

Beatrix Plamenig
Brigitta Schmut



Gruppenarbeit und Teamentwicklung im Klassenverband

Bausteine für Trainingsspiralen

Beatrix Plamenig
Brigitta Schmut

Gruppenarbeit und Teamentwicklung im Klassenverband

Bausteine für Trainingsspiralen

Pädagogisches Institut des Bundes in
Steiermark
Graz, September 2006

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
2	Informationen zur Teamentwicklung	5
2.1	Gruppendynamik im Unterricht?	5
2.2	Merkmale erfolgreicher Gruppen	5
2.3	Vorteile der Gruppenentwicklung	5
	2.3.1 Verbesserte Aneignung von Fachwissen	5
	2.3.2 Verbesserte Klassenführung	6
	2.3.3 Förderung der sozialen Kompetenz	6
2.4	Phasen der Gruppenentwicklung	6
	2.4.1 Die Gruppenphasen als Raster	7
	2.4.2 Die Gruppenphasen als Teamuhr	8
2.5	Wie Lehrer die Gruppenentwicklung im Klassenraum mit ihrem Verhalten unterstützen können	9
	2.5.1 Erstes Stadium: Orientierung	9
	2.5.2 Zweites Stadium: Normenbildung	11
	2.5.3 Drittes Stadium: Umgang mit Konflikten	12
	2.5.4 Viertes Stadium: Produktivität	13
	2.5.5 Fünftes Stadium: Auflösung	13
3	Zur Organisation von Gruppenarbeiten	15
3.1	Rollenverteilung in Gruppen	15
3.2	Möglichkeiten der Gruppenbildung	18
4	Trainingsspiralen zur Teamentwicklung	19
4.1	Trainingsspirale (TS): Teambildung mit Karikaturenrallye	19
4.2	Trainingsspirale (TS): Unsere Klassengemeinschaft	26
4.3	Trainingsspirale (TS): Teamentwicklung	31
4.4	Trainingsspirale (TS): Gesprächsregeln erarbeiten	33

5.	Übungen zur Teamentwicklung	35
5.1	Das Team als Bild	35
5.2	Unsere Traumschule	39
5.3	Bilder zeichnen	40
5.4	Vater und Sohn	41
5.5	Eine Nachrichtensendung im Team gestalten	43
5.6	Thesendiskussion zur Gruppenarbeit	44
5.7	Bearbeiten von Informationen in Gruppen	47
5.8	Aufgaben in Gruppen mit Rollenverteilung lösen	53
5.9	Gemeinsames Bauen in der Gruppe	57
	5.9.1 Einen Flieger bauen	57
	5.9.2 Turmbau-Übung	59
	5.9.3 Brückenbau	62
5.10	Teamkompetenz entwickeln: Überleben im Gebirge	63
5.11	Informationsaustausch in Gruppen: Rätselspiele	68
	5.11.1 Allgemeine Anweisungen für Rätselspiele	68
	5.11.2 Rätsel von der Kindesentführung	70
	5.11.3 Rätsel von der Flugzeugentführung	73
	5.11.4 Rätselspiele für kleine Gruppen	76
5.12	Ohne Worte! Quadrate legen	78
6	Verschiedene Einstiegsübungen und Spiele	82
6.1	Kennenlernspiele	82
	6.1.1 Zipp-Zapp	82
	6.1.2 Mirko Mondsüchtig	83
	6.1.3 Chaosrunde	84
	6.1.4 PartnerInneninterview	85
	6.1.5 Lügenporträt	86
	6.1.6 Aufeinander zugehen	87
	6.1.7 Hydepark Corners	88
6.2	Einstiegsübungen („warming-up's“)	89
	6.2.1 Abschied und Neuanfang	89
	6.2.2 Herzlich willkommen (Welcome diversity)	90
	6.2.3 Casablanca – Begrüßung mit den Augen	91

6.3	Energizer	92
	6.3.1 Bleistift balancieren	92
	6.3.2 Kolumbus	93
	6.3.3 Zollstabübung	95
	6.3.4 Roboterspiel	96
	6.3.5 Eselwettlauf	97
	6.3.6 Obstkorb	98
	6.3.7 Atomspiel	99
	6.3.8 Fang den Stuhl	100
	6.3.9 Eichhörnchen	101
	6.3.10 Auf 20 zählen	102
	6.3.11 Großmutter – Jäger – Wolf	103
	6.3.12 Vulkanausbruch	105
	6.3.13 Wäscheklammern	106
7.	Feedbackbögen zur Gruppenarbeit	107
	Feedbackbogen I	107
	Feedbackbogen II	108
	Feedbackbogen III	109
	Feedbackbogen IV	110
8	Literaturliste zur Teamentwicklung im Klassenverband	111

1 Einleitung

Teamfähigkeit gehört zu den so genannten „soft skills“, die - wie von vielen Seiten gefordert wird - Absolventen jeder Schulart besitzen sollen. So rührt sich auch manches an Schulen: Gruppenarbeiten werden zusammengestellt, soziales Lernen umgesetzt und ein- oder mehrtägige Trainingstage zur Teamentwicklung im Klassenraum angeboten.

Die Teamentwicklung unter den Unterrichtenden hinkt dieser Entwicklung nach. Lehrerinnen und Lehrer lesen Bücher, erarbeiten Unterlagen und sammeln Erfahrungen, häufig ohne dass es zu einem Austausch derselben kommt. So beginnt jeder allein für sich immer wieder von neuem mit dem Aufbau von Trainingsspiralen, mit der Erprobung von geeigneten Aufgaben für Gruppen.

Seit Mitte der 90er Jahre beschäftigen wir uns intensiv, sowohl in der Schule als auch in der Lehrerfortbildung, mit dem Thema Teamentwicklung. Da Wissen die wunderbare Eigenschaft besitzt, sich durch die Weitergabe nicht zu verringern – es vermag sich dadurch sogar vermehren – haben wir unsere Materialien und Erfahrungen zusammengetragen. Im Sinne der Teamentwicklung unter Lehrenden wollen wir diese mit dem vorliegenden Band Kolleginnen und Kollegen zur Verfügung stellen und zu einem Gedankenaustausch einladen.

Lehrerinnen und Lehrer sollen ihren persönlichen Unterrichtsstil beibehalten können, denn nur Authentizität wirkt überzeugend. Ebenso hat jede Klasse ihre besondere „Chemie“. Deshalb haben wir die Materialien als Baukasten zusammengestellt, aus dem sich jeder nach seiner Fassung maßgeschneidert ein Trainingsprogramm für seine Klassen zusammenstellen kann.

Einiges haben wir selbst entwickelt und gestaltet. Vieles stammt aus der umfangreichen Fachliteratur, unter der wir den Namen Gene Stanford besonders hervorheben wollen. Sein Buch „Gruppenentwicklung im Klassenraum und anderswo“ hat uns, wie schon so oft seit vielen Jahren, bei der Vorbereitung für diesen Band wiederum besonders motiviert.

Brigitta Schmut

Beatrix Plamenig

2. Informationen zur Teamentwicklung

2.1 Gruppendynamik im Unterricht?

Schulklassen reagieren wie andere Gruppen. Und dass sie dynamisch sein können, weiß jeder Lehrer/jede Lehrerin aus jahrelanger Erfahrung. Was bedeutet aber Gruppendynamik nun wirklich?

Gruppendynamik selbst ist kein „Stoff“, den man in Klassen besprechen könnte, sie ist auch keine Methode, die man wie den Lehrervortrag oder Rollenspiele einsetzen kann, um Abwechslung zu schaffen. Gruppendynamik beinhaltet Grundsätzliches, das es zu beachten gilt, wenn man mit Gruppen (Klassen) arbeitet, unabhängig von der Methode, die man anwendet.

Gruppendynamik untersucht

- die Art und Weise, wie sich Menschen in Gruppen verhalten
- die Umstände, die eine Gruppe produktiver arbeiten lassen
- die verschiedenen Arten von Lehrerverhalten/Leiterverhalten und Beeinflussungsmustern
- die Entscheidungsprozesse in Gruppen
- Gruppennormen
- Kommunikationsmuster innerhalb von Gruppen

2.2 Merkmale erfolgreicher Gruppen

- Die Gruppenmitglieder verstehen und akzeptieren sich gegenseitig.
- Die Kommunikation ist offen.
- Die Mitglieder fühlen sich für ihr Lernen und Verhalten verantwortlich.
- Die Mitglieder kooperieren miteinander.
- Wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, gibt es festgelegte Verfahrensregeln.
- Die Mitglieder sind fähig, sich offen mit Problemen auseinander zu setzen und ihre Konflikte auf konstruktive Weise zu lösen.

2.3 Vorteile der Gruppenentwicklung

2.3.1 Verbesserte Aneignung von Fachwissen

Gruppenentwicklung reduziert die Anzahl möglicher Bedrohungen und fördert das Wohlbefinden der SchülerInnen in der Klasse. Bedrohungen können folgende sein:

- Angst davor, sich vor anderen lächerlich zu machen

- Angst vor schlechten Noten
- Sorge, wie man Anerkennung erlangt.

Diese Gefahren bringen die SchülerInnen dazu, sich zu schützen. Die häufigste Schutzmaßnahme besteht darin, sich vor anderen zu verschließen. Nur wenn sich jemand genügend wohl fühlt, gibt er diese Schutzmaßnahme auf.

SchülerInnen, die diesbezüglich frei sind, können sich den Lernaktivitäten widmen. Erst wenn Schüler ungezwungen miteinander umgehen können, können sie offen und direkt miteinander kommunizieren; dies ist ein weiterer Schritt der Teamentwicklung.

2.3.2 Verbesserte Klassenführung

Störendes Verhalten und Unaufmerksamkeit verlangen vom Lehrer disziplinarische Maßnahmen. Meist richten sich diese Maßnahmen an den einzelnen Schüler (finsternes Gesicht, Strafen, Schimpfen, Appelle). Dabei wird übersehen, dass die Klasse ein soziales System darstellt und jedes Verhalten eines Schülers die anderen beeinflusst.

Aus der Perspektive der Gruppenentwicklung kann diese Störung als ein Symptom angesehen werden, dass in der Gruppe etwas nicht stimmt: Es findet ein Wettkampf um Rangpositionen oder um Anerkennung statt; ein Schüler, der von anderen abgelehnt wird, reagiert mit Störungen. Gruppenentwicklung kann mithelfen, Störungen abzubauen.

2.3.3 Förderung der sozialen Kompetenz

Gruppenentwicklung beinhaltet die Analyse und Verbesserung der Kommunikation und der zwischenmenschlichen Beziehungen.

2.4 Phasen der Gruppenentwicklung

Erfolgreiche Gruppen sind produktive Arbeitsgemeinschaften, die meist erst geschaffen werden müssen. Sie brauchen dafür die Unterstützung der Lehrperson, die sie durch die Entwicklungsprozesse führt. Um eine Ansammlung von Individuen zu einer Gruppenentwicklung anzuleiten, bedarf es manchmal der Interventionen der Lehrperson.

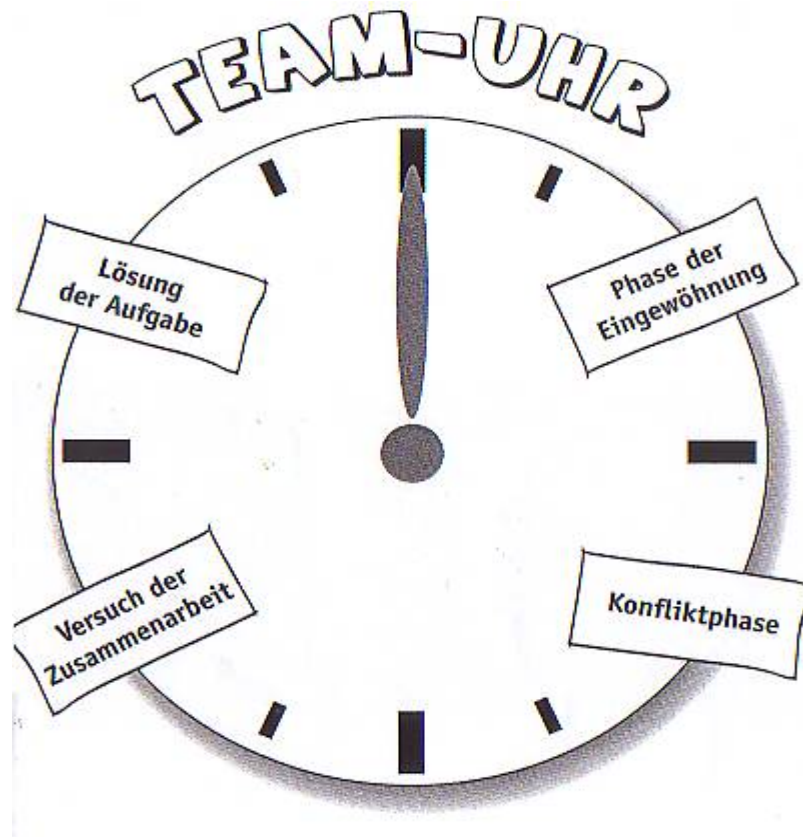
Verschiedene Modelle mit unterschiedlichen Benennungen stellen die Phasen der Gruppenentwicklung dar. Die bekannteste visuelle Form dazu ist die Teamuhr.

2.4.1 Die Gruppenphasen als Raster

Phasen	Inhaltsebene	Beziehungsebene
1.Phase Testphase Forming	Kennenlernen der Aufgabe	Einschätzen der Situation und Abhängigkeiten Kennenlernen und Abtasten Suche nach Anhaltspunkten und Hilfen
2.Phase Storming Nahkampfphase	Schwierigkeiten mit der Aufgabe Widerstand gegen Aufgabe	Konflikte innerhalb der Gruppe Feindseligkeiten und Spannungen Positionskämpfe Untergruppenbildungen
3.Phase Norming Organisierungsphase	Austausch von Informationen u. Interpretationen zur Aufgabenstellung	Harmonisierung der Beziehungen Festsetzen von Normen, Rollendifferenzierung, Teilnahme am Gruppengeschehen Entstehen eines Gruppenzusammenhaltes
4.Phase Performing Verschmelzungsphase	Arbeiten an der Aufgabe Auftauchen von Lösungen	Funktionelle Rollenbezogenheit Gruppe strukturiert und gefestigt Konflikte werden gelöst Kooperation wird möglich Informelle Kontaktaufnahme

Bearbeitet nach: Die Teamfibel. Oder das Einmaleins der Team- & Gruppenqualifizierung im sozialen und betrieblichen Bereich.

2.4.2 Die Gruppenphasen als Teamuhr



Hilfreich ist es, eine Teamuhr mit beweglichem Zeiger im Klassenzimmer aufzuhängen. Die momentane Befindlichkeit kann über die Uhrzeit abgefragt werden: *Wie spät ist es gerade in eurer Klasse?* Dadurch wird den SchülerInnen das Einnehmen der Metaebene ermöglicht, was den Umgang mit Konflikten erleichtert.

(Aus: Klein, Kerstin: So erklär ich dir das.)

(Vgl. Philipp, Elmar: Teamentwicklung in der Schule.)

2.5 Wie Lehrer die Gruppenentwicklung im Klassenraum mit ihrem Verhalten unterstützen können (nach den fünf Stadien von Gene Stanford)

Stanford zeigt in seinem Buch „Teamentwicklung im Klassenraum“ fünf Stadien der Teamentwicklung und beschreibt, wie Lehrer die Gruppenentwicklung durch ihr Verhalten positiv unterstützen und durch den Einsatz von Interaktionsspielen fördern können.

2.5.1 Erstes Stadium: Orientierung

Die meisten Leute empfinden in einer neuen Gruppensituation Unsicherheit und Angst. Sie suchen Antworten auf drei grundlegende Fragen:

- *Was wird passieren? Welche neuen Erfahrungen mache ich hier?*

Um den Schülern die Unsicherheit zumindest teilweise zu nehmen, sind Informationen von Seiten des Lehrers hilfreich, zum Beispiel beim Eintritt in eine neue Schule, und zwar über Lernanforderungen, Benotungssystem, Rituale usw. Schüler wollen sich vergewissern, wie sie mit der neuen Situation umgehen können, sodass diese für sie in keiner Weise bedrohlich ist.

- *Wer sind die Leute hier? Wie sind sie eigentlich?*

Wenn Schüler eine neue Klasse betreten, schauen sie sich um, aus welchen Leuten die Gruppe besteht. Sie möchten wenigstens ein paar bekannte Leute finden, mit denen sie sich zusammensetzen können. Sie versuchen auch, Quellen möglicher Konflikte oder Ängste ausfindig zu machen.

Daher sollte in einer neuen Klasse (aber auch in einer bereits bestehenden) ein Prozess des Kennenlernens eingeleitet werden, der einige Tage und Wochen dauern kann. Das Ausmaß, inwieweit die Schüler miteinander vertraut werden, hängt nicht nur von ihren sozialen Fähigkeiten ab, sondern auch vom Geschick und Verhalten des Lehrers. Um ein Wir-Gefühl zu entwickeln, müssen sich die Mitglieder einer Klasse so schnell wie möglich kennen lernen und der Lehrer muss geeignete Aktivitäten dazu schaffen.

- *Wie komme ich wohl mit diesen Leuten zurecht? Wie werden sie mit mir umgehen?*

SchülerInnen stellen sich die Frage, ob die anderen in der Klasse sie mögen werden, wer ihnen schaden könnte, wer sie möglicherweise verspotten werde. Die meisten erkennen den Einfluss, den andere auf sie haben, aber nicht den Einfluss, den sie selbst auf andere ausüben. So wirkt oft jemand, der schüchtern ist und sich zurückzieht, auf andere verschlossen oder überheblich und die anderen gehen nicht auf ihn zu.

Daher besteht die Notwendigkeit, dass sich die Gruppenmitglieder miteinander unterhalten, wie sie sich innerhalb der neuen Gruppe fühlen und wie sie von den anderen wahrgenommen werden möchten. Vom Lehrer sollte eine solche Möglichkeit geschaffen werden, bei der sich die Gruppenmitglieder über das gegenseitige Akzeptieren auseinandersetzen.

Hilfreiches Lehrerverhalten in diesem Stadium

- *Erklären Sie den SchülerInnen, was sie zu erwarten haben!*

Beginnen Sie die Stunde damit, dass Sie erklären, was gemacht werden soll, wie Sie methodisch vorgehen wollen und was die SchülerInnen leisten sollen. Die SchülerInnen sollen die Möglichkeit haben zu fragen. Die LehrerIn soll die Fragen geduldig beantworten, auch wenn diese mehrmals gestellt werden. Dahinter stecken möglicherweise gewisse Ängste. Beantworten Sie die Fragen sofort und verschieben Sie es nicht auf später. Reagieren Sie auf die Gefühle, die Sie aus den Fragen heraushören.

- *Helfen Sie den SchülerInnen dabei, Sie als LehrerIn und die Mitschülerinnen kennen zu lernen!*

Am Beginn des Kennenlernens sollte eine Vorstellung der Lehrerpersönlichkeit stehen. Aspekte des außerschulischen Bereiches sollten genannt werden.

- *Seien Sie als LehrerIn ein Modell für das Verhalten, das Sie erwarten!*

Durch Ihr eigenes Verhalten liefern Sie den SchülerInnen Hinweise, wie Sie mit ihnen umzugehen gedenken und welches Verhalten Sie von den SchülerInnen untereinander erwarten. Nicht so sehr, was Sie sagen, sondern was Sie tun, ist wichtig. Die SchülerInnen werden Ihr Verhalten genau beobachten. Sie sind sehr sensibel, was nonverbales Verhalten anbelangt.

Niemals sollten Sie SchülerInnen abschätzig behandeln oder lächerlich machen. Auch wenn das ein Schüler mit einem anderen macht, sollten Sie einschreiten. Ihr Standpunkt wird damit zur Norm und dies ist ein Zeichen für offene Kommunikation.

Wichtig ist auch die räumliche Aufteilung des Klassenmobiliars. Der Sesselkreis signalisiert die gleichberechtigte Behandlung aller. Zufallsgruppen weisen auf demokratische Behandlung hin.

Der Umgang mit neuen Klassenmitgliedern ist wichtig. Durch Informationen soll deren Orientierungsbedürfnissen nachgekommen werden.

In dieser Phase soll auch die LehrerIn sich selbst ständig kontrollieren, ob ihr persönliches Verhalten mit den Zielvorstellungen übereinstimmt.

2.5.2 Zweites Stadium: Normenbildung

In diesem Stadium lernen Mitglieder, sich zu einem effektiven Team zu organisieren. Es finden Kämpfe um Machtpositionen statt, um die Leitung der Gruppe. Die Verantwortung der Teilnehmer wird definiert, welche Verhaltensweisen zulässig sind und wie Entscheidungen zustande kommen.

Die SchülerInnen haben sich zwar kennen gelernt und können miteinander informell interagieren. Sie scheitern aber daran, eine Aufgabe gemeinsam zu lösen. Oft übernimmt der Lehrer die meiste Verantwortung und setzt die Ziele. Wenn eine Gruppe jedoch funktionieren soll, dann ist Kooperation erforderlich. Zu kooperativem Arbeiten hatten jedoch die meisten SchülerInnen nie Gelegenheit.

Damit die Gruppe sich weiterentwickeln kann, sollten folgende Normen eingeführt werden:

- *Selbstverantwortung in der Gruppe* – die Gruppe übernimmt selbst die Leiterfunktion; jeder muss zur Gruppenarbeit beitragen.
- *Auf andere eingehen* – einander zuhören, Ideen auf einander abstimmen, um ein gemeinsames Produkt zustande zu bringen.
- *Interdependenz* – Gruppenmitglieder kooperieren miteinander, um gemeinsame Ziele zu erreichen, kein Konkurrenzkampf.
- *Entscheidungen treffen durch Konsens* – die Mitglieder kommen zu einer für alle befriedigenden Entscheidung, nicht eine Mehrheit soll einer Minderheit ihre Meinung aufzwingen.
- *Konfrontation mit Problemen* – Meinungsverschiedenheiten werden akzeptiert, Lösungen gemeinsam gefunden.

Hilfreiches Lehrerverhalten für die Einführung der Normen:

- *Vom lehrerzentrierten zum gruppenzentrierten Lernen* – dabei richtet sich die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die zu erfüllende Aufgabe und nicht auf den Lehrer; die Verantwortung dafür liegt bei der Gruppe. Alle normalen Leiterfunktionen werden von den Schülern selbst übernommen. Für eine schlecht gelöste Aufgabe muss die Gruppe die Verantwortung und die Konsequenzen selbst übernehmen.

Dies ist ein schwieriges Unternehmen; ohne Training werden gruppenzentrierte Aktivitäten wahrscheinlich chaotisch ablaufen. Kleinschrittig lernen!

- *Wahl der richtigen Gruppengröße* – winzige und zu große Gruppen haben Nachteile. Für Klassenaktivitäten ist eine Gruppengröße von fünf Mitgliedern günstig. Einführende und auswertende Aktivitäten werden mit der ganzen Klasse durchgeführt.
- *Aufteilung der Kleingruppen durch das Zufallsprinzip*

- *Sitzordnung im Kreis* – jeder soll jeden in der Gruppe ansehen und gut hören können; Abstand zu den anderen Gruppen!
- *Klare Zielvorgabe: Was wird als Arbeitsergebnis erwartet?*
 1. Forderung, dass die Schüler als Gruppe zusammenarbeiten
 2. ein bestimmtes Zeitlimit für die Übung
 3. ein festgesetztes Ergebnis, das aus der GA hervorgehen soll.
- *Der Lehrer dient der Gruppe als Beobachter und Informator und nicht als ihr Leiter!*
- *Bewertung mit einer Einheitsnote für gruppenzentrierte Aufgaben!*

2.5.3 Drittes Stadium: Umgang mit Konflikten

Nachdem eine Gruppe das Stadium der Normenbildung erfolgreich hinter sich gebracht hat, gerät sie meistens in ein Konfliktstadium. Dazu gibt es folgende Erklärung: Wenn der Lehrer erfolgreich bei der Einführung der Norm 5 (sich Problemen stellen) angelangt ist, kommen Konflikte an die Oberfläche, die möglicherweise nicht ausgetragen und unterdrückt worden sind. Es geht dabei meist um Konflikte, die nicht neu sind, sondern schon immer präsent waren, nur eben nicht offen ausgetragen wurden.

Ein anderer Grund kann darin liegen, dass durch die verstärkte Aktivität der SchülerInnen die Meinungsvielfalt größer geworden ist. Ein dritter Grund: Die SchülerInnen meinen, den Lehrer herausfordern zu müssen; vielleicht auch ein Ausdruck der Rebellion gegen die Vorherrschaft des Lehrers. Die SchülerInnen meinen, sie könnten bestimmen, da sie ja nun die meisten Dinge selber machen.

Dieses Stadium der Gruppenentwicklung kann mit der Adoleszenzphase verglichen werden, in der der junge Mensch durch seine Auseinandersetzung mit der Umwelt Kompetenzen erwirbt. Wie in dieser Phase wird das Ausmaß der Ablehnung meist übertrieben, getrieben durch das Bedürfnis nach Unabhängigkeit.

Schließlich kann der Konflikt auch entstehen als natürliche Reaktion auf die fortschreitende zwischenmenschliche Nähe. Schüler sind es nicht gewohnt, so eng zusammenzuarbeiten. Dadurch entstehen möglicherweise Ängste.

Hilfreiches Lehrerverhalten in diesem Stadium

- *Erklären Sie, dass der Konflikt eine positive Kraft darstellen kann!*

Wichtig ist die eigene Einstellung zu Konflikten. Wenn der Lehrer glaubt, dass Konflikte etwas Positives sind, dann kann diese Haltung auch auf die SchülerInnen übertragen werden und die Probleme des Konfliktstadiums werden geringer. An sich sind Meinungsverschiedenheiten nichts Schlimmes, es ist nur die verletzende Art und Weise, wie Leute manchmal darauf reagieren schlimm, die destruktive Verhaltensweise, wie Bosheiten, Brutalitäten und Gewalt.

- *Ermutigen Sie die SchülerInnen, die offenen Konfliktsituationen ängstlich gegenüberstehen!*

Für respektvolle SchülerInnen ist die Autorität des Lehrers eine Quelle der Sicherheit und sie sind ängstlich, wenn ein Mitschüler den Lehrer attackiert. Daher sollte der Lehrer die Kontrolle in der Klasse nicht gänzlich aus der Hand geben und versuchen, positive Elemente der Schülerkritik zu finden und zu verwerten.

- *Werden Sie nicht autoritär!*

Sie dürfen nicht in Panik geraten und abweisend reagieren. Für viele Lehrer sind Streitereien und Angriffe auf den Lehrer in dieser Phase Disziplinschwierigkeiten und sie setzen daher enge Grenzen. Dies löst jedoch die Probleme der Schüler nicht. Erkennen Sie die Konflikte an und helfen Sie den SchülerInnen bei der Lösung!

- *Machen Sie sich die Techniken des aktiven Zuhörens zunutze!*

Die SchülerInnen wollen gehört und verstanden werden. Auch die SchülerInnen sollten darauf verwiesen werden. Eventuell sind mit der Klasse einige Übungen dazu zu wiederholen.

- *Gehen Sie auf die Gefühle ein, die bei den Äußerungen der SchülerInnen mitschwingen!*

Geben Sie Ihren SchülerInnen das Gefühl, dass Sie sie akzeptieren und verstehen, was sie meinen. Oft stellen sie Fragen, um ihre Feindseligkeiten zu tarnen.

2.5.4 Viertes Stadium: Produktivität

Dieses Stadium stellt das Ziel aller bisherigen Bemühungen dar. Die Klasse ist zur effektiven Arbeitsgruppe geworden. Die Schüler können die unterschiedlichsten Arbeitsaufgaben bewältigen und mit Konflikten und Meinungsverschiedenheiten umgehen.

Charakteristisch ist, dass die Aufmerksamkeit der Schüler zwischen der Aufgabe und interpersonalen Bedürfnissen hin und her schwankt. Der Unterricht macht zwar Spaß, aber die Arbeit an der Aufgabe geht nicht weiter. Es muss mit einem ständigen Wechsel zwischen Sacharbeit und Beschäftigung mit Beziehungsproblemen gerechnet werden.

2.5.5 Fünftes Stadium: Auflösung

Wenn das Ende des Schuljahres naht, ist das Auflösungsstadium unvermeidbar. Eine Klasse, die sich über die Orientierungsstufe nicht hinausentwickelt hat, wird

ein ereignisloses Auflösungsstadium mitmachen, da die SchülerInnen keine engen emotionalen Beziehungen eingegangen sind. Eine zusammengewachsene Gruppe wird ein stürmisches Stadium mitmachen.

In der Gruppe können folgende Symptome der Trennungsangst auftauchen:

- *Gesteigerte Konflikte* – kleine Streitereien ohne erkennbaren oder wichtigen Grund.
- *Zusammenbruch gruppenkonstruktiver Fähigkeiten* – Verstöße gegen die im zweiten Stadium aufgestellten Normen.
- *Teilnahmslosigkeit* – wenig Interesse an der Arbeit; Zeichen der Niedergeschlagenheit.
- *Krampfhaftes Versuchen, gute Arbeit zu leisten* – gesteigerte Produktivität, um die erworbenen Fähigkeiten zu manifestieren.
- *Wut auf den Lehrer* – ein frustrierendes Symptom; Schüler sehen das, was sie gelernt haben, als negative Erfahrung, um den Trennungsschmerz zu vermeiden. Diese Einstellung ist für den Lehrer frustrierend, da er hart gearbeitet hat, um den Schülern wertvolle Erfahrungen zu vermitteln.

Hilfreiches Lehrerverhalten in diesem Stadium:

- *Erkennen Sie, dass sich die Gruppe tatsächlich auflöst!* Über das näher kommende Ende sprechen und von falschen Hoffnungen Abstand nehmen!
- *Ermuntern Sie die Schüler dazu, ihre tatsächlichen Gefühle zu artikulieren!* Zu Ich-Botschaften anregen!
- *Helfen Sie den Schülern, ihre Gruppenerfahrungen zu reflektieren!* Die Möglichkeit geben, die verschiedenen Erfahrungen und Erlebnisse einzuordnen.
- *Helfen Sie, die Gruppenerfahrungen lebendig zu halten!* Die Aufmerksamkeit auf die Erhaltung der Erinnerung lenken, anstatt auf die Verleugnung der Gruppenauflösung. Einige Gruppen hinterlassen ein konkretes Denkmal, ein Produkt.
- *Suchen Sie nach einer Möglichkeit, wie die Schüler ihre emotionalen Energien erneut einsetzen können!* Wie können die Schüler die erworbenen Kompetenzen in anderer Umgebung nutzbringend einsetzen?
- *Bringen Sie alles Offengebliebene zum Abschluss!* Einige haben das Bedürfnis, anderen zu danken, sich bei ihnen zu entschuldigen. Wenn alles geklärt ist, löst man die Gruppe auf.

3. Zur Organisation von Gruppenarbeiten

3.1 Rollenverteilung in Gruppen

- Für die Durchführung von effektiver Gruppenarbeit benötigt man gute Planung, klare Struktur und eindeutige Rollenverteilung.
- Bei länger andauernder Gruppenarbeit müssen die Ziele festgelegt und die Erledigung einzelner Arbeitsschritte überprüft werden (Einsatz der Methoden des Projektmanagements).
- Für die Arbeitsphase muss eine Terminplanung festgelegt werden: Wer bis wann was zu erledigen hat.

Rollenverteilung in der Gruppenarbeitsphase:

ZeitmanagerIn:

Achtet auf die Einhaltung der Zeiten, auch der Pausen; ab und zu erinnert er/sie, wieviel Zeit für die Erledigung der Arbeit noch zur Verfügung steht.

GesprächsleiterIn:

Leitet den Prozess, erteilt das Wort bei Gruppendiskussionen, fasst die Ergebnisse zusammen und treibt die Arbeit voran.

SchriftführerIn:

Hält die Arbeitsergebnisse schriftlich fest und ist für das Verlaufs- und Ergebnisprotokoll verantwortlich.

ProzessbeobachterIn:

Beobachtet den Prozess und gibt der Gruppe Rückmeldung über den Arbeitsverlauf: Störungen, Seitengespräche, Arbeitstempo, Pausen usw. Beurteilt die Effektivität der Gruppenarbeit.

Die Rollen können in jeder Arbeitsphase gewechselt werden; es muss jedoch klar sein, welche Rolle wer in der jeweiligen Arbeitsphase hat. Aufgestellte Kärtchen können die Funktion der Personen anzeigen.

(Siehe: Realschule Enger, Lernkompetenz III)

Besonders bei Gruppen, die noch nicht viel Erfahrung mit dieser Arbeitsmethode haben, sind das Festlegen von Rollen und die Erstellung eines Arbeitsplans sinnvoll, um alle in den Arbeitsprozess einzubinden und den Arbeitsprozess nachvollziehbar zu machen.

Die Rollenverteilung kann auch folgendermaßen aussehen:

GesprächsleiterIn

FahrplanüberwacherIn

ZeitmanagerIn

RegelbeobachterIn

PräsentatorIn

(Siehe: Klippert, Teambildung im Klassenraum)

ÜBERGEORDNETE FUNKTIONEN IN DER GRUPPE
(PROTOKOLLBLATT)

Gruppen- arbeits- phase	Funktionsbezeichnung				
	Gesprächs- leiter/in	Fahrplan- überwacher/in	Regel- beobachter/in	Zeit- manager/in	Präsen- tator/in
GA 1					
GA 2					
GA 3					
GA 4					
GA 5					
GA 6					
GA 7					
GA 8					

Die Gruppenmitglieder werden alphabetisch von links nach rechts eingetragen und mit den entsprechenden Funktionen betraut. In der zweiten Gruppensitzung rücken alle Gruppenmitglieder einen Platz nach rechts usw. Sie durchlaufen nach und nach also alle Funktionen. Etwa alle 6 - 8 Wochen sollten neue Gruppen gebildet werden (vgl. die Ausführungen in Abschnitt 3.2)

3.2 Möglichkeiten der Gruppenbildung

Ziel: Jeder soll mit jedem arbeiten können!

Zufallsgruppen ermöglichen, dass SchülerInnen miteinander arbeiten, die ansonsten wenig Kontakt zueinander pflegen. Auch KlassenkameradInnen, die sich weniger gut kennen, gelingt es, eine Arbeit gemeinsam zu erledigen und ein gemeinsames Produkt herzustellen.

- **Kartenspiel**

Auslosung durch Ziehen von Karten aus einem Kartenspiel. Verschiedene Zusammensetzungen (z.B. As, König, Dame, Bub) ergeben eine Gruppe.

- **Obstkorb**

Früchte werden in einem Korb verdeckt herumgereicht und bestimmen die Arbeitskonstellation: Gruppe „Zwetschken“, Gruppe „Birnen“ usw.

- **Abzählen**

Bei 5 zu bildenden Gruppen zählen die Schüler von 1 bis 5 durch; es finden sich eine Gruppe 1, eine Gruppe 2, eine Gruppe 3, eine Gruppe 4 und eine Gruppe 5. Dadurch kann in der Klasse immer stark gemischt werden. Man beginnt jedes Mal an einer anderen Stelle bei den Schülern zu zählen.

- **Tierfamilien**

Es werden Zettel verlost, auf denen Bezeichnungen von Tieren stehen, die zu einer Familie zusammengehören: Hahn, Henne, Küken.

- **Familiennamen**

Mitglieder einer Familie gehören zu einer Gruppe: Mutter Meier, Vater Meier, Lisa Meier, Kurti Maier, Bello Meier.

- **Wortarten**

Zettel mit Wortarten werden verteilt: gleiche Wortart = gleiche Gruppe: laufen, gehen, singen; Haus, Hof, Stall, ...

- **Gummibärchen**

Gleiche Farbe = gleiche Gruppe; auch mit Zuckerl möglich.

- **Kriterien**

Wenn Gruppen nicht unbedingt gleich groß sein müssen! Alle, auf die ein bestimmtes Kriterium zutrifft, treffen sich an einem bestimmten Punkt. Geburtstagsmonate (Jänner bis April, ... Farbe oder Art der Oberbekleidung)

4 Trainingsspiralen zur Teamentwicklung

4.1 Trainingsspirale (TS): Teambildung mit Karikaturenrallye

A Einleitung – Vorteile der Gruppenarbeit

Kurzer Lehrervortrag

B Karikaturenrallye

- Karikaturen mit den Abbildungen zur Gruppenarbeit werden an die Wand gehängt – bei geringer Teilnehmerzahl reichen 4 Bilder
- Stationengespräch – folgende Fragen werden mit der Gruppe besprochen:

Beschreiben Sie das Bild, ohne es zu interpretieren!

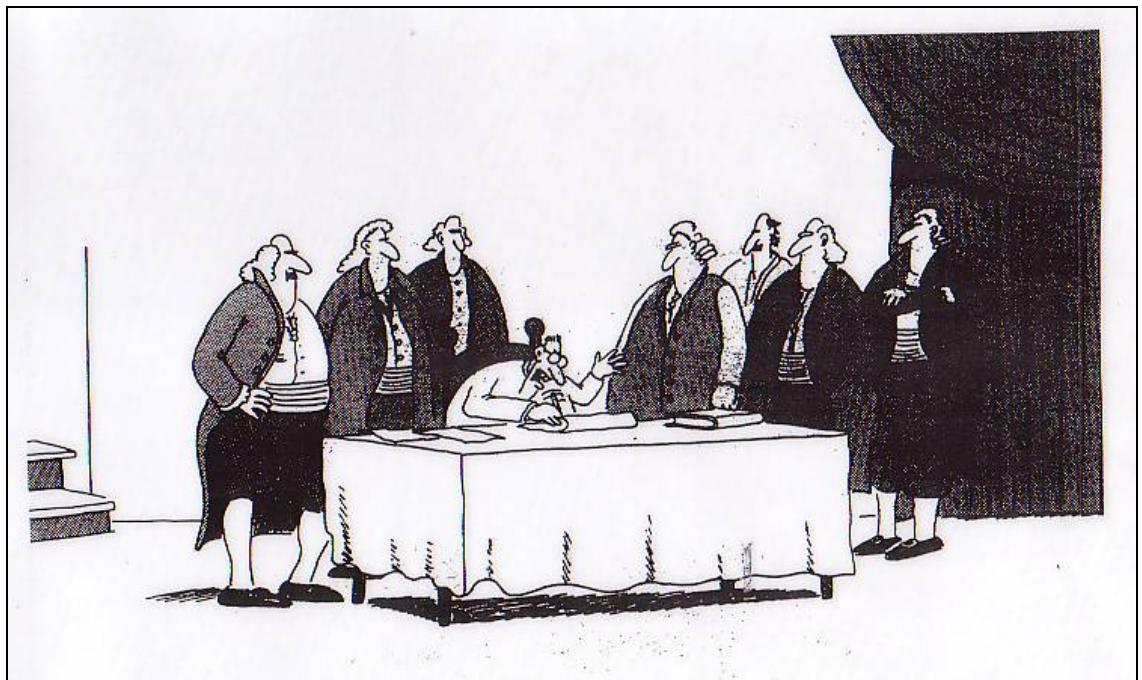
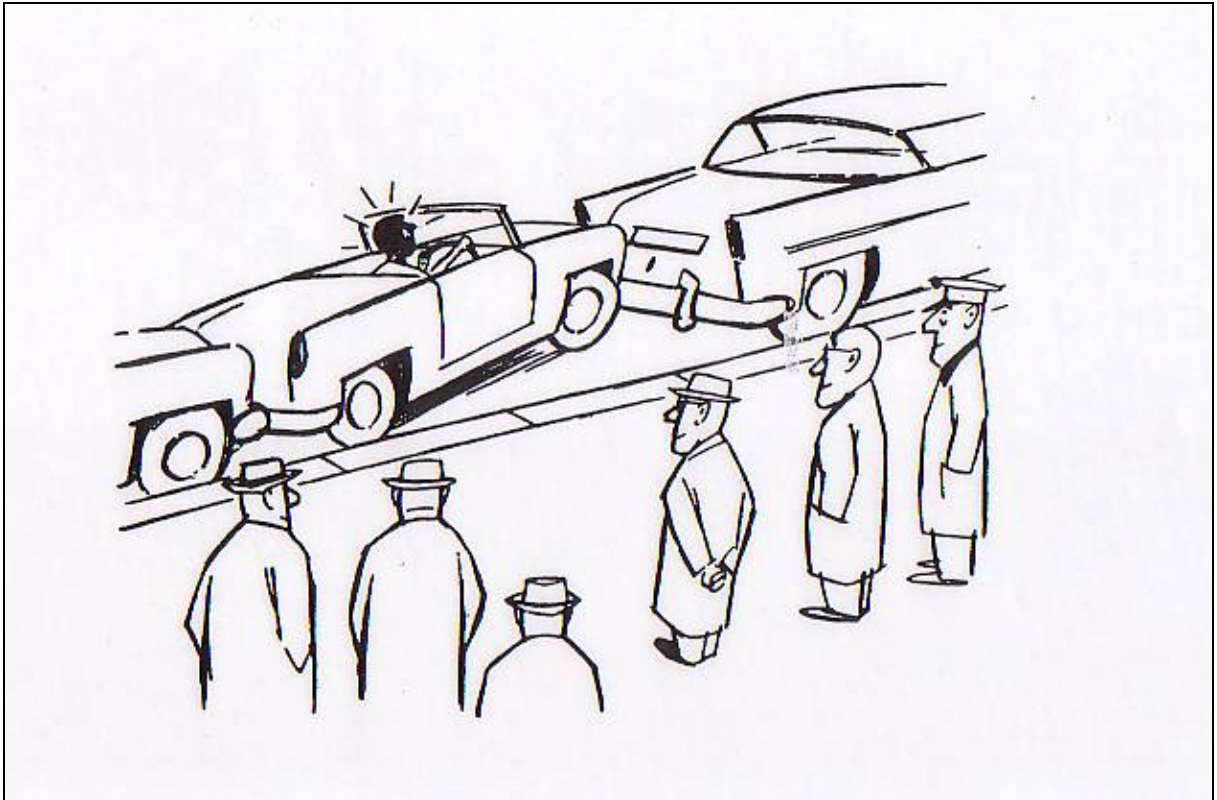
Unterschiedliche Sichtweisen in der Gruppe sind zulässig!

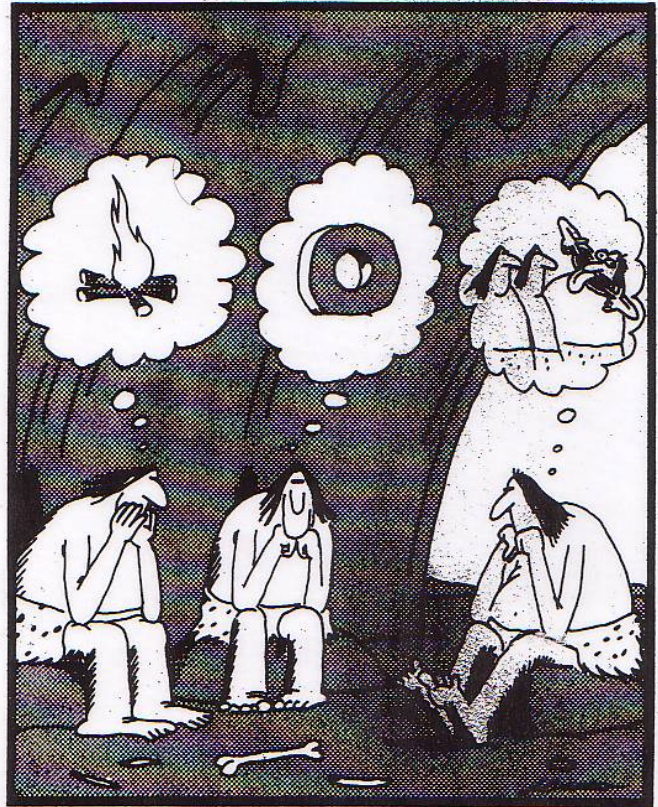
Interpretieren Sie gemeinsam das Bild! Auch dabei gibt es verschiedene Sichtweisen!

Tauschen Sie zu dem speziellen Thema des Bildes Ihre persönlichen Erfahrungen aus!

- Die Übung dient zur Hinführung zum Thema „Teambildung“ und ist eine Aufwärmübung für die Problemfindung. Weiters dient sie zur Schulung der Wahrnehmung und zur Kommunikation in der Gruppe.

Bildmaterial:









Fragen zu den Bildern:

- *Was genau sehe ich auf dem Bild (Beschreibung)?*
- *Wie deute ich meine Wahrnehmung (Interpretation)?*
- *Wann, wo und wie habe ich eine solche Situation als Beteiligte/er oder als Zuseher schon erlebt?*

C Problemfindung und Problemlösung

C1 Problemfindung

- Im Anschluss an die Karikaturenralley werden auf der Pinnwand einzelne Probleme der Gruppenarbeit aufgehängt
„Welche Probleme des Gruppenunterrichts kennen wir aus dem Schulalltag?“

Die Kritikpunkte des Gruppenunterrichts werden durch den Moderator vorgestellt, kurz erläutert und an die Pinnwand geheftet.

Mögliche Kritikpunkte:

Zeitdruck: Das gleiche Thema im FU behandelt benötigt weitaus weniger Zeit als im GU; Eindruck der Zeitvergeudung

Zeitaufwand: Auch für den Lehrer besteht mehr Zeit bei den vorbereitenden Arbeiten; die Schüler benötigen viel Zeit, um die Arbeit zu erledigen.

Lautstärke: Einer versucht lauter zu reden als der andere, der Lärm stört die anderen Gruppen bei der Arbeit

Arbeitstempo: Schüler trödeln und halten den Zeitrahmen nicht ein

Arbeitsorganisation: Keiner weiß, was er tun soll, wenig Planung

Oberflächliche Ergebnisse: Was herauskommt, entspricht nicht meiner Auffassung von ordentlichen Ergebnissen

Motivation: Falsche Arbeitseinstellung, mehr gegeneinander als miteinander. Keine Einsicht in den persönlichen Nutzen. Einer arbeitet für die anderen, stille Schüler kommen zu kurz.

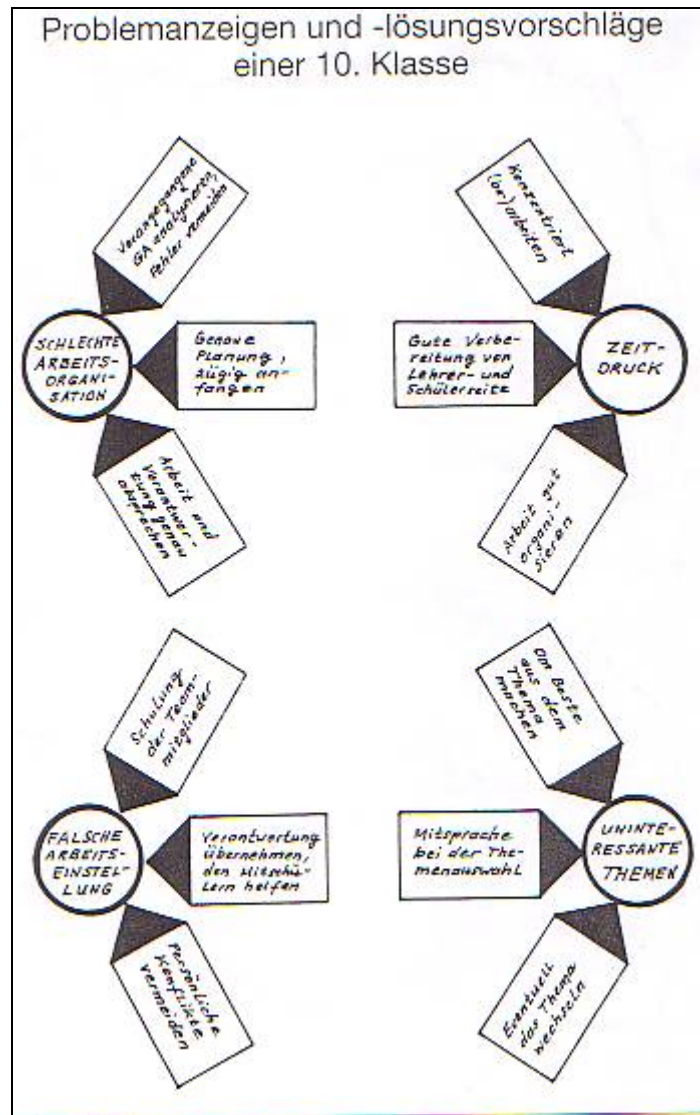
Beurteilung: Soll die Teamarbeit beurteilt werden oder das Ergebnis? Bekommt jeder in der Gruppe die gleiche Note, ob er nun mitgearbeitet hat oder nicht?

Ergebnissicherung: Wie können die Ergebnisse der einzelnen Gruppen bei arbeitsteiligen Aufgaben allen zugänglich gemacht werden?

- Die Teilnehmer können diese Auflistung ergänzen.
- Durch Punkten wird eine Gewichtung der Probleme vorgenommen: Jeder TN erhält drei Punkte und klebt sie zu den Problemen, die für ihn momentan am wichtigsten sind. Maximal zwei Punkte dürfen zu einem Problem geklebt werden.
- Die Themen mit den meisten Punkten werden an die einzelnen Gruppen zum Bearbeiten weitergegeben.
- Die Gruppen sollen das Problem mit einem treffenden Stichwort benennen (exakte Formulierung) und drei Möglichkeiten der Problemlösung finden: Visualisierung durch Kreis und Giftpfeile!
- Präsentation auf der Pinnwand – kurze mündliche Erklärung.
- Bei der *verkürzten* Version werden die Kritikpunkte von der ModeratorIn vorgegeben und kurz besprochen, bei der *langen* Version finden die TN selbst die Kritikpunkte im Schneeballverfahren.

C2 Problemlösung

- Zuteilung der Probleme an die Gruppen zur Problemlösung!
- Problemlösung: In der Gruppe drei Lösungsvorschläge finden und auf so genannte „Giftpfeile“ schreiben.



(Siehe Klippert: Teambildung im Klassenraum)

- Präsentation

Variante (lange Variante):

Problemfindung mit der Schneeballmethode: In EA, PA und GA werden aus der eigenen Erfahrung heraus Probleme notiert, bewertet und ausgewählt.

- EA: 3 Probleme
- PA: 4 Probleme gemeinsam

- GA: 5 Probleme – Entscheidungsfindung
- Stafettenpräsentation

Zur Schneeballmethode:

- Gestuftes Brainstormingverfahren
- Gärungs- und Klärungsprozess – gemeinsames Ergebnis
- Einbringen eigener Erfahrungen und Beobachtungen
- Veranschaulichen einer Problemlandschaft
- Eröffnen neuer Perspektiven

D „Schatzsuche“ – Positiverlebnisse bewusst machen

Welche Kriterien soll eine erfolgreiche Gruppenarbeit erfüllen?

- EA: Jeder versucht sich an Positives der GA im Unterricht zu erinnern bzw. notiert Kriterien, die er/sie sich für eine erfolgreiche GA wünscht.
- Die positiven Erfahrungen/Kriterien werden in der Gruppe besprochen und es wird versucht zu klären, was zum Gelingen der GA beigetragen hat.
- Im Sitzkreis stellt jede Gruppe ein Beispiel vor, auf das sich die Mitglieder vorher geeinigt haben.

E Tipps des Lehrers für eine Erfolg versprechende Durchführung der GA bzw. kurze Zusammenfassung

F Feedback zur Arbeit in der Gruppe – Bezugnahme zu den Übungen

4.2 Trainingsspirale (TS): Unsere Klassengemeinschaft (1. Klasse AHS, HS)

Zeitbedarf: etwa vier Unterrichtsstunden

Klärung der Regeln für die Trainingsstunden im Besonderen und für den Unterricht:

- Zuhören und den anderen ausreden lassen
- Die Anweisungen der Lehrerin genau befolgen
- Wertschätzung der MitschülerInnen: keine Schimpfwörter, die Meinung der MitschülerInnen gelten lassen
- Vertraulichkeit

A Einstieg: Geschichte zum Thema „Zusammenleben in der Klasse“

- Vorlesen und Bearbeiten der Geschichte zur Klassengemeinschaft (Siehe folgendes Material)
- Wer sind die Personen, über die Peter und Sabrina nachdenken? Peter, Sabrina, Freddy, Sybille, Anne, Wilfried
- Aufgabe für die Zufallsgruppen: Die SchülerInnen sprechen in ihren Gruppen über die einzelnen Personen. Was tun sie in der Geschichte? Womit sind Peter und Sabrina nicht zufrieden? Habt ihr in der Volksschule schon Ähnliches erlebt?
- Wichtig: Leise miteinander sprechen! Einen Gesprächsleiter bestimmen!
- Variante: Schreibgespräch wie in der Arbeitsanweisung
- Präsentation der Plakate
- Im Sitzkreis (Plenum): Was ist in der Gruppe besprochen worden? Jede Gruppe ein oder zwei Beispiele (keine Namen nennen)! Wie ist das Gespräch in der Gruppe verlaufen?
- Detaillierte Fragen an die Gesamtgruppe durch die Lehrerin:

Wie war es in der Volksschule? Wie hast du diese Zeit persönlich erlebt?

Was ist in der neuen Klasse anders?

Ist es für Burschen schwierig, mit Mädchen auszukommen?

Wie geht es den Mädchen mit den Burschen?

Wie können die beiden Gruppen gut miteinander zurechtkommen?

Was wünschen sich Sabrina und Peter? Wie wichtig ist eine gute Klassengemeinschaft? Wie können sich die SchülerInnen und Schüler einer Klasse besser kennen lernen?

*Was kann man tun, damit es zu möglichst wenig Streitereien kommt?
Welche Regeln soll es geben?*

Geschichte zum Thema **Klassengemeinschaft**

Es ist Abend. PETER liegt im Bett. Das Licht ist schon ausgeschaltet. Mutter und Vater haben ihm gute Nacht gesagt. Aber Peter kann noch nicht einschlafen. Er denkt nach.

Das Wochenende ist vorbei. Morgen Früh ist wieder Schule. Ob er sich darauf freuen soll? Eigentlich geht er ja mittlerweile ganz gern in seine neue Klasse, die ihm noch immer etwas fremd ist. Denn so lange ist er mit den neuen Mitschülern noch nicht zusammen.

Erst im September hat Peter die Schule gewechselt, von der Volksschule ist er ins Gymnasium gekommen. Er ist jetzt kein Volksschüler mehr. Darauf ist er stolz, denn das ist schon etwas. Er geht jetzt in die gleiche Schule wie seine Schwester Nadja.

Viele neue Lehrer hat er kennen gelernt. Hier gibt es viel mehr Lehrer als in der Volksschule. Die Zeit in der Volksschule hat er schon fast ganz vergessen. Er ist jetzt viel erwachsener.

PETER kann sich noch gut an seinen ersten Schultag in der neuen, großen Schule erinnern. Nach der Begrüßung im Musiksaal lief er mit seinen Mitschülern und Mitschülerinnen durch den langen Gang, hinunter in die Garderobe und dann hinauf in den Klassenraum im zweiten Stock. Ganz mulmig wurde ihm zu Mute, als er sich zum ersten Mal in seine neue Klasse setzte. So viele neue Gesichter gab es da!

Am liebsten hätte er sich zu SABRINA gesetzt. Die kannte er schon aus der Volksschule. Trotzdem setzte er sich neben einen Buben. Was hätten sich denn die anderen sonst von ihm gedacht? Etwa, dass er in SABRINA verliebt sei? Oder dass er ein Mädchentyp sei, der nicht gerne Fußball spielt und bei jeder kleinen Sache gleich losheult? Nein, das wollte PETER nicht.

Überhaupt ist eigentlich kein guter Kicker, nicht so gut wie INGO und FRANZI. Aber wenn im Turnunterricht Mannschaften gewählt werden, dann ist PETER immer schon bei den Ersten dabei. Darüber ist Peter froh. Es muss schon ein komisches Gefühl sein, wenn man da ewig herumsteht und keiner will einen haben - so wie den GERHARD. Der hat zwar meistens die besten Noten bei den Schularbeiten, aber in den Pausen ist er oft allein. Weil er eben nicht gerne Fußball spielt. Woran das wohl liegt?

Da fällt es PETER plötzlich ein, dass er über einige seiner Mitschüler und Mitschülerinnen eigentlich nicht viel weiß. Natürlich kennt er alle Namen, aber was sie nach der Schule machen, davon hat er keine Ahnung. Was die anderen wohl über ihn und die Klasse denken?

Von FREDDY weiß er, dass der manchmal ein bisschen Angst vor den anderen hat. Das ist wegen der einen blöden Mathematikstunde. Da sollte FREDDY etwas an der Tafel rechnen und hat es einfach nicht gekonnt, obwohl er in Mathematik sonst recht gut ist. Dann ist ihm auch noch ein Stück Kreide beim Schreiben gebrochen und die ganze Klasse hat wie wild gelacht.

Da ist der Freddy ganz klein geworden und hat zu zittern angefangen und die anderen haben nicht aufgehört zu lachen. Das war für FREDDY bestimmt ganz schlimm. Aber PETER wusste einfach nicht, was er machen sollte. Er wollte ja kein Spielverderber sein und so hat er auch mitgelacht, obwohl er sich gut in FREDDY hineinversetzen konnte. Natürlich hat er nicht so laut gelacht wie MARIE und WILFRIED. Die beiden haben in der Klasse irgendwie das Sagen. Wenn die Spaß haben wollen, dann ist Spaß.

FREDDY und PETER finden das manchmal nicht so gut, weil sie sich nicht auf ihre Arbeit konzentrieren können, wenn es so laut ist. Manchmal würde sich PETER gerne bei Wilfried und Marie beschweren, wenn sie so viel Unfug machen. Aber das traut er sich nicht. Der WILFRIED ist stark.

Einmal hat PETER eine Rauferei zwischen WILFRIED und einigen Buben aus der Parallelklasse beobachtet. Das sah schlimm aus! Da ist er lieber weggelaufen!

Später saß der starke WILFRIED dann weinend in der Klasse und keiner traute sich zu fragen, warum er weine. Er hatte sein Gesicht in den Händen vergraben und schluchzte leise. Da hat SYBILLE ihm ein Taschentuch auf den Arm gelegt und ist wieder gegangen. Später hat WILFRIED sich damit die Nase geputzt und hat SYBILLE kurz angelächelt.

SYBILLE ist ein echt Super-Mädchen! Die meisten Schülerinnen wollen mit ihr befreundet sein. Auch SABRINA wäre gerne in der Fünfer-Clique um SYBILLE. Aber sie weiß einfach nicht, wie sie das machen soll.

SYBILLE hat immer gute Ideen. Fünf Mädchen gehören zu ihrem festen Kreis. Es sieht so aus, als ob sie keinen dazulassen wollten. Immer reden und lachen sie viel miteinander. Aber wenn SABRINA und ANNE dazukommen, sind sie ganz schnell still. Später kichern sie wieder. Das ist ganz blöd, findet SABRINA. Einmal war sie so verzweifelt, dass sie vor Wut weinen musste. Sie wäre auch gerne mit SYBILLE befreundet. Aber die hat keinen Blick für sie übrig.

ANNE würde gerne öfter mit SABRINA spielen. Aber für ANNE interessiert sich SABRINA nicht. Die gehört nicht zur Fünfer-Clique dazu.

SABRINA weiß einfach nicht, was sie machen soll. Deshalb liegt sie wie Peter in ihrem Bett und denkt nach.

Die Kirchturmuhre draußen hat schon zehn Uhr geschlagen. So lange waren die beiden am Sonntag noch nie wach!

Da kommt den beiden ein Gedanke: Am liebsten würden sie noch einmal von vorne anfangen, noch einmal mit dem Schuljahr beginnen. Sie wollen Zeit haben, sich richtig kennen zu lernen.
Wer weiß, vielleicht sind wir gar keine so schlechte Klassengemeinschaft?
Man müsste das nur einmal besprechen! Die Idee ist doch gut?

Arbeitsanweisung:

- Lest die Geschichte nochmals in Ruhe durch und überlegt, was so über die Klasse und einige Schüler und Schülerinnen erzählt wird!
- Hast du schon ähnliche Situationen erlebt?
- Woran würdest du denken, wenn du über die Klasse nachdenkst? Mach dir ein paar Notizen!
- Zeichnet in der Kleingruppe auf einem Papierbogen gemeinsam ein Bild von Peters Klasse, wie sie in der Geschichte dargestellt wird!
- Schreibt oder zeichnet ganz außen dazu, wie ihr, wenn ihr könntet, die einzelnen Personen und Gruppen dieser Klasse verändert würdet.

Methoden:

- Plenum: Vorlesen der Geschichte durch den Lehrer
- EA: Alleine Überlegungen zur Geschichte und zur eigenen Klasse anstellen und dabei die Leitfragen beachten!
- GA: In Form eines Schreibgesprächs ein Bild zeichnen, wobei auch Stichwörter und Wortgruppen dazugeschrieben werden können.
- Plenum: Das Bild zweier Gruppen präsentieren; Mitschüler können ergänzen und Fragen stellen.
- Alle Plakate aufhängen und in einem Museumsgang begutachten!

(Bearbeitet nach Christa Kaletsch: Konstruktive Konfliktlösung.)

B Kennenlernen im Doppelkreis

- Doppelkreis im Sitzen (auf dem Boden)
- Ritual: Leise sprechen, der eine spricht, der andere hört zu; danach wiederholt der Zuhörer, was er gehört hat.
- Fragen:
 - Erzähle über deine Familie! Wo wohnst du, wieviele Geschwister hast du?*
 - Wo bist du in die Volksschule gegangen? Woran Erinnerst du dich gerne?*
 - Hast du ein Haustier? Wenn ja, welches? Wenn nein, welches hättest du gerne?*
 - Wie verbringst du deine Freizeit am liebsten?*
 - Welche sind deine Hobbys? Welche Sportarten hast du am liebsten?*
 - Wie möchtest du deinen nächsten Geburtstag feiern?
- Im Plenum: Einzelne SchülerInnen erzählen, was sie sich von ihren Gesprächspartnern gemerkt haben.

C Regeln für die Klassengemeinschaft (Schneeballmethode):

- EA: Jeder schreibt nach einer kurzen Nachdenkpause auf einen kleinen Zettel drei Regeln, die für sie/ihn wichtig sind, damit sie/er sich in der Gruppe wohlfühlt.
- Gruppenarbeit (gleiche Gruppen wie vorher): Ergebnisse vergleichen, besprechen und gemeinsam vier wichtige Regeln auf Kärtchen schreiben.
- Im Plenum: Stafettenpräsentation auf der Pinnwand. Die wichtigsten Regeln werden auf ein Plakat notiert.
- An den Tischen zeichnet jede/jeder ein kleines Bild (eigenes Porträt), malt es an, schneidet es aus und klebt es auf den Bogen mit den Regeln.
Das soll bedeuten: Ich bin mit den gemeinsam erstellten Regeln auch einverstanden.

4.3 Trainingsspirale (TS): Teamentwicklung (2. Klasse, AHS, HS)

Zeitbedarf: 5 Unterrichtsstunden

A Eigene Erfahrungen mit Gruppenarbeit

Was habe ich bisher bei Gruppenarbeiten als positiv bzw. als negativ erlebt?

- EA: Jeder notiert nach eigenem Empfinden positive und negative Erfahrungen!
- PA: Austauschen der Erfahrungen mit einem Partner!
- GA: Austauschen der Erfahrungen in der Gruppe!
- Plenum: Berichten der Ergebnisse! Der Präsentator wird durch Los ermittelt!

B Gruppenarbeit mit Regelverstößen

Text (siehe Klippert „Teambildung“, S. 123)

Was läuft in der beschriebenen Gruppenarbeit schief? Schreibt auf, was ihr zu beanstanden habt! Formuliert 4 Tipps, wie die GA zum Erfolg werden kann!

- EA: Text lesen und markieren.
- GA: Gemeinsam die negativen Vorgänge und Verhaltensweisen herausarbeiten und 4 Tipps formulieren, die für erfolgreiche Zusammenarbeit bei diesem Thema wichtig sind.
- Jeden Tipp auf ein Kärtchen schreiben (Vorderseite – Stichwort; Rückseite – ausführlichere Erklärung)!
- Präsentation und Besprechung im Plenum.
- Vorausgehende Information für die Gruppenarbeit: Spezielle Rollen / Funktionen, die in jeder Gruppe einzelne Gruppenmitglieder übernehmen sollen: GesprächsleiterIn, RegelbeobachterIn, ZeitmanagerIn.

Die Aufgabenstellung soll dazu beitragen, dass die SchülerInnen die Fähigkeit entwickeln, Gruppenprozesse besser wahrzunehmen, zu analysieren und zu verbessern.

C Regeln für die Klasse formulieren

- Bildung neuer Gruppen!
- 5 Regeln formulieren, die für die eigene Klasse gelten sollen. Grundlage sind die eigenen Erfahrungen und der bearbeitete Text.
- Jede gefundene Regel auf einen Papierstreifen schreiben, im Plenum präsentieren und auf die Pinnwand clustern.
- Gewichtung der Regeln durch Punkten der Gesamtgruppe.
- Zwei SchülerInnen schreiben die wichtigsten (ausgesuchten) Regeln auf ein Plakat (Aushang in der Klasse).

D Konkrete Gruppenarbeit mit Reflexion durchführen (fachbezogener Arbeitsauftrag)

(Beispiele dazu: siehe Kapitel Übungen zur Teamentwicklung, S. 35ff.)

4.4 Trainingsspirale (TS): Gesprächsregeln erarbeiten

A Kurze Einführung: Wie wollen wir miteinander umgehen?

- Regeln sind ein wichtiges Instrument zur Förderung einer funktionierenden Kommunikation in der Gruppe.
- Damit diese Regeln akzeptiert werden können, sollten sie die Bedürfnisse der gesamten Gruppe widerspiegeln.
- Die SchülerInnen sollen den eigenen Erfahrungsschatz für die positive Gestaltung der Gruppe nutzbar machen.

B Was uns nicht gefällt ... So lieber nicht!

- EA: Jede SchülerIn überlegt sich drei Situationen, in denen sie sich in einer Gruppe (Schulklasse, Freundeskreis, zu Hause usw.) gestört, gehemmt, entmutigt fühlt oder keine Möglichkeit hat mitzuarbeiten und sich einzubringen.
- Die Situationen werden verallgemeinert notiert und dann mit der SitznachbarIn besprochen.
- GA: In Zufallsgruppen werden die Situationen besprochen und ein „Katalog“ der zu vermeidenden Verhaltensweisen erstellt und auf ein Plakat geschrieben.
- Die Gruppe wählt eine Situation aus und macht daraus ein „lebendes Bild“: eine kurze Szene, die die Grundzüge der Situation darstellt oder eine Art Statue (ohne Worte).
- Ein Tipp: Die Gruppe soll sich nicht lange mit der Auswahl der Situation und der Diskussion über die Darstellungsmöglichkeit aufhalten, sondern möglichst rasch mit der Arbeit beginnen. Bei der Arbeit klärt sich vieles.
- Im Plenum wird die Szene oder die Statue vorgestellt und erläutert. Die negativen Verhaltensweisen werden ebenfalls vorgestellt.

C Was wir von uns selbst und anderen erwarten ...

Regeln entwickeln!

- In den Kleingruppen (gleiche Zusammensetzung wie zuvor) wird nun beraten, welche Regeln in der Klasse gelten sollen.
- Die gefundenen Regeln werden möglichst präzise und kurz formuliert, festgehalten und für den Entwurf der Gesamtgruppe vorbereitet: Jede formulierte Regel wird auf ein Kärtchen geschrieben. Insgesamt soll es pro Gruppe nicht mehr als 7 Regeln geben.
- Im Plenum werden diese Regeln präsentiert (Pinnwand). Ähnliches oder Gleiches wird in einem Feld geclustert.
- Fragen an das Plenum:

Welche allgemeinere/präzisere Formulierung lässt sich finden?

Welche Regel darf auf keinen Fall fehlen?

Werden wichtige Bedürfnisse nicht beachtet?

- Abschließender Schritt: Eine Reihenfolge finden, nochmals kontrollieren, Regeln auf ein Plakat schreiben und mit einer kleinen Feier (Kekse, Kuchen, Getränk) zum positiven Besitz der Gruppe machen!

D Zusammenfassung:

Grundregeln sind, auch wenn sie von einer Gruppe selbst erarbeitet wurden, von der erlebten Alltagsrealität oft ziemlich weit entfernt. Im Laufe der Zeit besteht auch die Gefahr, dass sie aufgeweicht werden und sich die Gruppe zunehmend mit der Nichteinhaltung der Regeln abfindet. Daher sollte eine ständige Selbstkontrolle der Gruppe erfolgen, damit die Regeleinhaltung wieder in den Blickpunkt rückt.

Selbstkontrolle durch die Gruppe, nicht Ermahnungen durch die LehrerIn!

5. Übungen zur Teamentwicklung

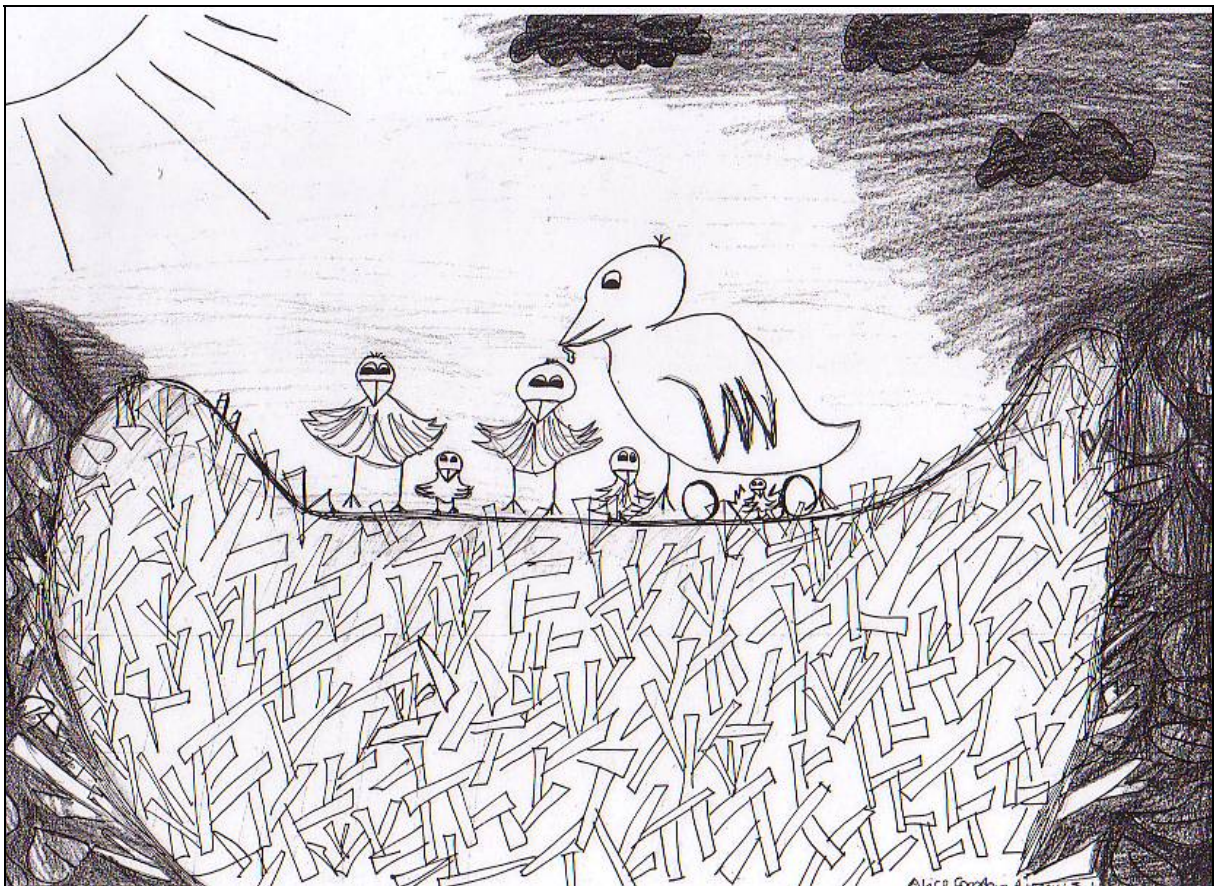
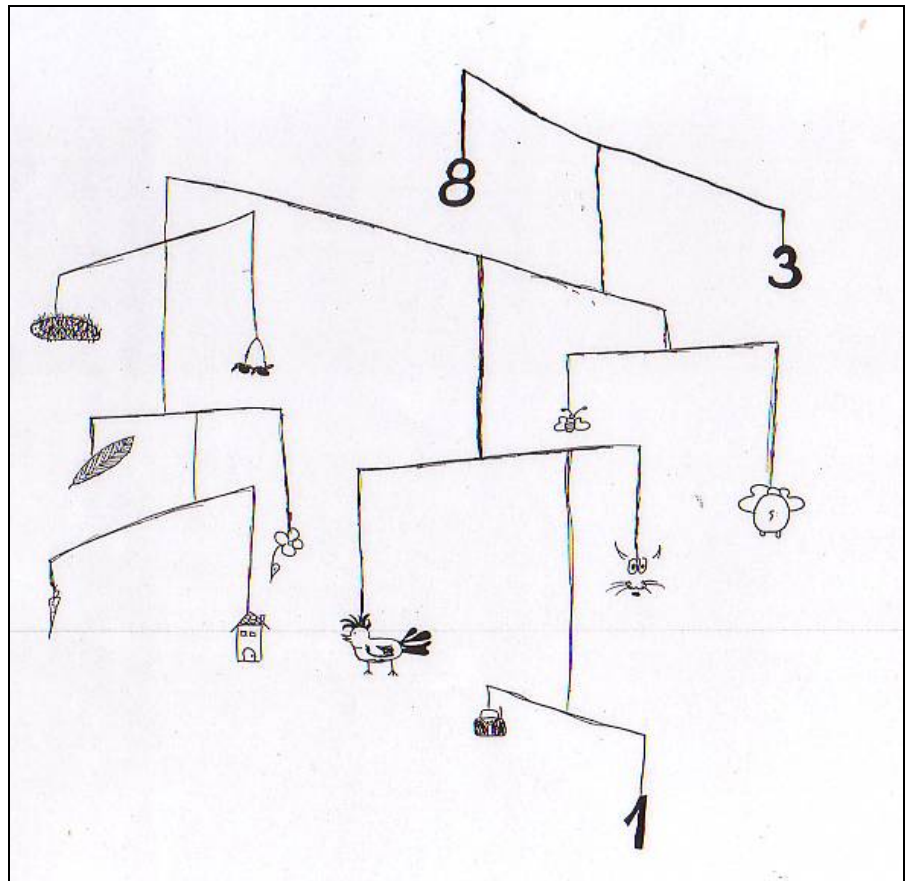
5.1. Das Team als Bild

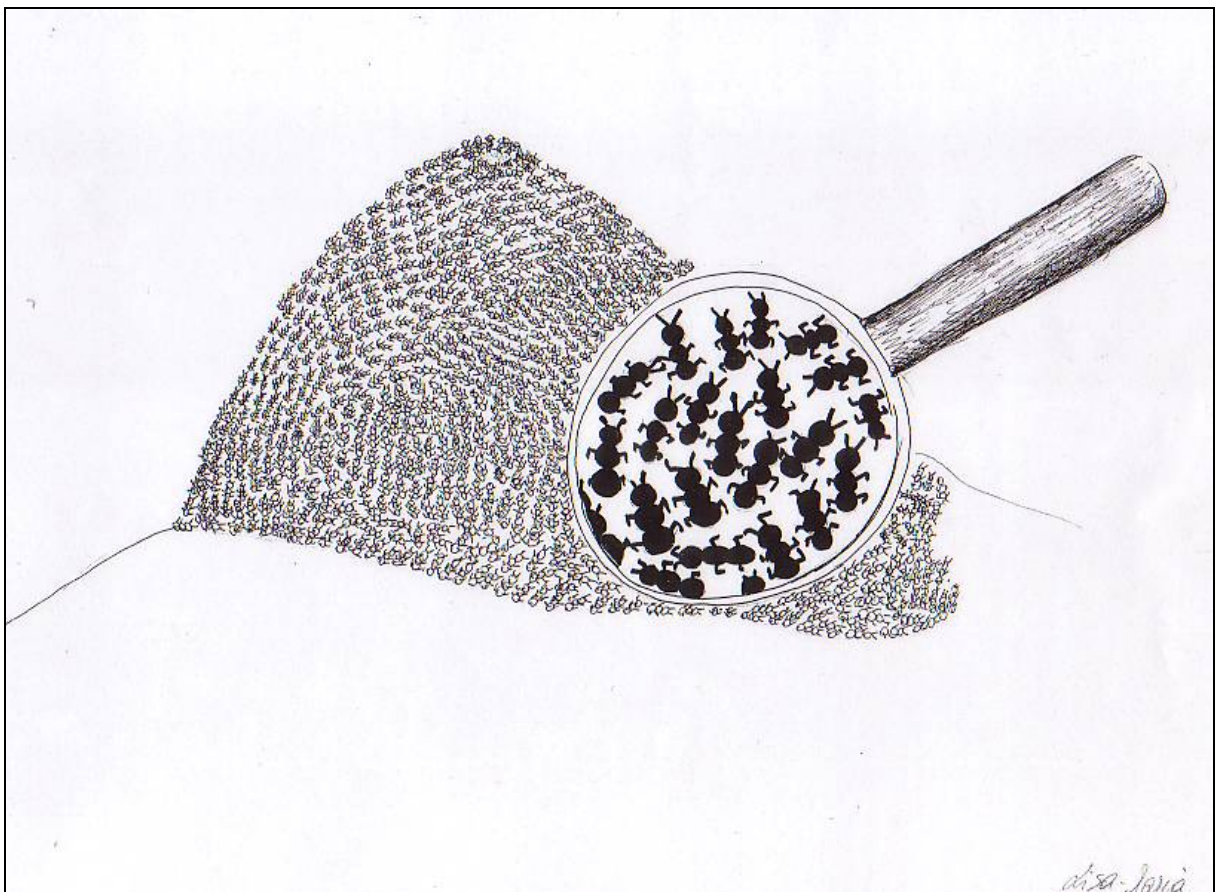
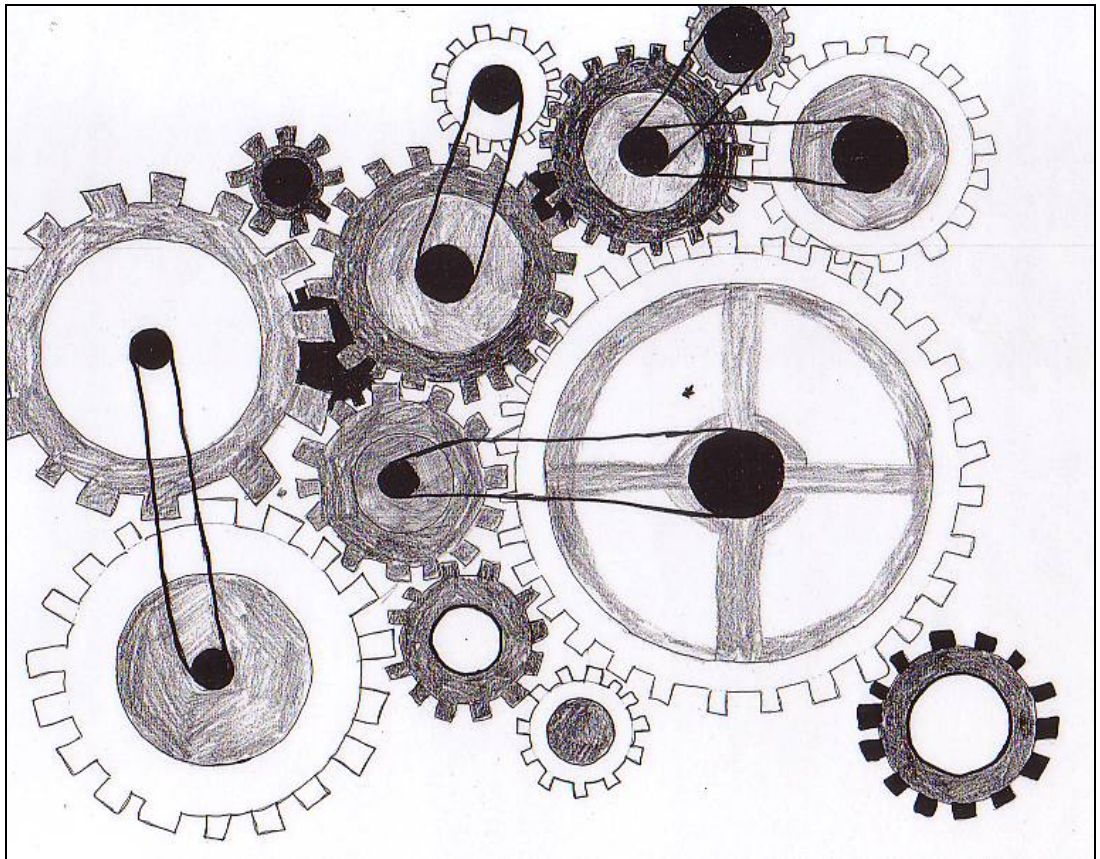
- 6 verschiedene Bilder zum Thema „Teamarbeit“ werden auf einen großen Tisch gelegt, zu denen sich jeder Schüler überlegen soll: *„ Was bedeutet für mich gute Teamarbeit?“*
- Bildmotive: Ameisenhaufen, Vogelnest, Räderwerk, Mobile, Dschungel
- Die SchülerInnen sich den Bildern zu – *Welches Bild zeigt für mich das Wesen der Teamarbeit?*
- Reflexion:
Warum habe ich mich einem der Bilder nicht zugeordnet?
Warum habe ich mich diesem Bild zugeordnet?
Warum steht der andere nicht dort? Warum stehe ich dort?
- Zusammenarbeit bedeutet für jeden etwas anderes.
Für jeden ist etwas anderes effizient.
Es gibt verschiedene Sichtweisen.
- Bei den Schülern bekommen Baumschule, Räderwerk, Mobile (von einem Strang abhängen) negativen Zuspruch.

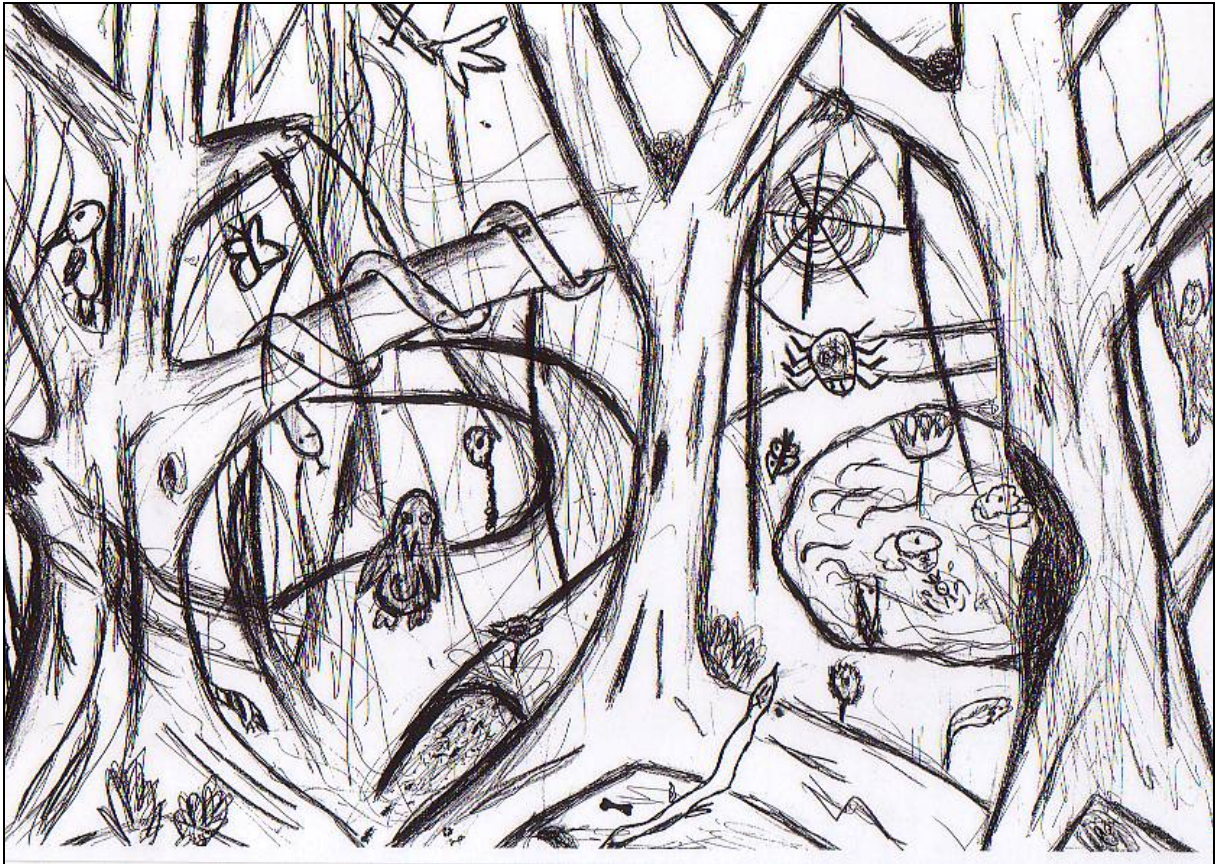
Ein Prozess

zum Nachdenken,
zum Kennenlernen,
bei Gruppenkonflikten,
zur Kooperation

Mit Schülern: Die Bilder selbst zeichnen lassen!







5.2. Unsere Traumschule

Zum Üben von Gruppenarbeiten und zur Förderung der Teambildung

Durchführung:

1. Phase: Ohne miteinander zu reden, zeichnet die Gruppe ihre Traumschule auf einen großen Bogen Papier (entweder auf dem Boden ausgebreitet oder auf einen Tisch gelegt).

Nach der Fertigstellung werden die verschiedenen Rollen eingezeichnet, die es an dieser Schule gibt (z.B.: Direktor, Schulsprecher, Klassensprecher, Lehrer, Schulwart, Sekretär, Schüler usw.)

2. Phase: Die Gruppe verhandelt über den Namen, den diese Schule bekommen soll: Er wird in die Zeichnung eingetragen.

3. Phase: In der Gruppe werden die Rollen, die in Phase 1 für die Schule gefunden worden sind, vergeben. Jeder bereitet ein kleines Statement vor, wie er in seiner Rolle handeln wird.

Präsentation: Vorstellung des Bildes und der einzelnen Rollen.

Reflexion:

Wie ist in unserer Gruppe gearbeitet worden?

Wie haben wir unser Bild gezeichnet?

Haben alle mitgearbeitet?

Hat es Unstimmigkeiten gegeben? Wenn ja, wobei?

Wie haben wir die Rollen verteilt?

5.3 Bilder zeichnen

Material:

- Packpapierbögen in vier Teile gefaltet
- Ölkreiden
- Buntstifte
- Stifte

Gruppeneinteilung:

- Vierergruppen
- Wenn Fünfergruppen entstehen, muss man einen weiteren Teil dem Packpapierbogen anfügen.

Durchführung:

Jedes Plakat wird in vier Teile geteilt.

Jeder Teil wird einem Kind zugeordnet.

Mit der einsetzenden Musik beginnt jedes Kind in seinem Abschnitt zu zeichnen.

Die gesamte Übung verläuft schweigend.

Nach 5 Minuten können die Kinder (innerhalb der eigenen Gruppen) in den Abschnitten der anderen Gruppenmitglieder zeichnen.

Nach weiteren 3 Minuten wechseln die Gruppen ihren Arbeitsplatz.

Jede Gruppe befindet sich vor einem fremden Plakatbogen.

Jedes Gruppenmitglied soll nun Wörter, die ihm zu den Bildern einfallen dazuschreiben.

Feedbackrunde:

Wie erging es mir beim Zeichnen?

Welches Gefühl löste es aus, wenn ein anderer bei meinem Bild zeichnete?

Wie zufrieden war ich mit den Wörtern, die bei meinem Bild standen?

Variante:

Wenn in einer Trainingsspirale Konflikte das Thema sind, so kann einer aus jeder Viergruppe (geheim) instruiert werden, in der zweiten Zeichenrunde und in der Wörterrunde absichtlich destruktiv zu arbeiten.

In der Feedbackrunde soll besprochen werden, wie die Einzelnen mit dieser Störung umgingen.

(Bearbeitet nach Klein, Kerstin: So erklär ich das!)

5.4 Vater und Sohn

Material:

- Für jede Arbeitsgruppe 1 Comic-Reihe
- 1 Bogen Zeichenpapier, unliniertes Papier, Schere, Malstifte, Klebstoff

Durchführung:

- Bildung von Zufallsgruppen; jede Gruppe sitzt an einem Tisch; das Material liegt beim Lehrer bereit.

- Bekanntgabe der Aufgabe. *Was soll gemacht werden?*

Die Gruppe soll die Vater-Sohn-Geschichte in Einzelbilder zerschneiden, die Bilder anmalen und in der richtigen Reihenfolge auf das Zeichenpapier aufkleben. In Form von Denk- und Sprechblasen sollen Texte zu den einzelnen Bildern erstellt und den Bildern entsprechend zugeordnet werden.

- Nach der Bekanntgabe der Aufgabe organisieren sich die Gruppen. Funktionen und Funktionsträger werden schriftlich festgehalten:

Gruppenleiter

Schreiber

Materialholer (bringt auch die Sachen zurück)

Schneider und Kleber

Maler

Leger der Einzelbilder

Texter für die Denk- und Sprechblasen

- Beginn der eigentlichen Arbeit. Ziel ist, dass von der Gruppe in Teamarbeit und in verteilten Funktionen möglichst rasch, genau und richtig ein Ergebnis erzielt wird.
- Auch wenn schöne Bildgeschichten zustande kommen, so zeigen sich da und dort doch Kooperationsschwierigkeiten. Fehler führen zum Abzug von Punkten.

Bewertung:

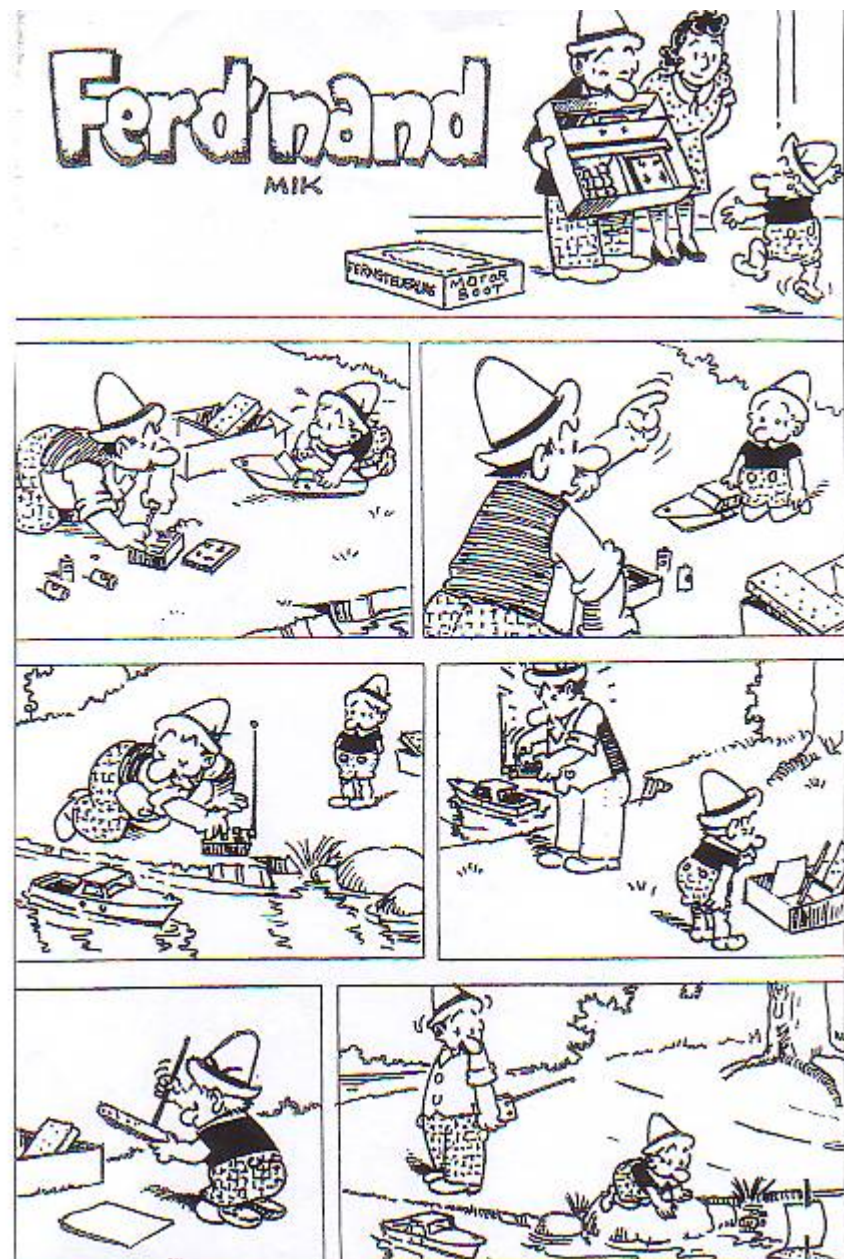
- Fehlerfreie Texte auf Sprech- und Denkblasen (max. 3 Pluspunkte)
- Saubere Klebearbeit der Einzelbilder (max. 1 Pluspunkt)
- Qualität der Sprech- und Denkblasen (max. 3 Pluspunkte)
- Saubere Schneidearbeiten bei den Einzelbildern (max. 1 Pluspunkt)
- Saubere Schneidearbeit bei den Sprechblasen (max. 1 Pluspunkt)
- Farbübereinstimmung der Einzelbilder (max. 3 Pluspunkte)
- Arbeitsmaterial wieder zurückgebracht, Tisch aufgeräumt (max. 1 Pluspunkt)
- Gesamteindruck der Bildgeschichte (max. 2 Pluspunkte) nach Beendigung der Gruppenarbeiten.
- Die Bewertung wird vom Lehrer festgehalten.

Abschluss:

Der Lehrer, der den Arbeitsverlauf beobachtet, reflektiert und evaluiert mit den Schülern das Arbeitsverhalten.

Weiters gibt die Übung die Möglichkeit, in einem Abschlussgespräch das Zuhören und Feed-back-Geben zu lernen.

(Bearbeitet nach Großmann, Christina: Projekt: Soziales Lernen)



5.5 Eine Nachrichtensendung im Team gestalten

Eine Kommunikationsübung, die auch zur Teambildung verwendet werden kann!

Die SchülerInnen sollen mitgebrachte Materialien (alte Zeitungen) bearbeiten. Sie sollen üben, deutlich und laut zu sprechen. Sie sollen Blickkontakt, Gestik und Mimik kontrollieren.

Es handelt sich um eine komplexe Übung, die von den SchülerInnen einige Techniken und Fähigkeiten fordert: Planung und Koordination in der Gruppe, Einzelarbeit beim Bearbeiten des eigenen Beitrags, einen schriftlichen und gut formierten Beitrag zum Vorlesen vorbereiten, sicheres Auftreten, gut artikuliertes Lesen.

Durchführung:

- Jeder Schüler soll von zu Hause mindestens eine Tageszeitung mitbringen.
- Die Schüler werden in Gruppen eingeteilt – pro Gruppe 4 oder 5 Schüler. Gemeinsam bilden sie ein Nachrichtenteam.
- Ziel ist: Jede Gruppe soll eine Nachrichtensendung moderieren. Zur Verfügung stehen folgende Themenbereiche: Außenpolitik, Innenpolitik, (Regionales), Kultur, Sport, Wetter
- In der Gruppe werden die Themenbereiche koordiniert. Jedes Mitglied des Teams erarbeitet für seinen Themenbereich einen Beitrag aus den Unterlagen; dieser Beitrag ist gesprochen nicht länger als max. 2 Minuten.
- Wichtig ist, dass dieser Beitrag auch tatsächlich umformuliert wird und nicht einfach einzelne Sätze im Zeitungstext markiert werden. Viele Sätze und Satzglieder in den Zeitungstexten eignen sich nicht zum flüssigen Lesen. Sie müssen in kurze und übersichtliche Sätze umformuliert werden.
- Jedes Gruppenmitglied muss sich diesen Beitrag selbst notieren und sprechtechnisch vorbereiten.
- Innerhalb der Gruppe wird die Reihenfolge der Beiträge festgelegt und koordiniert. Die „Nachrichtensendung“ wird für die Präsentation geübt. Kontrolle und Verbesserungsvorschläge durch die Gruppenmitglieder!
- Präsentation der vorbereiteten Beiträge durch jede Gruppe
- Feedback durch Klassenkameraden und Lehrer
- Reflexion zur eigenen Arbeitsweise und zur Arbeit in den Gruppen

5.6 Thesendiskussion zur GA

„Pro und contra Gruppenarbeit im Unterricht“

Durchführung:

- Jeder TN erhält ein Arbeitsblatt, kreuzt für sich zur jeder These seine Ablehnung oder Zustimmung an und schreibt unter der Tabelle stichwortartig eine Begründung für seine Bewertung.
- Anschließend wird die Bewertung der Einzelnen auf einem großen Plakat durch Punkte sichtbar gemacht. Auf diese Weise entsteht der Meinungsspiegel der Gruppe.
- *Alternative:* Auf einer freien Fläche wird als Grenze zwischen + und - eine Linie gezogen; die Thesen werden der Reihe nach vorgelesen und die TN nehmen ihre Position in einer der beiden Flächen ein. Einzelne TN mit extremen Positionen können nach der Begründung für ihre Bewertung gefragt werden.
- Bildung von 5 Gruppen: 1a, 1b, 2a, 2b, 3. Die Gruppen mit „a“ erhalten die Aufgabe, positive Argumente für die anschließende Diskussion zu sammeln und einen TN auszuwählen, der die Gruppe in der Fishbowl vertritt. Die Gruppen mit „b“ suchen negative Argumente und wählen ebenfalls einen Vertreter aus. Die Gruppe 3 legt Richtlinien für die Vorgangsweise eines Moderators aus und schickt ebenfalls einen Vertreter in die Diskussion.
- Bei Schülern kann auch durch das Los ein Gruppensprecher in die Diskussion geschickt werden.
- „Fishbowl-Diskussion“ (Stellvertreterdebatte): Aufstellen von 7 Sesseln im Halbkreis: In der Mitte sitzt die ModeratorIn, beiderseits die Diskutanten getrennt nach Befürwortern und Nicht-Befürwortern; je ein Sessel beiderseits bleibt frei für TN aus dem Publikum, die sich mit Pro- oder Contrapositionen einbringen wollen. Nach ihrem Statement verlassen diese Position wieder.
- Das Publikum sitzt in einem Halbkreis (Distanz) um die Fishbowl.
- Die DiskussionsleiterIn beginnt die Moderation mit einer Vorstellungsrunde und leitet dann zur ersten Runde über.
- Nach einer angemessenen Diskussionszeit schließt die ModeratorIn die Debatte mit ergänzenden, abrundenden bzw. kommentierenden Bemerkungen.
- Abschließend können die übrigen TN in einer Plenumsrunde noch zu den vorgebrachten Argumenten Stellung beziehen.

Vorteile der Methode:

- Gut geeignet zur Behandlung kontroversieller und komplexer Themen. Eignet sich zum Einstieg und zur Sensibilisierung.
- Die Schüler lernen ihre Standpunkte darzulegen, sich die Standpunkte anderer anzuhören und eventuell einen Konsens zu finden. Gleichzeitig auch eine Kommunikationsübung.
- Die Methode eignet sich als Rollenspiel.
- Förderung der Teamkompetenz durch die Gruppenarbeit.

Nachteile der Methode:

- Sehr zeitaufwändig, muss gut strukturiert werden.
- Ganz ungeübte Klassen müssten erst vorbereitende Übungen durchführen.

Arbeitsblatt:

Was hältst du von folgenden Thesen?

	Thesen	+3	+2	+1	-1	-2	-3
1	Gruppenarbeit kostet zu viel Zeit und bringt wenig Nutzen.						
2	Die Zukunft gehört dem Einzelkämpfer und nicht dem Team.						
3	Bessere SchülerInnen profitieren von der Gruppenarbeit kaum.						
4	Gruppenarbeit überfordert die meisten SchülerInnen.						

⇒ Kreuze in der oben stehenden Tabelle an, ob du der jeweiligen These eher zustimmen oder ob du sie eher ablehnst.

Du kannst dabei zwischen unterschiedlichen Graden der Zustimmung bzw. Ablehnung wählen. +3 heißt volle Zustimmung, -3 heißt volle Ablehnung.

Überlegen dir zudeinen Kreuzen kurze Begründungen!

Begründungen:

1.

2.

3.

5.7 Bearbeiten von Informationen in Gruppen

Ziele:

- Texte lesen und markieren lernen
- Wesentliche Aussagen erkennen
- Methoden wie Mindmap, Struktogramm trainieren
- Relevante Fragestellungen erarbeiten

Durchführung:

- Mit den Methoden wie Mindmap oder Struktogramm oder dem Erarbeiten von Fragestellungen sollten die Schüler bereits vertraut sein.
- Die Schüler erhalten einen Text zu einem Thema des Unterrichts. Zunächst soll sich jeder Schüler in Einzelarbeit mit dem Text vertraut machen, ihn lesen und wichtige Stellen markieren.
- Die Gruppenzuteilung erfolgt durch Zufallsprinzip, indem man die Aufgabenblätter für fünf Gruppen mischt und diese austeilt. Alle Schüler mit derselben Aufgabenstellung finden sich zu einer Gruppe zusammen.
- Jede Gruppe soll nun für die anderen nach der ihnen zugeteilte Methode Arbeitsaufträge gestalten. Hat zum Beispiel eine Gruppe die Methode Mindmap zugeteilt bekommen, so erstellt sie zum vorliegenden Text ein Mindmap, soll jedoch einige Stellen in diesem Mindmap als Leerstellen ausweisen, die andere Schüler ergänzen müssen. Die Lösung soll auf die Rückseite geschrieben werden.
- Nach Fertigstellung der Materialien gibt jede Gruppe im Uhrzeigersinn ihren Arbeitsauftrag an die nächste Gruppe weiter, die nun, ohne Zuhilfenahme des Ursprungstextes, die Leerstellen ausfüllen bzw. Fragen beantworten soll.

Nacharbeit:

- In einer Plenarrunde sollen die einzelnen Gruppen von den anderen ein Feedback über ihre Arbeit erhalten. Diskutiert werden soll auch, inwieweit die Fragestellungen eindeutig formuliert, die geforderten Lösungswörter im Struktogramm, Rätsel oder Mindmap klar einsetzbar waren.
- Das von den Schülern erstellte Material kann zur Wiederholung des Stoffes dienen, indem man zum Beispiel die Fragekärtchen im Doppelkreis einsetzt.

Anmerkung:

Die Umsetzung der Aufgabenstellung kann natürlich auch mit dem Computer und der entsprechenden Software erstellt werden (zum Beispiel mit Hot Potatoes)

Arbeitsauftrag 1:

- Schreibe in der Gruppe einen Lückentext.
- Ihr könnt euch auch passende Hilfestellungen überlegen.
- Die anderen Gruppen müssen anschließend den Lückentext bearbeiten.
- Lösung bitte auf der Rückseite angeben.

Als Anregung:

WARUM VERANSCHAULICHUNG WICHTIG IST

In Unterricht überwiegen Darbietungen und Erläuterungen. Meist kommen sie von Lehrerseite. Diese einseitige Betonung des ist deshalb ungünstig, weil der Mensch erwiesenermaßen nur etwa 20 Prozent von dem , was er über das Ohr aufnimmt. Zuhören alleine bringt also relativ . Wenn neben dem Hörkanal zugleich angesprochen wird, dann prägen sich die betreffenden Informationen erheblich besser ein. Denn durch Sehen und Hören behält der Mensch durchschnittlich etwa die der dargebotenen Informationen. Durch Sehen, Hören und eigenständige steigt seine Behaltensrate sogar auf rund 90 Prozent, d.h. für eine gewisse Zeit bleibt fast alles hängen. Soll der Lernstoff langfristig im verankert werden, dann muß er in aller Regel mehrfach werden. Ansonsten gerät er früher oder später wieder in Vergessenheit - selbst wenn er mit allen Sinnen aufgenommen wurde.

Aus den genannten Gründen spricht vieles dafür, beim Lernen sowohl das eigenständige Arbeiten als auch die (Visualisierung) des Lernstoffes stärker zu betonen. Letzteres gilt für die Lehrer wie für die . Wenn z.B. einzelne Schüler oder Schülergruppen Arbeitsergebnisse vorstellen und/oder einen Vortrag halten, dann ist es ausgesprochen wichtig, den visuelle Hilfen anzubieten. Das kann z.B. eine Tabelle, eine , ein Schema, eine Zeichnung oder irgendeine andere Form der Veranschaulichung sein. Egal, ob sie an der Tafel erscheint oder auf , Plakat oder Wandzeitung übertragen wird, stets wird ein geboten, der dazu beiträgt, daß die Aufmerksamkeit der Zuhörer wächst und der Lernstoff besser werden kann. Auf dieses Weise wird nicht nur das Lernen unterstützt, sondern auch dafür gesorgt, daß der durch die ausgehängten Plakate und Wandzeitungen insgesamt "farbiger" wird.

► Trage in den obigen Lückentext die folgenden Begriffe so ein, daß sich sinnvoll Sätze ergeben:
 GEDÄCHTNIS · KLASSENRAUM · ERARBEITUNG · EINGEPRAGT · HALFT · FOLIE · BLICKFANG · SEHKANAL · GLIEDERUNG · WENIG · ZUHÖRERN · BEHÄLT · SCHÜLER · VERANSCHAULICHUNG · MÜNDLICHE · HÖRKANALS · WIEDERHOLT

► Fülle die Kästchen im obigen Kurvendiagramm aus! Beachte dabei den vorliegenden Text! Folgende Begriffe passen: SEHEN · HÖREN · EIGENE ERARBEITUNG · HÖREN UND SEHEN

(Abb. aus: Klippert, Heinz: Methodentraining)

Arbeitsauftrag 2:

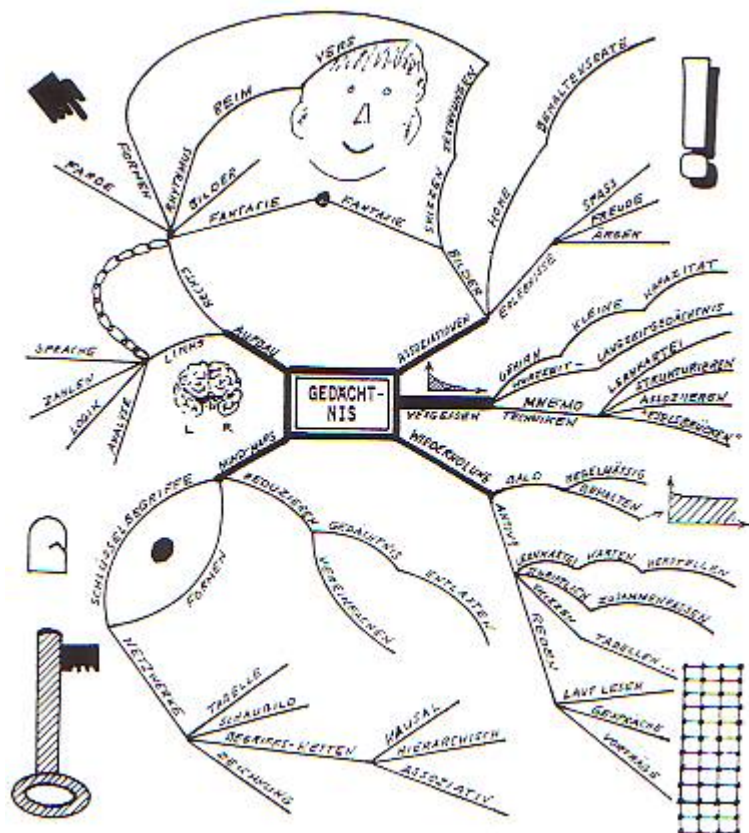
- Gestalte gemeinsam in der Gruppe eine Mind-map zum Text.

Hinweise: Schrift in Blockbuchstaben

Wenn möglich, nur Nomen verwenden

- Fünf Namensfelder sollen als Leerfelder gezeichnet werden.
- Die anderen Gruppen sollen in der Lage sein, auf Grund der Struktur der Mind-map die Leerfelder mit den vorgesehen Nomen zu ergänzen.
- Lösung bitte auf der Rückseite angeben.

Als Anregung:

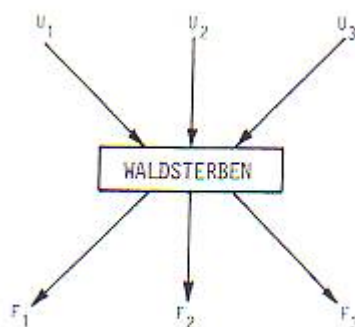
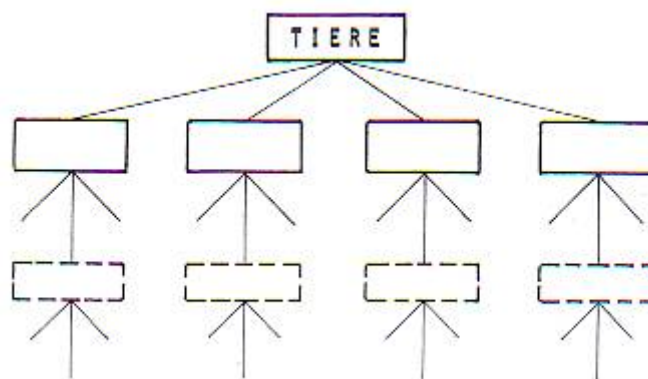


(Abb. aus: Klippert, Heinz: Methodentraining)

Arbeitsauftrag 3:

- Erstelle gemeinsam in der Gruppe ein übersichtliches Struktogramm zum Text.
- 3-5 Begriffsfelder sollen als Leerfelder gezeichnet werden. Als Hilfe können sie in ungeordneter Reihenfolge zum Struktogramm angegeben werden.
- Die anderen Gruppen sollen in der Lage sein, auf Grund der vorgegebenen Struktur die Leerfelder richtig zu ergänzen.
- Lösung bitte auf der Rückseite angeben.

Als Anregung:



(Abb. aus: Klippert, Heinz: Methodentraining)

Arbeitsauftrag 4:

- Entwickle gemeinsam in der Gruppe Fragen zum Text.
- Versuche, verschiedene Fragetypen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu erarbeiten.
- Die Fragen schreibt bitte auf Kärtchen. Die Antworten kommen auf die Rückseite.

Als Anregung:

Wissens- fragen	Verständnisfragen			Wert- fragen
	Ursachen? (Hintergründe)	Aus- wirkungen?	Gegen- maßnahmen?	

Wissensfragen: Gefragt wird nach Begriffen, Zahlen, Namen und sonstigen Einzelinformationen, die man auswendig lernen muß;
Verständnisfragen: Sie führen tiefer in ein Sachgebiet hinein und erfordern eigenes Überlegen, Kombinieren und Argumentieren;
Wertfragen: Sie betreffen persönliche Einstellungen und Wertschätzungen.

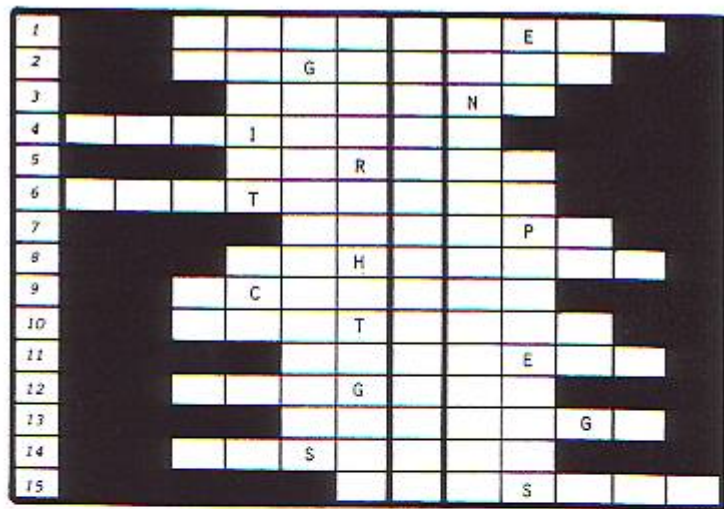
(Abb. aus: Klippert, Heinz: Methodentraining)

Arbeitsauftrag 5:

Wähle eine der drei Möglichkeiten:

- Gestalte ein Kreuzwörterrätsel
- oder Silbenrätsel zum Text
- oder bereite Aussagen zum Text vor, die mit richtig oder falsch beantwortet werden können
- oder gestalte zum Text einen Test nach dem Multiple-Choice-Verfahren.
- Lösung bitte auf die Rückseite schreiben.

Als Anregung:



LÖSUNGSWORT

- | | |
|---|--|
| 1) Der "Araber" wird unter anderem eingesetzt als ... | 9) Beim "Islandpferd" ist er besonders lang und kräftig. |
| 2) Als solcher war der "Freiberger" früher in Einsatz. | 10) Diesem ähnelt das "Islandpferd" zum Teil. |
| 3) Von dort sind die "Araber" ursprünglich eingeführt worden. | 11) Hier wird der "Freiberger" gezüchtet. |
| 4) Für diese Rennen sind die "Hannoveraner" geeignet. | 12) Die "Lippizaner-Pferde" haben sie. |
| 5) Das "Islandpferd" wird in halbwilden ... im Freien gehalten. | 13) In diesem Gebiet arbeitet der "Haflinger". |
| 6) Dieses ist der "Hannoveraner" schlechthin. | 14) Besonderes Merkmal des "Arabers" sind seine großen ... |
| 7) Hierbei sind die "Haflinger" einzig. | 15) Hierbei kann man den "Lippizaner" bewundern. |
| 8) Die "Lippizaner" sind von der Farbe her vor allen ... | |



Überfliege die zugehörigen Kurztexte zu den einzelnen Pferden und trage die gefundenen Begriffe ins obige Rätselschema ein!

(Abb. aus: Klippert, Heinz: Methodentraining)

5.8 Aufgaben in Gruppen mit Rollenverteilung lösen (Baumax)

Material:

Prospekte von Kaufhäusern, Baumärkten, Reisveranstaltern etc.

Zeitaufwand:

eine Doppelstunde

Ziele:

- Lösungswege gemeinsam diskutieren
- Diskussionsregeln einhalten
- Arbeitsteilung organisieren
- Informationen einholen und bewerten
- Informationen vernetzen

Vorbereitung:

- Möglichst komplexe Aufgabenstellungen sollen die Schüler zu Teamarbeit zwingen. Sie sollen den Umgang mit Tabellen trainieren, in Inhaltsverzeichnissen und Registern Informationen finden können und diese auch miteinander vernetzen.
- Rollenkarten werden so vorbereitet, dass sie die Schüler durch Zufallsprinzip in Gruppen einteilen und gleichzeitig in der Gruppe die Rollenverteilung bestimmen. Ein Weg dazu ist die Einteilung in verschiedene Familien, wobei die Familiennamen die Gruppen bezeichnen.
- Innerhalb der Familie geschieht die Rollenzuordnung, indem der Vater jeweils den Zeitwächter spielt, die Mutter das Material besorgt, die Tochter bei den Nachbarn Hilfe einholen kann und der Sohn sich darum kümmert, dass jeder bei der Arbeit bleibt und miteinbezogen wird. (Eine Karte – nett mit einem Bild gestaltet – benennt Papa Kralik, also den Zeitwächter innerhalb der Gruppe Kralik)
- Die nötigen Materialien (Prospekte, Papier, Stifte etc.) werden nicht ausgeteilt, sondern müssen von einem Gruppenmitglied (in dem Fall der Mutter) geholt und wieder zurückgebracht werden.

Durchführung:

- Die Schüler erhalten einen Überblick über den Arbeitsauftrag und erfahren den Zeitrahmen (in diesem Fall 50 Minuten).

- Die Rollenkarten werden verteilt und das Signal zum Start gegeben.
- Der Lehrer zieht sich zurück und beobachtet, achtet auch darauf, dass die Vorgabe, die Tochter jeder Familie dürfe Informationen in den letzten 10 Minuten bei Nachbarn einholen, eingehalten wird.

Nacharbeit:

- Vergleich der Ergebnisse
- Diskussion und Feedback über den Ablauf der Arbeit
- Fragen dazu:

Wie wurde die Arbeit verteilt?

Wurde ein Arbeitsplan erstellt? Wurde er eingehalten?

Wurden die Aufgaben nummeriert?

Wurde nach bestimmten Kompetenzen in der Gruppen gefragt?

Wie funktionierte die Rollenverteilung? Wie wurden die Rollen wahrgenommen?

Wie war die Stimmung im Team? Wie lief die Kommunikation? Wurde einander geholfen?

Wie war die Arbeit mit einer Zeitvorgabe?

Wurden die Informationen mit Quellenangaben versehen (Seitenzahl im Prospekt), um leichter die Ergebnisse nachprüfen zu können?

Wie haben die Familien Hilfe von den Nachbarn erhalten?

Arbeitsblatt für Schüler (Baumax):

Jetzt werden die Ärmel hochgekrempt. Wir wollen unser Haus renovieren.

Das Budget ist nicht unbegrenzt (Wir wählen also immer die günstigste Variante). Schließlich wollen die Kinder zu Schulbeginn einen neuen Computer. Ob sich der noch ausgeht? Zu welchem Preis, das ist die Frage, die es zu beantworten gilt, wenn ein Gesamtbudget von 2500 Euro nicht überschritten werden soll.

Erledigt alle gestellten Aufgaben innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens.

1. Wir benötigen für die Renovierung eine Schlagbohrmaschine mit Drehzahl von mindestens 3000 Umdrehungen pro Minute und mindestens 600 Watt. Wir müssen in einer Betonwand 14 mm Löcher bohren. Für welches Gerät entscheiden wir uns, wenn wir das günstigste Produkt nehmen wollen?
2. Wir wollen am nächsten Wochenende (Samstag, Sonntag) den Teppichboden in einigen Räumen mit einem Nass- Trockensauger reinigen. Onkel Paul hat uns zugesagt, das Gerät am Samstag beim Baumax Werkzeug- und Geräteverleih abzuholen. Papa kann es am Montag nach 16:00 wieder zurückbringen.
Was wird uns das kosten?
3. Wir haben unsere Holzveranda vergrößert. Allerdings wollen wir vermeiden, dass beim Zubau die gleichen Schäden auftreten, wie wir sie im alten Teil der Veranda feststellen mussten: Bläuebefall und Fäulnis.
Wir brauchen 12 l von einem geeigneten Mittel. Das, was übrig bleibt, wird uns der Nachbar für seinen kleinen Holzzaun abkaufen.
Wie viel Geld geben wir für welches Holzschutzmittel aus?
4. Beim Blättern im Katalog ist Vroni auf eine Seite über Rosenpflege gestoßen. Sie jubelt auf, denn nun hat sie ein Thema – Rosenpflege - für ihre Schautafel, die sie nächste Woche im Biologieunterricht präsentieren soll. Die Familie unterstützt sie. Die Schautafel soll möglichst viele Informationen in Skizzen vermitteln und mit möglichst wenig Text auskommen.
5. Wir wollen in unserem Badezimmer die alte Duschkabine (Brausetasse 80 x 80) durch eine neue ersetzen. Vorgegeben sind ein Eckeinsteig und Klapptüren. Wir entscheiden uns für das günstigste Produkt.

6. Mama möchte sich über Teppiche informieren. Nächste Woche könnte sie (sie selbst hat kein eigenes Auto) mit einer Freundin zum Baumax Graz-Nord fahren. Wird sie dort die gewünschten Informationen erhalten?

7. Im Keller befindet sich der genau sieben Meter lange Fitnessraum unserer Familie. Eine Breitseite und eine Längsseite sollen bis zu einer Höhe von 1,50 m verfliesen (Format: 25 X 33) werden. Der Vater besteht auf einer hellen Fliesenfarbe und darauf, dass sie aus weißem Ton gefertigt sind. Er möchte die Fliesen nicht diagonal verlegen, damit er mit einem Verschnitt von 10% auskommt, denn bei einer Diagonalverlegung fallen 15% Verschnitt an. Eine Breitseite soll auf Vronis Wunsch hin mit Spiegelfliesen gestaltet werden, obwohl dadurch der nur 3 Meter breite Raum noch schlauchförmiger wirken wird.

8. Damit unsere Familie nach der Renovierung auch alle Nachbarn zum Grillfest einladen kann, brauchen wir einen neuen Griller. Mama hat einen mit Haube bei einer Freundin gesehen und will auch ein ähnliches Produkt, ebenfalls TÜV geprüft, denn bei den Grillkünsten von Papa ist Sicherheit oberstes Gebot. Die Grillfläche sollte mehr als 50 cm Durchmesser aufweisen.

Nachbarschaftshilfe:

In den letzten 10 Minute darf die Tochter jeder Familie bei anderen Familien Ratschläge einholen und Informationen austauschen.

5.9 Gemeinsames Bauen in der Gruppe

5.9.1 Einen Flieger bauen

Ziel:

- Eine Aufgabe gemeinsam bewältigen
- Überprüfung der Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe
- Bildung von Gruppenidentität und Wettbewerbsgeist

Zeitbedarf:

2 Schulstunden

Material:

pro Gruppe:

4 Bögen Karton, Klebstoff, Schere, Lineal,
4 Bögen Papier zum Entwerfen, 4 Bögen buntes Papier
und Farbstifte zum Dekorieren

Gruppengröße:

Laut Literatur bis zu 8, in der Schule empfehlenswert 4-6

Methodenbeschreibung:

- Gruppenbildung
- Besprechen der Instruktionen und Materialausgabe
- Arbeit in Gruppen 50 – 60 Minuten
- Beurteilungsphase der Jury (in der Schule vielleicht Kollegen, die nicht dem Unterricht bewohnen und anonym die Punkte für die Originalität vergeben)
- Vorstellung der Ergebnisse im Plenum
- Berichte der Beobachter oder Berichte aus den Gruppen
- Feedback geben und bekommen

Arbeitsanweisungen für die Gruppe:

- Es darf ausschließlich das zur Verfügung gestellte Material verwendet werden.
- Der Flieger soll eine größtmögliche Strecke fliegend zurücklegen und dabei einen Uhustick transportieren können.
- Nach spätestens 60 Minuten muss das Modell mit einem Modellnamen bei der Jury abgegeben werden. Später werden keine Modelle mehr angenommen.
- Mit Punkten bewertet wird:
der Transport des Uhusticks
die Länge der Flugstrecke (in vorgegebener Flugbahn)
die Originalität

Punktevergabe:

- Es erfolgt eine Reihung zu jedem Kriterium.
- Der erste Platz erhält jeweils 1 Punkt der zweite 2 Punkte usw.
- Sieger ist das Modell mit der geringsten Punkteanzahl

Nachbesprechung:

- *Wie hat sich die Gruppe die Arbeit organisiert?*
- *War eine Struktur vorhanden?*
- *Waren alle beteiligt?*
- *Gab es Spannungen?*
- *Wer half?*
- *Wurde viel diskutiert? ...*
- *Wir wurden Entscheidungen getroffen?*

5.9.2 Turmbau- Übung

Ziel:

Diese Übung kann durchgeführt werden zur

- Überprüfung der Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe
- Bildung von Gruppen-Identität und Wettbewerbsgeist,
- Verdeutlichung der Wirkung von verschiedenen Organisationsmodellen auf das Funktionieren einer Gruppe.

Zeit:

2 Stunden und 15´ (15´ Plenum, 60´ Arbeitszeit, 15´ Jury bzw. Pause, 40´ Plenum)

Material:

- 4 große Blätter (Konstruktions-Papier)
- 1 Lineal
- 1 Schere
- 1 Flasche Leim
- 4 Bögen Papier für Entwürfe

(Bei der Konstruktion dürfen nur Papierstreifen mit den Höchstausmaßen des Lineals verwendet werden.)

Durchführung:

- Aufteilung in Gruppen von mindestens 8 Mitgliedern. Dazu kann jede Gruppe 2 Beobachter (evtl. Team-Mitglieder) bekommen, deren Aufgabe darin besteht, später im Plenum genau über die Vorgänge in der Gruppe während der Übung zu berichten.
- Die Gruppen-Strukturierung wird völlig den Mitgliedern überlassen.
- Die Bau-Bedingungen werden bekannt gegeben.
Der Turm muss auf eigenem Fundament ohne andere Unterstützung stehen können, mit einer Standfestigkeit, die eines der beim Bau verwendeten Lineale zu tragen vermag.
- Die Gruppe erfährt das Ende der Arbeitszeit und beginnt zu arbeiten.
Nach 60´ Arbeitszeit müssen die Türme anonym der Jury (Kollegen oder SchülerInnen aus anderen Klassen für die Bewertung der Originalität) zur Beurteilung zur Verfügung gestellt werden, nach weiteren 10 Minuten (bzw. nach der Beurteilung der Türme durch die Jury) Treffen aller zur Diskussion im Plenum (40´).

Auswertung:

Die Beurteilung des besten Turms durch die Jury erfolgt nach diesen Kriterien:

1. Höhe, 2. Standfestigkeit, 3. Originalität.

Instruktionen für die Arbeitsgruppen

1. Bauen Sie in dem Ihnen zugewiesenen Raum einen Turm, der ausschließlich konstruiert werden soll aus dem Material, das Ihnen zur Verfügung gestellt worden ist:
 - a. 4 Bögen Kartonpapier
 - b. 1 große Flasche Klebstoff
 - c. 1 Schere
 - d. 1 Lineal
 - e. 4 Bögen Papier
2. Der Turm muss auf seinem eigenen Fundament stehen können, d.h. er darf weder gegen die Wand oder irgendeinen Gegenstand im Raum gelehnt sein, noch darf er aufgehängt oder an der Decke angebracht werden. Er muss standfest genug sein, um ein Lineal tragen zu können, ohne umzufallen.
3. Eine Gruppe steht im Wettbewerb mit den anderen Gruppen: eine davon gewinnt, die anderen verlieren. Die Türme werden von einer Jury nach drei Kriterien beurteilt: 1. Höhe, 2. Standfestigkeit, 3. Originalität.
4. Sie können Ihr Material in jeder beliebigen Art und Weise, wie es Ihre Gruppe möchte, zuschneiden, biegen, kleben, zusammenfügen usw. Jedoch ist zu beachten, dass kein einzelner Streifen länger oder breiter sein darf als die Maße des Lineals sein darf.
5. Der Bau muss in einer Stunde fertig sein. Nach 60´ muss der Turm anonym an einem vorher fixierten Platz für Beurteilung durch die Jury abgegeben werden. Nach weiteren 15´ Treffen aller im Plenum zur Diskussion.

Instruktionen für die Beobachter:

Hier einige Fragen, die bei der Aufgabe als Beobachter behilflich sein können:

- *Wie hat sich die Gruppe für die Arbeit organisiert?
War eine Struktur vorhanden? Wie haben die Gruppenmitglieder darauf reagiert? Konnten Sie Änderungen in dieser Hinsicht beobachten?
Welche?*

- *War keine Struktur vorhanden? Wie ist die Gruppe vorgegangen bei der Strukturierung? Erfolgte eine Rollenverteilung? Wie? Konnte man überhaupt ein Vorgehen in dieser Hinsicht feststellen?*
- *Wie war das Arbeitsklima? Allgemein freundlich, entspannt, gelassen, ...? Konnten einzelne Vorschläge berücksichtigt werden? Wurden einige Gruppen-Mitglieder übergangen? Haben sich alle Gruppen-Mitglieder an der Arbeit aktiv beteiligt? Konnten Sie während der Arbeit Spannungen feststellen?*
- *Wer half der Gruppe am besten bei der Arbeit? Wer hatte die meisten, wer die besten Einfälle? Wurde viel herumdiskutiert?*
- *War die Gruppe für die Durchführung der Arbeit genug motiviert? War das Ziel der Übung klar? Wurde das ausdrücklich festgestellt? Wer hat die wichtigsten Entscheidungen getroffen?*

(Bearbeitet nach: K. Antons: Praxis der Gruppendynamik.)

5.9.3 Brückenbau

Ziel:

Eine Aufgabe gemeinsam bewältigen

Zeit:

90 Min.

Materialien:

Gegenstände die man zum Brückenbauen brauchen kann ...

Anleitungen für die Schüler/innen:

- Bildet Gruppen von 4 bis 6 Personen, wobei jeweils zwei Gruppen (zwei Teams) zusammenarbeiten.
- Eure Aufgabe lautet: Baut eine Brücke aus Materialien, die auch in Klassenzimmer/in der Schule zur Verfügung stehen. Es kommt darauf an, dass die Brücke
 - a) möglichst lang ist
 - b) originell aussieht
 - c) so tragfähig ist, dass man ein Buch darauf legen kann.
- Beachtet: Die Einzelteile dürfen nicht größer sein als DIN-A4-Format. Die Teile könnt ihr biegen, fügen, schneiden, kleben, falten ...
- Zur Ausführung habt ihr 60 Minuten Zeit.
- Achtung: Jede Brücke wird von 2 Teams gebaut, die jeweils die linke bzw. die rechte Hälfte der Brücke herstellen. Nach Ablauf der Zeit müssen die beiden Teile zusammengefügt werden. Das Brückenbauen der Partnergruppe darf nur aus der Entfernung beobachtet und über „Botschafter“ besprochen werden. Zeichnungen oder Muster dürfen nicht ausgetauscht werden.
- Nach Ablauf der Zeit werden die beiden Brückenteile zusammengefügt und auf ihre Tauglichkeit hin überprüft.
- Anschließend werden die verschiedenen Brücken in der Klasse präsentiert.
- ... und wie erging es euch während eurer Arbeit?

(R.Miller: Schwellendidaktik.)

5.10 Teamkompetenz entwickeln: Überleben im Gebirge

Ziel:

- Dieses Spiel befasst sich nicht nur mit der Frage „Warum nicht einfach abstimmen und die Mehrheit entscheiden lassen?“, sondern demonstriert auch, dass die Leistung sich verbessern kann, wenn zusammen statt individuell gearbeitet wird.
- Diese Übung verlangt, dass der einzelne Schüler zuerst einmal eine Aufgabe allein erledigen muss, dass er dies danach in einer Gruppe versucht, in der die Mehrheit entscheidet, und dass schließlich dieselbe Gruppe das Problem durch Konsens zu lösen versucht.
- Da es zu diesem Problem nur eine richtige Lösung gibt, die quantitativ bestimmt werden kann, ist es möglich, die in jeder dieser drei Spielsituationen erarbeiteten Problemlösungen quantitativ (in Form der Abweichung von der richtigen Lösung) zu vergleichen.
- Zur Vorbereitung für diese Übung geben Sie jedem Schüler mindestens drei Kopien des unten dargestellten Aufgabenbogens.

Zeitbedarf:

Insgesamt werden ca. zwei Stunden zum Durchspielen aller drei Stufen benötigt.

Situationsbeschreibung zum Vorlesen oder Kopieren:

Stell' dir vor, ein Freund kommt an einem Samstagmorgen im Oktober bei dir vorbei und schlägt dir vor, mit ihm einen Tagesausflug in die Berge zu unternehmen, um seinen neuen Jeep auszuprobieren. Du ziehst dir schnell Jeans, ein T-Shirt und Turnschuhe an. Am späten Nachmittag befindet ihr euch auf einem Weg in einem abgelegenen Teil des Gebirges, als plötzlich ein Schneesturm losbricht. Der Weg ist bald unpassierbar und man kann kaum eine Handbreit sehen. Plötzlich fängt der Jeep an zu rutschen und stürzt mehrer Meter tief einen Abhang hinab. Dein Freund ist sofort tot und der Jeep ist total zerstört, aber glücklicherweise hast du nur ein paar Kratzer davongetragen. Du befindest dich mindestens 50 bis 70 km von der nächsten menschlichen Ansiedelung entfernt. Zum Glück entdeckst du in der Nähe eine Sommerhütte. Obwohl sie außer einem Kamin keine Heizmöglichkeiten und auch kein Telefon hat, bietet sie doch Schutz und Nahrungsmittel für etwa eine Woche. Bald bemerkst du, dass du bis zu deiner Rettung nicht in der Hütte bleiben kannst, weil keiner weiß, so man dich suchen soll. Deshalb entscheidest du dich, den Pfad bis zur nächsten menschlichen Ansiedelung zurückzugehen, sobald der Sturm nachlässt. Es sind ja inzwischen 1,20 m Pulverschnee gefallen.

Du hast Glück, dass sich in der Hütte viele Camping-Gegenstände und andere Vorräte befinden und du fast alles mitnehmen kannst, was du brauchst. Du weißt, dass deine Überlebenschancen während der drei Tage, die du höchstwahrscheinlich brauchen wirst, um in die nächstgelegene Ortschaft zu

gelangen, teilweise davon abhängen wird, wie sorgfältig du deine Ausrüstung zusammenstellst. Es folgt eine Liste der Gegenstände mit Gewichtsangaben, die sich in der Hütte befinden. Entscheide dich, welche der folgenden Sachen zu anziehen oder mitnehmen sollst, wobei das Gesamtgewicht 50 Pfund nicht überschreiten darf.

Liste (soll dreimal für jeden Schüler kopiert werden)

- A. eine Wollmütze (1 Pfund)
- B. ein paar dicke Wollhandschuhe (2 Pfund)
- C. eine Axt (8 Pfund)
- D. ein 15 m langes und 30 mm dickes Seil (1 Pfund)
- E. einen Topf, um aus Schnee Trinkwasser zu bereiten (3 Pfund)
- F. eine Camping-Klappsäge (1 Pfund)
- G. eine Bergsteigerausrüstung, inklusive Hammer, Haken usw. (10 Pfund)
- H. ein 46 m langes und 1,11 cm dickes Seil (8 Pfund)
- I. ein Campingkocher mit Benzin (10 Pfund)
- J. eine Plastikwasserflasche gefüllt mit Wasser (2 Pfund)
- L. Utensilien, um ein Feuer anzumachen, inklusive Streichhölzer (1/2 Pfund)
- M. eine dicke Wolljacke mit Kapuze (10 Pfund)
- N. einen Rucksack mit Alu Gestell (6 Pfund)
- O. fünf 2-Pfund Dosen mit Suppe und Gemüse (10 Pfund)
- P. einen Schlafsack (5 Pfund)
- Q. ein paar Abfahrtsschier und Stöcke (10 Pfund)
- R. eine Luftmatratze (3 Pfund)
- S. eine daunengefüllte Jacke ohne Kapuze (3 Pfund)
- T. ein paar Jagdstiefel (6 Pfund)
- U. ein paar Schneeschuhe (5 Pfund)
- V. ein Leinenzelt (15 Pfund)
- W. eine Plastikzeltbahn (2 Pfund)
- X. acht Schachteln eiweißreiche Trockennahrung (4 Pfund insgesamt)
- Y. eine Erste-Hilfe-Ausrüstung mit Schienen und anderen Gegenständen, umgebrochene Knochen zu schienen (4 Pfund)
- Z. eine Erste-Hilfe-Ausrüstung ohne Schienen usw. (1 Pfund)
- AA. ein paar dicke Wollhosen (4 Pfund)
- BB. ein Messer mit Büchsenöffner (1/2 Pfund)

Durchführung:

- Zu Beginn dieser Übung geben Sie den Schülern diese Liste und fordern Sie sie zum Ankreuzen gemäß den vorgegebenen Hinweisen auf. Betonen Sie, dass jeder Schüler diese Aufgaben ganz allein erledigen muss, ohne andere Schüler zu fragen oder irgendwelche Hilfsquellen zu benutzen. Um Zeit zu sparen, können Sie dies als Hausaufgabe aufgeben, aber machen Sie die Schüler darauf aufmerksam, dass jeder seine Liste das nächste Mal wieder mitbringen und mit keinem anderen bei der Auswahl zusammenarbeiten soll.
- Die Schüler sollen ihren Namen auf ihre Liste schreiben und sie Ihnen zur Auswertung zurückgeben. Lassen Sie die Schüler ihre eigene Liste nicht selbst auswerten und sagen Sie ihnen nicht die richtigen Antworten.
- Nachdem alle Schüler ihr erstes Blatt abgegeben haben, händigen Sie ihnen die zweite Kopie aus und lassen Sie sie kleine Gruppen von 5 bis 7 Personen (oder eine einzige Großgruppe) bilden.
- Die Schüler, sollen die Aufgabe nochmals lösen, aber diesmal, indem sie die Gegenstände per Mehrheitsvotum der Gruppe auswählen. Schlagen Sie ihnen vor, dass sie schon nach einer sehr kurzen Diskussion abstimmen sollen, und weisen Sie darauf hin, dass ihre Angaben dieses Mal sich von denen unterscheiden können, die sie vorher allein gemacht hatten.
- Während die Gruppen arbeiten, können sie die abgegebenen Arbeitsbögen korrigieren. Die richtigen Antworten (Siehe Antwortliste) sind von Bill May, Autor von „Mountain Search and Rescue“ zusammengestellt worden, und von Bob Bruce, Verkaufsmanager von Holubar Mountainreering, Ltd., und Mitglied der Prüfungskommission des U.S. Ski Association.
- Nachdem die Gruppen abgestimmt haben, fordern Sie jede Gruppe auf, ihre Wahl auf einem neuen Arbeitsbogen anzukreuzen. Geben Sie jeder Gruppe eine Nummer, die sie auf ihre gemeinsam erstellten Arbeitsbögen schreiben sollen. Sammeln Sie die Arbeitsbögen ein.
- Dann geben Sie jedem Schüler wieder einen Arbeitsbogen. Die Schüler bleiben in der derselben Gruppe und führen die gleiche Aufgabe durch, aber dieses Mal sollen sie hinsichtlich der auszuwählenden Gegenstände einen Konsens erreichen. Geben Sie dazu folgende Erklärung ab: „Wenn ihr zu euren Lösungen kommt, geht sicher, dass ihr folgerichtig denkt und die angegebenen Informationen berücksichtigt. Ihr sollt weder von vornherein einen Kompromiss ablehnen, noch sollt ihr unbedingt euren Standpunkt aufgeben, nur um die Sache leichter zu machen. Versucht wirklich die Vorschläge der anderen zu verstehen, sogar dann, wenn sie mit eurer Auswahl nicht übereinstimmen. Gebt euren Standpunkt nicht auf, nur um Konflikte zu vermeiden. Seid sicher, dass ihr jede Entscheidung der Gruppe mitvertreten könnt. Trefft keine Entscheidung durch Mehrheitsbeschlüsse; strebt nach vollständiger Zustimmung durch alle Gruppenmitglieder.“ Lassen Sie jede Gruppe ihre Auswahl auf einem Arbeitsbogen festhalten.

- Während die Gruppen versuchen zu einem Konsens zu kommen, bewerten Sie die durch Mehrheitsbeschluss getroffene Auswahl auf den Arbeitsbögen nach demselben Schema wie oben angegeben. Fertigen Sie eine Tabelle an, die folgendes beinhaltet:
 - 1) das Einzelergebnis des besten Schülers in jeder Gruppe
 - 2) das Ergebnis der durch Mehrheitsbeschluss getroffenen Auswahl
 - 3) das Ergebnis der Entscheidungsfindung durch Konsens
- Nachdem die Gruppen zu einem Konsens gekommen sind, oder sich so weit wie möglich in der zur Verfügung stehenden Zeit einigen konnten, sammeln Sie die Arbeitsbögen ein und werten Sie sie aus. Teilen Sie den Schülern die durch Experten getroffenen „richtigen“ Lösungen mit. Vervollständigen Sie die Tabelle und zeigen Sie sie den Schülern.
- Teilen Sie jedem Schüler sein Einzelergebnis mit und fordern Sie die Schüler auf, ihr Ergebnis mit den Ergebnissen auf der Tabelle zu vergleichen.
- Machen Sie den Vorschlag, dass sie sich etwa die folgenden Fragen stellen:

War mein Einzelergebnis besser (d.h. geringere Punktesumme) oder schlechter als das Ergebnis meiner Gruppe? (Wenn es schlechter ist, heißt das, dass die Arbeit in einer Gruppe zu fundierten und „richtigeren“ Antworten führt.)

War das beste Einzelergebnis eines Schülers in meiner Gruppe (mit der kleinsten Punktesumme also) schlechter als die durch Abstimmung und Konsensfindung gefunden Ergebnisse? (Wenn das beste Einzelergebnis besser als das Gruppenergebnis war, hatte die Gruppe offensichtlich einen „Experten“ in ihrer Gruppe vernachlässigt, wenn die Gruppenergebnisse besser waren, hatte die Gruppenarbeit bessere Ergebnisse hervorgerufen als das beste Ergebnis eines einzelnen Schülers – was „synergetischer Effekt“ genannt wird.)

Waren die Ergebnisse meiner Gruppe besser (d.h. geringere Punktesumme) bei der Abstimmung oder bei der Konsensfindung?

- Fahren Sie mit einer Klassendiskussion über etwa die folgenden Fragen fort:
 - „Wie können Unterschiede in den Ergebnissen erklärt werden?“
 - „Warum war die Konsensfindung schwieriger als die Abstimmung?“
 - „Welche Probleme hattet ihr bei der Konsensfindung?“
 - „Welche Techniken des Zusammenarbeitens habt ihr auf der Suche nach einem Konsens entwickelt?“
 - „Welche Methode der Entscheidungsfindung (jeder für sich allein, Mehrheitsbeschluss der Gruppe, Konsens) hat dir am besten gefallen? Warum?“

Antworten für das Spiel „Überleben im Gebirge“:

- | | | | |
|----|-------|-----|-------|
| A. | 1 Pf. | R. | 3 Pf. |
| B. | 2 Pf. | S. | 3 Pf. |
| D. | 1 Pf. | T. | 6 Pf. |
| E. | 3 Pf. | U. | 5 Pf. |
| F. | 1 Pf. | W. | 2 Pf. |
| J. | 2 Pf. | X. | 4 Pf. |
| L. | ½ Pf. | Z. | 1 Pf. |
| N. | 6 Pf. | AA. | 4 Pf. |
| P. | 5 Pf. | BB. | ½ Pf. |

Auswertung:

- Um die einzelnen ausgefüllten Arbeitsbögen zu bewerten, geben Sie einen Punkt für einen vom Schüler ausgewählten Gegenstand der nicht auf der Lösungsliste steht.
- Geben Sie ebenfalls einen Punkt für jeden Gegenstand, der auf der Lösungsliste steht, aber nicht auf dem Arbeitsbogen des Schülers angekreuzt ist. Zählen Sie die Punkte zusammen. (Je geringer die Punktezahl ist, desto richtiger ist die Schülerlösung.)
- Ordnen Sie dann die Arbeitsbögen nach den Gruppen, in denen die Schüler gemeinsam die Arbeitsbögen bearbeiten. Suchen Sie den Bogen des Schülers heraus, der in dieser Gruppe das beste Einzelergebnis (niedrigste Punktezahl) erzielt hatte.

Gruppennummer	bestes Einzelergebnis	Abstimmungsergebnis	Konsensergebnis
1			
2			
3			
4			

(Nach: Stanford, Gene: Gruppenentwicklung im Klassenraum.)

5.11 Informationsaustausch in Gruppen: Rätselspiele

5.11.1 Allgemeine Anweisungen für Rätselspiele

- Jede Schlüsselinformation wird auf einem eigenen Blatt gedruckt.
- Die Klasse (oder die Gruppe, wenn man die Klasse in mehrere Gruppen aufteilt) wird im Kreis angeordnet, so dass jeder jeden sehen kann.
- Jeder Schüler bekommt mindestens eine Schlüsselinformation.
- Alle Schlüsselinformationen werden verteilt, sodass einige Schüler sogar mehr als eine erhalten, wenn es notwendig sein sollte.
- Sollte es nicht so viele Schlüsselinformationen geben, dann bekommen zwei Schüler die gleiche Information.
- Man kann die Klasse auch in zwei oder mehrere Gruppen aufteilen und diese parallel arbeiten lassen.
- Dann erhält die Klasse die Anweisungen (siehe unten)
- Die Gruppe beginnt zu arbeiten und der Lehrer zieht sich zurück, fängt mit der Zeitmessung an und beobachtet den Gruppenprozess. Er kann dabei notieren, welches Schülerverhalten hilfreich ist und welches nicht.
- Die Gruppe sollte mindestens 30 Minuten arbeiten.
- Sollten die Schüler bis dorthin frustriert sein, sagt der Lehrer die Lösung.
- Wenn die Gruppe innerhalb dieser Zeit die Lösung gefunden hat, bevor die 30 Minuten um sind, sollte sie die Lösung nochmals überprüfen, ob tatsächlich die gesamte Gruppe mit der vorgetragenen Meinung übereinstimmt.
- Anschließend erfolgt eine auswertende Diskussion, die sich auf folgende Fragen konzentriert:
 1. *Wie ist die Gruppe an die Aufgabe herangegangen?*
 2. *Wie haben sich die Schüler davon überzeugt, dass alle Informationen ausgetauscht wurden?*
 3. *Wodurch wurde verhindert, dass alle zur gleichen Zeit redeten?*
 4. *Auf welche Weise wurde bei der Organisation Zeit verloren?*
 5. *Brauchte die Gruppe einen Gruppenleiter?*
 6. *Gab es Probleme, weil einige die Informationen nicht weitergaben?*
 7. *Hat jemand Schlüsselinformationen der anderen übergangen?*
 8. *Was hätte man tun können, um sicher zu gehen, dass alle Informationen ausgetauscht wurden?*
 9. *Waren alle Mitglieder an der Lösung des Problems beteiligt?*

- Die Schüler sollten noch aufgefordert werden die Übung mit einer Gruppenarbeit zu vergleichen und sie sollten zur Erkenntnis gelangen, dass alle Gruppenmitglieder für zwei Dinge verantwortlich sind: so viel wie möglich beizutragen, um der Gruppen zu helfen, und die anderen zur Mitarbeit ermutigen.
- Nach demselben Verfahren sollte einige Tage später ein weiteres Rätselspiel durchgeführt werden, um dann darüber zu diskutieren, inwieweit sich die Interaktionsfähigkeit der Gruppe verbessert hat.

5.11.2 Rätsel von der Kindesentführung

Dieses Rätsel enthält 38 Schlüsselinformationen und wurde von Mike Trujillo, einem Schüler der 7. Klasse einer Junior High School in Denver, Colorado, konstruiert. Nachdem Sie diese Schlüsselinformationen verteilt und die Regeln für die Übung festgesetzt haben, geben Sie folgende Information: „ Ein Mädchen namens Susi wurde gekidnappt. Eure Aufgabe ist es herauszufinden, wer sie entführt hat, wo sie oder er Susi versteckt hält und warum sie entführt wurde.“

- Die Luftverkehrslinien waren während der ganzen Woche vom 1. – 7. November außer Betrieb.
- Georg mochte das Showgeschäft nicht besonders, aber träumte unaufhörlich vom Reichwerden.
- Susis Mutter war vor vier Jahren an Krebs gestorben.
- Susi erzählte, dass man sie am letzten Tag ihrer Gefangennahme bewusstlos geschlagen hatte und dass sie später in einem Wald erwachte, kurz bevor man sie am 4. November fand.
- Herr Lange hatte fünf Jahre im Gefängnis verbracht und deshalb nicht das Fürsorgerecht für seine Kinder erhalten.
- Nur Herr Grün wusste von dem Spielhaus.
- Susi wurde einige Zeit nach Schulschluss am 1. November entführt.
- Herr Grün ist oft im Wald herumgeschlichen.
- Herr Lange kannte Herrn Grün von Kindheit an.
- Susi sagte, man hätte ihr die ganze Zeit während ihrer Entführung die Augen verbunden.
- Der einzige Weg durch den Wald führte zu Herrn Langes Haus.
- Bernd war seit seiner Entlassung aus der Armee arbeitslos.
- Herr Lange war am 2., 3. und 4. November unterwegs auf Geschäftsreisen.
- Das Lösegeld wurde am Nachmittag des 4. November bezahlt.
- Georg hatte Herrn Lange komplizierte Seilknüpftchniken beigebracht.
- Am Nachmittag des 1. November bat Frau Lange ihren Gärtner, einige Chrysanthenen umzupflanzen, und bemerkte, dass er sehr schmutzig war.
- Herr Grün hatte 25 Jahre lang für Herrn Lange gearbeitet und war nie befördert worden.
- Herr Lange war Susis Vater.
- Herr Lange besaß eine Hütte in den Bergen, zu der er oft fuhr.
- Frau Lange war sehr reich und sehr geizig.
- Herr Grün war der Gärtner von Frau Lange.

- Der Zirkus verließ die Stadt am 1. November um 3:30 Uhr und Georg war dabei.
- Die Polizei konnte Fräulein Schmitt nach Susis Entführung nicht ausfindig machen, um sie zu verhören. Sie war anscheinend verschwunden.
- Susi sagte aus, dass die Person, die sie am 1. November ergriffen habe, schmutzige Hände gehabt hätte.
- Herr Lange hatte Geldsorgen aufgrund eines fragwürdigen finanziellen Komplotts, in das er verwickelt war.
- Herr Grün hatte für Susi und ihre Freunde vor Jahren ein Spielhaus gebaut. Er baute jedoch später ein neues.
- Bernd sagte, dass er Herrn Grün am späten Nachmittag des 1. Novembers aus dem Wald hätte kommen sehen.
- Fräulein Schmitt kehrt am 5. November mit Herrn Lange zurück.
- Herr Lange hatte in Verhältnis mit Fräulein Schmitt, Susis Hauslehrerin.
- Frau Lange erhielt einen Erpresserbrief, in dem man von ihr 100.000 DM für Susis Freilassung forderte.
- Susi lebte zusammen mit ihrer Großmutter, Frau Lange in einem großen alten Haus im Wald.
- Der erste November war ein heißer Tag.
- Susi hatte einen älteren Bruder namens Bernd.
- Die Polizei nahm Bernd am 1. November um 17.00 Uhr fest weil er einen Polizisten geschlagen hatte. Er blieb fünf Tage im Gefängnis und hatte Susis Pullover bei sich.
- Als Susi am 1. November von der Schule nach Hause kam, bot Fräulein Schmitt ihr an, sie im Auto mitzunehmen.
- Susi war 14 Jahre alt.
- Georg war ein Cowboy und Seilexperte im Zirkus.
- Als man Susi fand, hatte sie an Handgelenken und Taille aufgeriebene Stellen von einem Strick sowie Einschnitte und Quetschungen an anderen Körperstellen.

Anweisungen für Schüler:

Jeder besitzt eine Teilinformation, die zur Lösung beitragen kann oder nicht. Ihr sollt die Informationen auf ihre Nützlichkeit hin untersuchen und zusammen zur richtigen Lösungen kommen. Ihr könnt über die Informationen sprechen, dürft sie aber nicht herumreichen oder anderen zeigen.

Antwort/Lösung:

Herr Grün war der Entführer. Er hielt Susi in dem alten Spielhaus fest, bis er sie am 4. November bewusstlos schlug und im Wald zurückließ. Während er sie gefangen hielt, war sie mit verbundenen Augen an einen Stuhl gefesselt. Herr Grün war sehr erbittert wegen des Gehalts, den Frau Lange ihm zahlte, und wollte mehr Geld haben. Fräulein Schmitt und Herr Lange kamen als Entführer nicht in Frage, weil sie gar nicht in der Stadt waren. Georg war lange vor Zahlung des Lösegelds zusammen mit dem Zirkus weggefahren und Bernd war von 1. bis 5. November im Gefängnis.)

5.11.3 Das Rätsel von der Flugzeugentführung

Das Rätsel enthält 17 Schlüsselinformationen. Deshalb empfiehlt es sich, die Klasse in zwei Gruppen zu teilen. Die Informationen werden verteilt und die Anweisungen gegeben.

Dazu wird Folgendes erklärt:

„Ein Flugzeug wird von der Fahrt von Hawaii nach Singapur entführt. Eure Aufgabe besteht darin, herauszufinden, welcher von den Verdächtigen, die die Polizei aufgegriffen hat, der Entführer war.“

1. Das Flugzeug wurde am Abend des 14. August entführt.
2. Dem Flugkapitän wurde befohlen, über der Insel Fani zu fliegen, wo die Entführerin mitten in der Nacht mit dem Fallschirm absprang.
3. Zwei Tage nach der Entführung machte die Polizei von Fani fünf Amerikanerinnen ausfindig, auf die die Beschreibung der Entführerin in einigen Aspekten passte.
4. Annie Murkel interessiert sich sehr für die religiösen Feste der Inselbewohner Fanis.
5. Lisa Lange ist eine Archäologin, die glaubt, dass menschliches Wesen erstmals auf der Fani-Insel entstanden ist und sucht nach Beweisen.
6. Bettina Beng wird in den Vereinigten Staaten gesucht, weil sie 50 Pfund Marihuana verkauft hat.
7. Anne Dirks hat sich in einen Fani-Insulaner verliebt, als dieser in den Vereinigten Staaten als Student war.
8. Mechthild Mahler ist das erste Mal am 16. August auf der Insel angekommen.
9. Die Polizei berichtet, dass vor einem Monat eine junge Frau mit einem großen, seltsam aussehenden Hund in einem Segelboot auf der Insel ankam. Dieses Boot hat sie von San Francisco dorthin gesteuert.
10. Als die Polizei Lisa Lange fand, löste sie einen Fallschirm vom Baum.
11. Das Mädchen, das sich in den Fani-Insulaner verliebt hat, besitzt einen Mischlingsrüden zwischen Schäferhund und Collie mit dem Namen Robert.
12. Die Entführerin hat hellblaues Haar und blaue Augen.
13. Die Schwester des Entwicklungshelfers und ihre Sekretärin sind von den Philippinen per Boot auf die Insel gekommen.
14. Die Entführerin war aus einer Nervenheilanstalt in den Vereinigten Staaten geflohen.
15. Die Schwester von Bettina Bengs ist vom Auswärtigen Amt nach Fani geschickt worden und wohnt seit einem Jahr dort.
16. Mechthild Mahler ist Bettina Bengs Sekretärin.
17. Die Archäologin hat schwarzes Haar und braune Augen.

Kopiervorlage

<p>Das Flugzeug wurde am Abend des 14. August entführt.</p>	<p>Dem Flugkapitän wurde befohlen, über der Insel Fani zu fliegen, wo die Entführerin mitten in der Nacht mit dem Fallschirm absprang.</p>
<p>Annie Murkel interessiert sich sehr für die religiösen Feste der Inselbewohner Fanis.</p>	<p>Lisa Lange ist eine Archäologin, die glaubt, dass menschliches Wesen erstmals auf der Fani-Insel entstanden ist und sucht nach Beweisen.</p>
<p>Bettina Beng wird in den Vereinigten Staaten gesucht, weil sie 50 Pfund Marihuana verkauft hat.</p>	<p>Anne Dirks hat sich in einen Fani-Insulaner verliebt, als dieser in den Vereinigten Staaten als Student war.</p>
<p>Mechthild Mahler ist das erste Mal am 16. August auf der Insel angekommen.</p>	<p>Die Polizei berichtet, dass vor einem Monat eine junge Frau mit einem großen, seltsam aussehenden Hund in einem Segelboot auf der Insel ankam. Dieses Boot hat sie von San Francisco dorthin gesteuert.</p>

<p>Als die Polizei Lisa Lange fand, löste sie einen Fallschirm vom Baum.</p>	<p>Das Mädchen, das sich in den Fani-Insulaner verliebt hat, besitzt einen Mischlingsrüden zwischen Schäferhund und Collie mit dem Namen Robert.</p>
<p>Die Entführerin war aus einer Nervenheilanstalt in den Vereinigten Staaten geflohen.</p>	<p>Die Schwester des Entwicklungshelfers und ihre Sekretärin sind von den Philippinen per Boot auf die Insel gekommen</p>
<p>Die Archäologin hat schwarzes Haar und braune Augen</p>	<p>Mechthild Mahler ist Bettina Bengs Sekretärin</p>
<p>Die Entführerin hat hellblaues Haar und blaue Augen.</p>	<p>Die Schwester von Bettina Bengs ist vom Auswärtigen Amt nach Fani geschickt worden und wohnt seit einem Jahr dort.</p>
<p>Zwei Tage nach der Entführung machte die Polizei fünf Amerikanerinnen ausfindig, auf die die Beschreibung der Entführerin in einigen Aspekten passte</p>	

5.11.4 Rätsel-Spiele für keine Gruppen

- Damit die Schüler Übung in Kleingruppenarbeit bekommen, sollten sie entweder eins oder beide der unten angeführten Rätsel-Spiele durchführen lassen.
- Das eine umfasst sechs, das andere acht Schlüsselinformationen.
- Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen mit fünf bis sechs Mitgliedern auf, und verteilen Sie die Informationen.

Anweisungen für Schüler:

- Jeder besitzt eine Teilinformation, die zur Lösung beitragen kann oder nicht.
- Ihr sollt die Informationen auf ihre Nützlichkeit hin untersuchen und zusammen zur richtigen Lösungen kommen.
- Ihr könnt über die Informationen sprechen, dürft sie aber nicht herumreichen oder anderen zeigen.

Wer ist der Kassierer?

Geben Sie folgende Informationen:

„Ein kleines Geschäftsbüro wird geleitet von einem Geschäftsführer und seinem Stellvertreter, einem Kassierer, einem Schalterbeamten, einem Sekretär und einem Stenographen. Das Personal besteht aus Herrn Braun, Herrn Schmidt, Fräulein Jakob, Frau Arndt, Fräulein Weinert und Herrn Müller. Eure Aufgabe ist es nun, herauszufinden, wer der Kassierer ist.“

Teilinformationen:

- Der stellvertretende Geschäftsführer ist der Enkel des Geschäftsführers (bzw. der Geschäftsführerin).
- Herr Braun ist Junggeselle.
- Herr Schmidt ist 21 Jahre alt.
- Der Kassierer ist der Schwiegersohn des Stenographen (bzw. der Stenographin).
- Die Schalterbeamtin ist die Stiefschwester von Fräulein Jakob.
- Herr Müller ist der Nachbar des Geschäftsführers (bzw. der Geschäftsführerin).

(Antwort: Herr Schmidt)

Wer ist der/die Jüngste?

Geben Sie folgende Informationen:

„Katja, Carolyn, Johann und Dirk bilden eine Clique. Sie besuchen die Hauptschule, Gesamtschule, Realschule und das Gymnasium, aber nicht unbedingt in der Reihenfolge. Alle sind normal mit 6 Jahre eingeschult worden. Wer von ihnen ist die/der Jüngste und wer von ihnen besucht die Gesamtschule?

Teilinformationen:

- Katja und Dirk sind Zwillinge.
- Carolyn hilft Dirk manchmal bei den Hausaufgaben in Mathematik, da sie schon eine Klasse weiter ist und sie diesen Stoff schon durchgenommen haben.
- Carolyn hofft, bei einem guten Abschluss der 10. Klasse auf die Schule von Dirk gehen zu können und dort das Abitur zu machen.
- Wenn sich Katja über Johann geärgert hat, sagt sie manchmal, er besuche ja die „Dummschule“.
- Obgleich Johann jünger ist als Dirk, besiegt er ihn manchmal beim Ringkampf.
- Dirks Schule feierte im letzten Jahr ihr hundertjähriges Bestehen und ist damit 92 Jahr älter als die Schule, die seine Schwester besucht.
- Alle sind ordnungsgemäß eingeschult worden und keiner von ihnen ist bisher sitzen geblieben.

(Antwort: Johann ist der Jüngste, Katja geht in die Gesamtschule.)

(Bearbeitet nach: Stanford, Gene: Gruppenentwicklung im Klassenraum)

5.12. Ohne Worte! Quadrate legen

Ziel:

- Gemeinsame Problemlösung ohne gegenseitiges Dominieren
- Erkennen unbewusster Hindernisse oder Förderungsmöglichkeiten der Gruppenlösung

Zeitbedarf:

Eine Unterrichtsstunde

Vorbereitung:

- Nach der Kopiervorlage werden für jede Gruppe die Quadrate auf Karton kopiert, geschnitten und die Einzelteile nach Vorgabe in die Kuverts sortiert.
- Alle fünf Kuverts werden in einen großen Umschlag gesteckt und so einer Gruppe übergeben.
- Das gilt auch für die Modifikation mit den Sechsecken.

Methodenbeschreibung:

- Beliebig viel Fünfergruppen
- Überzählige Mitglieder als Regelbeobachter
- Vorlesen der Regeln für das Verhalten in der Gruppe
- Pro Gruppe wird ein Satz Quadratteile in 5 Umschlägen ausgeteilt.
- Jede Gruppe soll die Zeit stoppen.
- Quadrate sollen wieder auf die Umschläge aufgeteilt und dem Lehrer übergeben werden.
- Den Gruppen zur internen (leiden) Diskussion Zeit lassen, bis die letzte Gruppe fertig ist.
- Anschließend Vergleich der Gruppen, Berichte der Beobachter

Arbeitsanweisungen für Schüler:

- Fünf Quadrate von genau gleicher Größe herstellen.
- Aufgabe ist dann erfüllt, wenn jedes Gruppenmitglied vor sich ein Quadrat liegen hat.
- Das wird durch Handzeichen dem Lehrer gemeldet, die Zeit wird aufgeschrieben.

Regeln für das Verhalten während der Gruppenarbeit:

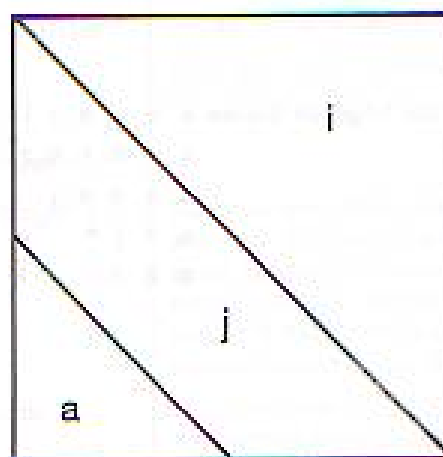
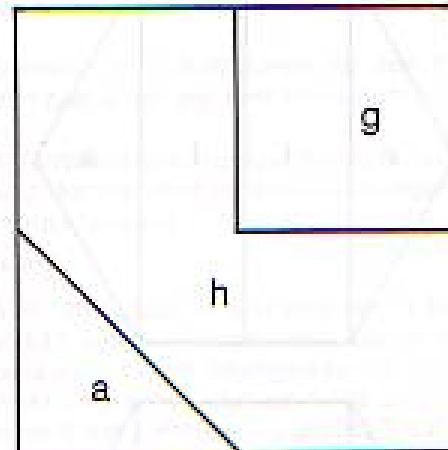
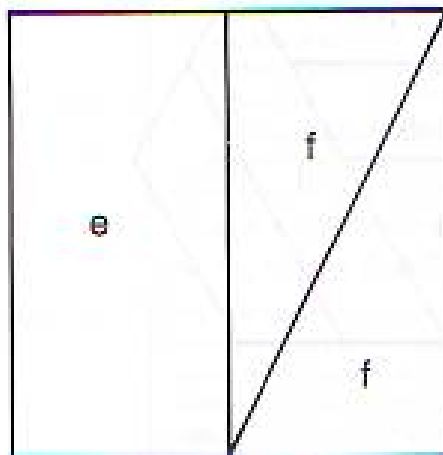
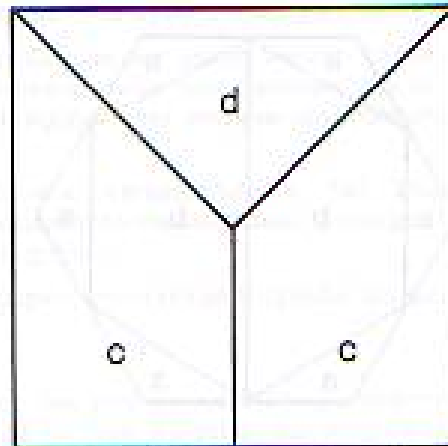
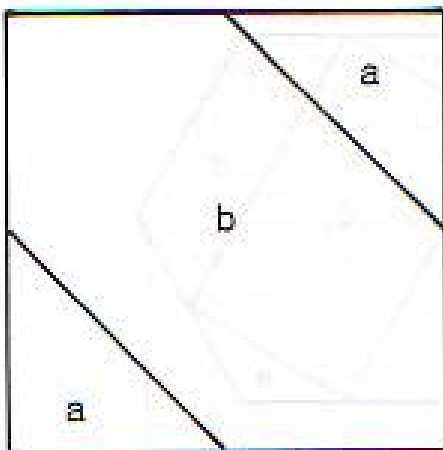
- Kein Mitglied darf sprechen.
- Kein Mitglied darf ein anderes um ein Teilstück bitten oder in irgendeiner Weise signalisieren, dass er ein bestimmtes Teilstück braucht.
- Jedes Mitglied kann, wenn es will, Teilstücke in die Mitte des Tisches geben.
- Niemand darf jedoch direkt in die Figur eines anderen eingreifen.
- Jedes Mitglied darf Teilstücke aus der Mitte des Tisches nehmen, aber niemand darf Teile in der Mitte des Tisches montieren.

Auswertungshilfen:

Wahrnehmen der eigenen Gefühle

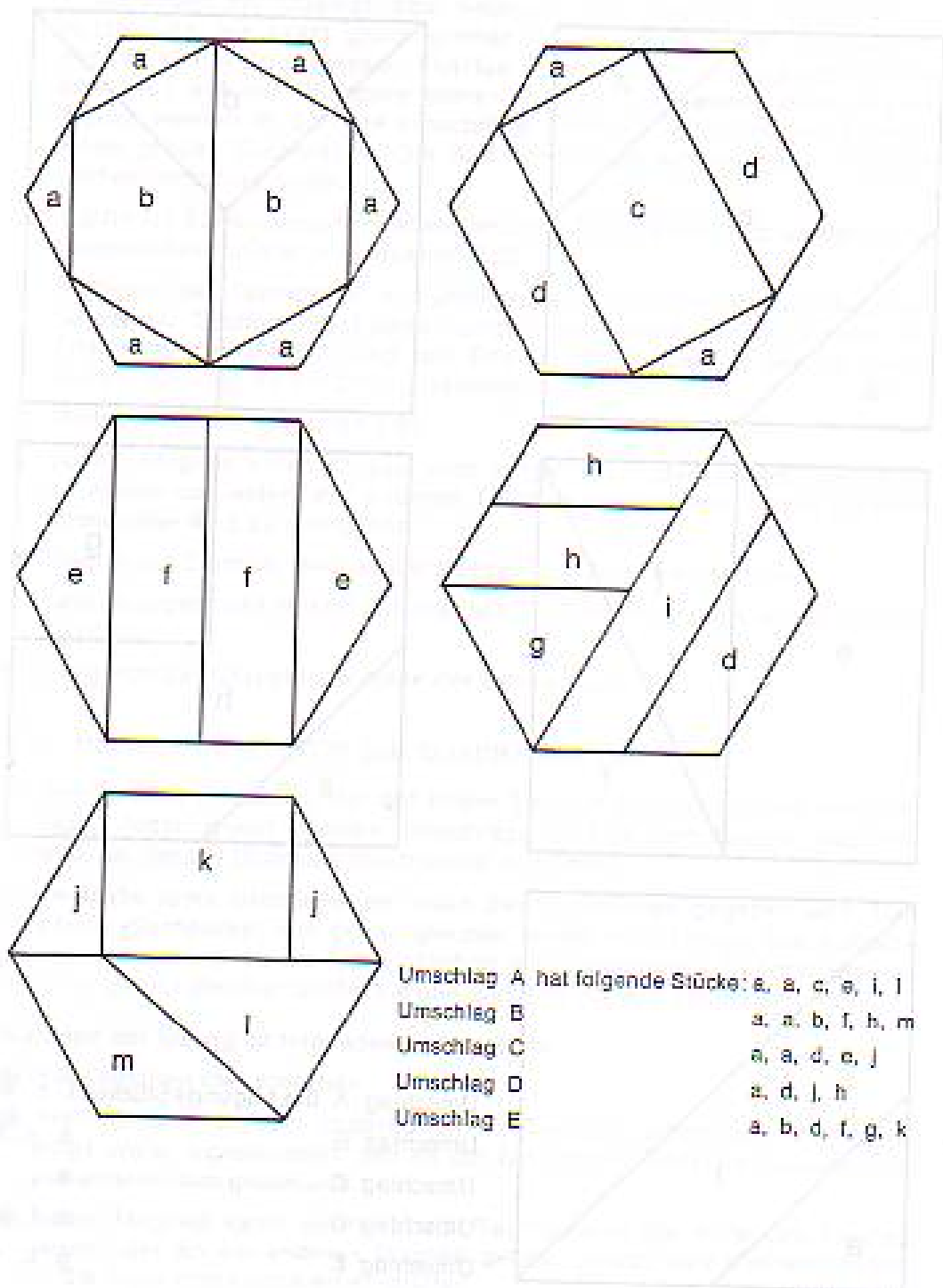
- Gefühl, wenn ein Mitglied ein wichtiges Teilstück festhält, ohne selbst die Lösung sehen zu können.
- Gefühl, wenn ein Mitglied ein unrichtiges Quadrat fertig hatte und mit sich selbst zufrieden war.
- Gefühle gegenüber Langsamem
- Erleben der Spannung zwischen eigenem fertigem Quadrat und Gruppenlösung

Kopiervorlage für Quadrate



- Umschlag A hat folgende Stücke: i, h, e
- Umschlag B a, a, a, c
- Umschlag C a, j,
- Umschlag D d, f,
- Umschlag E g, b, f, c

Kopiervorlage Sechsecke:



(Aus: Anton: Klaus: Praxis der Gruppendynamik)

6 Verschiedene Einstiegsübungen und Spiele

6.1 Kennenlernspiele

6.1.1 Zipp-Zapp Grundidee:

Ein schnelles und aktionsreiches Spiel zum Wiederholen und Einprägen der Namen in einer neu zusammengesetzten Gruppe.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Sessel, einer weniger als die Zahl der TN

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz.

Durchführung:

- Außer einem TN sitzen alle auf ihren Sesseln in einem Kreis.
- Eine Person steht in der Mitte des Sesselkreises, dreht sich und zeigt auf einen der TN.
- Bei „Zapp“ nennt dieser TN den Namen des rechten Nachbarn. Bei „Zipp“ wird der Name des linken Nachbarn genannt.
- Bei „Zipp-Zapp“ tauschen alle die Plätze.
- Es gilt nicht, nur mit dem unmittelbaren Nachbarn den Platz zu wechseln. Die Person in der Mitte sucht sich rasch einen Platz. Ein anderer, der keinen Platz findet, leitet nun in der Mitte das Spiel.
- Die angesprochene Person muss rasch reagieren und den richtigen Namen nennen. Gelingt dies nicht, dann muss sie in die Mitte. Dadurch und durch den gesamten Wechsel bei „Zipp-Zapp“ ändert sich schnell, wen man zum Nachbarn hat.

Variante:

Bei „Zipp Zapp“ müssen die Namen beider Nachbarn genannt werden.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>) und

Fiebig, Hartmut u.a.: Wir werden eine Klassengemeinschaft)

6.1.2 Mirko Mondsüchtig

Grundidee:

Ein ruhiges und heiteres Kennenlernspiel für Namen mit Alliterationen, um sich die Namen durch Assoziationen einzuprägen.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Sessel für den Sesselkreis, auch stehend ohne Sessel möglich

Räumlichkeit.

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Die Schüler bilden einen Kreis. Reihum gibt jeder zu seinem Vornamen ein Adjektiv mit gleichem Anlaut gegeben: „Ich bin die brave Barbara.“ „Ich bin die summende Susanne.“ usw.
- Dazu kann auch eine passende Geste oder Bewegung gemacht werden.
- In der nächsten Runde wieder jeder Adjektiv, Namen und Bewegung des vor ihm sitzenden Schülers, seine eigene Kombination und die des nachfolgenden TN.
- In der dritten Runde werden alle vorangehenden Kombinationen wiederholt und dann die eigene gesagt, ähnlich wie beim „Kofferpacken“.

Variante:

Nach zwei Runden die Reihenfolge der TN verändern.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>)

6.1.3 Chausrunde:

Grundidee:

Ein dynamisches Kennenlernspiel, bei dem sich die Schüler in rascher Abfolge mit vielen unterhalten.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz für einen Sitzkreis.

Beschreibung:

- Die TN gehen kreuz und quer durch den Raum, ohne zu reden.
- Wenn die LehrerIn klatscht, finden sich die SchülerInnen zu zweit zusammen und fragen sich gegenseitig aus; die LehrerIn gibt die Fragen vor.
- Beim nächsten Klatschen wird eine andere GesprächspartnerIn gesucht.
- Nach mehreren Durchgängen setzen sich alle in den Kreis; reihum wird erzählt, wie die Gespräche verlaufen sind.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>)

6.1.4 Partnerinneninterview

Grundidee:

Ein Kennenlernspiel, um etwas über die Eigenschaften der Gruppenmitglieder zu erfahren.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Blätter und Stifte zum Aufschreiben

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz für einen Sitzkreis

Beschreibung:

- Die TN finden sich zu Tandems zusammen bzw. werden zusammengelost.
- Sie suchen sich einen Platz im Raum, an dem sie sich in Ruhe interviewen können.
- Jeder TN hat Zeit, seinen Partner 10 Minuten zu befragen und umgekehrt, also insgesamt 20 Minuten.
- Der Interviewer kann fragen, was ihn interessiert: Namen, Wohnort, Alter, Hobbys, Wünsche, Haustiere, Erlebnisse usw.

Ein paar Orientierungsfragen könnten folgendermaßen lauten:

Was würdest du tun, wenn Geld für dich keine Rolle spielte?

Als was für ein Tier wärest du geboren worden?

Was möchtest du in 10 Jahren tun?

Mit welchem Sänger/Schauspieler möchtest du dich identifizieren?

- Beim Interview kann es hilfreich sein, sich das Gehörte in Stichworten aufzuschreiben.
- Nach dem Partnerinneninterview kommen die TN im Sesselkreis zusammen und stellen ihre Gesprächspartner ca. 2 Minuten lang der Gruppe vor. Nach jeder Vorstellung fragt die LehrerIn, ob die Beschriebene mit der Darstellung einverstanden ist.

Hinweis: Die TN darauf hinweisen, dass beide Partnerinneninterviews gleich lang sein sollen.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>)

6.1.5 Lügenporträt

Grundidee:

Ein ruhiges Kennenlernspiel, bei dem eine unrichtige Eigenschaft eines Gesprächspartners herausgefunden werden soll. Diese Eigenschaft wird vom Interviewer erfunden.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Blätter und Stifte zum Aufschreiben

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz für einen Sitzkreis

Beschreibung:

- Der erste Teil verläuft wie beim PartnerInneninterview: Zwei Personen interviewen einander.
- In der Vorstellungsrunde im Plenum berichtet die InterviewerIn die vier interessantesten Punkte über die Interviewte, davon ist ein Punkt von der InterviewerIn dazuerfunden. Die ganze Gruppe soll erraten, welche die erfundene Information ist.

Hinweis:

Das Spiel erst dann einsetzen, wenn sich die Gruppe schon ein wenig kennen gelernt hat.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>)

6.1.6 Aufeinander zugehen

Grundidee:

Die TN lernen sich durch 2 bis 3 Türöffner kennen. Das Spiel kann auch mit Personen durchgeführt werden, die sich schon einigermaßen kennen; in diesem Fall kann der Name durch eine weitere Freizeitbeschäftigung oder durch den Namen der Freundin/des Freundes ersetzt werden.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Post-its, Pinnwand, Stifte

Räumlichkeit:

Beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Jeder TN erhält drei Aufkleber. Auf den ersten schreibt er seinen Namen (den Namen der Freundin/des Freundes), auf den zweiten seine bevorzugte Freizeitbeschäftigung, auf den dritten den Ort, wo er sich am liebsten aufhält.
- An der Pinnwand sind Spalten ausgewiesen:

Name	Hobby	Ort
------	-------	-----

- Die TN kleben ihre drei kleinen Zettel in die entsprechenden Spalten und bleiben in der Nähe der Pinnwand.
- Variante: Der Spielleiter kann die Zettel auch absammeln und anheften.
- Jeder TN nimmt nun aus jeder Spalte einen Aufkleber, der ihn neugierig macht und geht auf die Suche nach den AbsenderInnen. Ist jemand an der richtigen Adresse gelandet, dann klebt er den Zettel an eine Stelle, mit der der Absender einverstanden ist.
- „Gewonnen“ hat diejenige Person, die alle drei Zettel den Absendern zurückgegeben und alle Zettel zurückbekommen hat. Sie kann sich auf ihren Platz setzen, damit die Suche für die anderen einfacher wird.

Hinweis: Die „Türöffner“ können Ausgangspunkte für persönliche Statements in einer Vorstellungsrunde werden.

(Bearbeitet nach: Hergovich, Doris u.a.: Teamarbeit, S. 10 f)

6.1.7 Hydepark Corners

Grundidee:

Eine Kennenlernform, die sich für Elternabende in neu zusammengesetzten Klassen gut bewährt hat, ebenso bei Schülertrainings als Aufwärmübung.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Nach der Begrüßung lernen sich die Eltern in so genannten Hydepark Corners kennen: Jene Personen, die sich noch nicht kennen, gehen aufeinander zu, bilden Dreiergruppen und sprechen zu den gestellten Fragen. Nach jeder Frage wird die Gruppe gewechselt, wobei möglichst darauf geachtet werden soll, dass man sich mit Leuten zusammenfindet, die man noch nicht kennt.
- Folgende Fragen sollen in diesen Gesprächen beantwortet werden – bei jedem Partnerwechsel gegenseitige Vorstellung:

Welche prägende Erinnerung habe ich an meine eigene Schulzeit?

Welche Erfahrung, die ich gemacht habe, wünsche ich meinem Kind nicht?

Wie habe ich normalerweise meine Hausübungen erledigt?

Haben mich meine Eltern dabei unterstützt?

Wie erledigt mein Kind normalerweise seine Hausübungen?

Wie glaube ich, dass ich mein Kind dabei am besten unterstützen kann?

Hinweis:

Niemand muss bei diesen Fragestellungen etwas erzählen, was für ihn oder sein Kind peinlich oder unangenehm ist. Die Fragestellungen beziehen sich auf einen Elternabend, bei dem es auch um die Erledigung der Hausübungen und um das Lernen geht.

6.2 Einstiegsübungen („warming-up's“)

6.2.1 Abschied und Neuanfang

Grundidee:

Schüler, die ein Training besuchen, haben ihre Vorgeschichte, Erfahrungen und Erlebnisse, die sich negativ oder positiv auf die Veranstaltung auswirken können. Für die Zeit der Veranstaltung soll vor allem das Negative in den Hintergrund treten. Ein Neubeginn soll stattfinden: Zeit lassen zum Ankommen!

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

DIN-A3-Blätter, Plakatstifte

Räumlichkeit:

Raum mit mindestens 5 Gruppentischen

Beschreibung:

- Bildung von 4 oder 5 Gruppen, die sich nach den unten vorgegebenen Kriterien zusammensetzen, d. h., Schüler, die etwas gemeinsam haben.
- Beispiel (die Sätze richten sich nach der Gesamtgruppe):
 - Gruppe 1: Alle, die in letzter Zeit viel Ärger hatten
 - Gruppe 2: Alle, die auf das heutige Programm neugierig sind
 - Gruppe 3: Alle, die den Film „...“ gesehen haben
 - Gruppe 4: Alle, die in letzter Zeit viel zu lernen hatten
 - Gruppe 5: Alle, die in den Ferien im Ausland waren
- Die Gruppen treffen sich an den für sie vorgesehenen Plätzen: Nummern auflegen!
- Die TN unterhalten sich über folgende Punkte:
 - Worüber bin ich froh, dass ich es zumindest eine Weile hinter mir lassen kann!*
 - Worum tut es mir Leid? Es ist schade, dass ich hinter mir lassen muss!*
 - Was hätte ich noch gerne gemacht/gehabt?*
- In den Kleingruppen stellen sich die TN vor und sprechen dann über die drei Punkte. Die Ergebnisse werden auf DIN-A3-Blättern in Stichworten festgehalten: Listen, Sprechblasen, Mind maps, Cluster usw.
- Danach werden die Plakate verkehrt aufgehängt oder zerrissen, das bedeutet, die TN blenden ein paar möglicherweise belastende Dinge ihres Alltags für die Dauer der Veranstaltung aus: Ritual – Wir starten einen Neubeginn!

(Bearbeitet nach: Hergovich, Doris u.a.: Teamarbeit.)

6.2.2 Herzlich willkommen (Welcome diversity)

Grundidee:

Ein Auflockerungs- und Einstiegsspiel, bei dem die TN erfahren, dass es in einer Gruppe viele Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede geben kann.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Einige vorbereitete und auf die jeweilige Gruppe abgestimmte Fragen des Spielleiters

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Die TN stehen in einem Kreis.
- Der Spielleiter begrüßt: *„Wir heißen herzlich willkommen alle, die am Morgen gerne lange schlafen.“*
- Alle, auf die diese Aussage zutrifft, treten einen Schritt nach vorne und bekommen einen kurzen Applaus. Sie können natürlich auch selbst applaudieren.
- Danach treten sie in den Kreis zurück.
- Das Ritual wird fortgesetzt:
*„Wir begrüßen ...
alle, die gerne Pizza essen
alle, die Geschwister haben ...*
- Nach einigen Runden kann können die Schüler die Rolle des Lehrers übernehmen und mit ihren Begrüßungen erfahren, wer welche Interessen oder Eigenschaften hat, wo die Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Klasse liegen.

(Siehe auch: Hergovich, D. u.a.: Teamarbeit)

6.2.3 Casablanca – Begrüßung mit den Augen

Grundidee:

Eine ruhige Übung, um Ruhe und Konzentration in die Gruppe zu bringen.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Keines

Räumlichkeit:

beliebiger freier Platz

Beschreibung:

Die Schüler gehen, ohne miteinander zu sprechen durch den Raum und begrüßen sich mit den Augen. Wenn jemand alle anderen begrüßt hat, setzt er sich ruhig auf seinen Platz. Die Übung eignet sich als Warming - up.

Variante:

Die Schüler werden aufgefordert,

- sich gegenseitig mit Handschlag zu begrüßen
- sich gegenseitig mit einem (sanften) Schulterklopfen zu begrüßen
- sich gegenseitig mit einem Lächeln zu begrüßen

Reflexion:

Was ist mir an mir selbst und an meinen MitschülerInnen aufgefallen?

6.3 Energizer

6.3.1 Bleistift balancieren

Grundidee:

Das Ziel der Übung ist es, sich auf seinen Partner zunehmend besser einzustellen.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Ein Bleistift pro Tandem

Räumlichkeit:

Beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Die Schüler bilden Paare und sollen einen Bleistift, den sie mit der Zeigefingerspitze der rechten Hand an Spitze und Ende halten, balancieren und sich gleichzeitig durch den Raum bewegen.
- Die Bewegungen sollen zunehmend mutiger werden. Die beiden Partner stellen sich aufeinander ein.

6.3.2 Kolumbus

Grundidee:

Ein Einstiegsspiel in ein neues Kapitel bzw. eine Auflockerung am Beginn einer Einheit. Die Schüler sollen nonverbal aus einzelnen Wörtern einen grammatisch richtigen Satz bilden.

Gruppengröße:

10 bis 14 Schüler; größere Gruppen teilen (2 oder 3 Sätze)

Material:

Post-its; bei zwei oder drei Gruppen in unterschiedlichen Farben

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Kärtchen mit selbstklebendem Rand werden vorbereitet. Auf jedes wird ein Wort eines längeren Satzes geschrieben (groß und deutlich).
- Die Kärtchen werden an die Schüler verteilt, diese kleben sie sich sichtbar auf ihr Gewand.
- Ohne miteinander verbal zu kommunizieren, soll ein korrekter Satz gebildet werden, indem sich die Schüler mit ihren Wortkärtchen dementsprechend richtig in einer Linie aufstellen.
- Wenn alle aus der Gruppe mit der Lösung einverstanden sind und in einer Reihe stehen, heben sie die Hand.

Beispielsätze:

WER NEUE HORIZONTE ENTDECKEN WILL, MUSS DEN MUT HABEN, DAS GEWOHNT
UFER ZU VERLASSEN.

REGENWOLKEN WURDEN AM HORIZONT SICHTBAR UND NÄHERTEN SICH MIT
GROSSER GESCHWINDIGKEIT DER STADT.

ALS ALLE IM SESSELKREIS PLATZ GENOMMEN HATTEN, BEGANN DIE DISKUSSION MIT
DEM EXPERTEN.

Hinweis:

Je jünger die Schüler sind, desto kürzer sollen die Sätze sein. Mit der Zeit kann dann gesteigert werden.

Reflexion:

- *Wie habt ihr euch ohne Worte verständigt und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?*
- *Wie wurden die Ideen eingebracht?*
- *Gab es eine AnführerIn? Wie zufrieden seid ihr mit dem Ablauf?*

Weiterführung:

Gespräch oder Information über Funktionieren von Kommunikation. Verbale und nonverbale Kommunikation. Sender-Empfänger-Modell nach Paul Watzlawick.

(Siehe: Hergovich, D. u.a.: Teamarbeit)

6.3.3 Zollstabübung

Grundidee:

Acht Personen sollen einen Zollstab mit nur einem Finger halten und gleichzeitig auf den Boden legen. Die Übung eignet sich gut zum Erproben der Zusammenarbeit in einer Gruppe.

Gruppengröße:

8 Personen, die anderen sind Beobachter

Material:

1 Zollstab

Räumlichkeit:

Entsprechender freier Platz in einer Klasse

Beschreibung:

8 Personen werden ausgewählt, die einander gegenüberstehen. Sie sollen einen Zollstab mit nur einem Finger halten und gemeinsam auf den Boden legen, wobei alle Finger gleichzeitig auf dem Boden ankommen.

Reflexion.

Wie ist die Arbeit vor sich gegangen?

Wurde zielgerichtet gearbeitet?

Wie waren die Rollen und die Aufstellung aufgeteilt? Wie erfolgte die Absprache?

Wie lässt sich diese Übung auf die Zusammenarbeit in der Klasse übertragen?

(Kennengelernt in einer Fortbildungsveranstaltung bei Kurt Faller)

6.3.4 Roboterspiel

Eine Person dirigiert zwei andere Personen, die ein vorgegebenes Ziel erreichen sollen.

Gruppengröße:

Klassenstärke, Dreiergruppen

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Zwei Personen (Roboter) stehen zunächst Rücken an Rücken.
- Eine dritte Person (Techniker) dirigiert die beiden Roboter, die sich gleichmäßig fortbewegen, und zwar in die Richtung, die ihnen signalisiert wird.
 - A Berührung an der rechten Schulter = nach rechts
 - B Berührung an der linken Schulter = nach links
 - C Berührung an der Wirbelsäule = geradeaus
- Ziel des Technikers ist es, die beiden so zu dirigieren, dass sie frontal (Gesicht zu Gesicht) zueinander stehen.

Hinweis:

Die dirigierende Person muss immer gleichzeitig die Bewegungen der beiden beachten. Es kann ein Transfer auf Mediationsgespräche hergestellt werden: Der Mediator muss am Anfang ganz präsent sein und die Richtung vorgeben. Erst wenn die beiden Streitparteien miteinander reden können, kann er sich zurückziehen.

6.3.5 Eselwettlauf

Grundidee:

Der Eseltreiber soll seinen Esel von der Startlinie so schnell wie möglich über die Ziellinie treiben.

Gruppengröße:

12 bis 14 Personen, bei Klassenstärke sind die anderen Beobachter

Material:

zusammengerolltes Zeitungspapier; Kärtchen mit Anweisungen

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Sechs bis sieben Schüler werden als Eseltreiber ausgelost, weitere sechs bis sieben als Esel.
- Die Esel stellen sich auf einer vorgegebenen Linie auf.
- Sie erhalten auf Kärtchen die Anweisung, sich nur fortzubewegen, wenn der Eseltreiber positive Signale (gutes Zureden, Streicheleinheiten, Versprechungen wie Möhren ...) sendet.
- Die Eseltreiber haben die Aufgabe, die Tiere an das andere Ende des Raumes, der Ziellinie, zu treiben.
- Die anderen Schüler sind Beobachter.

Reflexion:

Wann setzt jemand Widerstand?

Wann und warum schlägt jemand zu?

Variante:

Jeder Esel erhält vom Lehrer ein Kärtchen mit der Anweisung, wann er sich weiterbewegen soll. Diese Anweisungen sind unterschiedlich: *Bewege dich, wenn dir Futter versprochen wird! Bewege dich, wenn der Eseltreiber die Peitsche benutzt! Bewege dich, wenn dir gut zugeredet wird!*

6.3.6 Obstkorb

Ein bewegtes Spiel zur Auflockerung. Die aufgerufenen „Obstsorten“ wechseln ihre Plätze.

Gruppengröße.

Klassenstärke

Material:

Sessel, einer weniger als die Schülerzahl

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Ein Sesselkreis wird so aufgestellt, so dass ein Sessel fehlt, um allen Schülern einen Sitzplatz zu bieten.
- Die SchülerInnen sitzen auf den Sesseln und erhalten der Reihe nach Namen von Obstsorten (Kirsche, Banane, Apfel, Zitrone und wieder Kirsche, Banane usw.)
- Eine SchülerIn steht als SpielleiterIn in der Mitte und ruft eine Obstsorte auf.
- Alle Schüler, die zu dieser Obstsorte gehören, müssen nun rasch die Plätze wechseln.
- Die SpielleiterIn versucht, einen frei gewordenen Platz zu erreichen. Die übriggebliebene SchülerIn ist die nächste SpielleiterIn.
- Wenn die SpielleiterIn „Obstsalat“ ruft, müssen alle ihre Plätze wechseln.

(Bearbeitet nach: Fiebig, Hartmut u.a.: Wir werden eine Klassengemeinschaft)

6.3.7 Atomspiel

Grundidee:

Die SchülerInnen finden sich auf Zuruf in bestimmten Gruppengrößen zusammen.

Gruppengröße:

Klassenstärke

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung.

- Alle SchülerInnen gehen ohne zu sprechen durch den Raum. Auf Zuruf des Spielleiters finden sie sich in vorgegebenen Gruppengröße zusammen:

„Atom 3“ – Dreiergruppen bilden.

„Atom 2“ - Zweiergruppen bilden usw.

- Kurz darauf gehen wieder alle durch den Raum und warten auf den nächsten Zuruf.
- Die übrig gebliebenen SchülerInnen scheiden nicht aus, sondern spielen in der nächsten Runde weiter mit.

Variante:

Darwinspiel: Dabei scheiden die übriggebliebenen SchülerInnen aus. Es gibt Sieger.

6.3.8 Fang den Stuhl

Grundidee:

Stühle stehen mit der Lehne nach außen im Kreis, nach vorne gekippt und sollen von den TN, die sich im Kreis bewegen im Gleichgewicht gehalten werden.

Gruppengröße:

10 bis 12, die anderen sind Beobachter

Material:

Sessel in der Zahl der Schüler

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Die Stühle (gleiche Zahl wie Schüler) stehen in einem Kreis mit der Lehne nach außen.
- Die Schüler stehen jeweils hinter einem Stuhl, kippen diesen auf die beiden inneren Stuhlbeine und halten ihn an der Lehne mit nur zwei Fingern. Die andere Hand wird auf den Rücken gelegt.
- Auf ein Zeichen des Spielleiters bewegen sich die Schüler im Uhrzeigersinn weiter, berühren den nächsten Stuhl mit den beiden Fingern. Die Stühle dürfen dabei nicht umfallen. Die Schüler dürfen dabei nicht sprechen.
- Fällt ein Stuhl um, dann geht die ganze Gruppe um einen Stuhl zurück.
- Ziel ist es, wieder die Ausgangsposition zu erreichen.

Hinweis:

Der Spielleiter muss auf die Einhaltung der vorgegebenen Regeln achten, kann aber, wenn es nicht klappt, eine kurze Besprechungspause für die Gruppe zulassen.

Reflexion:

Warum klappte es? Warum klappte es nicht?

*Hat die Gruppe einen Rhythmus gefunden? Wer hat eine Strategie vorgegeben?
Was wurde nachgemacht?*

Welche Struktur war in der Gruppe zu erkennen?

(Siehe: Faller, K. u.a.: Konflikte selber lösen)

6.3.9 Eichhörnchen

Grundidee:

Ein lustiges, bewegtes Spiel, bei dem es bei jeder Runde um Gruppenwechsel geht.

Gruppengröße:

Klassenstärke, durch drei teilbar plus einem Schüler als Spielleiter

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Beliebiger ausreichend großer freier Raum

Beschreibung:

- Je zwei Schüler stehen sich gegenüber, halten die Arme gestreckt nach oben und berühren sich an den Fingerspitzen. Unter diesem Dach steht ein dritter Schüler, das Eichhörnchen.
- Der Schüler, von der Gesichtseite des Eichhörnchens aus betrachtet, der rechts vom Eichhörnchen steht, ist der rechte Baum, der andere der linke.
- Haben nun alle Schüler einen Baum mit Eichhörnchen gebildet, stellt sich der freie Schüler als erster Spielleiter in der Mitte.
- Die Schüler setzen sich nach dem Kommando des Spielleiters nach folgendem Muster in Bewegung, das heißt, sie verlassen ihren angestammten Platz und müssen sich schnell einen neuen suchen:

Kommando „*rechter Baum*“: alle Schüler mit dieser Position setzen sich in Bewegung

Kommando „*linker Baum*“: alle Schüler mit dieser Position setzen sich in Bewegung

Kommando „*Eichhörnchen*“: alle Schüler mit dieser Position setzen sich in Bewegung

Kommando „*Erdbeben*“: alle Schüler, egal in welcher Position, müssen sich eine neue suchen, egal ob als Eichhörnchen oder als Baum

- Der Schüler, der als Erster das Kommando gegeben hat, versucht in der Bewegungsphase, wenn sich die Schüler eine neue Position suchen müssen selbst eine zu ergattern. So bleibt ein anderer übrig, der nun das Kommando geben darf.

6.3.10 Auf 20 zählen

Grundidee:

Eine Gruppe soll nach vorgegebenen Regeln fehlerlos bis 20 zählen und damit zeigen, dass die Gruppenmitglieder aufeinander eingestimmt sind.

Gruppengröße:

Klassenstärke (beliebig)

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Die Schüler sitzen im Kreis. Eine Person wird bestimmt, die in diesem Spiel immer wieder den Anfang macht, das heißt, zu zählen beginnt.
- Danach schließen alle die Augen und die ausgewählte Person beginnt zu zählen und nennt die Zahl Eins.
- Die anderen Schüler müssen die Zahlenreihe aufsteigend, in lückenloser Folge fortsetzen und zwar so, dass nie eine Zahl von zwei oder mehreren TN gleichzeitig genannt. Auch darf der direkte Nachbar links und rechts der Person, die die letzte Zahl genannt hat, die nächste Zahl sagen.
- Wird ein Fehler gemacht, dann muss von vorne begonnen werden. Erst wenn die Gruppe fehlerlos bis 20 gezählt hat, dann sind die Gruppenmitglieder aufeinander eingestimmt.

Hinweis:

Je öfter diese Übung in der gleichen Gruppenzusammensetzung durchgeführt wird, desto größer ist die Chance, dass eine höhere Zahl erreicht wird. Die Schüler lernen aufeinander zu hören und zu achten.

(Siehe: Faller, K. u.a.: Konflikte selber lösen)

6.3.11 Großmutter – Jäger – Wolf

Grundidee:

Zwei Großgruppen knobeln gegeneinander.

Gruppengröße:

Klassenstärke (beliebig)

Material:

Keines

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Zunächst bespricht man mit den Schülern das Verfahren beim Knobeln mit Stein – Schere – Papier, bei dem zwei sich gegenüberstehende Personen auf eins, zwei, drei einen dieser Gegenstände mit der Hand pantomimisch zeigen. Das Papier wird durch die flache Hand, der Stein durch die geballte Faust und die Schere durch die gestreckten Zeige- bzw. Mittelfinger dargestellt. Dieses Knobeln ist den meisten bekannt.
- Nun erklärt man die pantomische Darstellung von Großmutter – Jäger – Wolf.
Großmutter: gebückte Haltung, auf einen Stock gestützt
Jäger: hält ein Gewehr im Anschlag
Wolf: streckt beide Arme drohend im Angriff nach oben bzw. vorne (dabei kann er brüllen)
- Die Punktevergabe:
Trifft der Jäger auf den Wolf, erhält der Jäger einen Punkt, weil er den Wolf erschießen könnte.
Trifft der Wolf auf die Großmutter, erhält er einen Punkt, weil er sie fressen könnte.
Trifft die Großmutter auf den Jäger, so gewinnt sie einen Punkt, weil sie ihn liebevoll umarmt.
- Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen geteilt, die sich in einer Entfernung von mindestens drei Metern gegenüber stehen. Die Gruppenmitglieder reihen sich nebeneinander auf.

- Zunächst wird geübt, wie jede Gruppe auf das Kommando eine der Figuren darstellt.
- Nun beraten sich die Gruppen, mit welcher der Figuren sie einen Siegespunkt bei der Darstellung gewinnen können. Dabei ist es günstig, einen Zeitrahmen vorzugeben.
- Anschließend stellen sich beide Gruppen in Formation auf, der Lehrer gibt das Kommando und gleichzeitig stellen beide Gruppen ihre Figur dar. Dann wird der Punkt vergeben.
- 5 – 6 Durchgänge reichen meist aus.

6.3.12 Vulkanausbruch

Grundidee:

Kleingruppen versuchen gemeinsam eine Aufgabe zu lösen und treten dabei in Wettstreit mit anderen Kleingruppen.

Gruppengröße:

Klassenstärke (beliebig)

Material:

Luftballons, je einen pro Kleingruppe (5-6 Schüler)

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Zunächst werden Kleingruppen gebildet (5 – 6 Schüler). Jede Gruppe bildet einen Kreis, sodass jeder mit seinen Schultern den Nachbarn berührt. Jede Gruppe erhält einen Luftballon, den sie aufblasen und zubinden muss. (Reserveballons sind notwendig)
- Jede Gruppe legt den Luftballon in die Mitte des von ihr gebildeten Kreises auf den Boden, ohne ihn mit den Füßen festzuhalten oder zu berühren.
- Auf ein Kommando des Lehrers sollen nun alle Gruppen versuchen, so schnell wie möglich, den Ballon mit Füßen über die Schultern der Gruppenmitglieder nach oben aus dem Kreis zu befördern.
- Der Lehrer beobachtet die Gruppen und hält die Reihenfolge/die Zeit fest, um einen Sieger zu küren.
- Sinnvoll ist es, die Gruppen vor der richtigen Wettkampfsituation etwas trainieren zu lassen. Lustig kann es auch sein, die Vorgänge mit dem Fotoapparat festzuhalten.

6.3.13 Wäscheklammern

Grundidee:

Die Schüler versuchen anderen etwas „zurauben“ oder ihnen zuzustecken.

Gruppengröße:

Klassenstärke (beliebig)

Material:

Wäscheklammern, pro Schüler jeweils drei Stück (und Reserveklammern)

Räumlichkeit:

Klassenraum, in dem die Tische an die Wand geschoben werden, oder ein beliebiger freier Platz

Beschreibung:

- Jeder Schüler bringt an seinen Kleidungsstücken drei Wäscheklammern an.
- Alle Schüler setzen sich in Bewegung und sollen nun versuchen so viele Wäscheklammern zu erhalten, also anderen zu rauben, wie es ihnen in einer vorgegebenen Zeit (meist drei Minuten) möglich ist.
- Dann werden die Klammern gezählt und der Sieger gekürt.

Variation:

- Jeder Schüler befestigt drei Wäscheklammern an sich. Nun sollen alle versuchen, wiederum in einer Zeit von drein Minuten, möglichst ihre Wäscheklammern an anderen anzubringen bzw. selbst keine zu erhalten.
- Sieger sind diejenigen, die ohne Wäscheklammer geblieben sind. Vorher sollte allerdings eine Körperkontrolle stattfinden, denn manche merken nicht, wenn zum Beispiel an ihrem Rücken eine Klammer befestigt wurde.

(Bearbeitet nach: Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>)

7. Feedbackbögen zu Gruppenarbeiten

7.1 Feedbackbogen I

Bilanzbogen zur Gruppenarbeit

1. <i>Wie ging die Gruppe bei der Aufgabenbewältigung vor?</i>
2. <i>Wie wurden Entscheidungen getroffen?</i>
3. <i>Wie war die Stimmung in der Gruppe?</i>
4. <i>Welche nonverbalen Signale zeigten sich?</i>
5. <i>Welche hilfreichen Verhaltensweisen konnten beobachtet werden?</i>
6. <i>Welche Verhaltensweisen störten die Arbeit der Gruppe?</i>
7. <i>Welche schwierigen Situationen traten auf?</i>
8. <i>Welche Verhaltensweisen erhielten Zustimmung / Ablehnung?</i>
9. <i>Welche Verhaltensweisen führten zum Konsens?</i>
10. <i>Wurde die Aufgabe umfassend und kompetent erledigt?</i>
11. <i>Wie war deine persönliche Beteiligung?</i>
<i>Beantworte die Fragen zuerst für dich und sprich anschließend darüber in der Gruppe! Fasse kurz eine Bilanz Ihrer Gruppe zusammen, die du im Plenum vorstellst!</i>

Ziele:

Die Übung eignet sich zum Einsatz am Ende eines Arbeitsprozesses.

Sie bietet die Möglichkeit:

Zur Reflexion von Gruppenaktivitäten und des eigenen Verhaltens am Ende einer Arbeitssitzung

Zum Aufspüren von latenten Störungen

Zum Thematisieren und Beseitigen von Konflikten

Zur Korrektur es eigenen und/oder fremden Verhaltens

7.2 Feedbackbogen II

! Einschätzungsbogen ?

Aufgabe:

Bewerte dein Verhalten bei der Gruppenarbeit mit 0 bis 4 Punkten. Dabei stehen 4 Punkte für eine sehr gute und 0 Punkte für eine schlechte Einschätzung deiner Leistung.

Anschließend sprichst du mit deiner Gruppe darüber, wie du dich selbst siehst und wie dich die anderen sehen.

Sollte die Einschätzung unterschiedlich sein, dann versucht dafür Gründe zu finden!

	0	1	2	3	4
Ich kann gut auf andere eingehen					
Ich spreche Missstände offen an					
Ich bringe die Arbeit voran					
Ich ermutige und unterstütze andere					

Eine Eigenart von mir, die möglicherweise die Zusammenarbeit erschwert:

Auf folgende Weise kann ich versuchen, etwas an meiner Arbeitshaltung zu verbessern:

7.4 Feedbackbogen III

Wie wir in unserer Gruppe gearbeitet haben ...

ICH ...

	ja	eher ja	eher nein	nein
... habe mich in der Gruppe wohl gefühlt				
... habe gut und interessiert mitgearbeitet				
... habe während der Gruppenarbeit viel gelernt				
... habe mich von den anderen verstanden gefühlt				

WIR ...

	ja	eher ja	eher nein	nein
... haben keinen links liegen lassen				
... sind fair und freundlich miteinander umgegangen				
... haben zugehört und jeden ausreden lassen				
... haben einander geholfen				
... haben einander zum Mitarbeiten motiviert				

DIE AUFGABE ...

	ja	eher ja	eher nein	nein
... wurde gemeinsam geplant				
... wurde zügig und zielstrebig erledigt				
... war für uns eine Herausforderung				
... ist ein gutes Ergebnis geworden				
... hat uns ein Erfolgserlebnis vermittelt				

7.5 Feedbackbogen IV

Bewertungsraster



Trage bei jedem Verhalten ein, wie du dich selbst bewertest (Sb) und wie du deine Mitstreiter in der Gruppe beurteilst (Fb). Vergeben kannst Du zwischen 0 und 4 Punkten. „0“ bedeutet, dass das betreffende Verhalten überhaupt nicht gezeigt wurde. Je höher der Punktwert, desto ausgeprägter war das besagte Verhalten zu beobachten. 4 Punkte stehen also für eine sehr gute Leistung, 0 Punkte für eine miese Leistung. Bei unterschiedlichen Einschätzungen muss ein Kompromiss gefunden und in die vorgegebene Ø-Spalte eingetragen werden.

Verhalten in der Gruppe	Namen der Gruppenmitglieder														
	Sb	Fb	Ø	Sb	Fb	Ø	Sb	Fb	Ø	Sb	Fb	Ø	Sb	Fb	Ø
hilft anderen geduldig und geschickt															
bringt mit seinen Ideen und Vorschlägen die Gruppe voran															
achtet darauf, dass zügig angefangen und gearbeitet wird															
bemüht sich sehr, dass alle in der Gruppe mitarbeiten															
kann gut zuhören und auf andere eingehen															
ist sachkundig und kann gut argumentieren															
arbeitet in der Gruppe aktiv und interessiert mit															
versteht es, bei Konflikten geschickt zu vermitteln															
spricht „Missstände“ in der Gruppe offen an															
achtet auf die Einhaltung der vereinbarten Regeln															

(Aus: Klippert, Heinz: Teamentwicklung im Klassenraum)

8. Literaturliste zur Teambildung

- Antons, Klaus: Praxis der Gruppendynamik. Übungen und Techniken. 7. Aufl. Göttingen u.a.: Hogrefe 1998.
- Brenner, Gerd; Brenner, Kira: Fundgrube. Methoden I. Für alle Fächer. Berlin: Cornelsen Scriptor 2005 .
- Finney, Susan: Zusammen kann ich das. Effektive Teamarbeit lernen. Mülheim: Verlag an der Ruhr 2000.
- Großmann, Christina: Projekt: Soziales Lernen. Ein Praxisbuch für den Schulalltag. Mülheim: Verlag an der Ruhr 1996.
- Härdt, Bärbel: Besser lernen durch Bewegen und Entspannen. Grundlagen und Übungen für die Sekundarstufe I. Berlin: Cornelsen Scriptor 2004.
- Hergovich, Doris; Mitschka, Ruth; Robert, Pawek: Teambildung in berufsbildenden Schulen und Institutionen. Linz: Veritas2001 (Mummm)
- Heuermann, Alfons; Krützkamp, Marita: Selbst-, Methoden- und Sozialkompetenz. Bausteine für die Sekundarstufe II. Berlin: Cornelsen Scriptor 2004
- Johnson; Johnson; Holubec: Kooperatives Lernen – Kooperative Schule. Tipps –Praxishilfen – Konzepte. Mülheim: Verlag an der Ruhr 2005.
- Kaletsch, Christa: Konstruktive Konfliktkultur. Förderprogramm für die Klassen 5 und 6. Weinheim u.a.: Beltz 2003 (= Beltz praxis).
- Klippert, Heinz: Teamentwicklung im Klassenraum. Übungsbausteine für den Unterricht. Weinheim u.a.: Beltz 1998 (=Beltz Praxis)
- Klippert, Heinz: Lehrerentlastung. Strategien zur wirksamen Arbeitserleichterung in Schule und Unterricht. Weinheim u.a.: Beltz 2006 (= Beltz Pädagogik).
- Miller, Reinhold: 99 Schritte zum professionellen Lehrer. Erfahrungen – Impulse – Empfehlungen. Seelze: Kallmeyer 2004.
- Philipp, Elmar: Teamentwicklung in der Schule. Konzepte und Methoden. Weinheim u.a.: Beltz 1998 (=Beltz Pädagogik)
- Petersen, Susanne: Rituale für kooperatives Lernen in der Sekundarstufe I. Berlin: Cornelsen Scriptor 2004.
- Realschule Enger: Lernkompetenz III. Bausteine für kooperatives und kommunikatives Lernen. 5. bis 9. Schuljahr. Berlin: Cornelsen 2005 (=Cornelsen Scriptor)
- Scianna, Rosetta: Bewertung im Offenen Unterricht. Leistungsbeurteilung als Förderinstrument. Mülheim: Verlag an der Ruhr 2004.
- Stanford, Gene: Gruppenentwicklung im Klassenraum und anderswo. Praktische Anleitungen für Lehrer und Erzieher. Hrsg., überarb und kommentiert von Günter Schreiner. 4. Aufl. Aachen-Hahn: Hahner Verlagsgesellschaft 1995.

- Die Teamfibel. Oder das Einmaleins der Team- & Gruppenqualifizierung im sozialen und betrieblichen Bereich. Hamburg: Windmühle 1994.
- Vester, Frederic; Beyer, Günther; Hirschfeld, Malte: Aufmerksamkeitstraining in der Schule. 3. Auflage. Wiesbaden: Quelle und Meyer 1996 (= Arbeitsbücher Pädagogik und Praxis).
- Weidner, Margit: Kooperatives Lernen im Unterricht. Das Arbeitsbuch. Seelze-Velber: Kallmeyer 2003.
- Will, Franz: Was bremst mein Team? 20 Situationen und ihre Lösung. Weinheim u.a.: Beltz 2002 (= Beltz Taschenbuch).

Links (Stand 20.9.2006):

- Klee, Oliver: <http://www.spielereader.org>



Beatrix Plamenig, Mag. phil. Lehramtsstudium Deutsch und Geschichte; AHS-Lehrerin; Akademielehrerin am Pädagogischen Institut des Bundes in Steiermark; diplomierte Mediatorin an Schulen; Moderatorin für Pädagogische Schulentwicklung; Lehrbeauftragte in der Lehrerfort- und Weiterbildung an Pädagogischen Instituten in Österreich; Lehrbeauftragte an der Karl-Franzens-Universität Graz



Brigitta Schmut, Mag. Dr. phil. Lehramtsstudium Deutsch und Geschichte; AHS-Lehrerin; Schulbibliothekarin; Lehrbeauftragte in der Lehrerfort- und Weiterbildung an Pädagogischen Instituten in Österreich; Moderatorin für Pädagogische Schulentwicklung; diplomierte Mediatorin an Schulen und diplomierte Projektmanagerin an Schulen



Pädagogisches Institut des Bundes in Steiermark

Abteilung für Lehrer an allgemeinbildenden höheren Schulen

Ortweinplatz 1, 8010 Graz

E-Mail: ahs@pi-stmk.ac.at

ISBN-10 3-902083-12-3

ISBN-13 978-3-902083-12-8

EAN 9783902083128

Layout: Mag. Beatrix Plamenig