

Michael Seeger (Lenguas Vivas): Muntermacher und Lernspiele

Warum "Muntermacher"?

- ernste Spiele
- spielerisches Lernen
- Lernen mit Kopf, Herz und Hand
- Lernen mit allen Sinnen
- Koordination: Verknüpfung der beiden Gehirnhälften, Bildung von Synapsen; nutzbar für kognitives Lernen
- Übungen zur Belebung/Aktivierung sowie zur Beruhigung/Konzentration
- Intervalle, vor allem im Frontalunterricht:
"Unterbrechen wir den Unterricht, bevor es die Schüler tun!"
- Bewegte Schule



Übungen

FREIER RAUM

1. Fänger mit Hut: Zu Musik rhythmisch im Raum gehen, der Fänger versucht seinen Hut loszuwerden etc.

2. Paare-Passanten: freies Gehen im Raum, auf akustisches Signal suchen sich die TN einen Partner, mit dem sie eine (Sprach)Aufgabe erfüllen.

Hier: Stellt euch gegenseitig vor und fragt euch, was ihr von diesem Workshop erwartet. Anschließend **Fremdvorstellung**

zur Paarbildung kann man auch kommen mit:



3. Molekül: freies Gehen im Raum, der Leiter ruft eine Zahl (2 bis N); die TN gruppieren sich schnellstens zu Gruppen dieser Zahl, indem sie sich an den Händen fassen. Gesprächsaufgabe in den Kleingruppen

4. Ballabfrage: Namen, Einmaleins, D-Castellano-Vokabeln, TN, die Ball gefangen hatten, stellen neue Aufgabe und werfen nach Herstellung von Blickkontakt den Ball an einen anderen TN; Selbststeuerung der Gruppe; Frage auch durch Leiter möglich. Bsp. **Tiere**

STUHLKREIS

5. Rhythmus klatschen: je 2 x Schenkel, vor der Brust, über rechter Schulter, mit Aufstehen etc; TN ergänzen

6. ABC-Methode: Aussagen zum Thema nach dem Alphabet; Bsp: Was machst du in den Ferien: „Die ANDEN sind mein Reiseziel.“

7. Wie gefällt dir dein Platz? Frager in der Mitte; Antwort „gut“ – nichts geschieht; Antwort „schlecht“ – der Befragte muss mit dem rechten Nachbarn den Stuhl tauschen; Frager versucht dabei den freien Stuhl zu erwischen; Antwort „sehr schlecht“ – alle TN tauschen diagonal den Platz. Wer übrig bleibt ist der Frager.

8. Buzz-Reading (eine Massenmethode nach Butzkamm): Alle S. bekommen einen kurzen Text, entweder alle den gleichen oder nummeriert jeder einen anderen Abschnitt. Jeder liest seinen Text leise, aber artikulierend, vor sich hin (engl. „buss“ = das Stimmengewirr). Kombinierbar als „Lesen im Gehen“. Bei unterschiedlichen Texten kann ihn anschließend Nummer nach Nummer als gesamten Text im Plenum vorlesen.



9. ZIP – ZAP – ZUP: Leiter steht außerhalb des Kreises und ruft „ZIP“ – alle rutschen einen Platz nach Links; „ZAP“ – alle rutschen einen Platz nach Rechts; „ZUP“ – alle tauschen die Stühle

10. Entspannung/Körperwahrnehmung: Schweigeminute, Puls fühlen, Selbstmassage, Atem spüren; aufrechte, gesunde Körperhaltung, Becken nach vorne gekippt, Schultern zurück, Kinn runter, Knie im rechten Winkel, Füße stehen leicht gegrätscht mit der ganzen Fläche am Boden, Hände liegen auf dem Oberschenkel Schweigen, Brille ab, Gesicht mit geschlossenen Augen in die Hände legen, mit 2 Fingern Augäpfel nach Außen massieren, Brauen nach Außen ausstreichen, Puls an Hals fühlen und zählen, Atem spüren etc. Die auf den Körper gelenkte Aufmerksamkeit macht den Kopf frei für nachfolgende Konzentration.

11. Memorieren im Mönchsgang: Wir geben den Schülern eine Vokabelliste oder lassen sie individuell selbst eine erstellen; die Klasse verlässt den Raum und geht im Mönchsgang – bei totaler Ruhe – durch das Gebäude, den Hof und prägt sich dabei die Vokabeln ein.

[PLENUMS-SITZORDNUNG MIT TISCHEN]

12. Kommando Bimberle: Spielleiter gibt Kommandos mit Wort und Geste, TN führen Kommando nur dann aus, wenn Spielleiter „Kommando“ gesagt hat. Spielleiter versucht die TN irrezuführen, z.B. indem er sagt „Kommando flach“, dabei aber seine Hände zu „hoch“ hebt:

Gängige Kommandos:

- **Bimberle** Zeigefinger klopfen alternierend auf den Tisch
- **Fingerlein** wie Bimberle nur mit kleinen Fingern
- **flach:** Hände flach auf den Tisch
- **Faust:** Fäuste auf den Tisch
- **Bock:** gespreizte Finger auf den Tisch
- **Doppelbock:** s.o. zweistöckig
- **Ellenbogen:** beide Ellenbogen klopfen auf den Tisch
- **hoch:** beide Hände in die Höhe

Spielleitung an S. übergeben]

STUHLLABYRINTH (geht nicht im Freien)

13. Geheim-Weg klatschen: 1 TN geht raus. Ein anderer geht einen Hindernisweg kreuz und quer durch den Raum, über Tisch und Bänke; der Weg endet in einer Abschlusshandlung (Fenster schließen etc.). Der TN draußen wird reingeholt und durch Klatschen (laut, wenn Weg richtig, verstummen, wenn Weg falsch) den Geheimweg lang geführt bis zur Abschlusshandlung.

FREIER RAUM

14. Glasscheibe/Spiegel: Bewegungen simultanisieren, als wenn zwischen den Partnern eine Glasscheibe wäre, Hände flach so dicht wie möglich aneinander, aber nicht berühren; extraverbal wird vereinbart, wer führt und wer den Bewegungen des Führers folgt.



15. Rückenpost (D – Castellano): Wort in Spanisch in Großdruckbuchstaben mit dem Finger auf den Rücken des Partners schreiben – Partner schreibt das Wort auf Deutsch (kurze Wörter wählen: „PAN“ – „BROT“)

16. Rechenpantomime: Partner stehen hinter einander. Der vordere zeichnet mit dem Finger eine Rechenaufgabe in die Luft, der hintere tritt nach vorne und zeichnet seine Lösung in die Luft.

STEHKREIS

17. Schilfrohr im Wind: Entspannung/Ruhe/Sensibilität: Der Leiter steht in der Mitte, die Klasse dicht um ihn im **Pulk**, so dass jeder mit seinen Nachbarn sanften Körperkontakt hat. Alle schließen die Augen. Der Leiter macht ganz langsame leichte Bewegungen. Die Klasse nimmt die Bewegung auf (links-rechts-vor-zurück). Wenn diese Übung ohne Chaos und Gelächter funktioniert handelt es sich um eine hervorragende Lerngruppe, mit der man **alles machen kann!**

18. Energiebringer / Spannung: Stehkreis, mit Klatschen wird ein Impuls weitergegeben; Körper-drehung von der Impulsannahme zur Impulsweitergabe um 180° zur Unterstützung der Weitergabe. **Variante:** Impulsklatschen durch lautes „Ja“ unterstützen; **Variante:** Statt Weitergabe Doppelklatschen an den Impulsgeber (ohne Körperdrehung!!); Richtung wird geändert. TN wählen schnell diese Variante; deswegen „vertrocknet“ der dem Spielleiter gegenüberstehende Halbkeis >> Start dorthin delegieren.

KINO

19. Entspannung: „Platte putzen“ („format:\gehirn“) Vorbereitung wie bei „Körperwahrnehmung“; der Leiter sagt „Mathematik“ und die TN rufen laut beim Ausstreichen der Augäpfel nach Außen „weg!“. So lässt man Fächer, Pflichten etc wegputzen. Disziplinierte Gruppen dürfen selbst Themen/Personen „wegschicken“. Danach sind die S. frei für konzentrierte Phasen.

20. Begriffslotto: Bis 20 TN „3 aus 5“ ab 20 TN „3 aus 6“: Vorbereitung durch Zahlen. Von den angebotenen Zahlen wählen die TN drei aus und kreuzen sie an. Wer alle drei richtig hat, hat gewonnen; bei mehr als 1 Sieger – Stechen. Begriffe: 5/6 aus dem Unterrichtsthema werden per Folienschnipsel oder per Computerprojektion gezeigt, die TN wählen drei aus. Während der Präsentation und der Auswahl sowie während der Auflösung wiederholt der Leiter suggestiv Inhaltliches zu den Begriffen. Die TN konzentrieren sich auf das Gewinnen und haben Spaß daran, unbewusst lernen/wiederholen sie. Preis für den Sieger. Chance des Glücks, es gewinnt mal nicht der Leistungsstarke wie meist.

STEHKREIS

21. Museumsmethode: Ein zum U-Gegenstand passender Gegenstand wird im Stehkreis hinter dem Rücken still weiter gegeben und befühlt; danach in die Mitte gelegt; jeder TN sagt etwas Spontanes zu diesem Gegenstand: Impuls zur Thema-Eröffnung



22. Gordischer Knoten: Gruppe steht in engem Kreis, die Hände nach Oben-Vorne, die Augen geschlossen; auf Kommando geht jeder TN nach Innen und greift rechts und links zwei andere Hände, Augen auf, TN versuchen in Kooperation den Knoten zu lösen.

[Sprechübung „Hottentottenstottertrottelmutter“ – gemäß Arbeitsblatt]

STUHLKREIS

23. Dschungelalphabet: Gruppe steht auf Stühlen im engen Kreis. Aufgabe: Sortieren nach Alphabet Vorname/Nachname, Alter, Geburtsmonat, Himmelsrichtung des Wohnortes etc.

24. Peter – Paul: Rhythmisches Klatschen im Stuhlkreis; nur bei Fingerzeig darf gesprochen werden, Klatschen der ganzen Klasse geht weiter, wer dran kommt und aus dem Rhythmus kommt, wird zur Nr. 1; Ziel ist es, Position „Peter“ zu erreichen. Eingangsmoderation: „Peter hat seinen Hut verloren, Peter hat ihn nicht, 12 hat ihn.“ „12 nicht – 7“; „7 nicht Paul“ etc.

25. Daumenuhr als Stimmungsbarometer: Häufig ist zu Beginn, gerade am Nachmittag, ist die Stimmung gedrückt; sie kann durch unsere Muntermacher gehoben werden. (12 Uhr = super; 3 / 9 Uhr = durchschnittlich; 6 Uhr = miserabel)



Vokabelliste für Nr. 11 „Mönchsgang“

<p>der Käse</p>		<p>Bei all diesen Übungen gilt: Nur wenn ich davon überzeugt bin, kann ich sie authentisch mit meinen Schülern durchführen. Die Übungen sind altersunabhängig; sie haben sich auch in der Arbeit mit Erwachsenen bewährt!</p> <p>Also, setzen wir es um, am besten gleich morgen:</p> <p>Man muss nicht nur können, man muss auch anwenden, man muss nicht nur wollen, man muss auch tun.</p> <p style="text-align: right;">J.W. Goethe</p> <p>Weitere Infos: www.michaelseeger.de/py/munter.htm www.heide-walb.de/fortb/munterwal.htm http://seeger.llvv.org</p>
<p>die Apfelsinen</p>		
<p>das Brot</p>		
<p>die Trauben</p>		
<p>der Schinken</p>		
<p>die Milch</p>		
<p>der Salat</p>		
<p>die Tomaten</p>		