

Gesammeltes – Methoden – Arbeitsformen - Anregungen

Zehn Merkmale guten Unterrichts

Aus: Meyer, Hilbert (2004): Was ist guter Unterricht? Berlin: Cornelsen, S. 17 f

- 1. Klare Strukturierung des Unterrichts** (Prozess-, Ziel- und Inhaltsklarheit; Rollenklarheit, Absprache von Regeln, Ritualen und Freiräumen)
- 2. Hoher Anteil echter Lernzeit** (durch gutes Zeitmanagement, Pünktlichkeit; Auslagerung von Organisationskram; Rhythmisierung des Tagesablaufs)
- 3. Lernförderliches Klima** (durch gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, Verantwortungsübernahme, Gerechtigkeit und Fürsorge)
- 4. Inhaltliche Klarheit** (durch Verständlichkeit der Aufgabenstellung, Plausibilität des thematischen Gangs, Klarheit und Verbindlichkeit der Ergebnissicherung)
- 5. Sinnstiftendes Kommunizieren** (durch Planungsbeteiligung, Gesprächskultur, Sinnkonferenzen, Lerntagebücher und Schülerfeedback)
- 6. Methodenvielfalt** (Reichtum an Inszenierungstechniken; Vielfalt der Handlungsmuster; Variabilität der Verlaufsformen und Ausbalancierung der methodischen Großformen)
- 7. Individuelles Fördern** (durch Freiräume, Geduld und Zeit; durch innere Differenzierung und Integration; durch individuelle Lernstandsanalysen und abgestimmte Förderpläne; besondere Förderung von Schülern aus Risikogruppen)
- 8. Intelligentes Üben** (durch Bewusstmachen von Lernstrategien, passgenaue Übungsaufträge, gezielte Hilfestellungen und „übefreundliche“ Rahmenbedingungen)
- 9. Transparente Leistungserwartungen** (durch ein an den Richtlinien oder Bildungsstandards orientiertes, dem Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler entsprechendes Lernangebot und zügige förderorientierte Rückmeldungen zum Lernfortschritt)
- 10. Vorbereitete Umgebung** (durch gute Ordnung, funktionale Einrichtung und brauchbares Lernwerkzeug)

Lerntagebücher

Das Führen von Lerntagebüchern ist eine bewährte Methode, die eigene Lernpraxis zu dokumentieren, zu erkunden, zu überprüfen und möglicherweise zu verändern. Hilfreich sind dabei folgende Fragen:

- Was habe ich Neues gelernt, was ist mir aufgefallen?
 - in Bezug auf die Inhalte fachlicher und übergreifender Art (meine inhaltliche Kompetenz)

- o in Bezug auf mich als Person (meine personale und soziale Kompetenz)
- Woran werde ich inhaltlich noch weiterarbeiten: wann? wo? wie?
- Was möchte ich in den nächsten Tagen einmal anwenden?
- Was will ich noch nachholen, was noch klären?

Das Tagebuch schreiben als "Andenken".

In das Tagebuch können persönliche Kursmaterialien z. B. der eigene Steckbrief aus der Vorstellungsrunde, Fotos aus dem Seminar,... eingeklebt werden.

Bei einer Tagesbilanz bekommen die Teilnehmer ein Formblatt mit angefangenen Sätzen zur Tagesauswertung. Zum Beispiel eine Tagesauswertung durch Satzergänzung

- Mir war heute sehr hilfreich, dass ...
- Es wäre heute wichtig gewesen, wenn ...
- Ich empfand Langeweile, als ...
- Für mich war besonders interessant, dass ...
- Ich fühlte mich abgehängt, weil ...
- Ich war froh, dass ...

Bei einem Tagebuch als "Bildkalender" malen an jedem Kurstag die Teilnehmenden jeweils ein Bild zum wichtigsten Erlebnis des Tages in ein Segment eines Blattes.

Literatur:

Koch, H. H. & Keßler, N. (1998). Schreiben und Lesen in psychischen Krisen. Bd. I: Gespräche zwischen Wissenschaft und Praxis, Bd. II: Authentische Briefe, Essays, Tagebücher. Bonn und Neumünster: Psychiatrie- Verlag und Paranus Verlag.

Quelle:

Alsheimer, Martin & Ulrich Müller (o.J.). Tagebuch schreiben. Grundlagen der Weiterbildung - Praxishilfen. Lose-Blatt-Sammlung, Systemstelle 7.40.20.12. Neuwied: Luchterhand.

Kleines 1x1 des Regel-Lernens

Vernünftiges Zusammenleben braucht Regeln!

1. Umgang mit vorhandenen Regeln

- auf sie hinweisen und schriftlich bekannt geben
- deren Sinn und Wirksamkeit erklären/erfahren lassen
- helfen, sie einzuüben und einzuhalten
- auf die Verbindlichkeit hinweisen
- Sanktionen bekannt geben und bei Regelverletzung anwenden
- positive Verstärker geben

2. Entwicklung von Regeln

- Erfahrungen machen (lassen), dass Regeln wichtig sind
- Regeln finden und formulieren (lassen)
- Regeln ausprobieren und gegebenenfalls ändern
- Sanktionen erarbeiten/vereinbaren
- Regelverhalten einüben
- Regeln verbindlich festlegen

3. Formulierung von Regeln

- Regeln haben Aufforderungscharakter und sagen aus, was zu tun bzw. zu unterlassen ist.
- Regeln müssen handlungsorientiert formuliert werden, z.B.: „Bitte der Reihe nach sprechen“ – „Wartet, bis ich komme!“

- Wenn möglich, das „nicht“ unterlassen:

statt: besser:

„Bitte nicht den Rasen betreten!“ „Bitte auf den Wegen bleiben!“

„In der Pause nicht im Klassenzimmer bleiben.“ „In der Pause in den Hof gehen.“

„Wir wollen nicht dreinreden.“ „Bitte hör zu!“

„Du sollst nicht lügen.“ „Sag die Wahrheit.“

- „Wir-Regeln“ haben einen geringeren Aufforderungscharakter als Ich-Formulierungen:

statt: besser:

Wir sind pünktlich. Ich bin pünktlich.

Wir sprechen leise. Ich spreche leise.

Wir hören zu. Ich höre zu.

- „Wollen“-Formulierungen tendieren zur Unverbindlichkeit:

statt: besser:

Wir wollen uns ausreden lassen. Ich lasse die anderen ausreden.

Wir wollen niemanden verletzen. Ich verletze niemanden.

4. Überprüfung bestehender Regeln

- die Regeln auf ihre Erreichbarkeit überprüfen (Schüler wollen meist Regeln einhalten, sind aber manchmal überfordert; brauchen Hilfen bei der Umsetzung ...)
- die Regeln auf ihren Nutzen und ihre Wirksamkeit überprüfen
- Regeln ggf. ändern oder abschaffen

Die Aufgaben des Lehrers vor der Unterrichtsstunde

Dieser Text stammt von der Internetseite „Kooperatives Lernen“

<http://www.kooperatives-lernen.de/dc/CL/>

Machen Sie sich die kognitiven und sozialen Lernziele der Stunde klar.

Welche Fachinhalte und welche Sozialfertigkeiten sollen Ihre Schülerinnen und Schüler in den Gruppen lernen und üben? Beginnen Sie mit einfachen Dingen.

Legen Sie die Gruppengröße fest.

Oft besitzen die Schülerinnen und Schüler keine hinreichenden Sozialfertigkeiten, daher beginnen Sie mit kleinen Gruppen von zwei bis drei Kindern; gehen Sie erst später zu Vierergruppen über.

Teilen Sie die Gruppen ein.

Heterogene Gruppen sind besonders wirkungsvoll, mischen Sie daher möglichst gut die Talente, Geschlechter, kulturelle Hintergründe und Interessen. Lassen Sie Zufallsgruppen bilden oder teilen Sie die Gruppen ein.

Bereiten Sie den Raum vor.

Je näher die Schülerinnen und Schüler beieinander sitzen, desto besser können sie miteinander reden. Die Gruppenmitglieder sollten "Knie an Knie und Aug' in Aug'" sitzen.

Planen Sie Ihr Material.

Richtig eingesetztes Material kann den Schülerinnen und Schülern verdeutlichen:

"Wir schaffen es gemeinsam oder gehen gemeinsam unter!". Geben Sie z.B. pro Gruppe nur einen Text oder geben Sie jedem Mitglied nur einen Teil des Lernstoffes, damit es ihn zuerst selbst erarbeitet um ihn dann den anderen Gruppenmitgliedern

beizubringen.

Legen Sie Rollen fest. (siehe Rollenkarten für Gruppenarbeit)

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten eher zusammen, wenn jeder eine Rolle ausfüllen muss, die bei der Bewältigung der Aufgabe hilft. Sie können zum Beispiel Arbeits-Rollen verteilen wie: Vorleser, Protokollant, Berechner, Kontrollierer, Berichterstatte oder Materialwart; oder Sozial-Rollen verteilen wie: Zum Mitmachen ermutigen, das Gute der Beiträge loben, das Verständnis überprüfen ...

Die Aufgaben des Lehrers zu Beginn der Unterrichtsstunde

Verdeutlichen Sie das fachliche Problem und die Aufgabe.

Bereiten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler vor, geben Sie ihnen alle Informationen, die sie benötigen, und dann vergewissern Sie sich, dass alle genau wissen, was sie in den Gruppen tun sollen. Dazu kann gehören, dass Sie die Lernziele erläutern und den Aufbau der Stunde, dass Sie die Vorgehensweise erklären, Beispiele geben oder Fragen stellen.

Sorgen Sie für Positive Abhängigkeit.

Die Schülerinnen und Schüler müssen spüren, dass sie aufeinander angewiesen sind um die Gruppenaufgabe zu bewältigen. Sie können dies z.B. organisieren, indem Sie gemeinsame Ziele festlegen (Die Gruppenmitglieder müssen sicherstellen, dass alle Gruppenmitglieder die Lösung der Aufgabe verstehen), indem Sie Gruppen-Belohnungen geben (Wenn alle Gruppenmitglieder eine festgelegte Mindestpunktzahl im Test erreichen, erhält jedes Mitglied Bonus-Punkte), indem Sie Arbeitsmaterialien bzw. Informationen so verteilen, dass die Gruppenmitglieder sich austauschen müssen oder indem Sie in den Gruppen Rollen verteilen.

Sorgen Sie für individuelle Verantwortlichkeit.

Jede Schülerin, jeder Schüler muss sich für sein eigenes Lernen und den Erfolg der Gruppe verantwortlich fühlen. Sie können dieses Verantwortungsgefühl auf verschiedenen Wegen erreichen, z.B., indem Sie häufig nach dem Zufallsprinzip Gruppenmitglieder einem kleinen mündlichen Test unterziehen, indem Sie nach einer Gruppenarbeitsphase individuell zu schreibende Klassenarbeiten ansetzen, indem Sie aufgrund eines zufällig gewählten Papiers eines Gruppenmitglieds die gesamte Gruppe bewerten oder indem Sie die Schülerinnen und Schüler erst einzeln arbeiten lassen und erst danach ihre Ergebnisse von der Gruppe weiterbearbeiten lassen.

Sorgen Sie für die Zusammenarbeit zwischen den Gruppen.

Lassen Sie die Gruppen ihre Arbeit wechselseitig überprüfen und einander helfen. Belohnen Sie es, wenn alle Klassenmitglieder gute Leistungen erreichen. So können Sie für Ihre Klasse den Gewinn aus kooperativem Verhalten vergrößern.

Klären Sie die Kriterien für erfolgreiches Arbeiten.

Schülerinnen und Schüler sollten stets nach klaren Kriterien, nicht nach abstrakten Normen beurteilt werden. Verdeutlichen Sie der Lerngruppe Ihre Kriterien für die Auswertung der Gruppenarbeit.

Beschreiben Sie konkret die erwarteten Verhaltensweisen.

Je genauer Sie die Verhaltensweisen beschreiben, die Sie von den Gruppenmitgliedern erwarten, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Schülerinnen und Schüler diese zeigen. Machen Sie deutlich, dass sie sehen wollen, dass ein jeder in der Gruppe mitarbeitet, dass sie sich gegenseitig unterstützen, dass sie einander aufmerksam zuhören, dass sie einander auffordern, sich zu beteiligen, dass

sie wo nötig um Erklärungen und Erläuterungen bitten. Bei jüngeren Schülerinnen und Schülern müssen Sie vielleicht deutlich sagen, dass alle bei ihrer Gruppe bleiben sollen, dass sie sich abwechseln sollen beim Sprechen, dass sie sich in der Gruppe unterhalten sollen, dass sie sich in der Gruppe abfragen sollen, dass sie nur die Flüsterstimme benutzen ...

Trainieren Sie die notwendigen Sozialfertigkeiten.

Wenn die Schülerinnen und Schüler an Gruppenarbeit gewöhnt sind, wählen Sie eine Sozialfertigkeit aus, die die Lerngruppe können muss, erläutern Sie, warum diese Verhaltensweise gekonnt werden muss und beschreiben Sie sie sorgsam (Wie sieht das aus?...) Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler kurze Sätze entwickeln, die sie sagen können, wenn sie diese Verhaltensweise zeigen (Wie hört, klingt das?...). Halten Sie die Beschreibungen z.B. in einer T-Chart fest, die Sie im Klassenraum aushängen. Beobachten und ermuntern Sie die Schülerinnen und Schüler, die Verhaltensweise zu üben, bis sie sie automatisch nutzen. Lehren Sie dann eine zweite Fertigkeit. Sie sollten die folgenden Fertigkeiten nicht aus dem Auge verlieren: "Loben", "Zusammenfassen", "Ermutigen", "Verständnis prüfen", "um Hilfe bitten", "weiterführende Antworten geben".

Die Aufgaben des Lehrers während der Unterrichtsstunde

Beobachten und Unterstützen ...

Sorgen Sie für Nähe und direkten Austausch.

Die guten Ergebnisse kooperativen Arbeitens im Unterricht ist vor allem der vielfältigen Interaktion und den großen Gesprächsanteilen aller Schülerinnen und Schüler geschuldet. Sorgen Sie dafür, dass mündliche Zusammenfassungen, Erklärungen einfordern oder geben und vertiefende Gespräche ihren Platz in Ihren Stunden haben.

Beobachten Sie das Verhalten Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Das macht Spaß! Während die Schülerinnen und Schüler arbeiten, können Sie umhergehen, können feststellen, ob sie die Aufgaben verstanden haben und mit dem Material zurechtkommen, Sie können direkte Rückmeldungen und Bestätigungen geben und gutes Gruppenverhalten hervorheben und loben.

Bieten Sie Ihre Unterstützung an.

Wenn die Schülerinnen und Schüler Probleme mit den fachlichen Aufgaben haben, können Sie die Aufgabenstellung erläutern, Hilfen geben, indem Sie Stoff noch einmal erklären oder weiterführende Hinweise geben zu dem Bereich, an dem die Gruppe gerade arbeitet.

Greifen Sie ein, um angemessenes Gruppenverhalten zu trainieren.

Wenn Gruppen Schwierigkeiten mit der Zusammenarbeit haben, können Sie mit dieser Gruppe noch einmal das angemessene Verhalten klären, im Rollenspiel mit Gruppenmitgliedern modellieren und konkrete Verhaltensübungen durchführen.

Die Aufgaben des Lehrers am Ende der Unterrichtsstunde

Bewerten Sie den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler.

Stellen Sie regelmäßig fest, wie gut die Schülerinnen und Schüler die ihnen gestellten Aufgaben bewältigen und geben Sie aussagekräftige Rückmeldungen.

Reflektieren Sie die Arbeitsprozesse in den Gruppen.

Um Fortschritte zu machen benötigen die Schülerinnen und Schüler Zeit und Verfahren, ihren Gruppenprozess zu analysieren und zu untersuchen, wie gut sie in der Nutzung kooperativer Verhaltensweisen bereits sind. Eine solche Prozessanalyse kann von den Einzelnen, den Kleingruppen oder auch der gesamten Lerngruppe durchgeführt werden. Lassen Sie zu Anfang die Gruppen regelmäßig drei Punkte notieren, was sie in der heutigen Gruppenarbeit gut konnten und einen Punkt, den sie beim nächsten Mal verbessern wollen. Dann tragen Sie die Ergebnisse in der gesamten Klasse zusammen.

Organisieren Sie Zusammenfassungen.

Um das Lernen der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen, bitten Sie die Gruppen, ihre Antworten oder Bearbeitungen untereinander auszutauschen, wichtige Punkte des Unterrichts zusammenzufassen oder noch einmal die zentralen Informationen und Aussagen zu einem Thema zu wiederholen.

Ausblick.

Bieten Sie den Schülerinnen und Schülern eine Verknüpfung der Stunde mit den Themen und Gegenständen der nächsten Stunde.

Aufgabenkarten für Gruppenarbeit

Spielregel: Die gezogene Karte entspricht der Aufgabe.

Aber: Die Rollenzuweisung befreit nicht von der inhaltlichen/experimentellen Mitarbeit.

Karten ausschneiden und vervielfältigen. Nicht benötigte Funktionen aussortieren und durch geeignetere bzw. neue Aufgaben und Karten ersetzen.

Bei Vierergruppen empfiehlt es sich, den Gruppenleiter und den Präsentator wegzulassen und letzteren erst am Ende der Arbeitsphase auszulosen.

1 	Checker: Sorge dafür (zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsauftrag), dass jedes Tischgruppenmitglied verstanden hat, was es zu tun hat.
2 	Materialmanager: Sorge dafür (zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsauftrag), dass die Materialien für die Tischgruppe zur Verfügung stehen und bringe sie am Ende wieder zurück. Erinnere die TG am Anfang der Stunde das Material bereit zu halten.
3 	Zeitmanager: Sorge dafür (zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsauftrag), dass die vorgegebene Zeit eingehalten wird. ...auch noch während der Arbeitsphase.
4 	Schrittmacher: Sorge dafür (zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsauftrag), dass das Arbeitstempo hoch bleibt und kein Sand ins Getriebe kommt. Frage: „Sind wir noch beim Thema?“
5 	Joker: Du bist der Joker. Springe (zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsauftrag), überall dort ein, wo in deiner Gruppe Hilfe / Unterstützung benötigt wird.

PLACEMAT -

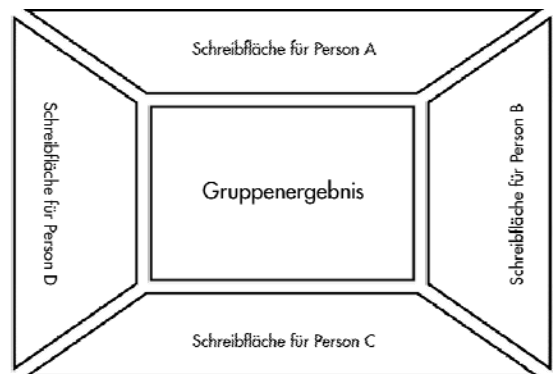
entnommen aus <http://www.kooperatives-lernen.de>

Ein "Klassiker" des kooperativen Lernens ist die so genannte "Placemat"-Methode. ("Placemat" bedeutet so viel wie Platzdeckchen.)

Die Methode ist in allen Fächern und Altersgruppen sowie vielen pädagogischen Kontexten variabel einsetzbar und gilt als besonders wirksam in der Stimulierung kognitiver Aktivität von Schülerinnen und Schülern, da die Lernenden erst allein nachdenken und Ideen/Antworten aufschreiben, bevor sie dann in einer zweiten Phase mit anderen zusammen Ideen austauschen, dabei strukturieren und möglicherweise weiterentwickeln. Sie ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, zunächst allein ohne den Druck der Gruppenkommunikation Antworten auf eine Fragestellung zu suchen.

Der Ablauf der Placemat-Methode

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Gruppen - vorzugsweise Vierergruppen zusammen.
- Jede Gruppe erhält einen großen Bogen Papier (A3 oder größer) und zeichnet sich eine "Placemat".
- Jede(r) der Schülerinnen und Schüler hat im Außenbereich des Blattes ein eigenes Feld.
- In diesem Feld notiert jedes Gruppenmitglied seine eigenen Gedanken zur Aufgabenstellung der Lehrerin.
- Jedes Gruppenmitglied unterschreibt seine eigenen Notizen
- Nach dieser Einzelarbeit tauschen die Schülerinnen und Schüler in einer zweiten Phase in der Gruppe ihre individuellen Antworten bzw. Ideen aus, indem das Blatt gedreht wird, so dass alle Gruppenmitglieder alle Notizen zur Kenntnis nehmen können.
- In einer dritten Phase diskutieren die Gruppenmitglieder die Notizen und einigen sich auf Antworten und Ergebnisse, die sie als gemeinsames Ergebnis in das mittlere Feld eintragen.
- Alle Gruppenmitglieder unterzeichnen das Gruppenergebnis im Zentralfeld.
- Zum Schluss präsentiert jede der Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse.



Wie groß sollten die Gruppen sein?

Vorzugsweise sollten die Gruppen aus 4 SchülerInnen bestehen, aber die Methode funktioniert auch mit Dreier- oder Fünfergruppen.

Noch größer allerdings sollten die Gruppen nicht sein, da bei größeren Gruppen zum einen der Zeitaufwand deutlich höher ist, zum anderen die Gefahr wächst, dass einzelne SchülerInnen sich aus der Diskussion zurückziehen.

Einsatzmöglichkeiten

Kontakt-Aktivität: Die Gruppenmitglieder finden eine gemeinsame Position ihrer Gruppe zu einer vom Lehrer gegebenen These.

- Einstieg in ein Thema: Die Gruppenmitglieder reaktivieren ihr Alltagswissen zu einem neuen Thema des Unterrichtes.
- Bearbeitung eines Themas: Die Gruppenmitglieder tragen die Teilergebnisse der einzelnen Mitglieder zusammen.
- Lernkontrolle: Die Gruppenmitglieder bereiten sich gegenseitig auf eine Klassenarbeit vor (Eigene Aufgaben entwickeln, Übungsaufgaben gemeinsam bewältigen).

Die Lehrerin kann die Placemats auch als ausführliche Informationsquelle über Mitarbeit und Leistungsfähigkeit ihrer Schülerinnen und Schüler nutzen, wenn sie die Bögen am Ende der Arbeit einsammelt und auswertet.

Beispiele für Einsatzmöglichkeiten

1. Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Arbeitsauftrag, Ideen zu sammeln, was eine Kommune tun kann um die Integration von Bürgerinnen und Bürgern, die aus dem Ausland zugewandert sind, zu verbessern.
2. Die Schülerinnen und Schüler überlegen, welche Eigenschaften ein Klassensprecher haben sollte.
3. Die Schülerinnen und Schüler äußern Mutmaßungen über den Fortgang einer Lektüre im Deutschunterricht.
4. Die Schülerinnen und Schüler sammeln Ideen für Aufgaben der nächsten Mathematikarbeit.
5. Die Schülerinnen und Schüler formulieren Bewertungskriterien für Schülerreferate.
6. Die Schülerinnen und Schüler nennen die wichtigsten Erkenntnisse, die sie im Laufe einer Unterrichtsreihe gewonnen haben.
7. Wie haben Sie diese Methode genutzt?

Das Buddy-Book

entnommen aus <http://www.kooperatives-lernen.de>

Das "Buddy-Book" ist ein kleines, aus einem DinA4-Blatt gefaltetes Büchlein mit 8 Seiten, das von den Schülerinnen und Schülern ohne großen Aufwand selbst hergestellt werden kann. Es kann in vielfältiger Funktion eingesetzt werden:

- als Vokabelheft
- als kleines Reflexionsheft - die SuS halten hier nach jeder Stunde/jedem Tag ihre wichtigsten Lernfortschritte oder ihre Lernschwierigkeiten fest. Am Ende der Woche sammelt die Lehrerin die Hefte ein und schreibt einen kurzen positiven Kommentar (an die Eltern) hinein.
- als Notizbuch - die SuS machen sich in dieses Heft ihre Notizen z.B. während der verschiedenen Partner-Aktivitäten und Interviews.
- als Adress-Buch
- als Stichwort-Heft für eine Präsentation
- als Protokoll-Heft

Die Führgang-Lesetechnik eines Buddybooks



1



2



3



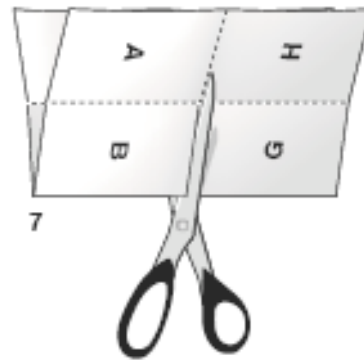
4



5



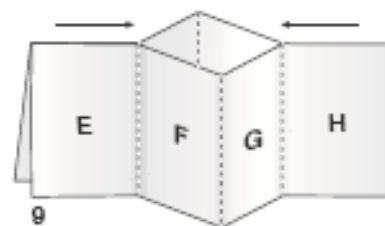
6



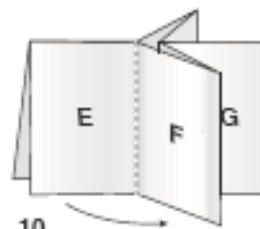
7



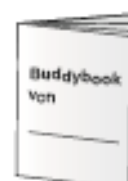
8



9



10



Die Fünf-Gang-Lesetechnik wird dir helfen, Texte besser zu erfassen und sie in deinem Gedächtnis besser zu verankern.

1. Überfliege grob!

Der Text wird zuerst einmal überflogen (diagonales Lesen). Hierbei kannst du feststellen, was dir bekannt ist und worum es insgesamt geht. Überschriften und Untertitel geben dir etwas genauer über den Inhalt Bescheid.

2. Stelle Fragen!

Wer vorher Fragen an den Text stellt, geht mit einem viel größeren Interesse an den Lesestoff, denn er soll ja Antworten geben. Stelle dir W-Fragen: Wer? Wo? Wann? Was? Wie?

3. Lies gründlich!

Schritt eins und zwei waren nur die Vorbereitung für das eigentliche Lesen. Lies nun den Text gründlich und versuche Antworten auf deine vorher gestellten Fragen zu finden. Wie viele Pausen du beim Lesen machst, hängt von der Länge und der Schwierigkeit des Textes ab.

4. Fasse Wichtiges zusammen!

In dieser Phase wird auch mit Stift und Papier gearbeitet, um Schlüsselbegriffe und deren Verknüpfung anschaulich festzuhalten. Überlege, welche Teile (Gedanken und Begriffe) deines Textes besonders wichtig waren. Halte sie auf einem Notizzettel fest. Kennzeichne dabei Punkte, die zusammengehören. Hier kannst du gut die Mind-Map-Technik anwenden.

5. Wiederhole nun das Ganze!

Nachdem du den Text durchgearbeitet hast, gehe deine Notizen noch einmal durch. Sehr empfehlenswert ist es, anhand der Notizen den Inhalt des Textes noch einmal laut zu wiederholen.

Internetadressen zum Thema Methoden u.ä.

Methoden → <http://www.sign-project.de>

Lerntypen → <http://www.philognosie.net/index.php/article/articleview/163/>

Lerntypentest → <http://www.stangl-taller.at/ARBEITSBLAETTER/TEST/HALB/Test.shtml>
<http://lernmethoden.piranho.de/lerntypentest.htm>

Lerntagebuch:

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNTECHNIK/Lerntagebuch.shtml>

http://www.grundschulverband.de/fileadmin/grundschulverband/Download/Schulpraxis/GSV_H85_S13-18_41210.pdf

<http://www.kooperatives-lernen.de/dc/CL/>

<http://www.aol-verlag.de/>

<http://www.bpb.de/methodik/5JRHHM,0,0,Methodensuche.html>

http://www.jugend-und-bildung.de/webcom/show_article.php/_c-597/i.html

Sign-Unterrichtsmaterial

Auswertungszielscheibe



Schulform: FÖ, GY, HS, IGS, RS

Klassenstufe: 5-10

Ziel: Reflexion von Unterrichtszielen/-inhalten

Zeitbedarf: ab 10 Min.

Methode: Feedbackmethode

Material/Raumbedarf: Kopie der Zielscheibe auf DIN A3 Format, Klebpunkte/
Klassenraum

Unterrichtseinsatz: am Ende einer Unterrichtseinheit

Die Sign-Auswertungszielscheibe bietet sich am Ende einer Unterrichtseinheit an und soll dazu dienen, dass Schülerinnen und Schüler einzelne Bestandteile des Unterrichts bewerten können (zum Beispiel, ob neues Wissen erworben wurde, ob der Unterricht Spaß gemacht hat oder ob die Zusammenarbeit mit den Mitschülern funktionierte).

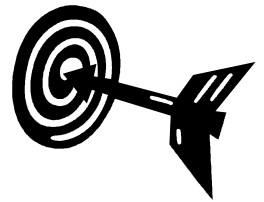
Die Kopie im Anhang sollte mindestens auf DIN A3 Format kopiert oder an die Tafel gezeichnet werden. Anschließend notiert die Lehrkraft zu jedem Bewertungsbereich eine Aussage, wie z.B. „Ich habe heute etwas gelernt!“. Auf dieser Vorlage können vier verschiedene Aussagen notiert werden; eine individuelle Ergänzung ist selbstverständlich möglich. Jeder Schüler erhält für jede Aussage einen Klebpunkt (hier insgesamt vier Klebpunkte), die er auf der Zielscheibe anbringen soll. Je mehr er einer Aussage bei einem Bewertungsbereich zustimmt, desto mittiger klebt er seinen Punkt auf die Scheibe. Auf einen Blick kann nun erkannt werden, welche Unterrichtsziele nach Einschätzung der Schülerinnen und Schüler besonders gut erfüllt wurden. Im Folgenden können die Ergebnisse weiter reflektiert werden.

Variante:

Jeder Schüler bekommt die Zielscheibe vorab als Kopie in DIN A4 Format und trägt mit einem Stift seine Punkte ein. Erst danach darf er seine Punkte auf die „Hauptzielscheibe“ übertragen/kleben. Durch diese Vorgehensweise wird vermieden, dass man sich durch die bereits von Mitschülern aufgeklebten Punkte beeinflussen lässt.

Sign Auswertungszielscheibe

Thema:

A large, empty speech bubble with a black outline, intended for handwritten notes.A large, empty speech bubble with a black outline, intended for handwritten notes.A large, empty speech bubble with a black outline, intended for handwritten notes.A large, empty speech bubble with a black outline, intended for handwritten notes.

**Schulform:** FÖ, GY, HS, IGS, RS**Klassenstufe:** 5-10**Ziel:** Koordination von Wort und Bewegung, körperliche Erfahrung mit dem eigenen Namen machen**Zeitbedarf:** je nach Klassengröße**Material/Raumbedarf:** Sitz- oder Stehkreis**Unterrichtseinsatz:** bei Übernahme einer neuen Lerngruppe, bei neuen Klassenzusammensetzungen, zur Aufwärmung für theaterpädagogische Verfahren**Anmerkungen:** ideal, um die Namen neuer Lerngruppen schnell zu lernen

Die Klasse/Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Jede/r soll sich eine Geste, die irgendwie mit einem zu tun hat, überlegen. Die Geste kann z.B. aus dem eigenen Hobby stammen, zur Not aber auch das morgendliche Brotschmieren darstellen. Bevor man beginnt, sollten die Schülerinnen und Schüler kurz Zeit bekommen, um sich eine geeignete Geste zu überlegen. Sie sollten darauf aufmerksam gemacht werden, dass jede Geste nur einmal vorkommen sollte. Ggf. muss man also flexibel sein und sich schnell eine neue Geste überlegen.

Die erste Schülerin/der erste Schüler fängt an (im Sitzkreis steht die Person, die an der Reihe ist, auf) und sagt, begleitet von einer Geste, den eigenen Namen. Dann geht es nach dem Muster von „Ich packe meinen Koffer“ weiter. D.h., wer an der Reihe ist, wiederholt Namen und Gesten seiner Vorgänger der Reihe nach und fügt am Ende den eigenen Namen und eine neue Geste hinzu.

Will man als Lehrkraft die Namen einer neuen Lerngruppe schnell lernen, sollte man immer wieder reihum diejenigen anschauen, die gerade genannt werden, und für sich im Kopf Namen und Geste wiederholen (wobei man natürlich auch ein Auge auf diejenigen haben muss, die gerade an der Reihe sind).

Varianten:

- o bei neuen Klassenzusammensetzungen: Nach zwei Durchgängen ohne Wiederholung à la „Ich packe meinen Koffer“ macht jede/r nur noch die Geste und alle anderen sagen im Chor den entsprechenden Namen.
- o Nach zwei Durchgängen ohne Wiederholung à la „Ich packe meinen Koffer“ sagt jede/r nur ihren/seinen Namen und der Rest der Klasse macht auf einen Impuls hin die entsprechende Geste der Person nach.
- o Alle Schülerinnen und Schüler machen, umgehend nachdem sie vorgeführt worden ist, die Bewegung einer Person nach.
- o Jeder stellt sich mit Namen vor und stellt danach pantomimisch seine Lieblingsbeschäftigung dar. Beispiel: Das ist Kevin und Kevin macht so Ich heiße Lena und mache so

Tipp:

Die Schülerinnen und Schüler können unterstützt werden, indem man sie auffordert, ihre Geste bewusst groß und übertrieben darzustellen und dann, im Kontrast dazu, mit ganz kleinen Bewegungen zu experimentieren.

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Gesten exakt ausgeführt und nachgemacht werden.

www.sign-project.de

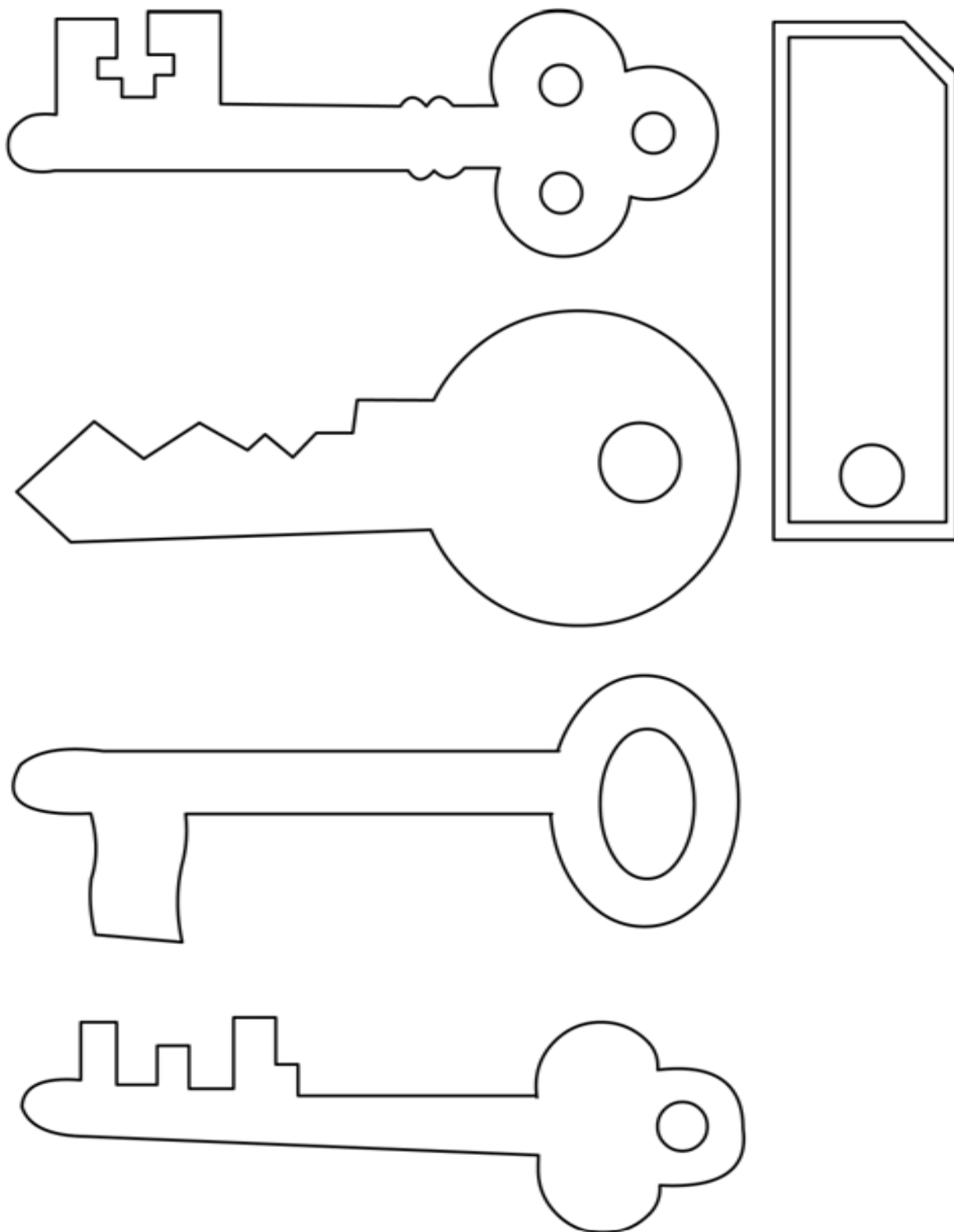
**Schulform:** FÖ, GY, HS, IGS, RS**Klassenstufe:** 5-7**Ziel:** positives Feedback geben und erfahren**Zeitbedarf:** 10 Min.**Material/Raumbedarf:** Arbeitsblätter mit Schlüsseln (Kopiervorlage), Locher, Bindfaden**Unterrichtseinsatz:** z.B. zum Abschluss einer Projektphase oder einer Unterrichtseinheit mit vielen Gruppenarbeitsphasen

Die Klasse wird in Kleingruppen (min. 4 Personen pro Gruppe) aufgeteilt. Jedes Gruppenmitglied erhält mehrere Schlüssel (Kopiervorlage), so dass jeder einen Schlüssel weniger hat als es Mitglieder in der Gruppe gibt (bei z.B. vier Gruppenmitgliedern erhält jeder in der Gruppe drei Schlüssel).

Jede Schülerin/jeder Schüler schneidet die Schlüssel aus, bindet sie mit dem Bindfaden zu einem Schlüsselbund zusammen und schreibt ihren/seinen Namen auf den Schlüsselanhänger. Dieser Schlüsselbund gehört ihr/ihm und wird nach rechts in die Gruppe gegeben. Der Nachbar beschriftet **einen** der Schlüssel mit einer positiven Feedback oder einem positiven Wunsch (z.B. „Du hast tolle Beiträge zu unserer Gruppenarbeit geliefert“ oder „Ich wünsche dir ganz viel Kraft und Durchhaltevermögen“).

Danach reicht jeder in der Gruppe den Schlüsselbund zum rechten Nachbarn weiter, der dann jeweils einen weiteren Schlüssel mit einem positiven Wunsch/Feedback beschriftet.

Wenn der letzte Schlüssel beschriftet ist, wird der fertige Schlüsselbund mit einem liebevollen Lächeln an den Besitzer übergeben.



Sign-Unterrichtsmaterial

Feedback - Spirale



Schulform: FÖ, GY, HS, IGS, RS

Klassenstufe: 5-7

Methode: Feedback

Zeitbedarf: 10 Min.

Material/Raumbedarf: Kopiervorlage, Stifte, Fäden

Unterrichtseinsatz: nach Projekttagen

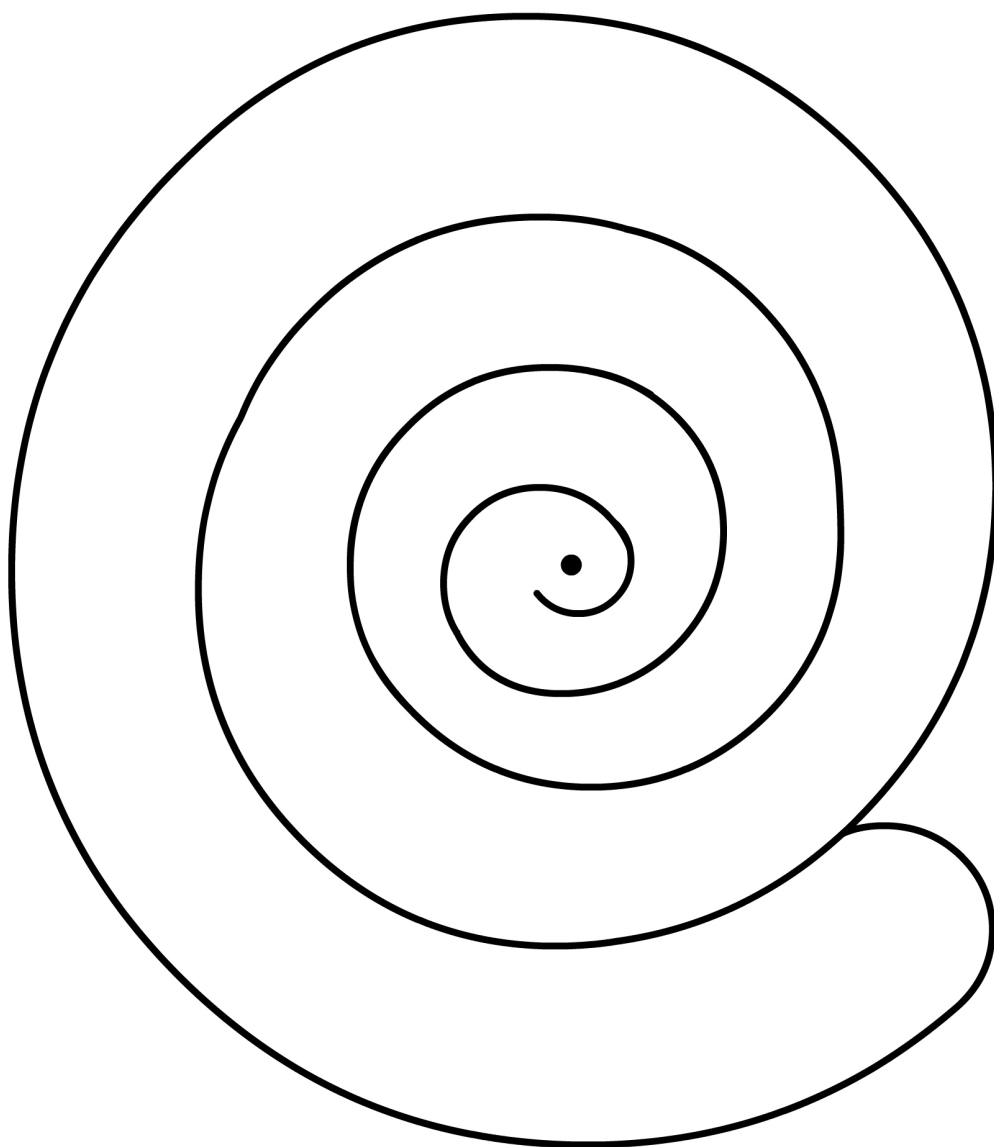
Die Jungen und Mädchen setzen sich in Fünfergruppen zusammen. Diese Einteilung kann mit der Hilfe einer Gruppeneinteilungsmethode geschehen.

Jede Person aus der Gruppe erhält eine Kopiervorlage, eine Schere und einen Faden. Alle schreiben nun auf das innere Ende der Spirale ihren Namen. Bevor die Spirale ausgeschnitten wird, wird sie im Uhrzeigersinn an alle Gruppenmitglieder weitergegeben und jeder schreibt ein positives Feedback für den Besitzer auf einen Teil ihres Verlaufes. Wahlweise können auch gute Wünsche - beispielsweise für den restlichen Tag oder die nächste Woche - aufgeschrieben werden.

Jeder, der etwas auf die Feedback – Spirale schreibt, sollte seinen Beitrag farblich gestalten. Hierzu ist das Bereitstellen von Stiften wichtig, damit der Kreativität keine Grenzen gesetzt werden. Es können beispielsweise Bilder gemalt, die Schrift farbig hinterlegt oder auch der Wunsch in unterschiedlichen Farben geschrieben werden. Die letzte Person, die etwas auf die Spirale schreibt, ist dafür verantwortlich, dass sie ausgeschnitten und ein Faden in der Mitte angebracht wird.

Die fertige Spirale wird nun mit einem Lächeln an den Besitzer zurückgegeben. Dieser kann nun die guten Wünsche auf der Spirale erkunden und sich über die extra für ihn kreativ gestaltete Spirale freuen.

www.sign-project.de



Sign-Unterrichtsmaterial

Flaschenpost



Schulform: alle

Klassenstufe: ab 8

Methode: schriftliches Feedback

Zeitbedarf: 20-30 Min.

Material/Raumbedarf: DIN A 4 Blätter (Kopiervorlage im Anhang), Bast zum Zusammenbinden, Stifte (Saftflaschen mit großer Öffnung, Muscheln, Murmeln, Federn, etc. erhöhen den exklusiven Charakter und die bildhafte Darstellung dieses persönlichkeitsstärkenden Feedbacks)

Unterrichtseinsatz: Projektbezogen

Anmerkungen: Je bildhafter diese Methode als „Flaschenpost“ gestaltet wird, desto ernster wird sie von den Schüler/innen genommen und mit Wertschätzung erfüllt. Individuelle Variationen in der Gestaltung sind möglich.

Alle sitzen im Kreis. Jede/r erhält ein DIN A4 Blatt und beschriftet es unten links mit dem eigenen Namen. (Daran erkennt man später den Adressaten dieser Flaschenpost.) Dann wird das Blatt jeweils nach rechts weiter gegeben. Der rechte Nachbar schreibt zu der benannten Person eine positive Eigenschaft oder ein positives Verhalten. Danach wird das Blatt mit der Schrift nach hinten umgefaltet und wiederum nach rechts weiter gegeben usw.

Beim Schreiben wird nicht gesprochen, Diskretion ist Ehrensache und nur positive Eigenschaften sollen notiert werden.

Derjenige, der als letzter etwas auf das Blatt geschrieben hat, bindet es mit einem Bastfaden so zusammen, dass der Name des Empfängers von außen zu lesen ist. Dann steckt er das Blatt in die mitgebrachte Flasche und verschließt sie. Die Flasche kann mit weiteren Dingen, wie z.B. Federn, Muscheln, Murmeln etc. gefüllt werden. Anschließend sammelt die Lehrkraft alle Flaschen in einem Karton, der weggeschlossen wird. Nach einigen Wochen wird die Flaschenpost an die Adressaten verteilt.

Variationen:

- Bei 30er-Gruppen dauert es sehr lange, bis alle jedes Blatt hatten. Daher bietet sich die Bildung von kleinen Untergruppen an, in denen die Blätter dann schneller „kreisen“.
- Jeweils zwei Schüler/innen gestalten sich gegenseitig eine Flaschenpost.
- Die Feedbackblätter werden ohne die Flasche erstellt und sofort nach dem Ausfüllen gelesen.

Anmerkung: Der Effekt einer schön gestalteten Flasche mit einem persönlichkeitsstärkenden Brief ist in jeder Altersgruppe (auch bei Erwachsenen!) durchgängig positiv. Das Verteilen zu einem Zeitpunkt lange nach dem Schreiben erhöht die Wirkung und wird wie ein Geschenk gedeutet!



Flaschenpost für Dich:



Schulform: FÖ, GY, HS, IGS, RS

Klassenstufe: 5-10

Ziel: Kennenlernen von Vorlieben und Abneigungen

Zeitbedarf: 15 Min.

Material/Raumbedarf: Stuhlkreis

Unterrichtseinsatz: mit neuen Lerngruppen, Fremdsprachen (1. Lernjahr)

Anmerkungen: Dieses Spiel eignet sich gut für das Kennenlernen in neuen Gruppen, da es Gesprächsanlässe bietet, ohne jedoch einzelne in den Mittelpunkt zu stellen.

Alle sitzen im Kreis. Die Lehrkraft steht auf und sagt: "Ich mag..." (z.B. Ferien, Schwimmen, Musik, Pizza, u.a.). Diejenigen, die mit ihr übereinstimmen, stehen auf, diejenigen, die in etwa ihrer Meinung sind, gehen in die halbhoch Hocke und diejenigen, die nicht übereinstimmen, bleiben sitzen. Danach machen andere Schülerinnen/Schüler weiter, bis die Lehrkraft das Spiel beendet.

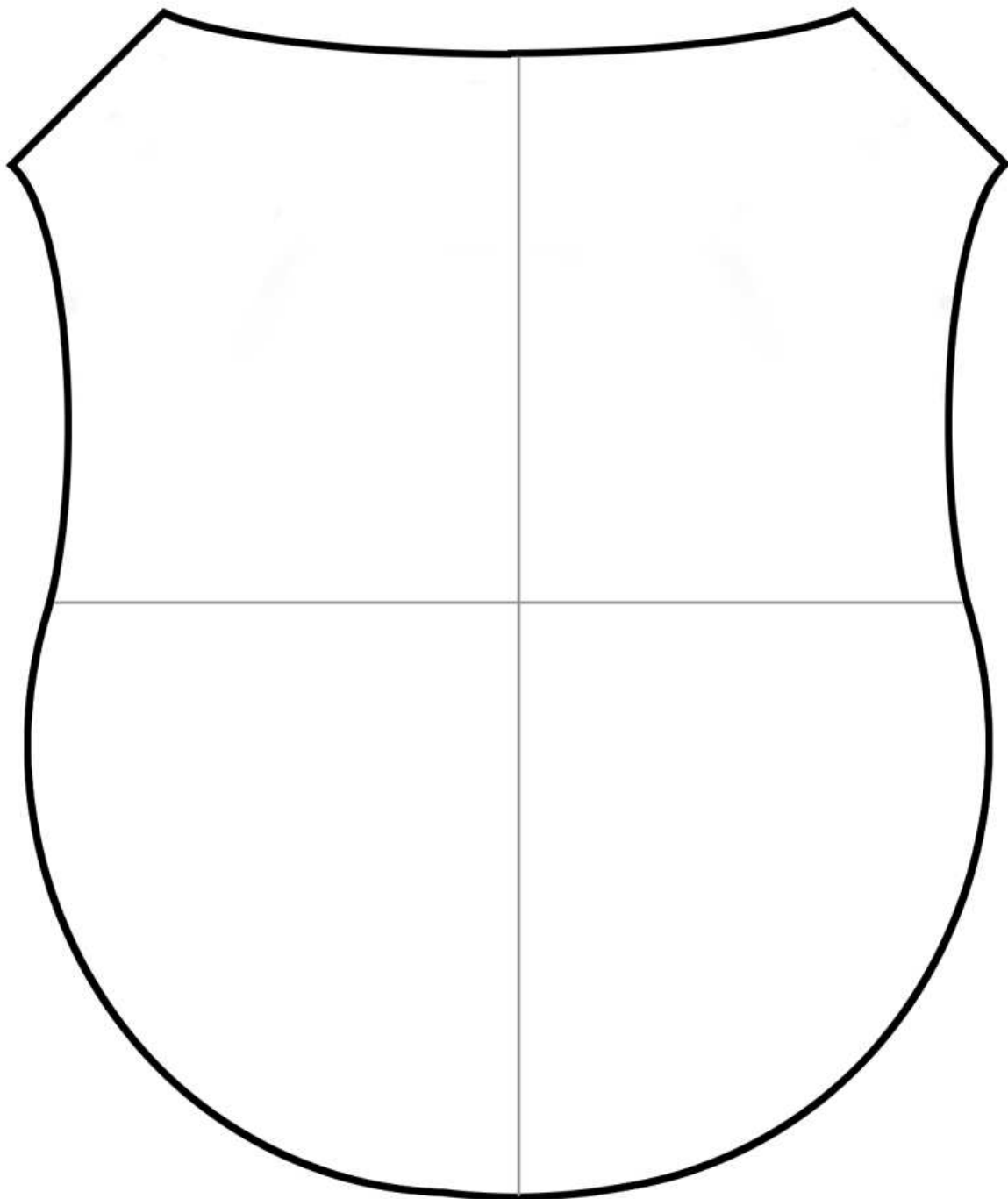
**Schulform:** FÖ, GY, HS, IGS, RS**Klassenstufe:** 5-6**Ziel:** gegenseitiges Kennenlernen**Zeitbedarf:** 45 Min.**Material/Raumbedarf:** Wappen-Vorlage (Kopiervorlage), Stifte**Unterrichtseinsatz:** Findungstage, Klassenlehrerstunden

Diese Methode dient dazu, die Mitschülerinnen und Mitschüler der Klasse näher kennen zu lernen.

Die Schülerinnen und Schüler bilden Zweiergruppen. Jedes Mädchen und jeder Junge in der Klasse erhält ein „Lügenwappen“. Die vier Bereiche des Wappens sollen mit den Erfahrungen und Fähigkeiten der Jugendlichen gefüllt werden – auch Vorlieben oder das Lieblingsbuch haben hier einen Platz. Eine dieser „Geschichten“ ist allerdings frei erfunden. Das eigene Wappen wird nun dem Gegenüber vorgestellt. Der/die andere muss nun raten, welche Erlebnisse, Vorlieben oder Fähigkeiten zutreffen und welche frei erfunden ist.

Varianten:

- Das Lügenwappen kann auch als Medium dienen, sich über die Erlebnisse in den Ferien auszutauschen. Wieder sollen die Mädchen und Jungen drei Geschichten und Situationen in das Wappen malen, die sie erlebt haben, und eine frei erfinden. Das Gegenüber soll wieder erraten, welche Geschichte frei erfunden ist.
- Die Lügenwappen des anderen werden in der gesamten Klasse vorgestellt; so bekommen alle einen Eindruck vom Mitschüler oder der Mitschülerin. Auch können dann alle erraten, welche „Geschichte“ frei erfunden ist.



Sign-Unterrichtsmaterial

Mein rechter Platz ist frei



Schulform: alle	Klassenstufe: 5-7
Ziel: Lernen von Namen, Personenbeschreibung	Zeitbedarf: 10 Min.
Methode: Kennenlernspiel	
Material/Raumbedarf: Stuhlkreis	
Unterrichtseinsatz: Soziales Lernen, Fremdsprachen, Chemie	
Anmerkungen: Die einfache Spielidee kann vielfältig variiert werden.	

Alle sitzen in einem Kreis. Ein Stuhl bleibt frei und der Spieler links davon beginnt, in dem er sagt: „Mein rechter Platz ist frei, ich wünsche mir die / den... herbei.“

Variationen:

- Anstatt des Namens der gewünschten Person, kann auch gesagt werden: „Ich wünsche mir die langen blonden Haare herbei – die karierte Hose – die versteckten Hände...“
- Es kann auch gewünscht werden: „Ich wünsche mir das müde Gesicht – das Stirnrunzeln – den gedankenverlorenen Blick – den immer Redenden – die gefalteten Hände... herbei.“
- Beide Nachbarn des leeren Platzes wünschen sich gleichzeitig jemanden, und wer zuerst kommt, kann sich auf den Stuhl setzen.
- Der Gewünschte wird sich als Tier in einer Stimmung oder Eigenschaft gewünscht, welches er auf dem Weg zum leeren Platz darstellen muss.
- Das Wünschen geschieht wortlos und mit kleinen Zeichen. Der Spieler, der glaubt gewünscht zu sein, geht zu dem leeren Platz. Das Schweigen wird nur durch ein **ja** oder **nein** unterbrochen.
- **Chemie:**
Die Schüler bekommen Kärtchen mit den chemischen Formeln (z.B. der Elemente), der wünschende Schüler nennt allerdings nur den allgemein gebräuchlichen Begriff, wie z.B. Wasser oder Eisen. Der Schüler, der entsprechende Formel hat, reagiert und setzt sich um.

Sign-Unterrichtsmaterial

SMS



Schulform: alle	Klassenstufe: 6-8
Ziel: Üben von positiven Rückmeldungen	Zeitbedarf: 15 Min.
Methode: Feedback	
Material/Raumbedarf: Kopiervorlage, Stifte	
Unterrichtseinsatz: bei Bedarf, am Ende einer Projektphase	

Alle sitzen im Kreis. Jedes Mädchen / jeder Junge erhält eine Kopiervorlage aus dem Anhang.

Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schülern, dass sie eine SMS an ihren linken Nachbarn schicken sollen, welche eine positive Rückmeldung über die Projektphase / den heutigen Tag / oder über einen bestimmten Zeitraum beinhalten soll. Wie bei jeder SMS haben die Mädchen und Jungen nur einen bestimmten Platz zur Verfügung und zwar 160 Zeichen.

Beim Schreiben sollte nicht gesprochen und auf Diskretion geachtet werden. Es dürfen nur positive Eigenschaften notiert werden.

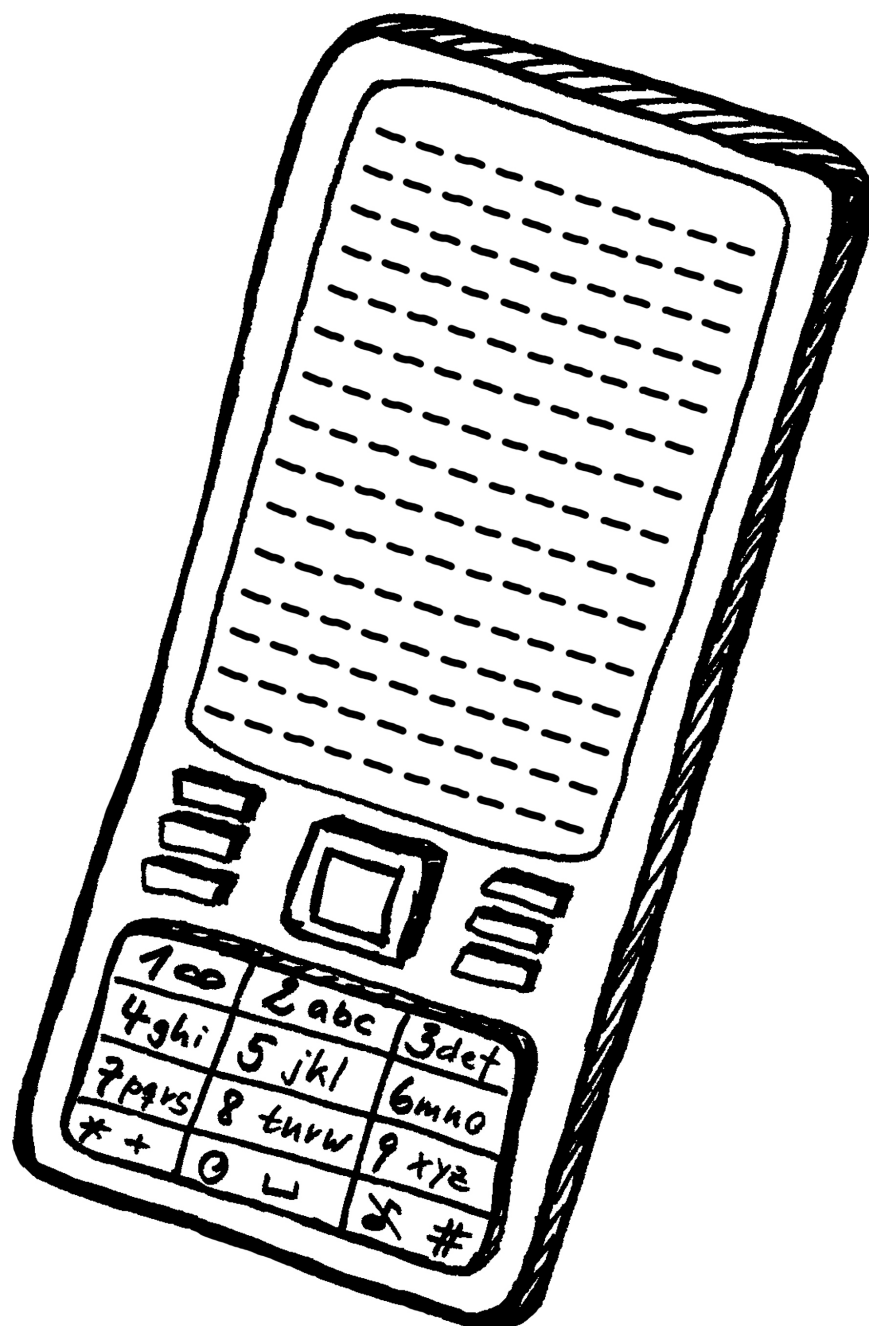
Anschließend werden die positiven Rückmeldungen an die Empfängerin / den Empfänger verteilt.

Hinweis:

Diese Methode eignet sich auch vor einer Phase, in der sich die Mädchen und Jungen nicht sehen, beispielsweise vor Ferienzeiten, um sich positive Wünsche für diese Zeit mit auf den Weg zu geben.

Eine Mitteilung für

.....



Sign-Unterrichtsmaterial

Wer fehlt?



Schulform: alle

Klassenstufe: alle

Ziel: Förderung des Personengedächtnis, Lernen von Namen

Zeitbedarf: 20 Min.

Methode: Kennenlernspiel

Material/Raumbedarf: Freie Fläche, Sitzkreis

Unterrichtseinsatz: mit neuen Lerngruppen

Anmerkungen: Das Lernen von Namen sollte auf jeden Fall mit dem Kennen lernen der Menschen und Persönlichkeiten ergänzt werden.

Die neu formierte Klasse/Gruppe stellt sich gegenseitig mit Namen vor. Die Gruppe wird gebeten, sich aufmerksam zu betrachten. Ziel ist es, sich möglichst viele Namen und Gesichter zu merken.

Einem Freiwilligen werden die Augen verbunden, die Gruppe bestimmt stumm eine Person oder mehrere, die den Klassenraum verlassen sollen.

Anschließend soll der Freiwillige sich umsehen und sagen, wer in der Klasse fehlt.

Tipp:

Mit der Vorstellung des Namens sollte ein weiterer Begriff genannt werden, der zur Person passt, zum Beispiel das Hobby, das Lieblingsessen, die Lieblingssportart oder Ähnliches. Auf diese Art können sich Namen besser eingeprägt werden.

Sign-Unterrichtsmaterial

Wer sitzt neben mir



Schulform: alle

Klassenstufe: alle

Ziel: Kennen lernen, Aktivierung

Zeitbedarf: 5 Min.

Methode: Spielidee

Material/Raumbedarf: Sitzkreis

Unterrichtseinsatz: Kennen lernen

Die Schüler sitzen im Kreis. Der Lehrer wirft einen Ball einem Schüler zu. Dieser muss im Moment des Fanges sagen, wer links und rechts neben ihm sitzt. Kann er das, wirft er den Ball zum Lehrer in der Mitte des Kreises zurück und dieser sucht sich einen neuen Fänger. Nennt der Schüler die Namen nicht korrekt, stellt er sich in die Mitte und wirft dem Ball einer weiteren Person zu.

Diese Übung eignet sich gut nach Vorstellungsübungen wie „**Pantomimisches Vorstellen**“, Baustein 5-7 > Persönlichkeitsstärkung.

www.sign-project.de

Sign-Unterrichtsmaterial

Wo isser denn?



Schulform: alle

Klassenstufe: alle

Ziel: Kennen lernen und Aktivierung

Zeitbedarf: 15 Min.

Methode: Kennenlernspiel

Material/Raumbedarf: 2-3 kleine, farbige Softbälle, freie Fläche

Unterrichtseinsatz: mit neuen Lerngruppen, Fremdsprachen

Anmerkungen: Ein hoher Spaßfaktor entsteht, wenn das Tempo beschleunigt wird!

Die Gruppe steht in Kreisform. Ein roter Ball (oder Tuch) wird zu einem Teilnehmer geworfen und dessen Name genannt. Dieser wirft den Ball weiter und nennt den Namen des Fängers. Die Spieler werden angewiesen, sich zu merken, wem sie den Ball zugeworfen haben.

Nach zwei Runden wird der grüne Ball einem anderen Mitspieler im Kreis zugeworfen. Diesmal wird der Flug mit einem Hobby, Lieblingssessen etc. begleitet. Auch hier sollen sich die Teilnehmer die Reihenfolge merken. (Je nach Gruppenvoraussetzung kann noch ein dritter Ball eingeworfen werden.)

Die Teilnehmer sollen sich nun kreuz und quer durch den Raum bewegen und sich die Bälle in der richtigen Reihenfolge zuwerfen.

www.sign-project.de

Sign-Unterrichtsmaterial

Wollknäuel



Schulform: GY, FÖ, HS, RS, IGS

Klassenstufe: 5-10

Ziel: Kennenlernen, freies Sprechen, Konzentration

Zeitbedarf: 30 Min.

Methode: Kennenlernübung

Material/Raumbedarf: ein Wollknäuel (möglichst fest gerollt, wirft sich leichter); Raum für einen Stuhl- oder Stehkreis

Unterrichtseinsatz: zu Beginn eines neuen Schuljahres oder einer Projektphase mit Schüler/-innen, die sich noch nicht/Kaum kennen.

Alle Schüler/Innen sitzen in einem Stuhlkreis oder stehen in einem Stehkreis und sollen nach einem bestimmten Ablauf (ggf. an Tafel schreiben) etwas über sich erzählen (nicht zu viel auf einmal, lieber mit neuen Inhalten später noch einmal wiederholen), z.B.:

- Name und Alter
- Hobbys
- Lieblingsbands
- Lieblingsfilme im Fernsehen oder Kino
- In diesem Land würde ich gerne einmal Urlaub machen: ...

Nachdem die erste Person von sich erzählt hat, wirft sie das Wollknäuel einer beliebigen anderen Person zu, wobei sie das Ende des Wollfadens festhält. Nachdem jede Person im Kreis berichtet hat, wird das entstandene „Spinnengewebe“ nun rückwärts geworfen, wobei jeder Schüler aus der Erinnerung heraus so viele Informationen seines „Zuwerfers“ wiederholt wie möglich – bei Lücken dürfen die Mitschüler helfen.

Hinweis:

Der Gruppe muss am Anfang nicht unbedingt mitgeteilt werden, dass diese Übung auch „rückwärts“ gespielt wird, allerdings sollte dann ein entsprechender Hinweis erfolgen, dass man versuchen muss, sich so viel wie möglich zu merken. Als Anreiz kann man auch mit einem Punktesystem arbeiten: Wer sich am meisten merken konnte und zudem am häufigsten aushelfen konnte, wenn jemand nicht weiter wusste, hat gewonnen.

Variante:

Bevor das Knäuel rückwärts geworfen wird, kann man noch einen Luftballon o.Ä. auf das entstandene Netz werfen und gemeinsam hüpfen lassen, indem alle die gleiche Bewegung vollziehen. Das kann dann als Bild für den Zusammenhalt und die Leistungsfähigkeit der Klassengemeinschaft thematisiert werden.

Sign-Unterrichtsmaterial

Tauschbörse



Schulform: GY, RS, IGS

Klassenstufe: alle

Ziel: Kennen lernen, Konzentrationsschulung

Zeitbedarf: 10 Min.

Methode: Kennenlernspiel

Material/Raumbedarf: kleine persönliche Gegenstände, freie Fläche

Unterrichtseinsatz: Projekttag und -wochen, Fremdsprachen

Anmerkungen: Das Tauschen der Informationen ist anspruchsvoll und es kommt zu witzigen Vertauschungen.

Jede/r Mitspieler/in wählt einen kleinen, persönlichen Gegenstand (Stift, Schlüssel, Uhr, Armband oder Ähnliches). Alle Teilnehmer/innen gehen durch den Raum und tauschen ihre Gegenstände. Dabei werden folgende Dialoge gesprochen:

"Hallo Kathrin, das ist der Schlüssel von Karl"

"Hallo Paul, das ist das Armband von Julia."

Nach 15 - 20 Tauschvorgängen pro Person stellen sich alle in den Kreis und geben die Gegenstände nacheinander an die (vermeintlichen) Besitzer zurück.

www.sign-project.de