



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend leichter unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort	9
Hinweise zur Durchführung	11
Für wen eignen sich die Spiele und Aktionen?	11
Wie möchte man als Lehrer den Schülern in Erinnerung bleiben?	12
Wo werden die Spiele und Aktionen durchgeführt?	13
Wie werden die Aktionen durchgeführt und wie sehr muss sich der Lehrer darauf vorbereiten?	15
Was benötigt man zur Durchführung?	16
Warum soll man im Unterricht auch mal Spiele und Aktionen machen?	17
Wann sollen die Spiele und Aktionen durchgeführt werden?	18
1. Das Schuljahr beginnen	21
Das Klassenalphabet als Standbild	21
Assessment-Center	24
Menschenscanner	26
Bildhauer	28
Spuren hinterlassen	29
Künstler und Modell	31
Naturkünstler	32
Himmel und Hölle	34

2. Den Schulalltag beleben	39
Der Klassenwald	39
Katz und Maus	41
Eckenraten	42
Schnick, Schnack, Schnuck	43
Wer wird Millionär?	44
Schreibkonferenz	45
Wissenssprudel	47
Körperbarometer	48
3. Unterrichtsergebnisse greifbar machen	53
Flugobjekt <i>Ei</i>	53
Der König von Sambala	54
Handpuppenklasse	57
Die Schuhkartonbühne	58
Eine Mach-was-draus-Lektüre	60
4. Feste feiern, wie sie fallen	65
Bad Taste Party	65
Der Nikolaus grüßt	67
Topmodel	69
Moderner Osterstrauß	70
5. Zeit für Belohnungs- und Motivierungsspiele	75
Kommando Wimperle	75
Murmelrennstrecke	77
Tischfußball	77
Froscholympiade	79
6. Die Klassengemeinschaft festigen	83
Menschen-Memory	83
Blinzeln	84
Seven up	85
Zusammen schaffen wir es	86
Klassenstuhl	87

Knoten entwirren	87
Busfahren	89
7. Aktionen mit Geist	93
Spitzensportler	93
10er Schlüssel	94
Erlebnisreise für den Kopf.....	97
Gewaltskala	99
Literatur	101
Anhang	102
Faltanleitung: Himmel und Hölle	102
Faltanleitung: Origami-Frosch	106

Vorwort

Dieses Buch möchte ich Sabine Kalinowski widmen. Sie war es, die eines Tages zu mir sagte: »Weißt du, einige Spiele und Aktionen kenne ich noch aus meiner Schulzeit und aus meinen Anfangsjahren als Lehrerin. Aber im Laufe der Zeit habe ich sie vergessen. Und dann war da auch keine Zeit mehr dafür da, da ich immer das Gefühl hatte, dem Lehrplan hinterher zu laufen und sehr viel Zeit dafür aufwenden musste, überhaupt eine gute Arbeitsatmosphäre in der Klasse herzustellen.«

Dann erzählte ich ihr von einigen meiner Aktionen und Spiele im Unterricht und wie ich sie umsetze. Sabine war angetan und meinte, dass ich das unbedingt festhalten müsse: Nicht nur für die alten Hasen als Erinnerung, sondern auch für junge Kollegen als Anregung.

Oft dachte ich, das ist so banal, das kann ich doch keinem Verlag anbieten. Aber ich begann zu sammeln. Beim Schreiben wählte ich den Arbeitstitel »Verlorene Schätze heben«.

Auch ich habe zu lange zu wenig mit meinen Schülern im Unterricht gespielt und mir – so kann ich es jetzt im Nachhinein sagen – das Leben als Lehrerin dadurch schwerer gemacht als notwendig.

Im Folgenden habe ich vierzig Spiele und Aktionen zusammengestellt in der Hoffnung, Ihnen und Ihren Schülern diese verlorenen Schätze wieder in den Schulalltag zurückgeben zu können. Es war mein Wunsch, meine positiven Erfahrungen, wie einfach man Spielerisches in den Alltag

einbauen kann und trotzdem und gerade deshalb den Lehrplan einhält, zu vermitteln. Bei allen Spielen geht es nicht darum, Zeit zu schinden, sondern durch eine angebotene und durchgeführte Aktion von ca. zehn Minuten Belebung, Bewegung, Freude und ein Miteinander zu bewirken. Effekt: Die Schüler werden motiviert und können dem restlichen Unterrichtsverlauf konzentrierter folgen.

Im Buch werden männliche wie weibliche Personen in der Summe als Schüler bzw. Lehrer angesprochen. Bei den *Spielanleitungen* wird die Klasse unter Umständen als Gruppe angesprochen, d. h. ihr und euch, manchmal auch die individuelle Form du oder deine gewählt. Ich habe bemerkt, wie erstaunt manche Schüler reagieren, wenn sie als einzelne Person wahrgenommen, angesprochen und zu Leistungen angespornt werden. Jeder möge hier jedoch bitte seinen Stil, von dem er überzeugt ist, anwenden.

In der Hoffnung, dass auch Sie Gefallen daran finden, verlorene Schätze zu heben, und den Mut haben, sie im Schulalltag einzubauen, wünsche ich Ihnen viel Freude mit dem Buch. Wichtig ist nur: Dass man es einfach macht!

Kocherbach, im Juni 2012

Meike Stein

Hinweise zur Durchführung

Für wen eignen sich die Spiele und Aktionen?

Sämtliche in diesem Buch beschriebenen Spiele und Aktionen habe ich mit Schülern aller Klassenstufen der Sekundarstufe I (5.–10. Klasse) durchgeführt. Sprachlich habe ich die Spiele und Aktionen in der Regel so formuliert, dass sie sämtliche Schülergruppen verstehen können. Mag das Wort »rotieren« einem Fünftklässler zu Recht noch nicht geläufig sein, wird er den Sinn des Wortes dennoch verstehen, wenn der Lehrer bei der Spielanleitung der Aktion *Spitzensportler* die Übung auch selbst vormacht. Das macht dann nicht nur Spaß, sondern erweitert auch gleich den Sprachschatz der Schüler.

Schön wäre es, wenn Sie die *Spielanleitungen* auch für die Schüler erweitern, um diese noch individueller anzusprechen. Jüngere Schüler lieben es, wenn sie z. B. bei dem Spiel *Der König von Sambala* viele märchenhafte Ausschmückungen zu den Wünschen des Königs und zu seinem Wesen erhalten. Bei der *Schreibkonferenz* ist es bei den Jüngeren angemessen, diese z. B. nur mit einfachen Fragen zu betrauen und größeren Wert auf Rechtschreibkorrekturen zu legen. So kann man diese Schüler leichter an diese Arbeitsmethode gewöhnen.

Pubertierende Schüler tun sich anfangs etwas schwerer mit dem Spiel *Blinzeln*. Sie finden es zunächst wohl etwas kindisch, dass man sich zuzwinkern soll. Wenn ich das merke, dann erzähle ich gern als Erweiterung meiner Spielanleitung, wie wichtig es im späteren Leben – für Schüler aktuell auf Partys und Klassenfesten – ist, blinzeln zu können.

Der Hinweis, dass beim Blinzel-Spiel der Bodyguard auch wirklich nur die Schultern des Promis festzuhalten hat und nicht auf die Brust desselben gegriffen werden soll, verschafft meist nicht nur einen lauten Lacher, sondern es lassen sich spätestens dann aufgebaute Barrikaden bei den pubertierenden Schülern in Luft auflösen.

Einige von Ihnen sind sicherlich zunächst skeptisch, ob man auch mit höheren Klassen wirklich noch spielen kann. Eigentlich wollen sich die Schüler hier meist cool und erwachsen präsentieren. Wenn es allerdings darum geht, sich einen Vorteil durch leichteren Unterricht zu verschaffen (wie z. B. bei *Kommando Wimperle*), sich auf das Berufsleben vorzubereiten (wie z. B. bei *Assessment-Center*) oder bei der *Erlebnisreise durch den Kopf* einfach mal zu entspannen, dann ist auch die Bereitschaft älterer Schüler für weitere Spiele und Aktionen im Unterricht gegeben.

Wie möchte man als Lehrer den Schülern in Erinnerung bleiben?

Natürlich möchte man gern gerecht sein und als Vorbild auftreten. Auch ich möchte das. Und ich möchte mehr: Ich möchte nicht nur die Lehrerin sein, die ihren Job mehr oder weniger erfolgreich macht, ich möchte auch als Person wahrgenommen werden. Und wenn es gewünscht ist, dass ich nicht nur *funktionieren* soll, dann ist es mir wichtig, authentisch zu sein. Das gelingt mir am leichtesten, wenn es mir gut geht und wenn ich so akzeptiert werde, wie ich bin – den Wunsch haben wohl Schüler wie Lehrer.

Die Spiele und Aktionen haben mir geholfen, wieder etwas mehr loszulassen. Spätestens als ich eine 5. Klasse fragte, warum es immer wieder erneut laut sei und wir nicht konzentriert arbeiten könnten, antwortete Julian S.: »Wissen Sie, wir wollen ja, aber wir sind Kinder und schaffen das noch nicht.«

Das rüttelte mich wach: der Druck, dieses Perfektionsdenken, dieser hohe Anspruch – das ist nicht alles! Ich sah wieder die jungen Mädchen und Jungen vor mir, die willig waren und mir anvertraut worden waren.

Seit diesem Loslassen frage ich meine Schüler häufiger danach, wie es ihnen gerade geht und was sie benötigen, damit es ihnen in meinem Unterricht gut geht. Gegebenenfalls kann ich auf die Bedürfnisse mit einer Aktion oder einem Spiel eingehen und dann konzentrierter und zielführender zum Unterrichtsstoff zurückkehren.

Wo werden die Spiele und Aktionen durchgeführt?

Alle Aktionen können im Klassenzimmer durchgeführt werden. Es ist der Lebens- und Arbeitsraum der Schüler in der Schule. Hier kennen sie ihre Sitzordnung und erleben in vertrauter Umgebung die meiste Zeit des Schuljahres.

Manchmal kann es passend sein, Spiele und Aktionen außerhalb des Klassenzimmers anzubieten. Gern führe ich in neue Kunstthemen ein und suche dazu Ausstellungsbereiche im Schulgebäude auf. Oft mache ich dadurch die Schüler auf etwas aufmerksam, was ihnen noch nicht aufgefallen ist: Dass sich schon andere Schüler mit dem angedachten Thema intensiv beschäftigt haben und ihre Erlebnisse den Mitschülern zur Verfügung stellen. So nehmen Schüler wieder den ganzen Schulkomplex als ihren Lern- und Erfahrungsraum wahr.

Bei Spielen, die im Stehen durchgeführt werden, bietet es sich evtl. an, mit der Klasse auf den Gang vor dem Klassenzimmer zu gehen, um keine Zeit für einen Tisch- und Stuhlbau im Klassenzimmer zu verlieren.

Dieser Raumwechsel wirkt aber nicht nur einem Zeitverlust durch Umbauten entgegen: Schüler sind durchaus motivierter, wenn sie den normalen Lernplatz verlassen bzw. andere Orte ganz leicht und locker nutzen können.

Macht den Schülern beispielsweise das Spiel *Künstler und Modell* Spaß, lasse ich auch gern noch Fotostorys zu passenden Themen produzieren. Für das Drama *Romeo und Julia* eignete sich das Treppenhaus z. B. hervorragend als Bühnenbild, um die Balkonszene fotografisch festzuhalten.

In wenigen Fällen ersparen Sie sich Ihre Vorbereitungszeit auf den Unterricht, wenn Sie den Ort von vornherein wechseln. Beim Spiel *Naturkünstler* müssten Sie Blüten, Blätter usw. sammeln und frisch halten, um die Aktion im Klassenraum durchzuführen. Wechselt man von dort auf den Schulhof oder in den Schulgarten, fällt die ganze Aktion nicht nur leichter, sondern führt auch zu höherer Kreativität der Schüler.

Bei einem Raumwechsel empfiehlt es sich z. B., in der Stunde davor bereits anzukündigen, dass man sich zu Stundenbeginn auf dem Schulhof, im Schulgarten, in der Bibliothek, in der Aula usw. trifft. Die Schulleitung kann dann über den Raumwechsel rechtzeitig informiert werden.

Wichtig ist immer: Der alternativ zum Klassenzimmer aufgesuchte Raum soll wieder so hinterlassen werden, wie man ihn vorgefunden hat. Es ist leichter, wenn z. B. der Schulhausmeister weiß, dass auch ein Wettbewerb im Papierflieger-Weitflug zu keinem Chaos und zusätzlicher Arbeit für ihn führt.

Ebenfalls sollten die anderen Klassen durch Aktionen unbelästigt bleiben. Hier reagieren Kollegen meist offen und sogar positiv überrascht, wenn sie auf möglichen Lärm vorbereitet werden und ggf. auch ihrerseits darauf hinweisen können, dass sie sich Ruhe wünschen, da sie z. B. mit der Klasse eine Leistungskontrolle vornehmen. Dann können Sie auf diese Situation eingehen und ihre Aktion auch im Klassenzimmer durchführen, wo Sie eher gewährleisten können, dass es ruhiger ist.

Sie finden bei den Aktionen, die sich für einen Raumwechsel anbieten, Hinweise.

Wie werden die Aktionen durchgeführt und wie sehr muss sich der Lehrer darauf vorbereiten?

Ist es nicht anders beschrieben, bleibt die Sitzordnung der Klasse bestehen.

Für einige Spiele bietet es sich an, dass man sich auf Augenhöhe begegnet. In diesen Fällen wird ein Sitzkreis in den Spielanleitungen empfohlen. Je öfter z. B. Stuhlkreise gebildet werden, desto schneller und vor allem auch leiser können Sie diesen Umbau erwarten.

Große Teile der *Spielanleitungen* sind so formuliert, dass man sie den Schülern direkt vorlesen kann. Eine eigene (selbst formulierte) Erklärung braucht man dann in der Regel nicht mehr und kann direkt mit dem Spiel oder der Aktion starten. Sie erkennen diese Textteile an der anderen Schriftart.

Um Ihnen die Auswahl eines Spiels zu erleichtern, sind zu Beginn jeder Aktion mögliche Ziele und Chancen formuliert. Im Anschluss an die *Spielanleitung* finden Sie *Tipps*, die sich zum Ergänzen und Abrunden der Spiele und Aktionen anbieten.

Am wenigsten können Sie sich auf die Ergebnisse von Spielen und Aktionen vorbereiten. Beispielsweise werden Sie im Kapitel *Unterrichtsergebnisse greifbar machen* entdecken, wie viel entstehen kann, wenn man zwar einerseits eine klare Vorgabe gemacht hat und diese auch vollkommen erfüllt wurde und dennoch ein absolut unerwartetes Ergebnis zustande kommt.

Das sind dann die Momente, in denen man schmunzelnd und stolz nach Hause fährt und sich eingestehen muss, dass es wirklich viele Möglichkeiten für die verschiedenen Herausforderungen des Lebens gibt und die Schüler über ein großes Potenzial an Ideen verfügen, wenn man ihnen Raum und Gelegenheit zum spielerischen Ausprobieren und Erleben schenkt.

Was benötigt man zur Durchführung?

Da sämtliche Spiele und Aktionen im Klassenzimmer durchgeführt werden können und ohne große Vorbereitung stattfinden sollen, benötigt man in den seltensten Fällen mehr als das, was einem sowieso dort zur Verfügung steht: Die Schüler haben ihr Schreibzeug, Schere und Klebstoff dabei. Ihnen stehen die Tafel mit Kreide und auch ein Tageslichtprojektor zur Verfügung. Ist Ihre Schule bereits mit Smartboards ausgestattet, umso besser!

Nur ganz wenige der vierzig beschriebenen Spiele und Aktionen benötigen ergänzendes Material. In diesen Fällen gibt es den Hinweis *Benötigtes Material*. Dieses zusätzliche Arbeitsmaterial ist nicht nur in nahezu jeder Schule auffindbar, sondern steht zudem sogar auch in großer Fülle zur Verfügung.

Je weniger die Kinder es gewohnt sind, auch in der Schule zu spielen, desto häufiger ist die Frage nach dem Gewinn präsent. Das kennen Sie sicherlich aus dem Unterricht, wenn Sie nach Erteilen eines Arbeitsauftrags gleich gefragt werden, was davon benotet wird.

Meine Schultasche ist stets mit Süßigkeiten, Murmeln, Aufklebern, Postkarten usw. gefüllt. Aber auch hier gilt die Prämisse: Es muss im Vorbeigehen greifbar sein. Gibt es Treueherzen im Supermarkt, dann werden sie Motivationsaufkleber in Schulheften. Gibt es Aktionsstände mit Kugelschreibern, Schlüsselanhängern und Aufklebern, dann sage ich, wofür ich Material benötige und erhalte oft viele Sachen, die ich als Gewinn in der Schule nutzen kann. Natürlich achte ich darauf, dass diese Werbegeschenke möglichst neutral sind und ich Kugelschreiber von z. B. politischen Informationsständen als Preis meide. Natürlich kaufe ich auch ab und zu bewusst Süßigkeiten ein, wenn ich sowieso im Supermarkt bin oder hole Kleinigkeiten spontan beim Schulkiosk. Was macht schon der Preis einer Kekspackung aus, wenn ich dadurch nicht nur Kooperation, sondern auch Motivation erhalte?

Und das Spannendste ist: Je öfter Spiele und Aktionen durchgeführt werden, desto seltener wird von den Schülern nach dem Gewinn gefragt: Die Einstellung, nur für einen Gewinn (ggf. die Note) zu arbeiten, hört auf, es geht wieder um die Sache. Welch ein Erfolg!?

Warum soll man im Unterricht auch mal Spiele und Aktionen machen?

Eine Umfrage des *ProKids Institut für Sozialforschung* von 731 hessischen Kindern im Alter von neun bis vierzehn Jahren, die 200 Fragen beantworteten, ergab: Kinder fordern mehr Spiel, Sport und Spaß in der Schule. Dabei sollte sogar weniger am PC als gemeinsam gespielt werden.

Dem Wunsch wird ein Hamburger Schulleiter bereits seit Jahren gerecht. Er betonte auf einer von ihm ausgerichteten Spielefortbildung im Jahr 2009, dass bei seiner Schülerklientel fast kein normaler Unterricht zu erwarten sei. Er habe sich etwas einfallen lassen müssen. So entschied er, dass viele Schlüsselkompetenzen auch mithilfe von Spielen vermittelt werden können. Natürlich erhalten seine Schüler auch noch lehrplannahen Unterricht. Sein Weg dorthin ist jedoch ein anderer: Soziale Schwierigkeiten und Uneinigkeiten innerhalb der Klasse werden zunächst durch Spielphasen geklärt und so eine Bereitschaft zur Kooperation und Konzentration hergestellt.

Am Ende eines Schuljahres lasse ich gern meine Schüler aufschreiben, was ihnen in dem Fach gefallen hat bzw. was »hängen geblieben« ist. Dabei ist mir aufgefallen, dass sich viele Schüler überhaupt schwer tun, sich an Lernstoff oder Ähnliches zu erinnern. Eigentlich ist das verständlich, denn bei einem guten Unterricht geht ein Thema in das andere über. Dennoch: Highlights sind im Alltag wichtig.

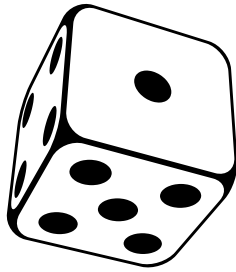
Wann sollen die Spiele und Aktionen durchgeführt werden?

Jederzeit. Da, wo Alltag und Trott herrschen, tauchen schneller Frust, Intoleranz und Unruhe auf als dort, wo man jederzeit mit einer Überraschung rechnen kann.

Das beginnt mit einem ansprechenden Klassenzimmer, das man sich über das Schuljahr hin gestaltet (vgl. das Kapitel *Das Schuljahr beginnen*) und fordert immer wieder den wohlwollenden Kontakt und die Auseinandersetzung der Schüler untereinander und mit dem Lehrer.

Eine typische, gute Gelegenheit lässt sich wie folgt beschreiben: An einem ganz gewöhnlichen Montagmorgen frage ich die Schüler, wie es ihnen geht. Viele waren mit dem Wochenende zufrieden, hatten endlich mal etwas Zeit für sich gefunden, gefrühstückt und waren einigermaßen ausgeschlafen. Einige waren dabei, die sagten, sie fühlen sich unruhig und würden sich gern bewegen. Zwei waren dabei, die zugaben, sie hätten das Bedürfnis, etwas kaputt zu machen. Auf meine Nachfrage hin, weshalb sie etwas zerstören wollten, sagten sie, weil sie so viel Kraft hätten und nicht wüssten, wohin damit, und außerdem so viel Wut im Bauch.

Mit Konzentration war bei diesen Kindern wenig zu rechnen und somit entschied ich mich kurzerhand, mit einer Aktion zu beginnen, die die Klassengemeinschaft festigen sollte. Mit dem Spiel *Knoten entwirren* wurde die Aufnahmebereitschaft aller Schüler deutlich erhöht.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend leichter unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

