

GEMEINSAM MIT- UND VONEINANDER LERNEN – ODER: KENNENLERNEN LEICHTGEMACHT

Der Start in ein neues gemeinsames Schuljahr oder in einen neuen gemeinsamen Kurs beginnt mit einem ersten Kennenlernen, das die Basis einer gelingenden Lehr-Lern-Beziehung bildet. Bei SchlaU legen wir daher besonderen Wert auf eine offene und angenehme Atmosphäre des Ankommens, in der sich Lernende und Lehrende zunächst erst einmal begegnen können, bevor es an fachbezogene Themen geht.

In der Konzeption der Lehrmaterialien war es uns ein Anliegen, dass die bearbeiteten Themen sowie die zugehörigen Übungsformen nach Prinzipien eines vorurteilsbewussten Lernens gestaltet sind, um sowohl die individuelle Handlungsfähigkeit der Lernenden im Unterricht zu stärken als auch ein Miteinander in der Lerngemeinschaft und darüber hinaus. Beispielsweise sind alle Kennenlernübungen im SchlaU-Lernmaterial darauf ausgerichtet, dass in der ersten Kennenlernsituation auf naheliegende Standardabfragen, wie etwa nach Alter, Dauer des Aufenthalts und Herkunftsland verzichtet wird. Da davon ausgegangen werden kann, dass diese Informationen den Lehrkräften aufgrund der Schul- beziehungsweise Kursanmeldung sowieso bereits vorliegen und dass es für viele Lernende eher an eine behördliche Befragungssituation erinnert als ein angenehmes Kennenlernen darstellt, rücken wir ein lockeres Miteinander in den Mittelpunkt. Auf diese Weise ermöglichen wir allen Beteiligten das Klassenzimmer zu einem Lernort für alle werden zu lassen, unabhängig vom rechtlichen oder sozialen Status. Gerade für Personen, die sich als Geflüchtete in prekären Lebenslagen wiederfinden und auf der Suche nach Perspektiven sowie verlässlichen, vertrauten Strukturen sind, ist dies ein wichtiger Baustein für den (Wieder-)Aufbau eines stabilen Lebensumfeldes und eines geregelten Alltags.

In unseren Unterrichtsmaterialien möchten wir den Ansatz, den SchlaU seit vielen Jahren verfolgt, weitertragen und Ihnen hiermit Tipps und Tricks gerade auch für die ersten Unterrichtsstunden mit an die Hand geben. Im Besonderen möchten wir Ihnen spielerische Übungen¹ vorstellen, die sich für eine erste Kennenlernereinheit mit Sprachanfänger*innen eignen und die einander meist noch unbekannte Menschen zusammenbringen, ohne die Sprache direkt in den Mittelpunkt zu rücken.

Vorrangige Lernziele sind in dieser ersten Zeit das gegenseitige Kennenlernen, das Merken der Namen der Lernenden sowie ein gemeinsames, Spaßbringendes Erlebnis.

¹Die hier vorgestellten Spiele sind überwiegend Spiele deren Urheber nicht identifiziert werden können. Sollten Sie sich als Urheber eines dieser Spiele wiedererkennen, nehmen Sie bitte Kontakt mit uns auf.

PERSÖNLICHE ANREDE ALS LERNVERSTÄRKER

Für ein gutes, wertschätzendes Miteinander in der Klasse und somit ein konstruktiv-motivierendes Lernklima ist es unerlässlich, dass sich Lernende untereinander sowie Lehrkraft und Lernende mit Namen kennen und ansprechen. Mit welchem Namen sie angesprochen werden möchte, legt jede Person selbst fest. Mindestens ebenso relevant ist es, dass alle um eine richtige Aussprache der Namen bemüht sind.

Die namentliche Anrede ist nicht nur ein Zeichen von Aufmerksamkeit und Respekt, sondern erzielt gleichzeitig auch lernpsychologische Effekte. Aus der Hirnforschung ist bekannt, dass das persönliche Ansprechen mit Namen zu einer messbar erhöhten Gehirnaktivität führt und Gehörtes nachhaltiger gespeichert wird. Die persönliche Ansprache erfüllt somit einen doppelten Zweck.

NAMENSKARUSSEL

Ablauf: Alle stellen sich im Kreis auf und nennen der Reihe nach ihren Namen. In der nächsten Runde sagen alle den Namen des/der linken Nachbar*in bis alle Namen einmal genannt wurden. Im Anschluss können mehrere Runden folgen, je mit gesteigerter Geschwindigkeit. Ziel ist es, eine möglichst schnelle Runde zu schaffen. Die Zeit kann mit einer Stoppuhr gestoppt werden.

Hinweis: Zur Unterstützung können die Namen auf Moderationskarten geschrieben werden, welche die Spieler*innen hochhalten, wenn der Name vergessen wurde. Je nach Kreativität und Sprachkompetenz der Gruppe kann das Spiel um persönliche Eigenschaften erweitert werden.



SPIELERISCH LERNEN

Bei den hier vorgestellten spielerischen Übungen ebenso wie bei den Spielen im Lernmaterial haben wir darauf Wert gelegt, Spielformen zusammenzustellen, die außerhalb der klassischen Unterrichtssituation Gesprächsanlässe bieten und die den Lernenden ermöglichen, das bereits Gelernte zusammenfassend einzubringen. Darüber hinaus soll die Zusammenarbeit mit den Mitlernenden gefördert werden, Konzentration und Gedächtnis sollen gestärkt werden sowie unterschiedliche Kompetenzen zusammengebracht werden, die je einzeln oder in Kombination zum Ziel führen. Alle Lernenden sollen so die Möglichkeit erhalten, gleichberechtigt am Spiel partizipieren zu können und das Mitgebrachte oder bereits Gelernte in einem angstfreien, entspannten Raum anwenden zu können.

ZIPP

ZAPP

ZIPP ZAPP

Alle Spieler*innen sitzen im Kreis. Jede/r informiert sich zunächst wie die direkten Nachbarn heißen.

- 1. Runde:** Ein*e Spieler*in steht in der Kreismitte, zeigt auf eine Person und sagt entweder »Zipp« oder »Zapp«. Bei »Zipp« muss die Person den Namen des linken Nachbarn/der linken Nachbarin nennen, bei »Zapp« den Namen des rechten Nachbarn/der rechten Nachbarin. Gelingt es nicht den richtigen Namen zu nennen, muss mit der Person in der Mitte Platz getauscht werden.
- 2. Runde:** Das Kommando »Zop« wird zusätzlich eingeführt. Bei »Zop« muss der Name der Person in der Mitte genannt werden.
- 3. Runde:** Das Kommando »Zipp Zapp« kommt hinzu. Bei »Zipp Zapp« müssen alle Spieler*innen ihre Plätze wechseln, auch die Person in der Mitte kann versuchen einen Platz zu ergattern.

ANGENEHMES KENNENLERNEN FÜR ALLE

Die vorgeschlagenen Übungen funktionieren sprachstandsunabhängig. Das bedeutet, sie sind so gestaltet, dass Lernende unterschiedlicher Sprachstände gleichwertig teilnehmen können. Im folgenden Spiel können die Sprachen der Schüler*innen aktiv eingebracht werden, die sie gut beherrschen und in denen sie sich sicher fühlen. Wichtig ist darüber hinaus, dass Sie als Lehrkraft die Gruppe nicht nur anleiten, sondern sich gleichwertig am Spiel beteiligen und sich ebenfalls vorstellen. So haben Sie die Möglichkeit, von der ersten Stunde an ein Team zu werden, das miteinander arbeitet und voneinander lernt.

SPRACHBALL

Folgende Ausdrücke werden auf Deutsch geübt und jede/r Schüler*in überlegt sich, wie es in der Muttersprache heißt (z. B. Arabisch):

Hallo ... , ich heiße ... – Marhaba ... , ana ismi ...

Wie geht es dir? – Kif Halak?

Mir geht es gut! – Ana bi khair

Die Spielenden stehen im Kreis.

Runde 1: Zuerst verwendet jede/r Spielende seine/ihre eigene Sprache, wenn er/sie eine/n Mitspielenden beim Namen ruft: »Hallo, XY. Ich heiße XY. Wie geht es dir?« und wirft der/dem Genannten den Ball zu. Diese/r antwortet in seiner/ihrer Sprache: »Mir geht es gut.« Dann ruft er/sie wiederum in seiner/ihrer Sprache »Hallo, XY. Ich heiße XY. Wie geht es dir?« und wirft den Ball weiter. Runde 1 endet, wenn alle dran waren.

Nun folgt Runde 2: Jetzt dürfen alle Spielenden nur noch Deutsch verwenden.

Hinweis: Zur Unterstützung können die Namen gut leserlich auf ein Kreppband geschrieben werden, das an der Kleidung angebracht wird.



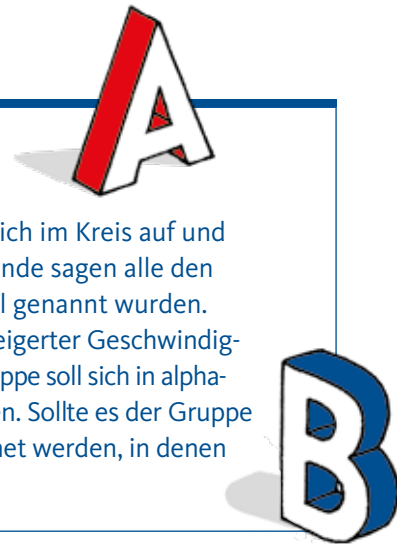
Quelle: https://www.sailer-verlag.de/lehrer/kostenlose-arbeitshilfen/unterrichtspraxis/kennenlernspiele_fuer_fluechtlinge/

KOOPERATIVE SPIELFORMEN

Kooperative Spielformen meinen alle Spielformen, in denen man nicht gegeneinander, sondern miteinander spielt. Um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, ist es notwendig, dass die Spieler*innen zusammenarbeiten, ein Team bilden und sich unterstützen. Dabei kann es darum gehen, eine gemeinsame Aufgabe zu lösen oder gegen das Spiel selbst anzutreten. Spaß, Gemeinsamkeit und Momente des Könnens, die dabei erlebt werden, gelten als Werte an sich. Kooperative Spielformen sind aus diesem Grund ideal dazu geeignet, die Kooperationsbereitschaft der Spielenden zu fördern und können auch als vertrauensbildende Maßnahme eingesetzt werden. Kooperative Spielformen können semikooperativ (es werden Teams gebildet, die gegeneinander spielen) gestaltet werden oder vollkooperativ (alle Spieler*innen spielen zusammen und arbeiten an einer gemeinsamen Spielstrategie). Vor allem in Gruppen von Lernbeginner*innen sind kooperative Spielformen geeignet, um schrittweise an wettbewerbsorientierte Spiele heranzuführen.

NAMENSALPHABET

Das Spiel beginnt wie das Namenskarussell. Alle stellen sich im Kreis auf und nennen der Reihe nach ihren Namen. In der nächsten Runde sagen alle den Namen des/der linken Nachbar*in bis alle Namen einmal genannt wurden. Im Anschluss können mehrere Runden folgen, je mit gesteigerter Geschwindigkeit. Jetzt kommt die kooperative Herausforderung: Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis stellen ohne zu sprechen. Sollte es der Gruppe nicht auf Anhieb gelingen, dürfen kurze Zeitfenster geöffnet werden, in denen Fragen nach den Namen erlaubt sind.



SCHWEBENDER BALL

Alle Spielenden stehen in einem Kreis. Ein/e Spieler*in steht in der Mitte. Er/Sie hat einen kleinen Ball in der Hand, den er/sie in die Luft wirft. Dabei ruft er/sie laut den Namen einer anderen Person und stellt sich schnell in den Kreis zurück. Diese Person muss den Ball fangen, ohne dass der Ball den Boden berührt. Ziel ist es, dass alle Teilnehmenden namentlich aufgerufen werden, ohne dass der Ball einmal den Boden berührt.

Material: Es wird ein kleiner Ball benötigt. Die Namen der Teilnehmenden können auf ein Kreppband geschrieben werden, das am Oberteil gut lesbar getragen wird.



GEMEINSAM IN DEN UNTERRICHT STARTEN

Starten Sie mit diesen ersten spielerischen Übungen in den gemeinsamen Unterricht und nutzen Sie diese Zeit, um darüber hinaus bereits einiges über die Lernstände und Lernverhalten der Schüler*innen zu erfahren. So kann der nachfolgende Unterricht so gestaltet werden, dass alle Lernenden von Anfang an partizipieren können.

Bitte achten Sie beim Start in die gemeinsame Lernzeit aber auch auf Ihre persönlichen Bedürfnisse als Lehrkraft. Jede von Ihnen angebotene spielerische Übung sollten Sie gerne vermitteln und auch gerne mitmachen, denn Sie selbst geben Ihre Motivation an die Klasse weiter. Integrieren Sie spielerische Übungen demnach stets nur soweit auch Sie sich damit wohlfühlen und achten Sie auch auf die Befindlichkeiten der Lernenden. Beachten Sie außerdem, dass spielerische Übungen Lernformen sind, an die unter Umständen zunächst langsam herangeführt werden muss, da sie nicht allen Lernenden (als gewinnbringend) bekannt sind und auch nicht automatisch alle gerne an Spielen teilnehmen. Achten Sie für erstmalig eingesetzte Spiele darauf, die Spielregeln entsprechend dem Sprachstand einzuführen und entlasten Sie Spiele durch das Einüben von benötigtem Vokabular und Redemitteln vor. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn ein Spiel in der Lerngruppe nicht wie vorgesehen funktioniert und ändern Sie für das nächste Mal den Ablauf oder einzelne Elemente ab, um es an die Lernendengruppe zu adaptieren.