

IMMER EIN ASS IM ÄRMEL



Sinnvolle Lückenfüller für soziales Lernen



60

Rätsel, Denkanstöße
und Spielideen



Arthur Thömmes

IMMER EIN ASS IM ÄRMEL



Sinnvolle Lückenfüller für soziales Lernen

Arthur Thömmes

60 Rätsel, Denkanstöße
und Spielideen



Impressum

Titel

Immer ein Ass im Ärmel. Sinnvolle Lückenfüller für soziales Lernen
60 Rätsel, Denkanstöße und Spielideen

Autor

Arthur Thömmes

Umschlagmotive und Motive im Innenteil

Spielkarten: © bsd studio – stock.adobe.com,

Icons: © blan-k – Shutterstock.com

Illu Stift: Anja Boretzki

Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 5–10

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2023

ISBN 978-3-8346-6389-4

Disclaimer:

In diesem Buch werden digitale Tools von Drittanbieter*innen erwähnt und bezüglich ihrer didaktischen Eignung für den Unterricht empfohlen. Die angegebenen Links führen zu den Angeboten dieser Drittanbieter*innen. Die dort aufgeführten Inhalte entziehen sich daher dem Einfluss von Verlag und Autor*in, die nicht verantwortlich für die Richtigkeit und Rechtmäßigkeit dieser Inhalte sind. Sämtliche Links dienen ausschließlich der Zugangserleichterung und Zusammenfassung zu den Drittangeboten – der Verlag macht sich diese Angebote nicht zu eigen.

Zum Zeitpunkt der Drucklegung wurden die entsprechenden Tools der Drittanbieter*innen auf ihre didaktische Eignung im Unterricht sowie auf offensichtlich rechtswidrige Inhalte geprüft. Eine fortlaufende Prüfung dieser Drittinhalte auf ihre Rechtmäßigkeit und Aktualität ist dem Verlag nicht möglich.

Die Prüfung der jeweiligen Nutzungsbedingungen und Vorgaben solcher Drittinhalte sowie die Zulässigkeit einer Verwendung im Unterricht obliegt der jeweiligen Lehrkraft bzw. der Schule.

Für meine Enkelkinder
Paula, Justus, Jakob,
Friedrich, Elise und Albrecht

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
-------------------	---

Kennenlernen und wahrnehmen | 9

1 Fake News	10
2 Visitenkarte	12
3 Digitaler Stuhlkreis	14
4 Wem gehört was?	16
5 Vier Ecken	18
6 Speed Dating	20
7 Netzwerk	22
8 Kurze Geschichten würfeln	24
9 Das bin ich!	26
10 Verbale Selfies	28

Die Klassengemeinschaft stärken | 31

11 Klassen-Metapher	32
12 Beziehungspflege	33
13 Knotenspiel	34
14 Spielespaß	36
15 Dreamteam	38
16 Breaking News	40
17 Tipps für ein gutes Miteinander	42
18 Jeder, Jemand, Irgendjemand und Niemand	44
19 Benimmregeln in sozialen Medien	46
20 Außenseiterspiel	48

Konflikte klären | 49

21	Kummerrunde	50
22	Gleichgewicht.	52
23	Ja & Nein.	54
24	Stolpersteine	56
25	Meckerecke	58
26	Prügelei.	60
27	Achtsames Wahrnehmen.	62
28	Gemalte Konflikte	64
29	Mutanfälle	66
30	Aus Chaos wird Ordnung.	68

Ich-Stärke entwickeln | 69

31	Körperscan.	70
32	Positive Rückmeldungen	72
33	Mein Stärken-Avatar	74
34	Vertrauensübungen	76
35	Sich selbstbewusst bewegen.	78
36	Glückskekse	80
37	Coaching-Tipps	82
38	Meine Schatzkiste	84
39	Nähe & Distanz.	86
40	Selbstdarsteller*in	88

Miteinander reden | 89

- 41 Hinter dem Rücken reden 90
- 42 Sprechen ohne Worte. 91
- 43 Gefühlswelt 92
- 44 Ge(h)sprache 94
- 45 Redefluss. 96
- 46 Wahrheit oder Pflicht. 98
- 47 Bilderrätsel Kommunikation 100
- 48 Position beziehen 102
- 49 Detektivinnen unterwegs. 104
- 50 Pantomimische Botschaften 106

Soziale Werte | 107

- 51 Provokante Sinnsprüche 108
- 52 Wortwolken 110
- 53 Wertepyramide 112
- 54 Haus der Werte 114
- 55 Überlebenskoffer. 116
- 56 Neue soziale Berufe. 118
- 57 Miesmachersprüche? Nein, danke! . . . 120
- 58 Good News 122
- 59 Werte-Theater. 124
- 60 Wünsche-Regen 126


Vorwort

Liebe Kolleg*innen¹,
es gibt viele unterschiedliche Faktoren (Familie, Freundeskreis, Schule, Gesellschaft, soziale Medien, Umwelt usw.), die die körperliche, geistige und psychische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. Das betrifft z. B. den Bereich der Lern- und Kompetenzentwicklung, der psychischen Gesundheit und der persönlichen und sozialen Weiterentwicklung.

Dieses Büchlein widmet sich schwerpunktmäßig dem sozialen Lernen, einem Kompetenzerwerb, der sich fächerübergreifend durch den gesamten Schulalltag ziehen kann und den negativen Folgen der oben erwähnten Entwicklung entgegenzutreten kann.

Im Unterricht gibt es immer wieder kurze Phasen, die sinnvoll gefüllt werden können. Dieser Band bietet 60 Ideen, um solche unerwarteten Lücken kreativ und unterhaltsam mit Spielen, Gesprächen, Rätseln und vielen weiteren Ideen zu füllen.

¹ Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir das Gendersternchen, um sowohl männliche und weibliche als auch nichtbinäre Geschlechtsidentitäten einzuschließen. Alternativ verwenden wir neutrale Formulierungen. In Texten für Schüler*innen finden sich aus didaktischen Gründen neutrale Begriffe bzw. Doppelformen.

Die Ideen werden kurz und verständlich erläutert. Sie können schnell umgesetzt werden und benötigen fast keine Materialien. Sollte doch einmal Material vonnöten sein, wird das durch dieses Icon  angezeigt.

Die meisten Ideen können zusätzlich immer wieder aufgegriffen und in neuen Unterrichtslücken fortgesetzt werden. Besonders vorteilhaft für den Lernprozess ist dabei der Einsatz von digitalen Medien. Sie sind zeit- und ortsunabhängig. So besteht die Möglichkeit, in kurzen Zeitabschnitten in der Schule eröffnete Arbeiten zu Hause oder in der nächsten Zeitlücke weiterzuführen.

Bitte achten Sie darauf, dass die Schüler*innen Schulgeräte verwenden und keine personenbezogenen Daten angeben.

Außerdem passt dieser Band mit seiner handlichen Größe in jede Tasche und kann so jederzeit als kleine Fundgrube für soziales Lernen genutzt werden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Spaß und ein gutes Miteinander!

Arthur Thömmes



Kennenlernen und wahrnehmen



Fake News

Darum geht's

Bei diesem Kennenlernspiel geht es um Lüge und Wahrheit. Es bietet Einblicke in das Leben der Lernenden und der Lehrkraft. Je nach Zeit können zwei bis drei Lernende jeweils drei Dinge aus ihrem Leben und über sich berichten. Darunter ist eine Lüge, die die Mitschüler*innen durch kluges Nachfragen herausfinden sollen.

So geht's

Erläutern Sie die Übung und deren Bedeutung: „Bei dieser Übung steht das bessere Kennenlernen im Mittelpunkt. Es geht um Fake News, also um erfundene Informationen. Dazu werde ich euch jetzt drei Informationen über mich und mein Leben mitteilen. Eine Angabe ist dabei falsch. Ihr kennt mich ja bereits ein wenig und solltet genau überlegen, warum etwas wahr oder falsch sein könnte. Ihr habt auch die Möglichkeit zum Nachfragen. Und wenn ihr euch entschieden habt, solltet ihr eure Entscheidung begründen. Am Ende werde ich euch dann sagen, welches die falsche Information ist. Anschließend kann jemand von euch ein neues Spiel beginnen.“

Hinweise

- * Die Vorstellenden sollten ihre Fakten möglichst ernsthaft und überzeugend vortragen.
- * Die Auswahl der vermeintlichen Lüge sollte begründet werden.
- * Um das Eis zu brechen, können Sie mit einem Beispiel beginnen.
- * Die Geschichten oder Informationen aus dem Leben sollten möglichst originell und unterhaltsam sein.

Varianten

- X Die Anzahl der Fakten und der Unwahrheiten kann vorher festgelegt werden und variieren.
- X Die Lernenden signalisieren durch Handzeichen, ob sie die Information für Wahrheit oder Lüge halten. Dabei ist es interessant, auf die zahlenmäßigen Einschätzungen zu achten.

FAKE NEWS

Visitenkarte

Darum geht's

Visitenkarten sind besonders im geschäftlichen Bereich üblich und bieten grundlegende Informationen über einen Menschen, um eine Geschäftsbeziehung aufbauen zu können (Name, Funktion, Anschrift, Telefonnummer, E-Mail-Adresse). In dieser Übung geht es um mehr als Fakten über eine Person. Im Mittelpunkt stehen besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten, die die Person in der Klasse einbringen kann. Und diese Informationen kommen nicht von den Lernenden selbst, sondern von Mitschüler*innen.



Zettel mit den Namen aller Schüler*innen

So geht's

Geben Sie zunächst eine Einführung in die Übung und deren Bedeutung für die Klassengemeinschaft: „Eure Aufgabe besteht darin, eine Visitenkarte über eine*n Mitschüler*in herzustellen. Dazu ziehen alle gleich einen Zettel, auf dem der Name der betreffenden Person genannt wird. Diese anzufertigende Visitenkarte enthält keine Namen und auch keine persönlichen Daten. Ihr vermerkt darauf nur eine besondere Fähigkeit oder Eigenschaft, die diese Person besitzt und die wertvoll für die Klassengemeinschaft ist. Dazu nennt ihr zunächst eine zusammenfassende Bezeichnung für die

Person (z. B.: der Streitschlichter, der Zuhörer, die Mutmacherin) und dann formuliert ihr einen passenden Satz zur Beschreibung (z. B.: ‚Sie ist nicht aus der Ruhe zu bringen und schenkt der Klasse Gelassenheit‘). Einzelne Visitenkarten stellen wir immer zwischendurch bei entsprechenden kurzen Pausen gegenseitig vor und erraten die Person.“

Hinweise

- * Die Visitenkarten können kreativ und ansprechend gestaltet werden.
- * Die geratene Person bekommt die Karte überreicht.

Varianten

- X Die Visitenkarten werden digital erstellt und präsentiert (z. B. mit www.taskcards.de) und können so jederzeit von allen abgerufen werden.
- X Die einzelnen Schüler*innen erstellen eigene Visitenkarten, auf denen sie sich und ihre Stärken vorstellen, die sie in die Klassengemeinschaft einbringen wollen.



Der Streitschlichter

klärt jede Meinungsverschiedenheit
und sorgt für Harmonie

Digitaler Stuhlkreis

Darum geht's

Der browserbasierte digitale Stuhlkreis (<https://digitaler-stuhlkreis.de/checkin>) bietet eine anregende und unterhaltsame Möglichkeit des gegenseitigen Kennenlernens. Dabei werden vor allem persönliche Einstellungen zu zufällig ausgewählten Themen in die Runde eingebracht.



Smartphone für die Lehrkraft, evtl. Beamer, Whiteboard o. Ä.

So geht's

Stellen Sie zunächst die virtuelle Seite vor und erläutern Sie die Handhabung: „Ich stelle euch jetzt eine schöne Möglichkeit eines digitalen Stuhlkreises vor, den wir in der Klasse bei kleinen Pausen immer wieder nutzen können. Dabei haben wir eine Auswahl unter mehreren Kategorien (Checkin, Kennenlernen, Entweder oder, Teamarbeit, Checkout usw.).

Ein Zufallsgenerator wählt dabei eine Frage aus, die die jeweilige Person kurz beantworten kann. Es sind z. T. ungewöhnliche und manchmal auch sehr persönliche Fragen, bei denen ihr selbst entscheidet, ob ihr sie beantworten wollt. Wenn nicht, gebt ihr die Frage an eine Person eurer Wahl weiter oder entscheidet euch für eine andere Frage. Ich beginne mit der ersten Frage, die sich an mich selbst richtet.“



Hinweis

Dieser digitale Eisbrecher kann unkompliziert mit Smartphone und Beamer umgesetzt werden. Aber auch das Vorlesen der Frage ohne Projektion ist möglich. Das Tool bietet nicht nur Fragen, sondern auch Denkanstöße und Anregungen für Gespräche, die im Unterricht aufgegriffen werden können.

Varianten

- ✕ Der digitale Stuhlkreis lässt sich auch gut in kleineren Gruppen umsetzen, die die Lernenden selbst festlegen.
- ✕ Eine analoge Variante: Die Lernenden entwickeln eigene Fragen, die auf die Klassengemeinschaft zugeschnitten sind. Sie werden auf Karten geschrieben. Auf der Rückseite werden Nummern notiert. Eine vorher festgelegte Startperson nennt die erste Nummer, die beantwortet werden soll.



Wem gehört was?

Darum geht's

Jeder Mensch besitzt Gegenstände, die für ihn wichtig sind und die etwas über ihn aussagen. Bei diesem Kennenlernspiel sollen persönliche Gegenstände „zum Sprechen“ gebracht werden.

So geht's

Bitten Sie die Schüler*innen, an einen Gegenstand zu denken, den sie bei sich führen und der etwas über sie erzählen kann. Das kann ein Lieblingsstift, ein Schlüssel oder ein Smartphone sein. Wer möchte, kann diesen Gegenstand nehmen und der Lehrkraft unauffällig geben. Die Gegenstände werden für alle sichtbar platziert.

Wählen Sie einen Gegenstand aus. Die Lernenden überlegen, wem er gehören könnte. Der*die Besitzer*in erläutert kurz, warum dieser Gegenstand für ihn*sie wichtig ist.

Hinweis

Ist das Wahrnehmungsspiel eingeführt, kann es jederzeit schnell umgesetzt werden.

Variante

Die Lernenden malen die Gegenstände auf eine Karte.
Auf das Kartensortiment kann jederzeit zugegriffen werden.



Sie müssen noch 10 Minuten bis zum Stundenende überbrücken?

Sie sind auf der Suche nach besonderen Ideen, mit denen Sie die Beziehungen Ihrer Schüler*innen untereinander verbessern können?

Ab sofort haben Sie immer ein Ass im Ärmel! Stets griffbereit finden Sie in diesem Büchlein Anregungen aus den Bereichen:

- Kennenlernen und wahrnehmen
- Die Klassengemeinschaft stärken
- Konflikte klären
- Ich-Stärke entwickeln
- Miteinander reden
- Soziale Werte



60 spannende Ideen:

fachunabhängig,
abwechslungsreich und
schnell einsetzbar!



Für die Klassen 5–10



www.verlagruhr.de
Verlag an der Ruhr