat (Platzdeckchen)

Sozialform: Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen formulieren Gedanken und Ideen und kooperieren innerhalb der Gruppe.

Zeit: 10 - 30 min

Das Placemat ist ein quadratisches Papier, das in 5 Felder eingeteilt ist. So sieht es aus:



Ein solches Placemat mit vier äußeren Feldern, ist für vier Gruppenmitglieder geeignet, welche jeweils an einer Ecke des Tisches sitzen. Nun schreiben die Gruppenmitglieder jeweils ihre Gedanken, Ideen und Vorkenntnisse zu einem vorgegeben Thema in Stillarbeit in das vor sich liegende Feld.

Im nächsten Schritt wird das Placemat im Uhrzeigersinn gedreht und die Gruppenmitglieder lesen sich das vor ihnen liegende Feld durch. Das Ganze wird so lange gemacht, bis jeder jedes Feld einmal durchgelesen hat.

Anschließend diskutiert die Gruppe über das Gelesene. Daraus einigt sich die Gruppe auf ein gemeinsames Ergebnis und sichert dieses in der Mitte des Placemats.

Fishbowl

Voraussetzungen: Grundkenntnisse im Argumentieren

Klassenstufe: Ab Klasse 7

Material: Beobachtungsbogen

Sozialform: Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen formulieren begründet ihre Meinung und vertreten einen Standpunkt innerhalb einer Diskussion.

Zeit: 10 - 30 min

In der Fishbowl-Methode diskutiert eine Gruppe mit maximal 6 Teilnehmern in der Mitte des Raumes, während der Rest der Klasse die Diskutierenden beobachtet und ihnen nach der Diskussionen Feedback zum Diskussionsverhalten gibt.

Die Methode setzt voraus, dass zuvor verschiedene Gruppen zu einem kontroversen Thema gearbeitet und Argumente dafür oder dagegen ausgearbeitet haben.

In der Fishbowl-Diskussion bilden die Schüler einen Innen- und einen Außenkreis. Der Innenkreis besteht aus maximal sechs Stühlen, auf denen jeweils zwei Schüler als Vertreter eines Standpunktes sitzen und zwei Stühle frei bleiben.

Nun erfolgt die Diskussion der Schüler, die in der Mitte sitzen. die anderen Schüler beobachten die Diskussion und machen sich Notizen auf einem Beobachtungsbogen.

Gerät die Diskussion ins Stocken oder einer der Schüler im Außenkreis hat das Bedürfnis sich an der Diskussion zu beteiligen, darf er aufstehen und sich auf den freien Stuhl setzen.

Nach der Diskussion wird gemeinsam reflektiert.



Think Pair Share

Voraussetzungen: Keine

Klassenstufe: Ab Klasse 6

Material: Themenmaterial

Sozialform: Einzel- und Gruppenarbeit

Ziele: Die SchülerInnen können wichtige Aspekte eines Themas erfassen und arbeiten kooperativ an einer Optimierung des eigenen Ergebnisses. Sie sind zudem in der Lage die eigenen Ergebnisse auszuformulieren und sie verbal verständlich zu präsentieren.

Zeit: 45 min

Diese Methode besteht aus insgesamt drei Schritten bzw. Phasen, die sich wie folgt zusammenfassen lassen:

- 1. Phase: Die Schüler informieren sich in Einzelarbeit anhand von Themenmaterial über ein Thema. Sie notieren sich wichtige Aspekte.*
- 2. Phase: Nun finden sich die Schüler in Partnerarbeit zusammen, um sich über das Material/ das Thema auszutauschen und/ oder die eigenen Ergebnisse abzugleichen.*
- 3. Phase: Innerhalb dieser Phase teilen die Tandempartner ihre Ergebnisse im Plenum.*

●

Unterrichts- einstiege



Satzanfänge

Voraussetzungen: Keine

Dauer: Kurz

Material/ Medien: Tafel

Die Lehrperson schreibt einen oder mehrere Satzanfänge an die Tafel und die Schüler sollen diese Sätze vervollständigen. Diese können auf Themen oder auf Stimmungen/ Gefühle bezogen sein.

Beispiele:

- Meine freie Meinung äußern zu dürfen, bedeutet für mich...*
 - Familie ist für mich...*
 - Musik ist für mich...*
 - Heute fühle ich mich...*
 - Es macht mich glücklich, wenn...*

Durch die Satzanfänge kann eine Verknüpfung zur Unterrichtsstunde stattfinden.



Sprechen nach Vorgaben

Voraussetzungen: Keine

Dauer: Kurz

Material/Medien: Karten mit Vorgaben, beliebiger Text

Ein Schüler erhält einen Text und eine Karte von der Lehrperson sowie den Arbeitsauftrag, den Text so vorzulesen, wie die Person ihn lesen würde, die auf der Karte genannt wird. Die restlichen Schüler sollen dann erraten, welche Person auf der Karte steht.

Beispiele:

- Nachrichtensprecher*
 - Politiker*
 - Kinder*

Alternativ hat man auch die Möglichkeit den Inhalt des Textes so dominant zu gestalten, dass man auf eine bestimmte Person kommen kann. Man könnte zum Beispiel einen verräterischen Tagebucheintrag vorlesen. (z.B. in Politik, Geschichte, Religion)

Auch die Wirkung von verbalen Mitteln beim Lesen eines Textes, kann damit eingeführt werden.



Buchstabenliste

Voraussetzungen: Keine

Dauer: ca. 5 - 10 Minuten

Material/Medien: Plakat oder Heft

Die Schüler notieren in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit die Buchstaben eines vorgegebenen Wortes zu einem bestimmten Themenfeld von oben nach unten. Dann werden Wörter gesucht, die sowohl einen der Buchstaben enthalten, als auch zum Thema passen. Diese Wörter werden dann bei jedem Buchstaben untereinander notiert. Anschließend werden die Ergebnisse verglichen.

Beispiel:

*WahlPlakat
Ordnung
BundesLand
International
Gesetze
Wirtschaft
BundesKanzlerin*

Inserat

Voraussetzungen: Keine

Dauer: 5 Minuten

Material/ Medien: Arbeitsblätter mit Inseratvordruck

Mithilfe eines Inserats soll das Vorwissen der Schüler zu einem Thema abgefragt werden. Die Schüler erhalten zu diesem Zweck einen Vordruck für ein Inserat, welche diesen ausfüllen sollen. Anschließend werden die Inserate in der Klasse vorgelesen.

Ein Inserat sieht wie folgt aus:

Er/ Sie sucht Informationen

Suche Infos zu:

____(Tierschutz)_____

Biete Kenntnisse/ Erfahrungen auf folgenden Gebieten:

____(Z.B. Arbeit im Tierheim) _____(Eigene Haustiere) _____

Bitte melde dich bei: ____ (Name des Schülers) _____

Kartenabfrage

Voraussetzungen: Grundkenntnisse im Argumentieren

Dauer: 5 - 10 Minuten

Material/ Medien: Für jeden Schüler ein rotes, grünes und gelbes Kärtchen

Jeder Schüler erhält ein rotes, grünes und gelbes Kärtchen. Die rote Karte signalisiert, dass man nicht zustimmt, die grüne, dass man zustimmt und die gelbe, dass man noch unentschlossen ist. Dann äußert die Lehrperson Thesen, Meinungen und Aussagen, die Diskussionspotential enthalten. Die Schüler halten nach kurzer Bedenkzeit ihre Kärtchen hoch, um ihre Meinung auszudrücken. Optional können dann einige Schüler ihre Meinung begründen.

Beispiele:

- Ich könnte eher auf eine Mahlzeit verzichten, als auf mein Handy.*
- Sollten Noten in der Schule abgeschafft werden?*

Mithilfe der Karten kann außerdem eine Lernerfolgskontrolle durchgeführt werden, wenn die Schüler entscheiden müssen, ob Aussagen richtig oder falsch sind.



Diskussionswettbewerb

Voraussetzungen: Grundlagen der Argumentation

Dauer: 5 - 10 Minuten

Material/Medien: Bonbon

Die Lehrperson gibt eine Argumentationssituation vor und erklärt, demjenigen ein Bonbon zu schenken, der in der Argumentation überzeugen kann. Dann tragen einzelne Schüler ihre Argumentation vor.

Beispiel:

Verschiedene Personen versuchen einen Vermieter davon zu überzeugen, der geeignete Mieter zu sein. (Man hat die Möglichkeit hier Rollen zu verteilen, z.B. Studenten, Rentner mit Katze oder die Schüler von ihrer eigenen Situation heraus Argumentieren zu lassen.)

Mithilfe dieses Beispiels wird den Schülern die Wichtig- und Häufigkeit von Argumentation im Alltag bewusst. Am Ende sollte die Lehrperson noch erläutern, warum der Beitrag des Gewinners überzeugt hat.



Wortkette

Voraussetzungen: keine

Dauer: Kurz

Material/ Medien: keine

Die Lehrperson gibt ein Thema vor zu dem die Schüler nun der Reihe nach Begriffe nennen müssen. Um das ganze interessant zu gestalten, muss das genannte Wort am Anfang immer dem letzten Buchstaben des zuvor genannten Wortes entsprechen. Beginnen kann die Lehrperson oder ein Schüler mit einem beliebigen Wort.

Beispiel:

Oberbegriff "Politik"

WahleN - NachrichteN - NationaL ...

Doppeldeutige Rechtschreibsätze

Voraussetzungen: keine

Dauer: 10 Minuten

Material/Medien: Schülerheft

Die Lehrperson diktiert den Schülern doppeldeutige Sätze mit Gleichklang bei orthographischer Abweichung. Zwei Schüler schreiben die Sätze an die Außentafeln, sodass die Klasse diese zunächst nicht sehen kann. Die anderen Schüler schreiben die Sätze in ihr Heft. Anschließend werden die beiden Tafelanschriften und die Lösungen der Schüler miteinander verglichen.

Beispiele:

- 1. Der Gefangene floh. - der gefangene Floh.*
- 2. Wir hören weise Reden. - Wir hören Weise reden.*
- 3. Schau, die schöne Naht. - Schau, die Schöne naht.*
- 4. die wunderschönen Locken - Die Wunderschönen locken.*
- 5. die kleinen Kosten - Die Kleinen kosten.*

So wird die Relevanz der Groß- und Kleinschreibung nochmal deutlich.



Lern-Tennis

Voraussetzungen: Vorwissen zum Thema

Dauer: 10 Minuten

Material/ Medien: Karten mit Fragen

Ein Schüler erklärt sich bereit der "Tennispieler" zu sein. Dann verteilt die Lehrperson Fragen zum zuvor behandelten Themengebiet an die Klasse. Nun stellen die Schüler dem Tennisspieler Fragen, die dieser beantworten muss. Ist die Antwort falsch, löst der Schüler, der die Frage gestellt hat, den Tennisspieler ab.

Man kann die Schüler auch dazu beauftragen selber Fragen vorzubereiten. So wird das Gelernte nochmal zusätzlich wiederholt.



Fremdwort-Spiel

Voraussetzungen: keine

Dauer: 10 Minuten

Material / Medien: keins

Die Lehrperson schreibt einen Begriff an die Tafel, dessen Bedeutung voraussichtlich bei den Schülern völlig unbekannt ist, der aber Relevanz für das behandelte Thema hat. Alle Schüler schreiben nun eine Definition dieses Begriffes auf, von der sie glauben, dass diese richtig ist. Anschließend werden die Definitionen vorgelesen und die wahre Bedeutung des Begriffes wird aufgeklärt. So bleibt den Schülern die Bedeutung garantiert länger im Kopf.

Standbild

Voraussetzungen: keine

Dauer: 5 Minuten

Material/ Medien: Karten mit Szene, die dargestellt werden soll.

Wortlos verteilt die Lehrperson eine Karte an jeweils drei oder vier Schüler, die eine Regieanweisung enthält. Diese Anweisung muss klar und deutlich sein und bestenfalls mit einem Foto versehen sein. Die Schüler gehen nach vorne um ihre Position im Standbild einzunehmen.

• Beispiel:

- Gehe nach vorne und stehe still in einer Position, in der es so aussieht, als wärst du extrem wütend.*
- Gehe nach vorne und stehe still in einer Position, in der es so aussieht, als würdest du dich extrem langweilen.*

Wenn alle Schüler des Standbilds in ihrer Position stehen, darf die Klasse erraten um welches Thema oder welche Szene es sich handelt.



Lügendetektor

Voraussetzungen: Vorwissen zum Thema

Dauer: 5 Minuten

Material/ Medien: Wahre und Unwahre Aussagen

Die Lehrperson liest der Klasse Aussagen vor, die im Zusammenhang zu den letzten Stunden stehen. Ein paar Aussagen sind falsch, ein paar richtig. Die Schüler müssen nun erkennen, welche Aussagen wahr und welche falsch sind.

Mit vereinfachten Aussagen kann so auch das Vorwissen von Schülern zu bestimmten Themengebieten abgefragt werden.



Heiße Kartoffel

Voraussetzungen: keine

Dauer: kurz

Material/ Medien: Stoffball oder etwas Ähnliches zum Werfen

Die Lehrperson stellt eine Frage zu einem Thema aus einer vorhergegangenen Stunde oder zum Inhalt. Dann wirft er einem Schüler die "heiße Kartoffel" (den Ball) zu. Dieser muss die Frage beantworten und eine neue Frage stellen, die er an einen anderen Mitschüler weitergibt. Dafür wirft er die "heiße Kartoffel" weiter. Wenn der Schüler die Frage nicht beantworten kann, sagt dieser "Weiter" und wirft den Ball an einen beliebigen Schüler weiter.



Werbeanzeige

Voraussetzungen: keine

Dauer: kurz

Material/ Medien: Werbeanzeige auf Folie

Die Lehrperson empfängt die Schüler mit einer selbsterstellten Werbeanzeige, die für die kommende Unterrichtsstunde und das Thema wirbt. Die Schüler lesen die Werbeanzeige durch und stellen Vermutungen an, was sie im Laufe der Unterrichtsreihe erwarten wird.

Beispiel (Folie):

*Talkshow der Klasse: _____
zum Thema: _____*

Eine (Name der Schule) Produktion

(Namen der Schüler der Klasse als Darsteller)

Sendezeit: 16.10. - 5. 11. 18, immer montags von 8.00 - 9.30 Uhr



(Stumme) Impulse

Voraussetzungen: keine

Dauer: 5 - 10 Minuten

Material/ Medien: Bilder, Aussagen, Zitate, OHP

Ein Klassiker unter den Unterrichtseinstiegen, ist der (stumme) Impuls. Dieser kann in jedem Fach eingesetzt werden.

Die Lehrperson zeigt unkommentiert ein Bild, ein Zitat oder einen Textausschnitt. Daraufhin werden Gedanken und Ideen der Schüler zu diesem Bild/Text/Zitat gesammelt. So wird sich an das jeweilige Thema angenähert. Die Lehrkraft kann aufbauend auf den Schülerantworten eine Überleitung zum Thema herstellen. Auch provokante Aussagen eignen sich als Impuls.



Vier-Ecken-Methode

Voraussetzungen: keine

Dauer: 10 Minuten

Material/Medien: Schilder mit Ansichten

Die Lehrperson stellt eine Meinungsfrage. Die vier Ecken des Klassenraumes werden jeweils einer Meinung zugeordnet. Für die Ecken sollten möglichst Schilder vorbereitet sein, wo die jeweiligen Ansichten drauf vermerkt sind. Das vermeidet ständiges Nachfragen der Schüler, wo nun welche Ansicht sei. Die Schüler sortieren sich nun zu den jeweiligen Meinungen, nachdem die Lehrperson die Meinungsfrage gestellt hat. Ist dies geschehen, können die einzelnen Gruppen ihre Ansicht begründen und mit den anderen Gruppen in den Austausch treten.

Beispiel:

Politik ...

Ecke A: ist eine spannende Angelegenheit.

Ecke B: ist nur für Erwachsene.

Ecke C: ist uninteressant.

Ecke D: sollte Fachleuten überlassen werden.



Fantasiereise

Voraussetzungen: keine

Dauer: 5 Minuten

Material/ Medien: Text mit Fantasiereise

Die Fantasiereise ist ein meditatives Verfahren, mit dem man zum einen auf ein Thema einstimmen kann und zum anderen Ruhe schafft.

Die Lehrperson liest einen Text vor, der mit dem Thema oder der Problemstellung der Unterrichtsstunde in Zusammenhang steht. Die Schüler schließen dabei bestenfalls ihre Augen und stellen sich das vorgelesene Szenario lebhaft vor.

Beispiel:

Schließt einmal die Augen und stellt euch vor, wir steigen jetzt in ein Flugzeug und reisen ins ferne Griechenland. Als wir dort ankommen, merken wir die warme Sonne auf unserer Haut. Am Ende der Straße, die wir nun entlang gehen, treffen wir unseren alten Freund Fabuluh. Wie ihr wisst, ist Fabuluh Archäologe und immer schwer beschäftigt. Fabuluh begrüßt uns und erzählt uns von ganz besonderen Entdeckungen, die er und die anderen Archäologen bei ihren Ausgrabungen entdeckt haben. Diese besonderen Entdeckungen weisen auf Geschichten hin, die vor mehreren tausend Jahren von alten Griechen, verfasst wurden. Fabuluh erzählt, dass diese Entdeckungen viele Rätsel enthalten, die er schon lange versucht zu lösen. Auf einmal kommt Fabuluh auf eine Idee...“Könnt ihr mir vielleicht bei dem Lösen der Rätsel helfen?“ Ihr willigt ein und begeht euch mit Fabuluh auf die Reise zu der Ausgrabungsstätte.



Wer bin ich?

Voraussetzungen: keine

Dauer: 5 Minuten

Material/ Medien: keine

Die Lehrperson liest nach und nach einzelne Sätze vor, die auf einen bestimmten Gegenstand oder einen Sachverhalt hinweisen. Die Schüler haben nun die Aufgabe anhand der Hinweise den gesuchten Gegenstand oder Sachverhalt zu erraten. Jeder Satz beinhaltet dabei einen neuen Hinweis. Die Hinweise werden immer eindeutiger, bis am Ende alle Schüler wissen, worum es sich handelt.

Weiß ein Schüler die Antwort oder glaubt sie zu wissen, hebt er die Hand und die Antwort wird auf seine Richtigkeit überprüft.

● *Energizer und
Beruhigungsspiele*





Lösungen finden

Jeder Schüler schreibt auf einen kleinen Zettel ein aktuelles, persönliches Problem und wirft es in eine Box. Aufgeschrieben werden können zum Beispiel ein Streit mit einem Freund oder Schwierigkeiten in einem Schulfach. Anschließend zieht die Lehrperson! einen Zettel (Wichtig, um Anonymität zu wahren) und liest ihn vor. Nun sammeln die Schüler gemeinsam Lösungen für das Problem. Bewertungen seitens der Schüler bezüglich des Problems sind absolut tabu! Die Lösungen können dann noch diskutiert werden, wie umsetzbar oder zielführend diese sind.



Gemeinsamkeiten

Drei Schüler stehen mit dem Rücken zur Tafel. Die Lehrperson schreibt nun eine Eigenschaft an die Tafel. Alle Schüler, die nicht vorne an der Tafel stehen und zu denen diese Eigenschaft passt, stehen auf. Die drei Schüler vorne müssen nun raten, welche Eigenschaft aufgeschrieben wurde. Es dürfen Tipps gegeben werden, wenn die Schüler nicht sofort draufkommen.



Schrittzählen

Zunächst werden die Schüler aufgefordert sich hinzustellen. Danach sollen die Schüler der Reihe nach in 3er-Schritten von 100 rückwärts zählen. Wenn eine falsche Zahl gesagt wird, muss wieder von vorne begonnen werden.

Die Übung kann auch schwerer gemacht werden, indem man auf Englisch zählen lässt oder auffordert, Zahlen mit einem "S" drin, wegzulassen.



Zählen in 3er-Schritten

Die Schüler werden aufgefordert sich gemeinsam auf eine Decke oder einen Teppich zu stellen. Da kaum jemand einen Teppich hat, auf den 30 Kinder passen, muss das Spiel in Kleingruppen ausgeführt werden.

Die Decke wird nun von der Gruppe einmal gedreht, sodass am Ende die Oberseite nach unten auf den Boden gedreht ist. Dabei darf keiner von der Decke heruntergehen.

Skills

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen erhalten jeweils ein großes Blatt Papier. Nun schreiben die beiden Gruppen in fünf Minuten möglichst viele Fähigkeiten, die sie im Laufe ihres Lebens erworben haben, auf. Dazu gehören auch Sachen, wie Sitzen oder mit der Gabel essen. Anschließend wird vorgelesen und gezählt, wer die meisten Dinge gefunden hat. Diese Gruppe gewinnt. Sinnvoll ist auch eine anschließende Reflexion darüber, wie es sich anfühlt, was man bereits geleistet hat.

Overload

Der Energizer "Overload" gehört zu den absoluten Wachmachern. Er fördert die Konzentration und setzt eine gewisse Multitasking-Fähigkeit voraus.

Bevor der Energizer durchgeführt werden kann, müssen 4er-Gruppen gebildet werden. Eine Person der Gruppe steht in der Mitte und muss nun sein Multitasking-Talent unter Beweis stellen, denn die anderen drei Gruppenmitglieder stellen nun alle gleichzeitig! Fragen. Einer hat die Aufgabe Matheaufgaben im Zahlenraum bis 10 (nur Addition und Subtraktion) zu stellen. Ein anderer muss Fragen zu Farben stellen (z.B. Welche Farbe hat der Tisch?). Die dritte Person macht Grimassen vor, die der Schüler in der Mitte nachmachen muss. Wie gesagt- das alles gleichzeitig. Überforderung ist vorprogrammiert. Und Achtung, das Spiel ist laut!



Schätzminute

Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen und schätzen für sich ab, wann genau eine Minute vorbei ist. Die Lehrkraft gibt ein Zeichen, wann die Minute beginnen soll. Die Schüler heben die Hand, wenn sie glauben, dass eine Minute vorbei ist. Die Lehrperson stoppt die Zeit und ermittelt so denjenigen, der am besten geschätzt hat.

Die Schüler kommen so zur Ruhe, da sie sich stark konzentrieren müssen und gleichzeitig die Augen ausruhen können. Es ermöglicht den Schülern auch ein kurzes Abschalten vom stressigen Schulalltag. Der Motivator für das Spiel, ist der Wettbewerbsgedanke.

Besenfangen

Ein toller Energizer, um die Schülerinnen und Schüler einmal so richtig aufzuwecken, ist das Spiel "Besenfangen".

Dafür wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Schüler oder die Lehrperson beginnt, indem er sich in die Mitte stellt, einen Besen senkrecht stellt, den Namen eines im Kreis befindlichen Schülers laut und deutlich ruft und im gleichen Moment den Besen kippen lässt. Der Schüler, der laut aufgerufen wurde, muss nun schnell aufspringen und den Besen fangen, bevor dieser auf den Boden fällt. Schafft der Schüler das, darf er sich wieder setzen und der Schüler, der zuvor den Besen fallengelassen hat, muss eine weitere Runde spielen.

Wird der Besen nicht gefangen, muss sich der gescheiterte Schüler in die Mitte stellen und das Spiel beginnt erneut. Achtung: Das Spiel ist sehr laut!

Gruppenzählen

Aufgabe ist es, dass eine größere Gruppe gemeinsam bis 20 zählt ohne sich mit mündlichen oder anderen eindeutigen Zeichen abzusprechen. Es darf immer nur ein Schüler eine Zahl sagen und das Zählen muss im Wechsel stattfinden. Die Schüler müssen also ganz genau beobachten, ob jemand im Begriff ist, eine Zahl zu nennen. Wenn eine Zahl gleichzeitig gesagt wurde, beginnt das Zählen erneut.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann man vorab festlegen, dass das Zählen nicht der Sitzreihe nach stattfinden darf. Die Aufgabe wird mit höherer Teilnehmerzahl schwieriger.

Zollstockspiel

Mit diesem Spiel kann die Teamfähigkeit einer Klasse wunderbar auf die Probe gestellt werden. Für dieses Spiel benötigt man einen Zollstock und maximal 10 Personen.

!0 Schüler stellen sich gegenüber (5 auf jeder Seite), strecken die Arme und an jeder Hand Zeige- und Mittelfinger heraus. Auf die Finger der Schüler wird nun der Zollstock gelegt. Ziel ist es, dass der Zollstock möglichst gleichmäßig zu Boden gebracht wird. Wichtig: Es darf von oben nicht heruntergedrückt werden! Es zählt alleinig das Herunterlassen des Stocks durch Aufliegen auf den Fingern. Das Spiel können mehrere Gruppen gegeneinander spielen. Wer den Zollstock zuerst zu Boden bringt, hat dann gewonnen. Wichtig: Klare Verhaltensregeln vorher festlegen! Manche Schüler neigen zu kleinen Wutausbrüchen, weil sie sich über Gruppenmitglieder aufregen. Ihr werdet sehen, dass sich das Spiel einfacher anhört, als es ist. ;-)

Codeknacker

Vor dem Spiel werden ca. 15 Karten erstellt, die von 1 bis 15 nummeriert sind. Auf jeder Karte muss eine Zahl stehen. Die Karten dürfen nicht durchsichtig sein. Am besten eignen sich dicke Papp- oder Karteikarten. Diese Karten werden wild, aber gut sichtbar im Klassenraum verteilt.

Zunächst zeigen die Zahlen nach oben. Die Schüler haben nun drei Minuten Zeit, um sich den Standort der jeweiligen Zahlen einzuprägen. Danach werden die Karten nach unten umgedreht und die Schüler werden aus dem Klassenraum geschickt. Der Spielleiter ruft nun einzeln Leute auf (willkürliche Auswahl). Diese Schüler müssen nun der Reihe nach die Zahlenfolge von 1 bis 15 aufdecken. Pro Schüler soll immer nur eine Zahl aufgedeckt werden. Die Zahlen müssen jedes Mal nach Enttarnung wieder umgedreht werden. Wenn eine falsche Zahl aufgedeckt wurde, muss die Gruppe von vorne beginnen.

Errate mich

Dieses Spiel ist eher für Vertretungsstunden geeignet, da es sehr viel mehr Zeit benötigt, als ein normaler Energizer.

Um das Spiel vorzubereiten, nimmt sich jeder Schüler einen kleinen Zettel und schreibt seinen Namen darauf. Dieser wird zusammengefaltet und in einen Behälter geworfen. Nach dem Mischen zieht jeder Schüler einen dieser Zettel. Der wird dann dem jeweiligen Tischnachbar mit Kreppband auf den Rücken geklebt. Deshalb muss der Zettel vorher auch heimlich geöffnet werden, sodass kein Nachbar diesen sieht. Wichtig ist, dass niemand seinen eigenen Namen auf dem Rücken kleben hat. Wenn jeder einen Zettel auf dem Rücken hat, wuseln die Schüler durch die Klasse, bis der Lehrer "Stop" ruft. Die Schüler suchen sich einen Partner in unmittelbarer Nähe. Die Partner stellen sich dann nun gegenseitig zwei Fragen zur Zettelidentität (nur Ja/Nein Fragen). Beispiel: "Bin ich weiblich?"

Danach suchen die Schüler sich neue Partner und wechseln so oft, bis die Identität erkannt wurde. Wer weiß, wer er ist, hängt sich an die Person (an Schultern), die er auf dem Rücken stehen hatte. Am Ende entsteht eine Schlange, die immer länger wird, bis auch der letzte seine Identität erraten hat.

Wichtig: Das Spiel setzt gegenseitigen Respekt unter den Schülern voraus. Fragen wie: "Bin ich fett und hässlich?" kommen leider auch vor. Sollte es dazu kommen, rate ich zum Abbruch des Spiels.

Los

Voraussetzung für dieses Spiel ist ein wenig Platz für jeden Schüler. Zumindest so viel, dass jeder Schüler frei die Arme ausstrecken kann.

Alle Schüler stellen sich zunächst hin. Der Spielleiter ruft nun Befehle aus, die die Schüler aber nur dann ausführen dürfen, wenn NICHT das Wort "Los" vor der Aufforderung benutzt wurde. Beispiel: Spielleiter ruft: "Los Hinsetzen!" - in diesem Fall darf sich keiner bewegen, denn es wurde "Los" gesagt. Wer sich bewegt oder gar Anstalten macht sich hinzusetzen, hat verloren und ist aus dem Spiel. Dieser Spieler muss sich nun an den Rand stellen. Wenn der Spielleiter "Hinsetzen" ohne "Los" ruft, müssen sich alle hinsetzen. Die Schwierigkeit erhöht sich, wenn die Geschwindigkeit höher ist. Befehle können individuell gestaltet werden, je nach Größe des Raums. Beispiele sind hinlegen, auf den Stuhl stellen, bücken, Hände nach oben usw.



Der schnellste Colt im wilden Westen

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der Spielleiter sagt einen Namen, die betroffene Person duckt sich unmittelbar danach und die beiden Personen links und rechts haben nun die Aufgabe sich zu "erschießen". Dabei wird "Peng" gerufen und mit der Hand ein Colt simuliert. Die Person, die schneller "Peng" ruft und auf den jeweils anderen zielt, gewinnt die Runde und darf im Spiel bleiben. Die andere Person, die langsamer war, ist nicht mehr im Spiel und muss aus dem Kreis austreten. Das wird so lange gemacht, bis nur noch zwei Leute übrig sind.

Um das Spiel gewinnen zu können, muss man sich vor allem die Namen seines linken und rechten Nachbarn gut merken.

Atomspiel

Die Schüler laufen wild in der Klasse umher, denn sie sind freie Atome. Der Spielleiter ruft nun eine Atomzahl. Genau diese Anzahl an Atomen (Schülern) muss sich nun zu Molekülen verbinden. Man sollte vorher vereinbaren, ob sich die Schüler beim Verbinden anfassen wollen oder nicht.

Wenn die Moleküle sich verbunden haben, ruft der Spielleiter eine Aufgabe, die die Schüler in der Gruppe erfüllen sollen. Beispiel: Jeder nennt ein Nomen oder zum Kennenlernen: Jeder nennt sein Lieblingstier. Zum Auflösen des Moleküls ruft der Spielleiter "Knack", woraufhin die Schüler laut "Boom" erwidern und sich aus der Verbindung lösen. Das kann beliebig oft wiederholt werden.