DOWNLOAD

Cathrin Spellner

13 Stationsübungen für ein besseres Lernklima

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

Stationen zu allen Bereichen

Materialien 5
Station 1 Blind geführt 6
Station 2 Blind gehört 7
Station 3 Spiegel 8
Station 4 Der Stuhl 9
Station 5 Meine Kleidung . . . 10
Station 6 Stimmung 11
Station 7 Meine Hand, deine Hand 12
Station 8 Das schätze ich an dir 13
Namensblatt 14
Station 9 Gut gefüttert 15
Station 10 Rücken-/Armpost . . 16
Station 11 Fragerunde 17
Station 12 Autogramme 18
Station Z Telegramme 19
Laufblatt 20

Download zur Ansicht VORSCHAU

© Persen Verlag
zur Vollversion

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 VORSCHAU zur Ansicht

Didaktisch-methodische Hinweise

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
zur Vollversion

Station 4:
Stuhl

Station 7:
Papier, Buntstifte/Farbe, Schere, Kleber

Station 8:
Plakat, Buntstife, eventuell Namensblatt Seite 65

Station 9:
Gummibärchen/Bonbons, mehrere Löffel

Station 10:
ggf. Sitzmöglichkeit

Station 11:
kopierte Arbeitsblätter in ausreichender Anzahl

Station 12:
kopierte Arbeitsblätter in ausreichender Anzahl

Station Z:
kopierte Arbeitsblätter in ausreichender Anzahl

Station LB:
kopierte Laufblätter in ausreichender Anzahl

Download zur Ansicht VORSCHAU

Station 1

Blind geführt

Stelle mit deinem Partner Kontakt über die Zeigefinger her.

Einer von euch schließt die Augen. Der andere soll nun die „blinde“ Person durch den Raum führen.

Folgende Zeichen solltest du beachten:

Soll dein Partner rechts laufen, tippe einmal auf seine rechte Schulter.

Soll dein Partner links laufen, tippe einmal auf seine linke Schulter.

Soll dein Partner stehen bleiben, tippe einmal auf seinen Rücken.

Läuft dein Partner vorwärts und soll rückwärtsgehen, tippe zweimal auf seinen Rücken.

Läuft dein Partner rückwärts und soll vorwärtsgehen, tippe zweimal auf seinen Rücken.

Download zur Ansicht VORSCHAU

Fang behutsam an. Später könnt ihr auch Hindernisse überwinden und das Tempo erhöhen/variieren. Achte darauf, Zusammenstöße zu vermeiden.

Wechselt nach zwei Minuten die Rollen.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 2

Blind gehört

Dein Partner schließt die Augen. Du sollst nun deinen „blinden“ Partner nur mit Geräuschen durch den Raum führen.

Folgende Zeichen solltest du beachten:

Soll dein Partner rechts laufen, sage „hip“.

Soll dein Partner links laufen, sage „hop“.

Soll dein Partner stehen bleiben, huste einmal.

Läuft dein Partner vorwärts und soll rückwärtsgehen, huste zweimal.

Läuft dein Partner rückwärts und soll vorwärtsgehen, huste zweimal.

Fang behutsam an. Später könnt ihr auch Hindernisse überwinden und das Tempo erhöhen/variieren. Achte darauf, Zusammenstöße zu vermeiden.

Wechselt nach zwei Minuten die Rollen.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© Persen Verlag
zur Vollversion

Station 3

Spiegel

Beobachte deinen Partner genau.

Alles, was dein Partner an Mimik und Gestik vorgibt, machst du nach. Übt dies zunächst.

Anschließend stellst du dir vor, du bist das Spiegelbild deines Partners und machst seine Bewegungen spiegelverkehrt nach. Gelingt euch das?

Wechselt euch ab.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 4

Der Stuhl

Dein Partner setzt sich auf einen Stuhl. Dein Partner hat nun die Aufgabe, nichts zu tun.

Du beobachtest nun das Verhalten und Handeln deines Partners für ein bis zwei Minuten.

Was macht dein Partner?

Schaue wirklich ganz genau.

Sage deinem Partner im Anschluss an die Übung, was du beobachten konntest.

Wechselt euch anschließend ab.

Download zur Ansicht VORSCHAU

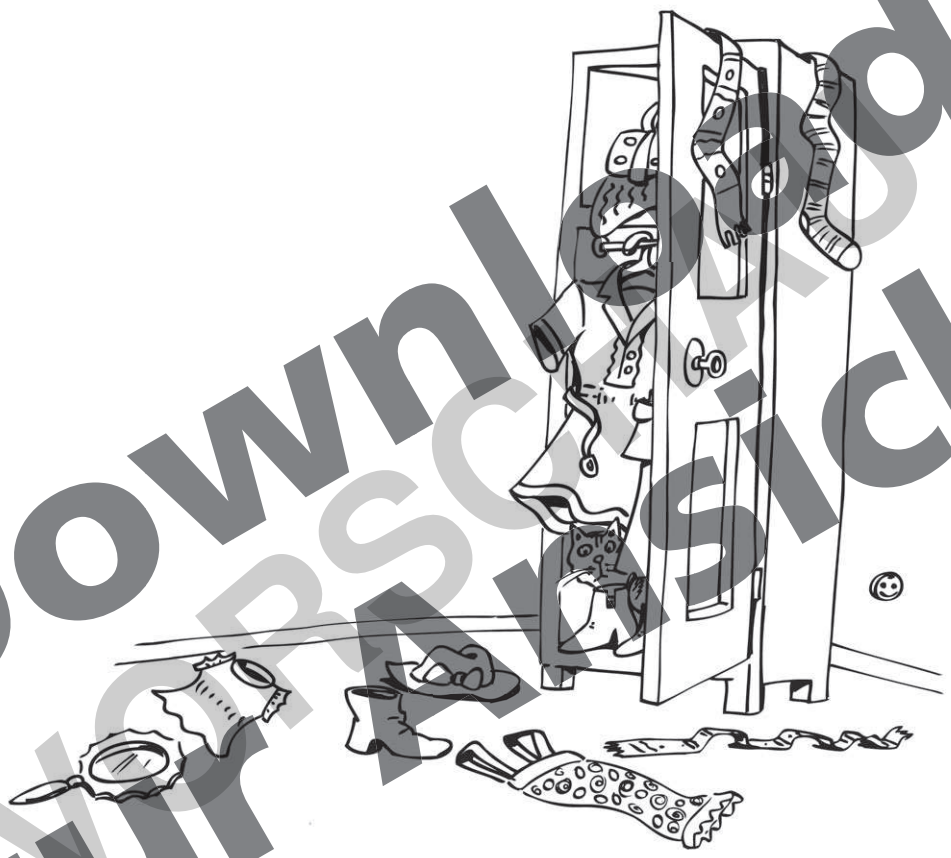
zur Vollversion

Station 5

Meine Kleidung

Dein Partner steht dir gegenüber. Du kannst um ihn herumgehen.

Du beobachtest genau, was dein Partner für Kleidung und Accessoires trägt. Achte auch auf Kleinigkeiten.



Du musst dich nun umdrehen und darfst deinen Partner erst wieder genau beobachten, wenn er dir dies sagt.

Dein Partner verändert etwas an sich. Worin besteht die Veränderung?

Wechselt euch ab.

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 6

Stimmung

Dein Partner stellt in einem Standbild eine Stimmung/eine Emotion dar.

Beobachte die Mimik, Gestik und Körperhaltung genau. Überlege dir, was dein Partner ausdrücken möchte.

Was denkt sich dein Partner? Lege ihm die Hand auf die Schulter und sprich für ihn.

Hattest du Recht oder hast du nicht genau geschaut?

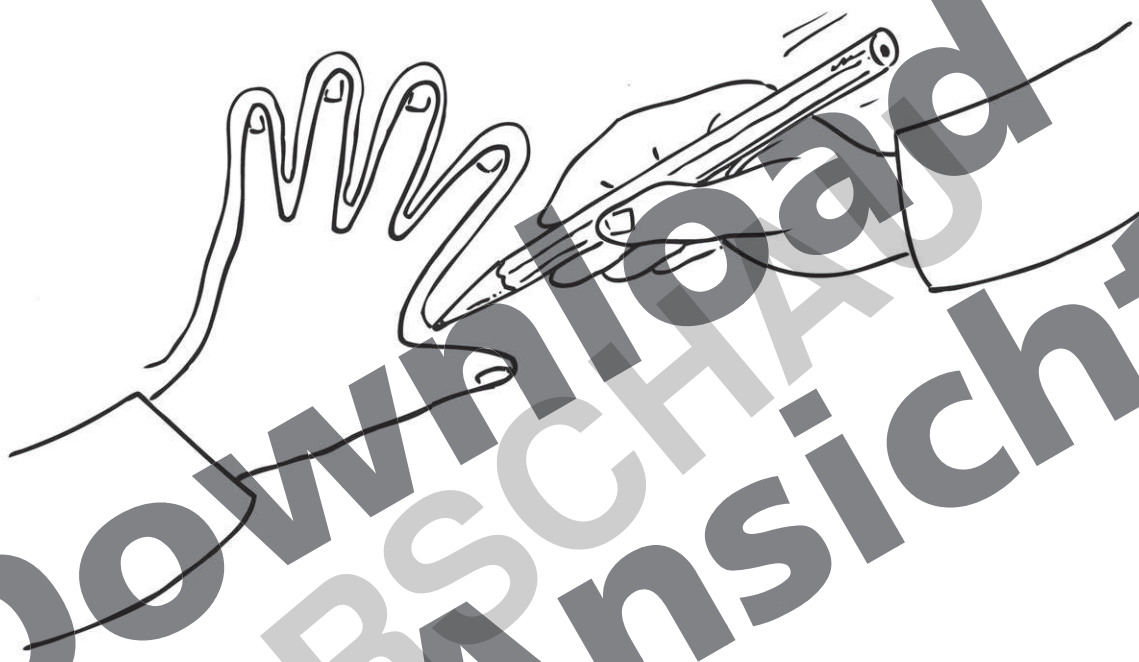
Wechselt euch ab.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 7

Meine Hand, deine Hand



Download zur Ansicht VORSCHAU

Du arbeitest mit einem Partner zusammen.

Jeder von euch zeichnet die Umrisse seiner Hand auf ein Blatt Papier. Anschließend tauscht ihr die Blätter.

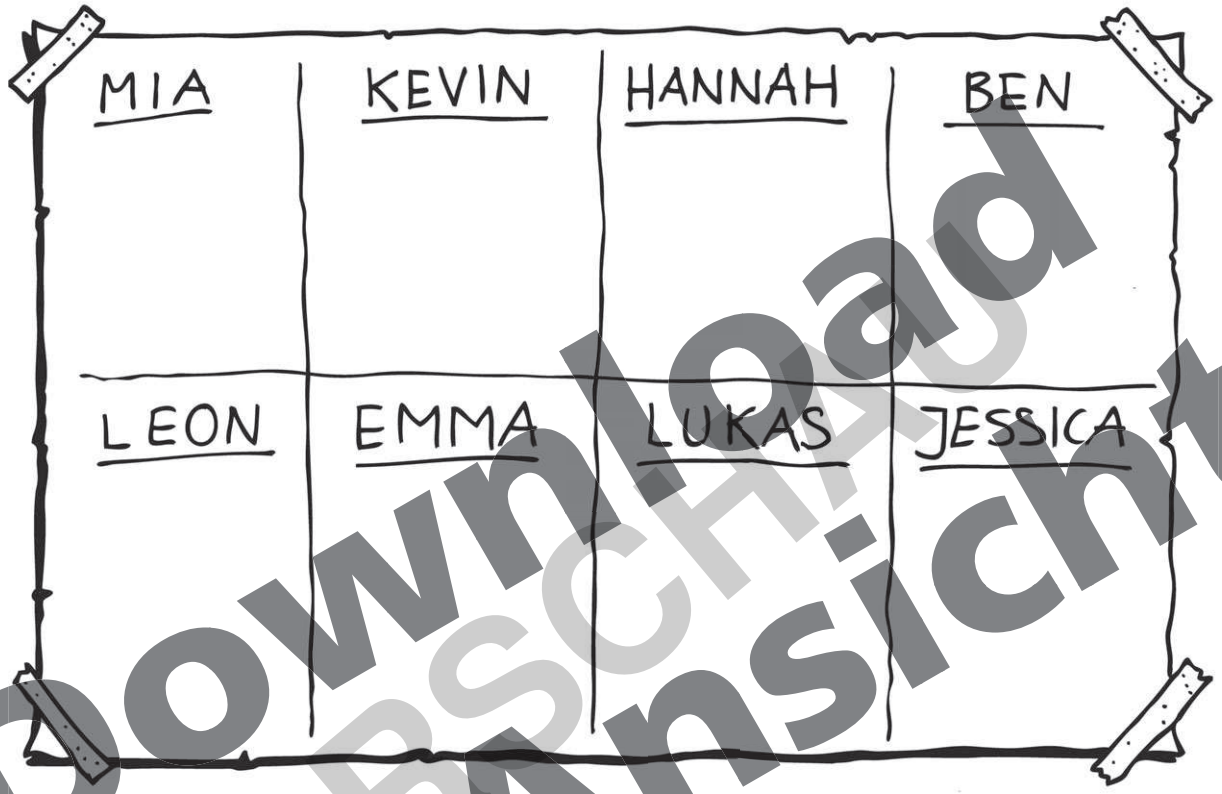
Gestaltet nun die Hand eures Partners. Achtet darauf, dass eurem Partner die Gestaltung gefällt.

Schneidet nun die Hand aus und klebt sie auf das Plakat der Station 7 zu dem entsprechenden Namen.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 8

Das schätze ich an dir …



Download zur Ansicht VORSCHAU

Jeder deiner Mitschüler hat auf dem Plakat ein Feld oder ein Namensblatt.

Schreibe zu jedem deiner Mitschüler auf, was du an ihm schätzt.

Achte darauf, nichts Negatives (sondern wirklich nur positive Dinge) zu schreiben.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 8

Das schätze ich an dir …

Name: _____

Das schätze ich an dir: _____

_____

_____

_____

_____

_____

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 9

Gut gefüttert

Dein Partner schließt die Augen.

Du legst ihm mit einem Löffel ein Gummibärchen/einen Bonbon in den Mund.

Dein Partner soll nun die Farbe/den Geschmack erraten.

Wechselt euch ab.

Download zur Ansicht VORSCHAU

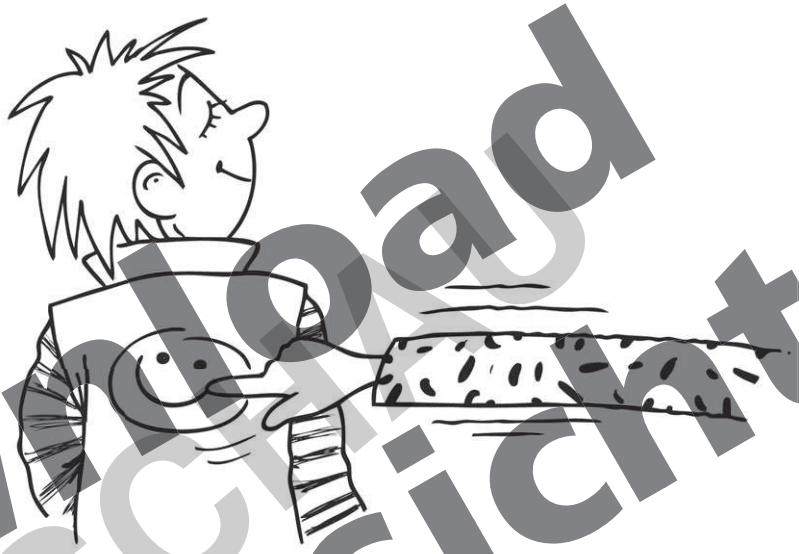
netzwerk lernen
zur Vollversion

Station 10

Rücken-/Armpost

Setzt oder stellt euch so hintereinander, dass ihr bequem mit der Hand den Rücken eures Vordermannes berühren könnt.

Nun zeichnest du eine Geheimbotschaft oder ein Bild mit dem Finger auf den Rücken deines Partners vor dir.



Anschließend überträgt dein Partner deine Geheimbotschaft auf deinen Rücken.

Hat er dich verstanden? Überprüft beide Geheimbotschaften.

Nun wechselt ihr.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
Cathrin Spellmeier: 15 Stationsübungen für ein besseres Lernklima
© Persen Verlag
zur Vollversion

Station 11

Fragerunde

Frage möglichst viele deiner Mitschüler, aber frage jeden nur einmal. Schreibe Name und Antwort auf.

Was ist dein Lieblingsbuch?	Was spielst du besonders gern?
Wie heißt dein Haustier?	Welches Instrument spielst du?
Welche Sportart magst du?	Was ist dein Lieblingsgemüse?
Welches Lied magst du besonders gern?	Wo magst du mal Urlaub machen?
Welches Hobby hast du?	Wo hast du mal gelebt?
Was ist dein Lieblingsgericht?	Welche Farbe magst du?
Wo möchtest du gern wohnen?	Was würdest du gern können?
Was möchtest du unbedingt mal machen?	Wie stellst du dir dein Leben in zehn Jahren vor?

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Station 12

Autogramme

Frage möglichst viele deiner Mitschüler, aber frage jeden nur einmal. Lautet die Antwort Ja, bitte um eine Unterschrift.

Magst du Regen?	Hast du einen lustigen Spitznamen?
Kannst du backen?	Kannst du mit den Fingern schnippen?
Hattest du dir schon mal einen Arm gebrochen?	Hast du schon mal gezeltet?
Kannst du kochen?	Spielst du gern Gesellschaftsspiele?
Kannst du pfeifen?	Trägst du Ohrringe?
Hast du Geschwister?	Hast du eine Tante oder einen Onkel?
Warst du im Sommer schwimmen?	Gehst du gern auf Reisen?
Bist du in einem Sportverein?	Singst du gerne?

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Station Z

Telegramme

Schreibe freundliche/nette Freundschaftstelegramme. Wähle nicht nur Mitschüler aus, die du gern magst. Du kannst das Freundschaftstelegramm auch selbst gestalten.

Freuden-Boten	Empfänger:
	Absender:
	Datum:

	Empfänger:
	Absender:
	Datum:

Download zur Ansicht VORSCHAU

zur Vollversion

Laufblatt

Laufblatt

Name: _____

Datum: _____ Klasse: _____

Station		Name deines Partners
1	Blind geführt	
2	Blind gehört	
3	Spiegel	
4	Der Stuhl	
5	Meine Kleidung	
6	Stimmung	
7	Meine Hand, deine Hand	
8	Das schätze ich an dir ...	
9	Gut gefüttert	
10	Rücken-/Armpost	
11	Fragerunde	
12	Autogramme	
Z	Telegramme	

Download zur VORSCHAU Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

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 zur Ansicht VORSCHAU

© 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.: 23186DA5
www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion