

Inhaltsverzeichnis

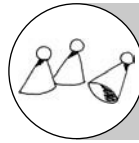
Vorwort	4
Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden	5
Aktuelle Stunde	6
Anregende Sinnfragen	8
Austauschbare Runde	11
Das Mimik- und Gestiklexikon	12
Emotionales Theater	13
Entscheide dich!	15
Falsche Wörter	17
Fantasiesprache	18
Fragerunde	19
Gefühlsteppich	22
Gemalte Redewendungen	23
Gesprächsstörer – Gesprächsförderer	26
Gesprächstheater	28
Hast du schon gehört?	30
Ich biete und suche	32
Klassengespräche	34
Kleine Gesten	36
Knotenspiel	38
Kommunikations-Tabu®	39
Netzwerk	42
Rücken an Rücken	43
Schreibgespräch	45
Sprachchaos	46
Geflügelte Worte, Sprichwörter und Redewendungen deuten	48
Tratschrunde	50
Träumer – Pessimist – Realist	51
Tür und Schlüssel	53
Verkehrte Welt	55
Vier Seiten einer Nachricht	57
Virtuelle Gespräche	59

Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden

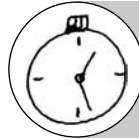
	Kl. 5	Kl. 6	Kl. 7	Kl. 8	Kl. 9	Kl. 10	kopieren	Material	evtl. Material	erweiterbar auf 90 min
Aktuelle Stunde			x	x	x	x			x	x
Anregende Sinnfragen				x	x	x	x	x		
Austauschbare Runde				x	x	x			x	x
Das Mimik- und Gestiklexikon			x	x	x	x		x		x
Emotionales Theater	x	x	x	x	x	x	x	x		x
Entscheide dich!					x	x	x	x		x
Falsche Wörter				x	x	x				
Fantasiesprache	x	x	x	x	x	x				
Fragerunde				x	x	x	x	x		x
Gefühlsteppich	x	x	x	x	x	x		x		x
Gemalte Redewendungen	x	x	x				x	x		
Gesprächsstörer – Gesprächsförderer	x	x	x	x	x	x	x	x		
Gesprächstheater				x	x	x	x	x		x
Hast du schon gehört?	x	x	x	x	x	x	x	x		
Ich biete und suche				x	x	x	x	x		
Klassengespräche	x	x	x	x	x	x	x	x		x
Kleine Gesten	x	x	x	x	x	x	x	x		
Knotenspiel	x	x	x	x	x	x				
Kommunikations-Tabu®				x	x	x	x	x		x
Netzwerk	x	x	x	x	x	x		x		x
Rücken an Rücken	x	x	x	x	x	x	x		x	
Schreibgespräch	x	x	x	x	x	x		x		
Sprachchaos	x	x	x	x	x	x	x	x		
Geflügelte Worte, Sprichwörter und Redewendungen deuten			x	x	x	x	x	x		
Tratschrunde	x	x	x	x	x	x				x
Träumer – Pessimist – Realist				x	x	x	x	x		x
Tür und Schlüssel			x	x	x	x	x	x		
Verkehrte Welt			x	x	x	x	x	x		
Vier Seiten einer Nachricht				x	x	x	x	x		x
Virtuelle Gespräche				x	x	x		x		



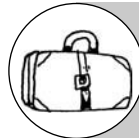
Anregende Sinnfragen



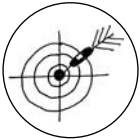
8. – 10. Klasse



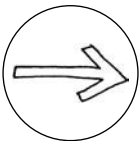
45 min



Arbeitsblätter mit Sinnkarten



- zum persönlichen Gespräch motivieren
- das Zuhören einüben
- sich mit anderen über Sinnfragen austauschen



Arbeitsblätter kopieren und Karten ausschneiden

Der Lehrer bittet die Klasse, sich in Dreiergruppen zusammzusetzen. Auf den Tischen werden Karten mit Sinnfragen verteilt. Jede Gruppe entscheidet sich für eine Karte. Zunächst überlegt jeder Schüler in Einzelarbeit, was ihm zu der Frage einfällt. Anschließend stellt jeder in der Kleingruppe seine Ideen und Gedanken vor. Danach wird in der Dreiergruppe über das Thema diskutiert. Im letzten Schritt berichtet jede Gruppe im Plenum über ihre Sinngespräche. In einer abschließenden Reflexion können die Schüler überlegen, wie sich ein Gespräch über persönliche und existenzielle Fragen von Sachdiskussionen unterscheidet.



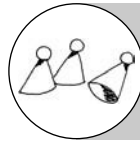
- Der Lehrer sucht die Karten aus und verteilt sie.
- Jeder Schüler wählt eine persönliche Frage.



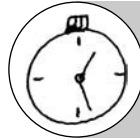
Da es sich hier um teilweise sehr persönliche Fragen handelt, sollte jeder Schüler selbst entscheiden, wie er sich einbringen will.



Entscheide dich!



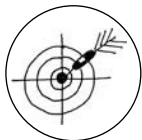
9.–10. Klasse



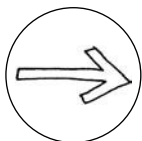
45–90 min



Arbeitsblatt, Stifte



gemeinsam Entscheidungen treffen



Arbeitsblatt kopieren

Bei diesem Rollenspiel steht eine Form des Castings im Mittelpunkt: Nach einem Gespräch mit potenziellen Bewerbern für einen WG-Platz muss eine Entscheidung getroffen werden. Im Mittelpunkt steht eine Fünfer-WG, in der zwei Plätze neu besetzt werden können. Insgesamt gibt es sechs Bewerber. Jeder WG-Kandidat versucht sich in möglichst gutes Licht zu rücken, um den begehrten Platz zu erhalten. Es werden zunächst sieben Gruppen gebildet, die das Rollenspiel vorbereiten. Sechs Gruppen bekommen dafür jeweils eine Rollenkarte. In diesen Kleingruppen wird eine Gesprächsstrategie besprochen. Die siebte Gruppe bildet die Vermieter, die sich ebenfalls auf das Gespräch vorbereiten. Ihre Aufgabe ist es auch, den Ablauf und die Entscheidungsphase zu gestalten. Die Kandidaten kennen ihre Konkurrenten nicht. Diese sind nur den Vermietern bekannt. Daher erhalten die einzelnen Gruppen nur die Daten zu ihrer Person. In der abschließenden Reflexion wird die Gesprächsstrategie der einzelnen Gruppen vorgestellt und gemeinsam kritisch bewertet.



Die einzelnen Rollen werden vom Vermieterteam vorgegeben.



In vielen Gesprächssituationen geht es darum, gemeinsam eine Entscheidung zu treffen. Das soll vor allem mithilfe des Rollenspiels eingeübt werden.

Fragerunde

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

?	?
?	?

VORSCHAU

Thömmes/R. Thömmes: Die schnelle Stunde Kommunikationstraining
Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Donauwörth

Gemalte Redewendungen

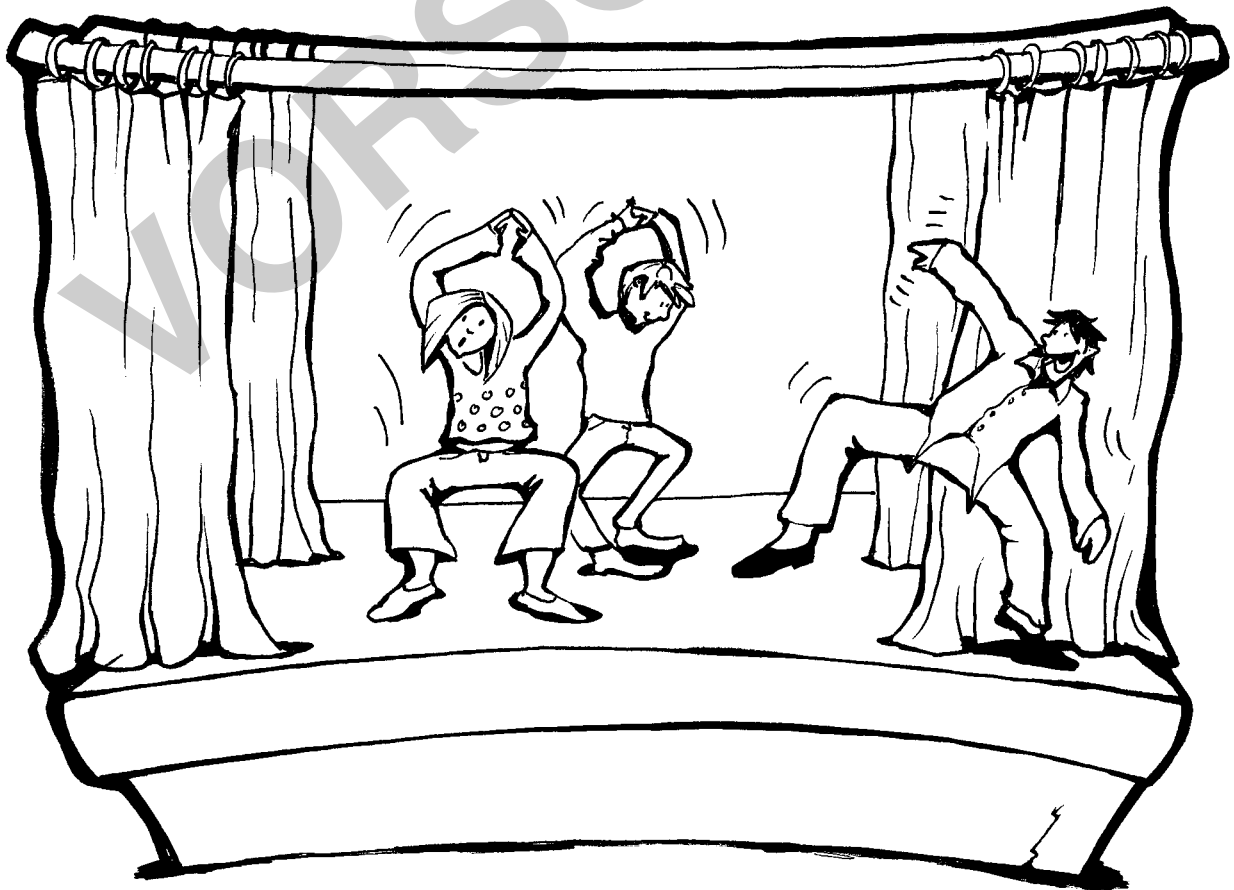
Beispiele für Redewendungen:

Auf seinen Ohren sitzen
Sich den Mund fusselig reden
Jemandem sein Ohr leihen / schenken
Die Ohren auf Durchzug stellen
Ein offenes Ohr für jemanden haben
Jemandem über den Mund fahren
Reden, wie einem der Schnabel gewachsen ist
Durch die Blume sprechen
Jemandem das Wort im Munde herumdrehen
Sich im Ton vergreifen
Schweigen wie ein Grab
Den Mund (zu) voll nehmen
Den Mund aufreißen
Nicht auf den Mund gefallen sein
Eine große Klappe haben / riskieren
Jemandem etwas in den Mund legen
Jemandem nach dem Munde reden
In aller Munde sein
Sich den Mund verbrennen
Jemanden mundtot machen
Den Mund nicht aufbekommen
Ein böses Mundwerk haben
Ein großes Mundwerk haben
Jemandes Mundwerk steht nicht still
Reden ist Silber, Schweigen ist Gold
Jemandem Rede und Antwort stehen
Jemandem ins Wort fallen
Reden wie ein Buch / ein Wasserfall
Eine dicke Lippe riskieren



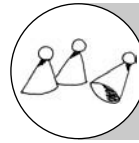
Gesprächstheater

Beobachtungsaufgaben für das Publikum:

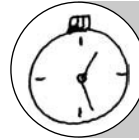




Klassengespräche



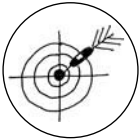
5. – 10. Klasse



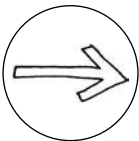
45–90 min



Arbeitsblatt, Stifte



gemeinsam Kommunikationsregeln für die Klasse erstellen



Arbeitsblatt kopieren

Die Klasse wird in Kleingruppen (vier bis fünf Schüler) aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Mindmap mit vorgegebenen Fragen und Satzanfängen.

In der Gruppe wird darüber diskutiert und die Mindmap vervollständigt. Dazu werden bereits einige Konsequenzen für Klassengespräche formuliert. Nach ca. zehn Minuten stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor. Auf dieser Basis werden gemeinsam Kommunikationsregeln für die Klasse erarbeitet, die auf einer Flipchart festgehalten werden.



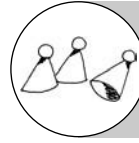
Jeder Schüler erstellt eine für ihn wichtige Regel. Sie werden eingesammelt und gemischt. Der Reihe nach werden die einzelnen Vorschläge vorgelesen und besprochen. Die für die Klasse wichtigen Regeln werden schriftlich festgehalten. Nach und nach entsteht so eine Liste an Gesprächsregeln.



- Die Gesprächsregeln können immer wieder ergänzt und angepasst werden.
- Es ist wichtig, dass alle Fachlehrer, die in der Klasse unterrichten, über diese Regeln informiert werden. Diese Aufgabe kann der Klassensprecher übernehmen.



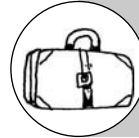
Kommunikations-Tabu®



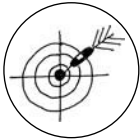
8.–10. Klasse



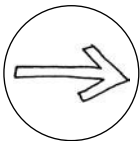
45–90 min



Arbeitsblätter, Stifte



spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Kommunikation



Arbeitsblätter kopieren und Karten ausschneiden

Bei dem bekannten Spiel Tabu® treten zwei Gruppen gegeneinander an. Ein Schiedsrichter zeigt einem Gruppenmitglied den zu erratenden Begriff und die Wörter (Tabuwörter), die bei der Umschreibung nicht genannt werden dürfen. Die Bestandteile des gesuchten Wortes dürfen auch nicht genannt werden (bei „Eisbär“ darf beispielsweise weder „Eis“ noch „Bär“ gesagt werden). Die restlichen Mitspieler der Gruppe versuchen in einer festgelegten Zeit den Begriff zu erraten. Für jeden geratenen Begriff erhält die Gruppe einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger. Wird ein Tabuwort genannt, muss der Spieler zum nächsten Begriff übergehen und ihm wird ein Punkt abgezogen. In einer abschließenden Runde werden die einzelnen Begriffe aus dem Themenbereich Kommunikation nochmals ausführlicher besprochen.



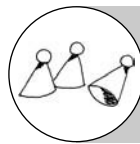
- Die Schüler erstellen in der ersten Arbeitsphase Tabu®-Karten mit Begriffen und nicht zu nennenden Wörtern.
- Die Anzahl der nicht zu nennenden Wörter wird auf 6–8 festgelegt. Das macht das Spiel noch schwieriger.



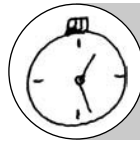
Die Spielregeln sollten vor Beginn des Spieles genau erläutert werden.



Rücken an Rücken



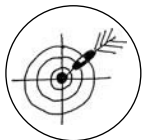
5. – 10. Klasse



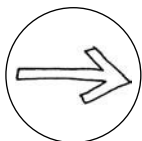
45 min



leere karierte Blätter, Stifte,
Arbeitsblatt (Variante)



verständliches Sprechen



evtl. Arbeitsblatt kopieren

Die Schüler finden sich paarweise zusammen und setzen sich Rücken an Rücken. Beide haben ein kariertes Blatt Papier vor sich liegen. Schüler A malt auf sein Blatt einige geometrische Figuren. Schüler A muss Schüler B nun beschreiben, was er gemalt hat. Schüler B zeichnet mit. Später vergleichen beide die Bilder (Stimmen sie überein? Wenn nein / ja, warum? Gab es Missverständnisse?). Dann werden die Rollen getauscht.

Nun kann abschließend darüber gesprochen werden, was verständliches Sprechen ausmacht (damit der andere einen versteht).



- Der Lehrer teilt jedem Paar ein Bild in doppelter Ausführung aus (für Schüler A und B das gleiche Bild, z. B. Arbeitsblatt). Schüler A setzt nun 10 Kreuze in das Bild. Danach muss er Schüler B beschreiben, wohin er die Kreuze gesetzt hat. Schüler B zeichnet die Kreuze auf seinem Bild ein. Die Bilder werden verglichen und besprochen.
- Schüler A nimmt eine bestimmte Position ein und beschreibt sie Schüler B. Schüler B muss sich dann genauso hinsetzen. Hier wird eine dritte Person als Beobachter benötigt.

Geflügelte Worte, Sprichwörter und Redewendungen deuten

1. Alles, was jemand über einen anderen aussagt, verrät in erster Linie etwas über den Sprecher selbst.
2. Wenn man nichts zu sagen hat, sollte man es auch lassen.
3. Wer nur redet, erfährt nichts über sich.
4. Sich den Mund fusselig reden
5. Die Menschen reden viel zu sehr übereinander, sie sollten besser miteinander reden.
6. Wer deutlich spricht, riskiert, verstanden zu werden. (Norbert Stoffel)
7. In der rechten Tonart kann man alles sagen. In der falschen nichts. (George Bernhard Shaw)
8. Den Mund zu voll nehmen
9. Der Mensch hat zwei Ohren und einen Mund, weil er mehr hören als reden soll. (Dänisches Sprichwort)
10. Stil ist die Fähigkeit, kompliziertere Dinge einfach zu sagen – nicht umgekehrt. (Jean Cocteau)
11. Als Kinder lernen wir sprechen, als Erwachsene sollten wir lernen zuzuhören.
12. Seine Ohren auf Durchzug stellen
13. Vorwürfe sind schlecht formulierte Wünsche. (Martin Haberzettl)
14. Zwei Monologe, die sich gegenseitig immer und immer wieder störend unterbrechen, nennt man eine Diskussion. (Charles Tschopp)
15. Es ist ganz in Ordnung zu sagen, was man will.
16. Das Schwierige am Diskutieren ist nicht, den eigenen Standpunkt zu verteidigen, sondern ihn zu kennen. (André Maurois)
17. Ein offenes Ohr für jemanden haben
18. Jemandem über den Mund fahren
19. Wie sprechen Menschen mit Menschen? Aneinander vorbei. (Kurt Tucholsky)
20. Reden, wie einem der Schnabel gewachsen ist

Tür und Schlüssel

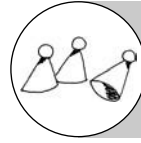


Messer	Gabel
Linker Schuh	Rechter Schuh
Mikrofon	Mikrofonständer
Zifferblatt einer Uhr	Zeiger einer Uhr
Baumwurzel	Blatt
Regenwurm	Gänseblümchen
Scheibenwischer Fahrerseite	Scheibenwischer Beifahrerseite
Tür	Schlüssel
Hammer	Nagel
Kreide	Tafel
Hund	Hundeleine
Tastatur	Smartphone





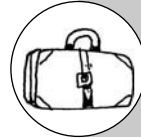
Vier Seiten einer Nachricht



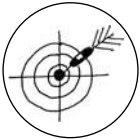
8.–10. Klasse



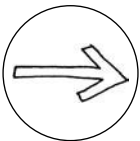
45–90 min



Arbeitsblatt



verschiedene Aspekte und Botschaften einer Nachricht erkennen



Arbeitsblatt kopieren

Der Lehrer bespricht mit der Klasse das Kommunikationsmodell von Friedemann Schulz von Thun mit einem Beispiel (Arbeitsblatt).

Die Schüler sammeln Beispiele für Aussagen, die sie aus ihrem Alltag kennen (von Eltern, Lehrern, Freunden etc.). Die Beispiele werden für alle sichtbar aufgeschrieben.

Beispiele:

- Mutter zu Sohn: „Dein Zimmer ist mal wieder ein ganz schöner Schweinestall.“
- Vater zu Tochter: „Wie war’s denn in der Schule?“
- Lehrer zu Schülern: „Und denkt daran, eure Hausaufgaben zu machen!“

Es werden Kleingruppen gebildet. Jede Gruppe beschäftigt sich mit einem Beispiel und denkt sich für die jeweilige Aussage vier Antworten aus: Wie könnte die Antwort lauten, wenn die Aussage auf dem Beziehungsohr wahrgenommen wurde, wie, wenn sie auf dem Appellohr wahrgenommen wurde usw.

Eine Kleingruppe beginnt, stellt sich in die Mitte des Raumes und nennt eine Antwort (mit Betonungen). Die Großgruppe muss raten, um welche Ebene es sich handelt.