



DOWNLOAD

Cathrin Spellner

6 weitere Zuordnungsspiele

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



Zuordnungsspiele

Woldecke 6

Schwebende Ballons 6

Karten ziehen 7

Gleicher Stoff 7

Gegensätze 8

Stuhlgruppen 8

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 zweifeln.

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.



Woldecke

Nehmen Sie zwei Freiwillige aus Ihrer Klasse. Achten Sie dabei darauf, dass diese Schüler nicht schon immer zusammenarbeiten. Ist die Anzahl der Schüler ungerade, suchen Sie nur einen Freiwilligen.

Den Rest der Klasse teilen Sie in zwei Gruppen auf.

Die beiden Freiwilligen (bzw. Sie und ein Freiwilliger) halten nun eine Decke senkrecht zwischen die beiden Gruppen, sodass diese sich nicht sehen können.

Die Schüler sollen sich nun noch einmal durchmischen und erst dann an die Woldecke herantreten.

Durch Ertasten an der Woldecke finden die Schüler einen Partner. Haben alle Schüler einen Partner gefunden, wird die Decke fallengelassen.

Variation: Wenn Sie eine Gruppe mit vier Schülern suchen, dann bilden die Paare erneut Gruppen und Sie wiederholen das Prozedere.

Material: Woldecke

Hinweis: –

Schwebende Ballons

Jeder Schüler erhält einen Ballon, den er zunächst aufbläst. Anschließend sollen die Schüler die Ballons beschriften. Wenn Sie zum Beispiel drei Gruppen mit je fünf Schülern benötigen, dann müssen die Zahlen 1 bis 3 jeweils fünfmal auf die Ballons geschrieben werden, aber nur eine Zahl pro Ballon.

Hat jeder Schüler einen beschrifteten Ballon in der Hand, starten Sie die Musik.

Alle Schüler bewegen sich nun durch den Raum und spielen die Ballons in die Luft. Kein Ballon sollte den Boden berühren. Die Ballons sollten aber schön durcheinander fliegen, sodass kein Schüler zwingend immer seinen Ballon schlägt.

Wenn Sie die Musik stoppen, muss sich jeder Schüler einen Ballon nehmen.

Nun ordnen sich die Schüler entsprechend der Zahlen zu (Gruppe 1 sind die Ballons mit der Zahl 1, Gruppe 2 sind die Ballons mit der Zahl 2, Gruppe 3 sind die Ballons mit der Zahl 3).

Variation: Haben Sie eine kleine Schülergruppe, können Sie alternativ auch mit den Ballonfarben arbeiten. Wenn Ihre Klasse aus 12 Schülern besteht und sie drei Gruppen brauchen, dann suchen Sie vier Ballons mit gleicher Farbe aus.

Material: ein Luftballon pro Schüler, Permanentmarker, Musik

Hinweis: –



Karten ziehen

Jeder Schüler erhält eine Karte von Ihnen. Diese muss er sich sehr genau merken.

Anschließend sammeln sie alle Karten wieder ein.

Je nachdem wie viele Schüler in einer Gruppe sein sollen, ziehen Sie nun Karten aus dem Stapel heraus. Diese Schüler, deren Karten Sie gezogen haben, bilden eine Gruppe.

Ziehen Sie anschließend die nächste Gruppe usw.

Variation: Natürlich können Sie auch nach den Kartenbildern die Gruppen bilden. Zum Beispiel: Alle, die Karo haben, gehen zusammen. Alle, die eine neun haben, gehen zusammen.

Material: Kartenspiel

Hinweis: –

Gleicher Stoff

Suchen Sie sich verschiedene Stoffreste. Je Gruppe brauchen Sie einen Stoffrest.

Zerschneiden Sie jeden Stoff in so viele Stoffteile, wie Sie Gruppenmitglieder brauchen.

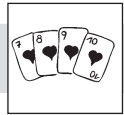
Legen Sie die Stoffteile in einen Schuhkarton oder einen Kasten. Durchmischen Sie die Stoffteile gut.

Lassen Sie nun die Schüler je ein Stoffteil ziehen. Stoffteile, die aus dem gleichen Stoff sind, bilden eine Gruppe.

Variation: Statt Stoffresten können Sie auch Wollfäden ziehen lassen.

Material: Stoffreste, die der Anzahl der Gruppenmitglieder und Gruppen entsprechen, Schuhkarton/Kasten

Hinweis: –



Gegensätze

Je zwei Schüler sollen sich zusammenfinden.

Damit die Schüler aber nicht nur zusammengehen, weil sie sich besonders mögen, sollen die Schüler mit dem Gegensatz-Merkmal begründen, warum sie sich zusammengehtan haben.

Zum Beispiel gehen zwei Schüler zusammen, weil der eine groß und der andere klein ist. Die Begründungen dürfen aber nicht verletzend sein (z. B. „Ich bin klug und der ist doof.“).

Variation: Auch Gemeinsamkeiten können hier ein Kriterium bilden.

Material: –

Hinweis: –

Stuhlgruppen

Stellen Sie so viele Stühle in so vielen Gruppen zusammen, wie Sie benötigen.

Ihre Schüler sollen sich nun zu Musik im Raum bewegen. Achten Sie darauf, dass nicht unbedingt nur befreundete Schüler miteinander laufen. Jeder soll für sich laufen und dabei den Blick auf den Boden senken.

Wenn Sie die Musik ausstellen, soll sich jeder Schüler einen Stuhl in den Stuhlgruppen suchen. Diese Gruppen arbeiten anschließend zusammen.

Variation: –

Material: Stühle in Stuhlgruppen, Musik

Hinweis: –



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.: 23356DA5

www.persen.de