

EINFÜHRUNGSÜBUNGEN KENNENLERNEN



Ziel

Die SuS*, die sich noch nicht so gut kennen, gehen unvoreingenommen aufeinander zu. Erste Hemmungen werden beseitigt.

Aufeinander zugehen üben

Die folgenden Übungen sind gut geeignet, wenn sich die SuS* Ihrer Klasse noch nicht so gut kennen oder wenn neue SuS* in eine bereits bestehende Klassengemeinschaft hinzukommen. Kennenlernspiele „fördern den Lernprozess der Kooperation, indem sie einzelne soziale und kommunikative Aspekte und Fertigkeiten einüben lassen. Schüler*innen lernen aufeinander einzugehen, sich gegenseitig erst zu nehmen, gemeinsam zum Erfolg zu kommen, aber auch sich besser verstehen und kennen.“

Das Ziel der hier vorgestellten Übungen ist, dass die SuS* auf ungewöhnliche Art und Weise Informationen übereinander erhalten und so die Scheu voreinander verlieren. Manchmal kann es auch als Lehrkraft schwierig werden, sich alle neuen Namen zu merken. Das liegt nach dem Ansatz des Neuropsychologen Josef Kessler von der Uniklinik Köln daran, dass Namen zu abstrakt sind, um sie sich zu merken. Dass man sich Namen schlechter merken könne, habe mit der Evolution zu tun. „Zuerst war es das Gesicht, und dann kam sehr spät der Name dazu.“ Spielen Sie als Lehrkraft die Spiele mit, damit die SuS*

- 1 Traub, Silke (2004): Unterricht kooperativ gestalten – Hinweise und Anregungen zum kooperativen Lernen in Schule, Hochschule und Lehrerbildung. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- 2 Die Welt (27.03.2012): Warum wir uns Namen einfach nicht merken können. URL: <http://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article13947274/Warum-wir-uns-Namen-einfach-nicht-merken-koennen.html> (zuletzt abgerufen am 20.02.2020).

auch Sie besser kennenlernen und einschätzen können. Der Vorteil dieser Übungen ist, dass sie leicht verständlich sind.

Vielleicht stellen Sie fest, dass einzelne Cliquen und Gruppen in Ihrer Klasse einander nicht mögen. Der bloße Kontakt zwischen Personen reicht (leider) oftmals nicht aus, um Feindseligkeiten oder Vorurteile zu beseitigen. In diesem Handbuch sind viele Übungen, die als Kooperationsaufgaben angelegt sind (siehe Kapitel „Kooperationsfähigkeiten stärken“ im Modul 5.3). Kooperationsübungen eignen sich wunderbar, um gemeinsame Ziele ausschließlich durch Teamarbeit zu erreichen. Es ist auch hilfreich, wenn Sie die Kleingruppen, die für manche Übungen notwendig sind, heterogen besetzen. Dann grenzen sich bereits bestehende Cliquen und Gruppen nicht noch weiter voneinander ab. In diesem Handbuch steht nicht nur die Wissensvermittlung im Vordergrund, sondern auch die Sympathie zwischen den SuS* und die soziale Selbstwirksamkeit.



Checkliste für die erste Stunde in einer neuen Klasse:

- Welche SuS* sind in der Klasse? Welche Kenntnisse bringen sie mit? Wie ist die Klasse zusammengesetzt? Welche Erwartungen haben Sie? Welche haben die SuS*? Wie wird das Projekt erarbeitet? Welche Materialien brauchen wir? Was ist das Ziel des Workshops? Welche Themen werden bearbeitet und wie?



variabel



Materialbedarf: gering

Decke umdrehen

 **Material:** Eine Decke  **Zeit:** 15–20 Minuten

1. Alle SuS* stellen sich auf eine Decke. Bilden Sie je nach Größe der verwendeten Decke Gruppen von 8-12 SuS* je Durchgang. Die SuS* sollten sehr wenig Platz auf der Decke haben.
2. Nun müssen die SuS* versuchen, die Decke umzudrehen, ohne diese zu verlassen.
3. Geben Sie den SuS* kurz Zeit, um zu planen, wie sie das Problem lösen wollen.
4. Wurde die Decke umgedreht, ist das Spiel gewonnen.

Der Steckbrief

 **Material:** Notizpapier, Stifte  **Zeit:** 15 Minuten

1. Alle SuS* sollen einen Steckbrief von sich (kreativ) gestalten – aber vorerst soll niemand ihren bzw. seinen Namen darauf schreiben.
2. Die SuS* sollen spannende und ungewöhnliche Fakten über sich auf den Steckbrief schreiben (z. B. „Ich gehe zweimal am Tag mit meinem Hund in den Park.“ oder „Meine Schwester studiert in Paris.“). Die Fakten sollten möglichst nicht zu eindeutig sein, damit der Ratespaß im Anschluss umso größer ist.
3. Wenn alle SuS* fertig sind, sammeln Sie die Steckbriefe ein. Heben Sie einen Steckbrief nach dem anderen hoch und lesen Sie ihn vor. Die SuS* sollen nun überlegen, wer mit dem Steckbrief gemeint ist.
4. Wenn alle Steckbriefe zugeordnet sind, können diese noch verziert werden (z. B. mit einem Foto der Schülerin* bzw. des Schülers*).

Freches Nüsschen

 **Material:** 1 Tüte mit Nüssen  **Zeit:** 15 Minuten

1. Geben Sie eine Tüte mit Nüssen herum. Jede*r darf sich so viele Nüsse nehmen, wie sie oder er möchte. Es sollten jedoch alle SuS* etwas abbekommen. Die Nüsse sollen nicht sofort gegessen werden.
2. *Achtung:* Befragen Sie die SuS* vorher nach Allergien. Alternativ können Sie auch andere Knabbereien einsetzen. Verzichten Sie jedoch nach Möglichkeit auf Fruchtgummi, da dies Gelatine enthält.
3. Nachdem alle SuS* sich Nüsse genommen haben, müssen alle SuS* so viele Sachen über sich erzählen, wie sie Nüsse in der Hand halten (z. B. Hobby, Wohnort, Lieblingstier etc.).

Sortierung

 **Material:** ---  **Zeit:** 10–20 Minuten

1. Die SuS* werden angewiesen, ab Beginn des Spiels nicht mehr Mitgestalten & Kooperieren zu sprechen.
2. Alle bewegen sich durch den Raum.
3. Nun geben Sie eine Anweisung, nach der sich die SuS* in eine Reihenfolge aufstellen sollen (z. B. nach Alter, Körpergröße, Augenfarbe usw.)
4. Die Gruppe muss sich nun schweigend in die richtige Reihenfolge bringen. Natürlich ist es erlaubt, mit Zeichen und Gestik zu kommunizieren.
5. Sollte doch jemand reden, müssen alle SuS* wieder auf die Anfangsposition zurück und von Neuem starten.
6. Wenn die SuS* sich aufgestellt haben, kontrollieren Sie das Ergebnis und fahren Sie dann mit einer neuen Anweisung fort.

Der Name ist Programm

 **Material:** Notizpapier, Stifte  **Zeit:** 20 Minuten

1. Die SuS* schreiben ihre Vornamen von oben nach unten auf ihr Blatt Papier.
2. Zu jedem Buchstaben des Namens schreiben sie nun Adjektive, die zu ihnen passen und sie beschreiben, z. B.:

M mutig
O ordentlich
H hilfsbereit
A anders
M menschlich
M müde
E ernst
D dankbar

3. Jede*r stellt sich anhand seiner Beschreibung den anderen vor.

Kleine Lüge

 **Material:** ---  **Zeit:** 15 Minuten

1. Alle SuS* bekommen Zeit, um sich drei Aussagen über sich selbst zu überlegen. Dabei sollten zwei Aussagen der Wahrheit entsprechen und eine Aussage eine Lüge sein. Die drei Aussagen sollten möglichst alle etwas ungewöhnlich sein, damit es beim Raten nicht zu einfach wird.
2. Alle SuS* und auch Sie stellen sich jetzt mit den drei Aussagen vor, zum Beispiel:
 - Ich habe letzten Sommer Urlaub in Japan gemacht.
 - Ich habe schon mal die Bundeskanzlerin getroffen.
 - Ich spreche vier Sprachen fließend.
3. Die SuS* sollen nun erraten, welche Aussagen stimmen.
4. Das Spiel ist zu Ende, wenn jede*r einmal an der Reihe war.

Wichtig!

 **Material:** ---  **Zeit:** 15 Minuten

1. Geben Sie den SuS* die Hausaufgabe auf, einen für sie wichtigen Gegenstand zur nächsten Stunde mitzubringen.
2. Die SuS* sollen den Gegenstand, den sie von zu Hause mitgenommen haben, erklären. Warum ist der Gegenstand wichtig? Welche Bedeutung hat er? Erzählt der Gegenstand eine Geschichte?

Gordischer Knoten

 **Material:** ---  **Zeit:** 15 Minuten

1. Teilen Sie die SuS* in zwei Gruppen auf. Weisen Sie jede Gruppe an, sich in einem Kreis aufzustellen und zwar so weit voneinander entfernt, dass man sich zwar sehen, aber nicht berühren kann.
2. Nun schließen alle die Augen, strecken die Arme aus und gehen in die jeweilige Kreismitte. Jede*r fasst die ersten zwei Hände, die sie oder er erreicht.
3. Jede Hand muss eine andere Hand halten, dann werden die Augen geöffnet und die Gruppen versuchen, sich zu entwirren, ohne die Hände loszulassen.
4. Die Gruppe, die sich als erstes entwirrt hat, hat gewonnen.

Wenn der Vorhang fällt

 **Material:** Decke, 2 Stühle  **Zeit:** 20 Minuten

1. Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen ein.
2. Die Decke wird an zwei Ecken hochgehalten. Auf jeder Seite der Decke befindet sich ein Stuhl. Die beiden Gruppen platzieren sich auf jeweils einer Seite hinter der Decke, sodass sie sich gegenseitig nicht sehen können.
3. Jeweils ein Mitglied aus jeder Gruppe setzt sich auf einen der Stühle. Auch sie können sich gegenseitig nicht sehen.
4. Jetzt wird die Decke kurz gesenkt und die SuS*, die auf den Stühlen sitzen, müssen so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers rufen. Die Gruppe, dessen Mitglied den Namen als erstes richtig gerufen hat, bekommt einen Punkt.
5. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Klatschwelle

 **Material:** ---  **Zeit:** 10 Minuten

1. Alle SuS* stellen sich in einem Kreis auf.
2. SuS* B geht in die Hocke, SuS* A klatscht mit beiden Händen an die Hände von SuS* C (über SuS* B hinweg). So geht es im Kreis weiter.
3. Probieren Sie mit den SuS* immer schneller zu werden. Auf Zuruf (z. B. „Andersherum!“) kann auch die Richtung gewechselt werden.

Gekippter Stuhlkreis

 **Material:** so viele Stühle wie Anzahl SuS* in der Klasse  **Zeit:** 15 Minuten


1. Alle SuS* bilden einen Stuhlkreis und stellen sich hinter ihren Stuhl, der nach hinten gekippt werden muss, sodass er nur auf zwei Beinen steht.
2. Der Stuhl darf von den SuS* nur mit einer Hand gehalten werden. Einigen Sie sich, welche Hand das sein soll.
3. Nun sollen sich die SuS* in eine Richtung von Stuhl zu Stuhl bewegen, ohne dass ein Stuhl auf seine vier Beine zurückkippt. Kippt ein Stuhl, müssen alle zu ihrer Ausgangsposition zurückgehen.
4. Das Ziel ist erreicht, wenn alle SuS* den Kreis einmal umrundet haben und wieder an ihrem ursprünglichen Stuhl ankommen.
5. Je größer die Gruppe ist, desto schwieriger ist das Spiel.

Der Zollstock

 **Material:** ein Zollstock  **Zeit:** 10–20 Minuten



1. Teilen Sie die SuS* in zwei Gruppen auf. Sie sollen sich in einer Reihe gegenüberstehen, sodass alle ein Gegenüber haben. Falls Sie eine ungerade Anzahl SuS* haben, spielen Sie mit oder setzen Sie eine*n der SuS* als Schiedsrichter*in ein.
2. Jede*r streckt nun den Zeigefinger der Lieblingshand nach vorn aus.
3. Ein Zollstock wird auf die Fingerreihe gelegt. Er muss die ganze Zeit alle Zeigefinger berühren.
4. Ziel der Übung ist, den Zollstock (ohne dass die Zeigefinger die Verbindung verlieren) mit der ganzen Gruppe gemeinsam auf den Boden zu bringen.

Die Flussüberquerung

 **Material:** Kreppband für Markierung von Start und Ziel, maximal eine ausgeschnittene Platte pro SuS* (Fußgröße) aus Pappe  **Zeit:** 30 Minuten

1. Die Gruppe soll einen „reißen Fluss“ überqueren (Mindestlänge: Anzahl der SuS* in Metern plus 5 Meter). Dazu haben alle SuS* ein Plättchen, das betreten werden kann und nicht versinken darf.
2. Ziel des Spiels ist es, dass die SuS* den reißen Fluss gemeinsam mit den zur Verfügung stehenden Plättchen überqueren.
3. Bei mehr als zwei Füßen auf den Plättchen geht dieses unter und ist verloren.
4. Liegt das Plättchen frei auf dem Wasser, kommt das Krokodil und klaut es. Diese Rolle können Sie als Lehrkraft einnehmen.
5. Wer das Wasser mit dem Fuß berührt, geht zurück zum Start.
6. Erst wenn alle das Ziel erreichen, ist die Aufgabe gelöst.

Blinzelspiel

 **Material:** Stühle (einen weniger als SuS* in der Klasse)  **Zeit:** 15–20 Minuten

1. Die SuS* sitzen auf ihren Stühlen im Stuhlkreis. Eine*r steht in der Mitte und hat keinen Platz. Er oder sie hat das Ziel, einen freien Platz zu ergattern.
2. Die SuS* im Stuhlkreis sollen nun nonverbal, nur durch Blinzeln, Kontakt mit den anderen aufbauen und sich ohne Worte einigen, die Plätze zu tauschen.
3. Der- oder diejenige in der Mitte versucht, die Signale der anderen zu erkennen und während des Tauschens einen der freien Plätze zu besetzen. Gelingt ihm oder ihr dies, steht ein anderes Kind in der Mitte und das Spiel beginnt von vorn.

Das Ballrennen

 **Material:** zwei unterschiedlich farbige Bälle  **Zeit:** 10 Minuten

1. Teilen Sie die SuS* in zwei Mannschaften auf.
2. Alle setzen sich in abwechselnder Folge in einen Stuhlkreis, so dass keine Mitglieder desselben Teams nebeneinandersitzen.
3. Ein Mitglied aus jeder Mannschaft bekommt einen Ball. Sie sollten sich ungefähr gegenüber sitzen.
4. Nach dem Startsignal gibt jede*r den Ball im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Teammitglied. Die Bälle werden so lange weitergegeben, bis eine Mannschaft die andere mit dem Ball überholt und somit die Runde gewinnt. Dabei darf weder der gegnerische Ball noch der oder die Gegner*in selbst bei der Weitergabe behindert werden. Verliert ein Teammitglied den Ball, muss er oder sie ihn sich selbst wiederholen.
5. Je nach Schwierigkeitsgrad können Kommandos hinzugefügt werden.
 - Richtungswechsel: Beide Bälle müssen in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben werden.
 - Wirbel: Die Person, die zum Zeitpunkt des Kommandos den Ball hat, muss einmal aufstehen, sich im Kreis drehen, wieder hinsetzen und den Ball dann erst weitergeben.
 - Tunnel: Die Person, die zum Zeitpunkt des Kommandos den Ball hat, gibt den Ball unter den Beinen hindurch an den oder die Nächste*n weiter.

Der Ameisenbär

 **Material:** ---

 **Zeit:** 20 Minuten

1. Die SuS* stellen sich nacheinander vor (Name, Spitzname...) und erzählen etwas über ihren Namen, z. B. zu Herkunft des Namens, Bedeutung in der Herkunftssprache, Anekdoten.
2. Alternativ: Die SuS* finden sich in Pärchen zusammen und erzählen sich gegenseitig die Geschichte ihres Namens. Danach stellen sie sich gegenseitig den anderen SuS* in der großen Runde vor.

Reflexion & Diskussion:

- Konntet Ihr Euch an alle Namen erinnern?
- Welche Namen sind Euch besonders schwer gefallen? Warum?
- Habt Ihr Ideen, wie man das Spiel noch abwandeln kann?

Ideen & Vorschläge zur Weiterarbeit

- Wenn Sie sich selbst unsicher mit einigen Namen sind, können sie das Spiel mitspielen.



REFLEXIONSÜBUNGEN EIN RUNDER ABSCHLUSS



Ziel

Die SuS* lernen, sich ihrer Gemütslage bewusst zu werden und diese zu visualisieren. Sie akzeptieren gleichsam die Gefühlslagen und Meinungen anderer.

Bewertung und Abschluss

Die folgenden Übungen zielen auf die Evaluation von Übungen, Themen oder des gesamten Workshops ab. Evaluation hat einen bewertenden bzw. prüfenden, aber auch lernenden Charakter. Sowohl Lernumgebung, Übungsablauf, Lern- und Erarbeitungsprozess, Aufwand und Ergebnis können in die Evaluation einbezogen werden. Die Evaluation liefert also das (überprüfbare) Ergebnis, inwie weit eine Übung o.Ä. den angestrebten Zweck erfüllt hat. Durch die Ergebnisse können Sie zukünftige Übungen optimieren und Erfahrungen in der Gestaltung, Durchführung und Begleitung der Übungen sammeln.

Sie werden erfahren, welche Aufgaben und Themen bei den SuS* auf Zustimmung trafen und welche nicht. Wichtig ist, dass die SuS* Ihnen erklären, warum sie diese Bewertung abgegeben haben und welche Verbesserungs- oder Änderungsvorschläge es gibt.



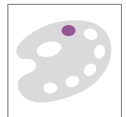
Welchen Nutzen können Sie als Lehrkraft aus den Ergebnissen der Reflexionsrunden ziehen?

Mögliche themen- und gruppenbezogene Fragestellungen können Sie leiten:

- Welche Ergebnisse wurden erzielt?
- Welche positiven bzw. negativen Rückmeldungen gab es?
- Wie können die Ergebnisse gedeutet werden?
- Was sagen die Ergebnisse über den bisherigen Workshop aus?
- Inwiefern spiegeln die Ergebnisse die Gestaltung des Workshops oder Besonderheiten der Klasse wider?
- Inwiefern sind die Ergebnisse (un-) erwartet?



variabel



Materialbedarf: gering

Fünf-Finger-Reflexion

 **Material:** --

 **Zeit:** 30 Minuten


Bei dieser Reflexionsmethode stehen die fünf Finger der eigenen Hand für fünf Satzanfänge. Alle SuS* werden nacheinander ihre Hände in die Höhe halten und den anderen ihre Gedanken mitteilen. Dabei stehen die Finger für folgende Sätze:

- Daumen:* „Super fand ich...“
- Zeigefinger:* „Darauf will ich hinweisen...“
- Mittelfinger:* „Nicht gut fand ich...“
- Ringfinger:* „Am Herzen liegt mir...“
- Kleiner Finger:* „Das kam zu kurz...“

Die SuS* halten reihum ihre Hände hoch, es sind alle Meinungen erlaubt.

Gut-Wetter-Laune


 **Material:** Tafel, Kreide

 **Zeit:** 15 Minuten

1. Malen Sie vier Wetterarten an die Tafel (alternativ auf ein Flipchart): Sonnig – Sonnig mit leichten Wolken – Bewölkt ohne Sonne – Regenwolke.
 2. Die SuS* sollen nun nacheinander erklären, wie es ihnen nach der Übung/dem Kapitel/dem Thema geht und als Unterstützung die Wettersymbole nutzen.
 3. Jede Meinung ist erlaubt. Kritik soll sachlich erklärt werden.
- *****

Ich nehme (nicht) mit...


 **Material:** evtl. Koffer, Mülleimer, Ablagefach

 **Zeit:** 15 Minuten

1. Reihen Sie die Gegenstände im Sitzkreis vor den Teilnehmer*innen auf (alternativ schreiben/malen Sie sie an die Tafel oder auf ein Flipchart).
 2. Die SuS* überlegen sich, was sie aus der Übung/dem Kapitel/dem Thema mitnehmen und in ihren *Koffer* packen.
 3. Anschließend erklären sie, was sie nicht gut fanden und was in den *Mülleimer* soll.
 4. Es folgen Gedanken, zu Erfahrungen, die die SuS* zum Nachdenken gebracht haben, die sie noch beschäftigen werden oder mit denen sie aktuell noch wenig anfangen konnten. Diese kommen in das *Ablagefach*.
- *****

Heiß oder kalt?

 **Material:** Notizpapier, bunte Stifte

 **Zeit:** 30 Minuten

1. Zeichnen Sie folgende Symbole an die Tafel: Thermometer – Glühbirne – Warndreieck. Die SuS* sollen diese Symbole auf ihr Papier übertragen (Umrisse).
2. Nun sollen die SuS* entscheiden:
 - Thermometer: Wie „heiß“ ist dieses Thema/diese Übung? Wie aktuell? Wie aufgeladen?
 - Glühbirne: Wie informativ war die Übung?
 - Warndreieck: Wie wichtig ist dieses Thema?
3. Die SuS* sollen mit bunten Stiften die Symbole jeweils so weit ausfüllen, wie die Übung/das Kapitel/das Thema ihrer Meinung nach aktuell, informativ und wichtig war.
4. Die SuS* dürfen ihre Ergebnisse vorstellen. Das ist kein Muss. Sammeln Sie die Zettel der SuS* danach ein und werten Sie diese aus.

Verortung


 **Material:** Kreide

 **Zeit:** 30 Minuten

1. Gehen Sie zusammen auf den Schulhof. Zeichnen Sie ein großes Koordinatenkreuz auf den Boden (alternativ können Sie die Tafel benutzen).
 - Die Y-Achse wird mit „Thema“ beschriftet, die X-Achse mit „Übung“. Alternativ:
 - Y-Achse: „Ich habe etwas über mich erfahren.“, X-Achse: „Ich habe etwas über andere erfahren.“
 - Y-Achse: „Spaß“, X-Achse: „Wissen“, etc.
2. Alle SuS* verorten sich jetzt nacheinander in dem Koordinatensystem.


ABC


 **Material:** Notizpapier, Stifte

 **Zeit:** 15 Minuten

1. Die SuS* sollen das Alphabet auf einen Zettel schreiben. Hinter jedem Buchstaben muss genügend Platz sein.
2. Die Buchstaben dienen als Impuls. Nun sollen die SuS* jeden Buchstaben als Anfang für eine Äußerung verwenden, zum Beispiel:
A – Anerkennung
B – Bildung
C – Cool
...
3. Die SuS* die möchten, dürfen ihre Liste vortragen. Dies ist aber kein Zwang. Sammeln Sie die Listen ein und werten Sie diese aus.


Eine Torte


 **Material:** Notizpapier, Stifte

 **Zeit:** 20 Minuten

1. Die SuS* sollen einen großen Kreis auf ihr Blatt Papier zeichnen.
2. Nun erhalten Sie Begriffe und sollen, wie bei einem Tortendiagramm, einzeichnen, wie viel Raum der Begriff bei der Übung/dem Kapitel/dem Thema eingenommen hat. Es müssen nicht alle Begriffe verwendet werden.
 - Begriffe 1 – Adjektive: informativ – lustig – abwechslungsreich – wichtig – hilfreich interessant
 - Begriffe 2 – Ich habe etwas... über mich gelernt – über andere gelernt – Neues gelernt in neuem Licht gesehen
 - Begriffe 3 – Ich werde... weiter darüber nachdenken – etwas unternehmen mit meiner Familie darüber reden – mich weiter informieren
3. Die SuS* können freiwillig ihre Torte erklären. Dies ist aber kein Zwang. Sammeln Sie die Zettel ein und werten Sie diese aus.

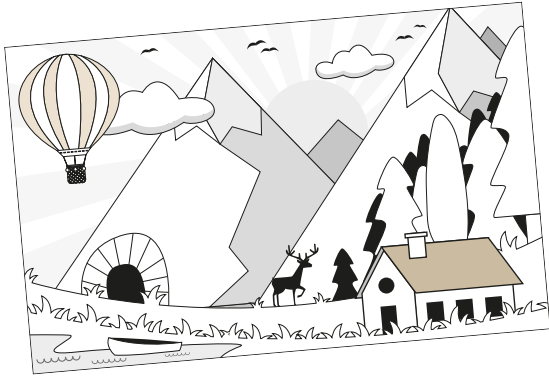
Anonym

 **Material:** Karton mit Schlitz, Notizpapier, Stifte

 **Zeit:** 15 Minuten

1. Geben Sie den SuS* die Möglichkeit, die Übung/das Kapitel/das Thema anonym zu bewerten.
2. Stellen Sie einen Karton mit Schlitz im Klassenzimmer auf und legen Sie Zettel bereit, auf die die SuS* ihre Gedanken und ihr Feedback notieren können.
3. Werten Sie die Zettel aus und fassen Sie die Ergebnisse ggf. in der Klasse zusammen.

REFLEXIONSÜBUNGEN EIN STIMMIGES BILD



Ziel

Die SuS* lernen, sich ihrer Gemütslage bewusst zu werden und diese zu visualisieren. Sie akzeptieren gleichsam die Gefühlslagen und Meinungen anderer.



Material

Kopiervorlage „Stimmungsbild“, (Folien-)Stift



Zeitaufwand

20–30 Minuten

Bewertung und Abschluss

Die SuS* sollen in dieser Übung ihr eigenes Gefühl/ihre Gemütslage bewerten. Es wird nicht vorrangig die Übung an sich bewertet, sondern eher, was sie bei den SuS* bewirkt hat. Wenn Sie nähere Informationen zur Bewertung der vorangegangenen Übung haben möchten, schließen Sie dieser Evaluationsübung eine Gesprächsrunde an. Die SuS* sollen „ihren Platz“ auf dem Bild finden und begründen. Jeder Standpunkt und jede Erklärung ist zu respektieren und von den anderen SuS* nicht zu kommentieren.

1 Adaptierte Übung: QUA-LiS NRW (2013): Methodensammlung – Anregungen und Beispiele für Moderatoren. URL: www.schulentwicklung.nrw.de (Download: 10.03.2016).



Diese Übung ist eine adaptierte Übung aus der Methodensammlung der „Qualitäts- und Unterstützungsagentur – Landesinstitut für Schule“. Dort gibt es eine umfassende Methodensammlung, die unter anderem Übungen zur Auflockerung, Evaluation und zum Kennenlernen enthält. Auf der Internetseite können Sie auch noch andere passende Übungen heraussuchen.



www.schulentwicklung.nrw.de



variabel



Materialbedarf: gering