

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Lernen auf Distanz*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Methodisch-didaktische Hinweise	4 - 8
<b>1. Konzeption:</b>	4
• Differenzierung	
• Sozialform	
• Einsatzmöglichkeiten	
<b>2. Grundlagen:</b>	5 - 6
• Wirkung	
• Innere Haltung	
<b>3. Technisches:</b>	6 - 8
• Allgemeines	
• Galerieansicht/Sprecheransicht	
• Chat	
• Audioeinstellungen	
Alphabetische Übersicht aller Übungen	9
<b>Übungen: „Schneller, leichter Einstieg!“ – Grundlegendes Niveau</b>	<b>10 - 21</b>
• Übersichtstabelle	10
• Anleitungen	11 - 21
<b>Übungen: „Lasst uns mehr ausprobieren!“ – Mittleres Niveau</b>	<b>22 - 38</b>
• Übersichtstabelle	22
• Anleitungen	23 - 38
<b>Übungen: „Herausforderung angenommen!“ – Erweitertes Niveau</b>	<b>39 - 55</b>
• Übersichtstabelle	39
• Anleitungen	40 - 55
Begrifflichkeiten	56

Es gibt unzählige Werke, die sich theoretisch oder praktisch mit dem Thema Improtheater auseinandersetzen. Exemplarisch werden die unten aufgeführten Publikationen angeführt. Wer weitere Spiele und Übungen, vor allem für den weniger vertretenen Bereich Online-Improtheater sucht, der wird auch auf verschiedenen Internetseiten fündig.

Für jeden, der noch mehr Lust auf improvisiertes Theater bekommt, seien die Online- und Präsenzkurse empfohlen, die es in jeder größeren Stadt gibt.

Besonders zu empfehlen:

<b>Johnstone, Keith: Theaterspiele</b>	Spontaneität, Improvisation und Theater-sport Alexander Verlag, Berlin 2009
<b>Johnstone, Keith: Improvisation und Theater</b>	Alexander Verlag, Berlin 2010
<b>Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater</b>	Übungs- und Spielesammlung für Theater-arbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendyna-mik. Auer Verlag, Donauwörth 2016
<b>Shaw, Doug: Social Nonsense</b>	Kinehora Publishing 2019

# Vorwort

Dieses Buch entstand im Frühsommer 2020. Die Corona-Krise versetzt Menschen in die Isolation und nötigt uns zum Umdenken und Experimentieren – wie kann man Schülerinnen\* und Schüler online unterrichten? Wie hält man Gruppenstrukturen via Bildschirm aufrecht? Wie vermittelt man trotz Abstand ein Gefühl der Verbundenheit in der Klasse?

Die vorliegenden Übungen sind im normalen Präsenzunterricht entstanden, in dem sie natürlich auch einsetzbar sind. Im Unterschied zu vielen anderen Gruppenspielen sind sie jedoch auch mit räumlichem Abstand oder sogar in digitalen Klassenräumen durchführbar.

Pädagoginnen und Pädagogen erarbeiten momentan, wie sie Wissen online vermitteln, Mitarbeit fordern, Fortschritte überprüfen können. Doch dort, wo ihnen virtuelles Unterrichten durch die technische Ausstattung möglich ist, stehen sie auch vor einer weiteren Aufgabe: Vor allem in einer emotional herausfordernden Lebenssituation wie der momentanen Krise muss auch Energie dafür aufgewendet werden, die Kinder zu stabilisieren, ihr Gruppengefühl zu stärken, ihnen Zuversicht, Erfolgserlebnisse und letztlich auch positive Ablenkung zu ermöglichen. Ziel ist neben der Wissensvermittlung also auch, die Kinder mit gestärktem Selbstbewusstsein und in einer funktionierenden Gruppe oder Klasse wieder in den Präsenzunterricht zurückzuführen.

Die vorliegenden Übungen können Lehrkräfte bei dieser Herausforderung unterstützen. Zu diesem Zweck erfüllen sie die folgenden Kriterien.

Diese Übungen ...

- sind online, mit räumlichem Abstand (Klassenraum oder Pausenhof) oder im Präsenzunterricht durchführbar.
- benötigen kein Material und keine Vorbereitung (bis auf wenige Ausnahmen).
- werden von den Kindern aufgrund des Spaßfaktors sehr gut akzeptiert.
- lockern, fokussieren und stärken Gruppen verschiedener Größen und Altersstufen.
- fördern Kernkompetenzen wie Kreativität, Teamwork, Wahrnehmung.
- können spezifische Lehrinhalte fördern (Geschichten erzählen, Grammatik, Darstellen und Gestalten, u. a.).

Viel Erfolg und viel Spaß bei der Umsetzung der Übungen wünschen Ihnen Ihr Team vom Kohl-Verlag und

*Gabi Deeg*

---

\* Die in diesem Band willkürlich verwendeten männlichen oder weiblichen Formen wie z. B. Lehrerin, Lehrer, Trainer u. a. m. schließen die jeweils andere mit ein.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 1. Konzeption

### • Differenzierung

Die einzelnen Übungen und Umsetzungsvorschläge sind mit Differenzierungshinweisen versehen, wobei jedes Niveau einen gleichwertigen Teil der Realisation darstellt.

Die meisten der Übungen können einfacher oder herausfordernder gestaltet werden. Tipps dazu finden sich unter der jeweiligen Beschreibung, bezeichnet mit „Level Down“ (Vereinfachung) und „Level Up“ (für erfahrenere Kinder).

### „Schneller, leichter Einstieg!“ – Grundlegendes Niveau

Die Übungen und Spiele in diesem Segment sind sehr einfach und ohne Erfahrungen umsetzbar.

### „Lasst uns mehr ausprobieren!“ – Mittleres Niveau

Das mittlere Niveau ergänzt das grundlegende Niveau mit leicht erhöhten Anforderungen.

### „Herausforderung angenommen!“ – Erweitertes Niveau

Das erweiterte Niveau stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.

### • Sozialform

Die Übungen sprechen verschiedene Sozialformen an. Zu Beginn jeder Übung ist erläutert, ob die ganze Gruppe gleichzeitig oder das einzelne Kind reihum oder willkürlich nacheinander an der Reihe ist. Einige Übungen ergeben Szenen mit zwei oder mehr Kindern. Einige Übungen sind hinsichtlich der Sozialform variabel.

### • Einsatzmöglichkeiten

- Präsenzunterricht
- Online-Unterricht
- Gruppen aller Art
- Vertretungstunden, Wartezeiten, Busfahrten...

Die vorliegenden Übungen und Spiele sind vielseitig einsetzbar und benötigen keine Vorbereitungszeit und nur in Ausnahmen Materialien. Sie können spontan durchgeführt werden, wenn in einer Gruppe Bedarf an Auflockerung, positiver Energie oder verbindender Gruppenaktivität besteht.

Ebenso können sie gezielt eingesetzt werden, um spezifische Inhalte (beispielsweise Wortarten oder Geschichtenaufbau) spielerisch und mit Spaß einzuüben.

Die Übungen sind dem improvisierten Theater (Improtheater) entnommen und in Präsenzkursen erprobt. Einige sind von anderen Trainerinnen und Trainern entwickelt worden, viele habe ich in den ersten Monaten der Corona-Krise 2020 aus den in der Improszene gängigen Übungen entlehnt und für die Bedürfnisse eines Online-Unterrichts umgestaltet. Einige sind in der Arbeit mit den Kindern von mir neu entwickelt worden. Die Übungen funktionieren in den hier beschriebenen Formen daher auch auf Distanz und via Bildschirm.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 2. Grundlagen

### • Wirkung

- positives Gruppengefühl
- erhöhte Aufmerksamkeit
- Energie
- Förderung von Kreativität
- Förderung von Teamwork
- sinnvolle Beschäftigung mit hohem Spaßfaktor

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Dass die Übungen und Spiele die Kinder in diesen Kernkompetenzen fördern, fällt den jeweiligen Teilnehmern nicht auf. Für die Kinder bedeutet eine Improtheatereinheit „Wir spielen was!“. Diese große Akzeptanz trägt zur effektiven Förderung der oben genannten Fähigkeiten bei. So kann man Gruppenprozesse, die sonst beispielsweise durch sportliche Spiele gefördert werden, auch ohne Turnhalle positiv stärken.

### • Innere Haltung

- „Ja! Und...!“
- Jede Idee ist gleich gut.
- Es gibt keine Fehler.
- Scheiter heiter!

Wichtig für das Gelingen der Übungen ist eine innere Haltung, die im Improtheater als „Ja, und...!“ bezeichnet wird. Damit ist gemeint, dass die Angebote der Mitspieler nicht blockiert, sondern angenommen werden. „Ja“ sagen ist ein zentraler Bestandteil nicht nur des Improtheaters, sondern auch der ihm entnommenen Übungen.

Das bedeutet nicht, dass man beispielsweise in einer Rolle begeistert auf etwas reagieren muss, was die eigene Rolle nicht gut findet. Wenn jemand in einer Szene sagt „Hände hoch, dies ist ein Banküberfall!“, dann nimmt man dieses Angebot auch an, wenn man ein Gegenüber spielt, das erschrocken ist, das Geld nicht hergeben will oder behauptet, da sei eine Zeitsperre im Tresor. Blockieren wäre in diesem Fall beispielsweise zu entgegnen: „Sie sind hier nicht in einer Bank!“ oder „Klaus, red nicht immer so einen Blödsinn und komm zum Abendessen.“ Solche Reaktionen machen das Angebot des ersten Spielers zunichte und blockieren einen Fortgang der Szene. Schöner ist es, wenn das Angebot angenommen wird. Das wäre im vorliegenden Beispiel schon dadurch getan, dass man die Hände hebt.

Noch schöner und viel einfacher für alle Spieler werden die Szenen, wenn man nicht nur „Ja“ sagt, sondern „Ja, und...!“. Dies bedeutet, man nimmt das Angebot des Mitspielers an und fügt eine weitere Information hinzu. Diese Information, dieses nächste Angebot beeinflusst, wohin die Szene geht und sollte natürlich von dem oder den anderen Spielern ebenso angenommen werden. Das kann ganz unterschiedlich aussehen: „Bitte tun Sie mir nichts, ich arbeite den ersten Tag hier und weiß gar nicht, wie der Tresor aufgeht“, ist eine ebenso gute Idee wie: „Klaus? Klaus Müller? Du hast bei mir dein erstes Sparbuch eröffnet, als du noch ein kleines Kind warst!“ Solche Reaktionen bestätigen das Angebot des ersten Spielers (dass er ein Bankräuber bei einem Banküberfall ist), fügen der noch nicht entwickelten Geschichte aber ein weiteres Detail hinzu.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 2. Grundlagen

- Innere Haltung

Wenn Spielerinnen und Spieler so vorgehen, können sie gemeinsam mühelos eine komplexe Geschichte entwickeln. Aber auch für kurze, witzige Auflockerungsübungen ist diese innere Haltung entscheidend. Vor allem in Übungen, in denen absurde Ideen geäußert werden dürfen und sollen, ist es wichtig, den Kindern zu vermitteln, dass alle ihre Ideen positiv angenommen werden. Die einzige Ausnahme sind unangenehme, verletzende oder unangemessene Äußerungen, die dann auch angesprochen und zurückgenommen werden sollten.

Der Schlüssel zur Kreativität ist es, ohne Angst vor negativem Feedback, vor Kritik oder Bewertung eine Idee äußern zu können. Viele Übungen sind darauf ausgelegt, diesen Ideenstrom zum Fließen zu bringen. Daher ist es essentiell, den Kindern oft und eindrücklich zu veranschaulichen, dass jede Idee richtig, jeder Beitrag prima ist. Es gibt keine falschen Angebote, keine besseren oder schlechteren Ideen. Die Wirkung, die diese ungewohnte Erfahrung auf Kinder hat, bekomme ich häufig im Feedback bestätigt. Dass sie nichts falsch machen können, dass es keine Fehler gibt, fasziniert die Kinder.

Andere Spiele sind so angelegt, dass es fast unmöglich ist, sie „richtig“ zu spielen. Dabei kann es sich um schnelle Aufwärmspiele handeln. Hält jemand nicht die richtige Reihenfolge ein oder befolgt eine der erklärten Regeln nicht, handelt es sich faktisch zwar um einen Fehler – aber beim Improtheater trainiert man, Fehler zu machen und dabei gelassen und positiv zu bleiben. Das Schlagwort „Scheiter heiter“ umfasst das gut – es geht darum, im Flow zu bleiben, die Kette nicht abreißen zu lassen, über einen Fehler im Ablauf gemeinsam zu lachen und einfach weiter zu machen.

## 3. Technisches

Onlinetreffen aller Art – Unterricht, Webinare, sogar private Feiern – erleben gerade einen bislang unbekanntem Boom. Wie sich die Landschaft der Videokonferenzanbieter weiter entwickelt, ist momentan nicht abzusehen. Kurzlebig und wandelbar wie das Medium Computer bzw. Computerprogramm ist, macht es wenig Sinn, hier auf einzelne spezifische Programme einzugehen.

In diesem Kapitel werden allgemeine technische Problematiken, Möglichkeiten und Kniffe erläutert – welche davon auf Sie und Ihre Schüler zutreffen, hängt immer von dem Programm ab, das Sie nutzen können oder müssen.

- Allgemeines

Dem persönlichen Austausch gegenüber fehlt es Videokonferenzen immer an Informationen und Emotionen. Wir können die Körpersprache der anderen nur teilweise lesen, wir sind leichter abgelenkt, weil wir eben doch bei uns zu Hause sind und die Reaktionen des Gegenübers, die wir lesen gelernt haben, kommen fast immer zeitverzögert. Durch diesen „Lag“ (englisch für Zeitverzögerung), wirken unsere Mitmenschen am Bildschirm desinteressierter, unfreundlicher. Sie lachen – scheinbar – zu spät über unsere Witze, sie zögern – scheinbar – bevor sie antworten. Es ist anstrengender als im Präsenzkontakt, in einer Gruppe Energie, positive Stimmung und Geschwindigkeit zu erzeugen, aber es ist nicht unmöglich. Es hat sich in meinen Kursen bewährt, an den Anfang oder immer, wenn es notwendig ist, Übungen zu schalten, die speziell darauf ausgerichtet sind, die Energie und die Aufmerksamkeit in einer Gruppe zu verstärken.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 3. Technisches

### • Galerieansicht/Sprecheransicht

In einigen Programmen kann man zwischen einer Galerieansicht und einer Sprecheransicht hin- und herschalten. In einer Galerieansicht sieht man bis zu einer bestimmten Anzahl alle anderen Teilnehmer gleichzeitig auf dem Bildschirm, wobei die Menge der möglichen Kacheln mit Teilnehmern sowohl vom verwendeten Programm als auch vom Endgerät abhängt. Eine Sprecheransicht zeigt immer den jeweils sprechenden Teilnehmer groß auf dem Bildschirm. Dies kann bei Übungen, bei denen der Sprecher schnell wechselt, verwirrend sein und führt dazu, dass Teilnehmer leichter abgelenkt und unkonzentriert werden, weil sie sich nicht gesehen fühlen und sich möglicherweise auch selbst nicht sehen. Die Galerieansicht ist daher empfehlenswert.

Einige Programme bieten eine Funktion an, die sich sehr gut für die Übungen in einer Bühnensituation eignet. Es ist möglich, alle Teilnehmer auszublenden, die ihr Video ausschalten, es bleiben dann auch keine schwarzen Kacheln zurück. Dies hat den Effekt, dass auf dem Bildschirm eine Bühnensituation geschaffen werden kann. Wer die Bühne betritt, schaltet sein eigenes Video an, wer sie verlässt, schaltet es aus. Es sind gleichzeitig nur die Spielerinnen und Spieler zu sehen, die mit eingeschaltetem Video auf der Bühne sind.

Es ist wichtig zu wissen, dass die Anordnung der Kacheln nicht für alle Teilnehmer gleich ist und sich zudem ändert, wenn ein Teilnehmer das Programm verlässt und wieder hinzutritt, etwa aufgrund von technischen Problemen.

Für manche Übungen ist es notwendig, die eigene Kamera an- und auszuschalten. Wenn es sich um ein Spiel mit Geschwindigkeit handelt, ist es oft einfacher, die Kamera einfach mit dem Finger oder einem Blatt Papier abzudecken, als jedes Mal mit einem oder mehreren Mausklicks die Kameraeinstellung zu verändern.

### • Chat

Die Chatfunktion eines Videokonferenzprogramms kann für viele der nachfolgenden Übungen gut genutzt werden. Es können nicht nur Informationen an alle oder – je nach Programm – auch an einzelne Teilnehmer geschickt werden, es können auch Impulse und Vorgaben für die nächste Szene eingeholt werden. Eine der Informationen kann beispielsweise eine Reihenfolge der Teilnehmer sein. Bei Übungen, die normalerweise im Kreis oder in einer bestimmten Abfolge durchgeführt werden, ist dies eine gute Möglichkeit, eine Reihenfolge zu erstellen, die dann von allen gesehen werden kann. Falls die Namen der Teilnehmenden in ihrer eigenen Kachel eingeblendet sind und es ohne großen Aufwand möglich ist, sich selbst umzubenennen, kann man den Teilnehmern auch Nummern vorgeben, die sie vor ihren Namen schreiben: 1 Philomena, 2 Valentin, 3 Fabiana usw.

Vor allem eignet sich der Chat aber, um Übungen oder Szenen zu inspirieren, sozusagen Vorgaben einzuholen. Eine Variante, die den Kindern großen Spaß macht und sich bewährt hat, ist, Kategorien vorzugeben, zum Beispiel: „Vera, schreibe bitte einen Ort, Jaspar, schreibe ein Lebewesen, Levi, schreibe ein Adjektiv. Alle Daumen hoch, wenn ihr fertig seid, auf 3 - 2 - 1 - losschicken!“ Ein solches Vorgehen ergibt verrückte Zusammenstellungen, die die nächste Szene inspirieren – die glückliche Schnecke aus Köln, das traurige Eichhörnchen im Flur usw. Je nach Spiel kann man entsprechende Kategorien anpassen, und je nach Lernstand der Kinder die Formulierungen einfacher oder schwieriger machen, bzw. die Kategorien ausweiten oder eingrenzen: „Schreibe ein Gefühl“ oder „Schreibe ein Adverb“, „Schreibe ein Ding“ oder „Schreibe ein Nomen“ usw.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 3. Technisches

- Audioeinstellungen

Die wichtigste Audiofunktion ist das Muten des eigenen Tons. Teilnehmer können sich stumm schalten, um Erklärungen der Leitung, Übungen oder Szenen nicht durch Hintergrundgeräusche zu stören. So praktisch diese Funktion zum Beispiel zum Erklären einer neuen Übung ist, so problematisch ist sie auch. Wenn alle anderen Teilnehmenden sich stumm schalten, fühlt sich das für die jeweils Sprechenden an, als seien sie alleine. Die üblichen akustischen Rückmeldungen fehlen und können durch die visuellen nicht ersetzt werden. Es hat sich bei disziplinierten oder kleineren Gruppen bewährt, den Ton offen zu lassen, damit ein Gemeinschaftsgefühl entstehen kann.

Manche Programme bieten an, die Einstellung „Originalton“ einzuschalten. Ist diese Option aktiviert, werden die Stimmen nicht mehr ausgeblendet, wenn sie übereinander sprechen. Dies kann zu akustischem Tumult führen, eröffnet aber auch die Möglichkeit, gemeinsam zu applaudieren oder realistische Dialoge zu führen. Für ein annähernd normales Sprechverhalten ist diese Einstellung empfehlenswert.

Wenn Teilnehmer sich nicht stumm schalten, sondern nichts mehr hören sollen, hängt das nicht vom Programm ab, sondern vom Endgerät. Zu diesem Zweck schalten die Teilnehmer einfach den Ausgabeton an ihrem Computer oder Tablet aus. Dies kann beispielsweise für Ratespiele wichtig sein, bei denen die restlichen Kinder sich auf etwas einigen, was das Kind mit ausgeschaltetem Ton später erraten muss. In diesem Fall kann der Begriff natürlich auch nicht per Chat ermittelt werden, da dieser in den meisten Programmen kurz im Bildschirm eingeblendet wird, auch wenn er ausgeschaltet ist. Um dem ratenden Kind zu signalisieren, dass es weitergeht, kann man eine Nachricht in den Chat tippen oder winken.



# Alphabetische Übersicht aller Übungen

Name	Seite	Raum für eigene Notizen
Antiquitäten verkaufen	40	
Auf diese Art und Weise	41	
Bilder bauen	11	
Clap, dance, name, wave	12	
Computerkampf	42	
Coole Caro und zitternde Zitrone	13	
Das neue Ding	23	
Demnächst auf Netflix	24	
Expertenfrühschoppen	44	
Expertensuche	25	
Fernsehreportage	45	
Filmpitch	46	
Fünf Dinge	14	
Fünfsatzgeschichte/mit Emojis	26	
Gegenstände raten	15	
Geschenkespiel	28	
Glücklicherweise, unglücklicherweise	29	
Glückskekse	30	
Ich war schon in Paris	16	
Ja, genau!-Geschichten	31	
Königinnenspiel	47	
Lieferdienst	48	
Mein Problem, mein Ding	50	
Neue Schulregeln	32	
Pass the Tass	17	
Portschlüssel	18	
Quatschquiz	33	
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19	
Trottelexperten	34	
T-Shirt, T-Shirt	35	
Verrückt vor Gericht	52	
Viele Dinge wofür?	36	
Vierervortrag	53	
Was mache ich hier überhaupt?	37	
Was machst du da mit K?	38	
Zahl, Name, Name, Name	20	
Zaubertrick	21	
Zoodirektor	54	

# Übungen: „Schneller, leichter Einstieg!“

## Grundlegendes Niveau

### Übersichtstabelle

	Seite	Auflockerung	Bewegung	Energie	Fokus	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Ratespiel	Spontaneität	Storytelling	Verbundenheit	Wahrnehmung
Bilder bauen	11	X	X			X		X		X		X	
Clap, dance, name, wave	12	X	X	X			X						X
Coole Caro und zitternde Zitrone	13	X	X	X	X		X	X					X
Fünf Dinge	14			X		X	X			X			
Gegenstände raten	15	X							X				X
Ich war schon in Paris	16	X		X			X					X	
Pass the Tass	17	X					X	X				X	
Portschlüssel	18						X				X	X	
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19	X	X	X	X			X				X	
Zahl, Name, Name, Name	20				X							X	X
Zaubertrick	21		X					X					X

# Anleitung

Bilder bauen	
<b>Spielform</b>	Gruppe
<b>Zeitaufwand</b>	Erläuterung: 3 Minuten Durchführung: 2 bis 5 Minuten pro Bild
<b>Zielsetzung/ Wirkung</b>	Auflockerung, Bewegung, Kreativität, Präsenz, Spontaneität, Verbundenheit
<b>Anleitung</b>	„Wir bauen gemeinsam ein Bild. Ich sage gleich, um was für eine Situation oder um was für einen Ort es sich handelt. Nacheinander kommt ihr dazu und stellt etwas aus diesem Bild dar. Dazu meldet ihr euch und ich schicke euch in das Bild. Ihr stellt euch vor eurer Kamera in eine Position und sagt laut, was ihr seid. Das kann ein Gegenstand, eine Person, ein Lebewesen, aber auch etwas Abstraktes sein. Wenn das Bild Freizeitpark lautet, könntet ihr also die Achterbahn, die Person in der Achterbahn, aber auch der Duft von Popcorn oder das flaue Gefühl im Magen sein, wenn man Achterbahn fährt.“
<b>Tipps und Tricks</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um das Bild zu betreten, kann man die Kamera aus- und einschalten oder einfach mit einem Blatt Papier die Kamera abdecken, um den Ablauf zu beschleunigen.</li> <li>• „Ihr habt bestimmt alle eine spontane eigene Idee, wenn ihr den Namen des Bildes hört. Aber probiert auch mal aus, euch von den Sachen inspirieren zu lassen, die schon da sind! Je mehr eure Ideen miteinander verknüpft sind, umso schöner wird das Bild!“</li> </ul>
<b>Level Down</b>	1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, wird festgelegt.
<b>Level Up</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, entsteht spontan und ohne Aufzeigen. Dies schult Wahrnehmung und Teamwork, wenn die Kinder darauf achten, den anderen Raum zu lassen.</li> <li>2. Kinder, die schon Erfahrungen im Storytelling gesammelt haben, können fließende Geschichten entstehen lassen. Sobald alle Kinder, die wollen, das Bild betreten haben, kann jedes Kind nacheinander (auch mehrmals) die eigene Pose wieder auflösen und etwas anderes in dem Bild darstellen. Dadurch kann man eine gegebenenfalls im Bild entstandene Geschichte weiterführen.</li> <li>3. Ein normales Bild kann in einem anderen Genre neu dargestellt werden. Wie sieht ein normaler Supermarkt aus, wie einer für Vampire? Was steht auf einem normalen Frühstückstisch, was auf dem einer Hexe? Die Kinder müssen nicht denselben Gegenstand darstellen, das Genre-Bild wird ganz neu gefüllt. Das Genre-Bild wird umso interessanter, je mehr Details die Kinder benennen. Dies kann man durch Nachfragen unterstützen. „Okay, du bist Marmelade auf einem Hexenfrühstückstisch – welche Farbe hat so eine Hexenmarmelade?“</li> <li>4. Als Vorgabe kann statt einer Situation (Geburtstagsfeier, Fußballspiel, Frühstück) oder einem Ort (Supermarkt, Ponyhof, Kommandobrücke im Raumschiff) auch ein Satz dienen, den das Bild dann möglichst erläutert und illustriert: „Hände hoch!“, „Wie kommen wir hier raus?“, „Guck mal, da ist was versteckt!“ usw. In welche Richtung so ein Satz interpretiert wird, entscheidet sich immer mit den ersten Elementen, die dargestellt werden.</li> </ol>
<b>Online/ Präsenz</b>	Im Präsenzunterricht laufen die Kinder auf die „Bühne“ (das kann auch ein freier Platz im Klassenzimmer sein) und begeben sich in eine Pose. Dann sagen sie laut, was sie darstellen. Es hat sich bewährt, anfangs aufzeigen zu lassen, damit nicht alle gleichzeitig reinlaufen und damit jeder Beitrag wahrgenommen werden kann.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: <b>Was mache ich hier überhaupt?</b> (Seite 37); <b>Was machst du da mit K?</b> (Seite 38)	



# Lernen auf Distanz

## Spiele für Online- und Präsenzunterricht

1. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Gabi Deeg  
Coverbild: © aleutie, kebox - AdobeStock.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P12 480**

**ISBN: 978-3-96624-689-7**

### Bildquelle © Adobe.Stock.com

S. 1: Africa Studio; S. 11: Anatoly Maslennikov; S. 12: Lucian\_3D; S. 13: Anatoly Maslennikov, ioannis kounadeas; S. 14: Anatoly Maslennikov; S. 15: Anatoly Maslennikov; S. 16: 3Dmask; S. 17: Spencer, Texelart; S. 18: masterzphotofo; S. 19: Anatoly Maslennikov; S. 20: Sergey Ilin; S. 21: Anatoly Maslennikov; S. 23: Anatoly Maslennikov; S. 24: Lucian\_3D; S. 27: Anatoly Maslennikov; S. 29: Anatoly Maslennikov; S. 30: jojje11; S. 31: coramax; S. 32: jojje11; S. 34: Texelart; S. 35: Qualityrenders; S. 36: Anatoly Maslennikov; S. 37: Art3D; S. 38: ioannis kounadeas; S. 40: Anatoly Maslennikov; S. 41: masterzphotofo; S. 43: ribah; S. 44: coramax; S. 45: AlexMas; S. 49: Art3D; S. 51: Anatoly Maslennikov; S. 52: Texelart; S. 55: Anatoly Maslennikov; S. 56: Anatoly Maslennikov

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

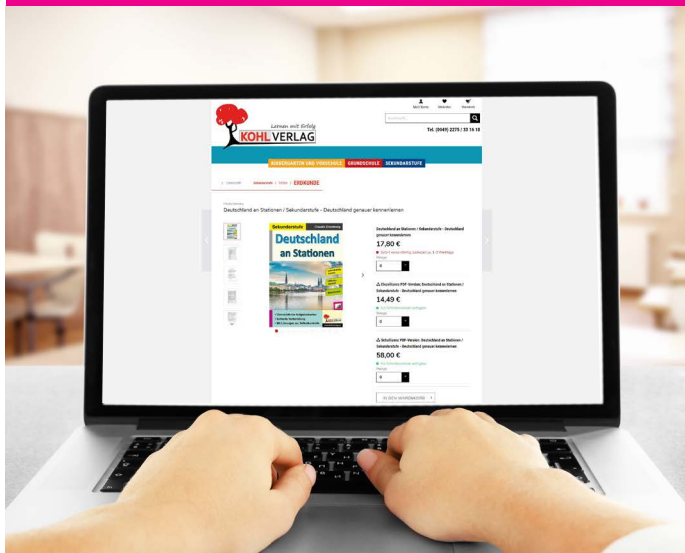
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Lernen auf Distanz*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

