

Einstiegsideen

Lehrerinformation



1/3

Arbeitsauftrag	<ol style="list-style-type: none"> 1. Den SuS wird ein leeres Klassenrad verteilt. Darauf setzen sie für jede/-n Mitschüler/in ein Kreuz und benennen es mit dem entsprechenden Namen. Das Blatt wird mit dem Namen angeschrieben und der LP abgegeben. 2. Sammlung: Gemeinsam wird ein Kreisspiel mit den Namen gespielt. 3. In einem zweiten Spiel erkennen die SuS Andersartigkeiten innerhalb der Klasse. Die LP lässt die Kinder nach verschiedenen Kriterien Gruppen bilden.
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder werden für den Themenkomplex „Migration – Fremdsein – Vorurteile“ sensibilisiert. • Sie lernen ihre Andersartigkeit innerhalb der Klasse verstehen. • Die SuS lernen, dass Andersartigkeit immer von der jeweiligen Definition abhängt und natürlich ist.
Material	<p>Kopien: Klassenrad Spielbeschreibungen für die LP Farbiger Wollfaden Evtl. Karten mit den Angaben zu Einteilungen</p>
Sozialform	<p>EA Plenum</p>
Zeit	<p>30'</p>

Einstiegsideen

Spielbeschreibung und Arbeitsblatt



2/3

Aufgabe:

Lest die Beschreibungen gut durch und spielt anschließend beide Spiele.

Spiel 1: Namen und Adjektive:

- SuS sitzen im Klassenkreis.
- LP hält einen farbigen Wollknäuel in der Hand und wirft ihn einem Kind zu. Gleichzeitig wird das Kind mit dem Namen und mit einem Adjektiv aufgerufen, welches zum Kind passt. (z.B. Martin der Schnelle).
 - Es kann noch erschwert werden, wenn das Adjektiv mit dem ersten Buchstaben des Namens beginnen muss (z.B. Martin der Mutige).
 - Tipp: LP beginnt mit einem Kind, welches bei Interaktionsspielen eher gemieden wird.
- Der Wollknäuel wird in derselben Weise vom Kind weitergegeben, bis die ganze Klasse ein Stück Wolle in der Hand hält.
 - Es entsteht ein Klassennetz, welches die Gemeinschaft symbolisiert.

Input der LP am Ende des Spiels:

- Wir alle sind anders (siehe Unterscheidung mit den Adjektiven). Jeder ist einzigartig und hat seine speziellen Talente und Fähigkeiten und es braucht jeden, damit die Gemeinschaft funktioniert.
- Wir unterscheiden uns aber auch durch: Grösse, Alter, Augenfarbe, Herkunft etc. Aufgrund solcher geringen Unterschiede werden Menschen oft beurteilt und eingestuft.

Spiel 2: Andersartigkeit in der Klasse erkennen:

- Die Klasse wird nach verschiedenen Kriterien eingeteilt. Die Lehrperson leitet dabei an und die Schüler/-innen stellen sich in Reihen oder Gruppen auf:

Beispiele:

- Augenfarben: braun / blau / grün / grau
- Grösse: entsprechend der Klasse ca. 5 Grössen notieren
- Alter: entsprechend der Klasse Alterskarten vorbereiten
- Muttersprache: entsprechend der Klasse Sprachkarten vorbereiten
- Konfession: Christentum / Judentum / Buddhismus / Hinduismus / Islam / ...
- Herkunftsland
- Lieblingsfach
- Hobby
- - ...

Einstiegsideen

Spielbeschrieb und Arbeitsblatt



Dein Klassenrad

Setze im Klassenrad für alle deine Mitschüler und Mitschülerinnen ein Kreuz und schreibe den Namen dazu. Es geht dabei um die Distanz, die du zu einer Person hast. Je näher dir eine Person ist, desto weiter innen in den Kreisen setzt du dein Kreuz. Mitschüler/-innen, die du nicht so gut magst oder die du vielleicht einfach nicht gut kennst, setzt du weiter aussen im Kreis.

Bitte sei ehrlich und setze die Kreuze wahrheitsgemäss.

Wenn du fertig bist, kannst du das Blatt in der Mitte falten und deinen Namen draufschreiben. Gib es nun der Lehrperson ab.

