

C.12 SEITE 1

SOZIALES LERNEN
 QUERTHEMA C, TEIL 3

Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
20 Min.	„Auf der Suche nach der Wahrheit“	<p>Gruppenaktion Alle TN schreiben oben auf ein DIN-A4 Blatt ihren Namen und unterteilen anschließend das Blatt in eine obere und eine untere Hälfte.</p> <p>Sie schreiben in jede Hälfte eine originelle Eigenschaft oder ein Hobby auf. Eine der beiden Eigenschaften soll zutreffen, die andere erfunden sein. Die Blätter werden auf dem Rücken angeheftet. Alle gehen durch den Raum. Jeder schätzt bei allen anderen ein, welche der zwei originellen Eigenschaften wohl stimmt und macht dort ein Kreuz. Nacheinander deckt jeder die Wahrheit auf, erzählt etwas zu dieser Eigenschaft und kommentiert die Einschätzungen der anderen Spielenden.</p>	<p>ausreichend strukturierte Blätter Kreppband/Klebeband Permanentmarker</p>	<p>Schaffung von Gesprächsanlässen Auflockerung Kennenlernen</p>

C.12 SEITE 2

SOZIALES LERNEN
 QUERTHEMA C, TEIL 3

Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
15 Min.	„Mann oder Maus“	<p>Gruppenaktion</p> <p>Gruppe A verlässt den Raum. Gruppe B wird die Zeichnung „Mann“ gezeigt.</p> <p>Gruppe B verlässt den Raum und Gruppe A wird die Zeichnung „Maus“ gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler dürfen sich, nachdem sie die Zeichnungen gesehen haben, nicht mehr unterhalten! Der ganzen Klasse wird dann noch einmal kurz das „Kombi-Bild“ gezeigt. Die ursprünglichen Paare tun sich wieder zusammen und werden aufgefordert, als Paar gemeinsam das Bild zu zeichnen, das sie gerade gesehen haben, ohne dabei miteinander zu reden.</p>	<p>Kopiervorlage C.32 „Mann“</p> <p>Kopiervorlage C.33 „Maus“</p> <p>Kopiervorlage C.34 „Kombi-Bild“</p> <p>Papier</p> <p>Stifte</p>	<p>Sich bewusst machen, wie abhängig unsere individuelle Wahrnehmung und Beurteilung des eigenen Erfahrungshintergrundes ist</p>
20 Min.	„Computerfreak“	<p>4er-Gruppen</p> <p>Die TN sitzen in einem Sitzkreis. Jede zieht ein Kärtchen mit einem Fallbeispiel. In die Mitte des Sitzkreises werden die drei Karten „sehr wichtig“, „wichtig“ und „unwichtig“ zu einer Skala ausgelegt.</p> <p>Die TN haben nun die Aufgabe, der Reihe nach ihr Fallbeispiel vorzulesen. Unter Berücksichtigung der Fragestellung „Was glaubst du, wie wichtig dieser Person der Computer ist?“ soll jeder das entsprechende Fallbeispiel auf der Skala einordnen.</p>	<p>Arbeitsblatt C.13 „Computerfreak Situationskarten“</p> <p>Karten für Skala „sehr wichtig“, „wichtig“ und „unwichtig“</p>	<p>Strukturieren von Informationen</p> <p>schwierige Situationen erkennen</p> <p>objektive Einschätzung problematischer Situationen lernen</p>

C.12 SEITE 3

SOZIALES LERNEN
 QUERTHEMA C, TEIL 3

Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
15 Min.	„Eine Scheibe abschneiden“	<p>Gruppenaktion</p> <p>Jeder schreibt eine seiner Stärken so auf ein Blatt Papier, dass noch viel Platz frei bleibt, klebt es sich auf die Brust und läuft damit durch den Raum. Immer wenn man einer Stärke begegnet, von der man auch gerne ein „Scheibchen“ hätte, wird ein Stück Papier abgerissen und die dazu gewonnene Stärke von dem anderen Gruppenmitglied durch Unterschrift bestätigt. Jeder klebt sich die neu erworbenen Stärken auf sein Blatt Papier.</p>	<p>Papier</p> <p>Permanentmarker</p> <p>Kreppband/Klebeband</p> <p>Klebstoff/Klebestift</p>	<p>eigene Stärken erkennen</p> <p>Stärken anderer wahrnehmen und anerkennen</p>