



DOWNLOAD

Cathrin Spellner

16 weitere Kommunikations- spiele

Neue Übungen zur Schaffung eines
besseren Lernklimas

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



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

Vorwort	2
----------------------	---

Didaktisch-methodischer

Kommentar	4
------------------------	---



Kommunikationsübungen

Der Code	6
Hallo Peter!	6
Ohne Atmen	7
Interview	7
Ballwerfen	8
Brücke bauen	8
Hinkende Schlangen	9
Alle auf einem Tuch	9
Ballonauftrieb	10
Geknotetes Seil	10
Pantomimen-Post	11
Wirre Buchstaben	11
Nur ein Wort	12
Ja! Nein! Richtig!	12
Wettspiele	13
Nur Atempausen erlaubt	13

Download
zur Ansicht

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

Der Anspruch der Kollegen liegt 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.

Deswegen wurde zunächst der Band „Schnelle Spiele für ein besseres Lernklima“ (ISBN 978-3-403-23186-8) veröffentlicht. Der vorliegende Band ist als Ergänzung zu diesem Band zu sehen. Zusätzlich bietet der zweite Band nun auch Spiele zu Auflockerung und zur Entspannung.

Auch 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.

Der Unterschied zum Vorgängerband ist, dass keine Stationenarbeit vorgeschlagen wird. Diese Spiele können aber leicht als solche zusammengestellt werden.

Bei dem Stationenlauf arbeiten die Schüler überwiegend selbstständig und eigenverantwortlich an Stationen. Selbstständig bzw. eigenverantwortlich bedeutet hier, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich Informationen beschaffen, diese aufbereiten und Arbeitsergebnisse selbstständig überprüfen können, d. h. wenn sie selbstständig arbeiten und lernen können.

Mithilfe von Spielen und Übungen, die auch in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form der Stationenarbeit zu ermöglichen.

Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele aus dem Buch heraus und stellen Sie sich Ihren eigenen Stationenlauf zusammen.

Dafür stellen wir Ihnen einen Laufzettel zur Verfügung, den Sie entsprechend ausfüllen und Ihren Schülern als Kontroll- und Planungshilfe an die Hand geben können.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den einzelnen Bereichen 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 erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und zu weiteren 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.

Laufblatt

Name: _____

Datum: _____ Klasse: _____

Station	Name der Station	Name deines Partners
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Download zur Ansicht

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 Maße 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 Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen und 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;
- 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 es, 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 Fertigungsübungen ablösen, wodurch dem Schüler ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen 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.

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 Verantwortungsbewusstsein für andere.

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

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerbsorientiert 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 Wettbewerb 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 Unterrichts 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 Werteeinstellungen 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 und Einsatzbereitschaft kommen zum Tragen.

Spiele leisten auch 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 eingelöst werden.



Der Code

Am Anfang der Woche überlegt sich ein Schüler einen bestimmten Zahlencode. Er darf aus den Zahlen 0 bis 9 zusammengesetzt sein. Es empfiehlt sich, einen Code zu wählen, der nicht länger als 5 Zahlen ist.

Der Schüler notiert seinen Code und schreibt ihn Ihnen auf.

Seine Klasse soll nun über eine Woche hinweg versuchen, den Code zu knacken. Sie dürfen ihrem Mitschüler dafür so viele Fragen stellen, wie sie wollen. Aber sie dürfen nicht fragen: „Ist der Code xxxxx?“ oder „Ist die xte Zahl y?“

Am letzten Tag der Woche dürfen alle Schüler einen Tipp abgeben, indem sie den Code auf einem Zettel mit ihrem Namen notieren.

Variation: Je nachdem wie schnell Ihre Schüler beim Knacken solcher Codes sind, legen Sie die Länge fest. Um die Schwierigkeit zu steigern, können sich auch mehrere Schüler einen Code ausdenken. Oder Sie lassen auch Buchstaben zu.

Material: Papier, Stifte

Hinweis: –

Hallo Peter!

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Sie gehen nun innen im Stuhlkreis herum. Bei einem beliebigen Schüler bleiben Sie stehen, verbeugen sich und begrüßen ihn mit seinem Namen (z. B. „Hallo Peter!“).

Ihr Schüler steht nun auf und läuft entgegen Ihrer Laufrichtung im Stuhlkreis. Auch Sie laufen weiter.

Wenn Sie sich wieder begegnen, verbeugen Sie sich und begrüßen sich mit „Hallo!“.

Nun dürfen Sie sich setzen und ihr Schüler begrüßt den nächsten Schüler.

Jeder Schüler soll einmal begrüßt werden und einmal begrüßen. Am Ende des Spiels werden Sie dementsprechend von einem Ihrer Schüler begrüßt.

Variation: Dies kann man auch gut zur Verabschiedung am Ende eines Schultages einsetzen. Das „Hallo!“ ersetzen Sie dann mit „Auf Wiedersehen!“.

Material: Stühle

Hinweis: –



Ohne Atmen

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Sie gehen nun innen im Stuhlkreis herum. Dabei nennen Sie den Namen von jedem Schüler, an dem Sie vorbeikommen. Allerdings dürfen Sie nicht ein einziges Mal einatmen.

Wenn Ihr Atem nicht mehr ausreicht, bleiben sie bei dem Schüler stehen, dessen Namen Sie als nächstes hätten nennen müssen.

Nun ist dieser Schüler an der Reihe und Sie setzen sich auf seinen Platz.

Wer kann die meisten Namen aufzählen?

Variation: –

Material: Stühle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schüler nicht zu lang den Atem anhalten.

Interview

Je zwei Schüler setzen sich gegenüber. Die Schüler sollen sich gegenseitig interviewen, aber dabei Fragen stellen, bei denen sie die Antwort noch nicht kennen. Meist kennen sich Mitschüler so gut, dass sie die Hobbys, Lieblingstiere etc. kennen. Das soll hier vermieden werden.

Mögliche Fragen könnten sein:

- Wer ist dein Vorbild?
- Was hast du gestern Abend gemacht?
- Wenn du König von Deutschland wärst, was würdest du machen?
- Was würdest du machen, wenn du auf einmal ganz viel Geld gewinnen würdest?

Die Schüler sollen sich gegenseitig solche Fragen stellen. Im Anschluss daran geht das Paar mit einem weiteren Paar zusammen und stellt sich gegenseitig vor, was sie in den Interviews voneinander erfahren haben.

Variation: Sie können auch ein beliebiges Diskussionsthema vorgeben, was dann in den Vierergruppen vorgestellt wird.

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schüler respektvoll mit den neu gewonnenen Informationen umgehen. Weisen Sie auch darauf hin, dass unangenehme Fragen nicht beantwortet werden müssen.



Ballwerfen

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf und können sich dabei ansehen. Sprechen ist verboten.

Die Schüler werfen sich nun einen Ball zu, den es aber in Wirklichkeit nicht gibt. Durch Mimik und Gestik verraten sie, ob es ein schwerer, leichter, großer oder kleiner Ball ist.

Derjenige, der den erdachten Ball fängt, muss entsprechend richtig reagieren. Der Werfer signalisiert ihm dies durch Kopfnicken.

Dann darf er den Ball weiterwerfen. Dabei kann sich der Ball jedoch in Gewicht und Größe verändern.

Die Schüler müssen also genau auf den Werfer achten. Denn er zeigt ihnen, um was für einen Ball es sich handelt und schaut natürlich auch den Schüler an, der ihn fangen soll. Der Werfer muss immer signalisieren, ob sein Gegenüber ihn auch verstanden und den richtigen Ball gefangen hat.

Variation: Sie können auch einen anderen beliebigen imaginären Gegenstand zum Werfen wählen.

Material: –

Hinweis: –

Brücke bauen

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Schülern aufgeteilt.

Jede Gruppe erhält fünf Blatt Papier, eine Schere, ein Klebeband, einen Zollstock und zwei Tische.

Aufgabe ist es, dass jede Gruppe eine Brücke zwischen zwei Tischen baut, die etwa 50 cm entfernt voneinander stehen. Diese Brücke muss so stabil sein, dass sie die Schere, das Klebeband und den Zollstock trägt.

Die Brücke darf aber auch die Schere, das Klebeband und den Zollstock als Bauelemente beinhalten.

Welcher Gruppe gelingt dies am schnellsten?

Variation: Sie können auch andere Rahmenbedingungen (z. B. Entfernung der Tische voneinander, Materialien) schaffen.

Material: pro Gruppe Papier, Schere, Klebeband, Zollstock und zwei Tische

Hinweis: –



Hinkende Schlangen

Teilen Sie die Klasse in zwei bis drei Gruppen auf.

Die Schüler stellen sich nun hintereinander auf und fassen sich an den Schultern. Anschließend winkelt jeder Schüler ein Bein an, sodass er nur noch auf einem Bein steht.

Nun sollen die Schlangen durch den Raum hüpfen. Wenn die Schlangen sicher im Bewegungsablauf sind, lassen Sie die Schlangen zu einem Wettrennen antreten. Geben Sie aber einen kurzen Moment zum Durchschnaufen und Entspannen.

Die Schlangen stellen sich dazu an einem Ende vom Raum auf und sollen zum gegenüberliegenden Ende als eine Gruppe hüpfen. Lässt ein Gruppenmitglied seinen Vordermann los oder muss sein Bein absetzen, muss diese Schlange ausscheiden oder von vorn beginnen.

Es ist außerdem nicht erlaubt, die Beine während des Hüpfens zu wechseln.

Variation: Sie können am Anfang die Schlangen auch mit beiden Beinen hüpfen lassen. Das ist oft sinnvoll, weil es wesentlich einfacher ist.

Material: –

Hinweis: –

Alle auf einem Tuch

Legen Sie ein Tuch auf den Boden.

Die Schüler sollen nun folgende Frage klären: Wie viele Mitschüler können sich auf dieses Tuch stellen, ohne dass auch nur ein Fuß außerhalb des Tuchbereiches ist? Bedingung: Die Schüler müssen fünf bis zehn Sekunden in ihrer Position bleiben können.

Lassen Sie zunächst jeden Schüler schätzen und notieren Sie die Antworten an der Tafel.

Nun kann das Spiel losgehen. Wer hat am besten geschätzt?

Variation: Sie können das Tuch so groß, wie Sie möchten, gestalten. Um es den Schülern schwieriger zu machen, können Sie das Tuch kleiner falten.

Material: ein altes, großes Tuch

Hinweis: –



Ballonauftrieb

Es gehen vier bis fünf Schüler in einer Gruppe zusammen.

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Dabei dürfen sie sich ganz dicht aneinanderstellen oder aber auch Abstand halten. Wichtig ist, dass sie sich an den Händen fassen.

In die Mitte des Kreises wird ein Ballon gelegt. Dieser soll jetzt mit den Körpern der Schüler nach oben, über den Köpfen der Schüler hinweg aus dem Kreis befördert werden. Dabei dürfen die Hände und Arme allerdings nicht eingesetzt werden.

Welche Gruppe zeigt sich am geschicktesten?

Bei dieser Übung darf gesprochen werden.

Variation: –

Material: ein Luftballon pro Gruppe

Hinweis: Manchen Schülern ist der enge Körperkontakt unangenehm. Deswegen ist es wichtig, dass die Schülergruppen gut harmonisieren.

Geknotetes Seil

Teilen Sie Ihre Klasse in drei bis vier Gruppen auf.

Jede Gruppe erhält ein Seil. Ziel ist es, in der Mitte des Seils einen Knoten zu binden, ohne dass die Schüler das Seil loslassen. Das bedeutet, dass jeder Schüler immer mindestens eine Hand am Seil haben muss.

Welche Gruppe ist am Schnellsten?

Anschließend soll das Seil wieder entknotet werden.

Variation: Zwischen jedem Schüler soll ein Knoten sein. Anschließend soll dieser wieder entknotet werden.

Material: ein Seil pro Gruppe

Hinweis: –



Pantomimen-Post

Drei Ihrer Schüler schicken Sie vor die Tür.

In der Klasse beraten Sie sich mit Ihren Schülern leise, welche Pantomime nachgestellt werden soll.

Nachdem Sie sich geeinigt haben, stellt entweder ein Schüler allein die Pantomime nach oder alle Schüler werden zur Pantomime. Bei der zweiten Möglichkeit müssen alle das Gleiche machen und nicht gemeinsam die Pantomime darstellen.

Nun wird der erste Schüler hereingerufen. Ihm wird die Pantomime vorgeführt.

Jetzt wird der zweite Schüler hereingerufen. Der erste Schüler stellt ihm die Pantomime vor. Als nächstes wird der dritte Schüler hereingeholt. Der zweite Schüler stellt für ihn die Pantomime dar.

Der dritte Schüler macht die Pantomime ebenfalls nach und sagt, was es darstellen soll.

Wurde die Pantomimen-Post richtig weitergegeben?

Variation: Ähnlich der Stillen Post setzen sich die Schüler hintereinander mit dem Blick zum Rücken der Vordermanns. Der hintere Schüler stellt pantomimisch etwas für seinen Vordermann dar. Dieser gibt es weiter. Kommt beim ersten Schüler die Pantomime richtig an?

Material: –

Hinweis: –

Wirre Buchstaben

Jeder Schüler denkt sich ein Wort aus und schreibt es auf ein Blatt Papier.

Anschließend schreibt ein Schüler die Buchstaben seines Wortes durcheinander an die Tafel.

Seine Mitschüler sollen nun das Wort erraten. Der Schüler, der es richtig geraten hat, darf nun die Buchstaben seines Wortes durcheinander an die Tafel schreiben und raten lassen.

Variation: Sie können auch ganze Sätze erraten lassen. Dabei müssen die Schüler aber jedes einzelne Wort kenntlich machen.

Material: Stift, Papier, Tafel, Kreide

Hinweis: –



Nur ein Wort

Zwei Schüler finden sich zusammen. Sie müssen sich nun leise austauschen und dabei ein Wort finden, das gleich geschrieben wird, aber zwei Bedeutungen hat (Teekesselchen).

Mögliche Wörter wären:

- Schloss = Gebäude aber auch Türschloss
- Steuer = Lenkrad oder Abgaben
- Tau = Seil oder Niederschlag am Morgen
- Mutter = Leibliche Mutter oder Gegenstück zur Schraube
- Bank = Sitzgegenstand oder Geldinstitut

Nachdem sich die Paare auf ein Wort geeinigt haben, soll jeweils ein Paar sein Wort der Klasse beschreiben ohne es dabei selbst zu nennen.

Die Gruppe, die das Wort erraten hat, darf als nächstes ihr Wort beschreiben.

Variation: Sie können selbstverständlich auch Kleingruppen bilden.

Material: Stift, Papier, Tafel, Kreide

Hinweis: Unter dem Suchbegriff „Homonym“ finden Sie im Internet eine Vielzahl weiterer Beispiele.

Ja! Nein! Richtig!

Jeder Schüler denkt sich einen Gegenstand aus und schreibt ihn auf ein Blatt Papier.

Ein Schüler setzt sich nun vor seine Mitschüler. Diese dürfen ihm eine vorher festgelegte Anzahl an Fragen stellen. Zählen Sie bitte mit, damit nicht zu viele aber auch nicht zu wenige Fragen gestellt werden.

Der Schüler darf die Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Nachdem er die Anzahl an Fragen beantwortet hat, dürfen sich seine Mitschüler kurz beraten.

Seine Mitschüler haben nun drei Versuche, den richtigen Gegenstand zu benennen.

Variation: Sie müssen sich nicht nur auf Gegenstände fixieren. Auch Personen können erraten werden. Wichtig ist, dass den Schülern die Kategorie vorher bekannt ist.

Material: Stift, Papier

Hinweis: Je mehr Fragen Sie zulassen, desto einfacher ist das Spiel.



Wettspiele

Die Schüler sollen hierbei ins Gespräch kommen, Spaß haben und auch entspannen können.

Jeder Schüler geht auf einen Mitschüler zu, sodass immer zwei Schüler miteinander im Gespräch sind.

Ein Schüler sagt z. B. zum anderen: „Ich wette, dass ich länger als du die Luft anhalten kann.“ Nun gehen beide Schüler dieser Wette nach und überprüfen die These. Anschließend spricht der andere Schüler eine Wette aus, die es zu überprüfen gilt.

Weitere Wetten können sein:

Ich wette, dass ich

... länger auf einem Bein stehen kann!

... schneller fünf Sätze aufschreibe!

... weiter springen kann, etc.

Anschließend suchen sich die Schüler einen neuen Gesprächspartner.

Variation: –

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Wetten nicht ungerecht und verletzend sind oder unter die Gürtellinie gehen.

Nur Atempausen erlaubt

Zwei Schüler gehen in eine Gruppe zusammen. Sie setzen sich gegenüber.

Nun sollen die Schüler ihrem Gegenüber irgendetwas erzählen. Beide Schüler reden gleichzeitig. Dabei dürfen sie keine Pause machen, nur Atempausen sind dabei erlaubt.

Ziel ist es, den anderen Schüler so aus dem Konzept zu bringen, dass er eine Pause macht. Er ist damit ausgeschieden bzw. hat verloren.

Für interessante Gespräche sollte sich die Klasse zu Beginn des Spieles auf ein Thema einigen. So ist es den Schülern möglich, Argumente des Gegenübers mit in ihre Rede einzubauen.

Variation: Je mehr Schüler gegeneinander reden, desto schwieriger wird es, selbst nicht ins Stocken zu geraten. Mehr als fünf Schüler sind jedoch dabei nicht zu empfehlen.

Material: –

Hinweis: Bei diesem Spiel kann es etwas lauter hergehen, darum sollte nicht die ganze Klasse auf einmal das Spiel spielen, sondern einzelne Gruppen nacheinander. Weisen Sie darauf hin, dass nicht geschrien werden darf. Das Spiel kann auch als Zuhörer sehr unterhaltsam sein.



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

© 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.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 23356DA3

www.persen.de