



Meike Stein

Spielend leichter unterrichten

Spiele und Aktionen in der Sek. I

Vandenhoeck & Ruprecht

Meike Stein, Spielend leichter unterrichten



Meike Stein, Spielend leichter unterrichten

Meike Stein, Spielend leichter unterrichten

Meike Stein

Spielend leichter unterrichten

Spiele und Aktionen in der Sek. I

Vandenhoeck & Ruprecht

Mit 27 Abbildungen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-525-70142-3

ISBN 978-3-647-70142-4 (E-Book)

Umschlagabbildung: James Thew / shutterstock.com

Abbildungen im Anhang von Meike Stein

© 2012, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen /

Vandenhoeck & Ruprecht LLC, Bristol, CT, U.S.A.

www.v-r.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich
geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen
Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Printed in Germany.

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen

Druck und Bindung: ⊕ Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Vorwort	9
Hinweise zur Durchführung	11
Für wen eignen sich die Spiele und Aktionen?	11
Wie möchte man als Lehrer den Schülern in Erinnerung bleiben?	12
Wo werden die Spiele und Aktionen durchgeführt?	13
Wie werden die Aktionen durchgeführt und wie sehr muss sich der Lehrer darauf vorbereiten?	15
Was benötigt man zur Durchführung?	16
Warum soll man im Unterricht auch mal Spiele und Aktionen machen?	17
Wann sollen die Spiele und Aktionen durchgeführt werden?	18
1. Das Schuljahr beginnen	21
Das Klassenalphabet als Standbild	21
Assessment-Center	24
Menschenscanner	26
Bildhauer	28
Spuren hinterlassen	29
Künstler und Modell	31
Naturkünstler	32
Himmel und Hölle	34

2. Den Schulalltag beleben	39
Der Klassenwald	39
Katz und Maus	41
Eckenraten	42
Schnick, Schnack, Schnuck	43
Wer wird Millionär?	44
Schreibkonferenz	45
Wissenssprudel	47
Körperbarometer	48
3. Unterrichtsergebnisse greifbar machen	53
Flugobjekt <i>Ei</i>	53
Der König von Sambala	54
Handpuppenklasse	57
Die Schuhkartonbühne	58
Eine Mach-was-draus-Lektüre	60
4. Feste feiern, wie sie fallen	65
Bad Taste Party	65
Der Nikolaus grüßt	67
Topmodel	69
Moderner Osterstrauß	70
5. Zeit für Belohnungs- und Motivierungsspiele	75
Kommando Wimperle	75
Murmelfrennstrecke	77
Tischfußball	77
Froscholympiade	79
6. Die Klassengemeinschaft festigen	83
Menschen-Memory	83
Blinzeln	84
Seven up	85
Zusammen schaffen wir es	86
Klassenstuhl	87

Knoten entwirren	87
Busfahren	89
7. Aktionen mit Geist	93
Spitzensportler	93
10er Schlüssel	94
Erlebnisreise für den Kopf	97
Gewaltskala	99
Literatur	101
Anhang	102
Faltanleitung: Himmel und Hölle	102
Faltanleitung: Origami-Frosch	106

Meike Stein, Spielend leichter unterrichten

Vorwort

Dieses Buch möchte ich Sabine Kalinowski widmen. Sie war es, die eines Tages zu mir sagte: »Weißt du, einige Spiele und Aktionen kenne ich noch aus meiner Schulzeit und aus meinen Anfangsjahren als Lehrerin. Aber im Laufe der Zeit habe ich sie vergessen. Und dann war da auch keine Zeit mehr dafür da, da ich immer das Gefühl hatte, dem Lehrplan hinterher zu laufen und sehr viel Zeit dafür aufwenden musste, überhaupt eine gute Arbeitsatmosphäre in der Klasse herzustellen.«

Dann erzählte ich ihr von einigen meiner Aktionen und Spiele im Unterricht und wie ich sie umsetze. Sabine war angetan und meinte, dass ich das unbedingt festhalten müsse: Nicht nur für die alten Hasen als Erinnerung, sondern auch für junge Kollegen als Anregung.

Oft dachte ich, das ist so banal, das kann ich doch keinem Verlag anbieten. Aber ich begann zu sammeln. Beim Schreiben wählte ich den Arbeitstitel »Verlorene Schätze heben«.

Auch ich habe zu lange zu wenig mit meinen Schülern im Unterricht gespielt und mir – so kann ich es jetzt im Nachhinein sagen – das Leben als Lehrerin dadurch schwerer gemacht als notwendig.

Im Folgenden habe ich vierzig Spiele und Aktionen zusammengestellt in der Hoffnung, Ihnen und Ihren Schülern diese verlorenen Schätze wieder in den Schulalltag zurückgeben zu können. Es war mein Wunsch, meine positiven Erfahrungen, wie einfach man Spielerisches in den Alltag

einbauen kann und trotzdem und gerade deshalb den Lehrplan einhält, zu vermitteln. Bei allen Spielen geht es nicht darum, Zeit zu schinden, sondern durch eine angebotene und durchgeführte Aktion von ca. zehn Minuten Belebung, Bewegung, Freude und ein Miteinander zu bewirken. Effekt: Die Schüler werden motiviert und können dem restlichen Unterrichtsverlauf konzentrierter folgen.

Im Buch werden männliche wie weibliche Personen in der Summe als Schüler bzw. Lehrer angesprochen. Bei den *Spielanleitungen* wird die Klasse unter Umständen als Gruppe angesprochen, d. h. ihr und euch, manchmal auch die individuelle Form du oder deine gewählt. Ich habe bemerkt, wie erstaunt manche Schüler reagieren, wenn sie als einzelne Person wahrgenommen, angesprochen und zu Leistungen angespornt werden. Jeder möge hier jedoch bitte seinen Stil, von dem er überzeugt ist, anwenden.

In der Hoffnung, dass auch Sie Gefallen daran finden, verlorene Schätze zu heben, und den Mut haben, sie im Schulalltag einzubauen, wünsche ich Ihnen viel Freude mit dem Buch. Wichtig ist nur: Dass man es einfach macht!

Kocherbach, im Juni 2012

Meike Stein

Hinweise zur Durchführung

Für wen eignen sich die Spiele und Aktionen?

Sämtliche in diesem Buch beschriebenen Spiele und Aktionen habe ich mit Schülern aller Klassenstufen der Sekundarstufe I (5.–10. Klasse) durchgeführt. Sprachlich habe ich die Spiele und Aktionen in der Regel so formuliert, dass sie sämtliche Schülergruppen verstehen können. Mag das Wort »rotieren« einem Fünftklässler zu Recht noch nicht geläufig sein, wird er den Sinn des Wortes dennoch verstehen, wenn der Lehrer bei der Spielanleitung der Aktion *Spitzensportler* die Übung auch selbst vormacht. Das macht dann nicht nur Spaß, sondern erweitert auch gleich den Sprachschatz der Schüler.

Schön wäre es, wenn Sie die *Spielanleitungen* auch für die Schüler erweitern, um diese noch individueller anzusprechen. Jüngere Schüler lieben es, wenn sie z. B. bei dem Spiel *Der König von Sambala* viele märchenhafte Ausschmückungen zu den Wünschen des Königs und zu seinem Wesen erhalten. Bei der *Schreibkonferenz* ist es bei den Jüngeren angemessen, diese z. B. nur mit einfachen Fragen zu betrauen und größeren Wert auf Rechtschreibkorrekturen zu legen. So kann man diese Schüler leichter an diese Arbeitsmethode gewöhnen.

Pubertierende Schüler tun sich anfangs etwas schwerer mit dem Spiel *Blinzeln*. Sie finden es zunächst wohl etwas kindisch, dass man sich zuzwinkern soll. Wenn ich das merke, dann erzähle ich gern als Erweiterung meiner Spielanleitung, wie wichtig es im späteren Leben – für Schüler aktuell auf Partys und Klassenfesten – ist, blinzeln zu können.

Der Hinweis, dass beim Blinzel-Spiel der Bodyguard auch wirklich nur die Schultern des Promis festzuhalten hat und nicht auf die Brust desselben gegriffen werden soll, verschafft meist nicht nur einen lauten Lacher, sondern es lassen sich spätestens dann aufgebaute Barrikaden bei den pubertierenden Schülern in Luft auflösen.

Einige von Ihnen sind sicherlich zunächst skeptisch, ob man auch mit höheren Klassen wirklich noch spielen kann. Eigentlich wollen sich die Schüler hier meist cool und erwachsen präsentieren. Wenn es allerdings darum geht, sich einen Vorteil durch leichteren Unterricht zu verschaffen (wie z. B. bei *Kommando Wimperle*), sich auf das Berufsleben vorzubereiten (wie z. B. bei *Assessment-Center*) oder bei der *Erlebnisreise durch den Kopf* einfach mal zu entspannen, dann ist auch die Bereitschaft älterer Schüler für weitere Spiele und Aktionen im Unterricht gegeben.

Wie möchte man als Lehrer den Schülern in Erinnerung bleiben?

Natürlich möchte man gern gerecht sein und als Vorbild auftreten. Auch ich möchte das. Und ich möchte mehr: Ich möchte nicht nur die Lehrerin sein, die ihren Job mehr oder weniger erfolgreich macht, ich möchte auch als Person wahrgenommen werden. Und wenn es gewünscht ist, dass ich nicht nur *funktionieren* soll, dann ist es mir wichtig, authentisch zu sein. Das gelingt mir am leichtesten, wenn es mir gut geht und wenn ich so akzeptiert werde, wie ich bin – den Wunsch haben wohl Schüler wie Lehrer.

Die Spiele und Aktionen haben mir geholfen, wieder etwas mehr loszulassen. Spätestens als ich eine 5. Klasse fragte, warum es immer wieder erneut laut sei und wir nicht konzentriert arbeiten könnten, antwortete Julian S.: »Wissen Sie, wir wollen ja, aber wir sind Kinder und schaffen das noch nicht.«

Das rüttelte mich wach: der Druck, dieses Perfektionsdenken, dieser hohe Anspruch – das ist nicht alles! Ich sah wieder die jungen Mädchen und Jungen vor mir, die willig waren und mir anvertraut worden waren.

Seit diesem Loslassen frage ich meine Schüler häufiger danach, wie es ihnen gerade geht und was sie benötigen, damit es ihnen in meinem Unterricht gut geht. Gegebenenfalls kann ich auf die Bedürfnisse mit einer Aktion oder einem Spiel eingehen und dann konzentrierter und zielführender zum Unterrichtsstoff zurückkehren.

Wo werden die Spiele und Aktionen durchgeführt?

Alle Aktionen können im Klassenzimmer durchgeführt werden. Es ist der Lebens- und Arbeitsraum der Schüler in der Schule. Hier kennen sie ihre Sitzordnung und erleben in vertrauter Umgebung die meiste Zeit des Schuljahres.

Manchmal kann es passend sein, Spiele und Aktionen außerhalb des Klassenzimmers anzubieten. Gern führe ich in neue Kunstthemen ein und suche dazu Ausstellungsbereiche im Schulgebäude auf. Oft mache ich dadurch die Schüler auf etwas aufmerksam, was ihnen noch nicht aufgefallen ist: Dass sich schon andere Schüler mit dem angedachten Thema intensiv beschäftigt haben und ihre Erlebnisse den Mitschülern zur Verfügung stellen. So nehmen Schüler wieder den ganzen Schulkomplex als ihren Lern- und Erfahrungsraum wahr.

Bei Spielen, die im Stehen durchgeführt werden, bietet es sich evtl. an, mit der Klasse auf den Gang vor dem Klassenzimmer zu gehen, um keine Zeit für einen Tisch- und Stuhlbau im Klassenzimmer zu verlieren.

Dieser Raumwechsel wirkt aber nicht nur einem Zeitverlust durch Umbauten entgegen: Schüler sind durchaus motivierter, wenn sie den normalen Lernplatz verlassen bzw. andere Orte ganz leicht und locker nutzen können.

Macht den Schülern beispielsweise das Spiel *Künstler und Modell* Spaß, lasse ich auch gern noch Fotostorys zu passenden Themen produzieren. Für das Drama *Romeo und Julia* eignete sich das Treppenhaus z. B. hervorragend als Bühnenbild, um die Balkonszene fotografisch festzuhalten.

In wenigen Fällen ersparen Sie sich Ihre Vorbereitungszeit auf den Unterricht, wenn Sie den Ort von vornherein wechseln. Beim Spiel *Naturkünstler* müssten Sie Blüten, Blätter usw. sammeln und frisch halten, um die Aktion im Klassenraum durchzuführen. Wechselt man von dort auf den Schulhof oder in den Schulgarten, fällt die ganze Aktion nicht nur leichter, sondern führt auch zu höherer Kreativität der Schüler.

Bei einem Raumwechsel empfiehlt es sich z. B., in der Stunde davor bereits anzukündigen, dass man sich zu Stundenbeginn auf dem Schulhof, im Schulgarten, in der Bibliothek, in der Aula usw. trifft. Die Schulleitung kann dann über den Raumwechsel rechtzeitig informiert werden.

Wichtig ist immer: Der alternativ zum Klassenzimmer aufgesuchte Raum soll wieder so hinterlassen werden, wie man ihn vorgefunden hat. Es ist leichter, wenn z. B. der Schulhausmeister weiß, dass auch ein Wettbewerb im Papierflieger-Weitflug zu keinem Chaos und zusätzlicher Arbeit für ihn führt.

Ebenfalls sollten die anderen Klassen durch Aktionen unbelästigt bleiben. Hier reagieren Kollegen meist offen und sogar positiv überrascht, wenn sie auf möglichen Lärm vorbereitet werden und ggf. auch ihrerseits darauf hinweisen können, dass sie sich Ruhe wünschen, da sie z. B. mit der Klasse eine Leistungskontrolle vornehmen. Dann können Sie auf diese Situation eingehen und ihre Aktion auch im Klassenzimmer durchführen, wo Sie eher gewährleisten können, dass es ruhiger ist.

Sie finden bei den Aktionen, die sich für einen Raumwechsel anbieten, Hinweise.

Wie werden die Aktionen durchgeführt und wie sehr muss sich der Lehrer darauf vorbereiten?

Ist es nicht anders beschrieben, bleibt die Sitzordnung der Klasse bestehen.

Für einige Spiele bietet es sich an, dass man sich auf Augenhöhe begegnet. In diesen Fällen wird ein Sitzkreis in den Spielanleitungen empfohlen. Je öfter z. B. Stuhlkreise gebildet werden, desto schneller und vor allem auch leiser können Sie diesen Umbau erwarten.

Große Teile der *Spielanleitungen* sind so formuliert, dass man sie den Schülern direkt vorlesen kann. Eine eigene (selbst formulierte) Erklärung braucht man dann in der Regel nicht mehr und kann direkt mit dem Spiel oder der Aktion starten. Sie erkennen diese Textteile an der anderen Schriftart.

Um Ihnen die Auswahl eines Spiels zu erleichtern, sind zu Beginn jeder Aktion mögliche Ziele und Chancen formuliert. Im Anschluss an die *Spielanleitung* finden Sie *Tipps*, die sich zum Ergänzen und Abrunden der Spiele und Aktionen anbieten.

Am wenigsten können Sie sich auf die Ergebnisse von Spielen und Aktionen vorbereiten. Beispielsweise werden Sie im Kapitel *Unterrichtsergebnisse greifbar machen* entdecken, wie viel entstehen kann, wenn man zwar einerseits eine klare Vorgabe gemacht hat und diese auch vollkommen erfüllt wurde und dennoch ein absolut unerwartetes Ergebnis zustande kommt.

Das sind dann die Momente, in denen man schmunzelnd und stolz nach Hause fährt und sich eingestehen muss, dass es wirklich viele Möglichkeiten für die verschiedenen Herausforderungen des Lebens gibt und die Schüler über ein großes Potenzial an Ideen verfügen, wenn man ihnen Raum und Gelegenheit zum spielerischen Ausprobieren und Erleben schenkt.

Was benötigt man zur Durchführung?

Da sämtliche Spiele und Aktionen im Klassenzimmer durchgeführt werden können und ohne große Vorbereitung stattfinden sollen, benötigt man in den seltensten Fällen mehr als das, was einem sowieso dort zur Verfügung steht: Die Schüler haben ihr Schreibzeug, Schere und Klebstoff dabei. Ihnen stehen die Tafel mit Kreide und auch ein Tageslichtprojektor zur Verfügung. Ist Ihre Schule bereits mit Smartboards ausgestattet, umso besser!

Nur ganz wenige der vierzig beschriebenen Spiele und Aktionen benötigen ergänzendes Material. In diesen Fällen gibt es den Hinweis *Benötigtes Material*. Dieses zusätzliche Arbeitsmaterial ist nicht nur in nahezu jeder Schule auffindbar, sondern steht zudem sogar auch in großer Fülle zur Verfügung.

Je weniger die Kinder es gewohnt sind, auch in der Schule zu spielen, desto häufiger ist die Frage nach dem Gewinn präsent. Das kennen Sie sicherlich aus dem Unterricht, wenn Sie nach Erteilen eines Arbeitsauftrags gleich gefragt werden, was davon benotet wird.

Meine Schultasche ist stets mit Süßigkeiten, Murmeln, Aufklebern, Postkarten usw. gefüllt. Aber auch hier gilt die Prämisse: Es muss im Vorbeigehen greifbar sein. Gibt es Treueherzen im Supermarkt, dann werden sie Motivationsaufkleber in Schulheften. Gibt es Aktionsstände mit Kugelschreibern, Schlüsselanhängern und Aufklebern, dann sage ich, wofür ich Material benötige und erhalte oft viele Sachen, die ich als Gewinn in der Schule nutzen kann. Natürlich achte ich darauf, dass diese Werbegeschenke möglichst neutral sind und ich Kugelschreiber von z. B. politischen Informationsständen als Preis meide. Natürlich kaufe ich auch ab und zu bewusst Süßigkeiten ein, wenn ich sowieso im Supermarkt bin oder hole Kleinigkeiten spontan beim Schulkiosk. Was macht schon der Preis einer Kekspackung aus, wenn ich dadurch nicht nur Kooperation, sondern auch Motivation erhalte?

Und das Spannendste ist: Je öfter Spiele und Aktionen durchgeführt werden, desto seltener wird von den Schülern nach dem Gewinn gefragt: Die Einstellung, nur für einen Gewinn (ggf. die Note) zu arbeiten, hört auf, es geht wieder um die Sache. Welch ein Erfolg!?

Warum soll man im Unterricht auch mal Spiele und Aktionen machen?

Eine Umfrage des *ProKids Institut für Sozialforschung* von 731 hessischen Kindern im Alter von neun bis vierzehn Jahren, die 200 Fragen beantworteten, ergab: Kinder fordern mehr Spiel, Sport und Spaß in der Schule. Dabei sollte sogar weniger am PC als gemeinsam gespielt werden.

Dem Wunsch wird ein Hamburger Schulleiter bereits seit Jahren gerecht. Er betonte auf einer von ihm ausgerichteten Spielefortbildung im Jahr 2009, dass bei seiner Schülerklientel fast kein normaler Unterricht zu erwarten sei. Er habe sich etwas einfallen lassen müssen. So entschied er, dass viele Schlüsselkompetenzen auch mithilfe von Spielen vermittelt werden können. Natürlich erhalten seine Schüler auch noch lehrplannahen Unterricht. Sein Weg dorthin ist jedoch ein anderer: Soziale Schwierigkeiten und Uneinigkeiten innerhalb der Klasse werden zunächst durch Spielphasen geklärt und so eine Bereitschaft zur Kooperation und Konzentration hergestellt.

Am Ende eines Schuljahres lasse ich gern meine Schüler aufschreiben, was ihnen in dem Fach gefallen hat bzw. was »hängen geblieben« ist. Dabei ist mir aufgefallen, dass sich viele Schüler überhaupt schwer tun, sich an Lernstoff oder Ähnliches zu erinnern. Eigentlich ist das verständlich, denn bei einem guten Unterricht geht ein Thema in das andere über. Dennoch: Highlights sind im Alltag wichtig.

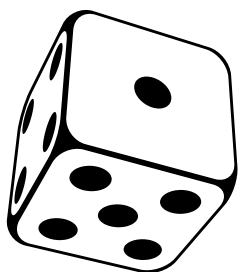
Wann sollen die Spiele und Aktionen durchgeführt werden?

Jederzeit. Da, wo Alltag und Trott herrschen, tauchen schneller Frust, Intoleranz und Unruhe auf als dort, wo man jederzeit mit einer Überraschung rechnen kann.

Das beginnt mit einem ansprechenden Klassenzimmer, das man sich über das Schuljahr hin gestaltet (vgl. das Kapitel *Das Schuljahr beginnen*) und fordert immer wieder den wohlwollenden Kontakt und die Auseinandersetzung der Schüler untereinander und mit dem Lehrer.

Eine typische, gute Gelegenheit lässt sich wie folgt beschreiben: An einem ganz gewöhnlichen Montagmorgen frage ich die Schüler, wie es ihnen geht. Viele waren mit dem Wochenende zufrieden, hatten endlich mal etwas Zeit für sich gefunden, gefrühstückt und waren einigermaßen ausgeschlafen. Einige waren dabei, die sagten, sie fühlen sich unruhig und würden sich gern bewegen. Zwei waren dabei, die zugaben, sie hätten das Bedürfnis, etwas kaputt zu machen. Auf meine Nachfrage hin, weshalb sie etwas zerstören wollten, sagten sie, weil sie so viel Kraft hätten und nicht wüssten, wohin damit, und außerdem so viel Wut im Bauch.

Mit Konzentration war bei diesen Kindern wenig zu rechnen und somit entschied ich mich kurzerhand, mit einer Aktion zu beginnen, die die Klassengemeinschaft festigen sollte. Mit dem Spiel *Knoten entwirren* wurde die Aufnahmebereitschaft aller Schüler deutlich erhöht.



Meike Stein, Spielend leichter unterrichten

1. Das Schuljahr beginnen

Erfrischt und erfüllt kehren Sie nach den Sommerferien in die Schule zurück. Die ersten Konferenzen stimmen auf die Ziele des kommenden Schuljahres ein und einzelne Nachprüfungen schließen das vergangene Schuljahr ab.

Sie finden Zeit, sich mit Ihren Kollegen auszutauschen, Ihren Stundenplan zu verinnerlichen und sich auf die kommenden Klassengruppen einzustimmen. Neben all der Vorfreude gilt es, sowohl die Erholung von Lehrern als auch von Schülern so lange wie möglich in den Schulalltag hinüberzuretten und Gelassenheit zu bewahren, wenn der Apparat Schule erst stockend zu laufen beginnt.

Speziell in dieser Zeit ist es wichtig, dass sich Lehrer und Schüler die Zeit nehmen, einander kennenzulernen und erste Wünsche zu formulieren, die sie an die kommende Zeit haben. So wie sich der Lehrer zu Beginn des Schuljahres seinen Arbeitsplatz mit Bedacht einrichtet, ist es auch wichtig, das Klassenzimmer gemeinsam mit den Schülern nach individuellen Bedürfnissen zu gestalten.

Das Klassenalphabet als Standbild

Oft haben Sie das Glück, dass Sie bereits einzelne Schüler oder gar Klassen kennen, in denen Sie unterrichten werden. Je nach Neigung lernen Sie die Klasse dann einfach neu kennen und schauen dabei, wie sich der einzelne Schüler in diesem



neuen Schuljahr darstellt oder stimmen sich ggf. mittels der Schülerakten auf Ihre Schüler ein.

In den Ferien durfte sich jeder so bewegen, wie er es wollte. Nun wird wieder ein ruhiges Verhalten und konzentriertes Aufnehmen von neuen Unterrichtsinhalten gewünscht. Die Umstellung fällt nicht jedem leicht. Abhilfe schafft die Aktion *Klassenalphabet als Standbild*, da sie das Stillsitzen durch eine kurze Bewegungseinheit auflockert. Kennt sich die Klasse bereits, ist es schön, wenn Sie in der Vorbereitungsphase des Spiels private Gespräche kurz zulassen und dann das Spiel stumm bzw. nur mit Zeichensprache durchführen.

Benötigtes Material

Stoppuhr (z. B. Handy)

Spielanleitung

Ihr dürft gleich alle aufstehen. Wir wollen unser Klassenalphabet stellen. Vorne links im Klassenraum steht der Schüler mit einem A als Anfangsbuchstaben des Vornamens und vorne rechts endet unser Klassenalphabet mit dem Vornamen Z.

Ich bin gespannt, wie lange ihr braucht, dieses Klassenalphabet zu stellen. Schätzt mal, wie viel Zeit es benötigt, euch in der richtigen Reihenfolge eurer Vornamen aufzustellen.

In der Regel werden Sie Schülereinschätzungen von fünf bis zehn Minuten erhalten. Halten Sie diese geschätzten Werte fest. Dann nehmen Sie eine Stoppuhr (Handy) und fordern die Schüler auf, zu beginnen.

Nun kann es – es sei denn, Sie spielen das Spiel stumm – etwas lauter werden. Die Schüler fragen einander nach den Namen und müssen z. B. auch klären, wie bei Namen wie Martin und Martina zu handeln ist. Bei gleichen Namen und gleicher Schreibweise fällt ihnen dann meist ein, dass dann der Nachname hinzugezogen wird.

Als Lehrer halten Sie sich zurück, beobachten die Schülercharaktere und ihre methodische Vorgehensweise. Blicken

Sie gern demonstrativ auf die Uhr, um die Schüler zu zeit-effektiver Leistung anzuspornen.

Steht die Klasse in der gewünschten Reihenfolge, lassen Sie einen Schüler als Joker die alphabetische Reihenfolge überprüfen. Bei diesem Vorgang klären Sie mit ihm vor der Klasse und ggf. mithilfe von Schülerergänzungen, wie ähnliche Worte im Alphabet, Telefonbuch oder z. B. im Duden zu finden sind.

Ist die Kontrolle durchgeführt, stoppen Sie die Zeit und teilen mit:

Ihr habt _____ Minuten und _____ Sekunden benötigt.

Glaubt ihr, dass wir diese Zeit in einer zweiten Spielrunde unterbieten können? Schließlich wisst ihr ja jetzt, wie mit alphabetischen Problemfällen umzugehen wäre.

Also, bei der zweiten Spielrunde sollt ihr den Vornamen mit dem Anfangsbuchstaben Z vorne links platzieren und den Vornamen mit einem A vorne rechts.

Hier sind die Schüler meist sehr optimistisch und Einzelnen fällt auch auf, dass man einfach ganz langsam die Plätze tauschen müsste.

Die Schüler machen wiederum einen Zeitvorschlag. Gern können Sie an dieser Stelle einen Gewinn ausschreiben, um die Schüler weiter anzuspornen. Passend könnte es beispielsweise sein, dass es am heutigen Tag keine oder weniger Hausaufgaben gibt, wenn sie schneller sind.

Sie starten erneut die Zeitmessung und führen die zweite Spielrunde durch.

Nach der zweiten Spielrunde haben viele Schüler verstanden, wie man schnell, ruhig und einfach das Klassenalphabet stellen könnte. An der reibungslosen Umsetzung hapert es jedoch noch häufig.

Sinnvoll wäre es, wenn die Schüler in einem dritten und vierten Durchgang die Nachnamen von A bis Z und von Z bis A stellen würden. So ist gesichert, dass die Schüler direkt ihren Lernerfolg sehen. Sie werden wahrscheinlich bei jedem



weiteren Mal die Zeit deutlich unterbieten wollen und können. Der mögliche Gewinn tut sein Übriges.

Tipp

Abschließend können Sie ein Klassenfoto z. B. mit Ihrem Handy machen. So haben Sie die Schüler gleich in der richtigen Namensreihenfolge sortiert und können das Klassenfoto der Schüler im Klassenzimmer aufhängen. Besonders nett ist es, wenn Sie als Klassenlehrer dieses Klassenfoto samt einer Namensliste auch den Kollegen zukommen lassen. Es erleichtert dann auch jenen, schnell die Namen der Schüler zu lernen.

Bitte holen Sie aus Rechtsgründen die Elternerlaubnis für dieses Foto ein (z. B. als kleine Hausaufgabe dieser Stunde). Befinden sich auf einem Foto mehr als 25 Personen, dürfen Sie auch ohne Erlaubnis fotografieren und das Bild ausstellen.

Assessment-Center

Ein Assessment-Center ist ein Berufsauswahlverfahren, bei dem Personalabteilungen unter mehreren Bewerbern denjenigen ermitteln, der am besten bezüglich seiner Denk- und Verhaltensmuster, aber auch dank seines kreativen Vermögens in das Unternehmen passt.

Beim Spiel kommt der wahre Charakter zum Vorschein. Das kann erschreckend sein, das kann aber auch wunderschön sein. In jedem Fall lernt man sich selbst besser kennen und trainiert die Selbsteinschätzung. Wie will man später im Beruf nachgeben können oder großzügig sein, wenn man dies nicht spielerisch gelernt und erprobt hat?

Spielanleitung

Wir spielen gleich das Spiel *Assessment-Center*. Dazu sucht jeder drei Gegenstände im Klassenzimmer aus, die ihn beschreiben. Alle Gegen-

stände, die sich im Klassenzimmer befinden, dürfen für dieses Spiel verwendet werden.

Ich habe es z. B. oft leicht, denn ich liebe es zu schreiben und so finde ich in einem Stück Kreide oder einem Stift meinen ersten mich beschreibenden Gegenstand. Sollten Sie ein Handyverbot an der Schule haben, würde ich es für diese Aktion kurzfristig aufheben, damit einige Schüler auch mit diesem Gegenstand ihre mögliche Passion präsentieren können.

Für dieses Spiel habt ihr fünf Minuten Zeit. Es wäre schön, wenn diejenigen, die früher fertig sind, damit anfangen, einen Stuhlkreis zu bauen.

Es passiert oft, dass Schüler keine drei Gegenstände finden.

Natürlich können Sie bei diesem Spiel ihre Schüler und deren mögliche Schwierigkeiten, die sie haben, beobachten. Ich denke aber, dass es schön ist, wenn Sie mitspielen. So lernen Sie Ihre Schüler besser kennen und Ihre Beziehung wird gestärkt.

Versammeln Sie nach der Spielzeit die Schüler im Stuhlkreis und lassen Sie diese ihre Gegenstände (und Namen) und was sie mit diesen verbindet, vorstellen. Sollte der Fall eingetreten sein, dass einzelne Schüler wirklich nur ein oder zwei sie beschreibende Gegenstände gefunden haben, kann man das ruhig einmal so stehen lassen. Sie sollten aber darauf verweisen, dass man zukünftig dennoch versuchen sollte, Aufgabenstellungen vollkommen zu erfüllen. Sie sind häufig ein Maßstab, um vergleichen zu können und um gerecht sein zu können.

Spaß macht es einigen Schülern, wenn Sie die Gelegenheit erhalten, ihr Gedächtnis auf die Probe zu stellen und alle Namen und z. B. dazu gewählte Gegenstände wiederholen dürfen. Das ist zu vergleichen mit dem weitverbreiteten Spiel *Ich packe meinen Koffer*.



Wenn die Konzentration mal nachlässt und die Klasse unruhig wird, helfen Meike Steins Spiel- und Aktionsvorschläge.

Neben dem kognitiven Ausgleich, der Förderung des Klassenklimas und auch den positiven Effekten auf das Sozialverhalten machen die kreativen Spiele und Aktionen einfach Spaß. Nicht nur der Unterricht und die Schülerinnen und Schüler der Sek. I, sondern auch Lehrerinnen und Lehrer selbst werden wieder lockerer. Der Lebensraum Schule erscheint wieder bunter – für alle.

Die Autorin

Meike Stein ist Realschullehrerin bei Frankfurt am Main.