

## SETZEN SIE MIT EINEM RITUAL

## DAS STARTSIGNAL FÜR IHREN UNTERRICHT



### **DENKEN SIE DARAN:**

Lernen ist ein kommunikativer und sozialer Akt.

## IDEEN

- Begrüßungsrituale:
  - individuelle Begrüßung zum Beispiel an der Tür mit Handschlag
  - Begrüßung im Stehkreis
  - Begrüßung in anderen Sprachen
- Anschlagen einer Klangschale als Ruhezeichen
- Klatschen: gemeinsam einen Rhythmus klatschen (Desk Drumming)
- Vers/Sprechübung
- Stundeneröffnungsrituale:
  - Tagesplan
  - Tageskalender und Datum vorlesen lassen
  - Wochenplan vorstellen
  - klasseninterne Vorsätze/Wohlfühlmotto festlegen (z. B. Woche der Achtsamkeit, Höflichkeitswoche) →

# ANKOMMEN IN DER LERNGRUPPE

- gemeinsames Singen eines Liedes
- Fantasiereise/Meditation/Yoga
- Vorlesen aus einer Lektüre
- Stundenprogramm vorstellen: Was ist warum Thema?  
Was erwartet die Schüler\*innen? (Zieltransparenz)
- Blitzlicht (Wie geht es mir?)
- kleine Spiele (Stille Post, Wortspiele, Wissens-Quiz, Bingo, 1 x 1-Spiele)

## EINSTIEG ÜBER SPIELE



**TIPP:** Spiele verbinden und halten eine Gruppe dynamisch zusammen.



**DENKEN SIE DARAN:** Unser Gehirn behält Dinge besser, wenn sie emotional gefärbt sind.



## HALLO ZUSAMMEN

**ZEIT:** 5 bis 10 Minuten

**MATERIAL:** –

**ZIEL:** Ankommen, sich in der Gruppe wahrnehmen

### UND SO GEHT'S:

Alle Schüler\*innen stellen sich in einen Stehkreis. Ein Schüler beginnt und begrüßt eine andere Schülerin, indem er zum Beispiel ihr die Hand gibt, »Guten Morgen« oder einen netten Satz sagt, wie »Schön, dass du da bist«. Dazu nennt der Schüler den Namen der jeweiligen Schülerin. Dann geht er zu seinem Platz zurück. Die Schülerin, die begrüßt wurde, geht zu einer weiteren Schülerin, bis alle begrüßt wurden.



## 1, 2 ODER 3

**ZEIT:** 10 Minuten

**MATERIAL:**

ggf. drei Zahlenschilder/Schilder mit Antwortsätzen

**ZIEL:** Ankommen, sich in der Gruppe wahrnehmen

**UND SO GEHT'S:**

Alle Schüler\*innen gehen im Raum umher. Zuvor wurden die Ecken des Raumes durchnummeriert:

Die 1 ist die Ecke der Zustimmung, die Ecke mit der Nummer 2 ist die Ecke der Verneinung. Die Ecke 3 ist die Ecke für die Unentschiedenen. Alternativ können auch drei mögliche Antworten jeweils zugeordnet werden.

Die Lehrperson stellt nun Fragen, wie zum Beispiel: »Hast du heute Morgen gefrühstückt?«, »Hast du gut geschlafen?«, »Kennst du dich bereits mit dem Thema der Stunde aus?«. Diese beantworten die Schüler\*innen für sich und platzieren sich in die entsprechende Ecke.

## EINSTIEGE, DIE ZUM NACHDENKEN

### UND FRAGEN ANREGEN



#### **DENKEN SIE DARAN:**

Unser Gehirn benötigt reale Kommunikation, um zu lernen. Es will sich austauschen.

Unser Gehirn ist nicht für Einzelheiten gebaut.  
Wir merken uns größere Zusammenhänge besser.



## **DAS WILL ICH WISSEN!**

**ZEIT:** ca. 10 Minuten

**MATERIAL:** Papierstreifen für die Lerngruppe/Stift und Papier

**ZIEL:** Fragen zum Thema entwickeln und finden

#### **UND SO GEHT'S:**

Die Schüler\*innen schreiben alle Fragen, die sie zum Thema haben, auf Papierstreifen. Die Fragen der Schüler\*innen



## NACHDENKEN UND FRAGEN

können in einem Museumsrundgang<sup>1</sup> von allen Mitschüler\*innen gelesen werden. Die gesammelten Fragen können anschließend im Plenum und im Laufe der Unterrichtseinheit beantwortet werden.



**TIPP:** Alternativ können die Fragen auf ein gefaltetes Boot oder auf einen Papierflieger geschrieben werden.

---

<sup>1</sup> Museumsrundgang: Schüler\*innenprodukte werden ausgestellt und von allen Kindern und Jugendlichen angesehen und wertgeschätzt. Die Arbeiten werden zum Beispiel auf den Schülertischen ausgelegt.

## EINSTIEGE ÜBER DIE WIEDERHOLUNG VON UNTERRICHTSINHALTEN



### DENKEN SIE DARAN:

Unser Gehirn mag viele Wiederholungen in variablen Situationen.



### VIER-MINUTEN-TRAINING

**ZEIT:** ca. 4 Minuten

**MATERIAL:** Stift und Papier

**ZIEL:** Vorwissen aktivieren und gelernte Inhalte wiederholen

#### UND SO GEHT'S:

In 4 Minuten werden bereits bekannte oder neue Inhalte abgefragt. Die Schüler\*innen schreiben ihre Ergebnisse auf. Zu höherer Motivation führt es, wenn man das Training zu einem Wettbewerb erweitert.



## RECHEN-, WORTARTEN- ODER SONST WAS-KÖNIG\*IN



**ZEIT:** ca. 10 Minuten

**MATERIAL:** –

**ZIEL:** Vorwissen aktivieren und gelernte Inhalte wiederholen

### UND SO GEHT'S:

Alle Schüler\*innen batteln gegeneinander. Wer gewinnt, bleibt im Spiel, wer verliert, fliegt raus mit Applaus.

Die Schüler\*innen können hierfür zum Beispiel auf den Stühlen stehen oder auf den Tischen sitzen. Immer zwei müssen eine Frage oder Aufgabe beantworten. Die\*der Schnellere gewinnt. Gewonnen hat der Schüler, der am Ende noch auf seinem Stuhl steht oder Tisch sitzt.