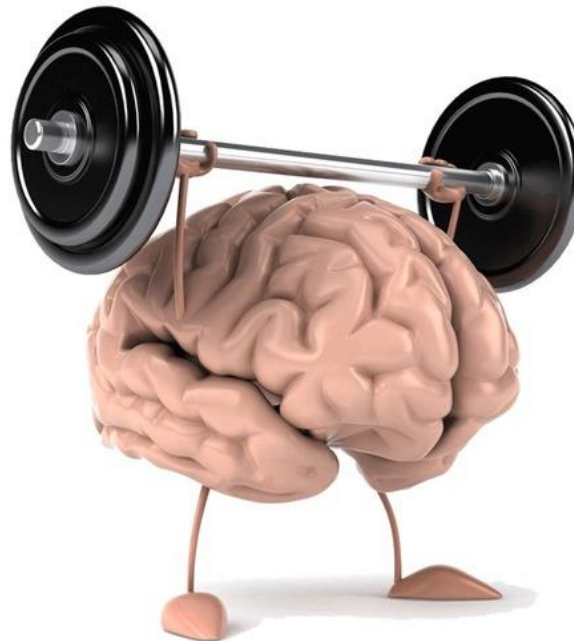




Congresso Brasileiro
de Professores de Alemão
Brasilianischer Deutschlehrerkongress

Gehirnaktivierende Übungsformen



Wiederholung: Wie?

Spielerisch – Spaß im Vordergrund – **Aktiv**

Motivation darf nicht „getötet“ werden!!

Wie?



1. Motivierte Lehrkraft 2. gute Materialien, die den Spaß am Lernen fördern

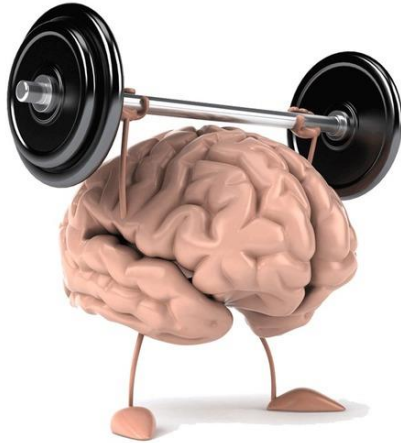
- Limbisches System: Neugier, Freude, **Tatendrang**, Erfolgserlebnis (Dopamin)
- Aufmerksamkeitsspanne (≈ 10 Min.): Einführen, ausprobieren, spielerisch wiederholen
- Berücksichtigung der Interessen der Lernenden: Themen, Spiele, Malen, Basteln, Sticker (-> Paul, Lisa & co.)
- **Bewegung** -> Sauerstoff

Das Wichtigste:

Lehrkraft, der der Unterricht Spaß macht!



Gehirnaktivierende Übungsformen



Was trainiert das Gehirn?

- Rätsel
- Spiele
- Projekte
- Musik
- **Übungen mit Bewegung, die beide Seiten des Gehirns aktivieren**

In der Regel ist bei jedem Menschen eine der beiden Gehirnhälften dominant -> keine Vorteile bei links oder rechts Dominanz -> Ziel: beide Seiten aktivieren

Bei kleinen Kindern sind die beiden Hirnhälften noch ausgeglichen -> u.a. durch Schule entwickelt sich die Dominanz -> mehr Aktivität in die Schule bringen

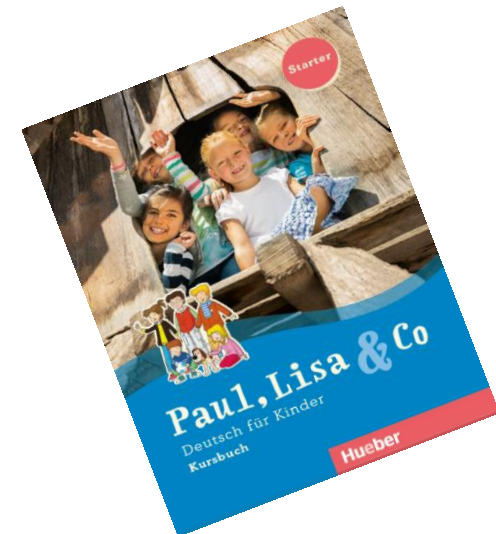
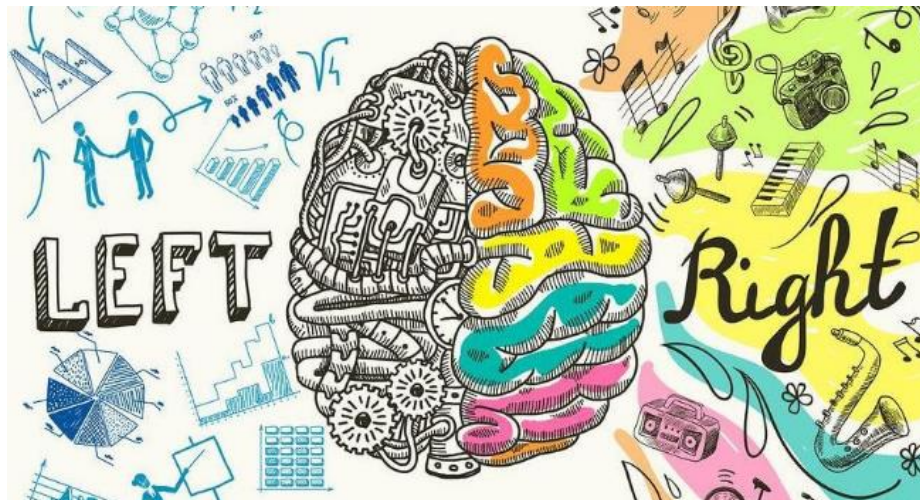
Die strenge Trennung der Hirnhälften ist überholt! Sie sind über den Balken miteinander verbunden -> trotzdem gibt es Tendenzen, so zum Beispiel:

Links

Sprache
Kartenspiele
Rätsel
Sudoku

Rechts

Intonation
Malen
Basteln
Musik



Einstiegstest: (im Internet zusätzlich: <http://quiz.sueddeutsche.de/quiz/2081640111-hirndominanztest>)

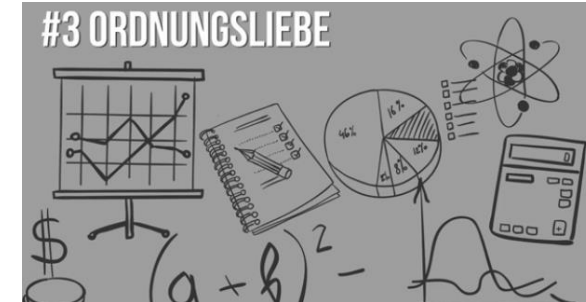
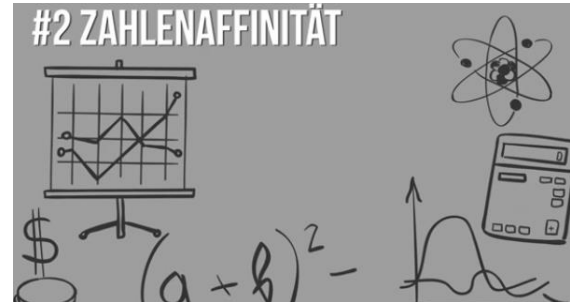
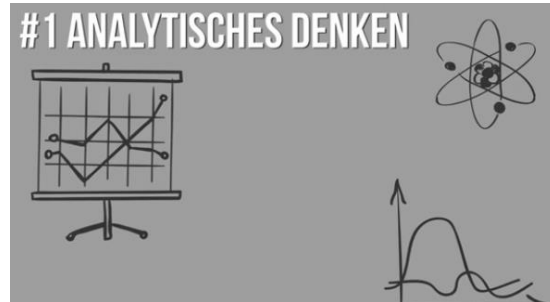
Falten Sie jetzt alle ohne zu überlegen Ihre Hände ineinander und lassen Sie sie so liegen



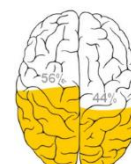
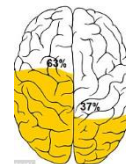
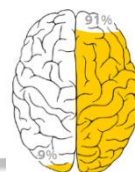
Welcher Daumen liegt bei Ihnen oben? Schauen Sie auch nach Ihren Nachbarn!

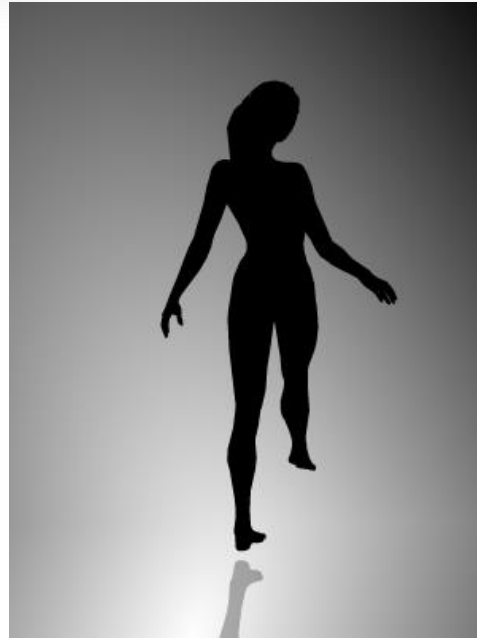
Rechtshänder: Liegt der rechte Daumen oben, gibt gerade die linke Hirnhälfte den Ton an, liegt der linke oben ist es die rechte Hälfte. Jeder Mensch unterliegt mal dem einen mal dem anderen Kommando, tendiert aber generell zu einer der beider Seiten.

Rechter Daumen oben -> linke Gehirnhälfte aktiver



Linker Daumen oben -> rechte Gehirnhälfte aktiver





Dreht Sie sich im Uhrzeigersinn, geben Sie ihrer rechten Gehirnhälfte den Vorzug und Sie sind damit eher kreativ, intuitiv und emotional. In ihrem Kopf überwiegen die Bilder.

Dreht sie sich gegen den Uhrzeigersinn, dominiert Ihre linke Gehirnhälfte, was Sie eher zum strukturierten, logisch-analytischen Denker macht. In Ihrem Kopf überwiegen Zahlen und Buchstaben.

Schaffen Sie es, dass sie die Richtung wechselt?

(Tipp: Fokussieren Sie Ihren Schatten – plötzlich dreht sie sich in die andere Richtung...)



1. Alphabetisches Aufstellen (Reden, Bewegen, Buchstaben abrufen)

Starten wir!

9 Alle im Kurs. Stellen Sie sich alphabetisch auf.

- ◆ Ich heiße Antonio. Und du?
- Mein Name ist Bea.





2. Bewegtes Buchstabieren

Wortfelder, Wortschatz der letzten Woche, Kennenlernen

Rechts: Koordination der Arme, Bewegung; Links: Koordination der Sprechwerkzeuge, Abruf der Vokabeln, Abruf Schreibweise



e zur Seite = Vokal



Arme nach oben = Konsonant



Klatschen = Umlaut

heute: Namen oder Obstsorte





3. Aktivitäten-Ball

Starten wir!

10 Ja, das kann ich ... Schreiben Sie Ihre Hobbys auf Karten und kleben Sie die Karten auf ein Poster.



11 Alle im Kurs. Spielen Sie mit dem Ball. Fragen und antworten Sie. Zeigen Sie auf das Poster.

- ◆ Was sind deine Hobbys?
- ◆ Ich höre gerne Musik.



4. Aktivitäten Pantomime

Schreiben Sie jeder zwei Aktivitäten (Verben) auf einen Zettel, legen Sie ihn umgedreht auf den Tisch. Jeder zieht jetzt eine Karte und „spielt“ seine Aktivität.

Spielt Pantomime.



Beste Freunde



5. Aktivitäten-Pantomime mit Geschichte

Jeder Lernende beschreibt einen möglichen Tagesablauf -> schriftlich
Jeweils 2 TN bilden ein Paar -> der erste liest seinen Tagesablauf vor, der andere „spielt“ die Aktivitäten pantomimisch

Beispiel

Der Wecker klingelt und du wirst wach.
Steh aus dem Bett auf.
Geh ins Bad und putze dir die Zähne.
Geh in die Küche und esse deine Müsli.
Zieh deinen Schlafanzug aus und zieh dich an.
Hol deinen Rucksack.
Zieh deine Jacke an.
Zieh den Rucksack auf.
Geh aus dem Haus in Richtung Schule.





6. Wahre/falsche Geschichte/Aussage (Binnendifferenzierung) -> Kinder finden die Erlaubnis zu lügen, meist toll.

Schritte International neu

↩ D3 Ihr Tag

Schreiben Sie vier Informationen über sich. Eine Information ist falsch. Lesen Sie Ihre Informationen vor. Die anderen raten. Was ist falsch?

Ich stehe um sechs Uhr auf.
Am Vormittag lerne ich Deutsch.
Am Nachmittag räume ich auf.

- ◆ Ich glaube, du stehst nicht um sechs auf.
- Falsch. Ich stehe um sechs auf.
Auch am Wochenende.
- ▲ Aber du räumst nicht am Nachmittag auf.





7. Wen suche ich?

Vervollständigen Sie den folgenden Satz:

Ich habe in meinem Leben unter anderem auch

Geben Sie den ausgefüllten Zettel dem Kursleitenden, der die Zettel nun verteilt (bitte nicht den eigenen behalten) -> Suche: Haben Sie ...?

A3 Was wollten Sie früher werden?

a Machen Sie Notizen zu den Fragen.

- 1 Was wollten Sie als Kind / mit ... Jahren werden?
- 2 Was wollten Sie als Jugendliche/Jugendlicher werden?
- 3 Was machen Sie jetzt?

b Schreiben Sie. Sammeln Sie die Texte ein und verteilen Sie sie neu. Lesen Sie und raten Sie: Wer hat das geschrieben?

1 Astronaut
2 Musiker

als mit	Kind
	Jugendliche/Jugendlicher
	11 (Jahren)

Schritte international neu

Alternative mit vorbereiteten Zetteln (je 2 Lernende haben den gleichen Zettel), z.B. Monate

10a

Spielt das Partnersuchspiel.





8. Vorbereitetes Bingo

Schritte International neu

Spiel: Bingo – Wer kann was wie gut?

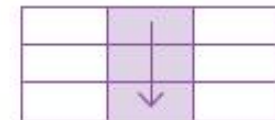
Fragen Sie im Kurs und notieren Sie die Namen.

Wer hat zuerst vier Personen in einer Reihe?

sehr gut	gut	nicht so gut	gar nicht
Fahrrad fahren	Kuchen backen 	schwimmen	singen 
reiten 	stricken	jonglieren 	kochen
tanzen	einen Handstand machen 	Französisch sprechen	Klavier spielen 
malen 	Ski fahren 	Tennis spielen 	fotografieren 

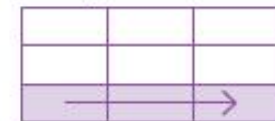
Möglichkeit 1:

senkrecht



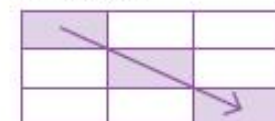
Möglichkeit 2:

waagrecht



Möglichkeit 3:

diagonal





9. Alternative zu Gruppen-Bingo – Magst du? (10 Minuten)

Jeder schreibt einen Zettel mit der Überschrift „Magst du?“ (Kennst du? Isst du? Etc.)

Magst du?

-
-
-
-
-

Jeder notiert 4 oder 5 (je nach Zeit) Gegenstände, die er selbst mag. Nun muss jeder 4 oder 5 andere im Raum finden, die das gleiche mögen. Die Person, die am schnellsten unterschiedliche Personen gefunden hat, die jeweils einen der Gegenstände/Dinge/Gefühle auch mögen – ruft wiederum Bingo und hat gewonnen. Es muss nicht auf dem Zettel des anderen stehen!



10. Alle die ... (5 -10 Minuten)

Eigentlich Sitzkreis (Stuhlzahl = Zahl der Personen -1)

Ablauf: Alle sitzen im Kreis, ein KT steht in der Mitte.

KT in der Mitte sagt an: „Ich suche alle, die ... mehr als zwei Geschwister haben!“
Alle, auf die das zutrifft, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Der KT aus der Mitte versucht auch einen Platz zu bekommen.

Der KT, der übrig bleibt, sucht neue „Besonderheiten“. („Ich suche alle, die heute gute Laune haben...“)

Ziel: Die KT lernen sich besser kennen, die Bewegung lockert die Atmosphäre,
Einüben von Relativsätzen



Was ist Ihre Lieblingsübung?

Fertigen Sie eine Beschreibung Ihrer Lieblingsübung an und stellen Sie sie dann vor!



11. Der Reporter (ca. 20 Minuten)

Bilden Sie Gruppen á 4 Personen, verfassen Sie schriftlich (leserlich!) eine kurze „Reportage“ über diesen Workshop (ca. 5 Sätze) – geben Sie Ihren Text der nächsten Gruppe, die ihn vortragen muss - Ansprach der rechten Gehirnhälfte (Intonation) – wählen Sie die „Variante“

- flüstern, aggressiv, sehr fröhlich, betrunken
- wie ein Computer, ein Sportreporter
- wie ein Politiker, Pfarrer, Hochzeitsredner
- nach 10 Tassen Kaffee
- traurig, mit Liebeskummer/Weltschmerz



Einfache Alternative

Beste Freunde

d Sprecht mit verschiedenen Emotionen. Die anderen raten: Welches Adjektiv passt?

1. Wo bist du denn?
2. Ja, wirklich.
3. Warum?
4. Nein danke.

traurig • sauer • unfreundlich • nett • neugierig • genervt • lustig

d Sprecht zu zweit. Sprich die Sätze mit verschiedenen Emotionen.
Deine Partnerin / Dein Partner rät: Welches Adjektiv passt?

1. Wo bist du denn?
2. Ja, wirklich.
3. Warum?
4. Nein danke.



traurig • sauer • unfreundlich •
nett • neugierig • lustig



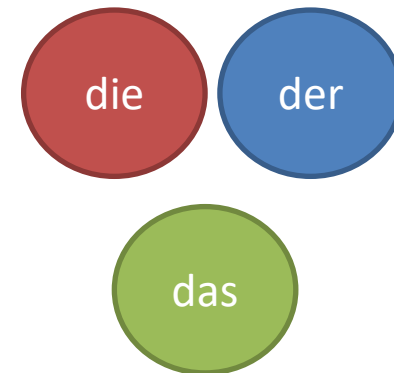
12. Schenk mir bitte ein Wort (je nach Gruppe)

Bereiten Sie 6 leere Zettel vor. Nehmen Sie die Zettel und einen Stift, laufen Sie durch den Raum und suchen Sie sechs Personen, die Sie um ein Wort bitten: „Schenkst du mir bitte ein Wort“ -> „ Ja, gerne“ -> ein Wort wird auf den Zettel geschrieben, gefaltet und verschenkt. Wer 6 Wörter hat, setzt sich hin und betrachtet seine Zettel -> in der Regel sehr nette Wörter -> Dopamin + Sauerstoff -> aus den Wörtern könnte man eine Geschichte machen





13. Der der-die-das Kreis (A1)



Die Lernenden entscheiden, welcher Artikel der richtige ist
Fernsehsendung: 1, 2, oder 3 ob du wirklich richtig stehst, siehst
du wenn das Licht angeht ...



14. Methode „Abstand nehmen“ – Kennenlernen der Vorlieben der Lernenden

Ich stehe
weit
entfernt,
weil

Projekte

Ich stehe
näher, weil

Ich stehe
ganz nah,
weil



15. Adlerauge

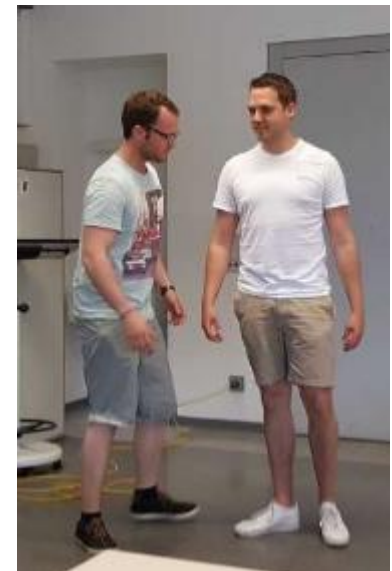
Die Lernende stellen sich in zwei Reihen (A und B) gegenüber. Jeder schaut sein Gegenüber genau an und merkt sich möglichst viele Einzelheiten.

Auf ein Zeichen des Spielleiters drehen sich die Lernenden A um, die Lernenden B verändern an sich drei Dinge, z. B. Scheitel auf der anderen Seite, Ring an einem anderen Finger, Körperhaltung verändert.

Nach kurzer Zeit (Ansage der Lehrkraft/Spielleiter) drehen sich die Lernenden A wieder um und versuchen, die drei Veränderungen festzustellen.

Nach der Auflösung erfolgt der Rollentausch.

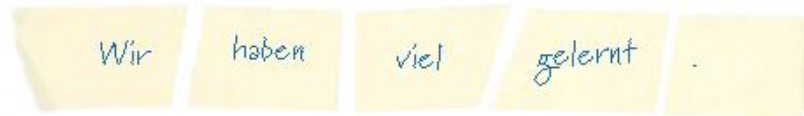
-> Beobachten, Sprechen, Bewegen



16. Lebendige Sätze

C5 Spiel: *Lebende Sätze*

a Schreiben Sie Sätze im Perfekt. Machen Sie Kärtchen.



b Suchen Sie Ihre Partner. Bilden Sie Sätze.



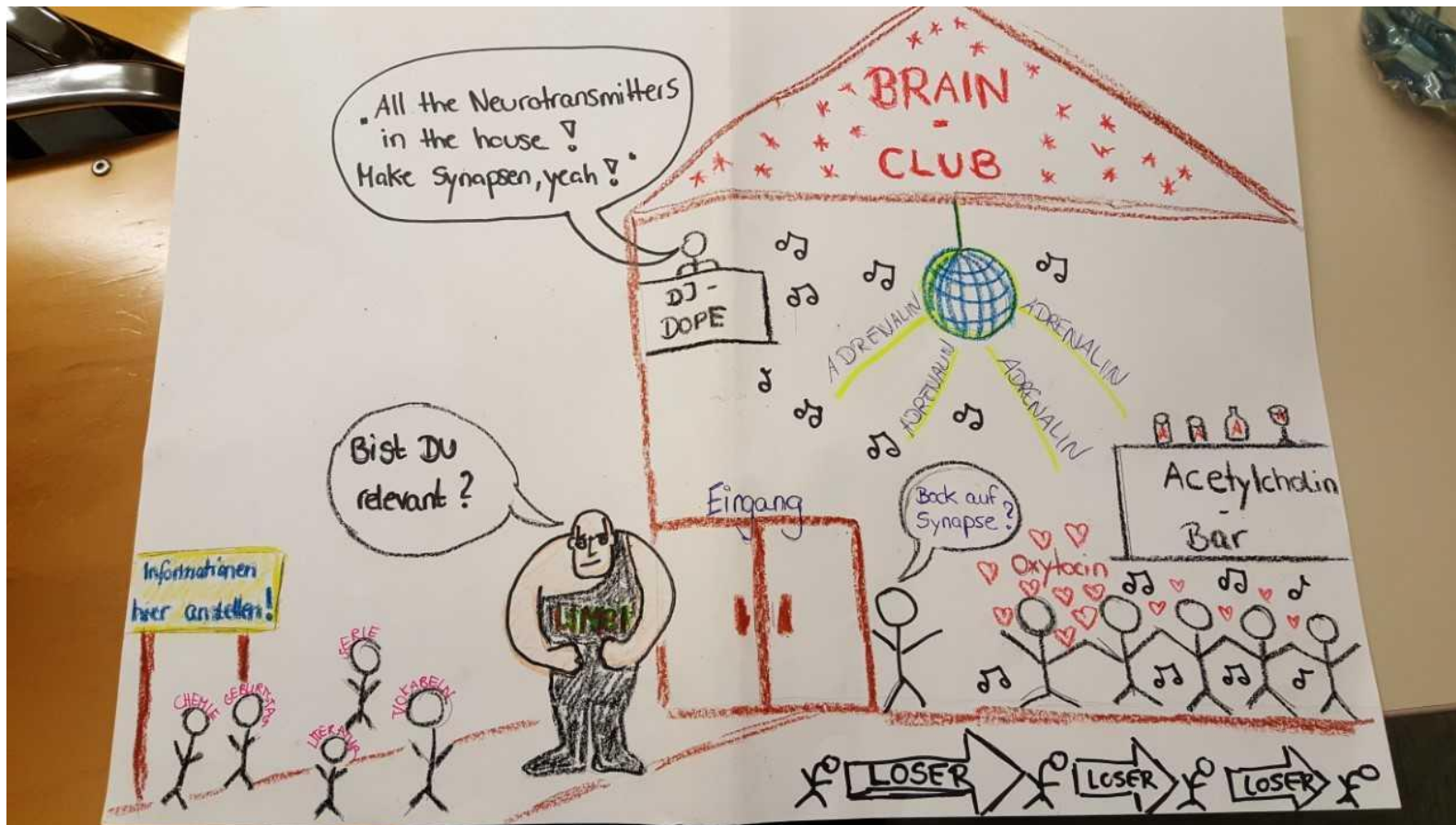
Starten wir!

13 In Gruppen. Schreiben Sie einen Satz mit *müssen* auf Karten (1 Wort = 1 Karte).

Mischen Sie die Karten. Jeder nimmt eine Karte und sucht seine Position. Spielen Sie dreimal.



17. Poster als Zusammenfassung malen lassen (hier Lernen)





18. Der Kutscher (in Deutschland bei Hochzeiten häufig)
Für das Spiel sind zehn Rollen zu vergeben:

4 RÄDER (Karosse links, rechts, vorne, hinten), 2 PFERDE,
1 KÖNIGIN, 1 KÖNIG, 1 DIENER und 1 KUTSCHER.

Alle Mitspieler sitzen. Jedes Mal, wenn eine der oben genannten Rollen im Märchen, das die Lehrperson vorliest, erwähnt wird, erhebt sich der Rolleninhaber und geht eine Runde um seinen Stuhl und setzt sich wieder hin (bei Platzmangel wird nur aufgestanden und wieder gesetzt).

Das Märchen:

„Die Königin sagt zu König: „lass uns einen Ausflug machen!“ Also sprach der König zum Kutscher: „Hole die Karosse heraus und spanne die Pferde an!“ Als der Kutscher die Pferde vor die Karosse gespannt hatte, nahmen der König und die Königin in der Karosse Platz und der Diener neben dem Kutscher auf der Kutscherbank. Da sagte der König: „Kutscher“ – „Kutscher“, lass die Pferde antraben!“ Das rechte Pferd setzte sich sogleich in Bewegung, während das linke Pferd sich erst nach einem Peitschenhieb des Kutschers in Bewegung setzte. Der Diener rief entsetzt: „Musste das sein!“ Die Karosse polterte über den steinigen Weg. Da sagte die Königin zum König: „Sage dem Kutscher, er möge langsamer fahren!“

Er, der König sprach zum Kutscher: „Mein lieber Kutscher, lass die Pferde langsamer laufen, die Karosse schaukelt zu sehr und er Königin und dem Diener wird sonst übel.“ Der Kutscher zügelte die Pferde und schüttelte den Kopf über den empfindlichen Diener. Doch plötzlich schlug das rechte Vorderrad der Karosse in ein tiefes Loch, und die Königin, der König und der Diener erschraaken. Die Karosse drohte umzustürzen, jedoch die schnelle Reaktion des Kutschers verhinderte ein Umstürzen der Karosse, denn der Kutscher hatte die Pferde voll im Griff. Das sprach der König zum Kutscher: „Ach du mein lieber Kutscher, das hast du gut gemacht!“ Bei diesem Vorfall hatte die Vorderachse der Karosse einen Knacks bekommen, jedoch konnten der Kutscher, der Diener, die Königin und der König die Fahrt fortsetzen. Nach einer guten Stunde Fahrt in der Karosse sagte die Königin: „Lass uns umkehren!“ Der König befahl dem Kutscher und dem Diener: „Kutscher, mein lieber Kutscher und mein Diener wir drehen um!“ Und der Kutscher wendete die Karosse. Doch plötzlich kam ein Gewitter auf und der König sagte zum Kutscher: Lass uns in den nahegelegenen Gasthof einkehren, denn die Königin und der Diener haben Angst vor Gewitter.“ Der Kutscher steuerte darauf mit der Karosse den Gasthof an. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann sitzen sie da noch heute: der König, die Königin, der Diener, der Kutscher, die Pferde, das rechte und das linke Vorderrad, das linke und das rechte Hinterrad.“



19. Das Wortarten-Spiel

Die Lehrkraft nennt ein Wort, z.B. „Schulhaus“ oder „hüpfen“ oder „fröhlich“.
Je nachdem ob es sich um ein NOMEN, ein VERB oder ein ADJEKTIV handelt, führen die Schüler folgende Bewegung aus:

- bei NOMEN: die Lernenden stellen sich hinter ihren Stuhl
- bei VERBEN: die Lernenden setzen sich auf ihren Stuhl
- bei ADJEKTIVEN: die Lernenden gehen einmal um ihren Stuhl herum.



20. Dreh ein Video (je nach Zeit)

Drehen Sie in der Gruppe (ca. 4-5 Personen) ein 30-Sekunden-Video über die Übungsform, die Ihnen am besten gefallen hat!



Schritte International neu



Fragen? Anregungen?



Download:

www.marionneurodidaktik.wordpress.com

Downloads Brasilien

Passwort: Curitiba