

MEINE GROÖE SAMMLUNG VON UNTERRICHTSMETHODEN

70 METHODEN

**ENERGIZER – EINSTIEGE – METHODEN –
SICHERUNGEN – GRUPPEN– UND
KENNENLERNSPIELE – RUHETECHNIKEN**

Sandras Ideenliste



ENERGIZER

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3-13

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Konzentration fördern

Zeit:

unterschiedlich

Zählt bis 20

Der Energizer fördert die Konzentration, die Beobachtungsgabe und die Teamarbeit. Aufgabe ist es, dass die Gruppe bis 20 zählt ohne sich mündlich oder mit eindeutigen Zeichen abzusprechen. Es darf immer nur einer 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. Die Aufgabe ist nicht ganz einfach, je größer die Gruppe, desto schwieriger.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3-13

Material:

keins

Sozialform:

Gruppen

Ziel:

Wach machen

Zeit:

10 Minuten

Overload

Overlord heißt ein Wachmacherspiel. Es fördert die Konzentration und ist damit besonders geeignet für 6. Stunden.

Man bildet 4er Gruppen. Eine Person in der Gruppe steht in der Mitte und muss nun sein Multitasking-Talent unter Beweis stellen, denn die anderen 3 Gruppenmitglieder stellen nun alle gleichzeitig! Fragen. Einer hat die Aufgabe Matheaufgaben im Zahlenraum bis 10 (am besten nur plus und minus) zu stellen, ein anderer muss Fragen zu Farben stellen (Z.B. Welche Farbe hat der Tisch), die 3. Person macht Grimassen vor, die der Schüler in der Mitte nachmachen muss. Wie gesagt, das alles gleichzeitig. Mit 3 Schülern kann man es auch machen, das erleichtert die Sache etwas. Das Spiel ist total laut, also seid vorgewarnt.

ENERGIZER

Voraussetzung:

ausreichend Platz

Klassenstufe:

1-7

Material:

keins

Sozialform:

Plenum, Sitzkreis

Ziel:

Konzentration fördern

Zeit:

unterschiedlich

Zipp Zapp Zupp

Zunächst muss ein Stuhlkreis gebildet werden. Es wird genau ein Stuhl weniger in den Kreis gestellt, als Personen am Spiel teilnehmen. Eine Person muss sich für den Start in die Mitte stellen, um Anweisungen zu geben.

Diese sehen wie folgt aus:

Zipp —> Jeder rückt einen Stuhl nach rechts weiter, Zapp —> Jeder rückt einen Stuhl nach links, Zupp —> Jeder sucht sich einen beliebigen Stuhl (außer direkt rechts und links).

Einer bleibt dann wieder übrig und gibt neue Anweisungen.

Voraussetzung:

ausreichend Platz

Klassenstufe:

1-7

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Wach machen

Zeit:

10 Minuten

Los

Wer seine Schüler mal so richtig wach machen will, kann das Spiel/ den Energizer „Los“ mal ausprobieren.

Gut ist, wenn jeder Schüler ein wenig Platz zum Bewegen hat. Alle Schüler stellen sich zunächst hin. Der Spielleiter ruft nun Befehle aus, die die Schüler aber nur dann ausführen dürfen/sollen, wenn NICHT das Wort „los“ davor gefallen ist.

Beispiel: Der Spielleiter ruft: „Los Hinsetzen!“ - Keiner darf sich bewegen. Wer sich bewegt oder gar Anstalten macht, sich hinzusetzen, hat verloren und ist aus dem Spiel. (Am besten nach vorne holen oder an die Seite stellen). Wenn der Spielleiter „Hinsetzen“ ohne „Los“ ruft, müssen sich alle Hinsetzen.

Die Schwierigkeit erhöht sich, wenn die Geschwindigkeit höher wird. Das Spiel ist schwer, weil gerade das Wort „Los“ dazu animiert, etwas schnell auszuführen. Befehle können individuell gestaltet werden (je nach Kapazität des Raumes) —> hinlegen, auf den Stuhl stellen, bücken, Hände nach oben usw.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

ab Klasse 5

Material:

Ein Blatt Papier

Sozialform:

Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit

Ziel:

Vorkenntnisse und Wissen sichtbar machen

Zeit:

15 Minuten

Spinnen-Methode

Die Spinnen-Methode ist eine Art geordnetes Brainstorming zum Sammeln und notieren von Vorwissen. Damit eine Spinne immer und überall ein Netz bauen kann, hat sie ihren Baustoff immer dabei. Damit Schülerinnen und Schüler ein Netz aus Wissen aufbauen können, brauchen auch sie einen Baustoff. Dieser besteht aus Vorkenntnissen und Grundlagenwissen. So wie ein Netz für die Spinne gibt das Grundlagenwissen den Schülern Sicherheit. Am Anfang der Stunde wird ein Netz gemalt oder kopiert ausgegeben. In der Mitte des Netzes steht das Thema. Zwischen die Netzlinien werden Begriffe und Notizen dazu aufgeschrieben, was die Schüler bereits über das Thema wissen. So was geht auch wunderbar in der Gruppe. Durch den Austausch kann die Lehrperson wunderbar erfassen, welches Vorwissen bereits vorhanden ist. Man kann die Methode übrigens auch am Ende einer Reihe machen, um zu sehen, was gelernt wurde.

Voraussetzung:

ausreichend Platz

Klassenstufe:

1-7

Material:

ein Besen

Sozialform:

Plenum/ Sitzkreis

Ziel:

Konzentration fördern/ Wach machen

Zeit:

10 Minuten

Besenfangen

Ein toller Energizer, um die Schüler mal so richtig aufzuwecken, ist das Spiel "Besenfangen". Dafür wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Schüler oder der Spielleiter beginnt, indem er sich in die Mitte stellt, einen Besen senkrecht hält, 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 er ganz auf dem Boden liegt. Schafft der Schüler das, darf er sich wieder setzen und der Schüler in der Mitte, der zuvor den Besen fallengelassen hat, muss eine weitere Runde spielen. Wird der Besen nicht gefangen, muss sich dieser Schüler nun in die Mitte stellen.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 3

Material:
verschiedenfarbige Zettel

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Vorwissen und Interessen
sammeln

Zeit:
15 Minuten

Drei Karten

Die Kartenabfrage ist eine Methode, mit der auf vielfältige Weise in ein neues Thema eingestiegen werden kann. Die Lehrperson schreibt eine Frage, eine These oder auch nur einen Schlagbegriff an die Tafel. Dann werden drei verschiedenfarbige Karten/Zettel ausgelegt. Die Schüler werden nun dazu angehalten, auf die Zettel mit Farbe A eine Frage zu schreiben, auf Zettel mit Farbe B etwas, das sie zu dem Thema wissen und auf Zettel mit der Farbe C eine Meinung. Je nach Thema kann die Meinungsabfrage auch weggelassen werden. Am Ende werden die Zettel besprochen. Die Kartenabfrage kann offen oder anonym stattfinden, wobei die anonyme Form auch brisantere Meinungen zulässt. Die Methode ist toll, um erste Assoziationen, bereits vorhandenes Wissen zu sammeln und die Interessenlage bei den Schülern abzuschätzen.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
1-13

Material:
Karten mit einer Frage zu
einem Meinungsthema

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Meinungen einholen

Zeit:
10-20 Minuten

Marktplatz

Jeder Schüler erhält ein Blatt/ eine Karte mit einer Frage zu einem Meinungsthema darauf. Den Schülern wird nun erklärt, dass sie nun Reporter auf einem Marktplatz sind und sie die Frage so vielen Menschen wie möglich stellen sollen. Die Reporter schreiben sich die Antworten auf. Nach der Phase auf dem Marktplatz bekommen die Schüler die Möglichkeit, die Antworten auszuwerten, um sie dann im Plenum vorzustellen. Bei großen Gruppen können auch zwei Reporter zusammen zu einer Frage arbeiten. Ich stelle mir diese Methode wunderbar als Einstieg vor. Beispiel: "Was bedeutet Freundschaft für mich?" Die Methode ist mal etwas anderes als das klassische Brainstorming zu einem Thema und kann zudem noch in mehrere Teilbereiche aufgespalten werden.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 1

Material:
Ein Blatt Papier

Sozialform:
Plenum/ Sitzkreis

Ziel:
Interessen sammeln

Zeit:
15 Minuten

Interessensammeln

Diese Methode eignet sich wunderbar, um die individuellen und speziellen Interessen der Schüler zu erfassen und diese in die Unterrichtsplanung mit einzubeziehen. Zuerst wird ein Sitzkreis gebildet. Die Lehrperson beginnt dann mit einem Impuls, der auf das neue Thema einer Reihe hinweist. Nachdem die Schüler wissen, was das neue Thema sein wird, wird ein Blatt mit dem Namen des Themas in die Mitte des Sitzkreises gelegt. Die Schüler erhalten nun 1 Minute Bedenkzeit, um sich zu überlegen, welcher Aspekt des Themas sie besonders interessiert. Anschließend steht ein Schüler auf und stellt sich in die Mitte des Kreises. Dieser kann den Themenaspekt, der ihn interessiert, nun nennen. Sofern dieser nicht fragend formuliert worden ist, wird gemeinsam überlegt, wie daraus eine Frage formuliert werden kann. Die Endfrage wird dann notiert und sollte im Verlauf der Unterrichtsreihe thematisiert werden. Es können beliebig viele Schüler Themenaspekte nennen.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
1-13

Material:
Papierschnipsel mit Namen

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Motivation im Unterricht
besser zuzuhören

Zeit:
10 Minuten

3...2...1...

Die Lehrperson bereitet eine Box mit Papierschnipseln vor, auf denen die Namen der Schüler stehen. Zu Beginn der Stunde zieht die Lehrperson eine beliebige Anzahl an Schülern. Die Anzahl der Schüler darf die Anzahl der späteren Antwortmöglichkeiten nicht überschreiten. Die gezogenen Schüler stehen auf. Nun nimmt die Lehrperson die Schüler nacheinander in beliebiger Reihenfolge dran. Diese müssen dann je nach vorher abgesprochener Spielweise entweder einen Schlagbegriff oder einen Sachverhalt aus der vergangenen Stunde nennen. Die Lehrperson kann aber auch Satzanfänge vorgeben, wie z. B. „Hemd heißt auf Englisch ...“ „Kopenhagen ist die Hauptstadt von ...“ usw. Wichtig dabei ist, dass der Schüler nur 3 Sekunden Zeit hat zu antworten. Die Lehrperson sagt also den Namen des Schülers, stellt ggf. die Frage und zählt dann sofort herunter. Kann der Schüler antworten, darf er stehen bleiben. Kann er nicht antworten, setzt er sich hin. Alle Schüler, die am Ende noch stehen, erhalten eine Murmel (oder ähnliches), die in ein gemeinsames Glas geworfen wird. Wenn das Glas voll ist, gibt es eine Belohnung für die Klasse. Der Einstieg dauert nur wenige Minuten und kann in jeder Klassenstufe eingesetzt werden. Durch das zufällige Ziehen von Namen muss jeder Schüler gleichermaßen gut vorbereitet sein.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
Vorwissen

Klassenstufe:
ab Klasse 1

Material:
keins

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Vorwissen überprüfen/
Wissen überprüfen

Zeit:
5 Minuten

Lügendetektor

Um Vorwissen zu überprüfen oder um zu erfahren, wie viel aus der letzten Stunde wirklich im Kopf der Schüler hängen geblieben ist, kann man die Methode "Lügendetektor" anwenden. Diese funktioniert wie folgt: 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.

Der Unterrichtseinstieg lässt sich wirklich in jeder Klassenstufe durchführen und kann immer wieder angewandt werden.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
5-13

Material:
Ein Bonbon

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Signifikanz einer
wirkungsvollen
Argumentation erkennen

Zeit:
15 Minuten

Diskussionswettbewerb

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.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Standbild

Voraussetzung:
Selbstbewusste Schüler, die sich trauen nach vorne zu kommen.

Klassenstufe:
ab Klasse 3

Material:
Zettel mit Anweisungen

Sozialform:
Plenum

Ziel:
In ein Thema einsteigen

Zeit:
10 Minuten

Diese Methode kann auch als stummer Impuls verstanden werden, denn man startet ihn völlig lautlos. Die Schüler sitzen alle ruhig auf ihren Plätzen. Der Lehrer verteilt dann an ein paar wenige Schüler einen Zettel, auf dem die Anweisung steht nach vorne zu kommen und sich in einer bestimmten Position hinzustellen/ zu setzen. Diese einzelnen Anweisungen ergeben durch die Ausführung der Schüler dann ein Standbild, welches nun durch die restlichen Schüler analysiert wird. Was soll das Standbild darstellen? So nähert man sich dem angedachten Thema an. Ein Beispiel: Vier Schüler erhalten einen Zettel. Auf einem steht zum Beispiel: "Stelle dich so auf, als würdest du gerade wild diskutieren." Das Bild vorne soll im Endeffekt dann eine Diskussion darstellen. Das müssen die Schüler dann herausfinden. Dies ist dann der Einstieg in das Thema.

Berühmter Sprecher

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
5-13

Material:
Eine Text

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Wirkung von nonverbalen Mittel einführen/ Thema einführen

Zeit:
5 Minuten

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.

Beispiel:
Nachrichtensprecher
Politiker
Kinder

Alternativ hat man auch die Möglichkeit, den Inhalt des Textes so dominant zu gestalten, das man auf eine bestimmte Person kommen kann.

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

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 5

Material:
Ein Blatt Papier

Sozialform:
Einzel-, Partner- oder
Gruppenarbeit

Ziel:
In ein Thema einsteigen

Zeit:
10 Minuten

Buchstabenkette

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.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
5-10

Material:
Vordruck für das Inserat

Sozialform:
Einzelarbeit und Plenum

Ziel:
Vorwissen sichtbar machen

Zeit:
15 Minuten

Inserat

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)____

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 3

Material:
keine

Sozialform:
Plenum

Ziel:
In ein Thema einsteigen

Zeit:
5 Minuten

Wörterpolonaise

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 ...

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
3-13

Material:
Fragen auf Karten

Sozialform:
Plenum

Ziel:
(Vor-)wissen sichtbar machen

Zeit:
10 Minuten

Lern-Tennis

Ein Schüler erklärt sich bereit, der "Tennisspieler" 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 noch mal zusätzlich wiederholt.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 3

Material:
keine

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Wiederholung

Zeit:
5 Minuten

Heißer Stein

Die Lehrperson stellt eine Frage zu einem Thema aus einer vorhergegangenen Stunde oder zum Inhalt. Dann wirft er einem Schüler die "heiße Stein" (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 Stein" weiter. Wenn der Schüler die Frage nicht beantworten kann, sagt dieser "Weiter" und wirft den Ball an einen beliebigen Schüler weiter.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
3-13

Material:
Selbsterstellte Werbeanzeige

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Motivation

Zeit:
10 Minuten

Werbeanzeige

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

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 1

Material:
Der Impuls (Bild, Text)

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Einstieg in ein Thema

Zeit:
5 -10 Minuten

Stummer Impuls

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.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
1-13

Material:
keins

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Meinungsfrage

Zeit:
10 Minuten

Vier-Ecken-Methode

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: Wirtschaft ...

Ecke A: ist ein Fach über das man Bescheid wissen sollte.

Ecke B: interessiert mich nicht.

Ecke C: ist mir zu kompliziert.

Ecke D: ist etwas, über das ich mehr erfahren möchte.

UNTERRICHTSEINSTIEGE

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
ab Klasse 1

Material:
Die Fantasiereise

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Einstieg in ein Thema,
Entspannung

Zeit:
5 -10 Minuten

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.

Voraussetzung:
keine

Klassenstufe:
1-13

Material:
keins

Sozialform:
Plenum

Ziel:
Fremdwörter behalten, in ein
Thema einsteigen

Zeit:
10 Minuten

Fremdwortspiel

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.

UNTERRICHTSMETHODEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

Ein Blatt Papier

Sozialform:

beliebig

Ziel:

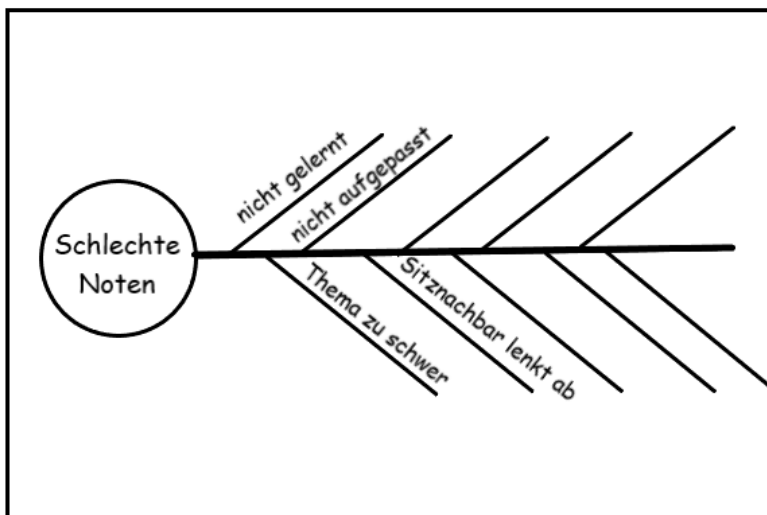
Ursachen und Lösungen anschaulich darstellen

Zeit:

unterschiedlich

Problem-Ursachen-Fisch

Das Problem oder die Frage eines Themas wird in den Kopf des Fisches geschrieben. Die Ursachen oder auch die Lösungen dafür werden auf die Fischgräten geschrieben.



Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1 bis Erwachsenenbildung

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Problemlösendes Denken, Team-/ Kommunikationsfähigkeit/ Kreativität und selbstständiges Erarbeiten von Lösungen fördern

Zeit:

mind. 45 Minuten

Design Thinking

Design Thinking ist eine Methode zur Problemlösung innerhalb eines Teams.

Grundsätzlich lässt sich die Methode in 5 Phasen unterteilen:

1. Ein Problem verstehen und Informationen darüber beschaffen. Zudem sollte das Problem aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden. Man kann die Methode schon in der Grundschule durchführen und die Komplexität des Themas einfach anpassen. („Arbeitsphasen sind zu laut“ vs. „Rentenproblematik durch den demografischen Wandel“)
2. Ideen sammeln. Hierbei sind erst mal alle Ideen erwünscht. Die Ideen können zum Beispiel in einer Mindmap gesammelt werden.
3. Ideen selektieren/ kombinieren/ verwerfen. Welche Ideen haben Potenzial und sollten weiterentwickelt werden?
4. Einen Lösungsweg konkretisieren und formulieren.
5. Die Lösung erproben oder bei komplexeren Themen die Lösung im Rahmen eines Unterrichtsgesprächs besprechen und als Lehrperson Feedback zur Realisierbarkeit der Lösung geben.

UNTERRICHTSMETHODEN

Voraussetzung:

Vorwissen

Klassenstufe:

Ab Klasse 1

Material:

OHP/ Beamer/ Smartboard

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Faktenwissen lernen

Zeit:

unterschiedlich

Feuerlöscher

Die Lehrperson legt eine in deutlichen Buchstaben beschriebene Folie mit einem gehaltvollen Thementext auf den Overheadprojektor oder öffnet einen relevanten Text zum jeweiligen Thema in einem Bearbeitungsprogramm auf einem Smartboard. Wichtig ist, dass der Text die wichtigsten Fakten eines Lernstoffs der jeweiligen Stunde gut zusammenfasst. Der Text wird zunächst vollständig laut vorgelesen. Danach oder nach einer Arbeitsphase wischt die Lehrperson einige wichtige Begriffe weg/löscht sie und die Schüler lesen den Text erneut vor, mit den weggewischten Begriffen, aber diesmal aus dem Gedächtnis heraus. Nach und nach können immer mehr Lücken entstehen. Die Schüler sehen diese Methode auch ein wenig als Spiel.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3 bis Erwachsenenbildung

Material:

keins

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Projekte gelingen lassen

Zeit:

10 Minuten

Rückwärtssalto

Für das Herangehen an ein Projekt kann es hilfreich sein, wenn man zunächst all das einmal sammelt, wie das Projekt nicht ablaufen soll. Man sammelt also alles, was dazu führt, damit das Projekt völlig misslingt (z. B. die Gruppenmitglieder kooperieren nicht miteinander, beschäftigen sich mit anderem Zeug etc.). Hat man genug Aspekte gesammelt, wird der Kopfstand vollzogen und alle Sachen, die zum Misslingen beitragen, werden einmal umgekehrt und aufgeschrieben. Die Methode hilft, um den Schülern deutlich zu machen, was zum Gelingen eines Projektes notwendig ist.

UNTERRICHTSMETHODEN

Voraussetzung:

Schreibfähigkeit

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

Zeitungsschnipsel

Sozialform:

Einzelarbeit

Ziel:

Schreibfähigkeit und
Kreativität fördern

Zeit:

unterschiedlich

Schnipselmontage

Bei der Methode "Schnipselmontage" werden Zeitungs- oder Zeitschriftenartikel in verschiedene Bestandteile zerschnitten (Sätze, Wörter). Alle Schnipsel werden gemischt und in ein Säckchen gesteckt. Die Schüler ziehen nun die gleiche Anzahl an Schnipseln und versuchen aus dem Material eine Geschichte zu schreiben. Die Methode lässt sich in zahlreichen Klassenstufen einsetzen und fördert die Schreibfähigkeit und die Kreativität der Schüler. Des Weiteren ist die Vorbereitungszeit für die Lehrperson gering. Wer mag, kann auch Gedichte mit dieser Methode erstellen lassen. Wichtig ist aber, dass man eine Mindesttextlänge vorgibt.

Voraussetzung:

Schreibfähigkeit

Klassenstufe:

3 bis Erwachsenenbildung

Material:

variabel

Sozialform:

variabel

Ziel:

Lernen maximieren,
Handlungs-
/Methodenkompetenz
fördern

Zeit:

Einen Schultag

Storyline

Bei der Storyline geht es darum, dass Schüler sich selbst eine Geschichte konstruieren und diese akribisch ausarbeiten, indem sie sich selbst Informationen zu ihren eigenen Konstrukten beschaffen. Da die Methode schwer zu erklären ist, mache ich es an einem Beispiel: Die Lehrperson beginnt mit einer Geschichte, die zum gewünschten Lernthema passt, z. B. Der Zoo und seine Tiere. Die Lehrperson erzählt, dass ein verletzter Rabe auf der Straße gefunden, versorgt und in den Zoo gebracht wurde, um dort zu leben. Dann wird z. B. gefragt „Welche Tiere trifft unser Rabe denn im Zoo?“ Die Kinder, die zuvor in Gruppen eingeteilt wurden, nennen jeweils ein Tier. Dann beginnt die erste Arbeitsphase, in denen sich die Gruppen nun zum Tier informieren müssen. Das ausgewählte Tier muss dann entweder in vorgegebener oder freier Weise dargestellt werden. Das kann z. B. ein Steckbrief, ein Bild oder ein maßstabgetreues Modell sein. Im nächsten Arbeitsschritt geht es weiter: „Was braucht man, damit es den Tieren im Zoo gut geht?“ Daraus können z. B. Aufgabenfelder von Zoomitarbeitern erarbeitet werden. So kann es mit weiteren Fragen weitergehen. Alle Ergebnisse werden in einem gesonderten Raum oder an einer Wand zur Show gestellt. Die Methode dauert einen ganzen Tag und benötigt ein breites Maß an Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung. Am Ende werden alle Ergebnisse im Kontext der Geschichte vorgestellt.

UNTERRICHTSMETHODEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 5

Material:

Merkblatt zum Textknacker

Sozialform:

Einzelarbeit

Ziel:

Lesegenauigkeit und
Wahrnehmung fördern

Zeit:

unterschiedlich

Textknacker

Eine schöne Methode, nicht nur für DAZ-Schüler, ist der Textknacker. Damit lassen sich Texte einfacher inhaltlich erschließen. Er funktioniert in Schritten, die die Schüler nacheinander beachten müssen.

Schritt 1: Bilder neben dem Text ansehen und daraus Rückschlüsse auf den Text ziehen.

Schritt 2: Überschrift erschließen

Schritt 3: Eventuelle Zwischenüberschriften erschließen

Schritt 4: Wörter, die am Rand oder Text erklärt werden, erschließen

Schritt 5: kleine Bilder am Seitenrand ansehen und Rückschlüsse ziehen

Schritt 6: fett gedruckte und/ oder kursivgeschriebene Wörter lesen und erschließen.

Schritt 7: Wörter, die nicht verstanden werden, im Lexikon nachschlagen.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3 bis Erwachsenenbildung

Material:

Spielkarten

Sozialform:

-

Ziel:

Schülerbeteiligung erhöhen

Zeit:

-

Spielkartenmethode

Um die Schülerbeteiligung zu erhöhen, kann die Spielkartenmethode eingesetzt werden, welche die Schüler spielerisch motiviert und animiert, mehr Beiträge im Unterricht zu leisten. Zu Beginn jeder Stunde teilt die Lehrperson zwischen 1-3 Spielkarten pro Schüler aus. Jeder Schüler darf selbst entscheiden, ob er 1, 2 oder 3 Karten haben möchte. Diese Karten werden offen nach oben auf den Tisch gelegt. Für jeden Beitrag, den ein Schüler leistet (nicht: Darf ich auf die Toilette?), darf eine Karte umgedreht werden. Hat ein Schüler bereits alle Karten umgedreht, darf er trotzdem noch Beiträge leisten, jedoch werden die Schüler, die noch offene Karten haben, bevorzugt behandelt. Die Kartenmethode führt zu einem starken Anstieg der freiwilligen Schülerbeteiligung und die Schüler lernen, dass es auch nicht schlimm ist, wenn man etwas Falsches sagt. Denn auch falsche Antworten werden gewürdigt. Außerdem ermöglicht die Methode der Lehrperson einen Überblick, wer zu wenig drangekommen ist.

UNTERRICHTSMETHODEN

Ring the Bell

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

ab Klasse 3

Material:

Eine Glocke

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Teamfähigkeit fördern und Motivieren

Zeit:

unterschiedlich

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 von den 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. Eine tolle Idee, um Schüler zur aktiven Mitarbeit zu motivieren.

Gruppenpuzzle

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1 bis Erwachsenenbildung

Material:

keins

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Möglichst hohe Wissensdichte in kurzer Zeit erreichen

Zeit:

mind. 45 Minuten

Das Gruppenpuzzle ist eine besondere Form der Gruppenarbeit, die die Bearbeitung verschiedener Teilbereiche in den jeweiligen Gruppen ermöglicht, ohne das Wissen verloren geht. Die Methode funktioniert wie folgt: Es werden Kleingruppen gebildet, z. B. nach Schema A1, A2, A3/ B1, B2, B3/ C1, C2, C3. Jede Gruppe erhält eine Teilaufgabe, die zunächst gemeinsam bearbeitet wird. Dabei ist es wichtig, dass wirklich jedes Mitglied Experte bezüglich seines Themas wird. Nach der Bearbeitung lösen sich die Gruppen auf und setzen sich in neuen Gruppen zusammen nach Schema A1, B1, C1/ A2, B2, C2 usw.

In diesen Gruppen wird nun das Expertenwissen untereinander ausgetauscht, indem jedes Gruppenmitglied sein Expertenwissen der Gruppe vorstellt. Das Gruppenpuzzle aktiviert alle Teilnehmer und durch das Weitergeben von Wissen müssen die Schüler sicherstellen, dass sie es selbst soweit verstanden haben, um es anderen erklären zu können.

UNTERRICHTSMETHODEN

Lösungen suchen

Voraussetzung:

Eine eigene Klasse

Klassenstufe:

ab Klasse 3

Material:

Zettel und eine Box

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Probleme gemeinsam lösen

Zeit:

Eine Schulstunde

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.

Die Methode stärkt den Klassenzusammenhalt und schult die Problemlösekompetenz.

Lerntempoduett

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1 bis 10

Material:

Haltestellen visualisiert
(auf sandrasideenkiste.de im Downloadcenter)

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Differenzierung nach Zeit

Zeit:

-

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 nebeneinanderliegen. 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 dann weiter mit langsameren Schülern. Wichtig zu erwähnen ist noch, dass diese Maßnahme auch zur Überbrückung ist, bis andere fertig sind. Irgendwann kann man das Ganze abbrechen und dann gemeinsam vergleichen.

UNTERRICHTSMETHODEN

Zukunftswerkstatt

Voraussetzung:

Eine Problemstellung

Klassenstufe:

ab Klasse 5

Material:

Kontroverser Infotext

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Probleme gemeinsam lösen

Zeit:

mind. eine Schulstunde

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:

Vorbereitung: Die Lehrperson hält einen kontroversen Informationstext zum Thema bereit, um inhaltliche Grundlagen bei den Schülern zu schaffen.

Problemstellung: Die Lehrperson formuliert eine konkrete Problemfrage.

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.

Fantasiephase: In Gruppen wird eine Vision von einer perfekten Zukunft in Bezug auf die Problemfrage entwickelt. Dies kann zum Beispiel auf Plakaten stattfinden.

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.

Präsentation: Die Schüler präsentieren ihre Ergebnisse erklärend und begründend.

Stummes Schreibgespräch

Voraussetzung:

Disziplin, Einhaltung der Ruhe

Klassenstufe:

3 bis 13

Material:

Ein Blatt Papier

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

schriftliches Brainstorming

Zeit:

5-20 Minuten

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.

UNTERRICHTSMETHODEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

ab Klasse 5

Material:

Text/ Video und Leitfragen

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Konzentriert und zügig Bilder oder Videos analysieren

Zeit:

eine Schulstunde

Analysenlauf

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.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3 bis 13

Material:

Ein Placemat

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

geordnetes Brainstorming und Zusammenfassen von Ergebnissen

Zeit:

10-20 Minuten

Placemat

Das Placemat ist ein quadratisches Papier, das in 5 Felder eingeteilt ist.

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 vorgegebenen 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.

UNTERRICHTSMETHODEN

Fishbowl

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

ab Klasse 8

Material:

Beobachtungsbogen

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Diskutieren und
Argumentieren üben

Zeit:

eine Schulstunde

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 Diskussion 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

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

3 bis 13

Material:

Ein Placemat

Sozialform:

Einzel-, Partner-, Plenumsarbeit

Ziel:

Weitergeben und Formulieren
von Wissen

Zeit:

20 Minuten

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.

PAARE BILDEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

Kärtchen mit Paaren

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Partner bilden

Zeit:

5 Minuten

Berühmte Paare

Um Partner für die Partnerarbeit zufällig wählen zu können, können berühmte und bekannte Paare auf Kärtchen geschrieben und dann gezogen werden. Beispiel: Asterix auf eine Karte und auf die andere Karte Obelix/ Romeo und Julia usw. Die Schülerinnen und Schüler laufen anschließend in der Klasse umher und suchen ihren Partner.

Voraussetzung:

Die Schüler kennen alle Lieder

Klassenstufe:

3 bis 10

Material:

Karten mit Liedern

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Paare und Gruppen bilden

Zeit:

5 Minuten

Liedersummen

Eine lustige Methode, um Partner oder Gruppen zu bilden, ist die Liedersummethode. Hierfür zieht jeder Schüler eine Karte, auf der ein bekanntes!!! Lied steht. Die Karten sollten heimlich gelesen und dann schnell weggesteckt werden. Nach dem Ziehen der Karte gilt absolutes Redeverbot. Nun streifen alle Schüler ihr Lied summend durch den Klassenraum, um so ihren "Liedzwilling" zu finden. Wollt ihr z. B. 4-er Gruppen muss jedes Lied vier mal verteilt werden. Es ist sinnvoll, den Schülern vorher zu sagen, wie groß die Gruppen sein sollen.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1 - Erwachsenenbildung

Material:

Blätter, Scheren, Tesafilm

Sozialform:

Gruppenarbeit

Ziel:

Teamfähigkeit fördern

Zeit:

10-15 Minuten

Turmbau

Zunächst werden Gruppen gebildet. Deren einzige Aufgabe ist es, einen Turm zu bauen. Dafür bekommen die Gruppen jeweils identische Baumaterialien. Hierfür können zum Beispiel 4 Blätter, eine Schere und Tesafilm zur Verfügung gestellt werden. Die Gruppen bekommen 10-15 Minuten Zeit. Ziel ist es, den höchsten Turm von allen zu bauen. Der Turm muss allein stehen können.

Voraussetzung:

Viel freie Fläche

Klassenstufe:

1 - 7

Material:

Eine Musikquelle

Sozialform:

Gruppe

Ziel

Sinne schärfen

Zeit:

10-45 Minuten

Geräuschewald

Einem Kind werden die Augen verbunden. Dann wird das Kind behutsam gedreht, damit es die Orientierung verliert. Anschließend wird an einer Stelle der Klasse Musik angemacht. Aufgabe ist es nun, dass das Kind den Weg zur Musikquelle findet. Die anderen Kinder haben die Aufgabe, die Bäume im Wald zu sein. Sie stehen steif und still wie ein Baum im Klassenraum. Wenn das Kind mit den verbundenen Augen einem Baum zu nah kommt, macht dieser typische Waldgeräusche (Vogelgezwitscher zum Beispiel). So weiß der Schüler mit den verbundenen Augen, dass der Weg durch einen Baum blockiert ist. Das Spiel lässt sich am besten dort spielen, wo möglichst viel freie Fläche ist.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1-10

Material:

keins

Sozialform:

Gruppe

Ziel:

Erkennen, wie schnell Gerüchte entstehen.

Zeit:

25 Minuten

Gerüchteküche

Das Spiel „Gerüchteküche“ zeigt den Schülern beispielhaft, wie schnell Gerüchte entstehen können.

Es werden 3 Schüler rausgeschickt. Dann erzählt die Lehrperson den verbleibenden Schülern eine Geschichte mit Details. Anschließend wird ein Schüler wieder hereingeholt und ein beliebiger Schüler in der verbliebenen Gruppe erzählt diesem die Geschichte. Danach wird der nächste Schüler hereingeholt und der zuvor hereingeholte Schüler erzählt diesem dann die Geschichte weiter. Beim letzten Schüler findet derselbe Ablauf statt. Am Ende liest die Lehrperson die Geschichte noch einmal vor. Sinnvoll ist eine abschließende Reflexion darüber, wie schnell Gerüchte entstehen können. Übrigens sollte die Lehrperson erst zum Ende der Übung auflösen, was das Ziel der Übung war.

Voraussetzung:

Internetzugang, Beamer/
Smartboard

Klassenstufe:

8-13

Material:

Beamer/ Smartboard

Sozialform:

Plenum

Ziel

Präsentieren üben

Zeit:

Pro Präsentation 5 Minuten

Kapopo

Die Seite Kapopo.de ist ein Portal für PowerPoint-Karaoke, die wunderbar genutzt werden kann, um spielerisch die Angst vor dem Präsentieren zu senken.

Auf Kapopo.de ruft ihr eine Präsentation auf und projiziert sie in der Klasse an die Wand. Ein beliebiger Schüler muss dann zu der Präsentation referieren, ohne die Präsentation je vorher gesehen zu haben. Am Ende gibt es ein Feedback von den Zuschauern: Wie glaubwürdig und kompetent wurde das Thema präsentiert? Wie hoch war der Unterhaltungswert?

Das Spiel kann auch erschwert werden. Zum Beispiel kann man die Präsentation auch pantomimisch darstellen oder bestimmte Wörter während der Präsentation verbieten.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1-7

Material:

keins

Sozialform:

Gruppe

Ziel:

Sinne schärfen

Zeit:

Pro Runde 5-10 Minuten

Nachts im Museum

Ein Schüler wird ausgewählt und verlässt den Raum. Er ist der Museumswächter. Die anderen Kids suchen sich einen beliebigen Platz im Klassenraum und stellen mit ihren Körpern irgendeine Statue dar. Dann erstarren alle. Aus der Gruppe wird nun ein Schüler bestimmt, der der Einbrecher im Museum ist. Anschließend wird der Museumswächter hereingerufen und muss beim Herumgehen den Einbrecher finden. Der Einbrecher stellt wie alle anderen auch eine Statue dar, muss sich aber im Gegensatz zu den anderen immer wieder minimal bewegen. Wenn der Einbrecher entlarvt ist, beginnt eine neue Runde.

Voraussetzung:

Gegenseitiger Respekt

Klassenstufe:

5-13

Material:

kleine Zettel

Sozialform:

Plenum

Ziel

sich untereinander besser kennenlernen

Zeit:

30 - 60 Minuten

Wer bin ich?

Um das Spiel vorzubereiten, nimmt sich jeder Schüler einen kleinen Zettel und schreibt seinen Namen darauf. Dieser wird zusammengefasst 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 ein 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 und stellen sich gegenseitig jeweils 2 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 Zettel auf dem Rücken stehen hatte. Am Ende entsteht eine Schlange, die immer länger wird, bis auch der letzte seine Identität erraten hat.

Achtung: Stolperfalle. Das Spiel setzt voraus, dass die Schüler sich gegenseitig respektieren. Wenn nicht, wird das Spiel schnell zur Mobbingplattform.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1-7

Material:

keins

Sozialform:

Gruppe

Ziel:

Beziehungen stärken

Zeit:

10 Minuten

Gemeinsamkeiten

Alle Schüler bewegen sich wild durch den Raum. Die Lehrperson lässt dann ein akustisches Signal ertönen. Die Schüler finden sich dann mit dem jeweils nächstgelegenen Partner zusammen und nennen etwas, das sie mit dem jeweils anderen gemeinsam haben. Anschließend verteilen die Schüler sich wieder im Raum und warten auf ein erneutes akustisches Signal. Die Methode eignet sich besonders für Gruppen, die näher zueinander geführt werden sollen. Durch das Auffinden von Gemeinsamkeiten entsteht einerseits eine Nähe, andererseits aber auch möglicherweise ein neuer Gesprächsanlass, der sich nachhaltig positiv auf die Beziehung der Kinder auswirkt.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1-10

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel

Spaß

Zeit:

Pro Runde 5 Minuten

Abtauchen

Alle Schüler, außer 3-4 zunächst Auserwählte, legen sich mit dem Kopf auf den Tisch und verschließen die Augen. Die "Auserwählten" schleichen nun in der Klasse umher und tippen jeweils eine abgetauchte Person an. Danach kehren sie nach vorne hin zurück und die Schüler dürfen wieder auftauchen. Die aufgetauchten Schüler müssen nun erraten, ob sie angetippt wurden und wer sie angetippt hat. Vor die Person, von der sie glauben angetippt worden zu sein, stellen sie sich dann vorne im Klassenraum. Personen, die nicht angetippt wurden, bleiben auf ihrem Platz sitzen. Liegt eine angetippte Person mit ihrem Tipp richtig, nimmt diese dann den Platz des Auserwählten ein, der sie angetippt hat.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1 bis
Erwachsenenbildung

Material:

Ein Zollstock

Sozialform:

Gruppen

Ziel:

Teamfähigkeit fördern

Zeit:

10 Minuten

Zollstockspiel

Ein tolles Spiel, um Teamwork in der Klasse zu üben und um die Kids mal richtig wach zu bekommen, ist das Spiel mit dem Zollstock. Wie der Name schon sagt, benötigt ihr einen Zollstock oder eine lange Stange. Bis zu 10 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. 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 (pro Gruppe mindestens 6, sonst ist es zu einfach). Wer den Zollstock zuerst zu Boden bringt, hat gewonnen. Ihr werdet sehen, dass sich das Spiel einfacher anhört, als es ist!

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1-10

Material:

Zwei gleich große
Gegenstände

Sozialform:

Plenum/ Sitzkreis

Ziel

Softskills trainieren

Zeit:

Pro Runde 2 Minuten

Pferderennen

Die Schüler bilden zunächst einen engen und wirklich runden Sitzkreis. Dann werden zwei gleiche Gegenstände ausgewählt. Das können zum Beispiel zwei Schlüssel oder zwei gleich große Mäppchen sein. Die Gegenstände sind nun die Pferde. Die Schüler strecken ihre Arme nun hinter sich und lassen sie den Stuhl herunterbaumeln. Nun werden die Schüler durchnummeriert: 1,2,1,2 usw. Dann werden aus der Gruppe der 1er und der 2er jeweils zwei Startpunkte festgelegt, von denen aus das "Pferd" startet. Nachdem der Start-Ton gefallen ist, gibt der startende Schüler hinter den Rücken seiner Mitschüler das Pferd jeweils an sein Gruppenmitglied weiter. 2 gibt zu 2, 1 zu 1. Dazwischen sitzen immer die jeweiligen Konkurrenten, die bei der ruhigen Variante nicht in das Weitergeben eingreifen dürfen. Die Gruppe, die zuerst einen Durchgang geschafft hat, indem sie zuerst wieder den Start-Schüler passieren, hat gewonnen. Erfahrungsgemäß macht es etwas mehr Spaß, wenn man zwei Runden durchgeben muss, bevor das Ziel erreicht ist.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1 bis

Erwachsenenbildung

Material:

keins

Sozialform:

Plenum/ Sitzkreis

Ziel:

Beobachtungsgabe schulen

Zeit:

5-10 Minuten

Stiller Dirigent

Dieses Spiel kommt aus einem Kompetenztraining und schult sowohl die geschärfte Beobachtung als auch die Konzentration. Die Schüler bilden bestenfalls einen Sitzkreis oder eine andere Sitzform, in der jeder jeden gut sehen kann. Dann wird eine Person rausgeschickt. Die Schüler bestimmen nun einen stillen Dirigenten, der in beliebiger und wechselnder Form klatscht (sich selbst im Takt auf die Beine, Schulter etc.). Die anderen haben nun die Aufgabe, dieses Klatschen nachzumachen. Die Person, die draußen gewartet hat, kommt rein während die anderen schon fleißig klatschen. Es muss nun durch die Person erraten werden, wer der "Dirigent" ist und die Klatschform vorgibt.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1-10

Material:

keins

Sozialform:

Plenum/ Sitzkreis

Ziel

Selbstwertgefühl steigern

Zeit:

20 Minuten

Das bin ich

Bei dieser Methode stellt sich jeder Schüler aus Sicht einer anderen Person vor. Wichtig ist, dass die Person den Schüler mag. (Haustiere sind auch erlaubt). Die Lehrperson kann beispielhaft anfangen: "Ich bin die Oma von Sandra und ich finde meine Enkelin einfach toll, weil sie... " - drei tolle Dinge sollten es mindestens sein. Mit dieser Methode werden Stärken bewusst gemacht und durch den Perspektivwechsel eine neue Sicht auf die Dinge ermöglicht.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 3 bis
Erwachsenenbildung

Material:

Großes Papier

Sozialform:

Großgruppen und Plenum

Ziel:

Selbstwertgefühl steigern

Zeit:

20-30 Minuten

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. Die Methode stärkt das Selbstbewusstsein und das Selbstwertgefühl.

Voraussetzung:

Kenntnis, wie das Spiel funktioniert

Klassenstufe:

1-13

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel

Konzentration fördern

Zeit:

unterschiedlich

Schwarze Geschichten

Ein wirklich sehr lustiges Spiel, welches man gut in der Gruppe spielen kann, ist das der sogenannten Schwarzen Geschichten. Der Spielleiter liest die Einführung einer Geschichte laut vor, ohne dabei den weiteren Verlauf dieser zu verraten. Die Spieler versuchen nun durch Ja/Nein- Fragen der Lösung/ dem Ende der Geschichte näher zu kommen. Man kann zwei Teams wählen, die abwechselnd Fragen stellen dürfen und gegeneinander antreten. Man kann auch alle Schüler einzeln überlegen und aufschreiben lassen, wie die Geschichte weitergeht und am Ende die Möglichkeiten vorlesen. Ein Beispiel für eine Schwarze Geschichte ist: Ein Taucher liegt tot im Wald, was ist passiert? (Dieser Part wird vorgelesen) Lösung: Der Taucher wurde während eines Waldbrandes von einem Löschflugzeug während eines Tauchausflugs aufgenommen und dann zusammen mit dem Wasser über dem Wald abgelassen.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 3 bis 10

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Konzentration steigern

Zeit:

10 Minuten

Stepcounting

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.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1-13

Material:

Karten mit Zahlen von 1-15

Sozialform:

Großgruppe

Ziel

Konzentration, Teamfähigkeit fördern

Zeit:

10 Minuten

Codeknacker

Für das Spiel „Codeknacker“ werden ca. 15 Karten vorab erstellt mit der Nummerierung 1-15. Auf jeder (undurchsichtigen) Karte steht dann eine Zahl. Diese Karten werden wild, aber gut sichtbar im Klassenraum verteilt. Zunächst zeigen die Zahlen nach oben. Die Schüler haben nun 3 Minuten Zeit, sich den Standort der jeweiligen Zahlen einzuprägen. Dann werden die Karten mit der Zahl nach unten umgedreht und die Schüler rausgeschickt. Der Spielleiter ruft nun einzeln Leute auf (willkürliche Auswahl) und diese müssen der Reihe nach die Zahlenfolge von 1-15 aufdecken (pro Schüler immer nur eine Zahl). Die Zahlen müssen jedes Mal nach Enttarnung wieder mit der Zahl nach unten umgedreht werden. Wenn einer eine falsche Zahl, also außerhalb der Zahlenreihe aufdeckt, muss die Gruppe von vorne beginnen.

SPIELE

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Klasse 1 bis 5

Material:

ein oder mehrere Teppich(e)

Sozialform:

Gruppen

Ziel:

Teamfähigkeit fördern

Zeit:

10 Minuten

Teppich drehen

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.

KENNENLERNEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1 - Erwachsenenbildung

Material:

Ein Blatt Papier

Sozialform:

Partnerarbeit

Ziel:

Kennenlernen

Zeit:

10-15 Minuten

Portrait

Zunächst werden Partner gebildet. Anschließend zeichnet jeder seinen Partner und stellt diesem drei zuvor überlegte Fragen, zu denen sich die Antworten zum Bild notiert werden.

Zuletzt stellen sich die Partner gegenseitig im Plenum vor und präsentieren ihr selbstgemaltes Porträt.

Achtung: Stolperfalle. Kinder könnten wegen mangelnder Zeichenkenntnisse ausgelacht werden oder es könnte zur ungeschickten Darstellung voneinander kommen. Daher eignet sich auch das Interview alleine als Kennenlernmethode.

Voraussetzung:

Neue Klasse

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

Ein Ball

Sozialform:

Großgruppe/Klasse

Ziel

Namen lernen

Zeit:

20 Minuten

Namenskette

Zunächst wirft die Lehrperson einem beliebigen Schüler einen Ball zu. Der Schüler nennt daraufhin seinen Namen, den er mit einem Adjektiv ergänzt, das denselben Anfangsbuchstaben wie der Name hat.

„Ich bin der lustige Lukas.“

Anschließend wirft dieser Schüler den Ball zum nächsten Schüler und setzt so die Namenskette fort.

KENNENLERNEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

keins

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Kennenlernen

Zeit:

20-30 Minuten

Pressekonferenz

Vorne im Klassenraum wird eine Tischreihe mit 4-6 Plätzen aufgebaut. Dahin setzen sich die ersten Schüler. Vor ihnen wird jeweils ihr Namensschild aufgestellt.

Die verbleibenden Schüler bekommen eine Minute Zeit, um sich persönliche Fragen für die Mitschüler vorne zu notieren.

Dann wird ein Moderator gewählt. Der Moderator nimmt die Schüler mit ihren Fragen dran. Fragen werden grundsätzlich so formuliert: „Mein Name ist XY und mich würde interessieren (z. B. ob Annika ein Haustier hat)“. Annika darf dann antworten oder sagen „Dazu möchte ich kein Kommentar abgeben“. Fragen werden in dieser Runde natürlich nur an die Leute gestellt, die vorne in der Tischreihe sitzen.

Nach einigen Fragen findet dann ein Wechsel statt und andere Schüler setzen sich nach vorne.

Ein Tipp: Setzt euch selbst auch mal nach vorne und lässt Raum für Fragen. Der beidseitige Austausch persönlicher „Fun-Facts“ schafft Nähe. Dadurch, dass sich jeder Schüler vorstellt, bevor er eine Frage stellt, lernt man auch schneller die Namen.

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 3

Material:

Zettel

Sozialform:

Großgruppe/Klasse

Ziel

Kennenlernen

Zeit:

15 Minuten

Zettelschlacht

Jeder Schüler nimmt 3 Zettel auf die er jeweils eine Eigenschaft, ein Hobby oder ein persönliches Merkmal schreibt. Anschließend werden die Zettel zusammengeknüllt und auf ein Startsignal wild durch die Klasse geworfen. Danach werden die Zettel aufgesammelt und versucht dem richtigen Partner zuzuordnen. Dabei sind Fragen wie „Ist der Zettel von dir?“ ausdrücklich erlaubt. So lernen sich die Schüler untereinander sehr gut kennen, Gemeinsamkeiten werden entdeckt und es wird eine Gesprächsgrundlage geschaffen.

KENNENLERNEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 1

Material:

Je ein Herzgegenstand

Sozialform:

Plenum/ Sitzkreis

Ziel:

(besser) Kennenlernen

Zeit:

45 Minuten

Herzgegenstand

Jeder Schüler bringt einen Gegenstand mit, der ihm aus variablen Gründen wichtig ist. Jeder stellt seinen Gegenstand vor und erzählt seine Geschichte zu dem Gegenstand. Die Methode muss nicht unbedingt zum Kennenlernen genutzt werden, sondern kann vor allem auch zum besser kennenlernen genutzt werden.

Voraussetzung:

eine neue Gruppe

Klassenstufe:

Ab Klasse 5

Material:

keins

Sozialform:

Großgruppe/Klasse

Ziel

Kennenlernen

Zeit:

10 Minuten

Der schnellste Colt im wilden Westen

Der Energizer eignet sich wunderbar für neu zusammengesetzte Gruppen, die sich untereinander neu kennenlernen.

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der Spielleiter sagt einen Namen, die Person duckt sich unmittelbar danach und die beiden Personen links und rechts haben nun die Aufgabe, sich zu „erschießen“. Dabei wird „Peng“ ausgerufen 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. Die schnellere Person ruft nun einen anderen Namen aus und das Spiel geht wie zu Beginn weiter. Das wird so lange gemacht, bis nur noch 2 Leute übrig sind. Um das Spiel gewinnen zu können, muss man sich vor allem die Namen seines linken und rechten Nachbarn gut merken!

KENNENLERNEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

Ab Klasse 1

Material:

keins

Sozialform:

Gruppen

Ziel:

(besser) Kennenlernen,
Brainstorming

Zeit:

5 Minuten

Atomspiel

Die Schüler laufen wild in der Klasse umher (am besten stark vermischen), denn sie sind freie Atome. Der Spielleiter ruft nun eine Atomanzahl. 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) oder eine Aufforderung (Erzählt, ob ihr Geschwister habt). 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.

ENTSPANNUNGSÜBUNGEN

Voraussetzung:

keine

Klassenstufe:

1-10

Material:

Eine Uhr

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Entspannung, Unruhe
beenden

Zeit:

Eine Minute

Schätzminute

Alle Schüler schließen die Augen oder legen den Kopf in die verschränkten Arme und schätzen für sich ab, wann genau eine Minute vorbei ist. Sie heben die Hand, wenn sie glauben, dass die Minute vorbei ist. Die Lehrperson stoppt die Zeit, beobachtet die Schüler genau und ermittelt so denjenigen, der am besten geschätzt hat. Die Schüler kommen so gut runter, da sie sich stark konzentrieren müssen.

SICHERUNGEN

Voraussetzung:
ein bisschen Vorwissen

Klassenstufe:
3-13

Material:
Karteikarten

Sozialform:
Einzel-, Partner-, oder
Gruppenarbeit

Ziel:
Vorwissen aktivieren und
Ergebnisse sichern

Zeit:
Tagesübergreifend

Begriffe erklären

Diese Methode sichert Ergebnisse und aktiviert gleichzeitig Vorwissen. Zum Abschluss einer Unterrichtsstunde werden wesentliche Lernergebnisse in wenigen Stichworten auf Karteikarten festgehalten. Die Stichworte/ Begriffe sollten die Schüler selbst finden. In der nächsten Unterrichtsstunde werden die Karteikarten mit den Begriffen von möglichst zufällig ausgewählten Personen gezogen, welche diese dann erläutern müssen. Die Methode fördert die Mitarbeit, wenn sie regelmäßig angewendet wird. Denn jeder muss immer damit rechnen, etwas erklären zu müssen. Wenn ein Schüler etwas Mal nicht erklären kann, kann die Klasse helfen. Das zufällige Auswählen der Schüler kann z. B. durch einen 30er Würfel oder das Losverfahren erfolgen.

Voraussetzung:
Wissen zu einem Thema

Klassenstufe:
1-10

Material:
Ein Ball

Sozialform:
Gruppe

Ziel:
Sicherung

Zeit:
15-25 Minuten

Quizfootball

Es wird ein Schüler ausgewählt. Dieser erhält einen Football oder einen anderen Gegenstand. Ziel ist es nun, den Ball von dem einen Ende des Klassenraums zum anderen Ende des Klassenraums zu bringen. Besser wäre das Spielen auf dem Flur oder dem Schulhof. Die Schwierigkeit beim Rüberbringen des Gegenstandes ist, dass die anderen Mitschüler etappenweise Barrieren bilden. Die Schüler stellen sich also nebeneinander in der Reihe auf. Es gibt nur eine Möglichkeit, diese Barriere aufzubrechen. Der Schüler mit dem Ball muss Fragen, die die Lehrperson zuvor auf Karten aufgeschrieben und den Kindern innerhalb der Barriere ausgehändigt hat, richtig beantworten. Schafft er es, alle Barrieren bis zum Ende zu durchbrechen, hat er gewonnen. Kann er eine Frage nicht beantworten, scheidet er aus. Dann wird zunächst die offene Frage im Plenum beantwortet und ein neuer Schüler versucht sein Glück.

SICHERUNGEN

Voraussetzung:

Vorwissen

Klassenstufe:

3-13

Material:

Karteikarten

Sozialform:

Plenum

Ziel:

Ergebnisse sichern

Zeit:

25 Minuten

Fragenlotto

Eine wunderbare Methode, um viele kleinere Lerninhalte flächendeckend innerhalb des Plenums zusammenzutragen, ist das Fragenlotto. Hierfür werden Fragen formuliert, die durch erworbene Kenntnisse beantwortet werden können. Diese werden auf Karten notiert. Nun erhält jeder so viele Karten, dass eine gerechte Aufteilung entsteht. Jeder sollte aber mindestens eine Frage haben. Die Karten werden zunächst zufällig verteilt oder können gezogen werden. Dann folgt eine Phase (1-2 Minuten, je nach Kartenanzahl pro Schüler) in der die Schüler die Karten untereinander austauschen können. Ziel ist dabei, dass jeder am Ende eine Frage in der Hand hält, die er auch wirklich beantworten kann. Am Ende werden alle Fragen nacheinander vorgelesen und beantwortet.

Voraussetzung:

Wissen zu einem Thema

Klassenstufe:

3-13

Material:

Karten, ein blickdichter Behälter

Sozialform:

Kleingruppen

Ziel:

Sicherung/ Vertiefung

Zeit:

15-25 Minuten

Lostopf

Die Methode „Lostopf“ eignet sich wunderbar zur Festigung und Vertiefung, aber auch zum Abschluss einer Gruppenarbeit. Zuerst wird das zu bearbeitende Sachgebiet genannt und es werden Kleingruppen gebildet. Die Kleingruppen suchen pro Gruppenmitglied einen Schlüsselbegriff zum Sachgebiet und schreiben diesen jeweils auf eine Karte. Die Karten werden verdeckt an die nächste Gruppe weitergereicht (in einem Säckchen oder in einem blickdichten Behälter). Jedes Mitglied der Gruppe zieht nun eine Karte und erklärt den gezogenen Begriff. Der Rest der Gruppe hört zu oder ergänzt/ verbessert gegebenenfalls. Die Lehrperson ist innerhalb dieser Methode nur stiller Beobachter. Die Methode hilft bei der Vertiefung und Konkretisierung von Wissen und Begriffen, fördert das soziale Lernen, vernetzt Lerninhalte und die Schüler erhalten untereinander eine Rückmeldung zum eigenen Lernerfolg.