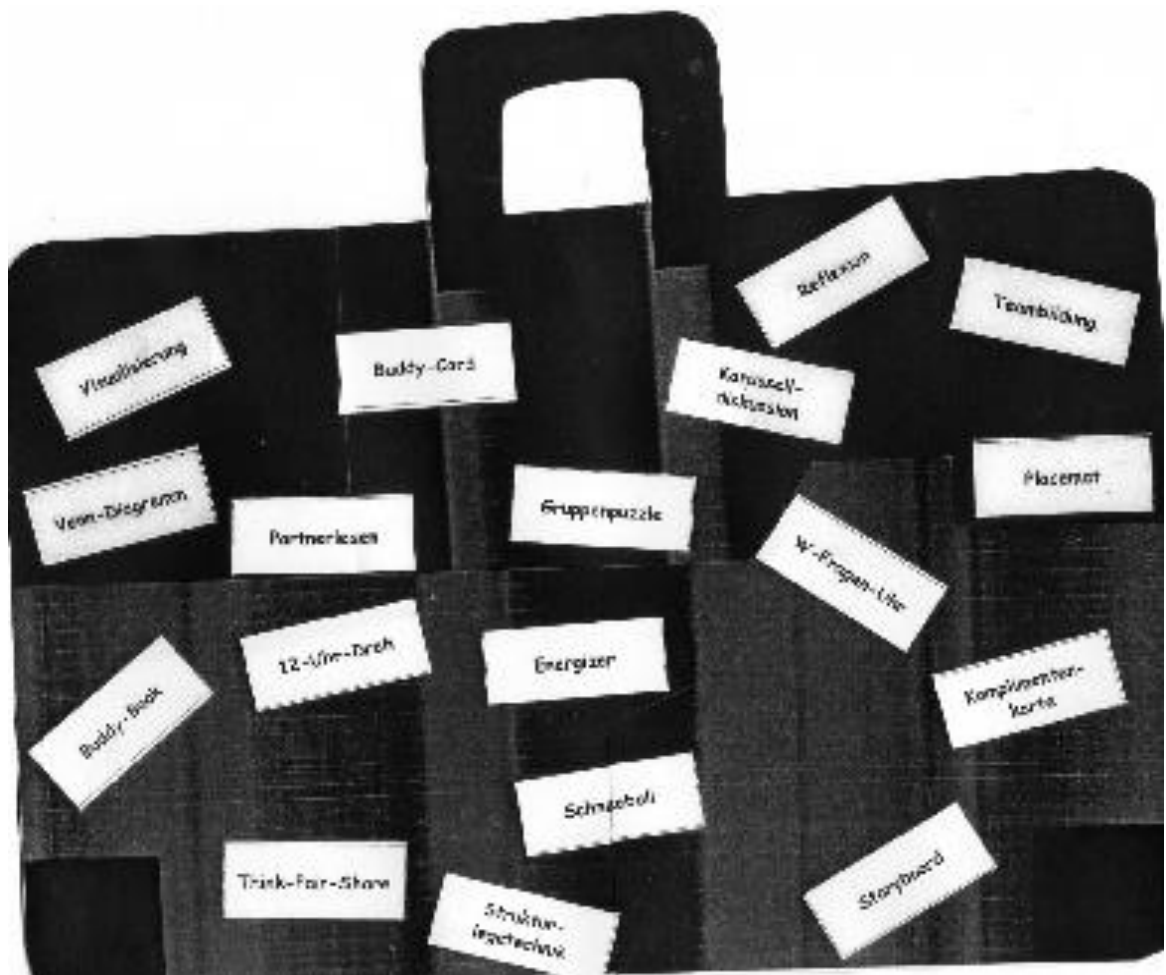


METHODEN

KOFFER

Wir gehen auf die Reise ...



KOOPERATIVES LERNEN

KOOPERATIVE LERNFORMEN

I N H A L T S A N G A B E

	METHODE	SEITE	Diese Lernform ist den Kindern bekannt: BITTE ANKREUZEN!
1	12 Uhr-Dreh	3	
2	Buddy-Book	3	
3	Buddy-Card	4	
4	Energizer	4 - 8	
5	Gruppenpuzzle	8	
6	Karussell-Diskussion	9	
7	Komplimentenkarte	9	
8	Partner-Lesen	9	
9	Placemat	10	
10	Reflexion	10	
11	Schneeball	10	
12	Storyboard	11	
13	Strukturlegetechnik	11/12	
14	Teambildung	12	
15	Think-Pair-Share	12	
16	Venn-Diagramm	13	
17	Visualisierung	13	
18	W-Fragen-Uhr	13	
Dokumentation Platz für Notizen		14 f.	

1. 12 Uhr-Dreh

Methode zur Texterschließung

Definition:

Der 12- Uhr- Dreh ist eine Visualisierungsmethode, mit deren Hilfe Informationen (insbesondere Abläufe und Prozesse) auf das Wesentliche reduziert und in Form eines Kreislaufs übersichtlich dargestellt werden können.

Ablauf:

Nach dem individuellen Lesen und Markieren eines geeigneten Textes werden die wichtigsten Schlüsselwörter in die Kästchen des 12- Uhr- Drehs eingetragen und bei Bedarf graphisch unterstützt. Anschließend stellen sich zwei Partner die Inhalte gegenseitig vor. Zum besseren Zuhören kann auch ein Fehler eingebaut werden.

Einzelne Schritte

1. Text lesen
2. Wichtige Schlüsselbegriffe, wichtige Textstellen markieren
3. 6 wichtige Aussagen in Stichpunkten in die Kästchen schreiben
4. Bau mit einem farbigen Stift einen Fehler ein
5. Trage dem Tischnachbarn deine Ergebnisse vor.
Kann er den Fehler entdecken?
6. Rollentausch

2. Buddy-Book

Das "Buddy-Book" ist ein kleines, aus einem DinA4-Blatt (DIN A 3-Blatt bei größerem Platzbedarf) gefaltetes Büchlein mit 8 Seiten, das von den Schülerinnen und Schülern ohne großen Aufwand selbst hergestellt werden kann.

Einsatzmöglichkeiten:

- als Vokabelheft
- als kleines Reflexionsheft - wichtigste Lernfortschritte oder Lernschwierigkeiten festhalten - kurzen positiven Kommentar (an die Eltern) durch Lehrer
- als Präsentationsbuch für z.B. SU – Themen, Gedichte,
- als Notizbuch - z.B. während eines Interviews
- als Adress-Buch
- als Stichwort-Heft für eine Präsentation
- als Protokoll-Heft
- ...



3. Buddy-Card

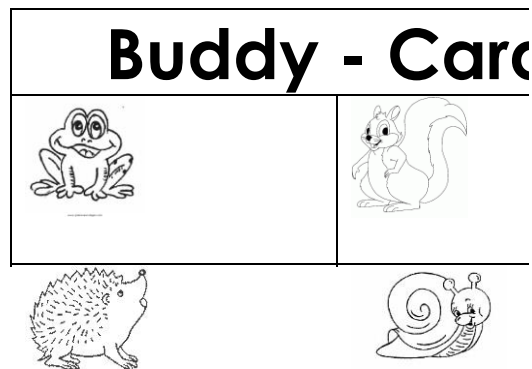
Die Buddy-Card ist eine kleine ca. DIN A 7 große Karte, die der Lehrerin / dem Lehrer dazu dient, schnell, sozial verträglich und dem kooperativen Lernen zuträglich Gruppen verschiedener Größe zu bilden.

Vorbereitung: Die Schülerinnen und Schüler suchen sich ihre (4) Buddies und tragen diese auf der Buddy-Card ein.

Einsatzmöglichkeiten:

Beispiel-Auftrag: Die Arbeit erledigst du mit deinen Frosch-Buddy!

Löse mit deinem Schnecken-Buddy folgende Aufgabe!



4. Energizer

4.1 allgemeine Beschreibung

Ein kurzes Spiel zu Beginn einer Arbeitseinheit, um die Gruppe wieder zusammenzuführen und die Stimmung aufzulockern.

Es zählt das Erlebnis mit der Gruppe und nicht, wer gewinnt.

Spiele, die als Energizer eingesetzt werden können:

- Schneeball
- Kooperative Übungen: gemeinsames Hochheben eines Besens oder ähnlichem
- Pantomimische Weitergabe von Gegenständen (heiß, kalt, groß, klein, zerbrechlich, leicht, schwer,...)

Anendungsbeispiele auf der folgenden Seite [5]

4.2 Anwendungsbeispiele

Spielerische Übungen zur Gruppenfindung, zur Kommunikation, zum Vertrauensaufbau oder als Warming up

Quelle: Fortbildung „Schüleraktivierung durch Kooperatives Lernen“
Beiträge von Oliver Bautz & Christian Stör

➤ **Tornado**

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer steht im Kreis. Dann sagt er an: „Der Wind weht alle Blätter weg, ... (z.B. die braune Schuhe anhaben)!“ Alle Teilnehmer, auf die diese Aussage zutrifft, müssen sich einen neuen Platz. Derjenige, der keinen Sitzplatz mehr bekommen hat, trifft die nächste Ansage. Auf das Signal „Tornado“ müssen sich alle einen neuen Sitzplatz suchen!

➤ **Zur eigenen Meinung stehen**

Alle sitzen im Stuhlkreis. Die Moderatoren treffen kurze positive Aussagen (Ich reise gerne). Durch Aufstehen symbolisieren die Schüler das Zutreffen dieser Aussage. Bei Verneinung bleiben alle sitzen. Nach einigen Durchgängen treffen die Schüler selbst die Aussagen. Verbindliche Regel für alle: Ich bin still! Kommentare sind untersagt!

➤ **Gangarten**

Die Schüler verteilen sich im Raum, gehen herum ohne sich zu berühren. Dann wird angesagt auf eine bestimmte Art zu gehen, z.B. besonders schnell oder ganz entspannt, ganz traurig usw. Nach einigen Durchgängen sollen sich die Schüler auf verschiedenste Art begegnen, z.B. alle mit der linken Hand begrüßen oder alle am linken Fuß berühren, usw. Eine weitere Variante ist das Bauen von Standbildern mit einem Partner auf ein bestimmtes Signal hin. In diesem Stand sollen die Schüler für 5-10 Sekunden verweilen!

➤ **Die Brücke**

Zwei Wanderer überqueren aus unterschiedlichen Richtungen eine Brücke. Diese ist jedoch so schmal, dass sie diese nicht nebeneinander passieren können. Die einzige Möglichkeit besteht darin, sich gegenseitig zu helfen, aneinander vorbei zu kommen.

➤ **Namenlernen**

Die Schülergruppe (max. 10) sitzt im Stuhlkreis. Ein Schüler beginnt mit beiden Händen auf seine Oberschenkel zuschlagen, anschließend in die Hände zu klatschen und daraufhin erst mit der rechten, dann mit der linken Hand zu schnipsen. Das ist der Grundrhythmus, der von allen Gruppenmitgliedern gleichzeitig durchgeführt wird. Während des Schnipsens nennt derjenige, der dran ist, zuerst seinen Namen und anschließend einen anderen Namen der Gruppenmitglieder. Genau derjenige gibt nun seinerseits den Ton an!

➤ **Karo, Herz, Piek und Kreuz**

Alle Schüler ziehen eine Karte aus einem Kartenspiel. Sie sitzen im Kreis. Ziel des Spiels ist es eine Runde zu schaffen und wieder an seinem Startplatz zu sitzen. Allerdings darf ich nur weiterrücken, wenn meine Spielfarbe gezogen wurde und niemand auf meinem Schoß sitzt. In diesen Fällen muss ich warten, bis diese weiterrücken dürfen und erneut meine Farbe aufgerufen wurde.

➤ **Den Anführer finden**

Ein Schüler wird aus dem Raum geschickt. Seine Aufgabe ist es den Anführer der Gruppe zu finden, der nun bestimmt wird. Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und trommelt mit beiden Füßen (das ist immer der Beginn). Der Anführer verändert den Takt oder die Bewegungen oder gibt neue Bewegungen mit anderen Körperteilen vor. Die Gruppe imitiert dieses Verhalten. Derjenige, der draußen war, soll durch gezielte Beobachtungen herausfinden, wer der Anführer der Gruppe ist.

➤ **Platzierte Lüge**

Jeder Schüler gestaltet eine persönliche Visitenkarte auf einem Blatt, welches er in vier Teile teilt. Die Gestaltung kann malerisch oder optional auch in Schriftform erfolgen. Bei einem der vier Teile platziert jeder Schüler eine Lüge über sich. Die übrigen drei Felder kennzeichnen den Schüler (z.B. Hobbys oder Interessen). Anschließend stellen die Schüler ihre Visitenkarte vor und die Gruppe versucht die Lüge zu erraten.

➤ **Schneewittchens Apfel**

Alle Schüler sitzen eng nebeneinander im Stuhlkreis. Jetzt wird ein Ball oder Ähnliches von einer Person zur nächsten übergeben (das ist der Apfel). Auf ein Stoppsignal von außen ist es Ziel den Apfel nicht mehr in den Händen zu haben. Derjenige, der in zu diesem Zeitpunkt zuletzt aufgenommen hat, scheidet aus und wird zum Kommandogeber!

➤ **Flaschenübung**

Plastikflaschen werden in der Mitte eines Schülerkreises auf dem Boden platziert. Alle Schüler halten sich Arm in Arm fest. Diese Verbindung darf nicht gelöst werden. Ziel des Spiels ist es, durch Schieben und Ziehen einen Mitschüler dazu zu bringen, dass dieser eine Flasche umtritt. In diesem Fall scheidet der Schüler aus.

➤ **Trittsteine**

Die Gruppe befindet sich auf einem Gebiet, z.B. einer Insel im Fluss, die allmählich untergeht. Die Gruppe muss gemeinsam den Fluss überqueren, um aufs sichere Land zu kommen. Als Hilfsmittel hat jeder Schüler einen Stein (ein Blatt) zur Verfügung. Diese Steine können zur Überquerung genutzt werden. Sie können allerdings nicht bewegt werden, solange jemand drauf steht. Krokodile fressen Menschen oder frei liegende Steine. Wird also ein Stein abgelegt, muss dieser stets durch Körperkontakt eines Schülers gesichert werden.

➤ **Gemeinsames Malen**

Zwei Schüler sitzen sich gegenüber und haben die Aufgabe ohne Worte ein Haus, ein Baum und einen Hund zu malen. Anschließend sollen beide das Bild unterschreiben. Ziel ist die nonverbale Kommunikation. Interessant ist in der anschließenden Reflektion das Vorgehen der einzelnen Pärchen (Blatt gedreht oder auf dem Kopf gemalt, usw.).

➤ **Aufstand/ Aufstehübung**

Zwei Schüler sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden und haben die Aufgabe ohne Hände gemeinsam aufzustehen. Hieran bieten sich vertrauensbildende Übungen, z.B. das Pendel bis hin zum Vertrauenssprung an!

➤ **Schere, Klebe, Stift**

Es werden gleich große Gruppe von ca. 6 Schülern gebildet, die jeweils hintereinander in Reihen sitzen. Vor den vordersten Schüler liegen auf einem Stuhl eine Schere, Klebe und ein Stift. Ein Spielleiter hat ebenfalls diese drei Gegenstände. Er steht am hinteren Ende und zeigt jeweils den Hintersten einen der Gegenstände. Die Gruppen dürfen zuvor absprechen, wie sie die Information, welcher Gegenstand gezeigt wurde, nach vorne transportieren. Die Gruppe, die es schafft die Informationen ohne zu sprechen am schnellsten nach vorne zu tragen, rückt eine Platz auf. Das Team, das als erstes wieder auf seinem Platz sitzt, gewinnt. Zwischen den Runden gibt es immer Phasen der Kommunikation, in der die Gruppen neue Vereinbarungen treffen können.

➤ **Namen sortieren**

Je nach Teilnehmerzahl werden Stühle in einer Reihe aufgestellt. Die Teilnehmer sollen sich alle auf einen Stuhl stellen. Sie haben nun die Aufgabe, sich innerhalb von zwei Minuten in alphabetischer Reihenfolge zu ordnen, wobei der erste Buchstabe des Vornamens verwendet wird. Der erste Vorname, der am nächsten am oder mit A beginnt steht ganz links und der letzte Buchstabe steht ganz rechts. Hierbei dürfen die Stühle nicht verlassen werden. Die Übung kann zusätzlich dadurch erschwert werden, dass nicht gesprochen werden darf.

Einfacher ist es zuerst, wenn sich die Kinder der Größe nach aufstellen oder wenn die Klasse in Gruppen aufgeteilt wird. Das ist auch ohne Stühle noch schwierig genug.

➤ **Alphabetischer Kreis**

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihren Namen. Nun soll sich die Gruppe in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen.

➤ **Bodyguard**

Ein Freiwilliger aus der Gruppe ist der VIP. Dieser VIP hat nun die Aufgabe, durch den Raum zu gehen. Die anderen müssen ihn beschützen bzw. auffangen, da er die besondere Angewohnheit hat einfach gerade umzufallen.

➤ **Zettel weitergeben**

Jeder schreibt auf einen Zettel ein Wort, das ihm gerade einfällt. Der Zettel wird gefaltet. Man geht im Raum herum und auf ein Signal hin übergibt man den Zettel an eine andere Person z. B. mit den Worten: „Das ist der Ball von Claudia.! Die andere Person überreicht ihren Zettel auch mit einer Erklärung.

➤ Je zwei Kinder stehen sich gegenüber und schauen sich den anderen genau an. Dann drehen sie sich um und verändern eine Kleinigkeit an ihrem Äußeren. Danach drehen sie sich um und finden die Veränderung.

➤ **Paar- oder Gruppenbildung**

- Begrüßung in verschiedenen Sprachen: Je mehrere Kärtchen mit einer Begrüßung in einer bestimmten Sprache. Die Kinder gehen herum und grüßen in ihrer Sprache, bis sie alle Gruppenmitglieder gefunden haben.
- Geht als Überraschung auch einmal mit verschiedenen Bonbonsorten.
- Sehr beliebt bei Kindern: Die halbe Klasse schreibt ihren eigenen Namen auf jeweils einen Zettel, der Zettel wird zerknüllt. Auf der anderen Seite stehen die Kinder ohne Zettel. Die beiden Gruppen wenden sich den Rücken zu. Auf ein Kommando werfen alle Kinder mit Zettel ihren „Schneeball auf die andere Seite der Klasse, wo die Kinder ohne Zettel je einen Schneeball aufheben. Sie lesen den Namen und gehen zu ihrem Partner.

5. Gruppenpuzzle



Das Gruppenpuzzle hilft, in relativ kurzer Zeit einen großen Themenbereich zu verarbeiten.

Zunächst werden in Stammgruppen Aufgaben verteilt. Dann treffen sich die Kinder mit der gleichen Aufgabe in Expertengruppen und bearbeiten ihren Themenbereich. Dort hält jeder Experte die Arbeitsergebnisse schriftlich fest oder die Gruppe bereitet eine gemeinsame Präsentation vor. In der Stammgruppe mischen sich wieder die Experten aus den verschiedenen Themenbereichen. Nun hält jeder Experte 'seinen' Vortrag oder stellt die Präsentation der Expertengruppe vor.

Quelle: Finken Verlag

HINWEIS: Während der Fortbildung haben wir die Methode zum Beispiel genutzt, um den Film über N. Green und das Konzept in Kanada am Ende mit der Gruppe nochmals zu besprechen und die Kernaussagen zu sammeln.

6. Karussell-Diskussion

Die Karusselldiskussion ist eine Methode, die es ermöglicht, viele Sprachhandlungen auf der Partnerebene durchzuführen.

Dazu stellen sich die Kinder in einen Innen- und einen Außenkreis auf. Die auf diese Weise gegenüberstehenden Partner können Aufgaben in einer Partnerarbeit lösen (z.B. Begrüßungsformen in Englisch üben, Buchstabengesten vormachen und erraten, gegenseitige Kopfrechenaufgaben stellen etc.). Nach einem akustischen Zeichen, rückt einer der beiden Kreise einen Schritt nach rechts. Die so entstandenen neuen Partnerschaften durchlaufen die gleiche Lernsituation bei gleicher Aufgabenstellung.

Diese Form eignet sich für alle Lernsituationen, in denen viele Wiederholungen mit Abwechslungscharakter notwendig sind.

7. Komplimentenkarte

Definition:

Die Komplimente- Karte dient der Stärkung einer positiven Grundeinstellung aller Mitglieder innerhalb eines Teams.

Ablauf:

Im Uhrzeigersinn schreiben die Teammitglieder über den benachbarten Partner drei positive Eigenschaften auf die Komplimente- Karte. Anschließend werden die Komplimente innerhalb des Teams vorgelesen.

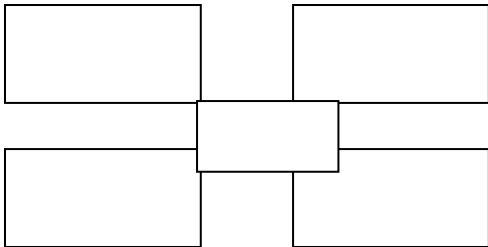
8. Partnerlesen

Partner A+B:

- Text in Abschnitte teilen
 - A+B lesen leise 1. Abschnitt
 - A erzählt B den Inhalt des Gelesenen
 - B ergänzt ggf.
 - A+B lesen 2. Abschnitt
 - B erzählt A den Inhalt des Gelesenen
 - A ergänzt ggf.
- A+B ...

9. Placemat

Das Plakat wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jedes Kind schreibt seinen persönlichen Beitrag in einen Bereich. Die Gruppenmitglieder sichten die Ergebnisse und tauschen sich darüber aus. Den Gruppenkonsens schreiben sie in die Mitte.



10. Reflexion

Jede kooperative Methode sollte nach Möglichkeit einer Reflexion unterworfen sein. So können die Kinder das eigene Verhalten während bestimmter Arbeitsphasen reflektieren.

Beispiel 1:

Daumen nach oben – Das war gut.

Daumen nach unten – Das war schlecht.

Daumen zur Seite – Einiges war gut, einiges aber auch schlecht.

Beispiel 2:

Der Reflexionsdino (kann durch andere Tiere oder Dinge) ausgetauscht werden)

Eine Zeichnung des Dinos auf der Tafel o.ä. kann mit Rückenflossen versehen werden, die jeweils für einen Teil der zu reflektierenden Teile gilt. Diese können einzeln abgefragt und diskutiert werden und dann ausgemalt oder verziert werden.

11. Schneeball

Methode zur Teambildung:

- jeder TN schreibt seinen Namen auf ein Blatt; kann ggf. mit Aufgaben, Reflexionen etc. ergänzt werden
- Gruppe wird geteilt (A+B) und stehen sich gegenüber
- Blatt wird zum „Schneeball“ zerknüllt
- A stellt sich mit dem Rücken zu B und wirft den „Schneeball“ über die Schulter
- B fängt auf, öffnet und geht zum entsprechenden Partner

12. Storyboard

Eine Methode zur Texterfassung

Der Text wird in Bildern dargestellt.

Ein Film wird gedreht.

1. Texte lesen, wichtige Begriffe (max. 8) markieren.
2. Text in Sinnabschnitte gliedern, indem Zahlen an den Rand geschrieben werden.

[EINZELARBEIT]

3. Austausch der Ergebnisse. A stellt seine Schlüsselbegriffe vor. B ergänzt, um die eigene Auswahl. C stellt seine Gliederung vor. D ergänzt
4. Unstimmigkeiten klären.
Abfolge, Gestaltung, Aufgabenverteilung für das Storyboard absprechen.
Wie soll der Text dargestellt werden?
Wer zeichnet?
Wer trägt vor?
Wer schreibt die Regieanweisungen?
5. Vorbereitung und Einübung der Präsentation.

[GRUPPENARBEIT]

13. Strukturlegetechnik

Strukturlegetechnik kann man auch als Wissenskontrolle auf unterschiedlichen Ebenen beschreiben.

1. **Einzelarbeit**
→ Begriffskarten ausschneiden & auf zwei Stapel sortieren
a) vertraute Begriffe
b) erklärungsbedürftige Begriffe
2. **Partnerarbeit**
→ Stapel b) diskutieren / einzelne Karten auf Stapel a) legen, wenn sie befriedigend erklärt wurden
3. **Gruppenarbeit**
→ Wie bei Nr. 2 nur eben in einer Kleingruppe
→ Derjenige/Diejenige mit der größten Schuhnummer nimmt seinen Stapel geklärter Begriffe und ordnet diesen gemeinsam mit seiner Gruppe zu einer sinnvollen Struktur

4. Plenum

- Die 4er Gruppen werden in 2 Untergruppen geteilt; die beiden mit der größten Schuhnummer gehen im Uhrzeigersinn von Tisch zu Tisch und setzen sich mit der Struktur der anderen Gruppen auseinander; die anderen beiden erklären ihre Struktur
- Erklärungsbedürftige Begriffe werden mit auf den Rundgang genommen und es wird um Informationen bei den anderen Gruppen gebeten
- Rollentausch

14. Teambildung

1. Gruppenfindung mit Überraschungseierfiguren (o.ä.).

Jeder nimmt sich eine Figur und sucht sich einen Partner dazu aus. Kriterien sind beliebig, müssen nur einen „Sinn“ geben. (z.B. schwarzhaarige Frau trifft weißes Kaninchen= Alice im Wunderland)

2. X Tierkarten werden verteilt, Gruppe findet sich durch die tiertypischen Bewegungen oder Geräuschen zusammen.
3. Schneeball: halbe Gruppe schreibt eigenen Namen auf ein Blatt und zerknüllt es. Die Gruppen wenden sich den Rücken zu. Auf ein Kommando werfen alle mit Zettel ihren „Schneeball“ auf die andere Seite zu der Gruppe, die keinen Zettel haben. Diese lesen Namen und gehen zu ihren Partnern.
4. Spielkarten werden verteilt: alle Damen, Könige, Asse usw. finden sich. Oder alle Kreuz, Pik, Herz oder Karos... (hierbei kann man gut manipulieren: man gibt „guten Lesern“ rote, den „schwächeren Lesern“ die schwarzen Karten.

Memorykarten verteilen. Zweiergruppen finden sich.

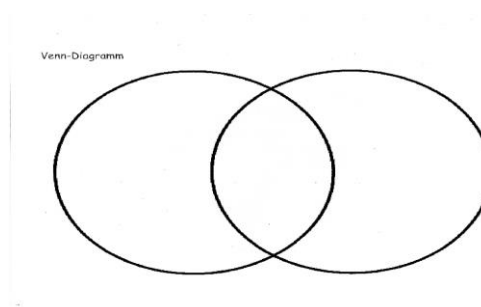
15. Think-pair-share

Jedes Kind macht sich zunächst in Einzelarbeit Gedanken zu dem von der Lehrerin gestellten Arbeitsauftrag. Nach 3 bis 5 Minuten bilden sich nach vorher vereinbarten Regeln Paare, die sich gegenseitig informieren. Danach tauscht sich jedes Paar mit einem weiteren Paar aus.

16. Venn-Diagramm

Methode zur Texterschließung

1. Text lesen
2. Fragen zum Thema beantworten:
WER? WAS? WANN? WO? WIE? WARUM?
Auf wichtige Schlüsselbegriffe festlegen.
Der Platz zum Schreiben ist bewusst klein gehalten.
3. Ergebnisse vorstellen



17. Visualisierung

Ziel der Visualisierung ist, einen verschriftlichten Inhalt so darzustellen, dass er auf einen Blick ersichtlich ist.

Bilder unterstützen den Text bei der Darstellung des Inhaltes.

In der Grundschule ist es wichtig, dass die Anteile von Bildern dem Text gegenüber gleich sind oder sogar überwiegen.

Visualisierung bedeutet aber auch, dass man einen Text verkürzt in einer Grafik darstellt, ohne viele Bilder zu benutzen.

Beispiele dafür sind die Mindmap oder das Cluster, die Zeitleiste, das Kreislauf-Diagramm oder das Venn-Diagramm.

Visualisierung eignet sich auch zum Lernen von (englischen) Gedichten oder Texten.

18. W-Fragen-Uhr

Methode zur Texterschließung

4. Text lesen
5. Fragen zum Thema beantworten
(WER? WAS? WANN? WO? WIE? WARUM?)
Auf wichtige Schlüsselbegriffe festlegen. Der Platz zum Schreiben ist bewusst klein gehalten.
6. Ergebnisse vorstellen

NOTIZEN

als Hilfen für die Evaluation

IDEEN | ANMERKUNGEN | PROBLEME | VARIANTEN | ...

für den kollegiumsinternen Austausch und die Weiterentwicklung Kooperativer Lernformen an unserer Schule

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANHANG: **DOKUMENTATION** einzelnen **KOOPERATIVEN LERNFORMEN**