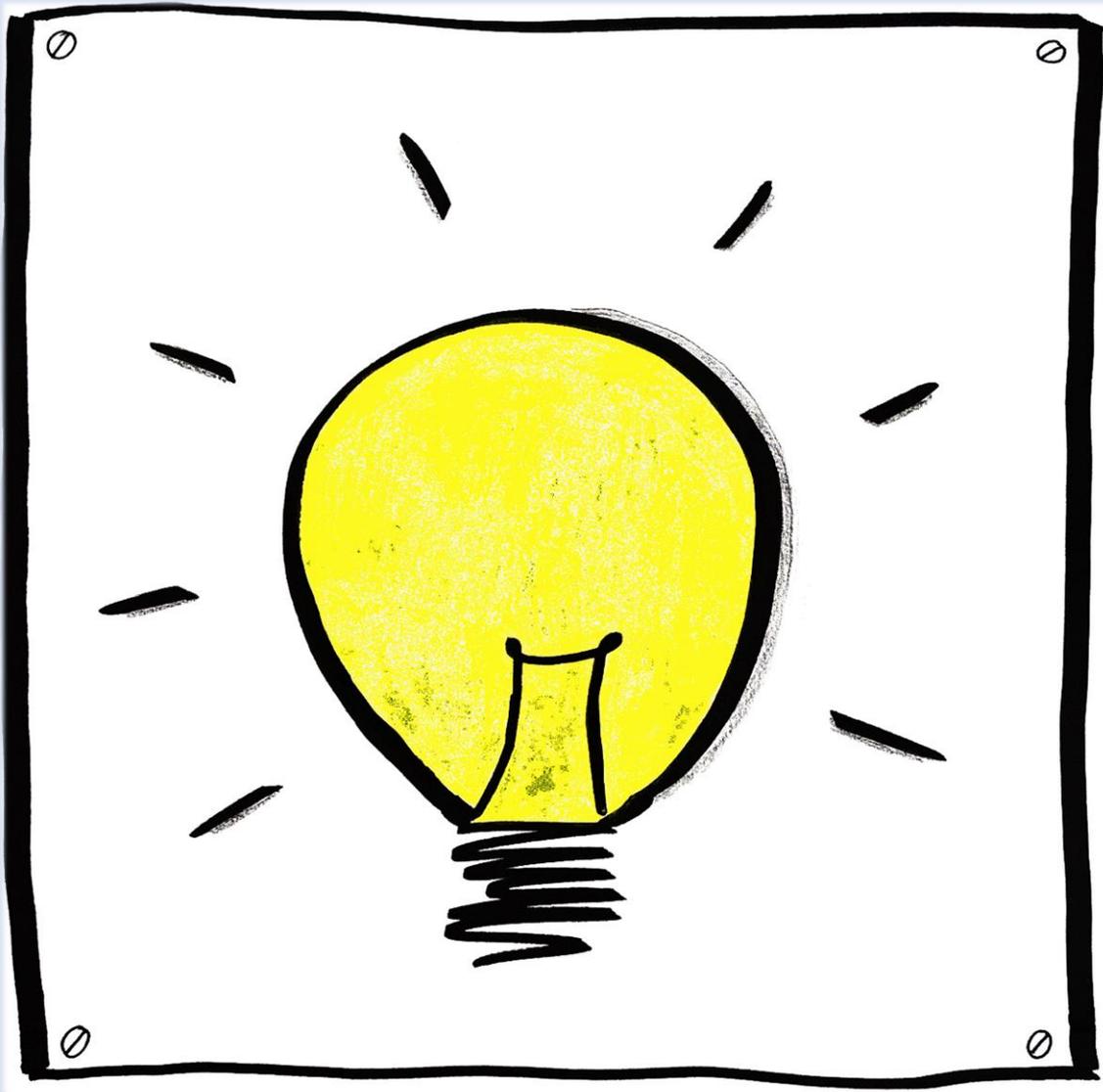


Inklusion von Kindern mit einem Bildungsanspruch im Bereich Sprache – Tipps für den Unterricht



erarbeitet von

Caroline Hilß (caroline.hilss@gmail.com)

Januar 2019

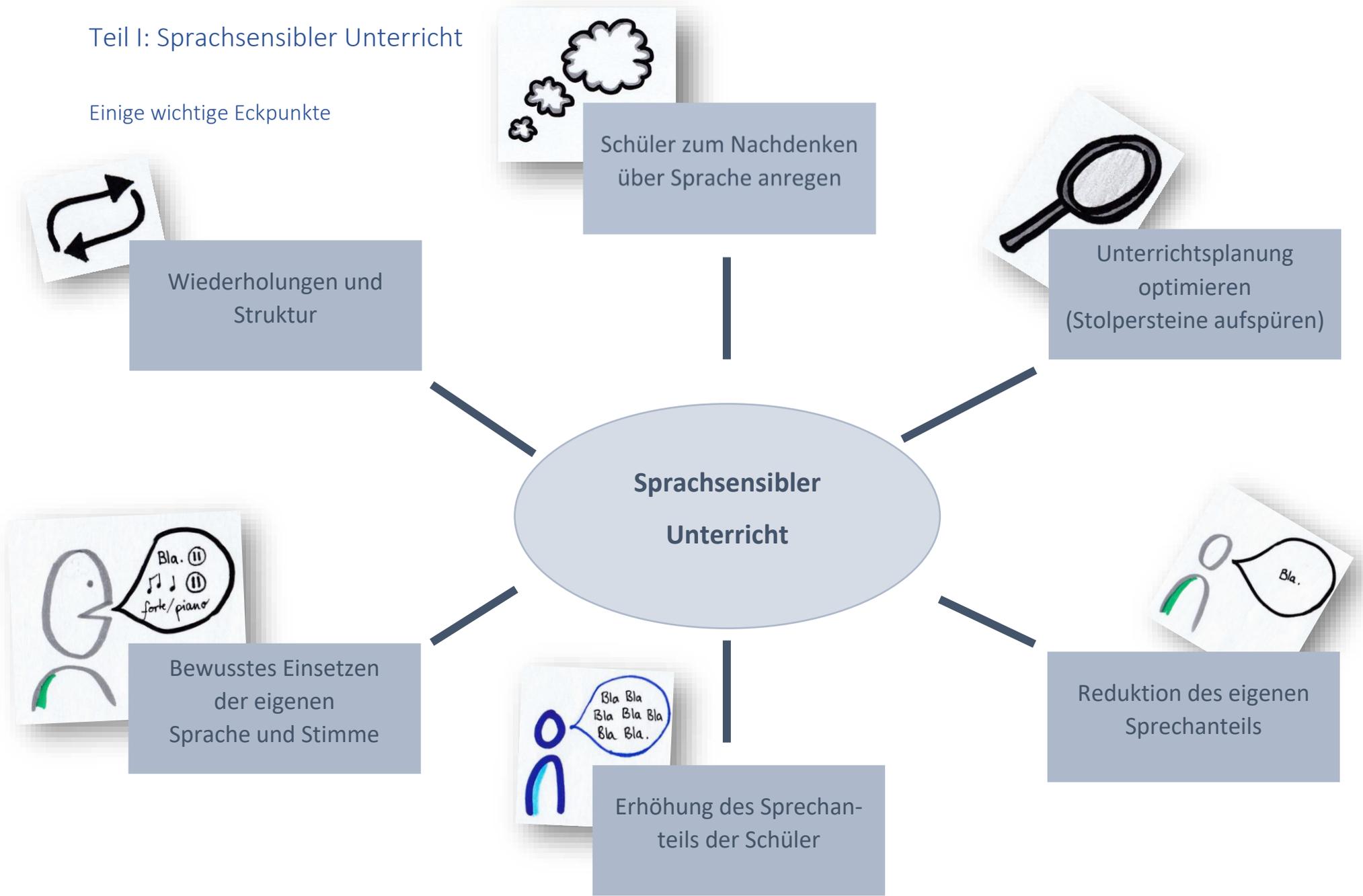
Inhaltsverzeichnis

Teil I: Sprachsensibler Unterricht	2
Einige wichtige Eckpunkte	2
Tabellarische Übersicht	3
Glossar: Konkrete Ideen für den Unterricht	5
Arbeitsanweisungen	5
Externe Hilfen	5
Fragen	5
Lautgebärden	6
Leseleicht-Kriterien	11
Nachfragekultur	14
Sprache und Stimme	14
Sprachmodelle	15
Reflexionsgespräche	16
Rhythmisieren	17
Rituale	17
Stumme Impulse	18
Visualisieren	18
Wiederholungen	19
Wortschatzerweiterung und -sicherung	19
Kleine Spiele für zwischendurch	20
Zimbelschlag	20
Küchenwecker	20
Teil II: Kooperatives Lernen nutzen	21
think – pair – share	21
Am Anfang ein paar Tipps	22
Graffiti	22
Gruppenpuzzle	24
Lerntempoduett	24
Museumsgang	25
Partnercheck I	25
Partnercheck II	26
Placemat	27
Reflexionsmethoden	27
Daumenmethode	27
Dreifinger-Einschätzung	27
Übersicht über einige Kompetenzen, die durch die kooperativen Methoden gefördert werden	28
Teil III: Interaktionsspiele	29
Ballonjongleure	29
Wortakrobaten	29
Platzwechsel	30
Blind fangen	30
Turmbau	30
Ball zuwerfen	30
Knoten im Seil	30
Literatur	31

Anmerkung: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde im Titel auf eine Kurzform der politisch korrekten Formulierung zurückgegriffen. Diese lautet: Inklusion von Kindern mit einem Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Bereich Sprache.

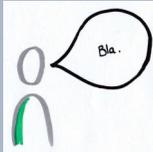
Teil I: Sprachsensibler Unterricht

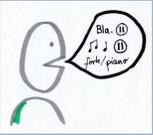
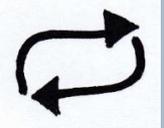
Einige wichtige Eckpunkte



Tabellarische Übersicht

Die folgende Übersicht führt die bereits dargestellten Eckpunkte näher aus. Jeder Eckpunkt (blau) wird durch die gelbe und grüne Spalte weiter konkretisiert. Kursiv geschriebene Schlagwörter werden im Glossar näher erläutert und anschaulich erklärt.

Sprachsensibler Unterricht bedeutet unter anderem...	In der Konsequenz heißt das...	Konkrete Ideen für den Unterricht
<p>...bei der Unterrichtsplanung mögliche sprachliche Hürden aufzuspüren („linguistische Analyse“ des Inhalts der Stunde) und diese in der Vorbereitung entsprechend zu berücksichtigen. Sprachliche Stolpersteine für die Schüler könnten z.B. sein</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwierige Begriffe • Mündliche/schriftliche Arbeitsanweisungen • Schwierige Texte 	<p><i>Wortschatzerweiterung und -sicherung</i></p> <p>Klare, prägnante, strukturierte und visualisierte <i>Arbeitsanweisungen</i></p> <p>Texte entsprechend des Niveaus der Schüler adaptieren</p>	<p>Nach Wortbedeutungen fragen, Wörter visualisieren, Wörter gliedern, Wortfeldarbeit, Reimwörter, Gegenteile, Oberbegriffe, ...</p> <p>Bei Arbeitsanweisungen einfache Wortwahl und einfacher Satzbau nutzen, Strukturierung und Visualisierung, Vermeiden von Aufforderungsketten, Äußerungsreihenfolge = Handlungsreihenfolge</p> <p>Zur Überarbeitung können <i>Leseleichtkriterien</i> hilfreich sein</p>
<p>...Reduktion des eigenen Sprechanteils</p> 	<p><i>Stumme Impulse</i></p> <p>Auf <i>externe Hilfen</i> verweisen</p> <p>kooperatives Lernen nutzen</p>	<p>Gestik/Mimik, Bilder, Geräusche, Gegenstände, Galgenmännchen</p> <p>Plakat mit den Arbeitstechniken im Klassenzimmer aufhängen, Arbeitsanweisungen auf Arbeitsblätter schreiben</p> <p>Kooperatives Lernen siehe Teil II der Handreichung!</p>
<p>...Erhöhung des Sprechanteils der Schüler (kommunikative Räume/Sprechanlässe schaffen)</p> 	<p><i>Fragen</i> statt sagen</p> <p><i>Nachfragekultur</i> etablieren</p> <p>kooperatives Lernen nutzen</p>	<p>Nur beantwortbare Fragen stellen, offene vs. geschlossene Fragen</p> <p>Fragen als etwas Positives hervorheben und bestärken, loben</p> <p>Kooperatives Lernen siehe Teil II der Handreichung!</p>

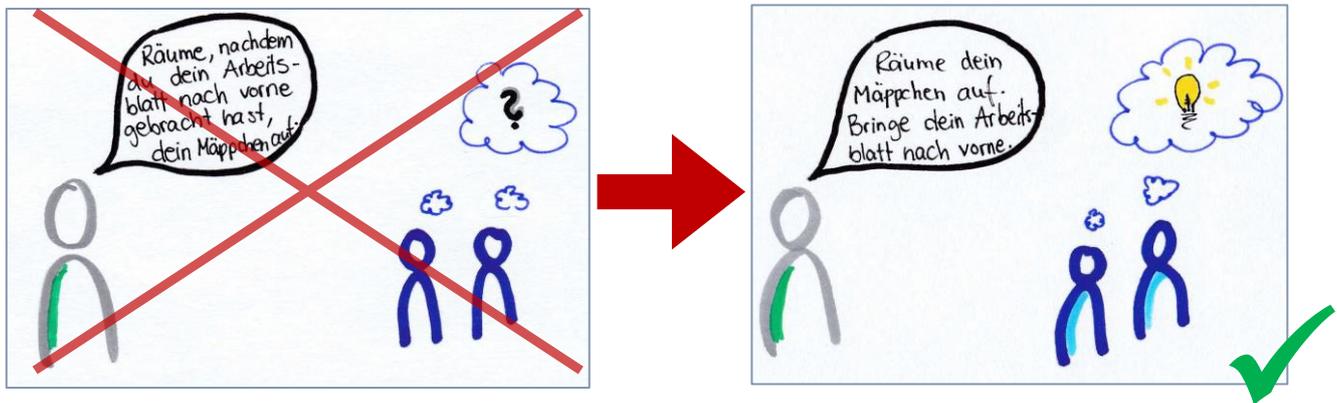
<p>...bewusstes Einsetzen der eigenen Sprache und Stimme</p> 	<p>Modellierungstechniken nutzen</p>	<p>vorausgehende und nachfolgende <i>Sprachmodelle, Sprache und Stimme</i> bewusst gestalten (inkl. <i>Lautgebärden</i>)</p>
<p>...Wiederholungen und Struktur (z.B. durch Rhythmisieren, Rituale, routinierte Abläufe, Visualisieren)</p> 	<p>Inhalte <i>wiederholen</i></p>	<p>Arbeitsanweisungen von Schülern wiederholen lassen, mehr Zeit zum Üben von Inhalten</p>
	<p>Unterricht <i>rhythmisieren</i></p>	<p>Tagesplan/ Ablauf der Stunde visualisieren, zur Verfügung stehende Arbeitszeit den Schülern transparent machen</p>
	<p><i>Rituale</i> sprachlich nutzen</p>	<p>Begrüßung, Datum und Tagesplan sagen, Befindlichkeitsrunde als Grammatikförderung nutzen</p>
<p>...Schüler zum Nachdenken über Sprache anregen</p> 	<p><i>Visualisieren</i> durch Schrift und Bilder</p>	<p>Vorbereitete Wortkarten und Symbole</p>
	<p><i>Reflexionsgespräche</i></p>	<p>„Murmelrunde“ (siehe auch think-pair-share im Teil II dieser Handreichung)</p>

Glossar: Konkrete Ideen für den Unterricht

Im Folgenden wurden die konkreten Ideen für den Unterricht (grüne Spalte) noch einmal ausführlich erklärt und mit Beispielen anschaulich dargestellt. Die Anregungen wurden alphabetisch sortiert.

Arbeitsanweisungen

- Strukturierung z.B. durch Nummerierung der Arbeitsschritte
- Visualisierung z.B. durch Symbole
- Äußerungsreihenfolge = Handlungsreihenfolge (also nicht: „Bevor du ..., machst du ...“)



- Arbeitsanweisungen auf Arbeitsblätter schreiben → Jeder Schüler erhält die Arbeitsanweisung dann, wenn er sie benötigt, ohne dass die Lehrkraft es jedes Mal erklären muss (Reduktion des eigenen Sprechanteils)

Externe Hilfen

- Arbeitsanweisungen auf Arbeitsblätter schreiben → so erhalten die Schüler dann die Arbeitsanweisung, wenn sie sie benötigen (vgl. Beispiel bei „Partnercheck II“)
- Im Klassenzimmer können Plakate aufgehängt werden, z.B. ein Plakat mit den Arbeitstechniken
Arbeitstechniken können sein: unterstreichen, durchstreichen, einkreisen, markieren, verbinden, ...

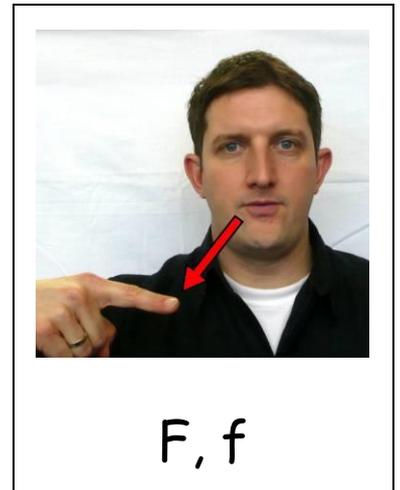
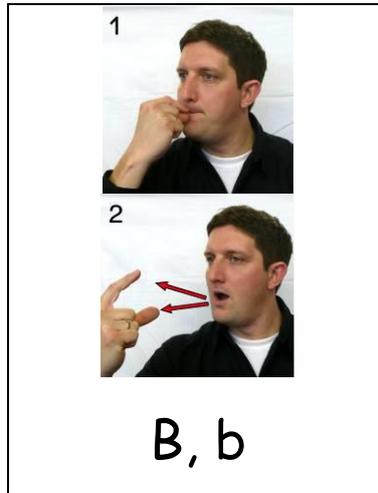
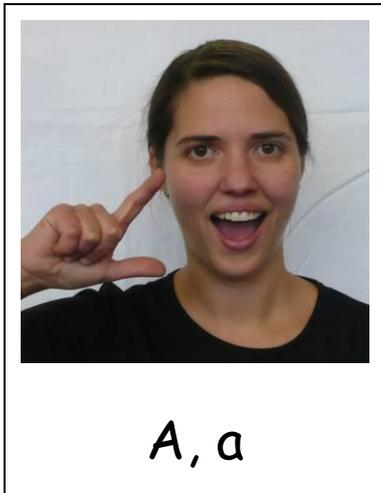


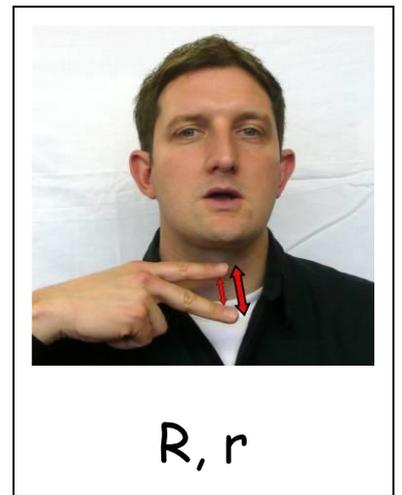
Fragen

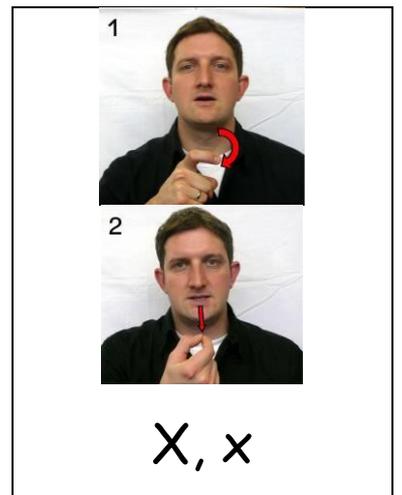
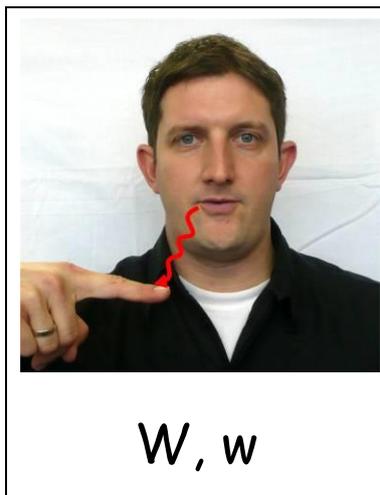
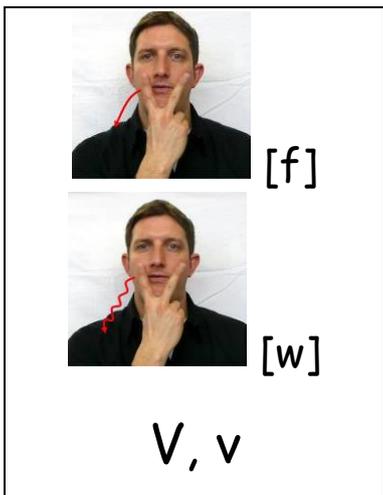
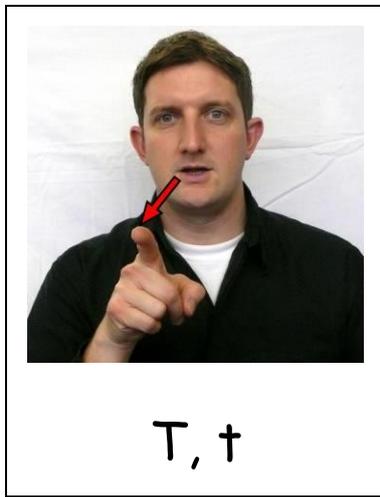
- Schüler sollen die Fragen beantworten können
- Offene Fragen lassen mehrere Antworten zu und rufen daher meist längere Schüleräußerungen hervor
- Geschlossene Fragen sind z.B. Entscheidungs- oder Alternativfragen, bieten sich nur an, wenn Schüler starke sprachliche Schwierigkeiten hat und auf offene Frage gar nichts antworten würde/könnte

Lautgebärden

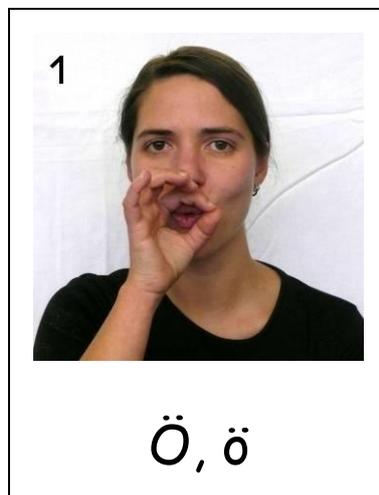
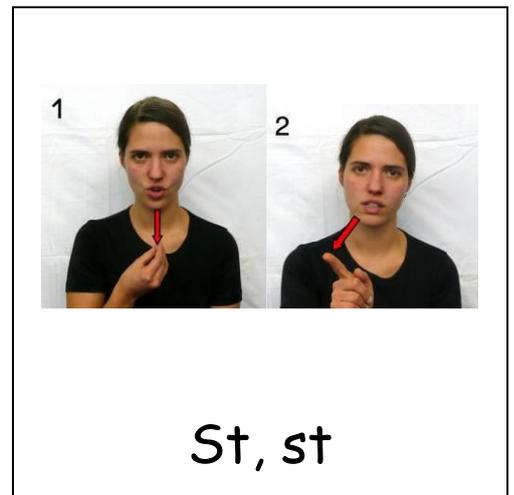
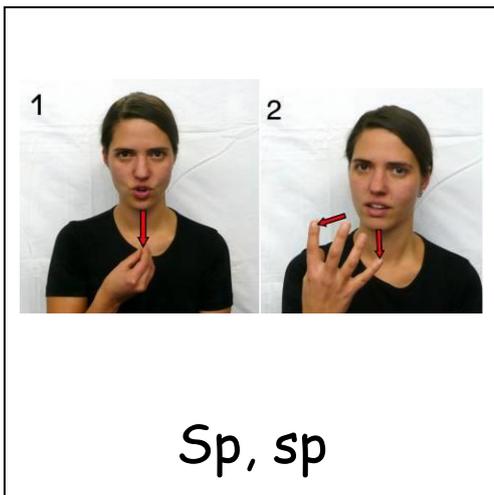
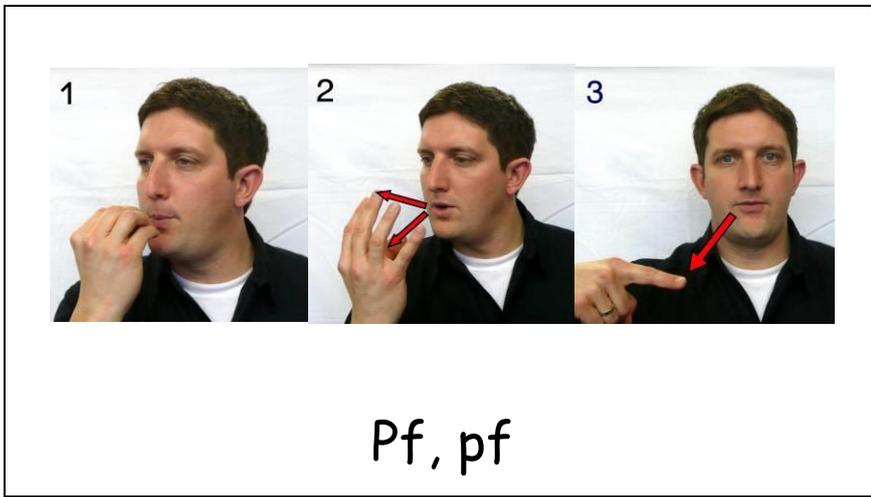
Anmerkung: Lautgebärden können sich, je nach Schule oder Lehrwerk unterscheiden. Die folgenden Lautgebärden stammen von der Helene-Fernau-Horn-Schule Stuttgart











Leseleicht-Kriterien

- Schriftgröße ca. 12-16 pt
- serifenlos (Arial, Comic Sans, Schulschriften)
- linksbündig (nicht zentriert)
- Flattersatz (statt Blocksatz)
- Zeilenabstand 1,5 - 2
- verständnisunterstützende Illustrationen
- Lange Wörter strukturieren (z.B. Fettdruck der Silben)
- Wörter aus dem Wortschatz der Kinder (z.B. essen statt verspeisen)
- Wörter im Text wiederholen (bedeutet auch: Vorsicht bei Personalpronomen als Ersetzung für vorhergehenden Name/Substantiv)
- kurze, einfache Sätze (z.B. Passiv vermeiden)
- Wiederholung von Satzmustern
- Bei wörtlicher Rede Begleitsatz voranstellen
- höchstens ein Satz pro Zeile
- Zeilenumbrüche nur nach Sinnschritten (bedeutet auch: keine Worttrennung am Zeilenende)

Beispiel: Unbearbeiteter Text aus einem Schulbuch

Margarete Steiff, die Erfinderin der Plüschtiere



Wusstest du eigentlich, dass die ersten Plüschtiere aus Baden-Württemberg kamen? Ausgedacht hat sie sich vor über 100 Jahren Margarete Steiff.

Margarete Steiff wurde 1847 in Giengen geboren. Mit anderthalb Jahren bekam sie Kinderlähmung und musste fortan im Rollstuhl sitzen. Margarete war jedoch ein ungewöhnliches, willensstarkes Mädchen. Sie gab nicht auf und beschloss, selbst für ihren Lebensunterhalt zu sorgen.



Margarete besuchte die Nähsschule und übernahm gemeinsam mit ihren Schwestern Marie und Pauline Näharbeiten. Mit 30 Jahren eröffnete sie ein Filzgeschäft und verkaufte dort selbst genähte Kleidungsstücke.

Ein Elefant aus Filz war ihr erstes Stofftier. Eigentlich sollte er ein Nadelkissen sein, aber die Kinder liebten ihn als Spielzeug. So überlegte sie sich immer neue Tiere. Solche Spieltiere waren damals etwas ganz Neues.



Margarete hatte großen Erfolg und wurde eine Spielwarenfabrik, Söhne ihres Bruders Fritz mitarbeiteten: Die Fabrik war jetzt ein echtes Familienunternehmen.



1902 entwarf Margaretes Neffe Richard den ersten Stoffbären nach Skizzen, die er im Stuttgarter Zoo gemacht hatte. Der Bär bekam ein richtiges Fell aus Mohairplüsch.



Allerdings fand kaum jemand Gefallen an dem Bären, bis ein Amerikaner gleich 3000 Stück kaufte. Von da an erlebte Margarete wahre Bärenjahre und ihre Firma wurde weltbekannt. 1909 starb Margarete Steiff im Alter von erst 61 Jahren.



Das Stoffbären-Rätsel

Einige der von dem Amerikaner gekauften Bären landeten damals auf der Hochzeitstafel der Tochter des amerikanischen Präsidenten Theodore Roosevelt.

Wenn du weißt, wie der Spitzname des Präsidenten lautete, dann weißt du auch, wie man einen Plüschbären noch nennt!



Ritter, Helga u.a. (2005): Mensch, Natur und Kultur. Band 3. Donauwörth: Auer

Überarbeitete Version:

Die Erfinderin der Kuscheltiere: Margarete Steiff

Dieser Text erklärt dir, wer die Kuscheltiere erfunden hat.
Der Text erzählt, wie und wann alles angefangen hat.

Wusstest du, dass die ersten Kuscheltiere
aus Baden-Württemberg kamen?

5 Margarete Steiff hat sie sich
vor über 100 Jahren ausgedacht.



Margarete als Kind

Margarete Steiff wurde 1847 in Giengen geboren.

Margarete wurde mit ungefähr einem Jahr so krank,
dass sie danach im Rollstuhl sitzen musste.

Aber Margarete war ein ungewöhnliches, tapferes und fleißiges Mädchen.
Sie gab nicht auf und wollte selbst ihr Geld verdienen.

Margarete näht in ihrem kleinen Laden Kuscheltiere

Margarete ging in die Nähschule und nähte
mit ihren beiden Schwestern viele Sachen aus Stoff.

Margarete eröffnete mit 30 Jahren ein Geschäft und verkaufte dort
selbst genähte Kleidungsstücke.

Ein Elefant war ihr erstes Kuscheltier.

Danach überlegte sich Margarete
immer neue Tiere.

Solche Kuscheltiere waren damals etwas ganz Neues.



Aus **Margarete** Laden wird eine Fabrik

Margarete verkaufte viele Kuscheltiere und aus ihrem kleinen Laden wurde eine Spielwarenfabrik.

Auch fünf Neffen von **Margarete** arbeiteten in der Fabrik:

Die Fabrik war jetzt ein echtes Familienunternehmen.



Der erste Stoffbär

Margaretes Neffe Richard dachte sich 1902 den ersten Stoffbären aus.

Richard hatte dazu vorher Zeichnungen im Stuttgarter Zoo gemacht.

Der Bär bekam ein richtiges Fell aus besonders weicher Wolle.

Leider mochte niemand die Stoffbären, bis ein Amerikaner gleich 3000 Stück kaufte.

Margaretes Fabrik verkaufte von da an viele Stoffbären und die Fabrik wurde weltbekannt.

Margarete Steiff starb 1909.

Sie wurde nur 61 Jahre alt.



Wörterliste

Giengen ist eine Stadt in Süddeutschland

die **Nähschule** – Eine Schule, in der man nähen lernt

der **Neffe** – ein Verwandter (deine Cousins sind die Neffen deiner Eltern)

die **Spielwarenfabrik** – eine Fabrik, in der Spielzeug hergestellt wird

das **Familienunternehmen** – hier: eine Fabrik, die einer Familie gehört.

Oft arbeiten mehrere Familienmitglieder in der Fabrik.

die **Wolle** – das weiche Fell von Tieren, z.B. von Schafen. Eine Maschine macht aus Wolle einen langen dünnen Faden. Aus dem Faden macht eine andere Maschine Stoff.

Nachfragekultur

- Fragen als etwas Positives hervorheben und bestärken, loben



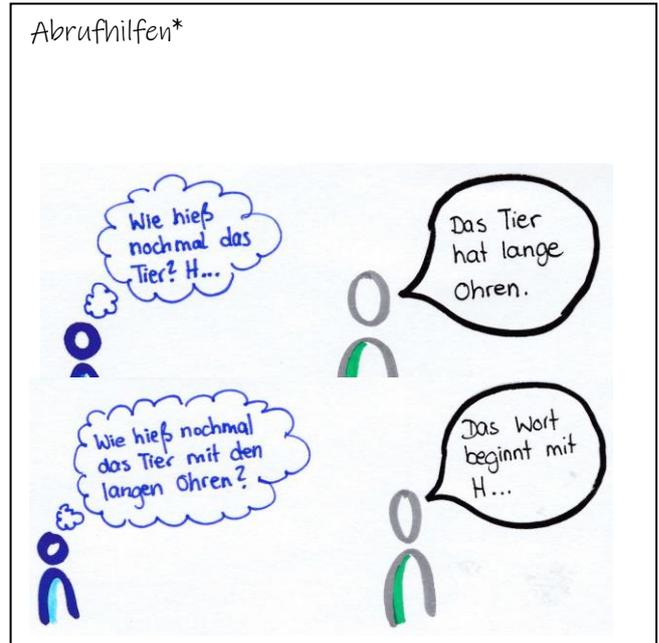
Sprache und Stimme

- Klare, kurze Sätze (Reduktion von Komplexität!)
- Varianz in Tempo, Lautstärke, Betonung der Stimme
- Sprechpausen vor wichtigen Lauten, Wörtern, Wortteilen oder Satzteilen → Schüler können diese Stellen wahrnehmen und ihre Aufmerksamkeit darauf lenken

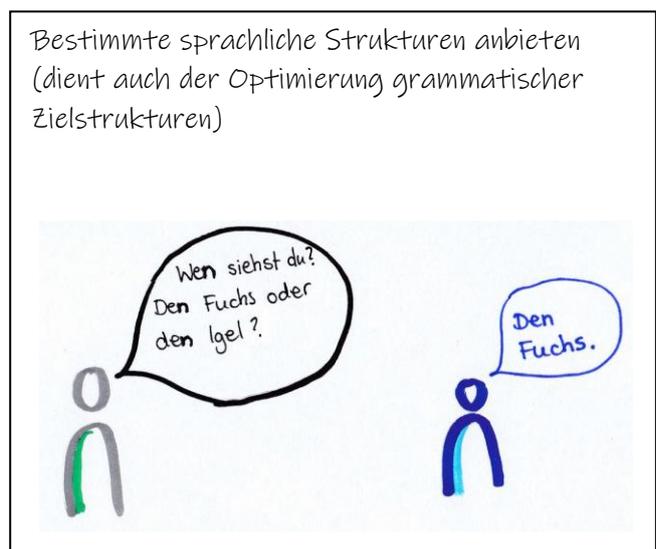
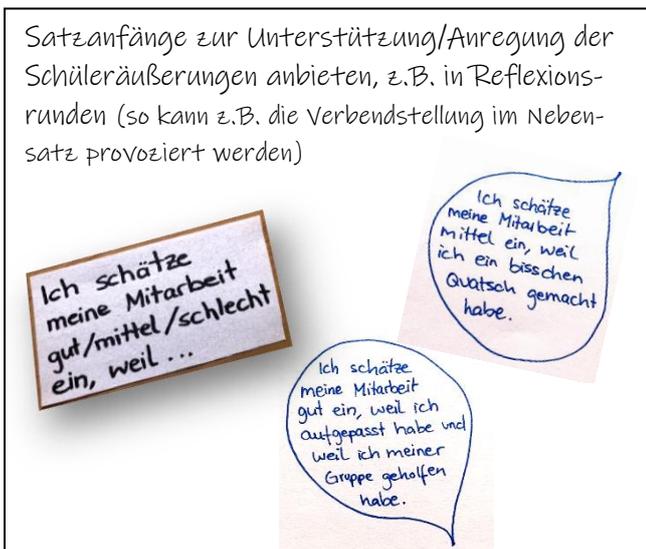


- Mit Lautgebärden akustische Unterscheidung von Lauten erleichtern
- Akustische und visuelle Signale zur Entlastung der Stimme und Sicherung der Aufmerksamkeit der Schüler: Glocke, Klangschale, eine Hand heben und den Zeigefinger der anderen Hand auf die Lippenlegen, ...

- Vorausgehende Sprachmodelle (gehen der kindlichen Äußerung voraus):



*Zu den Begriffen in unserem „mentalen Lexikon“ sind mehrere Informationen abgespeichert, z.B. phonologische („beginnt mit H“) oder semantische („hat lange Ohren“) . Wenn Kinder Abrufschwierigkeiten haben, kann es je nach Kind/Situation hilfreich sein, bewusst eine bestimmte Abrufhilfe auszuwählen

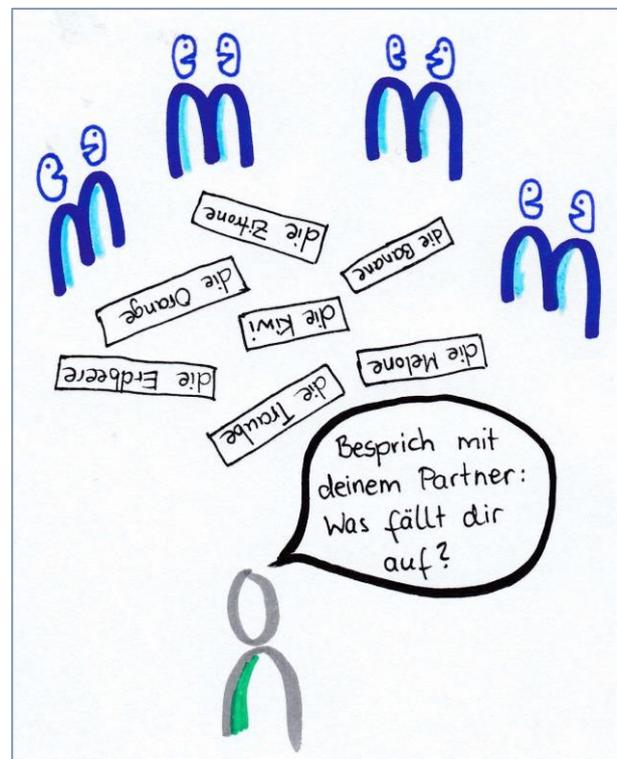


- Nachfolgende: z.B. korrekatives Feedback bei Verbflexionen, Artikel, Pluralformen oder Präpositionen



Reflexionsgespräche

- Einstieg in ein Reflexionsgespräch, z.B. über „Murmelrunde“ (vgl. „think – pair – share in Teil II dieser Handreichung)
 - sinnvoll kann hier sein: Uhr auf 1-2 min stellen
 - anschließend gemeinsam besprechen und eine Regel ableiten/formulieren (hier: *die meisten Obst- und Gemüsesorten haben den bestimmten Begleiter „die“*)
 - Weitere Beispiele: Alle Nomen haben im Plural den bestimmten Begleiter „die“, alle Monate und Tage haben den bestimmten Begleiter „der“, ...



Rhythmisieren

- Symbolkarten zur Visualisierung des Ablaufs der Stunde/ des Tagesplans (siehe Fotos zu den Punkten „Rituale“ und „Visualisieren“)
- Zeit für die jeweiligen Arbeitsphasen den Schülern transparent und jederzeit einsehbar machen (z.B. Küchenwecker stellen)



Rituale

- Begrüßung auf verschiedenen Sprachen oder mit Bewegung oder mit Sprechübung verbinden
 - Begrüßung mit Bewegung: Ballwurf (erhöht auch den Sprechanteil der Schüler im Vergleich zur klassischen Begrüßung „Guten Morgen liebe Klasse 4a – Guten Morgen Frau ...“)
 - Schüler gehen in Stehkreis, Sitzkreis oder Stuhlkreis
 - Schüler A wirft/rollt Ball zu Schüler B und sagt: „Guten Morgen B“ – „Guten Morgen A“ – „Wie geht es dir heute, B?“ – „Mir geht es ...“
 - Schüler B wirft zu Schüler C und verfährt wie sein Vorgänger
 - Statt Werfen geht auch Rollen
 - Begrüßung mit Sprechübung: Morgenroutine (dient auch der Förderung der Mundmotorik)
 - Strecken, recken, gähnen
 - Dusche:
 - Duschhahn aufdrehen, duschen („schhhhhhhh“)
 - Duschhahn zudrehen, der Wasserstrahl wird kleiner („t-t-t-t-t“) und der letzte Tropfen fällt runter („b-b-b-b“ ploppen)
 - Wir seifen uns am ganzen Körper ein („mmmmmmmmmm“)
 - Dann wieder Duschhahn aufdrehen, duschen, Duschhahn zudrehen (siehe oben)
 - Oh, jetzt riechen wir aber gut (tief durch die Nase einatmen)
 - Heiße Schokoladen trinken
 - Schlürfen
 - riechen
 - Bauch reiben („mmmmmmmmmmmm“)
- Datum auf Deutsch/ Englisch/ „Robotersprache“ ... sagen
 - Robotersprache: „Heu-te ist Don-ners-tag der zehn-te Ja-nu-ar zwei-tau-send-acht-zehn“
- „Datumdienst“ liest/stellt auch den Tagesplan zu Beginn der 1. Stunde vor

Tagesplan mit Symbolen, Fotos der Lehrerinnen und Satzanfängen zum Vorstellen.



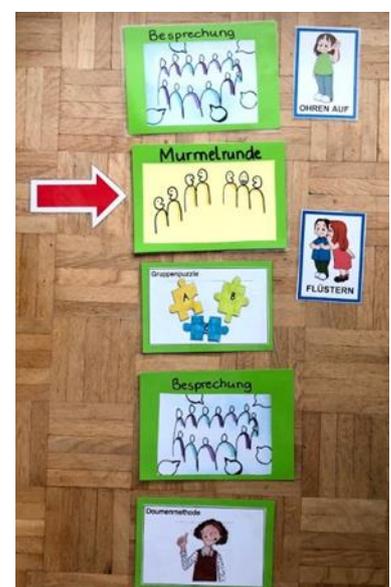
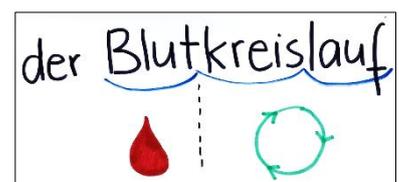
- Befindlichkeitsrunde als Grammatikförderung nutzen (Verbendstellung im Nebensatz: Mir geht es heute gut/mittel/schlecht, weil ...“)
- Stundeneinstieg mit kleinen Aufgaben (erhöht auch den Sprechanteil der Schüler):
 - Verliebte Zahlen
 - Schüler sitzen im Sitzkreis
 - Kind sitzt vorne in der Mitte und hat eine Kiste/Dose mit Aufgaben, z.B. Ergänzungsaufgaben mit „verliebten Zahlen“ (im Hausdach steht eine 10/20/30/..., in der rechten Haushälfte eine Zahl, die linke Haushälfte ist frei).
 - Kind zieht eine Aufgabe aus der Dose, liest sie vor und stellt diese so auf, dass alle Kinder sie sehen können (ideal: Kartenaufsteller nutzen und Aufgaben auf Karton/festes Papier schreiben)
 - Kind vorne würfelt, zählt die gewürfelte Augenzahl durch und ermittelt so das Kind, welches die Aufgabe lösen muss (währenddessen denken aber schon einmal alle nach!)
 - Kind zieht insgesamt 3 Aufgaben
 - Variante: Es gehen natürlich auch andere Mathe-Aufgaben oder Deutsch-Aufgaben
 - Das 4-Minuten-Mathe-Spiel
 - Schüler stimmen ab, welche Grundrechenart sie wollen
 - L stellt eine Stoppuhr auf 4 min
 - Alle Schüler stehen hinter ihren Stühlen
 - Schüler A beginnt und stellt Schüler B eine Aufgabe (entsprechend der zuvor gewählten Grundrechenart). Wenn Schüler B die Aufgabe richtig gelöst hat, darf er sich setzen und es gibt einen Punkt (L führt an der Tafel Strichliste)
 - Schüler B stellt Schüler C eine Frage (nach demselben Prinzip wie bei Schüler A) usw.
 - Wenn alle Schüler sitzen, stehen alle wieder auf und es beginnt von vorne – so lange, bis 4 Minuten um sind
 - Punktestand wird festgehalten (z.B. in einem Eck an der Tafel) und die Schüler versuchen, sich beim nächsten Mal selbst zu schlagen oder besser als die Parallelklasse zu sein

Stumme Impulse

- Gestik und Mimik einsetzen, kann z.B. bedeuten: Schultern hochziehen, fragender Blick
- Gegenstände z.B. im Fühlsäckchen mitbringen → spricht gleichzeitig verschiedene Sinneskanäle an!

Visualisieren

- Durch vorbereitete Wortkarten
 - müssen die Schüler nicht warten, während man etwas an die Tafel schreibt
 - werden die Schüler darin unterstützt, sich die Sprachstruktur bewusst zu machen (= Ausgangspunkt für metasprachliche Reflexion)
- Symbole veranschaulichen Gesagtes und reduzieren gleichzeitig den Sprechanteil der Lehrkraft (Erläuterung zum Beispiel auf dem Foto: Der Pfeil „wandert“ mit jeder Unterrichtsphase weiter, Karten werden mit Magneten an Tafel befestigt, evtl. ist es sinnvoll, wenn die Karten der noch kommenden Unterrichtsphasen noch zugedeckt sind)



Wiederholungen

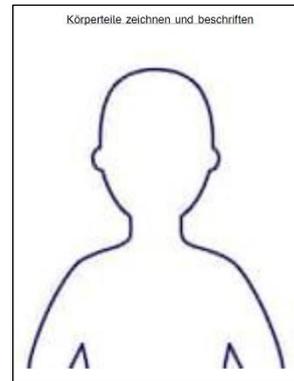
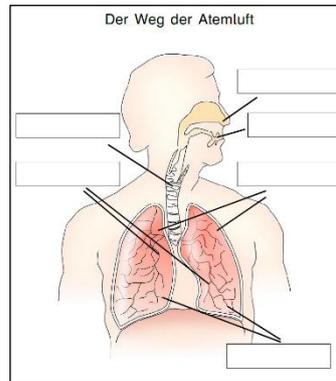
- Arbeitsanweisungen wiederholen lassen
- Inhalte (auf verschiedene Arten) üben, zum Beispiel im Rahmen einer Stationenarbeit zum Thema Atmung:
 - Film mit der ganzen Klasse anschauen
 - Schüler schauen zu zweit Film auf Tablet noch einmal stumm an und erklären sich den Inhalt dazu
 - Schüler erklären sich den Weg der Atemluft anhand eines Torsos
 - Schüler lesen in Kindersachbüchern zum Thema und erklären ihrem Partner den Inhalt
 - Schüler lesen einen Lesetext und besprechen diesen (siehe Abbildung)
 - Schüler füllen Lücken aus (schreiben also auf Wortebene) (siehe Abbildung)
 - Schüler zeichnen die beteiligten Körperteile selbst ein und beschriften sie (siehe Abbildung)

Der Weg der Atemluft durch den Körper

Wir atmen durch den Mund oder die Nase Luft ein. Die Luft fließt durch die Luftröhre in die Bronchien. Die Bronchien verteilen die Luft in der Lunge. Am Ende der Bronchien gibt es kleine Lungenbläschen. Beim Ausatmen fließt die Luft denselben Weg zurück: Sie fließt durch die Bronchien in die Luftröhre. Durch den Mund oder die Nase atmen wir aus.

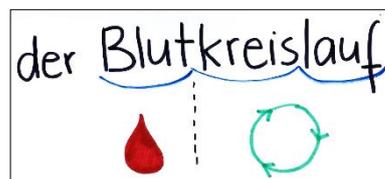
Besprich mit deinem Partner:

1. Wo geht die Luft als erstes hin, wenn du durch den Mund oder durch die Nase eingatmet hast?
2. Wo sind die Bronchien?
3. Was gibt es am Ende der Bronchien?

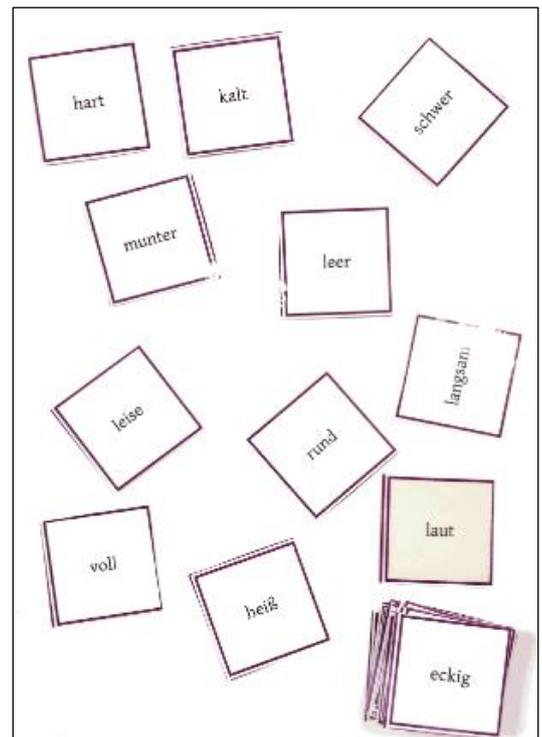



Wortschatzerweiterung und -sicherung

- Wörter visualisieren durch Bilder oder Gegenstände sowie Präsentation des Schriftbildes (Wortkarten) (wichtig: bei Nomen *immer* mit Begleiter!)
- Wörter gliedern durch Silbenbögen, Bezug zur Wortfamilie → Ableitung von Wörtern (siehe Grafik)
- Wortfeldarbeit mit Oberbegriffen, z.B. zu den Themen Obst und/oder Gemüse
- Reimwörter
- Gegenteile, z.B. mit Memory



Wortkarte



Gegenteil-Memory

Kleine Spiele für zwischendurch

Anmerkung: Wenn die Übungen öfter eingesetzt werden, können sie zu Ritualen/routinierten Abläufen werden und tragen so zu einer Rhythmisierung des Unterrichts bei.

Zimbelschlag

(Es wird gefördert: Auditive Aufmerksamkeit)

- Schüler halten beide Arme ausgestreckt nach oben
- L schlägt Zimbeln aneinander (alternativ Klangschale o. Ä.)
- Schüler senken langsam, zum leiser werdenden Ton, ihre Arme. Solange, bis sie den Ton nicht mehr hören. Dann legen sie ihre Arme auf dem Tisch ab.

Küchenwecker

(Es wird gefördert: Auditive Aufmerksamkeit, Richtungshören)

- L stellt eine „klassische Eieruhr“ (so eine, die laut tickt)
- Schüler legen ihre Köpfe auf den Armen/Auf dem Tisch ab und schließen die Augen
- L geht bei jedem Schüler einmal mit dem tickenden Wecker vorbei, stellt den Wecker dann schließlich an einem Ort leise ab und gibt den Schüler ein Signal
- Schüler zeigen in die Richtung, in der sie den Wecker vermuten
- Wenn alle zeigen, dürfen die Schüler ihre Augen öffnen und schauen, wie gut sie gehört haben

Teil II: Kooperatives Lernen nutzen

Kooperatives Lernen bedeutet, dass Schüler *gemeinsam* Inhalte erarbeiten und sich darüber austauschen. Dabei kommen verschiedene Methoden zum Einsatz, bei denen Kommunikation und Kooperation unbedingt notwendig sind, um die gestellten Aufgaben lösen zu können. Daher erschien es bei der Erstellung dieser Handreichung als bereichernd, einige dieser Methoden kurz vorzustellen, da der Einsatz kooperativer Methoden einen Beitrag zu sprachsensiblen Unterricht leisten kann (vgl. *tabellarische Übersicht in Teil I*):

- Werden die Methoden wiederholt eingesetzt (und somit im Sinne eines Methodentrainings eingeübt), tragen sie zur *Strukturierung* des Unterrichts bei, was vielen Schülern mit einem Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Bereich Sprache entgegenkommt.
- Die Methoden verringern den *Sprechanteil der Lehrkraft*, da Anweisungen mit zunehmender Etablierung der Methoden reduziert werden können – das Zeigen der entsprechenden Symbolkarte (*Visualisierung!*) reicht dann oft schon aus, damit die Schüler wissen, was zu tun ist. Außerdem geschieht die Wissensvermittlung weniger in frontalen Settings.
- Die Methoden erhöhen den *Sprechanteil der Schüler*, da die Aufgaben so gestellt sind, dass das Zusammenarbeiten und Miteinanderreden unbedingt erforderlich ist.
- Mit den Methoden können u.a. inhaltliche Kompetenzen wie Schreiben und Lesen oder Sprechen und Zuhören gefördert werden (siehe Tabelle am Ende dieses Kapitels).

Ausgangspunkt für die exemplarische Methodensammlung sind **zwei grundlegende Aspekte** des kooperativen Lernens:

Im kooperativen Lernen wird zwischen verschiedenen **Phasen** unterschieden: *Gruppenbildung, Teambildung, Arbeitsphase und Reflexion*. Die hier dargestellten kooperativen Methoden, lassen sich alle der *Arbeitsphase* zuordnen – mit Ausnahme der Daumenmethode und der Dreifinger-Einschätzung.

Das **Grundprinzip** des kooperativen Lernens „think – pair – share“ (denken, besprechen, vorstellen) zielt darauf ab, möglichst *alle* Schüler *gleichzeitig* zu *aktivieren* und zieht sich durch (fast) jede Methode. Daher wird die genauere Beschreibung dieses Grundprinzips der daran anschließenden alphabetisch sortierten Methodensammlung (vgl. Neumann/ Spitzlay 2014) vorangestellt.

Nähere Informationen über Kooperatives Lernen können nachgelesen werden (vgl. Literaturverzeichnis).

think – pair – share

Dieses Grundprinzip zieht sich wie bereits erwähnt durch viele kooperative Methoden. Auch Gesprächsrunden (z.B. im Stuhlkreis) können so umgestaltet werden und werden dadurch wertvoller, als das „klassische Frage-Antwort-Spiel“ zwischen Lehrer und Schüler. Hilfreich (nicht nur) für eine Gesprächsrunde nach dem think-pair-share-Prinzip ist eine große Stoppuhr, um die Dauer jeder Phase vorgeben und transparent machen zu können.

- Lehrkraft stellt eine/mehrere Frage(n) (wenn möglich/nötig an Tafel oder auf Plakat visualisiert)
- Zunächst *denkt* jeder für sich über die Antwort nach
- Anschließend *unterhält* sich jeder mit seinem Sitznachbarn („Murmelrunde“)
- Danach wird im Plenum kurz *besprochen*, was die Schüler mit ihrem Partner besprochen haben → Klärung der Fragen und Unklarheiten
- Vorteile gegenüber der „herkömmlichen“ Methode: *Alle* sind gleichzeitig aktiv, *alle* denken mit, *alle* sprechen
- Alternativen zur 2er-Murmelrunde im Stuhlkreis
 - Schüler sitzen an ihren Tischen (im U) → Durchzählen 1-2-1-... → 2er sitzen vor die 1er (gegenüber an den Tisch)
 - „Such dir einen Partner“ → Schüler sollen sich dann gemeinsam einen Ort im Klassenzimmer suchen
 - Line-Up (sich aufstellen nach ..., dann mit Schulternachbar zusammen gehen)

Am Anfang ein paar Tipps

Tipps, um Aufgaben für eine **Partner- oder Gruppenarbeit** so zu gestalten, dass die Schüler *wirklich* zusammenarbeiten müssen:

- Pro Team nur *ein* Materialsatz (Arbeitsblätter etc.), so arbeiten die Schüler nicht nebeneinander her, sondern müssen sich absprechen, wer was schreibt etc.
- Rollen verteilen: 1-2 Schüler aus jedem Team erhalten eine Rolle (oder alle Teammitglieder – je nachdem, wie gut die Rollen bereits eingeführt wurden bzw. wie gut die Kinder die Rollen ausführen können). Dazu können Rollenkartchen genutzt werden (siehe Abbildung).
- Zeit immer eher zu kurz wählen und – falls nötig – dann noch einmal etwas Zeit zugeben → erhöht die Produktivität und Dynamik



Graffiti

Strukturiertes Brainstorming zu verschiedenen Aspekten eines Themas

- Vorbereitete A3-Blätter, auf denen jeweils eine Frage/ein Begriff zu einem übergeordneten Thema steht, werden auf verschiedenen Tischen im Klassenzimmer verteilt
- Die Gruppen wandern von Plakat zu Plakat und notieren darauf all ihre Assoziationen – solange, bis sie wieder bei dem Plakat angekommen sind, bei dem sie gestartet sind (Lehrkraft gibt Zeit pro Plakat vor)
 - Jeder Schüler soll für sich schreiben, ohne sich mit den anderen zu unterhalten oder bei den anderen zu schauen (*think-Phase*) → es gibt keine falschen Antworten (so auch kommunizieren!)
 - Variante: Die Gruppe notiert ihre Assoziationen auf Post-its → Vorteil: Assoziationen können am Ende leichter sortiert/geordnet werden
- Wenn die Gruppe wieder bei „ihrem“ Plakat angekommen ist, liest, sortiert und strukturiert sie die Kommentare (*pair-Phase*) (Lehrkraft gibt Zeit vor)
- Abschließend stellen die Gruppen ihr Ergebnis vor (*share-Phase*) (Lehrkraft gibt Zeit vor)

Auf der nächsten Seite findet sich ein Beispiel, anhand dessen die Methode verständlicher und anschaulicher werden soll.

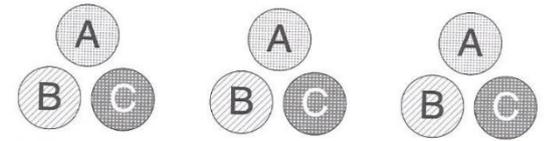
Beispiel: Abschluss der Einheit „Ernährung“ mit der Methode Graffiti

- auf einigen Tischen im Klassenzimmer liegt ein Plakat, insgesamt (je nach Klassengröße) 4-6
- Auf jedem Plakat steht ein **Schlagwort**. Je nach Lernniveau können zusätzlich Fragen und/oder weitere Schlagworte auf dem Plakat oder bspw. auf Zetteln in einer Schachtel stehen. Eine Schachtel hat den Vorteil, dass die Schüler selbst entscheiden können, ob und wieviel Hilfe sie brauchen. Alternativ kann die Lehrkraft die Hinweise auch mündlich geben, wenn sie merkt, dass die Schüler überfordert sind oder nach der 2./3./... Runde keine Ideen mehr haben.
- **Plakat 1: Fett**
 - Fragen: Wie kannst du herausfinden, ob in einem Lebensmittel Fett ist? In welchen Lebensmitteln ist besonders viel Fett? Was weißt du über die verschiedenen Arten von Fett?
 - Schlagworte: Fettfleckprobe, Butter, Sahne, Frittiertes, tierische/pflanzliche Fette
- **Plakat 2: Eiweiß**
 - Fragen analog wie zum Thema Fett
 - Schlagworte: Säure-Versuch, Fleisch, Milchprodukte, Hülsenfrüchte, Nüsse, tierisches/pflanzliches Eiweiß
- **Plakat 3: Kohlenhydrate**
 - Fragen analog wie zum Thema Fett
 - Schlagworte: Stärketest, Brot, Nudeln, Kartoffeln, Reis
- **Plakat 4: Vitamine**
 - Fragen: Welche Vitamine kennst du? In welchen Lebensmitteln sind besonders viele Vitamine?
 - Schlagworte: Vitamin A-E, Gemüse, Obst
- **Plakat 5: Gesunde Ernährung**
 - Fragen: Was weißt du über gesunde Ernährung? Was gehört zu gesunder Ernährung, was nicht? Wieso ist gesunde Ernährung wichtig? ...
 - Schlagworte: Pyramide, Trinken, viel Obst/Gemüse, wenig Zucker, ausgewogen, einseitig, Fast Food, Übergewicht, Krankheiten
- **Plakat 6: Ernährung auf der Welt**
 - Fragen: Was weißt du über die Ernährungssituation auf der Welt? Welche Länderküchen kennst du und was ist für sie typisch?
 - Schlagworte: Hungersnot, Grundnahrungsmittel, asiatisch, italienisch
- Bei jedem Plakat sitzt eine Gruppe von z.B. 4 Kindern. Die Lehrkraft gibt das Startsignal und die Kinder beginnen – ohne zu sprechen! – ihre Assoziationen aufzuschreiben. Nach z.B. 2 Minuten gibt die Lehrkraft wieder ein Signal und alle Gruppen rücken weiter zum nächsten Plakat. Die Gruppen rotieren so lange, bis sie wieder bei ihrem Startplakat angekommen sind. Anschließend folgen die pair- und share-Phase wie anfangs beschrieben.

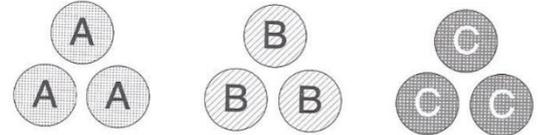
Gruppenpuzzle

Schüler werden durch Aufgabenteilung bei der Erarbeitung umfangreicher Themen zu Experten

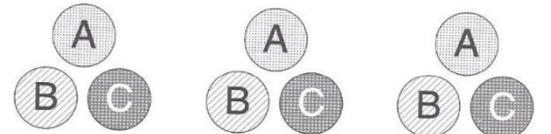
- Zunächst werden Gruppen mithilfe von Kärtchen eingeteilt (z.B. Formen in verschiedenen Farben oder Zahlen-Buchstaben-Kombinationen wie 1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B, 2C, ... usw.) – Beispiele:
 - In Gruppe Dreieck hat jeder ein Dreieck in einer anderen Farbe
 - In Gruppe 1 ist einer A, einer B, einer C, ... usw.
- Alle „A-Schüler“ erhalten denselben Text, alle „B-Schüler“ ebenso usw.
- 1.Phase (*think*): Jeder liest seinen Text und beantwortet ggf. Fragen dazu, notiert sich Informationen aus dem Text
- 2. Phase (*pair*): Besprechung (Vergleichen, Vervollständigen) der Ergebnisse in der Expertengruppe (alle A-Schüler zusammen, alle B-Schüler usw.)
- 3. Phase (*share*): Jeder Schüler präsentiert seiner Stammgruppe, was er gelernt hat
- Evtl. kann am Ende noch eine Präsentationsphase stattfinden, in der einzelne Gruppen ihre Ergebnisse der Klasse vorstellen
- Es bietet sich an, an diese Methode noch eine Reflexion anzuschließen (z.B. Daumenmethode)



1. Phase: Einzelarbeit in der Stammgruppe



2. Phase: Informationsaustausch in der Expertengruppe



3. Phase: Vorträge aller Experten in den jeweiligen Stammgruppen

Lerntempoduett

Partnerkontrolle zwischen Einzelaufträgen

- Schüler bearbeiten alle dieselbe Aufgabe in Einzelarbeit am Platz (*think*)
- Wer fertig ist, geht zu einem zuvor vereinbarten Ort im Klassenzimmer (z.B. Lese-Ecke) und wartet dort auf einen anderen Schüler, der ebenfalls fertig ist (Wartezeit kann v.a. in der Lese-Ecke z.B. mit Lesen überbrückt werden oder es liegen kleine (spielerische) Aufgaben bereit, um die Wartezeit sinnvoll zu gestalten)
- Sind zwei Schüler in der Lese-Ecke, suchen sie sich einen Ort im Klassenzimmer, an dem sie ihre Aufgaben vergleichen (*pair*) → es arbeiten also immer zwei Schüler zusammen, die eine ähnliche Bearbeitungszeit benötigten, so entstehen häufig automatisch leistungshomogene Paare, evtl. gibt es beim Lehrer Lösungen
 - Tipp: Treffpunkte mit Schildern vorgeben („Treffpunkt 1“, „Treffpunkt 2“, ...)
- Haben die beiden Schüler ihre Aufgaben verglichen, beginnen sie mit der nächsten Aufgabe (wieder in Einzelarbeit) → Einzel- und Partnerarbeit wechseln sich beim Lerntempoduett also ständig ab
- Abschließend erfolgt eine Besprechung im Plenum (*share*), dabei müssen nicht alle Schüler alle Aufgaben bearbeitet haben)

Museumsgang

Präsentationen von Arbeitsergebnissen, die das Sprechen vor einer *kleinen* Gruppe ermöglichen

- In einer Gruppenarbeit haben 4-6 Schüler ihre Arbeitsergebnisse z.B. in Form von Lernplakaten aufbereitet
- Es werden neue Gruppen von 4-6 Schülern gebildet → in jeder Gruppe ist jeweils *ein* Vertreter der vorausgegangenen Gruppenarbeiten
- Jede Gruppe stellt sich vor ein Lernplakat, welches von dem entsprechenden Schüler vorgestellt wird (der, der an der Erstellung des Plakats mitgewirkt hat), die Zuhörer können sich Notizen machen
- Nach einer zuvor vereinbarten Zeit (z.B. 5 Minuten) gibt die Lehrkraft ein akustisches Signal und alle Gruppen gehen im Uhrzeigersinn zum nächsten Plakat weiter
- Variante: Arbeitsergebnisse (auch aus Einzel- oder Partnerarbeiten) wie z.B. Kunstwerke oder Gedichte werden im Klassenraum ausgelegt, alle Schüler laufen durch den Raum und schauen sich die Arbeitsergebnisse an, ggf. kann eine Bewertung der Arbeitsergebnisse vorgenommen werden:
 - Neben jedem Arbeitsergebnis liegt ein Zettel
 - Jeder Schüler darf max. 3 Punkte verteilen → malt bei entsprechendem Arbeitsergebnis 1-3 Punkte auf den Zettel → so kann das am besten bewertete Ergebnis ermittelt werden
 - Wichtig: Wertschätzung *aller* Ergebnisse zum Abschluss

Partnercheck I

Inhalte zu zweit erarbeiten oder wiederholen

- Jeweils 2 Schüler bilden ein Paar und sitzen zusammen an einem Tisch (Lehrer kann Paare zusammenstellen)
- Auf dem Tisch liegt *ein* Arbeitsblatt bereit, welches sich das Paar teilt
- AB kann auch leer sein, sodass die Kinder selbst Aufgaben eintragen müssen
- Kind 1 löst die erste Aufgabe, Kind 2 berät seinen Partner und überprüft die Lösung
 - Lösung ist richtig → Kind 2 lobt Kind 1
 - Lösung ist falsch → Kind 2 verbessert Lösung von Kind 1
- Rollen werden so oft getauscht, bis alle Aufgaben bearbeitet wurden (ggf. können Kinder zum Schluss Lösungsblatt zur Selbstkontrolle erhalten)

Kind 1	Kind 2
$8 + \underline{\quad} = 10$	$4 + \underline{\quad} = 10$
$\underline{\quad} + 5 = 10$	$\underline{\quad} + 9 = 10$
$7 + \underline{\quad} = 10$	$0 + \underline{\quad} = 10$

Partnercheck II

Inhalte zu zweit erarbeiten oder wiederholen

Anmerkung der Autorin: In der verwendeten Literatur findet sich diese Form des Partnerchecks nicht, jedoch setzte ich diese Methode bereits mehrfach erfolgreich ein.

- Jeweils 2 Schüler bilden ein Paar und sitzen zusammen an einem Tisch (Lehrer kann Paare zusammenstellen)
- Pro Paar gibt es 2 verschiedene Arbeitsblätter A und B (Differenzierungsmöglichkeit!)
- Jeder bearbeitet für sich sein Arbeitsblatt (*think*) und geht danach in die entsprechende Ecke im Klassenzimmer (Lehrer hat zuvor in einer Ecke ein A aufgehängt und in einer anderen Ecke ein B) und wartet dort auf ein Kind, das das selbe Arbeitsblatt bearbeitet hat. Um eine mögliche Wartezeit sinnvoll zu überbrücken, bieten sich entsprechende Anweisungen auf der Rückseite des Arbeitsblattes an (siehe Grafik).
- Die Kinder besprechen sich in den Ecken (pair): Sie vergleichen, ob sie die Aufgabe richtig gelöst haben und ob sie den Text richtig verstanden haben und kehren danach zurück zu ihrem Partner
- Partner erklären sich gegenseitig ihre Texte, evtl. muss Partner A anschließend noch Fragen beantworten, die sich nur mit dem Wissen von Partner B beantworten lassen und anders herum (*share*)

Beispielarbeitsblatt mit Arbeitsanweisungen auf der Rückseite

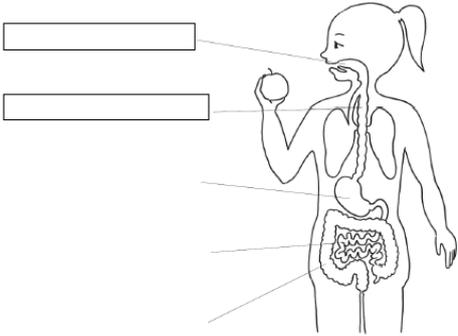
Lies den Text leise für dich.

Text A: Die Verdauung
Die Verdauung beginnt im Mund: Die Zähne zerkauen die Nahrung und zerkleinern sie so. Außerdem wird die Nahrung mit Speichel vermischt. Speichel ist ein anderes Wort für Spucke. Die Nahrung, also das Essen nennt man jetzt Speisebrei. Du schluckst den Speisebrei herunter. Jetzt ist der Speisebrei in der Speiseröhre. Die Speiseröhre ist ungefähr 25 cm lang und verbindet den Mund mit dem Magen. Nach wenigen Sekunden ist der Speisebrei im Magen angekommen.

Übrigens: Pro Tag produzieren wir ungefähr 1 Liter Speichel!

Übrigens: Du kannst einen Handstand machen und trotzdem gleichzeitig etwas schlucken!

Male im Bild nur die Körperteile an, die im Text erklärt werden. Schreibe den richtigen Namen dazu.

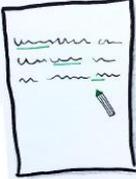


Wenn du fertig bist, gehe in die **A-Ecke**. →

Es ist noch niemand in der A-Ecke?

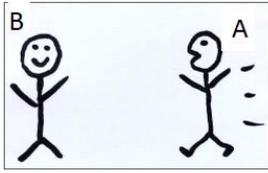
Dann lies den Text noch einmal und unterstreiche wichtige Stellen.

Schreibe **Fragen** auf, wenn du etwas nicht verstehst.

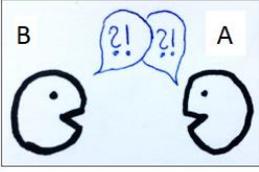


Wenn noch ein anderes Kind in die A-Ecke kommt, bespreche, was in deinem Text erklärt wird.

Wenn du und das andere Kind alles verstanden haben, gehe zurück zu deinem **Partner**.



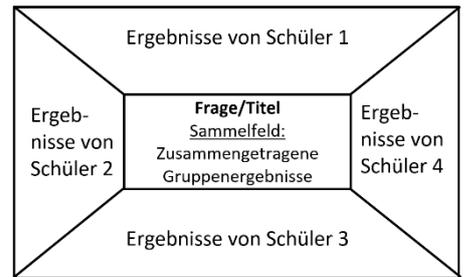
Erkläre deinem Partner, was du gelernt hast.



Placemat

Brainstorming und Einigung auf die wichtigsten Aspekte

- Pro Gruppe 2-4 Schüler (jeder braucht einen Stift) + vorbereitetes A3-Blatt (siehe Abbildung)
 - Als „Frage/Titel“ können Schlagwörter („Nomen“, „Wortarten“, „Zeitformen“ etc.) stehen oder konkrete Fragen/Aufgaben („Nenne Beispiele und Regeln für Adjektive“, „Was ist die Umstellprobe/ was kannst du mit der Umstellprobe herausfinden?“ etc.)
 - Alle anderen Felder sind leer (Beschriftungen in der Abb. dienen nur dem besseren Verständnis)
- Schüler machen sich erst selbst Gedanken und notieren diese (jeder in sein Feld) (*think*)
- Schüler stellen ihren Gruppenmitgliedern ihre Ergebnisse vor (*pair*)
- Schüler diskutieren, was ihnen am wichtigsten ist und was sie in die Mitte schreiben wollen (*share*)
 - Lehrkraft kann z.B. vorgeben, dass sich jede Gruppe auf 3 Punkte einigen muss. Die wichtigsten Punkte können anschließend der Klasse vorgestellt werden.



Reflexionsmethoden

Reflexionen sind deshalb wichtig, da die Schüler so immer wieder dazu angehalten werden, ihren eigenen Lernprozess rückblickend zu betrachten. Außerdem können so auch sprachförderliche Situationen entstehen, bspw. wenn die Schüler einen Satzanfang beenden („Ich finde unsere Zusammenarbeit hat gut/mittel/schlecht geklappt, weil...“).

Daumenmethode

- Lehrperson fragt, wie die Schüler ihre Arbeit/ihr Arbeitsverhalten einschätzen würden, Schüler bewerten:
 - Daumen runter: Der Schüler erachtet seine Arbeit/sein Arbeitsverhalten als nicht gelungen
 - Daumen zur Seite: Der Schüler erachtet seine Arbeit/sein Arbeitsverhalten als mittelmäßig
 - Daumen hoch: Der Schüler erachtet seine Arbeit/sein Arbeitsverhalten als gelungen
- 2-3 Schüler begründen ihren Daumen: Warum ist er unten/ oben? Evtl. per Zufallsprinzip (z.B. würfeln).

Dreifinger-Einschätzung

- Lehrperson fragt, inwiefern (zuvor festgelegte) fachliche und/oder soziale Ziele (Einzel- und/oder Gruppenleistung) erreicht wurden, Schüler bewerten (z.B. „Wie gut hat unsere Zusammenarbeit geklappt?“)
 - 1 Finger: Ziel wurde fast gar nicht erreicht
 - 2 Finger: Ziel wurde teilweise erreicht
 - 3 Finger: Ziel wurde vollständig erreicht

Übersicht über einige Kompetenzen, die durch die kooperativen Methoden gefördert werden

Kooperative Methode	prozessbezogene Kompetenzen		inhaltliche Kompetenzen		Eignet sich für...
	Sozialkompetenz	Methodenkompetenz	Schreiben und Lesen	Sprechen und Zuhören	
Graffiti	in einer Gruppe arbeiten	Erlernen einer strukturierter Arbeitsweise	Wörter zu einem vorgegebenen Thema zusammentragen	Gespräche führen, zueinander sprechen, verstehend zuhören	Aktivierung des Vorwissens, Wiederholung von bereits Gelerntem, Zusammentragen von gelernten Inhalten als Abschluss einer Unterrichtsstunde/-sequenz
Gruppenpuzzle	arbeitsteiliger Beitrag aller Schüler zu einem gelungenen Arbeitsergebnis, Austausch der Schüler in versch. Gruppen	Wissen aneignen und an andere weitergeben	Texte situationsgerecht verfassen, mit Medien umgehen, Texte erschließen, Lesestrategien nutzen		neue Lerninhalte aneignen, Wissen weitergeben, Präsentieren
Lerntempoduett	Stärkung des Selbstwertgefühls im Austausch mit einem Partner	Methode zur Festigung des Wissens, Kombination aus Einzel- und Partnerarbeit	-		Wiederholung von bereits Gelerntem, Zusammentragen von gelernten Inhalten als Abschluss einer Unterrichtsstunde/-sequenz, Sicherheit im Umgang mit dem Lernstoff erlangen
Museumsgang	Förderung des Gemeinschaftsgefühls, gegenseitige Wertschätzung	Präsentieren üben und optimieren	Mit Medien umgehen, Texte erschließen, Lesestrategien nutzen	zu anderen sprechen, verstehend zuhören, Gespräche führen und gezielte Rückfragen stellen	Präsentation von Arbeitsergebnissen, Weitergabe von Wissen
Partnercheck	in Partnerarbeit gemeinsam lernen	Optimieren von Lösungen in der Partnerarbeit, gegenseitiges Bestärken und Korrigieren	-	Gespräche führen, zueinander sprechen, verstehend zuhören	gemeinsam Wissen erwerben, Wiederholung von bereits Gelerntem, Zusammentragen von gelernten Inhalten als Abschluss einer Unterrichtsstunde/-sequenz, Sicherheit im Umgang mit dem Lernstoff erlangen
Placemat	in einer Gruppe arbeiten	Erlernen einer Methode zum Notieren von Wissen innerhalb einer Still- und einer Gruppenarbeit	Wörter und Zusammenhänge zu einem Thema aufschreiben		Aktivierung des Vorwissens, Wiederholung von bereits Gelerntem, Zusammentragen von gelernten Inhalten als Abschluss einer Unterrichtsstunde/-sequenz
think-pair-share	Beteiligung aller Lern-typen in der Partner- und Gruppenarbeit	Nutzung einer Kombination aus Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit	Texte situations- und adressatengerecht verfassen		

Anmerkung: Die hier aufgeführten Kompetenzen wurden von Neumann/ Spitzlay (2014) übernommen. Diese Übersicht ist jedoch nicht als abschließende Zusammenstellung der Kompetenzen zu verstehen, vielmehr wird durch diese unvollständige Aufzählung das Potential kooperativer Methoden deutlich.

Teil III: Interaktionsspiele

Die Stärkung des Gemeinschaftsgefühls spielt häufig v.a. in „Inklusionsklassen“ eine besondere Rolle. Teil III dieser Handreichung geht daher einen Schritt weiter und nimmt nicht nur spezifisch sprachliche Anforderungen im Rahmen von Inklusion in den Blick, sondern nimmt eine ganzheitlichere Perspektive ein. Dabei wurde darauf geachtet, dass alle der hier vorgestellten Interaktionsspiele (aus der Erlebnispädagogik) der Stärkung der Kommunikation und Kooperation dienen. Somit wird Sprache (indirekt) wieder zu einer wichtigen Schlüsselkompetenz, die durch die Spiele angeregt wird. Des Weiteren wurde bei der Auswahl der Spiele darauf geachtet, dass sie mit Klassen einer allgemeinen Schule durchführbar sind. Das heißt, dass sie mit entsprechend vielen Teilnehmern funktionieren und gleichzeitig wenig Material erforderlich ist. Die Erlebnispädagogik nutzt solche „Aktionen“ (von einfachen Interaktionsübungen bis hin zu komplexeren und aufwändigeren Problemlöseaufgaben) um Erlebnisse zu schaffen, die in der anschließenden *Reflexion* besprochen werden. Somit wird ein vertieftes Verständnis angeregt und die Erlebnisse werden zu Erfahrungen, die schließlich auch als allgemeingültige Erkenntnisse auf den Alltag übertragen werden können (*Transfer*). Eine kurze Reflexion im Anschluss an die hier vorgestellten Interaktionsübungen macht die Spiele gehaltvoller, das heißt sie bringen mehr als nur Spaß und Abwechslung. Dieses Potential *kann* – je nach Intention der Lehrkraft – genutzt werden.

Ballonjongleure (Gilsdorf/Kistner 1995)

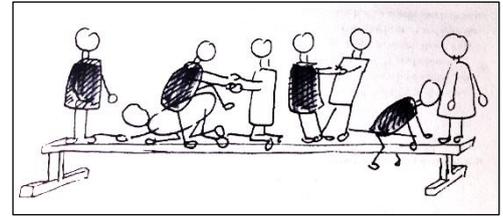
- Material: 4-8 Luftballons, freie Fläche (drinnen/draußen)
- 4er- bis 6er-Gruppen (Stehkreis, halten sich an den Händen), pro Gruppe 1 Luftballon
- Aufgabe: Luftballon so lange wie möglich in der Luft halten
 - Option A: Die Gruppe, die es am längsten schafft, hat gewonnen
 - Option B: Jede Berührung mit dem Luftballon = 1 Punkt (Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt)
- Variante 1: Nach jeder Bodenberührung darf die Gruppe ein bestimmtes Körperteil nicht mehr einsetzen (Hände, Arme, Kopf, Schulter, Brust, Füße, Beine) → am Ende kann Gruppe Luftballon nur noch durch Pusten in der Luft halten
- Variante 2: Ein Spieler gibt Kommandos, wie der Ball beim jeweils nächsten Mal in der Luft zu halten ist (z.B. nur Köpfe/Knie/... erlaubt)
- Variante 3: Gruppen erhalten verschiedenfarbige Ballons und müssen diese in vorgegebene Ecken des Raumes transportieren, ohne dass die Ballons dabei den Boden berühren (z.B. blau rechts hinten, grün rechts vorne usw.)
- Variante 4: Die Luftballons werden mit Gruppenwerten beschriftet (die an das Spiel anschließende Reflexion ist dadurch bereits vorstrukturiert: Wie viele und welche Werte können wir gleichzeitig in der Luft halten? → Prioritäten und Notwendigkeiten?!)

Wortakrobaten (Gilsdorf/Kistner 1995)

- Material: Buchstabenkarten (alle Buchstaben außer x und y, Vokale 3-4 mal und häufig benutzte Konsonanten 2-3 mal → Differenzierungsmöglichkeit je nach Klassenstufe!)
- Aufgabe: Jeder zieht 1 Karte, gemeinsam müssen so viele Worte wie möglich gelegt werden (Zeit stoppen)
- Regeln:
 - Jeder muss seine Karte festhalten → Spieler müssen sich entsprechend sortieren/zusammen stellen
 - Kein Buchstabe darf übrig bleiben (Aufgabe ist erst dann gelöst, wenn alle Spieler mit ihrem Buchstaben einen Platz in einem zusammenhängenden Wort gefunden haben)
- Variante 1: (Mindest-) Wortlänge vorgeben (z.B. 4-5 Buchstaben → darauf achten, dass es aufgeht!)
- Variante 2: Es müssen/dürfen auch Wörter einer anderen Sprache sein
- Ähnlich: Wortsalat
 - Schüler erhalten Karten, auf jeder Karte steht ein Wort eines Satzes
 - Schüler müssen den Satz zusammen legen
 - Je nach Satzlänge ist es sinnvoll, mehrere Gruppen zu machen und jeder Gruppe einen kürzeren Satz zu geben (anstatt der gesamten Gruppe einen langen Satz zu geben) → Differenzierungsmöglichkeit
 - Die Sätze können z.B. Klassenregeln sein oder andere Sätze, die sich auf die Klasse beziehen (Zusammenhalt, Zusammenarbeit, etc.) → guter Ausgangspunkt für anschließende Reflexion!

Platzwechsel (Gilsdorf/Kistner 1995)

- Material: Baumstamm/Turnbank (je schmaler desto schwieriger)
- Aufgabe: Gruppe stellt sich auf Stamm/Bank auf und wird in der Mitte geteilt. Nun müssen die Spieler ihre Plätze tauschen (wer ganz rechts außen steht muss nach ganz links und anders herum, der 2. von links tauscht mit dem 2. von rechts, ...)
- Regel: Fällt jemand herunter, muss die gesamte Gruppe von vorn beginnen (in Ausgangsposition gehen)
- Variante: Gleichzeitig müssen Gegenstände transportiert werden
- Ähnlich: „Reihen bilden“ (Senninger 2004)
 - Schüler stellen sich nach bestimmten Kriterien auf, ggf. ohne zu sprechen:
 - Vorname alphabetisch
 - Alter
 - Geburtsmonat
 - Schuhgröße
 - Hausnummer
 - ...



Blind fangen (Reiners 2007)

- Material: Augenbinden für die Hälfte der Spieler, Seile o. Ä. zum Eingrenzen der Spielfläche
- Aufgabe: Paare bilden, pro Paar verbindet sich ein Spieler die Augen, „Blinde“ gehen auf die Spielfläche und entscheiden, wer Fänger ist. Die sehenden Spieler stehen am Spielfeldrand und helfen ihrem blinden Partner durch Anweisungen. Wenn ein Spieler gefangen wurde, werden die Rollen getauscht.

Turmbau (www.praxis-jugendarbeit.de)

- Material: Zeitungen, Trinkhalme, Klebeband, etc.
- Aufgabe: Jede Gruppe (ca. 4 Schüler) bekommt einen identischen Materialsatz und muss damit in einer vorgegebenen Zeit einen möglichst hohen und von sich aus stehenden Turm (freistehend ohne Hilfsmittel) bauen.
- Ähnlich: Marmorbahn bauen (gewonnen hat, wessen Marmor am längsten durch die Marmorbahn rollt)

Ball zuwerfen (www.fit-lernen-leben.ssids.de)

- Material: Ein Ball, evtl. weitere „Wurfobjekte“
- Aufgabe: Die Klasse wirft sich im Stehkreis den Ball zu. Der Werfer ruft dabei deutlich den Namen des Fängers. Wer den Ball einmal hatte, macht die Hände hinter den Rücken. Wenn jeder einmal den Ball bekommen hat, geht die Runde wieder von vorne los. In der selben Reihenfolge wird der Ball möglichst schnell durch die Gruppe geworfen.
- Variante: Wenn es mit einem Ball funktioniert, können weitere Bälle oder auch schwieriger zu werfende/fangende Gegenstände hinzugenommen werden

Knoten im Seil (Gilsdorf/Kistner 2000)

- Material: Pro Spieler ein Springseil (ca. 1,50 m lang)
- Aufgabe: Die Spieler stehen in einer Reihe und zwischen ihnen befindet sich immer ein von beiden festgehaltenes Seilstück. Auf jedes Seilstück sollen die Spieler einen Knoten machen. Der Spielleiter zeigt zu Beginn an einem Seilstück, wie der Knoten aussehen soll. Die Gruppe erhält 10 min Beratungszeit, bevor sie anfangen darf.
- Regeln:
 - Das Seil darf nie losgelassen werden
- Variante 1: Die Spieler dürfen nicht sprechen
- Variante 2: Es muss ein anderer/schwierigerer Knoten geknüpft werden
- Variante 3: Spieler erhalten Seilstücke, auf denen bereits ein Knoten ist, den sie dann entknoten sollen

Literatur

Neben den verwendeten Quellen werden hier auch weitere *Literaturempfehlungen* aufgelistet.

- *Bochmann, Reinhard/ Kirchmann, Ruth (2006): Kooperatives Lernen in der Grundschule. Zu-sammen arbeiten – Aktive Kinder lernen mehr. Essen: NDS.*
- *Brüning, Ludger / Saum, Tobias (2009): Erfolgreich unterrichten durch kooperatives Lernen 2. Neue Strategien zur Schüleraktivierung, Individualisierung – Leistungsbeurteilung, Schulent-wicklung. Essen: NDS.*
- Gilsdorf, Rüdiger/ Kistner, Günter (1995): *Kooperative Abenteuerspiele 1.* Seelze-Velber: Kallmeyer Verlag
- Gilsdorf, Rüdiger/ Kistner, Günter (2000): *Kooperative Abenteuerspiele 2.* Seelze-Velber: Kallmeyer Verlag.
- *Gilsdorf, Rüdiger/ Kistner, Günter (2013): Kooperative Abenteuerspiele 3.* Seelze-Velber: Kallmeyer Verlag.
- Neumann, Bettina/ Spitzlay, Andrea (2014): *Kooperative Lernformen für den kompetenzorientierten Unter-richt. 1.-4. Schuljahr.* München: Oldenbourg Schulbuchverlag.
- Reber, Karin/ Schönauer-Schneider, Wilma (2017): *Sprachförderung im inklusiven Unterricht. Praxistipps für Lehrkräfte.* München: Reinhardt-Verlag.
- *Reiners, Annette (2011): Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktions-spiele.* Augsburg: Ziel-Verlag.
- Reiners, Annette (2007): *Praktische Erlebnispädagogik 2. Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training.* Augsburg: Ziel-Verlag.
- Senninger, Tom (2004): *Abenteuer leiten, in Abenteuern lernen. Methodenset zur Planung und Leitung koope-rativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb.* Münster: Ökotopia Verlag.
- *Sonntag, Christoph (2010): Abenteuerspiele 2. eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele.* Augsburg: Ziel-Verlag.
- <https://fit-lernen-leben.ssids.de/wbt-sport-selbstregulation/praxis/uebungen-und-spiele>
- <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html>