



goldengoalplus

Grundkompetenzen und Kommunikationstraining
mit integrierten sportlichen Aktivitäten

TOOLBOX



GD Bildung und Kultur
Programm für lebenslanges Lernen



GD Bildung und Kultur

Projektnummer: DE/08/LLP-LdV/TOI/147160

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



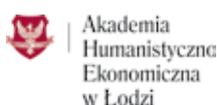
Dieses Projekt wurde durch das Lifelong Learning Programme der Europäischen Kommission gefördert.

Die Publikation stellt ausschließlich die Sicht der Autoren dar. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Mitteilung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Die Publikation wurde im Laufe des LEONARDO DA VINCI Innovationstransfer Projektes "Golden Goal Plus - Integrating Sport Activities with Basic Skills & Communication Training" Projektnummer DE/08/LLP-LdV/TOI/147160 erstellt.

Projektpartnerschaft:

- Volkshochschule im Landkreis Cham e.V., Cham, Deutschland
- BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH, Vienna, Österreich
- IRFA Sud, Montpellier, Frankreich
- Stichting ROC Nijmegen, Nijmegen, Niederlande
- Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi, Lodz, Polen
- Biuro Inicjatyw Rozwojowych, Bialystok, Polen
- Centro Formacao Antonio Sergio / ATPEOPLE Human Resource Management Ltd, Lissabon, Portugal







Grundkompetenzen und Kommunikationstraining
mit integrierten sportlichen Aktivitäten

TOOLBOX



VORWORT

Wenn junge Menschen schlecht ausgebildet und nur unzureichend qualifiziert sind und die Schule mit nur ungenügenden Lese-, Schreib-, Mathematik- sowie Sprachkenntnissen verlassen, besteht ein erhöhtes Risiko arbeitslos zu bleiben oder zu werden. Wenn dann auch noch die sozialen und kommunikativen Kompetenzen wenig ausgeprägt sind, geraten diese Jugendlichen immer mehr in das gesellschaftliche Abseits und sind nur noch schwer für berufliche Weiterbildung und Lebenslanges Lernen zu motivieren. Im „Vorläufer“- Projekt „Golden-Goal“ wurden ein Curriculum sowie eine Methoden -und Materialsammlung zum Erwerb von Grundkenntnissen und sozialen und kommunikativen Fähigkeiten entwickelt, die das Sportinteresse der Zielgruppe mit Sportaktivitäten als didaktische Grundmethode verknüpften.

Mit **GOLDEN GOAL PLUS** wurden die entwickelten Produkte jetzt auch für andere Länder übertragbar gemacht und speziell an die polnischen, portugiesischen und deutschen Gegebenheiten angepasst. Entstanden sind ein Handbuch, das einen ausführlichen theoretischen Hintergrund des Golden Goal Konzeptes liefert und die hier vorliegende Toolbox, in der sich eine Vielzahl von Materialien und Methoden findet, die von LehrerInnen und TrainerInnen (DozentInnen) in Maßnahmen der beruflichen Bildung eingesetzt werden können. Die meisten Übungen können auch sehr einfach an ein anderes Thema (entsprechend der Interessen der jeweiligen Zielgruppe) angepasst werden. So kann z. B. der Newsletter über den örtlichen Fußballverein auch den Reitclub oder den Schwimmverein zum Thema haben. Andererseits ist es aber durchaus auch möglich und vorstellbar diese Übungen mit einer ganz anderen Zielgruppe (z.B.SeniorInnen) durchzuführen, dann natürlich wieder entsprechend angepasst

Das Handbuch und die Toolbox können auf der folgenden Internetseite herunter geladen werden:
www.golden-goal-plus.eu

INHALT

VORWORT	7
SCHREIBEN UND LESEN	11
1.1 „Eine Nachricht für die / den Trainer/in“	13
1.2 „Über mich“	14
1.3 „Analyse und Diskussion“	15
1.4 „Bitte genau Zuhören“	16
1.5 „Objekte beschreiben“	18
1.6 „Das Spiel vom letzten Wochenende“	19
1.7 „Wir schreiben eine Kurzgeschichte“	20
1.8 „Sportnews“	21
1.9 „Wie liest man einen Zeitplan“	22
NUMERISCHE FERTIGKEITEN	25
2.1 „Pulsüberwachung“	27
2.2 „Der Rasen für die nächste Saison“	29
2.3 „Reicht das Geld für die Tickets?“	31
2.4 „Der Moderne Speer“	32
2.5 „Olympioniken“	33
2.6 „So viele Spieler und Tore!“	34
IKT	37
3.1 „Organisiere einen Sportausflug“	39
3.2 „Erstellen eines Newsletters“	41
3.3 „Ein schlechtes Layout“	43
3.4 „Internet Cafe“	44
3.5 „Welche Art von Computern“	45
3.6 „Werbebroschüre & Logo“	46
3.7 „Kommunikation im Fitnessstudio“	47

FREMDSPRACHEN	51
4.1 „Besuch eines Sportstadiums“	53
4.2 „Karten los werden“	55
4.3 „Tennis - Wörter“	56
4.4 „Diskussion“	58
4.5 „Lies und diskutiere“	59
4.6 „Rollenspiel“	60
4.7 „Sportwörter“	61
SOZIALE KOMPETENZEN	63
5.1 „Interview“	65
5.2 „Darauf bin ich stolz! – eine Powerpoint Präsentation“	67
5.3 „Bewegt euch“	69
5.4 „Wandern – einmal anders“	70
5.5 „Meine Überlebensstrategien“	72
5.6 „Ein sportlicher Erfolg, auf den ich stolz bin“	73
5.7 „So habe ich meine Probleme immer gelöst“	74
5.8 „Wettbewerb“	75





SCHREIBEN UND LESEN

SPRECHEN UND HÖREN
LESEN
SCHREIBEN



I.1 „EINE NACHRICHT FÜR DIE / DEN TRAINER/IN“

Besonderheit der Methode:

Für die TeilnehmerInnen ist es einfacher, wenn sie ihren „Anruf“ nicht vor der gesamten Gruppe tätigen müssen. Daher sollte dafür gesorgt werden, dass sie in einem extra Raum ungestört telefonieren können.

Lernziele:

- Deutlich sprechen
- In verschiedenen Situationen gehört und verstanden werden



Aufgabenstellung:

Die TeilnehmerInnen simulieren eine einfache Situation: Es ist Freitag. Für den kommenden Montag wurde ein Termin bei der/dem Trainer fixiert, da ein Vorstellungsgespräch für Montag vereinbart wurde. Nun soll dieser Termin auf Freitag (aktueller Tag) vorverlegt werden. Bei der/dem TrainerIn läuft nur der Anrufbeantworter...

Die Lernenden haben 30 Sekunden Zeit, um ihr Anliegen klar darzulegen. Für diese Aufgabe werden ein Mikrophon und ein Kassettenrekorder bereitgestellt, während der/die TrainerIn die Zeit stoppt.

Nachdem alle Lernenden ihre kurzen Nachrichten aufgenommen haben, spielt die/der LehrerIn das Band zurück, um es danach der gesamten Gruppe vorzuspielen.

Die/der TrainerIn hält das Band nach jeder Nachricht an, um die anderen zu befragen, ob die Nachricht ausreichend klar formuliert war und macht sich dazu Notizen in Form von „Ja“ / „Nein“-Antworten.

Der Kursteilnehmer mit den meisten „Ja“-Antworten hat gewonnen.

Material: Kassettenrekorder, Mikrophon und (Stopp-)Uhr

Dauer: 30 Minuten

I.2 „ÜBER MICH“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung verdeutlicht den Schüler/innen, dass es unterschiedliche Frageformen gibt (z.B. offene Fragen, geschlossene Fragen), die wiederum verschiedene Antwortmöglichkeiten (ausführliche Antworten, kurze Antworten) auslösen können.

Zusätzlich fördert diese Übung einen Informationsaustausch zwischen LehrerInnen und SchülerInnen (LehrerInnen erfahren etwas aus dem Leben der SchülerInnen).

Lernziele:

- Auf Fragen klar antworten können

Aufgabenstellung:

Der Lehrer/Trainer bittet die Lerner um Informationen über ihre Lieblingssportarten oder zu momentan aktuellen Sportthemen. Dabei werden die folgenden „Frageformen“ verwendet:

- Kannst Du mir etwas über Deine Erfahrungen mit ...erzählen?
- Was denkst Du über...?
- Magst Du... ?

Die Lehrperson hält die Antworten auf Papier fest.

Material: Papier und Stift

Dauer: 10 Minuten

I.3 „ANALYSE UND DISKUSSION“

Besonderheit der Methode:

Teilnehmer/innen werden dazu angeregt, vor einer Gruppe zu diskutieren, ihre Meinung zu vertreten. Der Trainer muss darauf achten, auch unsichere Teilnehmer/innen zu motivieren und sie in die Diskussion einzubeziehen.

Lernziele:

- Themenbezogene Diskussionsbeiträge verfassen können



Aufgabenstellung:

Der Lehrer/die Lehrerin plant eine Diskussion für die folgende Woche, so dass die Lernenden genügend Zeit haben, sich auf die Diskussion vorzubereiten. Das Thema kann z.B. ein Basketballspiel sein. Die Lernenden erhalten den Arbeitsauftrag, sich das Spiel anzuschauen und den Verlauf, das Ergebnis und eventuelle Fehlentscheidungen des Schiedsrichters zu dokumentieren. Dann wird ein Datum festgelegt, an dem über das Spiel diskutiert wird.

Am vereinbarten Termin beleuchtet der/die Lehrer/in zur Diskussionseröffnung alle spielrelevanten Gesichtspunkte. Dann fordert er die Gruppe auf, zu einem oder mehreren Punkten Stellung zu nehmen.

Die Lehrperson hält die einzelnen Diskussionsbeiträge schriftlich fest.

Hilfreich ist es, wenn der/die Lehrer/in das Spiel auf Video oder DVD aufgenommen hat, um es bei Unstimmigkeiten während der Diskussion abspielen zu können.

Material: Papier und Stift

Dauer: 10 Minuten

I.4 „BITTE GENAU ZUHÖREN“

Besonderheit der Methode:

Die Übung fördert genaues Zuhören, Konzentration und die sprachlichen Fähigkeiten.

Lernziele:

- Aufmerksames und konzentriertes Zuhören, um aus einem Text auch Detailinformationen herausfiltern zu können und textbezogene Fragen richtig beantworten zu können.

Aufgabenstellung:

Der Trainer/Lehrer liest einen kurzen Text zur Fußball Weltmeisterschaft 2010 in Südafrika vor.

Anschließend stellt er Fragen zum Text, die richtig beantwortet werden sollen (z. B. "Wie viel Fußballteams nehmen an der Weltmeisterschaft teil?", etc.).

Danach werden die Punkte verteilt

- 1 Punkt für jede korrekte Antwort,
- 1 Minuspunkt für jede falsche Antwort
- 0 Punkte für keine Antwort

Der Lerner mit den meisten Punkten trägt eine kurze Zusammenfassung des vorgelesenen Textes vor.

WICHTIG: Den Text langsam und deutlich nur einmal vorlesen. Falls es sinnvoll erscheint, kann der Text natürlich noch ein zweites Mal vorgelesen werden.

Material: Papier und Stift

Dauer: 3 Minuten für das Vorlesen, 10/20 Minuten für Fragen und Antworten, 3 Minuten für die Zusammenfassung

Fußball Weltmeisterschaft 2010

Insgesamt 200 Teams sind in das Rennen um die 31 Tickets zur FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010™ gestartet. Die Qualifikation, die in der Ozeanien-Zone bereits im August 2007 begonnen hat, läuft mittlerweile auf Hochtouren. Gastgeber Südafrika ist für die WM-Endrunde bereits automatisch qualifiziert. Bei der Vergabe der FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006™ war Südafrika denkbar knapp gescheitert. Mit 12:11 Stimmen fiel die Entscheidung am Ende bekanntlich äußerst knapp zu Gunsten Deutschlands aus. Das südafrikanische Bewerbungskomitee ließ die Enttäuschung hinter sich und machte sich in aller Stille und mit neuer Entschlossenheit wieder an die Arbeit. Schon im Dezember 2002 wurde die FIFA informiert, dass sich Südafrika nun um die Ausrichtung der FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2010™ bewerben werde. Die Botschaft Südafrikas war dabei so einfach wie stark: Nirgendwo in Afrika war die Infrastruktur (Stadien, Trainingseinrichtungen) besser. Viele Spielstätten waren bereits vorhanden, einige mussten lediglich modernisiert und einige neu gebaut werden. Die kommerzielle Unterstützung zahlreicher führender internationaler Unternehmen war stark. Kein anderes Land des Kontinents verfügt über eine so gute und stabile Wirtschaft. Die Medienlandschaft ist differenziert und hoch entwickelt, die Sendeanstalten sind technisch ausgereift und erfahren und Millionen fußballbegeisterter Südafrikaner unterstützen das Vorhaben.

<http://de.fifa.com/worldcup/organisation/committees/facts.html>

I.5 „OBJEKTE BESCHREIBEN“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung verdeutlicht den Schüler/innen, dass es unterschiedliche Frageformen gibt (z. B. offene Fragen, geschlossene Fragen), die wiederum verschiedenen Antwortmöglichkeiten (ausführliche Antworten, kurze Antworten) auslösen können.

Darüber hinaus fördert diese Übung einen Informationsaustausch zwischen LehrerInnen und SchülerInnen (LehrerInnen erfahren etwas aus dem Leben der SchülerInnen).

Lernziele:

- Genaues Erklären von Fakten, Darstellungen und Beschreibungen
- Erkennen, wie wichtig es ist, sich einerseits exakt auszudrücken und andererseits genau und aufmerksam zuzuhören.

Aufgabenstellung:

Für jede Übungsrunde wählt der Lehrer jeweils zwei Lerner aus: Der erste „Mitspieler“ bittet seinen Kollegen, ihm die unten aufgeführten Objekte zu erklären. Der Lehrer notiert sich die Erklärungen.

Am Ende der Übung liest der Lehrer der Gruppe die verständlichsten Erklärungen laut vor. Er gibt außerdem Beispiele, wie sich die Gegenstände so beschreiben lassen, dass sie sofort erkannt werden.



Material: Papier und Stift

Dauer: 20/25 Minuten (ca. 2 Minuten je Übungsrunde)

I.6 „DAS SPIEL VOM LETZTEN WOCHENENDE“

Besonderheit der Methode:

Mit dieser Übung können Lerner/innen motiviert werden, Informationen zu sammeln, sich dabei Notizen zu machen und anschließend eigenständig einen kurzen Artikel zu schreiben. Darüber hinaus erkennen die Lerner/innen, dass jeder Text oder Artikel unter ganz persönlichen Gesichtspunkten geschrieben werden kann.

Lernziele:

- Einfache, korrekte Sätze formulieren
- Informationen sammeln
- Einen kurzen Artikel schreiben

Aufgabenstellung:

Die Gruppe besucht gemeinsam eine Sportveranstaltung. Sie erhalten die Aufgabe, bei der Veranstaltung als Sportjournalisten zu fungieren und einen kurzen Artikel über die Veranstaltung zu schreiben. Dazu müssen sie aufmerksam dem Spiel- oder Sportverlauf folgen, sich Notizen machen und zwischen wichtigen und unwichtigen Informationen unterscheiden.

Je nach Vorkenntnissen kann einzeln oder in der Gruppe gearbeitet werden. Die fertigen Artikel verteilt die Lehrperson anschließend an alle Teilnehmer/innen. Diese bewerten die Texte danach, ob alle relevanten Informationen zu der Veranstaltung enthalten sind und sie diskutieren die unterschiedlichen Formen und Layouts.

Material: Papier und Stift, wenn vorhanden Digitalkamera, Computer

Dauer: Insgesamt 4 Stunden, 2 Stunden auf dem Sportgelände, anschließend 2 Stunden im Unterrichtsraum

I.7 „WIR SCHREIBEN EINE KURZGESCHICHTE“

Besonderheit der Methode:

In Teamarbeit erfahren die Schüler/innen, dass ein einfacher Satz die Grundlage für jede Textform ist.

Lernziele:

- Einen einfachen Satz konstruieren
- Das Vertrauen in die eigenen schriftsprachlichen Fähigkeiten erweitern
- Die Motivation zum Schreiben wecken
- Entwickeln von eigenen Ideen und Würdigung der Ideen von Anderen.
- Erkennen, dass Schreiben nicht nur beinhaltet, dass man Gesprochenes aufschreibt, sondern dass dafür bestimmte Strukturen und Regeln gelten.



Aufgabenstellung:

Aufgabenstellung ist, eine einfache Kurzgeschichte zu schreiben. Ein Anfangssatz wird vorgegeben, jedes Gruppenmitglied fügt an den vorausgegangenen Satz einen weiteren (maximal 2 Zeilen) Satz an. Die Geschichte sollte mit einem logischen Schluss beendet werden.

Beispiel für einen „Startsatz“:

„Nach Spielende wurde der Schiedsrichter von einem der jungen Fußballer niedergeschlagen. Der junge Mann war vom Platz gestellt worden und fühlte sich vom Schiedsrichter ungerecht behandelt. Am nächsten Tag ...“

Wenn die Geschichte fertig ist, liest sie der Lehrer/die Lehrerin der Klasse vor und bittet die Schüler/innen um Rückmeldung.

Natürlich kann auch ein anderer “Startsatz” gewählt werden.

Material: Papier und Stift

Dauer: Ca. 30 Minuten

I.8 „SPORTNEWS“

Besonderheit der Methode:

Die Schüler/innen benützen ein für sie äußerst attraktives „Instrument“, das eigene Handy.

Lernziele:

- Einen Sachverhalt in ganzen Sätzen schildern
- Satzzeichen beachten
- Erkennen, wie lang oder wie kurz 160 Freizeichen sind

Aufgabenbeschreibung:

Die Schüler verfassen eine SMS zum Thema Sport, z.B. „Das Fußballspiel von gestern Abend“ oder „Die Eiskunstlaufweltmeisterschaft“ auf ihrem Handy und verschicken oder speichern sie. Dabei sollen sie Freizeichen und Satzzeichen beachten und erkennen, wie lang oder kurz 160 Zeichen sind.

Material: Handy

Dauer: Ca. 20 Minuten

I.9 „WIE LIEST MAN EINEN ZEITPLAN“

Besonderheit der Methode:

Mit dieser Übung kann auf anschauliche Art und Weise vermittelt werden, wie „numerische“ Daten in „schriftliche“ Daten umgewandelt werden können.

Lernziele:

- Wissen und Verwendung von Konventionen, die auf das Schreiben von Daten, Zeiten und Adressen anzuwenden sind.

Aufgabenstellung:

Die Lehrperson erklärt anhand der Spielaufstellung (FIFA World Cup Südafrika 2010), wie Daten, Zeitangaben und Orte richtig gelesen werden. Anschließend fordert die Lehrperson die Lernenden auf, die Informationen zu einem von ihnen zuvor gewählten Spiel noch einmal aufzuschreiben, ohne allerdings dabei Zahlen zu verwenden.

ZUM BEISPIEL:

Gruppe D

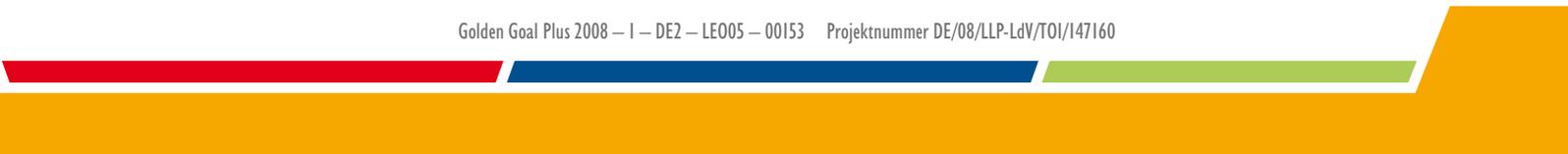
Spiel	Datum - Uhrzeit	Spielort	Ergebnis	
7	13/06 20:30	Durban	 Deutschland	-  Australien
8	13/06 16:00	Tshwane/Pretoria	 Serbien	-  Ghana
21	18/06 13:30	Nelson Mandela Bay/ Port Elizabeth	 Deutschland	-  Serbien
24	19/06 16:00	Rustenburg	 Ghana	-  Australien
39	23/06 20:30	Johannesburg-JSC	 Ghana	-  Deutschland
40	23/06 20:30	Nelspruit	 Australien	-  Serbien

Gruppe A

Spiel	Datum - Uhrzeit	Spielort	Ergebnis	
1	11/06 16:00	Johannesburg-JSC	 Südafrika	-  Mexiko
2	11/06 20:30	Kapstadt	 Uruguay	-  Frankreich
17	16/06 20:30	Tshwane/Pretoria	 Südafrika	-  Uruguay
18	17/06 20:30	Polokwane	 Frankreich	-  Mexiko
33	22/06 16:00	Rustenburg	 Mexiko	-  Uruguay
34	22/06 16:00	Mangaung/Bloemfontein	 Frankreich	-  Südafrika

Material: Papier und Stift

Dauer: Ca. 20 Minuten







NUMERISCHE FERTIGKEITEN

BERECHNUNGEN DURCHFÜHREN
ERGEBNISSE INTERPRETIEREN
ERGEBNISSE BESCHREIBEN



2.1 „PULSÜBERWACHUNG“

Besonderheit der Methode:

Durch die persönliche Durchführung der Pulsmessung sind die Schüler/innen motivierter und es fällt ihnen leichter den Zusammenhang zwischen ihrem Aktivitätslevel und ihrem Puls herzustellen.

Lernziele:

- Durchführung exakter Beobachtungen
- Wissensaneignung bezüglich Puls und Diagramme
- Passende Berechnungsarten identifizieren können, um die für die Aufgabenstellung benötigten Resultate zu erlangen.



Beschreibung für Lehrer/innen:

Der Lehrer/die Lehrerin erstellt eine Abfolge von Theorie- und Praxisphasen, um die Lerngruppe bei der Aneignung von Techniken und Wissen zu unterstützen, sowie die Bedeutung des Gelernten anhand von praxisnahen Beispielen zu vermitteln.

Die Lehrperson könnte darüber informieren, dass und wie der Puls je nach Bewegungsintensität variiert.

Sie muss wissen und gegebenenfalls lernen, wie man im MS Word Programm Tabellen erstellt.

Anweisungen für Schüler/innen:

Zähle morgens vor dem Aufstehen noch im Bett liegend 60 Sekunden lang Deine Pulsschläge. Vermerke Deine Pulsfrequenz und das jeweilige Datum. Miss Deinen Puls am Abend desselben Tages vor dem Zubettgehen noch einmal. Setze die tägliche Messung mindestens 2 Wochen fort.

Trage die Daten in die Tabelle unten ein:

Datum	Zeit	Pulsfrequenz
	Morgen 1. Tag	
	Abend 1. Tag	
	Morgen 2. Tag	
	Abend 2. Tag	
	Morgen 3. Tag	
	Abend 3. Tag	
	Morgen 4. Tag	
	Abend 4. Tag	

Morgen 5. Tag
Abend 5. Tag
Morgen 6. Tag
Abend 6. Tag
Morgen 7. Tag
Abend 7. Tag

Errechne anhand der eingetragenen Daten des Aufzeichnungszeitraumes die durchschnittliche morgendliche und abendliche Pulsfrequenz. Überprüfe Dein Resultat, indem Du es vorher schätzt.

- Gibt es Unterschiede zwischen der durchschnittlichen Pulsfrequenz am Morgen und jener am Abend?
- Zeichne ein Säulendiagramm, um die Ergebnisse darzustellen. Sprich mit Deinem Lehrer/Deiner Lehrerin vorher ab, wie Du diese Aufgabe bewerkstelligen wirst.
- Was genau zeigt Dein Diagramm an?
- Weist Dein Puls morgens und abends die gleiche Frequenz auf?
- Gibt es Faktoren, welche die Pulsrate in irgendeiner Form beeinflussen? (z.B. die Zeit der Pulsmessung oder welche Aktivitäten vor dem Zubettgehen ausgeführt wurden)
- Versuche, Deine Ergebnisse zu interpretieren und ziehe aus den von Dir dokumentierten Daten Schlüsse.

Material: Uhr, Papier und Stift,

Dauer: 1 Tag/ genaue Überwachung über einen Zeitraum von durchgehend mindestens 2 Wochen: 5 Minuten täglich 2 Wochen lang.

2.2 „DER RASEN FÜR DIE NÄCHSTE SAISON“

Besonderheit der Methode:

Durch die Kontaktaufnahme und evtl. Zusammenarbeit mit lokalen Fußball- oder Sportvereinen und dem Wechsel zwischen Theorie und Praxis können die Schüler besser und länger motiviert werden.

Diese Übung lässt sich auch gut abwandeln und an einem anderen „Lernort“ durchgeführt werden. Dies könnte z. B. auch ein Schwimmbad sein. Die einzelnen Aufgaben müssen dann einfach angepasst werden.

Lernziele:

- Durchführung genauer Beobachtungen
- Auseinandersetzung mit Größen, Quadratmetern und Berechnungen



Aufgabenstellung:

Der Lehrer/die Lehrerin erstellt eine Abfolge von Theorie- und Praxisabschnitten, um den Schülern bei der Aneignung von Techniken und Wissen zu helfen. Dabei wird das Gelernte in Zusammenhang mit der Praxis gebracht und lässt sich so leichter einprägen. Vor der Übung stellen Schüler und Lehrer gemeinsam einen Ablaufplan auf.

Aufgabenstellung:

- Miss das Spielfeld des lokalen Fußballvereins aus, errechne danach die Fläche in m^2 . Schätze zunächst die Distanzen, indem Du vor dem Abmessen „die Linien abgehst“.
- Zeichne einen maßstabgetreuen Plan des Spielfeldes, und markiere die Tore und die wichtigsten Elemente rund um das Feld, wie beispielsweise die ungefähre Position der Toiletten. Beachte: Nur die Rasenfläche muss maßstabsgetreu gezeichnet werden.
- Der Fußballverein hat beschlossen, für die nächste Saison die Fläche mit Kunstrasen zu bedecken und muss nun die Kosten kalkulieren.
Das günstigste Angebot für Kunstrasen beläuft sich auf 22 Euro pro m^2 und zusätzlichen 1,50 Euro pro m^2 an Verlegungskosten. Berechne, wie viel der Fußballverein für den neuen Rasen zahlen muss.
Dokumentiere alle Deine Berechnungen; zeige, wie Du zu Deinem Ergebnis gekommen bist.
- Um die Kosten einer solchen Investition zu decken, plant der örtliche Fußballverein, die Eintrittspreise in der kommenden Saison zu erhöhen. Mit einem Zuschauerdurchschnitt von 500 Personen und geschätzten 25 Heimspielen, hat der Verein entschieden, alle Eintrittspreise um 1,50 € zu erhöhen. Wie viel zusätzliches Geld wird das Team in einer Saison einnehmen?
Beachte: Mach` Dir erst den Rechenweg klar, bevor Du mit den Berechnungen beginnst.

- Decken die zusätzlichen Einnahmen des Vereins die Kosten für die Verlegung des Kunstrasens?
- Wird es dem Verein an Geld fehlen, um die Kosten abzudecken, oder wird er mehr Geld haben, als er benötigt?
- Wie könnte eine schwache Saison mit weniger Besuchern zu Buche schlagen?

Material: Maßband, Papier, Stifte

Dauer: 1 Tag

2.3 „REICHT DAS GELD FÜR DIE TICKETS?“

Besonderheit der Methode:

Mit dieser Übung können neben den mathematischen Fertigkeiten auch soziale Kompetenzen vermittelt werden.

Lernziele:

- Verfestigen von einfachen Rechenvorgängen wie Addition, Multiplikation, Division und Subtraktion
- Arbeiten im Team

Beschreibung für Lehrer/innen:

Der Lehrer oder Trainer teilt die Klasse in drei Gruppen auf: A, B und C.

Er teilt Gruppe A 2000 € (virtuell) zu, Gruppe B bekommt 1500 € und Gruppe C 1000 €. Jede Arbeitsgruppe muss so geformt sein, dass sich jedes Gruppenmitglied zumindest eine Eintrittskarte für eines der Spiele laut der unten angeführten Tabelle kaufen kann.

Preise für Einzel-Eintrittskarten

Preise in Euro (EU €)

Spiele	Kat. 1	Kat. 2	Kat. 3	Rollstuhl
Eröffnungsspiel (Nr. 1)	450	300	200	70
Gruppenspiele (Nr. 2 bis 48)	160	120	80	20
Achtelfinale (Nr. 49 bis 56)	200	150	100	50
Viertelfinale (57 bis 60)	300	200	150	75
Halbfinale (61 und 62)	600	400	250	100
Spiel um Platz drei (Nr. 63)	300	200	150	75
Finale (Nr. 64)	900	600	400	150

An diese Übung kann sich auch noch eine Lerneinheit zum Thema „Umgang mit Geld“ anschließen.

Material: Papier, Stifte

Dauer: 30 Minuten

2.4 „DER MODERNE SPEER“

Besonderheit der Methode:

Die Teilnehmer sollten das Speerwerfen selbst ausprobieren können, die geworfene Distanz messen und wie im unten stehenden Beispiel berechnen. Indem die Teilnehmer nicht nur in der Theorie verhaftet bleiben, sondern selbst aktiv werden und sich mit dem Speerwerfen beschäftigen, sind sie wesentlich motivierter. Der Rechengang ist kein Abstraktum mehr, sondern wird in der Realität (der Sportwelt) vollzogen.

Lernziele:

- Verfestigen von einfachen Rechengängen wie Addition, Multiplikation, Division und Subtraktion
- Arbeiten im Team

Aufgabenstellung:

Der Weltrekord im Speerwerfen der Männer besteht schon seit 1996 und liegt bei 96,48 Meter.

Ein gemeinsamer Besuch einer Sportveranstaltung mit Speerwerfen würde die Teilnehmer sehr motivieren. Sollte dies nicht möglich sein, wäre es von Vorteil, wenn die Teilnehmer auf einem Sportgelände selber Speerwerfen ausprobieren könnten.

Aufgabenstellung für Schüler/innen:

An einem Speerwettkampf beteiligen sich sechs Wettkämpfer. Jeder der Teilnehmer wirft seine persönliche Bestleistung:

- Wettkämpfer 1 wirft: 77 Meter & 31 Zentimeter
- Wettkämpfer 2 wirft: 65 Meter & 82 Zentimeter
- Wettkämpfer 3 wirft 68 Meter & 63 Zentimeter
- Wettkämpfer 4 wirft 59 Meter & 87 Zentimeter
- Wettkämpfer 5 wirft 48 Meter & 91 Zentimeter
- Wettkämpfer 6 wirft 47 Meter & 56 Zentimeter



Wie weit werfen alle 6 Teilnehmer zusammen? Wie groß ist der Unterschied zwischen Wettkämpfer 2 und Wettkämpfer 3? Wie groß ist der Unterschied zwischen Wettkämpfer 1 und Wettkämpfer 5?

Material: Papier, Stifte

Dauer: ca. 30 Minuten

2.5 „OLYMPIONIKEN“

Besonderheit der Methode:

Mit dieser Übung werden Statistiken und Tabellen praktische erfahrbar gemacht. Die Schüler/innen bleiben am Unterrichtsgeschehen interessiert und beteiligen sich.

Lernziele:

- Arbeiten mit Statistiken und Diagrammen
- Vertiefen der Kenntnisse
- Erstellen eines Diagramms
- Internetrecherche
- Filtern von wichtigen Informationen

Beschreibung für Lehrer/innen:

Sind unsere Sportler heute schneller, stärker, besser, als sie früher waren? Die Schüler/innen vergleichen die Rekorde von olympischen Goldmedaillengewinnern der letzten hundert Jahre und erstellen einen Vergleich.

Anleitung für Schüler/innen:

Schau Dir im Internet die folgen Seiten an:

- <http://www.olympia-lexikon.de/Hauptseite>
- <http://www.olympic.org/>
- <http://www.dosb.de/de/olympia/>

Such Dir als erstes eine Sportdisziplin aus und verfolge deren Entwicklung während der letzten hundert Jahre bei den Olympischen Spielen.

Erstelle eine Tabelle oder ein Diagramm, aus dem ersichtlich wird, wie sich diese Sportdisziplin in den letzten Jahren entwickelt hat (Zeit, Entfernungen, Schnelligkeit).

Kannst Du bei Deinen Beobachtungen einen „Trend“ erkennen? Wohin geht die Entwicklung? Kannst Du Dir Gründe dafür vorstellen?

Gib` zu jeder Frage eine kurze Antwort und präsentiere Deine Ergebnisse in der Klasse. Diskutiert darüber!

Material: Papier, Stifte, PC mit Internetzugang

Dauer: 1-2 Stunden

2.6 „SO VIELE SPIELER UND TORE!“

Besonderheit der Methode:

In dieser Übung sollen die Schüler/innen ein Verständnis für die grundlegenden Additionen entwickeln.

Lernziele:

- Erwerb von Grundkenntnissen bei der Addition
- Erwerb von Grundkenntnissen in der Durchschnittsberechnung

Beschreibung für Lehrer/innen:

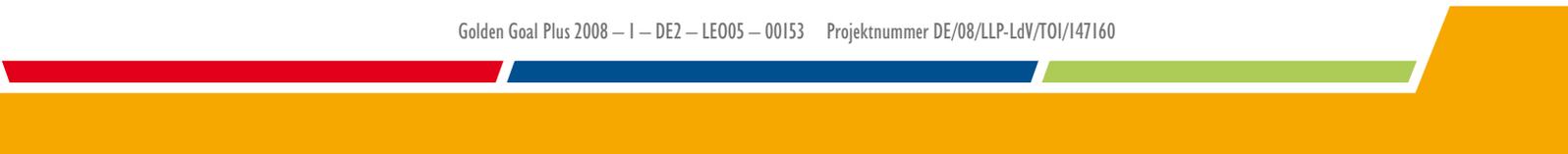
Die Schüler brauchen Grundkenntnisse in Addition und Durchschnittsberechnungen. Die Übung lässt sich gut mit dem EDV-Unterricht verbinden. Nach den Mathematikaufgaben können die Schüler Tabellen oder Diagramme erstellen, die die Ergebnisse veranschaulichen.

Anweisungen für Schüler/innen:

1. Schau Dir die Fußballteams an, die in der Englischen „Premier League“ spielen: Wenn alle Mannschaften an einem einzigen Wochenende spielen, wie viele Spieler hätten in diesem Zeitraum gespielt?
2. Jetzt geht es um die Bundesliga. Schau Dir die letzte Runde an und berechne, wie viele Tore in dieser Runde insgesamt gefallen sind.
3. Und nun nach Italien! Finde heraus, wie viele Tore insgesamt in der letzten Runde der italienischen Fußballliga gefallen sind. Dann informiere Dich, wie viele Spiele in dieser Runde stattgefunden haben und errechne damit den Durchschnitt der Tore pro Spiel!

Material: Papier, Stifte, Übersicht über die „Premier League“ (oder Internetlink), Übersicht über Bundesliga (oder Link), Übersicht italienische Liga, PC mit Internetzugang

Dauer: 1-2 Stunden







IKT



3.1 „ORGANISIERE EINEN SPORTAUSFLUG“

Besonderheit der Methode:

Junge Menschen müssen dabei unterstützt werden, ihre Augen für sich ihnen bietende Gelegenheiten offen zu halten, damit sie ihre Werte, ihren Glauben und ihre Interessen leben und ihre Potenziale ausschöpfen können. Durch die Verbesserung der EDV-Fertigkeiten eröffnen sich ihnen viele Wege, an Informationen heranzukommen, diese zu be- bzw. verarbeiten, sowie neue Informationen zu entwickeln. Lehrpersonen werden somit ermutigt, alternative Herangehensweisen zu finden und neue zu entwickeln.

Lernziele:

- Recherche via Internet Explorer, Bearbeitung und Entwickeln neuer Informationen
- Präsentieren zusammengestellter Informationen, bestehend aus Texten, Bildmaterial und Zahlen.

Aufgabenstellung:

Du bist von Deinem Sportclubleiter beauftragt worden, einen Tagesausflug für 20 Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren zu organisieren. Dabei kannst Du den Tag innerhalb der nächsten drei Wochen frei wählen. Du kannst den Ort selbst wählen, musst Deine Wahl jedoch begründen.

Die Exkursion ist nur zu folgenden Plätzen gestattet:

- ein Sportmuseum
- ein Stadion, das besichtigt werden kann
- ein Livespiel in einem Stadion/am Platz

NICHT VERGESSEN!

Du darfst nur Plätze in der Umgebung wählen, die für die Dauer eines Tages besucht werden können.

Nun musst Du über mindestens drei passende Orte/Spiele Erkundigungen einholen.

- Vergleiche die Eintrittspreise miteinander und liste sie in einer entsprechenden Form auf.
- Du kannst den Minibus des Sportvereins leihen. Er kostet 81 Cent je gefahrenen Kilometer. Berechne die ungefähren Kosten, wenn Du den Minibus für alle vorgesehenen Fahrten benützt. Wähle dazu die einfachste Route, die sich nicht mit dem kürzesten oder direktesten Weg decken muss.

Nach dem Vergleich der drei gewählten Stätten solltest Du entscheiden, welche Aktivität Du für die Gruppe als am Besten geeignet erachtest. Begründe Deine Wahl.

Entscheide, welchen Preis Du für den Tagesausflug kalkuliert hast und begründe Deine Entscheidung.

Entwerfe als letzten Schritt ein detailliertes Flugblatt (kein Poster), um im Sportclub für den Tagesausflug zu werben.

Verwende dabei auch Bildmaterial des Ortes, den Du zu besuchen gedenkst oder illustriere das Flugblatt mit passender Clipart.

Material: PC mit Internetzugang

Dauer: 4-6 Stunden

3.2 „ERSTELLEN EINES NEWSLETTERS“

Besonderheit der Methode:

Mit dieser Übung verbessern sich die Kenntnisse der Schüler und Schülerinnen im Bereich Textverarbeitung (MS Word).

Lernziele:

- Arbeiten mit unterschiedlichen MS Word Programmen
- Informationen sammeln und verarbeiten
- Kennenlernen von verschiedenen Gestaltungselementen

Aufgabenstellung:

Die SchülerInnen sollen einen Newsletter über ihren Lieblingsfußballverein erstellen. Dazu recherchieren sie im Internet nach den notwendigen Informationen. Für diese Übung sind Grundkenntnisse in MS Word nötig.

Anweisungen für Schüler/innen:

1. Erstelle einen einseitigen (DIN A 4) Newsletter für Deinen Fußballverein in MS Word oder einem ähnlichen Programm. Der Newsletter sollte aus Tabellen, Bildern, Grafiken und Text bestehen. Überlege Dir, ob Du den Newsletter in Hoch- oder Querformat erstellen willst und erläutere Deine Wahl. Du kannst entweder eine bereits existierende Vorlage für den Newsletter verwenden oder eine Vorlage nach Deinen eigenen Vorstellungen entwickeln. Erläutere Deine Entscheidung.
2. Verwende ein Zeichen oder Malprogramm, um einfache Darstellungen von Fußballspielern in Deinem Newsletter einzubringen.
3. Mache Informationen über die Geschichte Deines Clubs ausfindig. Schreibe oder kopiere die Information in Deinen Newsletter unter der Überschrift "Clubgeschichte".
4. Finde Fotos Deines Lieblingsfußballers aus der Clubgeschichte. Speichere und, wenn erforderlich, dimensioniere das Bild neu, um es in Deinen Newsletter mit einigen Informationen über den Spieler unter der Überschrift "Berühmter Fußballer" einzubinden.
5. Sammle Informationen über die Anzahl an Toren, die von den Spielern Deines Clubs geschossen wurden. Präsentiere Deine Suchergebnisse in einer Übersichtstabelle und bilde die Torsumme.
6. Speichere den Newsletter im Ordner "Meine Dokumente" am Computer, indem Du ihm einen Namen gibst, der Dir oder anderen das nächste Mal die Suche erleichtert, wenn Du den Computer wieder verwendest.

7. Verwende die Rechtschreibkorrekturhilfe, die in Deiner Software enthalten ist, um zu sehen, ob Du Fehler gemacht hast. Bitte einen Deiner KollegInnen, sich den Newsletter anzusehen und Dir seine/ ihre Rückmeldung zu Layout und Aufbereitung zu geben. Erläutere Deine Wahl zu Schriftgröße und –art wie auch andere Layoutdetails. Ändere falls erforderlich den Newsletter gemäß den Rückmeldungen Deines Kollegens/Deiner Kollegin. Präsentiere Deinen Newsletter dem Lehrer/ der Lehrerin/der Gruppe.

Material: PC mit Internetzugang

Dauer: 4-6 Stunden

3.3 „EIN SCHLECHTES LAYOUT“

Besonderheit der Methode:

Man kann diese Übung auch als Gruppenspiel gestalten: Im Text werden Rechtschreibfehler versteckt, die Gruppenmitglieder müssen die Fehler herausfinden. Die Übung kann in dieser Form auch im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden.

Lernziele:

- Erkennen, was ein gutes/schlechtes Layout ausmacht
- Erkennen, was eine gute/schlechte Präsentation ausmacht

Aufgabenstellung:

Bei dieser Übung sind die SchülerInnen aufgefordert ein möglichst schlechtes Layout für einen Newsletter zu erstellen. Allerdings sollten die SchülerInnen dabei nicht zu sehr übertreiben.

Anweisungen für Schüler/innen:

Erstelle eine Kopie des Newsletters, den Du bereits erstellt hast. Ändere das Layout des Newsletters so, dass es nicht mehr „leserfreundlich“ ist.

Erläutere Deine Änderungen, erkläre, warum durch das neue Layout der Newsletter jetzt nicht mehr für Präsentationen geeignet ist.

Material: PC mit Internetzugang, Newsletter

Dauer: 1-3 Stunden

3.4 „INTERNET CAFE“

Variationsmöglichkeit der Methode/der Übung:

Wenn Powerpoint benützt wird, ist diese Übung auch gut für Fortgeschrittene geeignet.

Lernziele:

- Nach verlangten Informationen suchen und diese finden
- Informationen mit verschiedenen „Stilmitteln“ (Text, Bilder, Photos) präsentieren

Aufgabenstellung:

Die SchülerInnen beziehen ihre Informationen entweder aus dem Internet oder sie benützen das Telefonbuch (gelbe Seiten) und das Telefon für ihre Recherchen.

Bei bereits vorhandenen Computerkenntnissen können die Schüler ihre Ergebnisse in einer Powerpoint oder in einem einfachen Worddokument präsentieren.

Anweisungen für Schüler/innen:

Du hast die Aufgabe, Dich in Deinem Sportverein darum zu kümmern, dass einige Computer mit einem Internetanschluss versehen werden. Besorge Dir Informationen über möglichst viele Internetanbieter in Deiner Region und deren Konditionen, und erstelle eine Zusammenfassung und einen Vergleich über deren Leistungen.

Welchen Anbieter würdest Du wählen?

Begründe Deine Entscheidung!

Material: PC mit Internetzugang, Telefon, Telefonbuch (Gelbe Seiten)

Dauer: 1-2 Stunden

3.5 „WELCHE ART VON COMPUTERN“

Variation der Methode:

Könnte auch auf höherem Niveau und intensiver durchgeführt werden, wenn die Lernenden über gute Computerkenntnisse verfügen.

Lernziele:

- Aneignung von Wissen über IKT Equipment.
- Über Computerpreise lernen und Präsentation von Informationen

Aufgabenstellung:

Die Lerngruppe macht sich mit der gesamten Computerausrüstung des jeweiligen Standortes (ansässiger Sportclub, Jugendclub, Schul- oder Sportcenter usw.) vertraut und schreibt die Namen der Komponenten auf. Sie werden die Preise mit den Leuten, die die Computer gekauft haben, eruieren, Anrufe tätigen oder im Internet in Erfahrung bringen, wie viel jene Computer heute kosten würden, dabei den Stand des jeweiligen Computers zum Zeitpunkt der Anschaffung berücksichtigen und ein ähnliches Gerät suchen.

Anweisungen für Schüler/innen:

- Analysiere die Computerausstattung Deines ansässigen Sportclubs, Jugendclubs, eines lokalen Schul- oder Sportzentrums. Aller Wahrscheinlichkeit nach handelt es sich dabei um Standardpakete, die nur noch ans Stromnetz angeschlossen werden müssen
- Ermittle Größe des Monitors, Grafikkarten, Arbeitsspeicher, Prozessoren und primäre Speicherkapazität. Präsentiere die Ergebnisse in einer entsprechenden Form gepaart mit Bildern und Clipart.
- Recherchiere, wie viel die verschiedenen Computerteile derzeit neu kosten und auf wie viel sich die Kosten zum Zeitpunkt des tatsächlichen Kaufes beliefen.
- Stelle die aktuellen Preise der Ausrüstung den Preisen von damals in einer Tabelle gegenüber. Speichere die Arbeit am Computer ab.

Material: PC mit Internetzugang

Dauer: 4-6 Stunden

3.6 „WERBEBROSCHÜRE & LOGO“

Besonderheit der Methode:

Mit Hilfe dieser Übung kann den TeilnehmerInnen verdeutlicht werden, welche Informationen wirklich wichtig sind.

Lernziele:

- Erwerb von Grundkenntnissen im Design von Flyern und Logos
- Wie erstelle ich eine informative Broschüre/Flyer
- Herausfiltern von wichtigen und weniger wichtigen Informationen

Aufgabenstellung:

Die Lehrkraft gibt eine Einführung in die neuen Computerprogramme und erklärt, wie man mit Hilfe dieser Programme das Design für einen Flyer und ein Logo gestalten kann. Anschließend versuchen die SchülerInnen selbstständig einen Flyer und ein Logo zu entwerfen.

Anweisungen für Schüler/innen:

Entwirf mit Hilfe der Dir zur Verfügung stehenden Software-Programme ein geeignetes Logo für den lokalen Sportverein. Benütze dazu z. B. folgende Programme: Word art, Paint, Clip art, Internet Images. Fertige zuerst mit Stift und Papier einige Entwürfe an, wie Du Dir das passende Logo für Deinen Lieblingssportverein vorstellst. Benütze anschließend zur Ausarbeitung die zur Verfügung stehenden Programme auf Deinem Computer.

Erstelle eine Serie von vier Flyern im Format DIN A 4, die Deine Informationen enthalten.

- Füge mindestens das Logo und ein Foto oder eine Illustration in den Flyer ein
- Benütze eine Digitalkamera oder einen Scanner um Deine Illustration auf den Rechner zu importieren
- Beachte ganz besonders die Auswahl der Schrift und der Schriftgröße. Und überlege Dir genau, wo Du Deine Illustration(en) platzierst
- Vergiss nicht, Deine Arbeit zu speichern!

Material: PC mit Internetzugang und entsprechende Software

Dauer: 4-6 Stunden

3.7 „KOMMUNIKATION IM FITNESSSTUDIO“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung deckt ein breites Spektrum über die verschiedensten Kommunikationsmöglichkeiten ab. Darüber hinaus lernen die SchülerInnen die große Vielfalt an Möglichkeiten kennen, die das Internet bietet.

Lernziele:

- Kennenlernen von verschiedenen Arten von Kommunikationsmitteln
- Arbeiten mit Tabellenkalkulation und Preisvergleichen

Aufgabenstellung:

Durch diese Übung sollen die SchülerInnen ein Bewusstsein für die vielen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten des Internets entwickeln und gleichzeitig Informationen über die verschiedenen Kommunikationsmittel erhalten.

Anweisungen für Schüler/innen:

Dein Freund Thomas will in Deiner Region ein neues Fitness Studio eröffnen. Thomas muss sich nun entscheiden, welche internen und welche externen Kommunikationsmittel (z. B. für Kundenkontakte) er benutzen will. Du sollst für ihn nun verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten (z. B. Email, Fax, etc.) herausfinden.

Für jedes mögliche Kommunikationsmittel solltest Du

- Die Vorteile
- Die Nachteile

herausfinden.

Fasse Deine Ergebnisse in einem kurzen Bericht für Thomas zusammen. Der Bericht sollte folgendes enthalten:

- Eine Tabelle mit einer Übersicht Deiner Ergebnisse
- Deine Empfehlungen für mögliche Kommunikationsmittel

Thomas möchte sich außerdem verschiedenes Computerzubehör anschaffen. Er hat Dich gebeten, ihm eine Kostenaufstellung der Einzelhandelspreise für verschiedene Gegenstände zu erarbeiten. Dafür musst Du im Internet auf entsprechenden Webseiten Auskünfte einholen.

Erstelle eine Kalkulation in Form einer Tabelle, aus der ersichtlich ist, welche Gegenstände erforderlich sind und was sie kosten würden.

Er möchte folgendes kaufen:

- Einen Scanner (maximal 100,00€)
- Eine Digitalkamera (maximal 400,00€)
- Einen Farbdrucker (maximal 250,00€)
- Eine optische Funkmaus (maximal 50,00€)

Schreibe einen kurzen Brief an Thomas, der Deine Kostenaufstellung und einige Fotos der von Dir ausgewählten Gegenstände enthält.

Material: Stifte, Papier, PC mit Internetzugang

Dauer: 4-6 Stunden







FREMDSPRACHEN



4.1 „BESUCH EINES SPORTSTADIUMS“

Besonderheit der Methode:

Erweiterung des Wortschatzes. Kann auch als Gruppenprojekt herangezogen werden, in dessen Rahmen alle Lernenden Ergebnisse sammeln und sich im Wettkampf messen.

Lernziel:

- Erweiterung des Wortschatzes

Beschreibung:

Ein praxisnaher Ausflug, auf dem die Lernenden gemäß ihren sprachlichen Fähigkeiten in einem Sportstadion Elemente bzw. Aktivitäten benennen sollen.

Abhängig von ihrem Wissensstand können die Lernenden alleine oder in Gruppen arbeiten. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit wäre, dass die Lernenden miteinander Scharade spielen, die anderen das neue Wort also erraten sollen.

Die Lehrperson muss die Wörter in die jeweilige Fremdsprache übersetzen.

Anleitung:

A) Besuch eines Sportstadions

- Besuche als Gruppe ein Sportstadion.
- Sammle Ausdrücke, die mit Sport in Verbindung stehen.
- Übersetze die Wörter nach der Rückkehr ins Klassenzimmer alleine oder in der Gruppe.

Ein Beispiel für die Fremdsprache Englisch:

B) Find the words. Choose the correct word to the sentence

save – score – pass – shoot – head – miss

- Try to score without success _____
- Hit the ball with your forehead _____
- Stop the ball going into goal _____
- Kick the ball into goal _____
- Take the ball to another player _____

C) Find the words. Choose the correct word to the sentence.

linesmen - penalty area – crossbar – referee - touch line - kick of – score - penalty spot
- goal line - pitch

- The smaller of the two areas in front of each goal _____
- The small circle 12 yards in front of each goal _____
- The line that runs along the length of the field on each side _____
- Each of the two officials who help the referee _____
- The start of the game _____
- The horizontal bar across the top of a goal _____
- The grass area where a game is played _____
- Who controls the game _____
- Line at each end of the field _____
- The amount of goals for each team _____

Material: Papier und Bleistift, Whiteboard, Lexikon

Dauer: 4 Stunden, 2 Stunden im Sportstadium, dann 2 Stunden im Unterrichtsraum.

4.2 „KARTEN LOS WERDEN“

Besonderheit der Methode:

Bei dieser Übung handelt es sich um eine Basisübung für Fremdsprachenanfänger zur Wortschatzerweiterung.

Lernziele:

- Mit einem Wort antworten können, um zu zeigen, dass man das Gehörte auch verstanden hat.

Aufgabenstellung:

Dieses Lernspiel kann für die Zuordnung von Wörtern und deren Definition herangezogen werden.

Abhängig vom Wissensstand der Lernenden können diese alleine oder in Gruppen arbeiten.

Es werden 2 Stöße Karten benötigt. Weiße Karten für die Wörter und eine weitere Farbe (beispielsweise gelb) für die Fragen. Alle Fragekarten werden am Spielbeginn in einen Sack oder Hut gegeben.

- Jeder Schüler erhält mindestens drei Wortkarten und breitet sie vor sich auf seinem Schreibtisch aus.
- Ziehe eine Karte aus dem Hut und lese die Frage/Definition vor. Die Lernenden lesen ihr Wort.

Wer das gesuchte Wort hat, kann die Karte "los werden".

Gewonnen hat, wer alle Karten zuerst los wird.

Beispiele für Fragen:

- What type of sports needs a racket?
- What's the opposite of the verb „succeed“?
- What do you call a person who referees a game?

Material: 2 Stöße Karten, Sack oder Hut

Dauer: 1 Stunde, in Paar- oder Gruppenarbeit

4.3 „TENNIS - WÖRTER“

Variation der Methode:

Diese Übung lässt sich ganz einfach auch als Spiel durchführen. Die Übung kann vor allem zur Erweiterung des Wortschatzes eingesetzt werden.

Lernziele:

- Einfache Sätze korrekt erstellen

Beschreibung:

Die unten dargestellte Übung lässt sich natürlich auch für andere Fremdsprachen anwenden. Dazu muss sie in die jeweilige Sprache übersetzt werden.

Die Übung ist für Anfänger gedacht um deren Wortschatz zu erweitern. Je nach Kenntnisstand arbeiten die SchülerInnen in Kleingruppen oder auch einzeln. Zusätzlich können die SchülerInnen vor der Gesamtgruppe eine Zusammenfassung der Übung machen, um auch ihre Sprechfertigkeiten zu trainieren.

Anleitung:

For each of the six questions choose the one correct answer.

1. At Wimbledon, John McEnroe was famous for playing great tennis and arguing with the _____.

- a) referee b) umpire c) adjudicator d) judge

2. How do we say the score '15 – 0'?

- a) fifteen – nought b) fifteen – zero c) fifteen – love d) fifteen – nil

3. Modern tennis _____ give players more power when they hit the ball.

- a) bats b) clubs c) sticks d) racquets

4. Where do people play tennis?

- a) a tennis court b) a tennis pitch c) a tennis pool d) a tennis track

5. The _____ at Wimbledon often queue for hours to get tickets.

- a) audience b) spectators c) viewers d) watchers

6. If a player wins Wimbledon and the US, Australian and French open championships, they win the _____.
- a) Grand Central b) Grand Slam c) Grand Prix d) Grand Prize

Material: Stift und Papier

Dauer: 10 bis 15 Minuten, Einzel- oder Gruppenarbeit

4.4 „DISKUSSION“

Besonderheit der Methode:

Diskussionen zu bestimmten Themen regen oft zu ganz spontanen Aussagen an und ermutigen die TeilnehmerInnen zu offenen Meinungsäußerungen.

Neben der Wortschatzerweiterung dient die Übung auch dazu, dass die TeilnehmerInnen ihre mündlichen Ausdrucksfähigkeiten schulen.

Lernziele:

- Verstehen der Hauptideen und relevanter Details in Diskussionen oder Präsentationen

Beschreibung:

Diese Übung fördert und verbessert die mündliche Ausdrucksfähigkeit der TeilnehmerInnen.

Die unten dargestellte Übung lässt sich natürlich auch für andere Fremdsprachen anwenden. Dazu muss sie in die jeweilige Sprache übersetzt werden.

Anleitung:

1. What is the point of drug testing?
Is it fair? How do drugs improve athletes' performances? How can doping be controlled?
2. What are the most popular spectator sports in your country?
Why? What do you like most about your favourite spectator sport? The skill?
The atmosphere? The teamwork?
3. What are the most popular participatory sports in your country?
Which newer sports are becoming fashionable?
4. Why are activities such as jogging, keep fit (general exercises), aerobics and working-out (in the gym) so popular?
5. In Britain the creation of sports facilities in inner cities (poor, urban areas) has led to a reduction in crime. In what ways can sport help reduce crime?
6. What do you think of sponsorship in sport?
What about sporting endorsements? (e.g. a player's promotion or a particular brand of shoes).
What rules would you make for endorsement and sponsorship?
7. In America, talented sportsmen and sportswomen (especially basketball players) are given sports scholarships by colleges who want to attract the best players and make money from televised games. What do you think of this system?

Dauer: 60 Minuten, Gruppenarbeit

4.5 „LIES UND DISKUTIERE“

Besonderheit der Methode:

Neben der Wortschatzerweiterung dient die Übung auch dazu, dass die TeilnehmerInnen ihre mündlichen Ausdrucksfähigkeiten schulen.

Lernziele:

- Einfache Texte und authentisches Material verstehen

Beschreibung:

Diese Übung fördert und verbessert die mündliche Ausdrucksfähigkeit der TeilnehmerInnen. Je nach Kenntnisstand kann auch in Kleingruppen gearbeitet werden.

Read and discuss, example text

Hockey is a sport with much more behind it than simply being a minority sport that is played in schools and by middle class ladies. There is a very long history behind it. Drawings depicting people playing a form of hockey have been discovered in Egypt and they date back 4000 years.

I have played hockey in my school for four years and I am struggling to see the connection with people believing that it is simply a sport for girls. It is harder to play than most people think and it takes years of practice to be able develop a consistent team approach to matches. I challenge any rugby footballer to take a whack on the ankles from a hockey stick and to tell me it doesn't cause him any pain.

I can compare hockey to any sport that I have played. These include rugby, football, boxing and athletics. I think the physical challenge is equal to that of other sports because you still need to be fit and athletic. You still need to have speed of thought and a tactical awareness. You must be able to accept the highs and lows associated with winning and losing and you should expect to get physically hurt. All of that considered where is the difference in hockey and other field sports? The demands are the same.

Hockey is a team sport but like many other team sports the individual can make a difference. That's why I like playing it. A player must have the ability to keep his balance while at the same time have the speed and skill to control the ball with his stick. The player must be able to hit the 7 ounce ball at speeds up to 50 miles per hour and the player who cannot read the game cannot play the game.

Material: Texte, Artikel

Dauer: 60 Minuten, Gruppenarbeit

4.6 „ROLLENSPIEL“

Besonderheit der Methode:

Durch Rollenspiele lassen sich die Kommunikationskompetenzen erweitern. Die Schüler müssen sich in andere Personen oder spezielle Situationen hineinversetzen. Das bedeutet auch, dass sie sich alternative Argumente und andere Handlungsmöglichkeiten überlegen müssen.

Lernziele:

- Verstehen der Hauptideen und relevanter Details in Diskussionen oder Präsentationen

Aufgabenstellung:

Überlegen Sie, in welchen Situationen ihre TeilnehmerInnen gerne ihr Englisch in Verbindung mit sportlichen Aktivitäten anwenden würden. Dann schreiben Sie Dialoge in der Muttersprache. Anschließend übersetzen die SchülerInnen mit Unterstützung der Lehrperson die Dialoge.

Danach machen die SchülerInnen mit diesen Dialogen ein Rollenspiel. Dies kann in Paar- oder Gruppenarbeit geschehen. Jede Gruppe kann mit denselben oder unterschiedlichen Dialogen arbeiten. Für Anfänger ist es am einfachsten in einer kleinen Gruppe zu arbeiten.

Für den Fall, dass die Schüler/innen bei der Entwicklung des Rollenspiels nicht voran kommen sollten, ist es von Vorteil, wenn der Lehrer Ideen mitentwickelt. Da die SchülerInnen die Spielszenen selbst auswählen können, bleibt ihr Interesse auch länger erhalten.

Mögliche Themen/Situationen:

Ein Fußballspiel

Eintrittskarten für ein Spiel kaufen

Eine Sportparty

Fremdenführer spielen

Sportkleidung einkaufen

Weg zum Stadium in einer fremden Stadt/Land erfragen

Material: Papier, Stifte

Dauer: 2-3 Stunden, Paar-oder Gruppenarbeit

4.7 „SPORTWÖRTER“

Variation der Methode:

Verbessert die mündliche Ausdrucksfähigkeit. Kann auch wie ein Spiel und als umfangreicheres Gruppenprojekt eingesetzt werden, bei dem die LernerInnen in Gruppen gegeneinander spielen.

Lernziele:

- Wortverknüpfungen herstellen
- Vokabeln erweitern

Aufgabenstellung:

Sprachübung für Anfänger zur Erweiterung des Wortschatzes

Anleitung:

Die Regeln sind einfach: Schreibe hinter jeden Anfangsbuchstaben ein Wort, das einen Bezug zu Sportaktivitäten hat.

A _____	B _____
C _____	D _____
E _____	F _____
G _____	H _____
J _____	K _____
L _____	M _____
N _____	O _____
P _____	Q _____
R _____	S _____
T _____	U _____
V _____	W _____
X _____	Y _____
	Z _____

Material: Papier, Stifte

Dauer: Ca. 1 Stunde, Einzel-, Paar – oder Gruppenarbeit





SOZIALE KOMPETENZEN



5.1 „INTERVIEW“

Besonderheit der Methode:

Viele sozial benachteiligte Jugendliche sind überrascht, wenn sie nach ihren Gewohnheiten, Wünschen und Hoffnungen gefragt werden. Sie sind es nicht gewohnt, ihre Bedürfnisse und Sehnsüchte adäquat zu artikulieren. Mit dieser Übung lernen sie, über sich zu reflektieren und sich angemessen auszudrücken.

Lernziele:

- Gegenseitiges Kennenlernen
- Selbstreflexion
- Freies Sprechen vor einer Gruppe
- Dem Gegenüber zuhören



Aufgabenstellung:

Jeder Schüler stellt sich selbst vor und führt ein kurzes Interview mit seinem Nachbarn durch. Dabei hält er sich an die untenstehenden Fragen.

Anweisung für die Schüler:

- Bitte hör den Anweisungen des Lehrers aufmerksam zu
- Führe ein kurzes Interview mit Deinem Nachbarn durch
- Bitte schreibe die erhaltenen Antworten auf
- Präsentiere anschließend die Ergebnisse Deines Interviews.

Interview

Name

.....

Wo wohnst Du?

.....

Was sind Deine Lieblingssportarten?

.....

Welche Sportarten übst Du aus?

.....

Wann hast Du damit begonnen?

.....
.....

Auf welchen sportlichen Erfolg bist Du am meisten stolz?

.....
.....

Welche sportlichen Ziele hast Du Dir gesetzt?

.....
.....

Nach Beendigung des Interviews berichtet jeder, was sein Interviewpartner auf die Fragen geantwortet hat. Dadurch erhalten alle Gruppenmitglieder einen ersten Eindruck der anderen Teilnehmer und kennen zumindest deren Namen.

Natürlich können im Interview auch noch andere Fragen gestellt werden.

Material: Papier und Bleistift

Dauer: 30 – 60 Minuten

5.2 „DARAUF BIN ICH STOLZ! – EINE POWERPOINT PRÄSENTATION“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung eignet sich auch ausgezeichnet dazu, das Selbstwertgefühl und das Selbstvertrauen der Teilnehmer zu steigern und trägt dazu bei, ihnen ein positives Eigenbild zu vermitteln.

Lernziele:

- Was gehört zu einer guten „Selbstpräsentation“?
- Worauf muss ich achten, wenn ich mich gut präsentieren will?
- Warum ist eine gute Selbstdarstellung wichtig, wo setze ich sie ein?
- Welche Instrumente kann ich dazu nützen?
- Wie erstelle ich eine Powerpoint Präsentation?
- Was macht eine gute Präsentation aus?



Aufgabenstellung:

Die Schüler/innen sollten Grundkenntnisse für das Erstellen einer Powerpoint Präsentation haben. Falls dies nicht der Fall ist, muss der Lehrer/die Lehrerin Grundkenntnisse und Einsatzmöglichkeiten des Präsentationsprogramms vermitteln. Wie erstelle ich ein Textfeld, wie kann ich eine neue Folie hinzufügen, Folienlayout, Hintergrund, Einfügen von Bildern, u.s.w.

Die Schüler/innen sollen eine Powerpoint Präsentation über einen sportlichen Erfolg, auf den sie besonders stolz sind, erstellen und anschließend vor der Gruppe präsentieren.

Bei dieser Übung ist es auch durchaus sinnvoll, das Thema „Körpersprache“ vor der Präsentation zu thematisieren.

Anweisung für die Schüler:

Powerpoint hilft Dir, eine attraktive und abwechslungsreiche Präsentation über ein Thema, das Du vorstellen möchtest, zu erstellen. Eine Powerpoint Präsentation umfasst eine Reihe von Seiten, die mit Hilfe eines Beamers präsentiert werden und ausgedruckt werden können. Die ausgedruckten Seiten werden an die „Zuhörer“ verteilt. Man nennt diese Seiten auch „hand-out“.

Natürlich geht es bei einer Präsentation in erster Linie um den Inhalt, aber die Art und Weise, wie der Inhalt dargestellt wird, hat einen enormen Einfluss darauf, wie aufmerksam und konzentriert Deine Zuhörer die Präsentation verfolgen.

Das Programm „Powerpoint“ bietet viele Möglichkeiten, Deinen Vortrag abwechslungsreich zu gestalten.

Tipps zur Erstellung und zum Vortrag einer guten Powerpoint-Präsentation

- Nicht mehr als vier Sätze pro Seite
- Achte auf eine klare Einleitung, einen gut strukturierten Mittelteil und einen sinnvollen Schlussteil
- Benütze eine gut lesbare Schriftart
- Lockere den Inhalt mit Photos auf
- Achte auf einen attraktiven und passenden Hintergrund
- Achte auf anschauliche Übergänge zwischen den einzelnen Seiten
- Lies` nicht einfach nur den Text auf den einzelnen Seiten ab
- Kommentiere den Text
- Halte Blickkontakt mit den Zuhörern
- Sprich langsam und deutlich

Das Thema Deiner Powerpoint ist ein persönlicher, sportlicher Erfolg, auf den Du besonders stolz bist. Gib` zu Beginn Deiner Präsentation einige allgemeine Informationen über diese Sportart. Du kannst Dir aber auch ein anderes Thema aussuchen, dass Dich interessiert oder über das Du mehr erfahren möchtest.

Gestalte Deine Information einfach und klar und unterstütze Deinen Vortrag mit Bildern. Verlier Dich nicht in Details. Deine Präsentation sollte maximal zehn Seiten umfassen.

Beginne jetzt, Deine Präsentation vorzubereiten. Wenn Du fertig bist, überprüfe noch einmal jede Seite und halte dann Deinen Vortrag vor der Gruppe.

Material: PC mit Internetzugang, Beamer

Dauer: 1 Tag

5.3 „BEWEGT EUCH“

Besonderheit der Methode:

Diese Methode ist darauf ausgerichtet, die durch Bewegung erworbenen positiven Lerneffekte als Motivation zum Lernen in anderen Lebens- und Lernbereichen zu nützen.

Lernziele:

- Praktizieren verschiedener Bewegungen und Spiele, unterschiedliche Sportarten kennen lernen
- Den eigenen Körper fühlen, Freude an der Bewegung
- Gruppenerfahrungen ermöglichen

Beschreibung für Lehrer/innen:

Die Lehrperson wird mit den Lernenden verschiedene Arten von Teamsport praktizieren, wie beispielsweise Baseball, Volleyball, Basketball, Fußball in einer Vielfalt an Varianten, so wie Indiacca, Memoryball, Badminton, Jonglieren und andere Koordinationsübungen.

Anleitung für Schüler/innen:

Entsprechende Utensilien und klare Instruktionen sollen in erhöhtem Maße zu Bewegung anregen.

Während der Spiele und Aktivitäten:

Die Lehrperson wird einzelne Momente und Situationen als bedeutsam hervorheben und diese zum Thema machen.

Nach den Spielen und Aktivitäten:

Die Lehrperson wird sich nach dem körperlichen Befinden im Allgemeinen, dem Gefühl in den Muskeln, dem Grad der Erschöpfung usw. erkundigen und den Lernenden nahe legen, „diese Gefühle mit nach Hause zu nehmen“. Außerdem wird sie/er den Lernenden ausreichend Zeit für den Austausch an Erfahrungen und fortführende Diskussionen über spezifische bzw. interessante Situationen, die sich während des Spiels ergaben, lassen.

Material: Verschiedene Arten von Spielbällen

Dauer: halber Tag

5.4 „WANDERN – EINMAL ANDERS“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung dient dazu, die Lernmotivation auch in anderen Lebens- und Lernbereichen zu fördern. Diese Methode vermittelt eine positive Erfahrung, die das Selbstwertgefühl der Lernenden stärken wird.

Lernziele:

- Definition und Umsetzung von individuellen Zielen
- Verbesserung von Kommunikationsfähigkeit und Teamfähigkeit
- Organisation von Zeitplänen, Feedback geben und bekommen



Beschreibung für Lehrer/innen:

Es ist vorgesehen, dass die Lernenden die Organisation der Hin- und Rückreise (Bus- und Bahnverbindungen), die Wanderroute, Pausen und Verpflegung in Eigenregie übernehmen. Die Definition individueller Ziele, sowie deren Präsentation innerhalb der Gruppe haben bereits zuvor stattgefunden.

Die Lehrperson wird einige zusätzliche Aufgaben stellen, die während der Wanderung bewerkstelligt werden sollen. Dabei wird es sich um eine Sammlung von kurzzeitigen Teamübungen wie beispielsweise Memoryball, das Ritual der Schamanen, Moonball oder „Stockreise“ handeln.

Die Reflexion über individuelle Ziele und ihren Transfer werden in Form einer Paarwanderung (5 Minuten) und anschließender Präsentation vor der Gruppe basierend auf folgenden Leitfragen vollzogen:

- Was sind meine Ziele?
- Wie weit bin ich schon fortgeschritten?
- Welchen Herausforderungen muss ich mich noch stellen?

Zur Halbzeit der Wanderung wird eine Gruppenreflexion stattfinden, um mittelfristig Bilanz zu ziehen („Wie erging es mir bisher?“).

- Was funktionierte überhaupt nicht? Was gefiel mir nicht?
- Was gefiel mir gut? Worin war ich erfolgreich?
- Was ist erwähnenswert? Welche (zusätzlichen) Themen sollten noch behandelt werden?

Im Anschluss an die Gruppenreflexion wird eine Einzelwanderung (20-30 Minuten) durchgeführt, die Selbstreflexion über eigene Ziele:

- Welche Ziele habe ich heute verfolgt?
- Welche meiner Ziele finden sich im Lernprogramm des Projekts Golden Goal wieder?
- Welche Ziele verfolge ich insgesamt?

- Wie erreiche ich diese Ziele?
- Wer oder was könnte mich auf meinem Weg dorthin unterstützen?

Während der abschließenden Gruppenreflexion können die Lernenden eine Skulptur erschaffen oder ein Objekt aus der Natur wählen, die/das als Symbol ihrer Erlebnisse vom Tag dienen soll.

Material: Wanderkarte, Ball, Utensilien, die für die Teamübungen benötigt werden

Dauer: 1 Tag

5.5 „MEINE ÜBERLEBENSSTRATEGIEN“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung dient dazu, dass benachteiligte Jugendliche mehr über sich selbst erfahren. Für diese Zielgruppe ist es nicht selbstverständlich, dass sie sich auf Fragen nach ihren Gefühlen, Vorstellungen und Hoffnungen klar artikulieren können. Diese Übung unterstützt sie dabei, mehr über sich zu erfahren und ein klareres Eigenbild zu entwickeln.

Lernziele:

- Reflexion der eigenen „Lebensstrategien“
- „Wie gehe ich mit persönlichem Versagen um“
- „Wie kann ich meine Frustrationstoleranz erhöhen“
- Wie ist es in diesen Situationen den anderen Gruppenmitgliedern ergangen

Beschreibung für Lehrer/innen:

Die Lehrperson schlägt den SchülerInnen eine Zeitreise zurück in ihre Kindheit vor und zwar bis zu dem Punkt, an dem die SchülerInnen begannen sich für sportliche Aktivitäten zu interessieren.

Jeder Teilnehmer reflektiert zuerst für sich allein diese Erfahrungen, dann tauschen sich die Gruppenmitglieder untereinander aus.

Der Lehrer/die Lehrerin notiert die jeweiligen Ergebnisse und visualisiert anschließend die unterschiedlichen Strategien.

Anleitung für Schüler/innen:

Stell´ Dir Situationen und Ereignisse aus dem Bereich „Sport“ vor, bei denen Du nicht erfolgreich warst

- Wie bist Du mit diesen Enttäuschungen umgegangen?
- Welche Strategien hast Du entwickelt, um diese Situationen zu bewältigen/zu kompensieren?
- Welche Strategien hast Du, um unangenehme Situationen zu vermeiden?

Material: Flipchart, Papier und Stifte

Dauer: 1 Stunde

5.6 „EIN SPORTLICHER ERFOLG, AUF DEN ICH STOLZ BIN“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung dient dazu, dass benachteiligte Jugendliche mehr über sich selbst erfahren.

Lernziele:

- Die TeilnehmerInnen machen positive Erfahrungen und Stärken dadurch ihr Selbstbewusstsein
- Die Teilnehmer/innen teilen ihre Erfahrungen mit den anderen Gruppenmitgliedern
- Die Teilnehmer/innen reflektieren Wertvorstellungen und Rollenmodelle

Beschreibung für Lehrer/innen:

Der Lehrer/die Lehrerin bittet die Schüler/innen, sich an ihren letzten sportlichen Erfolg zu erinnern.

Jeder Teilnehmer reflektiert zuerst für sich allein diese Erfahrungen, dann tauschen sich die Gruppenmitglieder untereinander aus und orientieren sich dabei an den untenstehenden Leitfragen.

Der Lehrer/die Lehrerin notiert die jeweiligen Ergebnisse und visualisiert anschließend die unterschiedlichen Diskussionspunkte.

Anleitung für Schüler/innen:

Erinnere Dich an sportliche Erfolge, auf die Du stolz bist.

- Was bedeutet Erfolg für Dich?
- Was hast Du für Dich persönlich aus diesen Erfolgen für Erfahrungen gezogen?
- Wo möchtest Du gerne erfolgreich sein (Familie, Freundeskreis, Schule, Beruf etc.)



Gestalte Deine Antworten (alle oder auch nur einige), indem Du sie entweder zeichnest, eine Collage anfertigst, einen Slogan benutzt, einen Song schreibst oder was immer Dir an kreativen Möglichkeiten einfällt.

Material: Flipchart, Papier und Stifte

Dauer: 1 Stunde

5.7 „SO HABE ICH MEINE PROBLEME IMMER GELÖST“

Besonderheit der Methode:

Diese Übung verhilft den TeilnehmerInnen eigene Problemlösungsstrategien zu finden und/oder zu entwickeln und damit auftretende Probleme besser zu bewältigen.



Lernziele:

- Die TeilnehmerInnen erkennen, dass sie auch schon in der Vergangenheit Probleme erfolgreich gelöst haben
- Die TeilnehmerInnen lernen, ihre eigenen Erfahrungen innerhalb einer Gruppe auszutauschen
- Die TeilnehmerInnen erfahren mehr über sich selbst

Beschreibung für Lehrer/innen:

Der Lehrer/die Lehrerin stellt folgendes Schema zur Problemlösung vor.

Problem	-	Aktion/Handlung	-	Ergebnis
---------	---	-----------------	---	----------

Er bittet die TeilnehmerInnen eigene vergangene Erfahrungen nach diesem Schema zu strukturieren (entweder mündlich oder schriftlich). Danach werden in einer Gruppendiskussion die Aktionen/Handlungen nach „nützlich“, „erfolgreich“ oder eher „nicht erfolgreich“ katalogisiert.

Anschließend visualisiert er/sie die erarbeiteten erfolgreichen Problemlösungsstrategien.

Anleitung für Schüler/innen:

Beschreibe:

- Eine heikle oder unangenehme Situation, in der Du warst, wer war noch involviert, hast Du diese Situation selbst verursacht, worum ging es genau, etc.,
- Wie wurde diese Situation gelöst, was wurde unternommen, von wem,
- Wie hast Du Dich anschließend gefühlt, hattest Du ein angenehmes/unangenehmes Gefühl dabei..

Diskutiert in der Gruppe, wie diese Situationen auf Dich gewirkt haben, wie Du Dich in diesen Situationen gefühlt hast, etc.

Material: Flipchart, Papier und Stifte

Dauer: 30-60 Minuten

5.8 „WETTBEWERB“

Lernziele:

- Feedback-Regeln kennen und anwenden
- In der Gruppe überzeugende Argumente entwickeln und vertreten
- In der Gruppe seine Meinung vertreten

Aufgabenstellung:

Der Lehrer/die Lehrerin führt folgendes Rollenspiel mit der Gruppe durch:

Das Management des örtlichen Sportvereins will in diesem Jahr 10.000€ in eine seiner Abteilungen investieren. Es gibt vier Abteilungen im Sportverein: Eishockey, Gymnastik, Fußball und Leichtathletik. Die vier Abteilungsleiter sind zur nächsten Vorstandssitzung eingeladen und sollen bei dieser Gelegenheit mitteilen, ob ihre Abteilung an der Investition interessiert ist, und wenn ja, die Gründe vorlegen, warum gerade ihre Abteilung das Geld braucht.

Für das Rollenspiel werden fünf Gruppen benötigt (vier Abteilungen, eine Vorstandsgruppe), die in einer fiktiven Vorstandssitzung teilnehmen.

Die Aufgabe der Abteilungsgruppen ist es, Argumente zu sammeln und eine Strategie zu entwickeln, die den Vorstand überzeugen können. Die Vorstandsgruppe erstellt eine Liste mit Erfolgskriterien für die „siegreiche“ Abteilung. Jede Gruppe wählt einen Repräsentanten.

SchülerInnen, die nicht am Rollenspiel teilnehmen, fungieren als Beobachter.

Nach dem Rollenspiel diskutiert die Gruppe die Argumente der Abteilungen, die Kriterien, nach denen der Vorstand die Gelder vergeben hat und die Entscheidung des Vorstandes.

Deshalb sollten die TeilnehmerInnen vor dem Rollenspiel mit den folgenden „Feedback-Regeln“ vertraut sein.

FEEDBACK-REGELN

Eine Rückmeldung sollte sein ...

- **Möglichst beschreibend, nicht wertend**
- **Konkret** (auf begrenztes Verhalten bezogen), **nicht allgemein** (auf die ganze Person).
- **Angemessen.**
Die Bedürfnisse aller beteiligten Personen berücksichtigen.
- **Brauchbar.**
Rückmeldung soll sich auf Verhaltensweisen beziehen, die der Empfänger ändern kann, daher
- **Nichts Unabänderliches ansprechen**
Wenn keine Chance besteht, dass Ihr Feedback eine Verhaltensänderung bewirkt, lassen Sie es bleiben.
- **Keine Änderungen fordern.**
- **Erbeten, nicht aufgezwungen.**
Rückmeldung als Angebot.
- **Klar und genau formuliert.**
Rückmeldung soll nachprüfbar sein.
- **Sachlich richtig:** Die Beobachtung soll von anderen nachgeprüft werden können.
- **Nicht zu viel auf einmal.**
Nicht mehr Informationen, als der Empfänger verarbeiten kann.
- **Bereitschaft des Empfängers**
Vergewissern Sie sich, ob der Empfänger im Augenblick dazu in der Lage ist, Ihr Feedback zu hören und anzunehmen.

Regeln für das Geben von Feedback

Die größte Kunst dabei ist: Ich sage einem Menschen, wie ich ihn sehe, ohne ihn dabei zu verletzen. Feedback sollte zielorientiert sein, d.h. welche Möglichkeit gibt es für die Zukunft, aus diesen Fehlern zu lernen und sollte also nur gegeben werden, wenn es hilfreich sein kann. Um dies zu erreichen, müssen einige Grundsätze beachtet werden. Feedback sollte daher immer ...

- **konstruktiv** sein, d.h. Perspektiven für die Zukunft bieten;
- **beschreibend** sein, d.h. man sollte Bewertungen und Interpretationen außen vor lassen. Außerdem ist Meckern, Schimpfen und Beleidigen völlig unangebracht. Kritik immer sachlich äußern!
- **konkret** sein. Durch Verallgemeinerungen und pauschale Aussagen weiß der Betreffende nicht, wie er das Problem beseitigen kann. Außerdem ist es für den Beteiligten am einfachsten, das Feedback nachzuvollziehen, wenn das Ereignis möglichst konkret beschrieben wird.
- **subjektiv** formuliert sein. Wenn man von seinen eigenen Beobachtungen und Eindrücken spricht und nicht von denen anderer, fällt es dem Beteiligten leichter, das Feedback anzunehmen.
- **nicht nur negativ** sein. Man sollte stets daran denken, dass es schwer ist Kritik einzustecken. Daher ist es für den Beteiligten leichter, Verbesserungsvorschläge zu akzeptieren, wenn er merkt, dass man nicht nur herunkritisieren möchte, sondern auch die positiven Seiten sieht. Die "Sandwich-Theorie" empfiehlt, jede negative Kritik zwischen zwei Schichten von positiven Elementen zu betten.

Regeln für das Annehmen von Kritik

Beim Entgegennehmen des Feedbacks befindet sich der Empfänger in einer passiven Rolle, ist also den Vorwürfen erst einmal hilflos ausgesetzt. Man sollte aber sehen, dass es die Chance gibt zu erfahren, wie man auf andere wirkt. Deshalb sollte man als Empfänger ...

- den anderen **ausreden** lassen. Man kann nicht wissen, was der andere sagen will, bevor er nicht zu Ende gesprochen hat. Allenfalls könnte man es vermuten. Deshalb gilt: Ausreden lassen!
- sich **nicht rechtfertigen oder verteidigen**. Es ist wichtig, sich klar zu machen, dass der andere nie beschreiben kann, wie man ist, sondern immer nur, wie man auf denjenigen wirkt. Diese Wahrnehmung ist aber durch keine Klarstellung revidierbar. Man sollte die Meinung des anderen hinnehmen und, falls man möchte, auch daraus lernen. Es ist lediglich wichtig zu verstehen, was der Andere meint, man sollte sich also nicht scheuen, Verständnisfragen zu stellen.
- **dankbar sein** für Feedback, auch wenn es nicht in der richtigen Form gegeben wurde. Es hilft, sich selbst und die Wirkung auf andere kennenzulernen und dadurch sicherer und kompetenter im Auftreten zu werden.

Material: Flipchart, Papier und Stifte – evtl. Videokamera

Dauer: 2 Stunden



GD Bildung und Kultur

Programm für lebenslanges Lernen

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser;
die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



