DOWNLOAD

Cathrin Spellner

21 Zuordnungs-spiele

Übungen zur Schaffung eines besseren Lernklimas

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen

zur Vollversion

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2

Didaktisch-methodische Hinweise 3

Zuordnungsspiele

Zuordnungskarten 5
Maier-Spiel 6
Fädenziehen 6
Händetreffen 7
Stuhl-Quartett 7
Wozu passt? 7
Bilderpuzzle 8
Eigenschaftenordnen 8
Marktplatz 8
Gegenstandsmarkt 9
Geräusche-Quartett 9
Pegel 9
Seelenverwandtschaft 10
Daumendrehen 10
Gerufenes ABC 11
Namen auszählen 12
Geschwisteranzahl 12
Stuhlfangen 12
Teilchen-Bindung 13
Gleich sein 13
Blinde Zeichen 14

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

Vorwort

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Förderschul- und Beratungslehrerin bin ich immer wieder nach Spielen gefragt worden, die man einfach in den Unterricht einbauen kann, um diesen aufzulockern oder die Schüler wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.

Der Anspruch der Kollegen lag auf einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollten sie verschiedene Bereiche, wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen, ansprechen.

Aber auch die Fragen nach anderen, einfachen Methoden zum Einteilen von Gruppen waren häufig zu hören.

In diesem Heft werden kurz einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, um den Schülern wieder die notwendige Motivation zu geben, dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar.

Außerdem habe ich aus den verschiedenen Elementen Kommunikation, Vertrauen und soziales Miteinander eine Stationenarbeit entwickelt. Hierin sind weitere Übungen enthalten, die nicht direkt in den Kapiteln zuvor thematisiert wurden.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach Auflockerung/Konzentration, Kommunikation, Vertrauen/soziales Miteinander und Zuordnung getrennt werden können. Einige Spiele beinhalten mehrere Aspekte. Deshalb lohnt sich ein Blick in die anderen Kapitel ebenso, auch wenn ein anderer zu fördernder Aspekt gesucht wird.

Der vorliegende Band hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und Sie ggf. zu eigenen Ideen anregen.

Beachten Sie jedoch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist zu einfach oder zu schwer. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

Download zur Ansicht
VORSCHAU
zur Vollversion
netzwerk lernen

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei dem die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maß Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben.

Spiele werden meist als freudebringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen, Lernspielen. Spiele können materialgebunden sein, müssen dies aber nicht. Wichtig ist jedoch, dass ein Spiel erst dann ein solches ist, wenn man nach gemeinsam vereinbarten Regeln spielt.

Schon seit den Anfängen der Pädagogik wird versucht, das Spiel sinnvoll zu nutzen. Leider gibt es auch Spiele, die häufig den Erwartungen von Schülern und Lehrkräften nicht entsprechen. Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten immer den Kriterien Spannung, Spaß, Wettbewerb, Gemeinschaft gerecht werden. Solche Spiele dienen dann oft der Motivation, Übung und z. T. auch der Neueinführung.

Bei der Auswahl von Spielen, um sie sinnvoll in den Unterricht einbauen zu können, sollte unbedingt hinterfragt werden, ob das Spiel

- Spaß macht;
- leicht erklärbar ist;
- leicht umsetzbar im Sinne der Vorbereitung und des Materialaufwandes ist;
- selbstständig gespielt werden kann;
- das Spiel Variationen zulässt usw.

Leider wird im Unterricht das Spielen häufig als verlorene Zeit empfunden. Doch trotz Stoff- und Zeitdruck können Spiele immer wieder auch in den laufenden Schulalltag sinnvoll eingebaut werden. Das einfache Arbeiten an einem Themengebiet bietet Schülern oft wenig Anreiz und Motivation, ein kurzes Spiel kann diesem entgegenwirken und die Aufmerksamkeit wieder auf den Lerngegenstand ziehen. Spielen kann damit dazu beitragen, mit mehr Freude und damit effektiver und zielgerichteter zu lernen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass Spiele nicht den Unterricht ersetzen, sondern lediglich wieder für ein besseres Lernklima sorgen sollen, wobei hier die Konzentration im Vordergrund steht. Darüber hinaus bieten Spiele auch eine Förderung von Kommunikation und von sozialem Miteinander, was für ein effektives Lernen und im Sinne der Methodenvielfalt im Unterricht unabdingbar ist.
Zusammengefasst bedeutet das, dass die im Unterricht eingesetzten Spiele daher nicht nur das fachliche, sondern auch das soziale und emotionale Lernen begünstigen sollten. Spiele können eine methodische Bereicherung sein und Fertigkeitsübungen ablösen, wodurch ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen dem Schüler ermöglicht werden kann.

Da beim Spielen z. T. andere Handlungen als im regulären Unterricht durchgeführt werden, wird somit zunächst eine Steigerung der Aufmerksamkeit erzielt. Wenn diese Tätigkeiten auch noch mit Spaß, eventuell mehr Bewegung, Erfolgsbestätigung, Eigenaktivität und Freiraum verbunden sind, wachsen auch Motivation und Leistungsbereitschaft.

Download zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion

Mit Spielen kann auf zweierlei Art das soziale Lernen angebahnt und vertieft werden. Zum einen sind die aufgeführten Spiele so angelegt, dass die Schüler miteinander interagieren müssen. Zum anderen können die Schüler die Leit- und Kontrollfunktionen übernehmen. Dies stärkt gleichermaßen das Selbstbewusstsein wie auch das Bewusstsein für die Verantwortung für andere.

Soziales Lernen ohne Frustration kann jedoch nur dann gewährleistet werden, wenn wettbewerbsorientierte mit nichtwettbewerbsorientierten Spielen abgewechselt eingesetzt werden.

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerborientiert von den Schülern gespielt wird. Jedoch kann ein allzu häufiges Verlieren Frustrationen hervorrufen und damit im Gegensatz zur eigentlichen Intention der Spiele stehen. Allerdings ist es auch sehr sinnvoll, beim Spielen an den Wettbwerb zu denken, denn hierüber lernen die Schüler, fair gewinnen und verlieren zu können. Dies stellt eine Fähigkeit dar, die die Schüler im Alltag ständig benötigen. Anhand von Spielen erlernt sich diese Fähigkeit jedoch einfacher, da keine schwerwiegenden Konsequenzen drohen können. Hierzu ist es jedoch wichtig, dass der Gewinner nicht immer wieder seinen Erfolg betont oder jederzeit für den Erfolg gewürdigt werden möchte. Der Verlierer hat dagegen die große Aufgabe, mit einer Enttäuschung umzugehen und nicht zu verzweifeln.

Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lösungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichtes zu differenzieren. Manche Spiele bieten die Möglichkeit, dass die Schüler das Tempo selbst bestimmen können. Aber auch unterschiedliche Anspruchsniveaus werden angeboten. Wenn die verschiedenen Spielformen und -angebote eingeübt sind, bietet dies der Lehrkraft die Aussicht, Spiele als unterrichtliche Differenzierung flexibel einzusetzen.

Spiele tragen insgesamt dazu bei, Schlüsselqualifikationen zu stärken. Auf der Ebene der fachlichen Kompetenz steht dabei die Wissensvermittlung in den wichtigsten Lern- und Lebensbereichen im Vordergrund. Auf der Ebene der persönlichen Kompetenz werden die Grundhaltungen und Werteinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehend hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit, Einsatzbereitschaft und Teamfähigkeit kommen zum Tragen.

Spiele leisten aber einen besonders wichtigen Beitrag dazu, die Methodenkompetenz zu stärken. Spiele stellen eine Form der Lern- und Arbeitsmethoden dar, um selbstständig zu lernen. Dies beinhaltet auch Entscheidungen, Begründungen und Bewertungen zu formulieren.

Mit den Spielen in dieser Mappe können die genannten Ansprüche gut vereinbart werden.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

Zuordnungskarten

Anhand der folgenden Zuordnungskarten können die Schüler paarweise zusammengehen. Schneiden Sie hierzu die Karten aus. Verteilen Sie nun die Karten so, dass die Schüler nicht sehen können, was auf ihnen geschrieben steht. Entsprechend der Redensarten sollen die Schüler sich nun finden.
Denkbar ist auch die Zuordnung per Losverfahren.

Kein Blatt vor ...	... den Mund nehmen
Etwas auf die leichte ...	... Schulter nehmen
Ein Brett ...	... vor dem Kopf haben
Von etwas die ...	... Nase voll haben
Stielaugen ...	... machen
Sich ins ...	... Fäustchen lachen
Ein Auge auf ...	... jemanden werfen
Etwas auf die lange ...	... Bank schieben
Das Fass zum ...	... Überlaufen bringen
Jemanden übers ...	... Ohr hauen
Jemanden auf ...	... Händen tragen
Jemandem auf ...	... den Zahn fühlen
Jemandem Sand ...	... in die Augen streuen
Jemandem die kalte ...	... Schulter zeigen
Jemandem die ...	... Zähne zeigen
Jemanden an der ...	... Nase herumführen
Jemanden aufs ...	... Glatteis führen
Jemandem den ...	... Buckel herunterrutschen

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Maier-Spiel

Ähnlich wie oben benötigen Sie Zuordnungskarten. Auf diesen stehen Nachnamen in verschiedenen Schreibformen. Schneiden Sie hierzu die Karten aus.

Verteilen Sie nun die Karten so, dass die Schüler nicht sehen können, was auf ihnen geschrieben steht. Entsprechend der Namensschreibweise sollen die Schüler sich nun finden.

Beispiel:

Vater Meier	Mutter Meier	Tochter Meier	Sohn Meier	Oma Meier
Vater Maier	Mutter Maier	Tochter Maier	Sohn Maier	Oma Maier
Vater Meyer	Mutter Meyer	Tochter Meyer	Sohn Meyer	Oma Meyer
Vater Mayer	Mutter Mayer	Tochter Mayer	Sohn Mayer	Oma Mayer

Natürlich sind auch andere Namen denkbar, die nach einem ähnlichen Prinzip die Schüler zu Arbeitsteams zuordnen.

Fädenziehen

Um über Fäden Schüler zuordnen zu können, müssen Sie ausreichend Fäden zur Verfügung stellen.

Legen Sie gleichfarbige und etwa 50 cm lange Fäden auf den Boden. Die Anzahl der Fäden richtet sich nach Ihrer Schüleranzahl. Die Fadenanzahl beträgt genau die Hälfte der Schülerzahl.

Jeder Schüler sucht sich nun ein Fadenende. Die beiden Schüler, die einen Faden gemeinsam festhalten, bilden ein Team.

Problematisch könnte es werden, wenn sich die Fäden verzwirbeln. Dies kann jedoch auch automatisch eine Menge Spaß bei der Entzwirbelung bringen.

Material: halb so viele identische Fäden wie Schüler vorhanden sind

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen
Cathrin Spelmer: 21 Zuordnungsspiele
© Persen Verlag
zur Vollversion

Händetreffen

Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf.
Jeder Schüler streckt einen Arm heraus. Den anderen Arm legt er auf seinen Rücken.
Nun gehen die Schüler mit geschlossenen Augen auf die Kreismitte zu und greifen nach einer anderen Hand.
Die Schüler, die ein Team bilden, haben sich so gefunden.
Sollten sie Gruppen zu je vier Schülern brauchen, wird aus jedem Team ein Schüler ausgesucht. Die ausgesuchten Schüler repräsentieren ihr Team und suchen auf die zuvor beschriebene Weise ein zweites Team.

Stuhl-Quartett

Kennzeichnen Sie die Stühle Ihrer Schüler vor Stundenbeginn mit verschiedenen Symbolen oder Farben. Dies geschieht unterhalb der Stühle, wo es die Schüler nicht sehen können.
Achten Sie darauf, dass die Schüler auch nicht unter ihre Stühle schauen. Erst wenn Sie die Gruppen brauchen, sagen Sie ihnen, sie möchten bitte unter ihre Stühle schauen.
Diese Zuordnung ist angelehnt an das Kartenspiel, bei dem immer vier zugehörige Karten gesammelt werden müssen. Auch hierauf können Sie zurückgreifen.

Alternative: Halten Sie ein Quartett-Spiel bereit. Mischen sie die Karten gut und lassen Sie die Schüler ziehen. Karten mit den gleichen Symbolen zeigen an, mit wem die Schüler zusammenarbeiten sollen.
Die Karten können Sie den Gruppengrößen zwei bis vier anpassen, indem sie entsprechend viele Karten aussortieren.

Material: Klebeband, entsprechend der Schüler eine ausreichende Menge an Symbol-Quartetten

Wozu passt?

Schreiben sie x Gruppen mit y Gegenständen an die Tafel.

Jeder Schüler sucht sich nun einen Gegenstand aus und schreibt ihn auf einen kleinen Zettel.
Der Reihe nach werden die Schüler nun gefragt, welchen Gegenstand sie sich ausgesucht haben. Der Begriff, der genannt wird, wird durchgestrichen.
Fällt ein Begriff doppelt, darf der Schüler einen anderen Begriff nennen, der noch nicht durchgestrichen ist. Diesen schreibt er auf sein Blatt.
Y Schüler der Gruppe x sind nun gemeinsam eine Arbeitsgruppe.

Download zur Ansicht
Vorschau
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Bilderpuzzle

Für jede Gruppe, die Sie benötigen, brauchen Sie ein Bild.
Nehmen Sie das Bild und schneiden so viele Puzzleteile, wie es Gruppenmitglieder in der Gruppe geben soll.
Wiederholen Sie dies für jedes Bild bzw. jede Gruppe.
Mischen Sie nun alle Puzzleteile aller Gruppen. Teilen Sie anschließend die Puzzleteile aus oder lassen Sie sie ziehen.
Achten Sie bei dieser Methode darauf, dass die Bilder eindeutig sind und es beim Puzzeln nicht zu Unstimmigkeiten kommen kann.
Die Schüler sollen nun die verschiedenen Puzzles zusammensetzen und so ihre Gruppe finden.

Material: so viele kleine Bilder wie Gruppen vorhanden sein sollen

Eigenschaftenordnen

Schauen Sie sich hierzu Ihre Schüler genau an.
Ordnen Sie Ihre Schüler anhand von Eigenschaften. Sagen Sie z. B. laut an: „Alle Schüler mit blauen Schuhe stellen sich an die Tafel."
Finden Sie weitere Eigenschaften (z. B. Augenfarbe, Hobbys) und ordnen Sie immer differenzierter, bis Sie auf Ihre Gruppengröße gekommen sind.

Hinweis: Auch Untergruppen können noch einmal sortiert werden, um so die gewünschte Gruppengröße zu verkleinern.

Marktplatz

Je nachdem, wie viele Gruppen benötigt werden, werden Gegenstandsgruppen auf ein Schild geschrieben. So z. B.: Obst, Käse, Blumen, Wurst.
Diese Schilder werden dann an die Tafel gehängt.
Sie rufen nun aus, was die Schüler besorgen sollen (z. B. Gouda, Salami, Banane, Rose). Die Schüler sollen sich nun an dem entsprechenden Schild anstellen.
Sie müssen sich vorher überlegen, wie viele Schüler sie pro Gruppe benötigen. Diese zählen sie vorn in der Reihe beginnend ab. Alle anderen Schüler müssen noch einen Gegenstand besorgen.
Wiederholen Sie dieses Vorgehen erneut, bis alle Schüler einer Gruppe zugeordnet sind.

Variation: Dieses Zuordnungsspiel kann auch der Auflockerung dienen. Rufen Sie den Gegenstand, den die Schüler besorgen sollen, aus. Die Schüler stellen sich an, und der jeweils Letzte der Schlange scheidet aus. Wer bleibt übrig?

Material: so viele Schilder wie Gruppen vorhanden sein sollen

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Gegenstandsmarkt / Geräusche-Quartett / Pegel

Gegenstandsmarkt

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt.

Die eine Gruppe stellt sich mit dem Blick in eine Richtung, in der sie die andere Gruppe nicht sehen kann.

Jeder Schüler der zweiten Gruppe, die sich nicht weggedreht hat, legt jeweils einen Gegenstand auf einen Tisch.

Die andere Gruppe dreht sich nun um und jeder Schüler dieser Gruppe sucht sich einen Gegenstand und damit einen Partner aus.

Hinweis: Für größere Gruppen können Sie die Prozedur einfach wiederholen (Zweiergruppe sucht Zweiergruppe) oder die Klasse in mehrere Gruppen aufteilen.

Geräusche-Quartett

Suchen Sie sich so viele Geräusche, wie sie Gruppen brauchen, aus. Schreiben Sie die Geräusche so oft auf Zettel, wie Sie Gruppenmitglieder benötigen.

Lassen Sie die Schüler jeweils ein Geräusch ziehen.

Die Schüler bewegen sich nun durch den Raum und machen ihr Geräusch. Ohne dabei zu sprechen, finden sich die gleichen Geräusche zu einer Gruppe zusammen.

Pegel

Es gibt verschiedene Positionen, denen sich die Schüler zuordnen können.

Positionen:

1. auf den Boden hocken
2. auf einen Stuhl setzen
3. auf einen Stuhl stellen
4. auf einen Tisch setzen
5. auf einen Tisch stellen

Sie nennen nun verschiedene Aussagen. Die Schüler sollen auf einer Skala von eins bis fünf bewerten, wie sehr Ihre Aussage auf sie zutrifft. Eins bedeutet dabei, das es nicht zutrifft, fünf bedeutet, dass es total zutrifft.

Wenn die Klasse dadurch wieder aktiviert ist, stellen Sie eine letzte Frage. Schüler, die sich demselben Pegelstand zugeordnet haben, bilden eine Gruppe. Gegebenenfalls müssen Sie hier noch mehrere Runden spielen. Wählen Sie die Fragen geschickt aus (z. B.: Ich hatte im letzten Schuljahr eine Eins in Mathe.).

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

Seelenverwandtschaft

Sie sagen den Schülern, wie viele Gruppen es geben wird.

Die Schüler schließen nun die Augen und suchen sich eine Zahl zwischen eins und der von Ihnen genannten Gruppenanzahl aus.

Nun öffnen die Schüler die Augen, laufen durch den Raum und suchen ihre Seelenverwandten, also die Schüler mit der gleichen Zahl. Dabei dürfen die Schüler aber nicht sprechen.

Sie signalisieren ihrem Gegenüber ihre Zahl, indem sie so oft auf den Arm tippen, wie ihre Zahl vorgibt.

Haben sich zwei Seelenverwandte gefunden, suchen sie gemeinsam weiter.

Das Spiel ist beendet, wenn sich die Seelenverwandten in ihren Gruppen zusammengefunden haben. Sollten die Schüler sich in unverhältnismäßig wenigen Gruppen zusammenfinden (halbe Klasse bei der Zahl Sieben, halbe Klasse bei der Zahl Eins) müssen Sie nachjustieren und das Spiel mehrmals spielen.

Daumendrehen

Bis auf einen Schüler stellen sich alle Schüler in einem Kreis auf. Dem einzelnen Schüler werden die Augen verbunden und er stellt sich in die Kreismitte.

Alle Schüler strecken nun den Arm aus und halten ihren Daumen nach oben. Der Schüler mit den verbundenen Augen muss den Daumen entweder nach rechts, links oder nach unten drehen.

Die Daumenstellung zeigt die Gruppenzugehörigkeit an. So können bis zu vier Gruppen gebildet werden.

Wichtig dabei ist, dass der Schüler vorher wissen muss, wie viele Daumen nach rechts, links oder unten gedreht werden sollen und wie viele so bleiben, wie sie sind.

Anschließend muss sich der Schüler noch selbst dafür entscheiden, wie er seinen Daumen halten möchte. Erst dann darf er die Augenbinde wieder abnehmen.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen
Cathrin Spelmer: 21 Zuordnungsspiele
© Persen Verlag
zur Vollversion

Gerufenes ABC

Sie überlegen, wie viele Schülergruppen Sie brauchen, und entsprechend muss das Alphabet abgezählt werden (z. B. ist es bei drei Gruppen A, B und C; bei fünf Gruppen ist es A, B, C, D und E). Die Buchstaben geben Sie vor.

Jeder Schüler darf nun genau einmal einen dieser Buchstaben hineinrufen. Dabei rufen sie quasi die vorgegebenen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge auf. Es darf immer nur ein Schüler den Buchstaben rufen.

Sind die Schüler beim letzten Buchstaben angekommen, beginnen sie von vorn, bis jeder Schüler genau einmal einen Buchstaben gerufen hat.

Nun können Sie die Schüler entsprechend ihres gerufenen Buchstaben zuordnen (A-Guppe, B-Gruppe usw.)

Variation: Jeweils eine Gruppe besteht aus den Schülern, die A, B, C … gerufen haben. Die nächste Gruppe sind die Schüler, welche in der zweiten Runde das A, B, C … gerufen haben usw.

Namen auszählen

Jeder Schüler zählt die Buchstaben seines Vor- und Nachnamens zusammen.

Nun suchen die Schüler einen Mitschüler, der genau dieselbe Buchstabenanzahl gezählt hat. Sie bilden ein Team.

Wenn die Buchstabenanzahl nicht genau gleich sein sollte, dann gelten ähnliche Zahlen als ausschlaggebend.

Variation: Es wird nur der Vorname mit oder ohne Zweitnamen ausgezählt. Es wird nur der Nachname ausgezählt. Es werden Vorname, Zweitname und Nachname ausgezählt.

Hinweis: Mitunter müssen sich die Schüler dabei verbal einig werden, wer mit wem arbeitet. Gegebenfalls zählen Sie bereits vorher aus und entscheiden, ob eventuell nur der Vorname oder der Nachname gelten soll. Außerdem müssen Sie vorab entscheiden, ob ein Bindestrich mitgezählt werden soll oder nicht.

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

© Persen Verlag

zur Vollversion

Geschwisteranzahl

Die Schüler ordnen sich hier, indem sie benennen, wie viele Geschwister sie haben. Entsprechend der benötigten Gruppenanzahl müssen Sie dann eine Einteilung vornehmen.

Bei 20 Schülern sind z. B. sechs Schüler ein Einzelkind, haben fünf Schüler ein Geschwisterchen, haben vier Schüler zwei Geschwister, haben vier Schüler drei Geschwister und ein Schüler hat mehr als drei Geschwister.

Eine mögliche Einteilung, wenn vier Gruppen gesucht werden, wären eine Gruppe „Einzelkinder“, dann die Gruppe „ein Geschwisterkind“, dann die Gruppe „zwei Geschwister“ und die Gruppe „mehr als zwei Geschwister“.

Hinweis: Oft sind die Geschwisterstrukturen gut geeignet, um wie im Beispiel zu sortieren. Bei dieser Methode müssen Sie Ihre Schüler aber gut kennen, damit Sie eine entsprechende Einteilung vornehmen können. Sollten viele Schüler mit nur einem Geschwisterkind in der Klasse sein, kann hier noch einmal nach Bruder und Schwester unterschieden werden.

Stuhlfangen

Stellen Sie im Raum so viele Stühle auf, wie Sie Gruppen benötigen. Rechnen Sie aus, wie viele Schüler pro Gruppe geplant werden müssen.

Sagen Sie Ihren Schülern, dass sich x Schüler einen Stuhl fangen sollen. Wenn genau x Schüler diesen Stuhl gefangen haben, ist der Stuhl besetzt und kein anderer Schüler kann diesen Stuhl noch fangen. Das heißt auch, wenn y Schüler den Stuhl gefangen haben, haben aber nur die ersten x Schüler den Stuhl tatsächlich gefangen und die überzähligen Schüler müssen einen anderen Stuhl fangen

Die Schüler sollen nun durch den Raum laufen. Sie geben ein Kommando, z. B.: „Auf die Stühle.“ Nun fangen die Schüler einen Stuhl und ordnen sich somit einer Gruppe zu.

Hinweis: Bei einer größeren Gruppengröße sollten Sie ggf. auf einen Tisch ausweichen.

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

© Persen Verlag

zur Vollversion

Teilchen-Bindung

Dieses Gruppenbildungsspiel ist so ähnlich wie das „Stuhlfangen“. Sie geben den Schülern an, dass sie pro Gruppe x Schüler brauchen.

Nun sind die Schüler zunächst Teilchen, die eine Bindung eingehen sollen (Atommodell). Die Teilchen laufen dazu durch den Raum, um entsprechende Energie zu sammeln.

Auf Ihr Signal hin, z. B. „Bindung!“, müssen sich die Schüler so schnell wie möglich in Gruppen von x Schülern zusammenfinden.

Um eine Bindung zu signalisieren, fassen sich die Schüler an den Händen. Ist eine Gruppe von genau x Schülern entstanden, bilden sie einen Kreis.

Zum Teil müssen manche Teilchen/Schüler ihre Bindung wieder aufgeben. So ist eine Absprache unter den Schülern nicht zwangsläufig möglich.

Hinweis: Geben Sie das Signal, wenn sich vermutlich abgesprochene Gruppenmitglieder sich voneinander entfernt haben.

Gleich sein

Geben Sie hier den Schülern vor, in welcher Anzahl sie sich finden sollen.

Die Schüler sollen sich nun nach einem bestimmten Kriterium finden, nämlich dem, was sie alle gemeinsam haben. Dazu müssen sich die Schüler absprechen. Eine Gruppe ist wirklich nur dann eine Gruppe, wenn alle etwas Gleiches/Gemeinsames haben.

Auch Schüler, die sich nicht einer Gruppe zuordnen können, haben sicherlich mindestens eine Gemeinsamkeit.

Wichtig ist jedoch, dass eine Gemeinsamkeit keine Boshaftigkeit sein darf, wie z. B. „Wir hassen alle …!“ oder „Wir wollen alle nicht mit … in einer Gruppe sein!“

Variation: Bei Zweierteams kann gut auch die Gegensätzlichkeit als Kriterium genutzt werden. Jeweils zwei Schüler bilden dabei ein Team, wenn sie etwas Gegensätzliches an sich benennen können. Z. B. „Ich bin gut in Mathe“, „Ich bin schlecht in Mathe“ oder etwa die Haarfarbe oder Körpergröße.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen
Cathrin Spelmer: 21 Zuordnungsspiele
© Persen Verlag
zur Vollversion

Blinde Zeichen

Alle Schüler schließen die Augen. Zuvor haben Sie pro Gruppe ein Zeichen festgelegt und der Klasse vorgestellt. Das können Folgende sein:

- Schere, dargestellt durch ein mit Zeige- und Mittelfinger gebildetes V
- Stein, dargestellt durch eine Faust
- Papier, dargestellt durch eine flache Hand
- Feuer, dargestellt durch aufgestellte Finger nach oben, usw.

Die Schüler suchen sich nun ein Zeichen aus und zeigen dies. Erst wenn alle fertig sind, dürfen sie die Augen öffnen und sich ihrer Gruppe zuordnen.

Hinweis: Eventuell müssen Sie eine zweite Runde spielen, um eine Gruppe zu teilen oder komplett neu einzuteilen.

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

Bergedorfer® Unterrichtshilfen
... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

Download VORSCHAU zur Ansicht

© 2013 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 23186DA4
www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion