






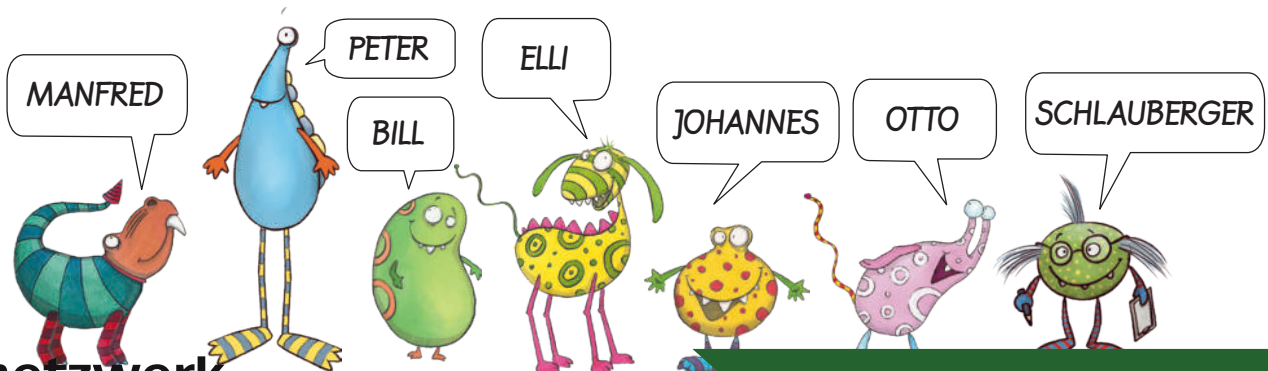
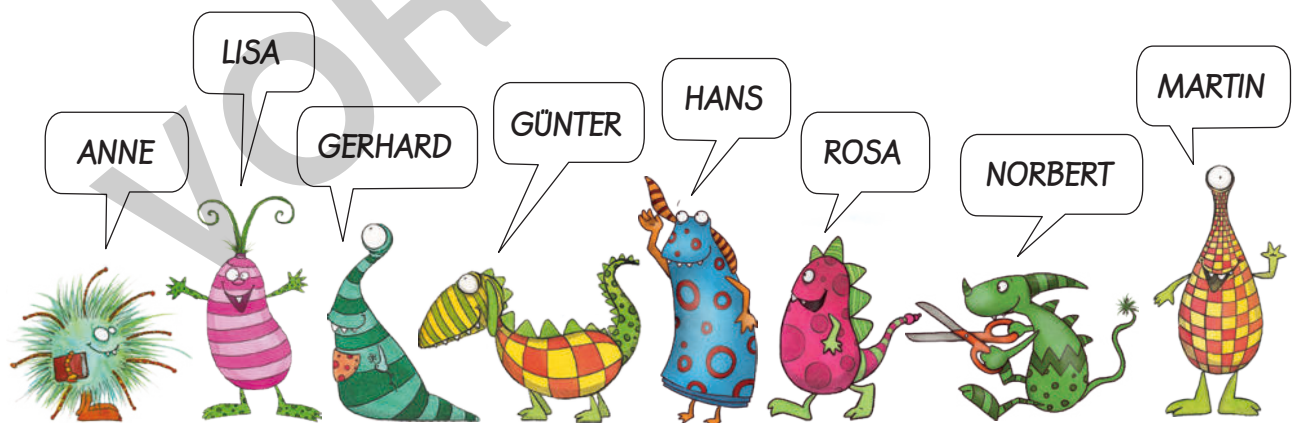


Inhaltsverzeichnis

Materialübersicht und angesprochene Kompetenzen	4
Informationen für die Lehrperson	5
Einführende Geschichte: Die Mompitze und der Ungutgeist	6
Materialien (Anleitungen und Kopiervorlagen)	
 Spiele	7
 Stärken	14
 Regeln	21
 Gutscheine und Belobigungen	45
 Feedback	56
 Ich wähle den grünen Weg!	60
 Strukturierter und visualisierter Klassenrat	67





Lernfelder:

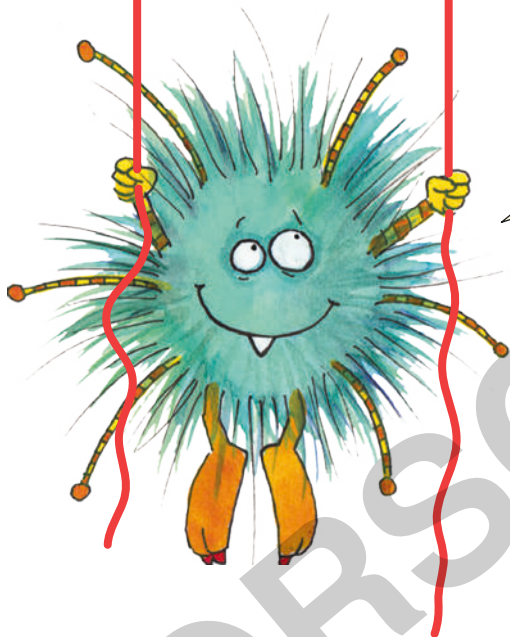
- einander helfen und das Gruppengefühl stärken

Das braucht es:

- stabile Stühle
- Musik/Musikanlage

Fruchtbare Fragen:

- Wie war es, zu helfen?
- Was für ein Gefühl hat man, wenn einem geholfen wird?
- Was habt ihr als Gruppe gut geschafft?



Kommt Kinder, wir zeigen dem Ungutgeist mal, wie gut wir zusammenhalten können. Wir lassen uns nicht von ihm vergiften! Habt ihr Lust?



Spielanleitung:

Das Spiel funktioniert ähnlich wie der „Stuhltanz“ oder die „Reise nach Jerusalem“:

Im Raum verteilt stehen am Anfang so viele stabile Stühle, wie es Kinder gibt. Zur Musik bewegen sich die Kinder zwischen den Stühlen hindurch. Hört die Musik auf, ist der Boden sofort vom Ungutgeist vergiftet und die Kinder müssen sich schnellstmöglich auf die Stühle retten. Nun klaut aber der Geist jedes Mal einen Stuhl, bis sich z. B. am Schluss sieben Kinder zusammen auf zwei Stühle retten müssen!

Tipp

Da die Mompitze wilde und bunte Musik lieben, gibt es auch die MompHits! Sie eignen sich prima für dieses Spiel und sind als CD erhältlich, aber auch bereits bei vielen Streamingdiensten zu finden.



Lernfelder:

- Impulskontrolle und Selbstbeherrschung
- vorausschauendes Denken
- zurückstehen für ein gemeinsames Ziel
- fremde Ziele annehmen und kooperieren
- lösungsorientiertes Denken
- andere Lösungswege respektieren
- Gemeinschaft stärken
- Toleranz entwickeln

Das braucht es:

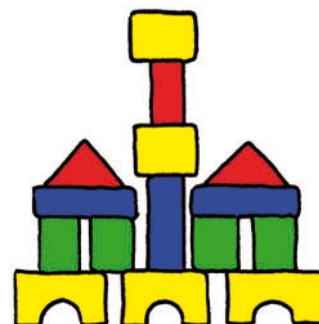
- verschiedene Bauklötze

Fruchtbare Fragen:

- Wie hast du das Pokerface hinbekommen?
- War es schwieriger, den Klotz aufzulegen oder schwieriger, die anderen Klötze nicht verschieben zu dürfen?
- Was denkt ihr, wie gut ist die Aufgabe gelungen?

*Wer pokert, lässt sich nicht in die Karten schauen!
Das heißt, dass niemand sich anmerken lässt, was er denkt, und natürlich auch nichts kommentiert. Genauso machen wir das beim Bauen. Das bringt Ruhe in die Sache und dient dem gemeinsamen Ziel. Probiert es mal aus!*

Mögliche Bauprojekte:
– eine Straße
– geometrische Formen,
z. B. ein Kreis
– eine Treppe
– zwei gleich große Türme
– ein bestimmter Buchstabe
– eine Rakete



Spielanleitung:

Die Kinder sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Jedem Kind wird wahllos ein Bauklotz ausgeteilt. Die Lehrperson erteilt den Kindern verschiedene Bauaufträge, z. B. einen Turm bauen, der höher ist als das größte Kind der Klasse.

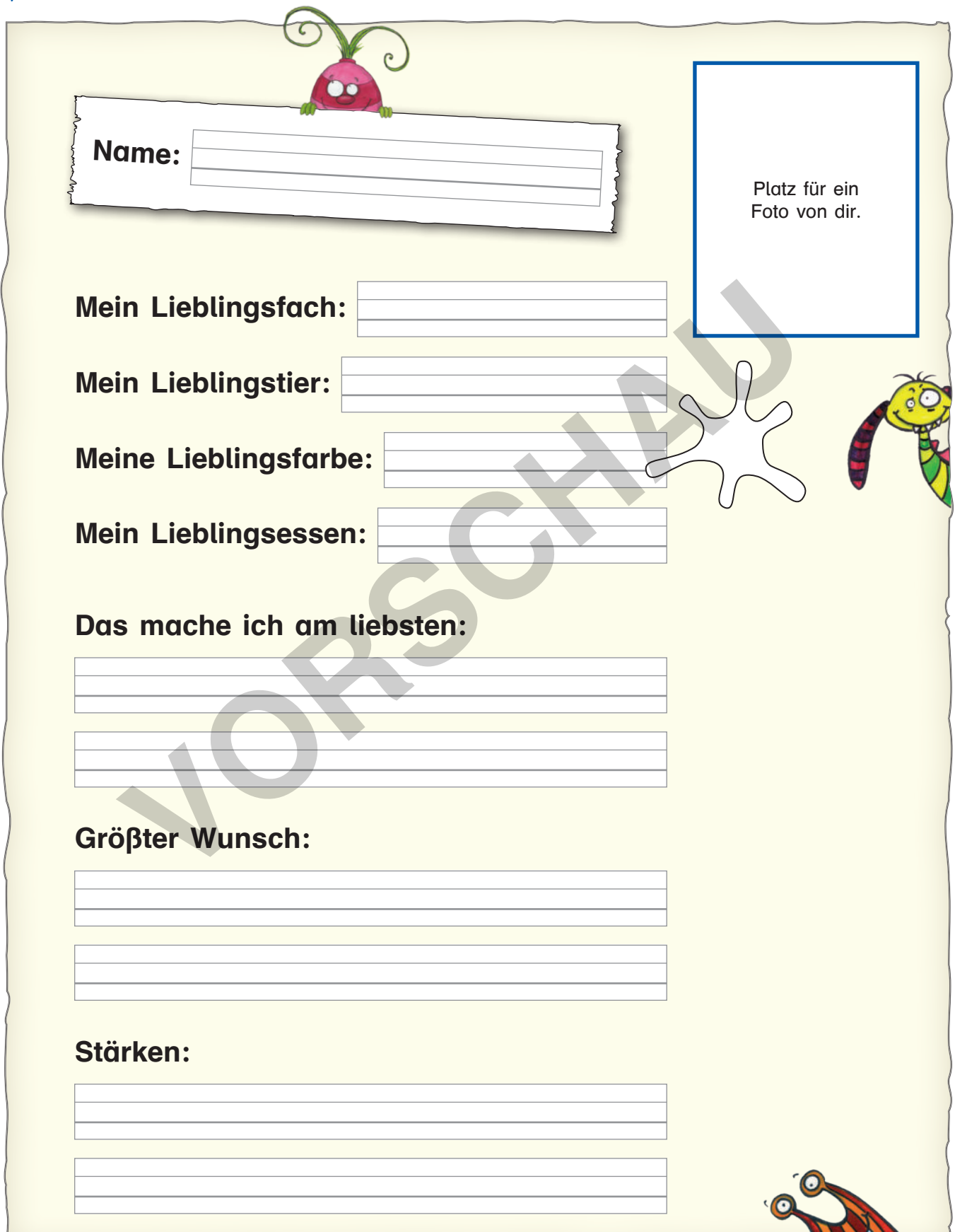
Nun geht es reihum. Klotz für Klotz wird aufgebaut. Es wird immer abgewartet, bis das vorige Kind fertig gelegt hat. Es darf nicht gesprochen werden und auch nicht nonverbal kommuniziert werden. So sitzen alle mit einem „Pokerface“ im Kreis. Wenn ein Klotz liegt, liegt er und darf von niemandem mehr versetzt werden. Wenn etwas misslingt: Einfach kommentarlos wieder von vorne beginnen – neues Spiel, neue Chance.

Zwischen den Runden darf gemeinsam eine Runde ums Bauwerk gegangen werden und in übertriebenen Tönen gelobt werden. Oft endet das in einem fröhlichen Gelächter. Ein mompitziger Lobspruch lautet z. B.: „Monsterstark! Wie mompitzcool ist unsere Brücke denn?!“



Jetzt kennst du Anne. Anne und die anderen Mompitze wollen nun dich kennenlernen.

 **Schreibe, male und klebe dazu in den Steckbrief.**



Name: _____

Mein Lieblingsfach: _____

Mein Lieblingstier: _____

Meine Lieblingsfarbe: _____

Mein Lieblingsessen: _____

Das mache ich am liebsten:

Größter Wunsch:

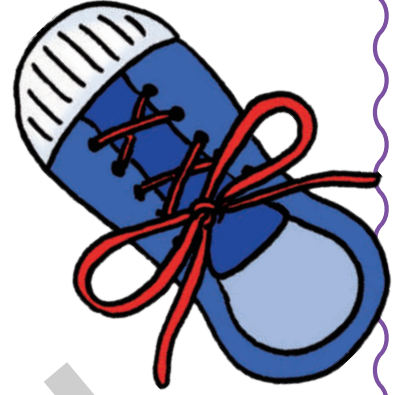
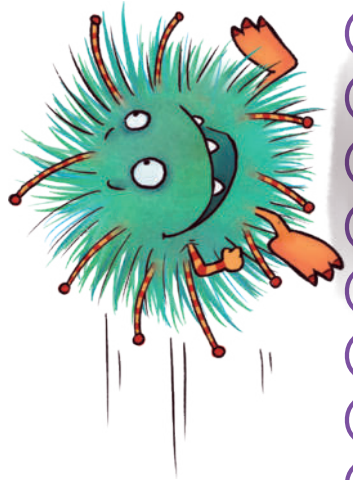
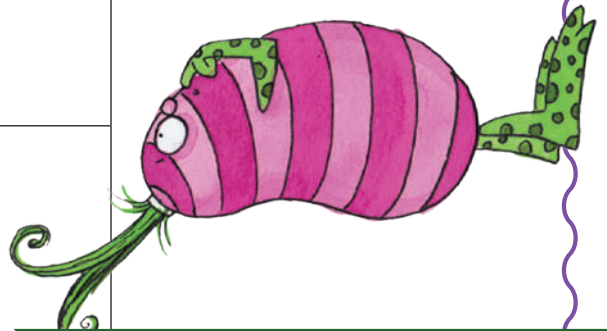
Stärken:

Platz für ein Foto von dir.



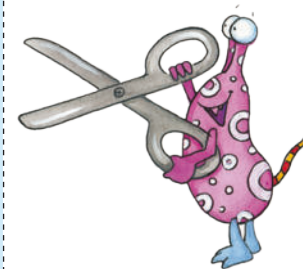
Peter möchte lernen, seine Schuhe zu binden. Anne bringt es ihm bei.
So sieht das Lernprotokoll von Peter und Anne heute aus:

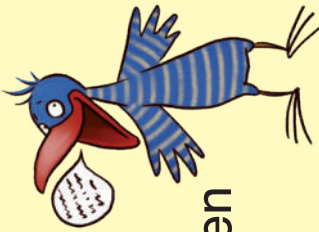
Datum:	01.06.2021	Übungszeit in Minuten:	15	Ich habe getan, was ich kann:	<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Das habe ich heute gelernt:	Ich kann den ersten Knoten binden.	So zufrieden war ich heute mit Anne. Warum?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	So zufrieden war heute mit mir. Warum?	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
									Sie war geduldig.	Er hat dreimal dasselbe gefragt.	



zur Vollversion

<p>Ich arbeite still an meinem Platz.</p>	<p>Ich bewege mich ruhig durch den Raum und renne nicht.</p>	<p>Ich wahre den Frieden.</p>
<p>Ich melde mich, wenn ich etwas sagen möchte, und warte, bis ich dran bin.</p>	<p>Ich befolge die Anweisungen der Lehrpersonen.</p>	<p>Ich halte Ordnung.</p>

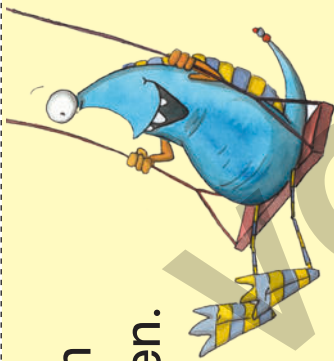




Ich wähle meine
Worte beim Sprechen
sorgfältig.



Wir sprechen
einer nach
dem anderen.



Ich spreche in
Ich-Botschaften.



Wir hören
einander zu.



Wenn jemand
mit mir spricht,
bin ich still.



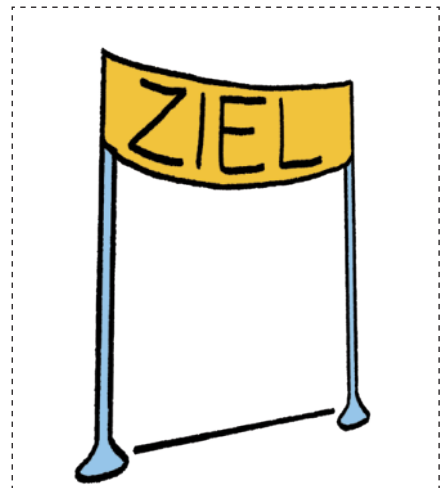
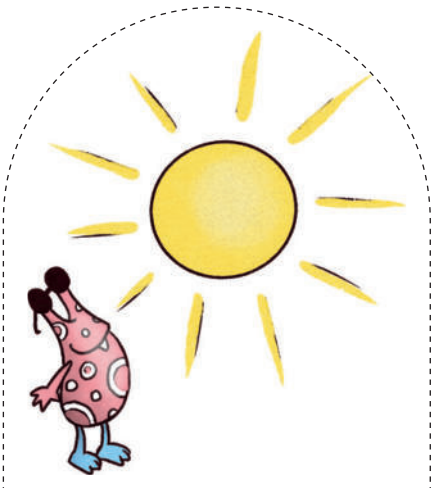
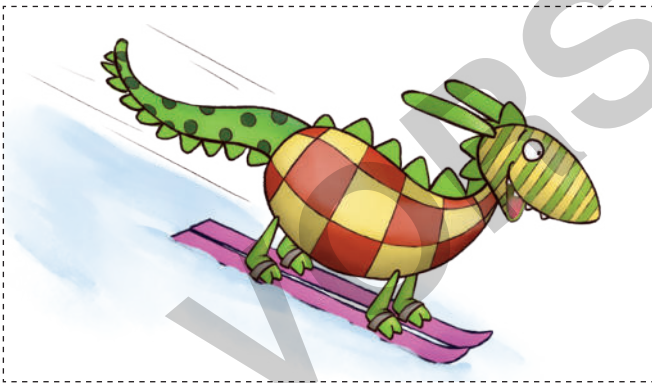
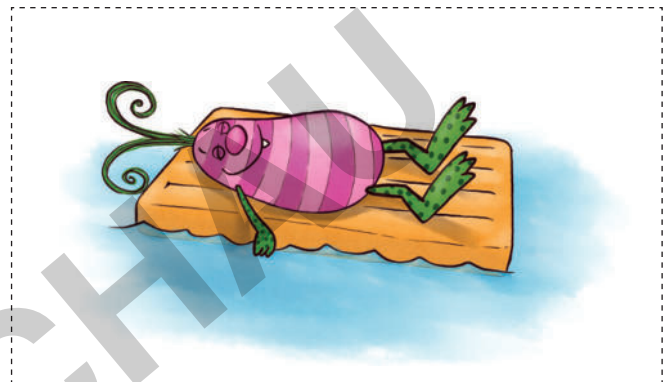
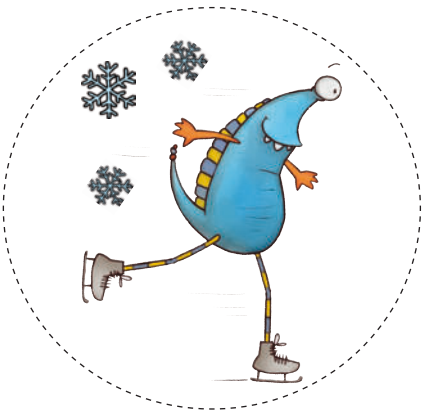
Ich verhalte mich im Klassenzimmer so, dass alle sich wohlfühlen und in Ruhe gearbeitet werden kann.		Das denke ich			So sehen es andere		
Regeln							
	Ich melde mich, wenn ich etwas sagen möchte, und warte, bis ich an der Reihe bin.						
	Ich arbeite still an meinem Platz.						
	Ich befolge die Anweisungen der Lehrpersonen.						
	Ich bewege mich ruhig durch den Raum und renne nicht.						
	Ich halte Ordnung.						
	Ich wahre den Frieden.						

VORSCHAU

Super!

Das klappt schon gut.

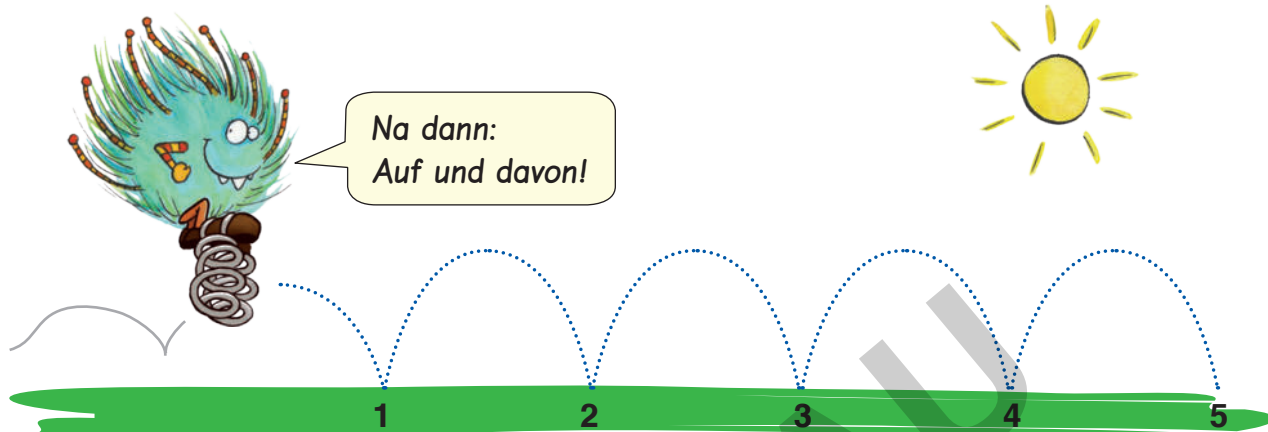
Das geht noch besser: Da arbeite ich noch dran.





Name:

Mein Ziel:

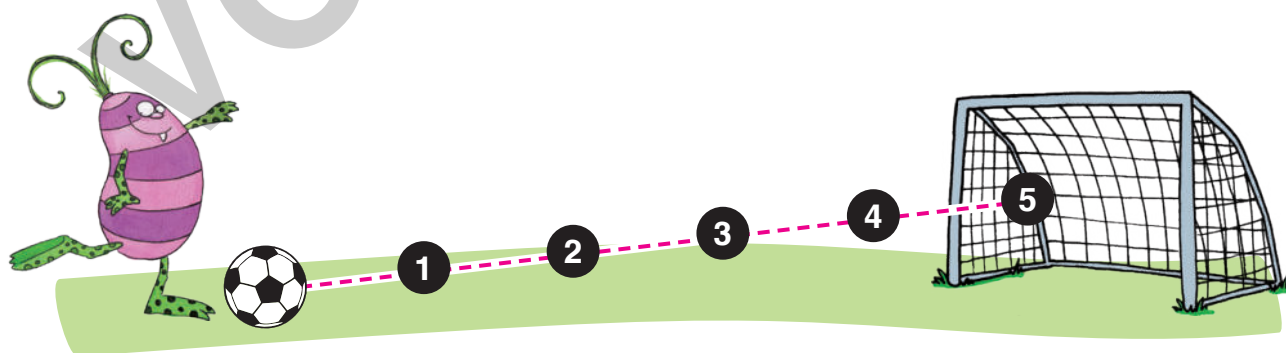


Immer, wenn ich nach einer Stunde zwei Stunden einem Halbtage einem Schultage
mein Ziel erreicht habe, fahre ich mit einem Stift bis zur nächsten Zahl.

Wenn Anne am Ziel ist, bekomme ich eine Belohnung. Meine Belohnung ist:

Name:

Mein Ziel:

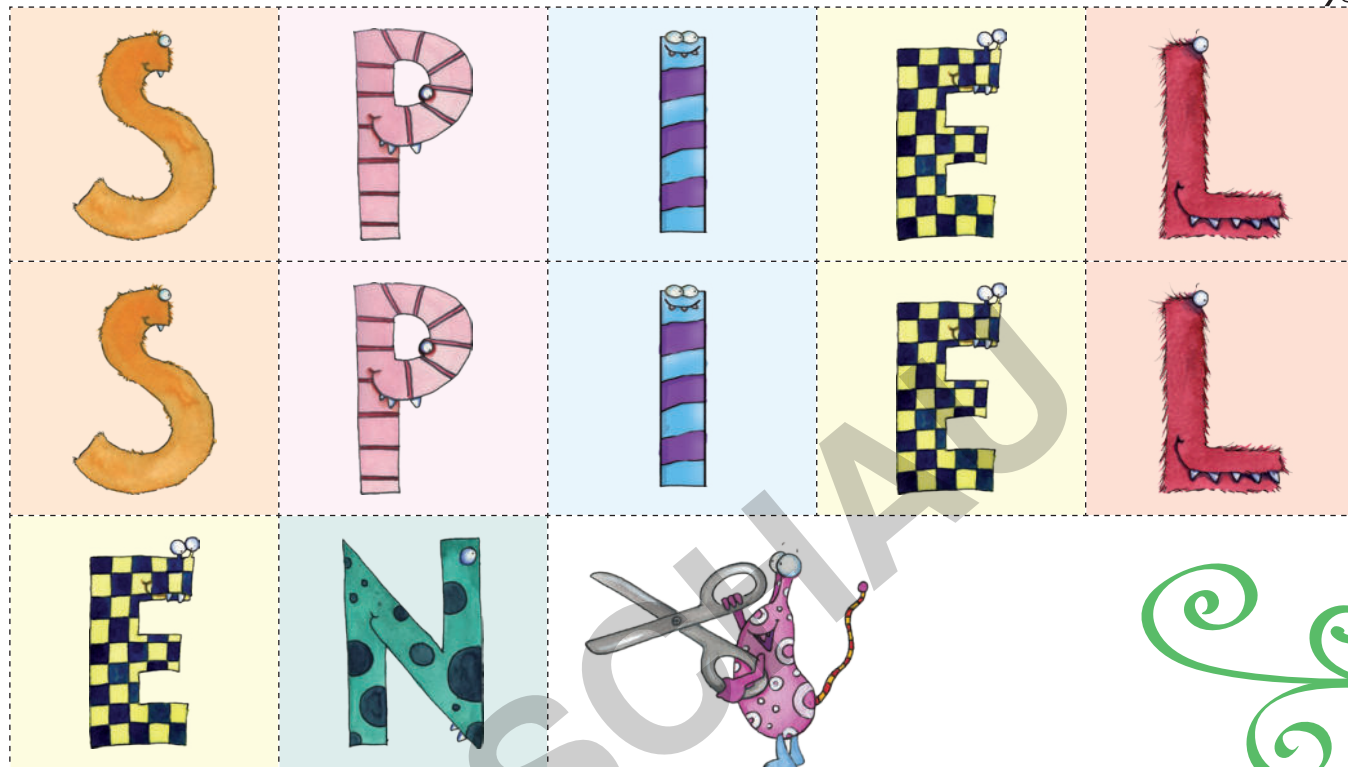


Immer, wenn ich nach einer Stunde zwei Stunden einem Halbtage einem Schultage
mein Ziel erreicht habe, fahre ich mit einem Stift bis zur nächsten Zahl.

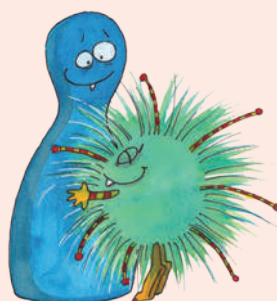
Wenn Lisa ein Tor geschossen hat, bekomme ich eine Belohnung. Meine Belohnung ist:



Um die Kinder mit einem Spiel zu belohnen, kann man sie entweder so lange Buchstaben sammeln lassen, bis sie ein Spiel erspart haben, oder aber als Belohnung für besonders fleißige Stunden den fertigen Gutschein ausschneiden, kopieren, laminieren und in gegebenen Momenten als Überraschung der Klasse zeigen.



BELOHNUNG
für fleißiges Arbeiten:



SPIELRUNDE!





Johannes weiß manchmal nicht genau, was er tun muss, wenn er eine schriftliche Aufgabe erhält. Doch Anne hat ihm einen Plan gezeichnet. Das hilft! Probiere den Plan doch auch mal aus!



Wenn Johannes eine schriftliche Aufgabe bekommt, machst er das so:

Ganzes Blatt anschauen und Text lesen.

Überlegen!

Wo fange ich an?

Der Reihe nach arbeiten!

Manfred ist auch in Annes Klasse. Er möchte sich gerne besser am Unterricht beteiligen. Er hat immer gute Ideen. Doch sein Mund ist oft schneller als sein Arm. Dann ruft er einfach rein. Folgender Plan hat ihm geholfen. Hilft er dir auch?

Wenn Manfred im Unterricht etwas sagen möchte, macht er das jetzt so:



①



②



③

warten!

warten!

● sprechen