

DGUV Lernen und Gesundheit

Ich und wir

Didaktisch-methodischer Kommentar

Ich und wir

Diese Unterrichtsmaterialien sind vorrangig zum Einsatz in der zweiten Hälfte der Grundschulzeit geeignet. Sie sind modular aufgebaut und können fächerübergreifend eingesetzt werden. Die Kinder üben Methoden der Teamarbeit und des kooperativen Lernens, die ihnen auch im Fachunterricht nützen. Im Rahmen des Lernfeldes „Zusammenleben und mit anderen umgehen“ können die Materialien auch im Sachkundeunterricht thematisiert werden.

Vermittelt wird Basiswissen

- zum Wahrnehmen eigener Gefühle
- zum aktiven Zuhören
- zum Erkennen der Gefühle anderer
- zu den Regeln einer guten Klassengemeinschaft

Einstieg

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit zum sozialen Lernen funktioniert am besten über Spiele, bei denen sich die Kinder besser kennenlernen. Auch die Lehrkraft kann dabei etwas von sich vermitteln. Das hilft den Kindern, auch mehr von sich selbst zu zeigen. Bereiten Sie deshalb eine „Ich-Tüte“ vor. Es kann eine einfache Papiertüte sein, in der Sie einige Gegenstände gesammelt haben, die für Sie von besonderer Bedeutung sind: Bilder, besondere Schätze, Andenken. Versammeln Sie die Klasse im Sitzkreis und zeigen Sie Ihre Sammelstücke. Erzählen Sie dabei kurz, warum diese für Sie wichtig sind. Verteilen Sie dann „Ich-Tüten“ an alle. Die Kinder, die mögen, können die mit ihren Schätzen gefüllten Tüten in den nächsten Unterrichtsstunden mitbringen.

Verlauf

Zur Auflockerung eignet sich das Spiel „Zoo-Chaos“.

Im Zoo herrscht Durcheinander. Die Wärter haben vergessen, Käfige und Gehege abzuschließen. Alle Tiere laufen kreuz und quer umher. Außerdem liegt dichter Nebel über dem Gelände, so dass keiner etwas sehen kann. Nur mit den Ohren kann man sich orientieren.

Für dieses Spiel brauchen Sie Kärtchen mit Abbildungen oder Namen von Tieren (jedes Tier viermal). Ziel des Spiels ist es, mit verbundenen Augen und nur mittels der Tiergeräusche die eigene Gruppe zu finden. Besprechen Sie das Spiel im Anschluss im Kreis.



Arbeitsblatt 1 „Das bin ich!“

Das bin ich

Verteilen Sie nach dem Auflockerungsspiel Arbeitsblatt 1 und lassen Sie es von allen am Platz ausfüllen. Lösen Sie die Schülerinnen und Schüler dann zu zufälligen Paaren zusammen. Die Paare tauschen sich über ihre Arbeitsergebnisse aus.

Anschließend tun sie sich mit einem weiteren Paar zusammen, erhalten noch einmal das Arbeitsblatt, um es als Strichliste für die Dinge zu benutzen, die sie gerne tun (alle rot eingekreisten Begriffe). Jede Vierergruppe bestimmt einen Schriftführer, der die Ergebnisse der Gruppe an der Tafel in eine dort vorbereitete Liste einträgt und einen Sprecher, der sie vor der Klasse vorliest.



Methode „Think – Pair – Square – Share“

Am Ende sieht man, welche Vielfalt an Beschäftigungen es in der Klasse gibt und die Kinder haben die Methode „Think – Pair – Square – Share“ kennengelernt. Mit dieser Methode lassen sich auch sehr gut umfangreiche Lerninhalte vermitteln.

Ich-Tüten

Zur nächsten Stunde sollen drei bis vier Ich-Tüten mitgebracht werden, wählen Sie die Schülerinnen und Schüler dafür aus. Lassen Sie diese nacheinander ihr Exemplar im Sitzkreis präsentieren. Die enthaltenen Gegenstände werden den anderen gezeigt und dazu erzählt, was es mit diesen auf sich hat. In den nächsten Stunden kommen weitere Schülerinnen und Schüler an die Reihe, bis alle ihre Tüte vorgestellt haben.

Die Kinder lernen dabei sich selbst und die anderen besser kennen, beschreiben Wissenswertes über ihr Leben und hören ihren Mitschülerinnen und Mitschülern zu, wenn diese etwas über sich erzählen. Besprechen Sie am Ende: Wie haben die Kinder sich gefühlt, als sie den anderen ihre Schätze gezeigt haben? Was denken die Kinder, was die „Ich-Tüte“ über jemanden verrät?

Komplimente machen

Ein Spiel zum Thema „Komplimente“ können Sie gut mit einem Handpuppenspiel einführen. Die Handpuppe erzählt von einer Situation, in der sie sich sehr gefreut hat, weil jemand ihr etwas Nettes gesagt hat. Hier können Sie auch den Begriff „Komplimente“ erklären. Die Kinder sollen beim Vorspielen merken, wie gut man sich durch Komplimente fühlt und wie sehr man sich über seine eigenen Stärken freuen kann. Das Handpuppenspiel kann auch zeigen, wie Kommentare von anderen das Selbstvertrauen schwächen können.

Beim Spiel „Komplimente-Teller“ befestigt jedes Kind einen Pappteller an einer Schnur und hängt ihn sich auf den Rücken. Die Kinder laufen herum und notieren auf den Papptellern der anderen positive Dinge über die betreffende Person. Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass alle Kinder positiv bedacht werden oder gegebenenfalls selbst etwas schreiben. Ihre „Komplimente-Teller“ können die Kinder mit nach Hause nehmen.

Im Anschluss an die Spiele können Sie eine „Magische Muschel“ im Kreis herumgeben: Das Kind, das die Muschel hält, sagt ein oder zwei positive Dinge über sich selbst. Lassen Sie die Kinder anschließend reflektieren, wie sie sich bei den Spielen gefühlt haben.



Arbeitsblatt 2 „Detektivaufgabe“

Gefühlen auf die Spur kommen

Auf dem Arbeitsblatt 2 „Detektivaufgabe“ notieren die Kinder eine Woche lang, in welchem Kontext sie sich gut und in welchem sie sich schlecht gefühlt haben, und können so ihren Gefühlen auf die Spur kommen.

Die in den Arbeitsblättern genannten Situationen eignen sich für Rollenspiele. Lassen Sie Situationen nachspielen, die für ein „gutes“ oder ein „schlechtes“ Gefühl stehen. Anhand der Rollenspiele können die Beobachtenden das Verhalten der Akteure beschreiben und erklären. Für die im Rollenspiel aktiven Kinder bietet sich die Möglichkeit, im Schonraum des Spiels neue Verhaltensweisen auszuprobieren. Reflektieren Sie gemeinsam die Situationen und mögliche Lösungswege. Um Gefühle auszudrücken, eignen sich auch „Gefühlskärtchen“, auf denen einfache Gefühlszustände notiert sind wie fröhlich, traurig, wütend, ängstlich ... Lassen Sie die Kinder Kärtchen ziehen und sich die Gefühle gegenseitig vorspielen.

Grundlage der Zusammenarbeit in Gruppen sind soziale Fähigkeiten wie richtig zuhören, andere ausreden lassen, andere Meinungen gelten lassen, um Hilfe bitten, Arbeitsmaterial teilen usw. Da man nicht davon ausgehen kann, dass diese Fähigkeiten immer vorhanden sind, ist es wichtig, sie zu besprechen und Erfahrungen damit zu sammeln. Das lässt sich auch gut in den Fachunterricht integrieren. Kinder lernen schneller und qualitätsvoller, wenn sie gemeinsam arbeiten können.



Infotext für die Lehrkraft
„Soziales Lernen“

Klassenregeln erarbeiten

Mit der Methode „Think – Pair - Square – Share“ können grundlegende Regeln in der Klasse erarbeitet werden. Die Kinder überlegen sich zunächst einzeln, welche Regeln ihnen in der Klasse wichtig sind, dann zu zweit und dann zu viert. Das können zum Beispiel Regeln sein wie: Ich lasse die anderen ausreden und höre ihnen zu, ich lache nicht über andere, die ihre Meinung sagen oder Gefühle ausdrücken, ich werde auch nicht von den anderen ausgelacht.



Schülertext
„Gemeinsam geht's besser“

Gemeinsam geht's besser

Dabei einigen sie sich auf fünf Regeln, die ihnen gemeinsam am wichtigsten sind. In der Klasse werden die Regeln dann vorgestellt. Sie können sie auch auf Plakaten gestalten, im Kunstunterricht illustrieren und in der Klasse aufhängen. Der Schülertext bietet weitere Informationen zum demokratischen Miteinander und kann zum Leseverständnis genutzt werden.



Arbeitsblatt 3
„Autogrammjäger“

Das Spiel „Autogrammjäger“ fördert die Kommunikationsfähigkeit und den Austausch untereinander. Jedes Kind bekommt Arbeitsblatt 3 und kann in der Klasse Autogramme sammeln.

Gute Zuhörer werden

Die Schülerinnen und Schüler finden sich anschließend wieder zu Paaren oder Kleingruppen zusammen. Sie können diese auslösen oder auch die Kinder zunächst selbst Partner wählen lassen. Später wird ohnehin getauscht, so dass verschiedene zusammenarbeiten. Beim Spiel „Der gute Zuhörer“ geht es um das genaue Zuhören. Zur Demonstration können Sie einen Kassettenrekorder (falls vorhanden) oder alternativ ein Smartphone mit Aufnahme-funktion mitbringen und die Gespräche in der Klasse unauffällig aufnehmen. Spielen Sie den Kindern die Aufnahme anschließend vor. Dabei bemerken sie, dass die Aufnahme genau das wiedergibt, was zu hören war. Diese Fähigkeit sollte auch ein guter Zuhörer beherrschen.

Die Kinder bestimmen, wer zuerst den „guten Zuhörer“ spielt. Dieser muss sehr genau aufnehmen, was der Sprecher erzählt. Dabei sollten sich die Kinder einander zuwenden und anschauen. Das Thema der ersten Runde kann zum Beispiel sein „Was ich gestern Nachmittag gemacht habe“.

Auf ein Zeichen hin wird die Aufnahme gestartet und der Sprecher beginnt. Nach einer Minute wird gestoppt. Der gute Zuhörer wiederholt jetzt möglichst genau, was er gehört hat – der Sprecher hört zu. Nach einer Minute wird gestoppt.

Besprechen Sie im Plenum:

- Wie war es, dem „guten Zuhörer“ zuzuhören?
- Wie gut haben die „guten Zuhörer“ aufgenommen?
- Wie war das Gefühl, wenn jemand so genau zuhört?

Spielen Sie mehrere Durchgänge in verschiedenen Konstellationen und zu unterschiedlichen Themen „Was ich gern an meinem Geburtstag machen möchte“, „Wer alles zu meiner Familie gehört“ usw. Sammeln Sie am Ende auf einem Plakat wichtige Beobachtungen zum guten Zuhören.

Ende

Um den Zusammenhalt in der Klasse und die Gemeinschaft zu stärken, können auch Bewegungsspiele eingesetzt werden. Beim „Pendeln“ bilden 8 bis 10 Kinder einen engen Kreis um das „Pendel-Kind“. Die „Kreis-Kinder“ stehen dicht beieinander, die Arme nah am Körper, die Hände in Brusthöhe. Das „Pendel-Kind“ macht sich ganz steif und lässt sich langsam fallen. Die „Kreis-Kinder“ federn es mit den Händen ab, so pendelt es sanft im Kreis hin und her. Seine Füße sollten die ganze Zeit an derselben Stelle – eng beieinander gestellt – bleiben. Ganz wichtig bei diesem Spiel ist, dass Sie die Kinder darauf hinweisen, dass sie vorsichtig und sanft miteinander umgehen und konzentriert da sind, um das Kind in der Mitte wirklich aufzufangen. Nur dann kann es sich vertrauensvoll „fallen lassen“.

Zum Abschluss der Einheit können Sie ein Wetterplakat mit vier Feldern an die Tafel hängen: Dunkle Wolken und Regen, leichte Bewölkung, Wolken-Sonne-Mix, strahlender Sonnenschein. Die Kinder dürfen die Unterrichtseinheit zum Abschluss bewerten und ihr Kreuz an die entsprechende Stelle der Wetterkarte machen.

Reflektieren Sie die Wetterkarte und die gesamte Unterrichtseinheit dann im Sitzkreis:

- Was hat dir am besten gefallen?
- Was hat dir nicht gut gefallen?
- Was hast du dazugelernt?

Impressum

DGUV Lernen und Gesundheit, Ich und wir, Dezember 2012

Herausgeber: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Mittelstraße 51, 10117 Berlin

Redaktion: Andreas Baader, Sankt Augustin (verantwortlich); Dagmar Binder, Wiesbaden

Text: Eva Susanne Schmidt, Mörfelden-Walldorf

Verlag: Universum Verlag GmbH, 65175 Wiesbaden, Telefon: 0611/9030-0, www.universum.de



Internethinweis



Arbeitsblätter



Arbeitsauftrag



Folien/
Schaubilder



Video



Didaktisch-
methodischer
Hinweis



Tafelbild/
Whiteboard



Lehrmaterialien