

MACH MIT!



Kennenlernen, Vertrauensbildung und Gruppenerfahrung im Sprachunterricht

Heidi Storandt
Expertin für Unterricht
Goethe-Institut Seoul

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

WAS ERWARTET SIE HEUTE?

Grundlagen der
handlungsorientierten Pädagogik

Begriffsdefinitionen

Konkrete Beispiele für den Sprachunterricht

GRUNDLAGEN

Erlebnispädagogik

- **Themenfeld der Pädagogik**
- Vergleichsweise „junger“ Ansatz der Pädagogik, Wurzeln in Reformpädagogik
- Gruppenerfahrungen (oft in der Natur)
- Ziel: Förderung persönlicher und sozialer Kompetenzen aufgrund „Verfall“

Handlungsorientierte Methoden im Schulunterricht

- „Spielen“ erscheint zunächst gegensätzlich zum „Lernen“
- Schrittweise Integration in den Schulalltag
- Bewegungselement im bewegungsarmen Unterricht
- Kennenlernen und Vertrauen zur Förderung des Gruppengefühls
- Außergewöhnliche Situationen intensivieren Wirksamkeit der Lernprozesse

HANDLUNGSORIENTIERUNG – WARUM?

Was behalten wir?

10% vom Gelesenen.
20% vom Gehörtem.
30% vom Gesehenem.
50% durch Sehen und Hören.
70% von selbst Gesagtem.
90% vom selbst tun.

BEGRIFFSDEFINITIONEN



Kennenlernen



Vertrauensbildung



Gruppenerfahrung



Ggf. Reflexion

KENNENLERNEN

Erste Annäherung, Gemeinsamkeiten
finden als Grundlage des „Teams“

WIRF DEN BALL!

Material: 3-5 Tennisbälle

- Gruppe positioniert sich im Kreis
- Tennisball wird eingeworfen / Person A wirft zu Person B und sagt Namen / kreuz und quer, bis alle an der Reihe waren
- Variationen:
 - Mehrere Bälle
 - Wenn der Ball zur letzten Person kommt, muss gleiche Reihenfolge zurück eingehalten werden
- Wortschatzmöglichkeiten
 - Namen + Hobby + Beruf, etc.
 - Namen plus Wohnort
 - Zahlen (1-10 / 100 – 1000 ...), je nach Anzahl Spieler
 - Lieblingsessen, Lieblingstier , etc.

Vokabelvorentlastung:

z.B. Zahlen – Hobbies – Wohnort – Beruf

ALLE, DIE...

Material: -

- Gruppe sitzt im Stuhlkreis
- Ein Mitspieler steht in der Mitte, und ruft: „Alle, die...“
 - ...heute müde sind
 - ... in ... wohnen ...
 - ...gerne ... essen ...
- Mitspieler*innen, auf die Spruch zutrifft, tauschen Plätze
- Mitspieler in Mitte versucht ebenfalls Platz zu ergattern
- Person, die übrig bleibt, tritt in die Mitte und überlegt sich das nächste Spielelement

Vokabelvorentlastung:

z.B. spez. Adjektive – Hobbies – Wohnort – Land

KOOPERATION

Stärkung von: Teamgedanke,
Kommunikation, Miteinander

DAS SORTIERSPIEL

Vorbereitung: Langbank oder mehrere Stühle

- Gruppe stellt sich auf Langbank/Stuhldreihe
- Auf Startsignal müssen sie sich entsprechend der Anweisungen sortieren; Boden darf nicht berührt werden
- Sortieren nach: Alter, Name, Geburtsmonat, Schuhgröße, Körpergröße, Geburtsjahr, etc.
- Variationen:
 - Es wird ohne Bank/Stühle gespielt, Mitspielern wird jedoch Augen verbunden
 - Vorgegebene Zeit muss eingehalten werden
 - Zwei Gruppen spielen gegeneinander



Vokabelvorentlastung:
Zahlen, Jahreszahlen, Monate, einfache Redewendungen

WIR RECHNEN!

Material: keines

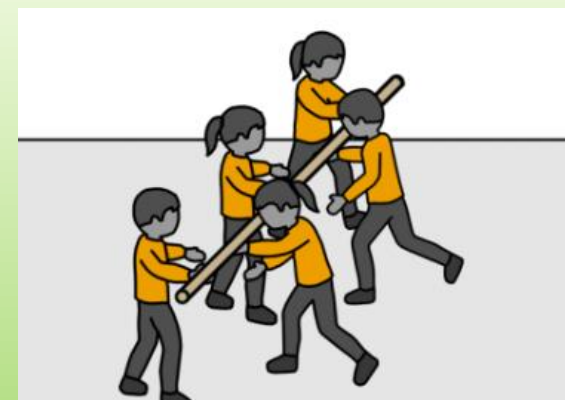
- Gruppe steht/sitzt im Kreis
- Es wird der Reihe nach von eins (1) bis ... durchgezählt
- Variationen:
 - Jede Nummer, die durch zwei teilbar ist, wird ausgelassen
 - Jede Nummer die durch drei teilbar ist, wird ausgelassen
 - Jede Nummer, die durch drei teilbar ist, und die Ziffer drei beinhaltet, wird ausgelassen
 - Weitere Teiler: 4, 7, Primzahlen
- Wer eine falsche Nummer sagt, scheidet aus / muss...
- Ziel: Wir kommen im Team so weit wie möglich!

Vokabelvorentlastung:
Zahlen

DER ZAUBERSTAB

Material: leichter, langer Stab

- Gruppe steht in Doppelreihe gegenüber und streckt Zeigefinger aus; in die Mitte wird ein langer, leichter Stab gelegt
- Stab muss von allen TN gleichzeitig mit Fingerkuppe berührt werden
- Ziel: Stab gemeinsam auf Boden ablegen



Vokabelvorentlastung:

Nach oben / Nach unten / Finger / Richtungen;
einfache Ausdrücke

GRUPPENERFAHRUNG UND VERTRAUEN

Stärkung von: Teamgedanken,
Kooperation, Vertrauen, Kommunikation

DIE FLUSSÜBERQUERUNG

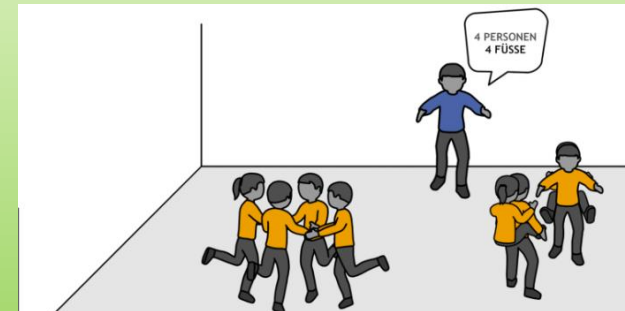
Vorbereitung: Start-/Zielmarkierung, Teppichfliesen

- Start- und Ziellinie, die Ufer darstellen soll / Gruppe ist vor Startlinie positioniert
- Mithilfe einer beschränkten Anzahl an Teppichfliesen gilt es, jenen gemeinsam zu überqueren
- Ziel ist es, das gegenüberliegende Ufer zu erreichen

Variationen:

- „Strafe“, wer in Fluss fällt; wie z.B. Wegnahme Teppichfliese / wer nicht auf deutsch kommuniziert, etc.

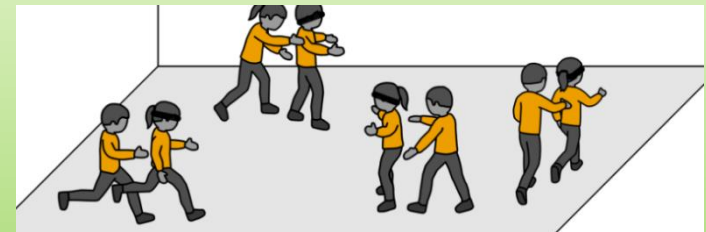
Vokabelvorentlastung:
Hilf` mir / rechts / links / gib mir bitte (...) / Achtung
/ Pass` auf / ...



ICH LEITE DICH!

Vorbereitung: Augenbinden, Start-/Ziellinie

- Teilnehmende stehen hintereinander an einer Linie oder am Anfang eines Raumes
- Im Raum sind verschiedene Hindernisse aufgebaut (Stühle / Hindernisse, die zu umgehen sind, etc.)
- Vorderer Mitspieler trägt Augenbinde / hinterer Mitspieler führt
- Blinder Mitspieler muss mithilfe von Ansagen andere Seite erreichen
- Variation:
 - Minenfeld: Div. Dinge sind auf Boden verstreut



Vokabelvorentlastung:

Los geht's / Achtung / geh` bitte / ja / nein / rechts / links / geradeaus / Schritte / du bist am Ziel; zusätzlich: Bitten / Befehlsform

DAS ATOMSPIEL

Vorbereitung: Musik

- Teilnehmende laufen mit Musik durch Halle
- Musik stoppt; Spielleiter*in macht Ansage:
 - Zu zweit / dritt / viert zusammen
- Gruppen müssen sich zu jeweiliger Anzahl zusammenfinden
 - Aufgabe: Ansage Anzahl Hände/Füße, die Boden berühren dürfen
- Wenn alle Gruppen Aufgabe gelöst haben, geht neue Runde los
- Variation:
 - Gruppen spielen gegeneinander, scheiden ggf. aus
 - Akrobatik-Übung



Vokabelvorentlastung:

Zahlen / Füße, Hände / spez. Worte wie: Geht zusammen; ausscheiden , etc.

**VIEL SPAß BEIM
AUSPROBIEREN!**

QUELLEN

Literatur:

- Breuer Breuer, J. (2010). Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game Based Learning. LfM-Dokumentation Band 41/Online, Düsseldorf: Landesanstalt für Medien NRW (LfM).
- Löffler, Renate(2014): *Spiele im Englischunterricht*. München: Urban und Schwarzenberg.
- Michl, Werner (1993): *Erleben und Lernen*. Reinhardt-Verlag, 3. Auflage.
- Michl, Werner (2012): *Von der Hand zum Hirn und zurück. Bewegtes Lernen im Fokus der Hirnforschung*. Ziel (Hrsg.).

Bildquellen:

- www.vlamingo.de/kooperationsspiele/