

Text, vorbereitete Frage/ Antwort-Karten zu dem Text



15 Minuten (Textarbeit), 10 Minuten (Austausch)

Die Schüler bearbeiten zunächst einen Text in Einzelarbeit (z. B. mithilfe der Fünf-Schritt-Lesetechnik). Anschließend erhält jeder Schüler eine Karte, die auf der Vorderseite eine Frage zu dem zuvor gelesenen Text und auf der Rückseite die Antwort enthält. Die Schüler bewegen sich nun frei im Klassenzimmer. Treffen sie auf einen Mitschüler, stellen sich die Schüler gegenseitig ihre Fragen. Ist die Antwort des Mitschülers falsch oder unvollständig, korrigiert der fragende Schüler die Antwort. Wurden beide Fragen korrekt beantwortet, tauschen die Mitschüler die Karten und suchen sich einen neuen Partner.

## 1.2 Bewegte Textarbeit



Text (z. B. aus dem Schulbuch)



10 Minuten

Ein Schüler liest einen Text vor. Immer wenn ein zuvor bestimmter Begriff genannt wird, müssen die Mitschüler eine zuvor vereinbarte Bewegung ausführen, z. B. aufstehen, klatschen, ein Körperteil anspannen. Dies kann auch auf mehrere Begriffe mit unterschiedlichen Bewegungen ausgeweitet werden.



Text, vorbereitete Aussagen (zu dem Text), 2 Stühle, Tafel

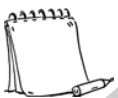


10 Minuten

Die Schüler beschäftigen sich zunächst intensiv mit einem Text. Anschließend sollen sie Aussagen, die sich auf den Text beziehen, als richtig oder falsch identifizieren. Der Lehrer schreibt die Begriffe „richtig“ und „falsch“ an die Tafel. Unter die beiden Begriffe wird jeweils ein Stuhl gestellt. Die Schüler bilden Zweiergruppen, die Partner sitzen jeweils nebeneinander an einem Tisch. Jedes Paar erhält eine Nummer, die auf ein Blatt Papier geschrieben wird. Die Nummer wird gut sichtbar auf dem Tisch aufgestellt. Der Lehrer nennt nun eine Aussage und anschließend die Tischnummer der beiden Schüler, die nun gegeneinander antreten, z. B. „Tisch 5“. Die beiden Schüler versuchen nun, möglichst schnell den ihrer Meinung nach passenden Stuhl zu erreichen. Wer als Erster den richtigen Stuhl erreicht, erhält einen Punkt. Setzt sich ein Schüler auf den falschen Stuhl, geht der Punkt an den Mitschüler.

## 1.6 Lesekette

Kl. 5–7



Text



10 Minuten

Alle Schüler stehen jeweils neben ihrem Stuhl und halten ihren Text in der Hand. Ein Schüler beginnt und liest den Text bis zu einer beliebigen Stelle. Dann benennt er zügig einen Mitschüler, der nun von dieser Stelle ab weiterlesen muss. Der erste Schüler darf sich setzen. Der Mitschüler liest ein weiteres Stück des Textes, bricht an einer beliebigen Stelle ab und benennt den nächsten Leser usw. Es können immer nur die Schüler ausgewählt werden, die noch stehen. Hat ein Schüler nicht aufgepasst und kann somit nicht sofort weiterlesen, wenn er aufgefordert wird, muss er stehen bleiben und kann jederzeit erneut aufgefordert werden.



15 Minuten

In Anlehnung an das Gedächtnisspiel „Ich packe meinen Koffer“ sammeln die Schüler Begriffe zu einem bestimmten Thema / einer Unterrichtsreihe. Der erste Schüler nennt einen Begriff, den er mit dem Thema verbindet und als wichtig erachtet. Der nächste Schüler wiederholt den Begriff des Vorgängers und fügt einen neuen hinzu usw. Vergisst ein Schüler einen der genannten Begriffe oder nennt er die Begriffe in der falschen Reihenfolge, scheidet er aus. Alternativ kann die Klasse in zwei Gruppen geteilt werden, die gegeneinander spielen und abwechselnd Begriffe hinzufügen.

## 2.2 Lebendiges Memory®

Kl. 5–8



vorbereitete Memory®-Blätter mit Begriffs- oder Bildpaaren (unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten: Begriff – Begriff, Begriff – Bild, Bild – Bild), ggf. Stoppuhr



15 Minuten

10 bis 20 Schüler erhalten jeweils ein Memory®-Blatt. Die Schüler stellen sich nebeneinander auf und halten ihr Blatt hinter dem Rücken. Die übrigen Schüler werden in zwei Teams geteilt, die beiden Teams spielen gegeneinander. Jedes Team benennt einen Sprecher. Der Sprecher von Team 1 bittet zunächst einen beliebig ausgewählten Schüler der Reihe, sein Blatt zu zeigen. Dann wählt er einen zweiten Schüler aus. Passen die gezeigten Blätter inhaltlich zusammen, darf das Team weiterspielen. Die ausgewählten Schüler verlassen dann die Reihe und schließen sich Team 1 an. Passen die gezeigten Blätter nicht zusammen, verbergen die beiden Schüler ihre Blätter wieder hinter ihrem Rücken und Team 2 ist an der Reihe. Der Teamsprecher hat jeweils die Möglichkeit, sich kurz mit seinem Team zu beraten (max. zehn Sekunden), bevor er den zweiten Schüler der Reihe auswählt. Gewonnen hat das Team, das am Ende mehr Mitglieder hat.



vorbereitete Begriffskarten (Oberbegriff und Unterpunkte), Plakat (DIN A2 oder DIN A1) in breitere Streifen geschnitten, Tafelmagnete



15 Minuten

Zum Abschluss eines Themas oder einer Unterrichtsreihe bietet es sich an, die wichtigsten Inhalte noch einmal zusammenzutragen, mit dem Ziel, sie nachhaltig im Gedächtnis der Schüler zu verankern.

Der Lehrer schreibt hierzu einen Oberbegriff (z. B. Ereignis, Person, Fachbegriff) an die Außenseite einer Seitentafel. Unter diesem Begriff listet er in Stichpunkten die Informationen auf, die sich die Schüler im Zusammenhang mit dem Oberbegriff gemerkt haben sollten bzw. die die Schüler als Grundwissen verankern sollten. Die einzelnen Stichpunkte können auch gewichtet werden (der wichtigste Stichpunkt steht oben). Anschließend werden die Unterpunkte abgedeckt und die Seitentafel wird zur Klasse umgeklappt. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, jede Gruppe wählt einen Sprecher. Gruppe 1 beginnt. Der Lehrer stellt der ersten Gruppe die Frage: „Was solltet ihr zum Thema ... wissen?“ Die Gruppe berät sich kurz und nennt dann ihre Antwort. Ist die Antwort richtig, wird der entsprechende Unterpunkt aufgedeckt und die Gruppe darf einen weiteren Unterpunkt nennen. Ist die Antwort falsch, ist die gegnerische Gruppe an der Reihe. Für jeden richtig genannten Unterpunkt erhält die Gruppe einen Punkt. Wurden die Unterpunkte gewichtet, zählt der wichtigste Unterpunkt am meisten. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erspielt hat.