



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN

Inklusion?

Do it yourself!

**Materialvielfalt
im inklusiven Unterricht**



„Jeder ist ein Genie!
Aber wenn du einen Fisch
danach beurteilst,
ob er auf einen Baum klettern kann,
wird er sein Leben lang denken,
er sei dumm.“

Albert Einstein

Liebe Lehrpersonen,
liebe Pädagog:innen,
liebe Studierende,
liebe Alle,

die Diversität unserer Gesellschaft bildet sich auch im Schulalltag ab. Deshalb müssen Lehrkräfte für inklusives Unterrichten sensibilisiert werden, um Vielfalt und Heterogenität im Klassenzimmer zu unterstützen und so allen Lernenden die gleichberechtigte Teilhabe am Unterrichtsgeschehen zu ermöglichen.

Eine heterogene Schüler:innenschaft braucht vielfältige Lehr-Lern-Materialien. In unserem Projekt „*Inklusion? Do it yourself!*“ stellen wir Ihnen zahlreiche Materialien vor, die Sie mit wenig Aufwand selbst erstellen können. In Rücksprache mit Regel- und Sonderschulpädagog:innen haben wir die unten aufgeführten Bastelanleitungen, Nutzungsszenarien und Anwendungsideen für Sie zusammengestellt. Denn kennen Sie beispielsweise die vielfältigen didaktischen Verwendungsmöglichkeiten von Geräusch-/Klangdosen oder von Fühlkarten?!

Einige der Materialien wurden unter <https://lehrermarktplatz.de/> veröffentlicht und stehen Ihnen kostenlos zum Download bereit (Stand: 12.04.2021). Diese Materialien sind im Folgenden gekennzeichnet.

Viel Spaß beim Nachmachen!

Tina Czaja

Dieses Projekt entstand in Kooperation zwischen Tina Czaja, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung (ZLSB) der Technischen Universität Dresden (TU Dresden), und Mona Mergemeier, Sonderpädagogin, Universität Rostock. Ein großer Dank gilt Rolaine Gatmaitan, Anja Weitzmann und Anne Sophie Neubert für ihre tatkräftige Unterstützung bei der Umsetzung der Broschüre.

Inhaltsverzeichnis

Auditive Materialien	1
Geräusch-/Klangdosen	1
Klangballons	3
Stille Post	4
Klangrechnen	5
Hund & Knochen	6
Taktile Materialien	7
Fühlkarten	7
Tastsäckchen	9
Visuelle Materialien	13
Formenpuzzle	13
Größen sortieren	14
Spinnennetz	15
Was hat sich verändert?	16
Mathematische Förderung	17
Spinnenbeine zählen	17
Klapp mich weg!	19
Schlüssel-Schloss-Prinzip	20
Klappenspiel	21
Additionshilfe	23
Rechenmauern	24
Geometriebrett	25
Mathemarienkäfer	27

Deutsch als Zweitsprache (DaZ)/Deutsch als Fremdsprache (DaF)	29
Becher stapeln	29
Buchstabeneimer	31
Silbenteppich	33
Silbenlöffel	35
Bild-Wort-Paare	36
Bild-Wort-Domino	37
Buchstaben-Match	39
Unterstütztes Schreiben	40
Visualisierung	41
Beschriftung der Schränke im Klassenzimmer	41
Uhrzeit/Zeitdauer	42
Fahrplan	43
Klassenregeln	44
Gestützte Kommunikation	45
Bildergeschichte	45
Gefühlskarten	47
Gefühlstafel	49
Inklusion und Digitalisierung	50
Inklusive Lehr-Lern-Apps	50
Gemeinsam digital lernen und arbeiten	53
Nutzungshinweise	54
Nachwort	55
Impressum	56

Geräusch-/Klangdosen

Man benötigt

leere Filmdosen
Sticker/Permanentmarker
verschiedene Inhalte
wie bspw.:
Reis
Büroklammern
Münzen
Smarties
Nudeln
kleine Würfel
optional: ein Holzbrett



So wird's gemacht

1. Jeweils zwei Filmdosen mit dem gleichen Inhalt befüllen und verschließen.
2. Auf die Unterseite von Dosen gleichen Inhalts wird zur Kontrolle der gleiche Sticker geklebt oder das gleiche Symbol gemalt.



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise

Durch das Schütteln der Dosen sollen gleiche Geräusche erkannt werden. Findet man zwei Dosen, die in ihrem Klang übereinstimmen, darf man anhand des Symbols auf der Unterseite die Richtigkeit des Pärchens kontrollieren. Hat man ein Klangpärchen gefunden, erhält man einen Punkt.

Differenzierung

1. Anhand des Geräusches soll der Inhalt der jeweiligen Dose erraten werden.
2. Die Dosen werden mit Farben oder Zahlen versehen und die Schüler:innen werden aufgerufen, eine bestimmte Dose zu schütteln.
› z. B.: „Bitte schüttle die blaue Dose/die Dose 5!“
3. Man kann den Wortschatz der Lernenden fördern, indem sie die Geräusche und Inhalte beschreiben. Diese Übung kann mündlich oder schriftlich erfolgen.
› z. B.: „Die Dose ist schwer/leicht/laut/leise/...“

.....
Tipp: Dies kann auch in einer Fremdsprache durchgeführt werden.
.....

Anwendungsideen

Fremdsprachenunterricht

1. In Form eines Vokabelspiels werden die Unterseiten der Klangdosen mit Vokabeln beklebt. Die gleichen Klänge werden mit Vokabeln zweisprachig beschriftet. Dabei können die Vokabeln dem Inhalt der Dosen entsprechen oder nicht. Die Lernenden bewegen sich in der Klasse und suchen ihre:n Klangpartner:in bzw. ihre:n Vokabelpartner:in.

- › z. B.: Zwei Dosen enthalten Büroklammern. Auf der Unterseite einer der Dosen steht „*paper-clip*“ (englisch Büroklammer) und auf der anderen Dose „*Büroklammer*“.
- › z. B.: Zwei Dosen enthalten Büroklammern. Auf der Unterseite einer der Dosen steht „*sunshine*“ (englisch Sonnenschein) und auf der anderen Dose „*Sonnenschein*“.
- › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Die Lernenden verfassen auf Grundlage der Vokabeln eine Kurzgeschichte und bauen die Klänge in die Geschichte ein.

Sachunterricht

1. Die Dosen können als spielerischer Ausgangspunkt zur Thematisierung der Sinne genutzt werden.
2. Auf Basis der Dosen kann eine Geräuschsammlung angefertigt werden. Dabei sind die Lernenden dazu angehalten, die alltäglichen Geräusche in ihrer Umgebung gezielt wahrzunehmen und aufzuschreiben.
 - › Leitfragen: *Was höre ich jeden Tag und wo? Wie funktioniert unser Gehör? Wie kann man Menschen unterstützen, die nicht hören können?*

Musikpädagogik

1. Die Lernenden beschreiben die Klänge.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Die Lernenden verbinden diese Klänge mit Gefühlen.

Kunstpädagogik

1. Die Lernenden assoziieren die Klänge mit Bildern und Farben und zeichnen ein „Klangbild“.
2. Für die Farbenlehre können in die Farbpaare Kontraste eingebaut werden.
 - › z. B.: Eine Dose mit grünem Sticker/Farbpunkt und eine Dose mit rotem Sticker/Farbpunkt haben den gleichen Inhalt und bilden einen Komplementärkontrast.
3. Die Inhalte der Dosen können an die Farben auf der Unterseite angepasst werden, da Farben eine Bedeutung haben.
 - › z. B.: Die Farbe „Blau“ steht für das Meer, den Himmel, die Unendlichkeit. Die Dose ist mit kleinen Muscheln befüllt. Auf der Unterseite der Dose klebt ein blauer Farbpunkt.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Kennlernspiel: Alle Lernenden erhalten eine Dose, finden ihren Gegenpart in der Klasse und stellen sich vor.
 - › Differenzierung: Die Lehrperson kann Fragen vorgeben, die die Lernenden in ihrer Selbstvorstellung beantworten müssen.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Die Lernenden stellen im Anschluss an dieses Spiel eine:n Mitschüler:in vor. Diese Aufgabe wird zu Beginn des Spiels erteilt, denn dadurch sind die Schüler:innen angehalten, ganz genau zuzuhören.
2. Jede:r Schüler:in erhält eine Filmdose und soll seinen:ihren Klangpartner:in in der Klasse finden. Die Aufgabe lautet: „*Beschreibt gemeinsam den Klang eurer Dose!*“ Können die anderen Kinder auf dieser Grundlage erraten, was in der Dose ist?

Klangballons

Man benötigt

Luftballons
<i>verschiedene Inhalte</i>
<i>wie bspw.:</i>
Reis
Erbsen
kleine Glöckchen
Watte

So wird's gemacht

1. Die Ballons werden mit dem Füllmaterial befüllt.
2. Anschließend werden sie aufgepustet und verschlossen.

Funktionsweise 1

Die Ballons in die Luft werfen. Dabei geben sie unterschiedliche Geräusche von sich. Je schwerer das Füllmaterial ist, desto schneller sinken die Ballons zu Boden. Die Schüler:innen experimentieren auf diese Weise mit den Klängen und finden heraus, um welches Material es sich handelt.

Funktionsweise 2

Die Schüler:innen setzen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Eine Person wirft einen Klangballon in die Luft. Die anderen sollen heraushören, um welches Material es sich handelt.

Anwendungsideen

Musikpädagogik

1. Die Lernenden beschreiben die Klänge und assoziieren sie mit Gefühlen.

Kunstpädagogik

1. Die Lernenden assoziieren die Klänge mit Farben oder Motiven und zeichnen ein Klangbild.
2. Es wird eine performative Übung im Bereich Performance Art durchgeführt, indem die Lernenden die Augen schließen, die Klänge der Ballons aktiv wahrnehmen und anschließend eine Klangperformance gestalten, indem sie Klänge mit Bewegungen assoziieren.



Abbildung: Pixabay

Stille Post

Man benötigt

keine Materialien notwendig

Funktionsweise

Das Spiel funktioniert wie klassische stille Post. Die Schüler:innen sitzen in einem Kreis. Eine Person beginnt und flüstert der Person neben sich ein Wort, einen Satz, ein Sprichwort etc. ins Ohr. Von da an geben alle Lernenden die auditiven Reize an die:den nächste:n Schüler:in weiter. Die Schüler:innen müssen genau hinhören und dem Gesagten einen Sinn geben. Die letzte Person im Kreis spricht laut aus, was sie verstanden hat und vergleicht dies mit der Ausgangsaussage.



Abbildung: Pixabay

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Im Deutschunterricht können Zungenbrecher oder kleine Reime weitergegeben werden.

Fremdsprachenunterricht

1. Die Lernenden spielen das gleiche Spiel mit neuen Vokabeln oder Zeitformen.

Kunstpädagogik

1. Die Klasse spielt in Kleingruppen (3-5 Personen) ein Spiel. Alle Lernenden schreiben einen Satz, einen Spruch oder ein Sprichwort auf einen Zettel und geben ihn an die:den nächste:n Schüler:in weiter. Diese:r liest den Spruch, malt ihn als Bild auf einen zweiten Zettel und gibt beide Zettel weiter. Der:Die Nächste betrachtet das Bild, schreibt auf einen weiteren Zettel den Spruch, den er:sie hinter dem Bild vermutet und gibt die Zettel weiter. Dies kann beliebig oft wiederholt werden. Am Ende werden die Zettel ausgelegt und aufgelöst.

Musikpädagogik

1. Im Musikunterricht können die Lernenden Geräusche imitieren und weitergeben.
 - › z. B.: Die Lernenden imitieren Tierlaute und geben diese weiter.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Im Sitzkreis können statt einzelner Wörter auch Merksätze weitergegeben werden.
2. Statt auditiver Reize können auch taktile Reize weitergegeben werden.
 - › z. B.: Die Lernenden können verschiedene Berührungen weitergeben oder einem:einer Mitschüler:in mit dem Finger etwas auf den Rücken malen. Dies wird im Sitzkreis ausgetauscht und am Ende ebenfalls aufgelöst.
 - › Differenzierung: Auch die Kombination von auditiven und taktilen Reizen ist möglich und schult mehrere Sinne gleichzeitig.

Klangrechnen

Man benötigt

*verschiedene Instrumente
wie bspw.:*

Handglocke
Rassel
Handtrommel
Schellenring



Piktogramme: Word

So wird's gemacht

1. Die benötigten Instrumente werden bereitgestellt.
2. Die Lehrperson bereitet einfache Additionsaufgaben vor.

Funktionsweise

Auf verschiedenen Instrumenten werden durch die Lehrperson Töne in abzählbarer Weise gespielt.

› z. B.: 3x Rassel und 2x Handtrommel

Die Schüler:innen hören genau zu und zählen mit, wie oft sie die Töne der verschiedenen Instrumente hören. Anschließend addieren die Lernenden die verschiedenen Töne.

› z. B.: 3x Rassel + 2x Handtrommel = 5 Töne

Wenn das Prinzip klar ist, können die Lernenden selbst musizieren und rechnen.

Differenzierung

1. Lernende der Primarstufe können die Töne zunächst nur abzählen.
2. Statt Additions- können auch Subtraktions- und Multiplikationsaufgaben gelöst werden.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Schüler:innen können in Gruppen selbst musizieren und Aufgaben entwerfen, die sie der Klasse im Anschluss präsentieren.
2. Jede:r Schüler:in erhält ein Instrument. Die Klasse bildet gemeinsam eine Kettenaufgabe und löst diese.

Deutschunterricht

1. Die Instrumente können auch genutzt werden, um die Silbentrennung zu üben. Die Lehrperson gibt ein Wort vor und die Schüler:innen „musizieren“ die Silben (statt wie gewöhnlich zu klatschen).

Hund & Knochen

Man benötigt

einen Stock, ein Stück Holz
oder einen Klangstock

eine Augenbinde

wie bspw.:

einen Schal

ein Tuch

eine Augenmaske

Funktionsweise

Die Lernenden sitzen alle auf dem Boden im Kreis oder in einem Stuhlkreis. Ein:e Schüler:in sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Vor ihm:ihr liegt der Stock. Ein:e andere:r Schüler:in schleicht sich (möglichst ohne Schuhe) an den:die Mitschüler:in (den „Hund“) an und versucht, den Stock (den „Knochen“) zu stehlen. Die Person in der Mitte muss durch auditive Wahrnehmung verhindern, dass ihm:ihr der „Knochen“ gestohlen wird. Gelingt es einem:einer Mitschüler:in, den Stock zu entwenden, darf diese:r in die Mitte des Kreises. Gelingt dies niemandem, wird nach drei Versuchen getauscht.



Abbildung: Pixabay

Differenzierung

1. Zwei Lernende sitzen gemeinsam mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises und passen zusammen auf ihren „Knochen“ auf.

Anwendungsideen

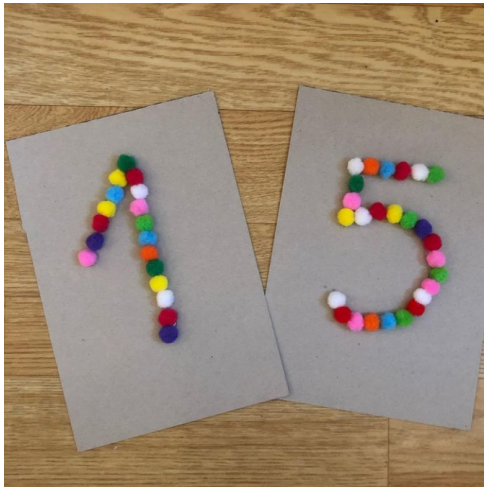
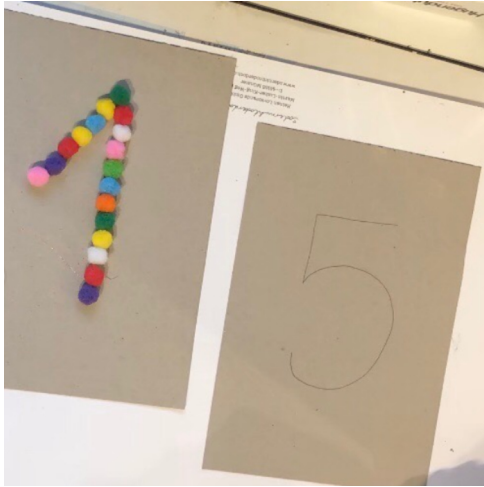
Sachunterricht

1. Das Spiel kann als Ausgangspunkt zur Thematisierung der Sinne genutzt werden.

Allgemeine Anwendungsidee

1. Das Spiel kann als Pausenspiel fungieren.

Fühlkarten



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Man benötigt

ein Stück Pappe
einen Bleistift zum Vorzeichnen
eine Heißklebepistole
oder Flüssigkleber
Pom Poms aus Filz

Alternativen:

Wolle
Perlen
Sand
Muscheln
kleine Steine

So wird's gemacht

1. Die Ziffern/Zahlen auf dem Pappkarton mit Bleistift vorschreiben.
2. Die Ziffern/Zahlen mit dem Material bekleben.

Funktionsweise

Die Lernenden schließen die Augen. Durch die Lehrperson erhält jede:r Schüler:in eine beliebige Ziffern-/Zahlenkarte. Die Lernenden erfühlen mit geschlossenen Augen die Ziffer oder die Zahl sowie das Material und benennen beides.

Differenzierung

1. Es können verschiedene Materialien genutzt werden.
2. Die Lernenden können die Ziffern- und/oder Zahlenkarten selbst basteln.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Karten können zur Übung der Grundrechenarten genutzt werden, indem man aus mehreren Karten eine Aufgabe bildet.
2. Jede:r Schüler:in erhält eine Ziffern-/Zahlenkarte. In Kleingruppen bilden die Lernenden aus ihren Karten Rechenaufgaben und lösen diese.

Deutschunterricht

1. Statt Ziffern und Zahlen können Buchstaben auf die Karten geklebt werden. Die Lernenden sollen mit geschlossenen Augen die Buchstaben erfühlen.
 - › Differenzierung: Einige Karten liegen auf dem Boden aus. Die Lernenden müssen durch Fühlen einen vorgegebenen Groß- und den dazugehörigen Kleinbuchstaben finden.
2. Die Lernenden schließen die Augen. Jede:r Schüler:in erhält eine Buchstabenkarte. Durch Fühlen muss der jeweilige Buchstabe erkannt werden. Die Lernenden sortieren sich in der Reihenfolge des Alphabetes.

Fremdsprachenunterricht

1. Dieses Material kann auch zur Erarbeitung der Zahlen und Buchstaben in der Fremdsprache genutzt werden.
2. Die Karten können außerdem zur Erweiterung des Wortschatzes auf Basis der verwendeten Materialien genutzt werden.
 - › z. B.: Englisch: Der Buchstabe „W“ wurde mit Wolle beklebt. Die Lernenden erfühlen das Material Wolle, den Buchstaben „W“ und übersetzen auf Englisch „wool“.

3. Die unter „Deutschunterricht“ beschriebenen Anwendungsideen können auf die Fremdsprache adaptiert werden.

Kunstpädagogik/Sachunterricht

1. Die Lernenden assoziieren die Materialien mit den Ziffern/Zahlen oder Buchstaben. *Wie fühlen sich Ziffern/Zahlen bzw. Buchstaben für mich an?*
 - › Möglichkeit der Weiterarbeit: Nach dem Fühlen kann die Methode des assoziativen Schreibens angeschlossen werden.
2. Die Ziffern/Zahlen können mit Monaten und Farben assoziiert werden.
 - › z. B.: Die Ziffer „1“ ist weiß und mit Watte beklebt. Assoziiert wird: Im Januar liegt Schnee und Schnee ist weiß und weich.
 - › z. B.: Die Zahl „10“ ist bunt und mit Blättern beklebt. Assoziiert wird: Im Oktober fallen die Blätter von den Bäumen und Herbstblätter sind bunt.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Auf dieser Grundlage kann mit den Lernenden ein Kalender gebastelt und im Klassenraum aufgehängt werden.

.....
Tipp: Unter die verschiedenen Monate können Fotos der Lernenden geklebt werden, die in diesem Monat Geburtstag haben.
.....

Tastsäckchen

Man benötigt

eine Nähmaschine

Nähuntensilien

Garn, Stoffschere, Lineal

2 Stoffstücke pro Säckchen

20*10 cm und 10*10 cm

Füllmaterial wie bspw.:

Reis

Nudeln

Steine

Sand


Bildkarten

optional: ein Laminiergerät

So wird's gemacht

1. Die Säckchen nach der untenstehenden Anleitung nähen.
2. Die Säckchen mit verschiedenen Materialien befüllen.
3. Jedes genähte Säckchen hat eine Einstecktasche, in die eine Karte mit dem Bild des Inhalts passt. Die Bilder der Inhalte im Internet suchen und ausdrucken oder selber malen. Die Bildkarten zuschneiden.
4. Optional: Die Bildkarten laminieren.
5. Die Bilder der Materialien in die jeweilige Einstecktasche stecken.

Tastsäckchen



Und so wird es gemacht:

Zuerst das 10*10 cm Stoffstück an einer Seite zweimal nach innen umschlagen (circa 0,5 cm) und fest nähen

Dann wird dieses Stück rechts auf rechts auf das 20*10 cm Stück gelegt. Die umgeschlagene Seite liegt dabei in der Mitte. Dann wird das größere Stück in der Mitte gefaltet, sodass das 10*10cm Stück „eingeschlossen“ ist.

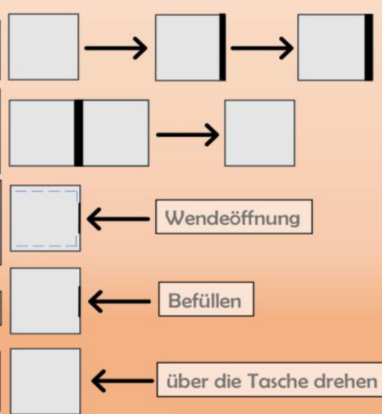
Es muss dann einmal rundherum (am besten zweimal mit 2 verschiedenen Stichen) genäht werden. Die Seite mit der Falz kann ausgelassen werden. Auf der „offenen Seite“ muss eine Wendeöffnung gelassen werden.

Dann dreht ihr das Säckchen durch die Wendeöffnung um und befüllt es.

Nun wird die Wendeöffnung zugenäht und durch die kleine Tasche nochmal umgedreht.

Fertig ist euer Tastsäckchen.

©quergedacht_



Wendeöffnung

Befüllen

über die Tasche drehen

Foto: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise 1

Die Lernenden erfühlen die Inhalte der Säckchen. Durch die Kärtchen können die Ergebnisse kontrolliert werden.

Funktionsweise 2

Die Bilder liegen auf dem Tisch aus. Die Lernenden erfühlen den Inhalt und ordnen das passende Kärtchen zu.

Funktionsweise 3

Die Karten werden verkehrt in die Einstecktaschen einsortiert. Das bedeutet, dass Bild und Inhalt des Säckchens nicht übereinstimmen. Die Lernenden erfühlen das Material und entscheiden, ob die jeweilige Bildkarte dazu passt.

Funktionsweise 4

Die Lernenden spielen in Gruppen von maximal vier Personen. Die Karten und die Säckchen liegen verdeckt auf dem Tisch. Eine Karte und ein Säckchen werden umgedreht und der Inhalt eines Säckchens erfühlt. Befindet sich in dem Säckchen der Inhalt, der auf der Karte abgebildet ist? Wenn ja, hat man ein Pärchen und ist noch einmal dran. Wenn nicht, dreht man beides wieder um. Alternativ dazu kann man doppelt so viele Säckchen nähen und jeweils zwei mit gleichem Inhalt befüllen. Dann müssen die Pärchen durch Erfühlen gleicher Materialien gefunden werden.

Differenzierung

1. Die Säckchen können immer wieder mit verschiedenen Inhalten befüllt werden.
2. Die Anzahl der Säckchen kann variieren.
3. Die Lernenden suchen die Inhalte der Säckchen selbst aus.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Zur Übung der Grundrechenart Addition kann die unterschiedliche Anzahl der in den Säckchen vorgefundenen Materialien addiert werden.
 - › z. B.: Im ersten Säckchen befinden sich fünf Nudeln, im zweiten Säckchen sind zwei Büroklammern. Die Lernenden rechnen „ $5+2=7$ “.
 - › Differenzierung: Die Lernenden rechnen im Kopf oder zählen das Ergebnis ab.
2. Zur Übung der Grundrechenart Subtraktion zählen die Lernenden die Inhalte in den Säckchen zunächst ab. Anschließend wird eine bestimmte Anzahl an Materialien entnommen.
 - › z. B.: In einem Säckchen befinden sich 15 Nudeln. Es werden fünf Nudeln entnommen. Die Lernenden rechnen „ $15-5=10$ “.
 - › Differenzierung: Die Lernenden rechnen im Kopf oder zählen das Ergebnis ab.
3. Auf Basis der Inhalte der Säckchen können Sachaufgaben gestellt werden. Die Lernenden nutzen die Säckchen und die Materialien zum Lösen der Aufgaben.
 - › z. B.: *Die Sekretärin Frau Bauer benötigt 28 Büroklammern für die neuen Schulanmeldungen. Im ersten Säckchen findet sie zehn Büroklammern. Dem*

zweiten Säckchen entnimmt sie sechs Büroklammern. Zwei lässt sie fallen und findet sie nicht wieder. Wie viele Büroklammern müssen sich im dritten Säckchen befinden?

Deutschunterricht

1. Man kann den Inhalt der Säckchen von den Lernenden beschreiben lassen. Dies ist mündlich und/oder schriftlich möglich.
2. Die Lernenden verfassen einen Steckbrief zum Material. (Gewicht/Größe/Vorkommen/...)
3. Die Lernenden erfühlen den Inhalt des Säckchens ohne nachzuschauen. Ein:e Schüler:in beschreibt den Inhalt mit eigenen Worten genau und die Klasse errät, was sich in dem Säckchen befinden könnte.
 - › z. B.: *„Mein Material ist leicht. Es besteht aus sehr vielen einzelnen Teilen. Es ist klein und hart. ... (Reis)“*

Fremdsprachenunterricht

1. Die Lernenden erfühlen das Material und erarbeiten die Vokabeln der Materialien in der Fremdsprache.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Funktionsweise 3 und 4 auf die Fremdsprache adaptieren.
2. Die Lernenden beschreiben das Material in der Fremdsprache.
 - › z. B. Englisch: *„My material is small/sharp/grainy/...“*
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Die Klasse spielt Tabu.
 - › z. B.: Englisch: *„My material is... You use it to... You can eat it.“*

Kunstpädagogik

1. Die Lernenden erfühlen das Material, ohne es anzusehen. Sie zeichnen/malen das gefühlte Material. Nach dem Arbeitsprozess dürfen sie nachsehen, was im Säckchen ist.

Werken/WTH

1. Die Lernenden nähen und befüllen selbst ein Säckchen.

.....
Tipp: Aus den selbstgenähten Säckchen kann beispielsweise ein Adventskalender für den Klassenverband entstehen. Jede:r Schüler:in näht und befüllt ein Säckchen.

- › Voraussetzung: Es sollten mindestens 24 Säckchen entstehen. Sind in der Klasse mehr als 24 Lernende, darf der Kalender an einem Tag zweimal geöffnet werden.
-

Kostenloser Download

<https://lehrermarktplatz.de/>

ID: 250739 (Internetseite besuchen und die ID oben in die Suchleiste eingeben.)

Formenpuzzle

Man benötigt

(buntes) Papier
einen Stift
ein Lineal
eine Schere

So wird's gemacht

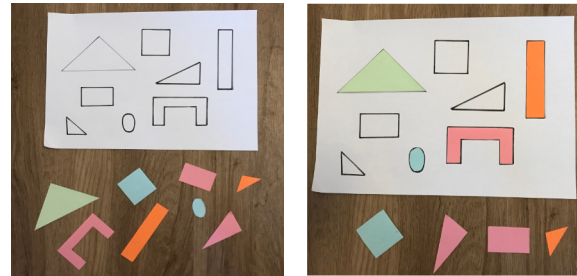
1. Auf buntes Papier werden verschiedene Formen in verschiedenen Größen gezeichnet.
2. Anschließend werden diese ausgeschnitten.
3. Die ausgeschnittenen Formen werden auf weißes Papier gelegt und mit dem Stift umrandet.

Funktionsweise

Das weiße Papier mit den aufgezeichneten Formen wird auf den Tisch gelegt und die ausgeschnittenen Formen werden auf dem Tisch verteilt. Die Schüler:innen ordnen nun die Formschnipsel den Formen auf dem Papier zu, indem sie diese auf die passende Form in der entsprechenden Größe legen.

Differenzierung

1. Die Schüler:innen ordnen nicht nur die Form und Größe zu, sondern auch die Farbe.
 - › z. B.: Ein blaues Dreieck wird auf blaues Papier mit aufgemaltem Dreieck gelegt, ein grüner Kreis auf grünes Papier mit aufgemaltem Kreis.



Fotos: Anja Weitzmann

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Im Unterricht können geometrische Formen und deren Merkmale geübt werden.
2. Anstelle geometrischer Formen können auch Ziffern und Zahlen zugeordnet werden.

Deutschunterricht

1. Im Deutschunterricht können anstelle von Formen Buchstaben zugeordnet werden.

Kunstpädagogik

1. Die Lernenden üben durch die farbliche Zuordnung die Farben und ihre Bezeichnungen.

.....
Tipp: Dies kann auch in der Fremdsprache durchgeführt werden, um die Farbvokabeln in anderen Sprachen zu üben.
.....

Größen sortieren

Man benötigt

verschiedene Alltagsgegenstände in verschiedenen Größen wie bspw.:

Bauklötze
Kastanien
Becher
Spielfiguren

Funktionsweise

Die Gegenstände werden auf dem Tisch oder auf dem Boden ausgebreitet. Die Schüler:innen sortieren die Gegenstände der Größe nach (von klein nach groß oder von groß nach klein).

Differenzierung

1. Die Anzahl der Gegenstände kann variieren.
2. Die Gegenstände können anhand der Anzahl ihrer Ecken oder Kanten geordnet werden.
3. Statt nach der Größe sortieren die Lernenden die Gegenstände nach dem Gewicht.
4. Wenn die verschiedenen Gegenstände eine ähnliche Größe haben, können die Lernenden die Größen auch abmessen, statt sie abzuschätzen.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Schüler:innen lernen hierdurch spielerisch Formen- und Größenverhältnisse.
2. Die Lernenden messen die Winkel der verschiedenen Gegenstände ab.
3. Die Lernenden üben, geometrische Formen zu erkennen und zu benennen.
 - › Differenzierung: Die Formen können auch mit geschlossenen Augen erfüllt werden.

Deutschunterricht

1. Anhand von Vergleichen kann die Steigerung von Adjektiven geübt werden. Dabei werden verschiedene Alltagsgegenstände der Größe nach sortiert und durch die Lernenden verglichen.
 - › z. B.: „Der Quader ist höher als der Würfel.“
 - › Differenzierung: Die Lernenden stellen sich selbst nach ihrer Körpergröße auf.
 - › z. B.: „Lisa ist genauso groß wie Max, aber kleiner als Marie.“

Fremdsprachenunterricht

1. Auch hier kann die Steigerung von Adjektiven geübt werden (siehe Deutschunterricht).
 - › z. B.: Englisch: „Lisa is as tall as Max, but smaller than Marie.“



Abbildung: Pixabay

Spinnennetz

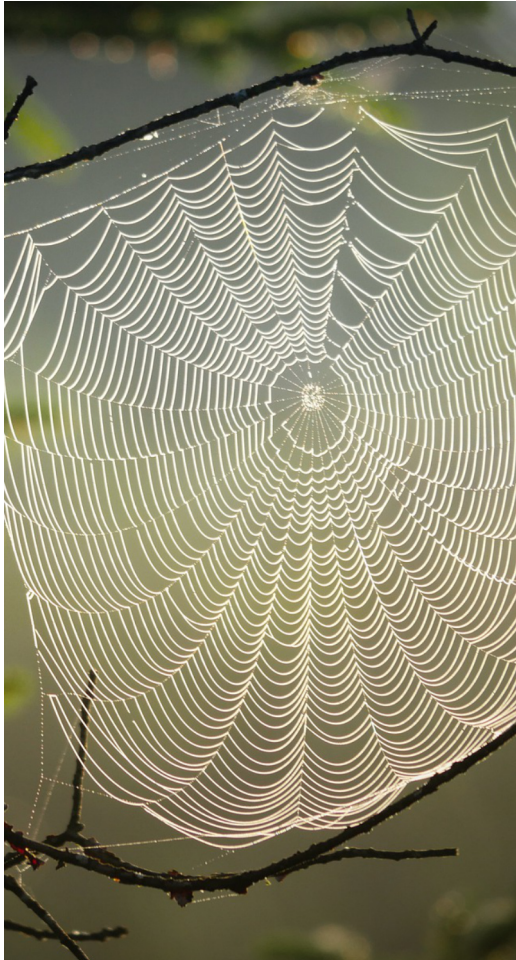


Foto: Pixabay

Man benötigt

ein großes Wollknäuel oder langes Garn

Funktionsweise

Das Garn wird kreuz und quer durch den Raum über verschiedene Dinge gespannt, beispielsweise von der Türklinke zum Stuhlbein, dann vom Stuhlbein zum Fenstergriff, vom Fenstergriff zum Tisch usw. Die Schüler:innen steigen anschließend durch das Gewirr von der einen Seite des Raumes zur anderen, ohne dabei die Fäden zu berühren.

Anwendungsideen

Sportunterricht

1. Die Klasse wird in zwei Teams eingeteilt, welche gegeneinander antreten. Anschließend wird ermittelt, welches Team am schnellsten durch das Spinnennetz kommt, ohne die Fäden zu berühren.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Kennlernspiel: Kennen sich die Lernenden noch nicht, kann das Spiel als Kennlernspiel fungieren. Alle Lernenden stehen auf einer Seite des Raumes und müssen gemeinsam durch das Spinnennetz auf die andere Seite gelangen.
2. Pausenspiel: Für eine bewegte Pause kann das Spiel im Unterricht oder zwischen zwei Unterrichtseinheiten gespielt werden, was zudem das Gemeinschaftsgefühl der Klasse stärkt.

Was hat sich verändert?

Man benötigt

keine Materialien notwendig

Funktionsweise

Ein:e Schüler:in wird bestimmt, der:die für das Spiel den Raum verlässt. Zuvor schauen sich alle Lernenden im Raum um und prägen sich den Klassenraum ein. Sobald die ausgewählte Person den Raum verlassen hat, verändern die anderen Lernenden drei Sachen im Raum. Der:Die Lernende kommt anschließend zurück ins Klassenzimmer und muss erkennen, welche Dinge nun anders sind als zuvor.

Differenzierung

1. Zwei Lernende verlassen gemeinsam den Raum.
2. Es werden weniger oder mehr als drei Dinge verändert.
3. Es sind zudem verschiedene Spielweisen möglich:
 - › Dinge im Klassenraum werden verändert.
 - › Die Sitzordnung wird verändert.
 - › Die Lernenden tauschen ihre Kleidung.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Es werden Sätze an die Tafel geschrieben, die alle Lernenden lesen und sich einprägen. Anschließend verlässt ein:e Schüler:in den Raum. Die Sätze werden nun geringfügig verändert.
 - › z. B.: Man kann Verben austauschen, Objekte der Zeit verändern, einen Rechtschreibfehler einbauen usw.Dadurch wird auch die Lesekompetenz geschult.
 - › Differenzierung: Die Anzahl der Sätze kann dem Lernendenniveau angepasst werden. Zudem können im Satz ein oder mehrere Elemente verändert werden.

Fremdsprachenunterricht

1. Das Spiel kann analog dem Deutschunterricht auch in der Fremdsprache gespielt werden.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Kennlernspiel: Auch als Kennenlernspiel eignet sich dieses Spiel. Vor allem beim Tauschen der Sitzplätze können spielerisch die Namen der Mitschüler:innen gelernt werden.
2. Pausenspiel: Man kann „Was hat sich verändert?“ zwischen zwei Unterrichtseinheiten oder als kurze Pause während der Unterrichtszeit spielen.

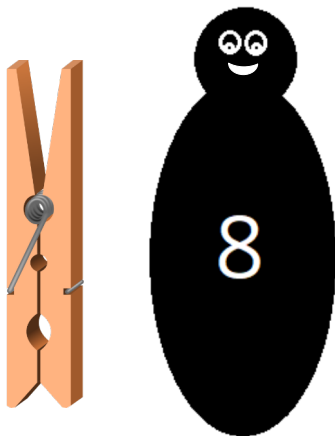
Spinnenbeine zählen

Man benötigt

schwarzen Zeichenkarton
Wackelaugen
Leim
einen weißen Stift
kleine Klammern aus Holz
oder Büroklammern

So wird's gemacht

1. Aus schwarzem Zeichenkarton wird ein Spinnenkörper ausgeschnitten.
2. Auf diesen Körper werden Wackelaugen aufgeklebt.
3. Mit einem weißen Stift wird eine Ziffer/Zahl entsprechend der Anzahl der Beine der Spinne auf den Spinnenkörper geschrieben.



Abbildungen: Pixabay/Tina Czaja

Funktionsweise

Die Lernenden erhalten jeweils einen beschrifteten Spinnenkörper und Klammern. Sie sollen so viele Klammern an die Spinnen klammern, wie die Ziffern/Zahlen auf den Spinnenkörpern vorgeben.

Differenzierung

1. Der Zahlenraum, in dem gearbeitet wird, kann variieren.
2. Es können andere Tiere verwendet werden.
3. Statt eines Tierkörpers kann auch die Sonne verwendet werden. Dann werden die Sonnenstrahlen gezählt.
4. Die Lernenden können selbst Tiere ausschneiden und mit Ziffern/Zahlen versehen. Anschließend tauschen alle Schüler:innen ihre Tiere aus und klammern die entsprechende Anzahl an Beinen an die Tierkörper.
5. Es ist außerdem möglich, ein Foto von sich selbst statt eines „Spinnenkörpers“ zu nehmen. Die Schüler:innen sollen so viele Klammern an die Fotos anbringen, wie sie Jahre alt sind.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Spinnen können zum spielerischen Üben der Ziffern und Zahlen genutzt werden.
2. Das Material kann zum Rechnen einfacher Additions- und Subtraktionsaufgaben verwendet werden.
 - › Addition: Die Klammern addieren oder abzählen.
 - › z. B.: „*Wie viele Beine haben Spinne 10 und Spinne 2 zusammen?*“
 - › Subtraktion: Die Klammern entfernen.
 - › z. B.: *Im Herbst verliert der Baum seine Blätter. Zu Beginn hat der Baum 12 Blätter (Klammern). Nach einigen Wochen hat der gleiche Baum nur noch 7 Blätter (Klammern). Wie viele Blätter hat der Baum im Herbst verloren?*
 - › $12 - x = 7 \mid x = 5$
 - › Differenzierung: Die Lernenden rechnen im Kopf oder zählen die Klammern ab.

Sachunterricht

1. Aus verschiedenen Motiven werden die 12 Monate als Kalender gebastelt. Die Symbole entsprechen den Monaten in ihren Eigenschaften und haben entsprechend 1-12 Klammern.
 - › z. B.: Der Januar wird in Form einer Schneeflocke dargestellt und erhält als erster Monat des Jahres eine Klammer. Der Juli wird in Form einer Sonne gestaltet und erhält sieben Klammern. Der Monat Oktober ist ein Kürbis mit zehn Klammern.

.....
Tipp: Dies kann auch als Geburtstagskalender umfunktio-
niert werden. Zu dem gebastelten Kalender wer-
den im entsprechenden Monat die Fotos von den
Schüler:innen gehangen, die in diesem Geburtstag
haben. Auf das jeweilige Foto kann, ebenso wie auf
die Tierkörper, die Ziffer/Zahl geschrieben werden,
die dem Geburtstag des:der Schüler:in entspricht.
.....

Klapp mich weg!



Foto: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Man benötigt

Ausdruck „Klapp mich weg!“
(Lehrermarktplatz)

3er-Würfel basteln
oder ausdrucken
(Lehrermarktplatz)

optional: ein Laminiergerät

optional: Klettverschluss

So wird's gemacht

1. Ein „Klapp mich weg!“ mit den Ziffern/Zahlen 1-9 oder 1-12 wird erstellt. Die Vorlage kann auf www.lehrermarktplatz.de heruntergeladen werden.
2. Optional: Die Vorlage laminieren.
3. Die Abschnitte unter der Zahlenreihe werden eingeschnitten, sodass man sie umklappen kann.
4. Die Zahlen und die dazugehörigen Abschnitte werden mit Klettverschluss versehen.

Funktionsweise 1

Die Ziffern von 1-6 sind aufgeklappt. Die Schüler:innen würfeln mit einem normalen 6er-Würfel und klappen die Ziffern, die sie würfeln, zu.

Funktionsweise 2

Die Ziffern von 1-6 sind aufgeklappt. Die Schüler:innen würfeln mit zwei 3er-Würfeln und addieren die beiden Augenzahlen. Das Ergebnis klappen sie um.

Funktionsweise 3

Alle Ziffern sind aufgeklappt. Die Schüler:innen würfeln mit einem 3er- und einem 6er-Würfel und addieren die beiden Augensummen. Das Ergebnis klappen sie um.

Differenzierung

1. Statt eines „Klapp mich weg!“ mit den Ziffern 1-9 kann auch eins mit den Ziffern/Zahlen 1-12 verwendet werden.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Vorlage kann zum spielerischen Üben einfacher Additionsaufgaben verwendet werden.
2. Zwei Lernende würfeln in Partner:innenarbeit. Wer zuerst alle Ziffern/Zahlen umklappen konnte, gewinnt.

Deutschunterricht

1. Statt Ziffern/Zahlen können auch Silben verwendet werden. Dazu muss ein Silbenwürfel gebastelt werden.

Kostenloser Download

<https://lehrermarktplatz.de/>

ID: 262802 (Internetseite besuchen und die ID oben in die Suchleiste eingeben.)

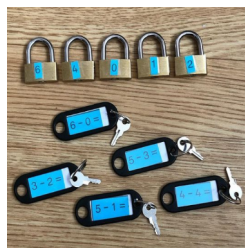
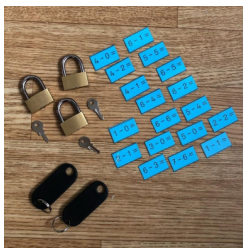
Schlüssel-Schloss-Prinzip

Man benötigt

kleine Schlösser (nicht gleichschließend) mit Schlüssel
Schlüsselanhänger
Aufgabenkärtchen
(in der Größe der Schlüsselanhänger)
Ergebnisse zum Aufkleben
Klebeband
optional: ein Laminiergerät

So wird's gemacht

1. Aufgaben aufschreiben oder ausdrucken.
2. Optional: Die Aufgaben laminieren.
3. Die Aufgabenkärtchen zuschneiden und in die Schlüsselanhänger einstecken.
4. Die Ergebnisse auf die Schlösser kleben.



Funktionsweise

Die Lernenden arbeiten allein oder in Kleingruppen. Sie lösen die Rechenaufgaben und stecken den Schlüssel in das Schloss mit dem passenden Ergebnis.



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Differenzierung

1. Es können Aufgaben in allen Rechenoperationen formuliert werden.
2. Der Zahlenraum, in dem gerechnet wird, ist variabel.
3. Es können Zahlenschlösser verwendet werden. Die Lernenden lösen die Aufgaben und stellen die Ergebnisse manuell ein. Auch dabei können die Rechenoperationen und die Zahlenräume variieren.



Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Statt Rechenaufgaben können auch Silben verwendet werden. Dabei werden mit Schlüssel und Schloss zwei Silben zusammengeführt, die ein Wort ergeben.

Fremdsprachenunterricht

1. Die Schlösser werden mit einer Vokabel in der Fremdsprache beschriftet. Die Schlüsselanhänger zeigen verschiedene Übersetzungsmöglichkeiten. Die Lernenden müssen die Vokabeln mit den richtigen Übersetzungen zusammenführen.

.....
Tipp: Nutzen Sie die Schlösser doch einmal, um einen Escape-Room im Klassenzimmer zu gestalten, indem beispielsweise das Lösungswort eines Kreuzworträtsels oder die Lösung einer mathematischen Kettenaufgabe zum richtigen Schlüssel führt.
.....

Klappenspiel

Man benötigt

Kopiervorlage (Lehrermarktplatz)

Alternative:

Klappen in einem Textdokument selbst erstellen

Piktogramme oder Bilder

eine Schere

einen Ringordner mit 4 Ringen

optional: ein Laminiergerät

Tip: lizenfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva

So wird's gemacht

1. Die verschiedenen Vorlagen werden auf www.lehrermarktplatz.de heruntergeladen und ausgedruckt. Die Vorlagen können auch selbst erstellt und ausgedruckt werden.
2. Die einzelnen Teile (vier pro Blatt) werden ausgeschnitten und am oberen Rand gelocht.
3. Die einzelnen Teile werden nach Kategorien (Stifte, Finger, ...) sortiert in einen Ringhefter eingeordnet. Die Reihenfolge sollte nicht stimmen.
 - › z. B.: Unter der Kategorie „Stifte“ werden Bilder von Stiften abgeheftet. Jedoch sind diese nicht entsprechend ihrer Anzahl sortiert, sondern durcheinander.

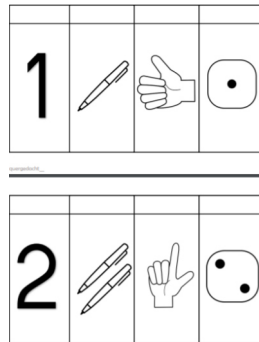


Foto: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise

Die Lernenden blättern im Ringordner und sollen vier zusammenpassende Teile aufklappen. Dabei benennen sie die einzelnen Bestandteile.

› z. B.: „Das ist die Zahl 5. Das sind 5 Stifte. Das sind 5 Finger. Das ist die 5 auf dem Würfel.“

Differenzierung

1. Statt der Ziffern 1-6 können auch die Ziffern/Zahlen 1-10 verwendet werden.
2. Es können andere Motive genutzt werden.
3. Weder die Kategorien, noch die Reihenfolge innerhalb der Kategorien stimmt. Die Lernenden sortieren sie selbst um.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Im Mathematikunterricht kann das Material genutzt werden, um das Zählen zu üben und das Zuordnen von Zahlen zu trainieren.
 2. Das Material kann erweitert werden, indem auf dem ersten Schnipsel im Ordner ein „Ergebnis“ steht und die restlichen Schnipsel dazugehörige Aufgaben zeigen. Die Lernenden müssen die Aufgaben dem richtigen Ergebnis zuordnen.
 - › z. B.: Auf dem ersten Schnipsel steht die Zahl „16“. Auf dem zweiten Schnipsel steht „ 4×4 “, auf dem Dritten „ $8+8$ “, auf dem Vierten „ $26-10$ “.
- › Differenzierung:
1. Es können verschiedene Grundrechenarten gemischt oder entsprechend des aktuellen Themas auf eine reduziert werden.

2. Die Ergebnisse können alle an erster Stelle im Ringordner stehen, während die Aufgaben unsortiert eingehftet werden. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können alle Schnipsel durcheinandergemischt werden.
 - › Mögliche Alternativen: Statt Rechenaufgaben können auch verschiedene Formen der Uhrzeitangabe auf die Schnipsel gebracht werden. Auch die verschiedene Darstellung von Brüchen ist möglich. So kann das Material immer aktualisiert werden.

Deutschunterricht

1. Das Material ist adaptierbar auf Buchstaben und Dinge, in denen diese vorkommen. Dabei ordnen die Lernenden die Wörter einem Buchstaben zu.
 - › z. B.: Auf dem ersten Schnipsel steht der Buchstabe „A“. Der zweite Schnipsel zeigt das Bild eines Autos, der Dritte einen Apfel und der vierte Schnipsel einen Anker. Die Lernenden müssen die Wörter mit „A“ dem Buchstaben „A“ zuordnen. Dies kann mit allen 26 Buchstaben durchgeführt werden.
 - › Differenzierung: Für bereits alphabetisierte Schüler:innen können manche Schnipsel als Bild, andere als Wort aufbereitet werden.
2. Mit dem Material kann die Zuordnung der unbestimmten und bestimmten Artikel gefestigt werden. Dabei ordnen die Lernenden die Wörter ihrem passenden Artikel zu.
 - › z. B.: Auf dem ersten Schnipsel im Ordner steht der bestimmte Artikel „der“. Der zweite Schnipsel zeigt das Bild eines Frosches, der Dritte einen Mann und der Vierte ein Bild vom Weihnachtsmann.

- › Differenzierung: Für bereits alphabetisierte Schüler:innen können manche Schnipsel als Bild, andere als Wort aufbereitet werden.

Sachunterricht

1. Das Material kann auf die Jahreszeiten und ihre Besonderheiten adaptiert werden. Dabei ordnen die Lernenden den Jahreszeiten ihre Besonderheiten zu.
 - › z. B.: Auf dem ersten Schnipsel steht „Der Herbst“. Auf dem Zweiten sind bunte Blätter abgebildet. Auf dem dritten Schnipsel ist ein Bild von Kastanien und auf dem Vierten ein Kürbis zu sehen. Dies kann mit allen vier Jahreszeiten gemacht werden.
 - › Differenzierung: Für bereits alphabetisierte Schüler:innen können manche Schnipsel als Bild, andere als Wort aufbereitet werden.

Kostenloser Download

<https://lehrermarktplatz.de/>

ID: 261458 (Internetseite besuchen und die ID oben in die Suchleiste eingeben.)

Additionshilfe

Man benötigt

- _____ eine Brotbüchse
- _____ eine leere Klopapierrolle
- _____ Buntpapier
- _____ Klebeband und Leim
- _____ Aufgabenkarten
- _____ Klettband oder Magnete (zwei Gegenstücke)
- _____ Spielsteine (Murmeln oder kleine Steine)
- _____ optional: ein Laminiergerät

So wird's gemacht

1. Zunächst werden die Aufgabenkarten mit Additions- oder Subtraktionsaufgaben beschrieben und optional laminiert.
2. Auf der Rückseite der Aufgabenkarten wird ein Stück Klett oder ein Magnet befestigt. Das Gegenstück zum Klett bzw. zum Magneten wird an die Vorderseite der Brotbüchse geklebt.
3. Eine Klopapierrolle verkleiden, in zwei Hälften schneiden und anschließend in den Deckel der Brotbüchse kleben.



Fotos: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise

Die Lernenden erhalten die Additionshilfe begleitend, um Aufgaben im Lehrbuch oder Arbeitsblätter zu bearbeiten. Die Funktionsweise wird am Beispiel der Additionsaufgabe „3+2“ erklärt. Die Aufgabe, die berechnet werden soll, in diesem Fall „3+2“, wird an der Vorderseite der Brotbüchse befestigt. Durch die linke Klopapierrolle werfen die Schüler:innen drei Steinchen. Durch die rechte Klopapierrolle werden zwei Steinchen geworfen. Die Anzahl an Steinchen, die in der Brotbüchse gelandet ist, wird abgezählt.



Differenzierung

1. Statt Additions- können auch Subtraktionsaufgaben verwendet werden. Die Steinchen werden entsprechend aus der Brotbüchse entnommen.

Anwendungsidee

Mathematikunterricht

1. Die Lernenden formulieren eigene Aufgaben.
› z. B.: „Du hast 8 Steine. Denke dir zwei mögliche Additionsaufgaben dazu aus.“

Rechenmauern

Man benötigt

Plastik- oder Pappbecher
kleine Zettel/Klebezettel/Etiketten
einen dunklen Filzstift
Klebeband
eine Schere

So wird's gemacht

1. Additionsaufgaben entwerfen.
2. Die Zettel entsprechend der Aufgaben mit Ziffern und/oder Zahlen beschriften und zuschneiden.
3. Die Becher mit der Öffnung nach unten aufstellen und die beschrifteten Zettel auf die Becher kleben.

.....
Tipp: Statt direkt mit einem schwarzen Stift auf die Becher zu schreiben, werden Zettel aufgeklebt, um die Becher später wiederverwenden zu können und beispielsweise mit anderen Ziffern/Zahlen oder Buchstaben zu beschriften.
.....

Funktionsweise 1

Die Lernenden bauen aus den ihnen vorgegebenen Bechern eine passende Additionsaufgabe und rechnen diese aus.

Funktionsweise 2

Die Grundsteine der Rechenmauer werden von der Lehrperson vorgegeben. Die Lernenden suchen das Ergebnis aus den Bechern aus.

Differenzierung

1. Die Ziffern/Zahlen, die auf den Bechern stehen, können immer wieder ergänzt und geändert werden.
2. Die Lernenden können größere Mauern bauen, indem die Anzahl der beschrifteten Becher erhöht wird.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Mit diesem Material können Additionsaufgaben gelöst werden.
2. Weiterhin können die Becher zur Unterstützung beim Lösen von Übungsaufgaben aus dem Lehrbuch genutzt werden.

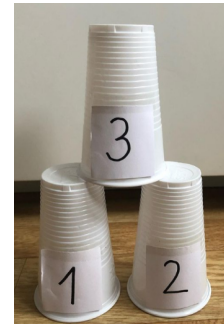


Foto: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Deutschunterricht

1. Das Material kann statt mit Zahlen auch mit Buchstaben beschriftet werden. Dann können die Becher zur Alphabetisierung genutzt werden, indem die Lernenden aufeinanderfolgende Buchstaben des Alphabetes stapeln. Es werden hierfür 26 Becher mit den Buchstaben des Alphabetes beschriftet. Die Lehrperson gibt den Lernenden einen Becher mit einem Buchstaben vor. Die Schüler:innen müssen den Buchstaben, der vor- und nach diesem im Alphabet steht, stapeln.
 - › z. B.: Die Lehrperson gibt einen Becher vor, der den Buchstaben „n“ trägt. Die Schüler:innen stapeln „m“, „n“ und „o“.

Geometriebrett

Man benötigt

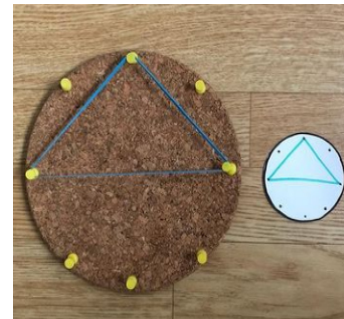
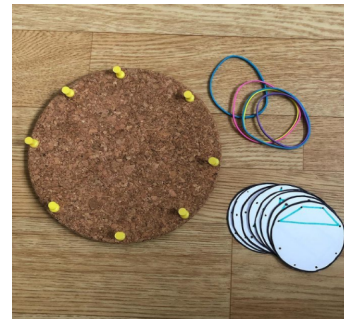
einen runden Korkuntersetzer
Pinnnadeln
Gummibänder
weißes Papier
einen Zirkel
einen Bleistift und Farbstifte

So wird's gemacht

1. Auf dem weißen Papier mit dem Zirkel kleine Kreise zeichnen und mit schwarzem Stift nachziehen.
2. Die Kreise ausschneiden.
3. Optional: Die Kreise laminieren, um sie später beschreiben und abwischen zu können.
4. Jeweils acht Punkte am äußeren Rand der Kreise eintragen.
5. Verschiedene geometrische Formen in die Kreise einzeichnen.
6. Auf dem Korkuntersetzer am äußeren Rand acht Punkte mit den Pinnnadeln abstecken. Dabei kann man sich an den Papierkreisen orientieren.

Funktionsweise 1

Die Lernenden erhalten ein Korkbrett und Kreisvorlagen mit vorgezeichneten geometrischen Formen. Sie spannen die Formen auf dem Korkbrett und beschreiben diese schriftlich und/oder mündlich.



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise 2

Die Lehrperson spannt eine Figur auf dem Korkbrett. Die Schüler:innen sollen die geometrische Figur auf die Kreisvorlage abzeichnen.

Differenzierung

1. Die Schüler:innen denken sich selber Figuren aus und spannen diese mit Gummibändern auf dem Korkbrett.
2. Das Korkbrett kann zur Unterstützung beim Lösen von Sachaufgaben genutzt werden.
3. Statt Pinnadeln können große Nägel ins Brett gesteckt werden, sodass mehrere Ebenen mit Gummibändern bespannt werden können. Dies kann helfen, räumliches Sehen zu unterstützen.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Statt geometrischer Figuren können auch Ziffern und Zahlen auf dem Korkbrett dargestellt werden.

Deutschunterricht

1. Es ist möglich, mit den Gummibändern Buchstaben zu spannen.

Sachunterricht

1. Mithilfe des Materials können die Lernenden auch Formen aus dem Alltag abbilden. Dies kann man beispielsweise zur Verkehrszeichen-Lehre nutzen.
 - › z. B.: „*Spanne auf deinem Korkbrett die Form eines Stoppschildes!*“

Kunstpädagogik

1. Zum Thema Bildspannung können mehrere Figuren auf dem Korkbrett gespannt werden, die sich überlappen. Dabei ist es ratsam, verschiedenfarbige Gummibänder zu verwenden. So lassen sich die Überschneidungen von Formen darstellen. Dies können die Schüler:innen abzeichnen und anschließend farbig gestalten.

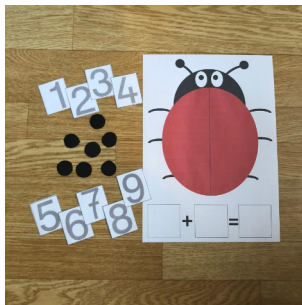
Mathemarienkäfer

Man benötigt

einen gedruckten oder gemalten Marienkäfer
Punkte für den Marienkäfer aus
Filz, Karton oder Spielsteinen
Ziffernkarten
Würfel

So wird's gemacht

1. Zunächst wird ein Marienkäfer gemalt oder ausgedruckt. Wichtig ist hierbei der Mittelstreifen zur Begrenzung der Rückenfelder.
2. Entsprechend der Rechenoperation wird die Aufgabe mit leeren Feldern für die Ziffernkärtchen auf das Blatt gebracht.
3. Anschließend werden die Punkte und Ziffernkärtchen vorbereitet. Die Punkte werden aus schwarzem Zeichenkarton ausgeschnitten. Die Ziffernkärtchen können ausgedruckt oder selbst beschrieben werden.



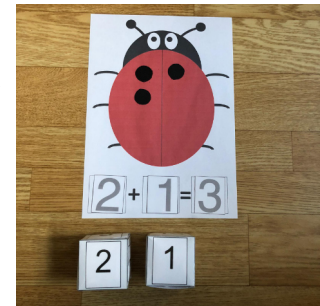
Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise 1

Die Punkte werden auf die Rückenteile des Marienkäfers gelegt. Die Schüler:innen leiten daraus die Rechenaufgabe ab und legen diese mit Ziffernkärtchen auf das Papier oder schreiben sie in ihr Heft. Anschließend lösen sie die Aufgabe.

Funktionsweise 2

Das Ergebnis oder die Formel wird durch Ziffernkärtchen vorgegeben. Die Schüler:innen legen die entsprechende Anzahl an Punkten auf den Marienkäferücken und ergänzen jeweils Formel oder Ergebnis.



Funktionsweise 3

Die Lernenden würfeln die Aufgaben, schreiben sie auf und rechnen diese aus. Zudem legen sie die entsprechende Anzahl an schwarzen Punkten auf den Marienkäferücken.

Differenzierung

1. Es kann durch die verschiedenen Funktionsweisen differenziert werden.
2. Statt Punkte aus Zeichenkarton auszuschneiden, können auch kleine Steine verwendet werden. Dies unterstützt die taktile Wahrnehmung.
3. Das Ergebnis einer Aufgabe wird vorgegeben. Ziel ist es, alle möglichen Aufgaben zu finden, die zu diesem Ergebnis führen.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Mit diesem Material können Aufgaben verschiedener Grundrechenarten gebildet werden.

Sachunterricht

1. Das Material kann zur fächerübergreifenden Thematisierung des Marienkäfers genutzt werden.
 - › Leitfragen: *Was bedeuten die Punkte beim Marienkäfer? Wo lebt er? Was frisst er?* usw.

Fremdsprachenunterricht

1. Das Material kann zum spielerischen Lernen der Zahlen in der Fremdsprache genutzt werden.

Kostenloser Download

<https://lehrermarktplatz.de/>

ID: 267982 (Internetseite besuchen und die ID oben in die Suchleiste eingeben.)

Becher stapeln

Man benötigt

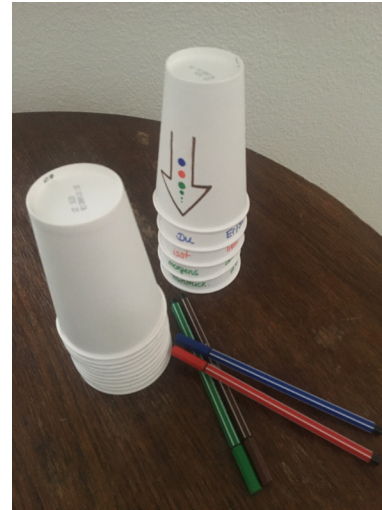
mehrere Pappbecher
verschiedene Farbstifte

So wird's gemacht

1. Zunächst werden die Becher gestapelt.
2. Auf den oberen Becher wird ein Pfeil mit Farbpunkten gemalt, welche die verschiedenen Satzglieder in der richtigen Reihenfolge symbolisieren.
3. Der zweite Becher wird entlang des unteren Becherandes in der entsprechenden Farbe mit Personalpronomen beschriftet, der dritte Becher entlang des unteren Becherrandes in der entsprechenden Farbe mit konjugierten Verben.
4. Der vierte, fünfte, sechste ... Becher wird in der gleichen Farbe mit verschiedenen Objekten beschriftet.

Funktionsweise

Die Schüler:innen stapeln die Becher in der richtigen Reihenfolge. Anschließend drehen die Schüler:innen die Becher, bis die Personalpronomen und die konjugierten Verben übereinstimmen. Die Objekte können dabei variieren. Die Lernenden schreiben die entstandenen Sätze in ihr Heft und markieren die verschiedenen Satzglieder farblich.



Fotos: Tina Czaja

Differenzierung

1. Die verschiedenen Satzglieder können zusätzlich durch die Schüler:innen benannt werden.
2. Die Anzahl der Becher kann variiert werden.
3. Es können sowohl Aussage- als auch Fragesätze formuliert werden.
4. Differenzierung nach Hilfsmitteln: Der erste Becher mit dem „Pfeil“ wird weggelassen.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Statt der Satzglieder können auch die Buchstaben des Alphabetes gestapelt werden.
2. Statt der Satzglieder können auch verschiedene Silben gestapelt werden, die von oben nach unten gelesen ein Wort ergeben. Wer die meisten Wörter aus den Bechern bilden kann, hat gewonnen.

Fremdsprachenunterricht

1. Die Becher können verwendet werden, um die Satzglieder und den Satzbau in der Fremdsprache zu üben.
2. Die Becher können mit den Verbkonjugationen in der Fremdsprache beschriftet werden. Anschließend stapeln die Lernenden die Konjugationen entsprechend der Personalpronomen in der richtigen Reihenfolge. Dies kann auf verschiedene Zeitformen adaptiert werden.

Sachunterricht

1. Die Becher können mit Monaten oder Wochentagen beschriftet und in der richtigen Reihenfolge gestapelt werden.

Mathematikunterricht

1. Die Becher können mit Additions- oder Subtraktionsaufgaben beschriftet werden. Die Übung ähnelt dem Material „Rechenmauern“.
2. Die Becher werden mit Uhrzeiten beschriftet.
 - › Variante 1: Jede:r Schüler:in erhält einen Becher. Anschließend stapeln die Schüler:innen diese in der richtigen Uhrzeitreihenfolge.
 - › Variante 2: Bevor die Schüler:innen die Zeiten in der richtigen Reihenfolge stapeln, sagen sie, was sie zu welcher Uhrzeit tun.
 - › z. B.: Schüler:in A: „*Es ist 7.00 Uhr. 7.00 Uhr stehe ich auf.*“
 - › Schüler:in B: „*Es ist 8.00 Uhr. 8.00 Uhr gehe ich zur Schule.*“
- › Beide Varianten können auch kombiniert werden.
3. Die Becher werden mit verschiedenen negativen Zahlen beschriftet. Die Lernenden stapeln von groß nach klein oder umgekehrt.

Buchstabeneimer



Fotos: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Man benötigt

zwei Gefäße wie bspw.:

kleine Eimer

große Joghurtbecher

kleine Gegenstände

verschiedene Bilder und/oder Symbole

optional: ein Laminiergerät

.....
Tipp: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva
.....

So wird's gemacht

1. Zum Befüllen der Gefäße werden Gegenstände gesammelt.
2. Soll auch mit Bildern und Symbolen gearbeitet werden, so werden diese gemalt oder ausgedruckt und ausgeschnitten.
3. Optional: Die Bildkarten und Symbole laminieren.

Funktionsweise

Die Klasse benennt zunächst gemeinsam den Buchstaben der Stunde (bspw. „M“). Die Lernenden erhalten zwei leere Eimer sowie die Gegenstände, Bilder und Symbole. Die Schüler:innen benennen nun alle Gegenstände, Bilder und Symbole mitsamt dem jeweiligen Anfangslaut. Wenn der Buchstabe der Stunde im benannten Gegenstand vorkommt, so wird dieser in den Eimer A geworfen. Kommt der Buchstabe nicht vor, wird er in den Eimer B geworfen.

Differenzierung

1. Als Klassenspiel: Die Klasse spricht die Gegenstände chorisch nach und entscheidet gemeinsam, ob der Buchstabe im Wort steckt.
2. Das Material kann in Gruppen- oder Partner:innenarbeitsphasen genutzt werden.
3. Der Fokus liegt nicht auf den Buchstaben. Die Einteilung der Gegenstände erfolgt gemäß ihrer Funktion. Die ist vor allem für Lernende sinnvoll, die noch nicht alphabetisiert sind.
 - › z. B.: Eimer A – „essbar“; Eimer B – „nicht essbar“.
Die Lernenden ordnen das Bild eines Apfels Eimer A zu und das Bild eines Fliegenpilzes Eimer B.
 - › z. B.: Eimer A – „richtige Verhaltensweise“; Eimer B – „falsche Verhaltensweise“.
Die Lernenden ordnen das Bild eines Kindes, welches an der Ampel wartet, bis sie grün wird, Eimer A zu und das Bild einer Person, die bei Rot geht, Eimer B.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Die Übung kann zur auditiven Wahrnehmung und Differenzierung der Laute eingesetzt werden.
2. Mit dieser Übung kann der Wortschatz spielerisch erweitert werden.
3. Die Spielweise kann auch umgekehrt werden: Es werden Begriffe vorgelegt, die alle den gleichen Buchstaben enthalten. Die Lernenden finden heraus, welcher Buchstabe gemeint ist.
 - › z. B.: *Stuhl* – *Sonne* – *Ski* –... Gemeint ist der Buchstabe „S“.

Mathematikunterricht

1. Es können Teiler und Vielfache geübt werden.
 - › z. B.: Ein Gefäß wird mit „Teiler/Vielfache von 20“ beschriftet, das andere mit „Teiler/Vielfache von 22“.Entsprechend werden Ziffern/Zahlen vorbereitet und durch die Lernenden zugeordnet.

Fremdsprachenunterricht

1. Die klassische Funktionsweise ist auf den Fremdsprachenunterricht adaptierbar.
2. Möglich ist auch das Zuordnen von Gegenteilenen.
 - › z. B.: Englisch: fast – slow; rich – poor; ...

Sachunterricht/WTH

1. Lebensmittel können anhand der Klassifikation der Ernährungspyramide zugeordnet werden (tierische Produkte/Getreide/...), wobei die Anzahl der Eimer angepasst wird.
 - › Differenzierung: Es wird nur zwischen Obst und Gemüse unterschieden.

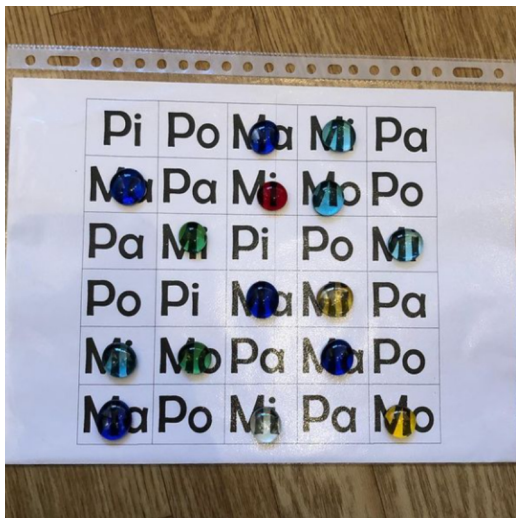
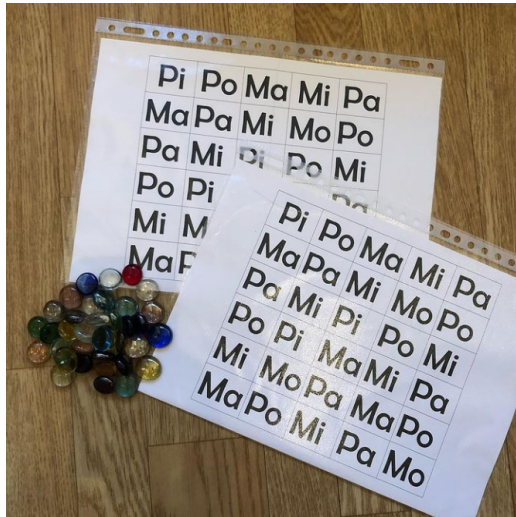
Ethikunterricht

1. Hier können die Eimer zur Moral- und Wertevermittlung (wie in Differenzierung beschrieben) eingesetzt werden, wobei gelernt wird, zwischen „richtigem“ und „falschem“ Verhalten zu unterscheiden.
 - › z. B.: Anwendbar auf die Themen Klimawandel, Konfliktlösung, Straßenverkehr usw.
2. Mithilfe der Eimer können die Klassenregeln thematisiert werden.

Allgemeine Anwendungsidee

1. Es kann ein Quiz gestaltet werden, wobei die Eimer „Ja“ und „Nein“ bzw. „Richtig“ und „Falsch“ symbolisieren. Die Lernenden arbeiten in Gruppen, wobei jede Gruppe zwei Gefäße erhält. Die Lehrperson stellt Fragen, woraufhin sich die Gruppe auf eine Antwort einigt und einen Gegenstand (bspw. ein Stück Papier) in den jeweiligen Eimer wirft. Nach jeder Frage erfolgen die Auflösung und die Punktevergabe.

Silbenteppich



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Man benötigt

weißes Papier

ein Laminiergerät oder Klarsichtfolie

Stifte oder einen Drucker

Muggelsteine oder andere kleine Figuren

So wird's gemacht

1. Zum Erstellen des Silbenteppichs werden etwa 30 Silben tabellarisch auf ein Blatt Papier gebracht.
2. Das Papier wird zur längeren Haltbarkeit laminiert oder in eine Klarsichtfolie gesteckt.
3. Zudem werden ausreichend Muggelsteine oder andere kleine Figuren bereitgestellt.

Funktionsweise

Zunächst werden im Klassenverband oder in Partner:innenarbeit alle Silben nacheinander vorgelesen. Anschließend gibt die Lehrperson verschiedene Aufgaben, wie beispielsweise „Finde alle Silben mit M!“ oder „Finde alle Mo-Silben!“. Auf die entsprechenden Felder wird ein Stein oder eine Figur gelegt. Der Silbenteppich dient dem Üben von einfachen Lautverbindungen und der Alphabetisierung.

Differenzierung

1. Der Silbenteppich kann immer wieder erneuert, verändert oder durch neue Silben erweitert werden.
2. Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden, indem mehr oder weniger verschiedene Silben verwendet werden.

3. Es können auch mehrere verschiedene Silbenteppiche zum Einsatz kommen.
4. Anstelle der Lehrperson können die Lernenden sich gegenseitig Arbeitsaufträge erteilen.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Silbenbingo: Jede:r Schüler:in erhält einen Silbenteppich. Dabei variieren die Silbenteppiche in der Anordnung der Silben. Es werden Silben vorgelesen und die Lernenden legen Steinchen darauf. Entsprechend des klassischen Bingoformates sollte die Tabelle dabei quadratisch sein und kann dem jeweiligen Lernendenniveau angepasst werden.
 - › Differenzierung: Für Fortgeschrittene können statt Silben auch ganze Wörter vorgelesen werden. Die Lernenden legen die Steinchen dann auf die Silben, die in den Wörtern vorkommen.
2. Mithilfe gleichfarbiger Steine können aus verschiedenen Silben ganze Wörter gebildet werden.
3. Die Lernenden schreiben auf, welche Wörter aus den Silben des Silbenteppichs gebildet werden können. Die Lehrperson kann dabei eine bestimmte Zeit vorgeben (bspw. 30 Sekunden). Wer innerhalb dieser Zeit die meisten Wörter findet, gewinnt.
4. Die Silben können ausgeschnitten werden, um in Kleingruppen ein Spiel zu spielen, bei dem Silbenpärchen gefunden werden sollen. Dabei kann entschieden werden, ob gleiche Silben gesucht sind oder zwei Silben, die ein Wort ergeben.

Kostenloser Download

<https://lehrermarktplatz.de/>

ID: 261472 (Internetseite besuchen und die ID oben in die Suchleiste eingeben.)

Silbenlöffel

Man benötigt

Plastik- oder Holzlöffel
einen Permanentmarker
eine Liste mit gedruckten oder
geschriebenen Silben
optional: einen Becher zur Aufbewahrung

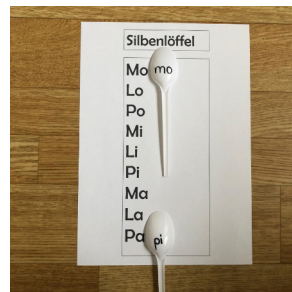
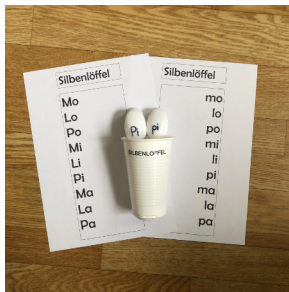
So wird's gemacht

1. Die Löffel werden an der gewölbten Außenseite mit verschiedenen Silben beschriftet.
2. Dabei können die Silben so vorgegeben werden, dass existierende Wörter oder auch „Quatschwörter“ entstehen.

Funktionsweise

Die Lernenden legen die Silbenlöffel so auf das Papier, dass ein Wort entsteht. Anschließend lesen sie das entstandene Wort laut vor. Dabei können die Lernenden verschiedene Arbeitsaufträge erfüllen.

- › z. B.: „Bilde ein Wort mit Mo!“
- › z. B.: „Bilde das Wort Papi!“



Fotos: Mona Mergemeier @quergedacht_ (Instagram)

Differenzierung

1. Wörter können mit den Löffelsilben beginnen oder enden.
2. Mit dem entstandenen Wort kann in der Weiterarbeit ein Satz gebildet werden.
3. Die Silbenlöffel können immer wieder erneuert, verändert oder erweitert werden.
4. Es kann mit mehreren Löffeln gleichzeitig gearbeitet werden.
5. Möglich ist auch die Bildung von Wörtern mit mehreren Silben.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Die Löffel können zum Üben der Lautbildung verwendet werden.
2. Beschriftet man die Löffel zunächst nur mit Buchstaben, können sie der Alphabetisierung dienen. Jede:r Schüler:in erhält einen Löffel. Die Lernenden stellen sich in der Reihenfolge des Alphabetes auf.
3. Mit den Silbenlöffeln kann auch das Silbenzählen geübt werden.

Mathematikunterricht

1. Anstelle von Silben stehen auf dem Papier Rechenaufgaben und auf den Löffeln die dazugehörigen Ergebnisse. Die Lernenden ordnen die Löffel den Aufgaben zu.
 - › z. B.: Der Aufgabe „6x4“ wird der Löffel „24“ zugeordnet.

Bild-Wort-Paare

Man benötigt

Bilder und Begriffe

Papier

optional: ein Laminiergerät

.....
Tipp: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva
.....

So wird's gemacht

1. Zunächst werden beliebig viele gut visualisierbare Begriffe gesammelt.
2. Zu jedem Begriff werden das Wort sowie ein Bild so auf Papier gebracht, dass quadratische Kärtchen erstellt werden können.
3. Optional: Die Kärtchen laminieren.

Funktionsweise

Ein:e Lernende:r dreht jeweils zwei Kärtchen um. Wurde ein Bild und der dazugehörige Begriff gefunden, darf er:sie noch einmal. Passen Bild und Begriff nicht zusammen, werden die Kärtchen wieder umgedreht. Dann ist der:die Nächste an der Reihe.



Abbildung: Canva

Differenzierung

1. Die Begriffe können unterschiedlich schwierig sein.
 - › z. B.: Es werden einsilbige, zweisilbige oder zusammengesetzte Wörter verwendet.

2. Zusammengehörige Kärtchen können auf der Vorderseite markiert (bspw. gleichfarbig hinterlegt) werden.
3. Die Lernenden können selbst Begriffe sammeln und somit in die Erstellung des Spieles einbezogen werden.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Uhrzeiten-Paare: Das Spiel funktioniert wie unter Funktionsweise beschrieben, wobei analoge und digitale Uhrzeiten zugeordnet werden.
2. Brüche-Paare: Das Spiel funktioniert wie unter Funktionsweise beschrieben, wobei echte Brüche und gemischte Brüche zugeordnet werden.

Fremdsprachenunterricht

1. Die beschriebene Vorgehensweise ist auf den Fremdsprachenunterricht adaptierbar.
2. Auch möglich ist das Finden von Vokabelpaaren (in der Fremdsprache und auf Deutsch).
 - › Differenzierung: Das Finden von Synonymen oder Antonymen.
 - › z. B.: Englisch:
 - Synonyme: conflict – clash; almost – nearly; ...
 - Antonyme: shame – honor; sunny – cloudy; ...

Gestützte Kommunikation

1. Die Begriffe und die Bilder können auch zum Erzählen einer Geschichte verwendet werden.
2. Mithilfe der Bilder kann die Kommunikation im Unterricht für Deutsch als Zweitsprache/Deutsch als Fremdsprache unterstützt werden.

Bild-Wort-Domino

Man benötigt

Bilder und Begriffe

Papier

optional: ein Laminiergerät

Tip: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva

So wird's gemacht

1. Zunächst werden beliebig viele gut visualisierbare Begriffe gesammelt.
2. Anschließend wird eine Vorlage mit in der Mitte geteilten Rechtecken erstellt.
3. Auf je eine Seite wird ein Begriff geschrieben, auf die andere ein anderer Begriff gemalt, geklebt oder am Computer als Bild eingefügt und ausgedruckt.
 - › Wichtig: Hierbei sollte versetzt in einer festgelegten Reihenfolge vorgegangen werden, damit letztlich alle Begriffe aneinandergereiht werden können.
4. Optional: Die Kärtchen laminieren.
5. Die „Dominosteine“ ausschneiden.

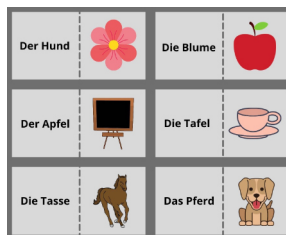


Abbildung: Canva

Funktionsweise

Die Lernenden legen die Bild-Wort-Paare aneinander und lernen so spielerisch Vokabeln. Das Domino kann dabei allein oder in der Gruppe gespielt werden.

Differenzierung

1. Die Begriffe können unterschiedlich schwierig sein.
 - › z. B.: Es werden einsilbige, zweisilbige oder zusammengesetzte Wörter verwendet.
2. Die Lernenden können selbst Begriffe sammeln und in die Erstellung des Dominos einbezogen werden.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Anstelle von Bildern und Begriffen werden Substantive und deren Artikel zugeordnet. Dabei können die Substantive ausgeschrieben werden oder als Bild symbolisiert sein.

Mathematikunterricht

1. Uhrzeiten-Domino: Anstelle von Bildern und Begriffen werden analoge und digitale Uhrzeiten zugeordnet.

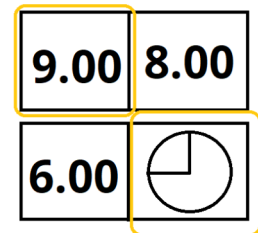


Abbildung: Tina Czaja

Fremdsprachenunterricht

1. Die beschriebene Funktionsweise ist auf den Fremdsprachenunterricht adaptierbar.
2. Vokabeldomino: Es werden eine Vokabel und ihre Übersetzung aneinandergelegt.

Sachunterricht

1. Jahreszeiten-Monate-Domino: Es werden Jahreszeiten und die passenden Monate aneinandergelegt.
› z. B.: Winter – Februar, Sommer – Juni, ...

Gestützte Kommunikation

1. Anhand der Dominosteine können Sätze gebildet werden.
2. Die Bilder können zur Unterstützung der Kommunikation im Unterricht für Deutsch als Zweitsprache/ Deutsch als Fremdsprache eingesetzt werden.

Buchstaben-Match

Man benötigt

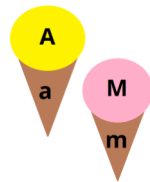
Buntpapier
eine Schere
Stifte

So wird's gemacht

1. Aus hellbraunem Papier werden 26 Waffeln ausgeschnitten.
2. Aus buntem Papier werden 26 Eiskugeln ausgeschnitten.
3. Jede Eiskugel wird mit jeweils einem Großbuchstaben, jede Waffel mit jeweils einem Kleinbuchstaben des Alphabetes beschriftet.

Funktionsweise

Die Eiskugeln und die Waffeln werden durcheinander auf einem Tisch oder auf dem Boden verteilt. Die Schüler:innen ordnen nun je eine Eiskugel mit Großbuchstaben der Waffel mit dem jeweiligen Kleinbuchstaben zu.



Abbildungen: Tina Czaja

Differenzierung

1. Anfangs können Großbuchstaben zu Großbuchstaben bzw. Kleinbuchstaben zu Kleinbuchstaben zugeordnet werden.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Die Eiskugeln und die Waffeln werden mit Silben be-

schriftet, mit denen Wörter gebildet werden.

- › z. B.: Auf der Eiskugel steht „Ma“ und auf der Waffel „mi“. Das Wort ist „Mami“. Das gebildete Wort kann anschließend verschriftlicht werden, wahlweise mit Artikel oder ohne.
2. Die Eiskugeln werden mit Wortarten beschriftet, die Waffeln mit Wörtern. Die Lernenden ordnen die Wortarten den Wörtern zu.
 - › z. B.: Auf der Eiskugel steht „Adjektiv“ und auf der Waffel „schnell“.
 3. Die Eiskugeln werden mit Artikeln beschriftet, die Waffeln mit Substantiven. Die Lernenden ordnen die Artikel den Substantiven zu.
 - › z. B.: Auf der Eiskugel steht „der“ und auf der Waffel „Keks“.
 - › Differenzierung: Die Substantive können ausgeschrieben oder mit Bildern symbolisiert werden.

Mathematikunterricht

1. Die Eiskugeln und die Waffeln können auch zum Rechnen verwendet werden, indem auf den Eiskugeln Ergebnisse vermerkt werden und auf den Waffeln Rechenaufgaben.
 - › z. B.: Auf der Kugel steht „16“ und auf der Waffel „8+8“ oder „4x4“.



Sachunterricht

1. Dieses Material kann beim Thema Mülltrennung zum Einsatz kommen. Statt Eiskugeln und Waffeln werden verschiedene Verpackungsgegenstände und Mülleimer bzw. Tonnen abgedruckt. Die Kategorien „Verpackung“ und „Tonne“ können dabei farblich voneinander abgegrenzt werden.

Unterstütztes Schreiben

Man benötigt

eine Box
(gekauft aus Plastik oder gebastelt aus Pappe)

kleine Trennpappen
zum Abtrennen der einzelnen Kategorien

kleine Karteikarten oder
zugeschnittenes Papier

einen Stift

So wird's gemacht

1. In Vorbereitung auf den Schreibprozess thematisiert die Lehrperson mit den Lernenden die „W-Fragen“.
2. Die Lehrperson denkt sich, gemeinsam mit den Lernenden, entsprechend der W-Fragen verschiedene Begriffe aus. Möglich wäre hierbei, dass jede:r Lernende einen Begriff zu einer W-Frage notiert.
 - › z. B.: Wo? – am Strand, im Schulbus, in der Schule, im Garten, auf dem Bauernhof, ...
 - Wer? – eine Freundin, ein Dieb, eine Lehrperson, ...Alternativ können die Karteikarten auch mit Bildern beklebt werden.
3. Die beschrifteten oder bebilderten Karten werden nach Kategorien sortiert und gebündelt in der Box abgelegt.



Fotos: Tina Czaja

Funktionsweise

Die Lernenden ziehen aus jeder Kategorie eine Karte und schreiben auf Basis der Begriffe eine Geschichte.

Differenzierung

1. Die Beschriftung der Karteikärtchen kann als Hausaufgabe erfüllt werden.
2. Anstelle von Begriffen können den einzelnen Kategorien auch Bilder zugeordnet werden.
3. In Vorbereitung auf die Verschriftlichung kann die Geschichte zunächst mündlich erzählt werden.
4. Die Geschichte kann in Partner:innenarbeit verfasst werden.
5. Es können weitere Vorgaben gemacht werden.
 - › z. B.: Die Lehrperson schreibt fünf Begriffe an die Tafel, die zusätzlich in die Geschichte eingebunden werden sollen.

Anwendungsideen

Fremdsprachenunterricht

1. Die beschriebene Funktionsweise mitsamt Differenzierungsmöglichkeiten kann auf die Fremdsprache adaptiert werden.
 - › Hierbei bietet es sich an, die Begriffe aus den einzelnen Kategorien zunächst mit Vokabelspielen zu üben.

Beschriftung der Schränke im Klassenzimmer

Man benötigt

verschiedene Bilder
ein Laminiergerät
doppelseitiges Klebeband

.....
Tipp: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva
.....

So wird's gemacht

1. Zunächst wird der Inhalt der Schränke im Klassenraum sortiert.
2. Als Nächstes werden zum Inhalt passende Bilder aus- gesucht, ausgedruckt, zugeschnitten und laminiert.
3. Im dritten Schritt werden die Bilder an die Schränke geklebt.

Funktionsweise

Durch die Bebilderung der Schränke werden die Schüler:innen am Unterricht beteiligt, indem die Inhalte der Schränke für sie transparent sind. Gleichzeitig kann man Schranktüren mit einem „Stoppzeichen“ versehen, die durch die Lernenden nicht geöffnet werden sollen. Dies dient außerdem als Ordnungssystem, da Schüler:innen nach Freiarbeitszeiten das Klassenzimmer selbstständig aufräumen können.

Differenzierung

1. Verschiedene Bilder entsprechend der Schrankinhalte nutzen.
2. Bei Bedarf zum Beschriften der Schränke außerdem einen Braille-Labeler und/oder einen Anybook Reader nutzen.

Anwendungsideen

Allgemeine Anwendungsideen

1. Die Schränke können gemeinsam mit den Schüler:innen oder ohne die Schüler:innen sortiert werden.
2. Nach der Sortierung und Bebilderung kann ein Klassenrundgang mit den Schüler:innen durchgeführt werden, um die Symbole zu erklären.
3. Im Unterricht kann die Freiarbeit strukturiert werden, indem man die Schranksymbole an die Tafel anbringt.
› z. B.: Von 9.30-10.00 Uhr soll selbstständig gelesen werden. Dafür wird das Buchsymbol an die Tafel angebracht.



Abbildung: Pixabay

.....
Tipp: Dies kann mit einer Uhr (siehe nächstes Material) kombiniert werden, um die Tätigkeit innerhalb der Freiarbeitszeit mit der Arbeitszeitangabe zu verknüpfen.
.....

Uhrzeit/Zeitdauer

Man benötigt

Papier/Pappkarton
einen Bleistift
einen Radiergummi
Farbstifte
einen Zirkel
eine Musterklammer

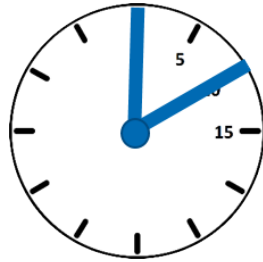


Abbildung: Tina Czaja

So wird's gemacht

1. Mit dem Zirkel einen Kreis auf Papier zeichnen. Dabei ist die Größe variierbar.
2. Das Papier auf ein Stück Pappkarton kleben und den Kreis ausschneiden.
3. Mit dem Bleistift ein Loch in die Mitte des Kreises stechen.
4. Die Uhr mit Zahlen beschriften.
5. Aus schwarzem Papier einen großen und einen kleinen Zeiger ausschneiden.
6. Am unteren Rand der Zeiger mit dem Bleistift mittig ein Loch durch beide Zeiger stechen und anschließend mit einer Musterklammer an der Uhr befestigen.

Funktionsweise

Die Uhr mit einem Magneten an die Tafel heften. Alternativ kann an der Rückseite der Uhr auch ein Magnet befestigt werden. Dann wird die Zeitdauer für die einzelnen Arbeitsphasen eingestellt. Während die Lernenden arbeiten, kann mithilfe der Uhr angezeigt werden, wie viel Zeit noch bleibt.

Differenzierung

1. Statt eine Uhr zu basteln, kann man auch eine Uhr an die Tafel zeichnen. Dabei wird die Arbeitszeit farblich markiert und die abgelaufene Zeit weggewischt.
2. Die Uhr wie oben beschrieben basteln und laminieren. Mit einem Folienstift kann die Zeiteinteilung direkt auf die Uhr gemalt werden.
3. Alternativ kann eine Eieruhr verwendet werden.

Anwendungsideen

Mathematikunterricht

1. Die Uhr kann nicht nur zur Visualisierung der Zeit genutzt werden, sondern auch zum Erlernen, Üben und Festigen der Uhrzeit.
2. Jede:r Schüler:in bastelt sich eine eigene Uhr und übt damit die Uhrzeit.

Im Unterricht

1. Die Uhr kann genutzt werden, um in Einzel- oder Gruppenarbeitsphasen anzuzeigen, wie viel Arbeitszeit die Lernenden haben. Dies schafft eine zeitliche Orientierung und hilft damit, das Zeitmanagement der Schüler:innen zu verbessern.
2. Die Uhr sorgt für Transparenz im Unterrichtsablauf und dient der Strukturierung der Unterrichtsstunde. Sie kann mit einzelnen Unterrichtsphasen gekoppelt werden. Dazu kann sie mit dem Material „Fahrplan“ (siehe nächstes Material) kombiniert werden.
3. In Testsituationen verhindert das Anzeigen der Zeit das störende Nachfragen nach verbleibender Arbeitszeit.

Fahrplan

Man benötigt

Bildkarten
Buntpapier
eine Schere
ein Laminiergerät
Magnete

So wird's gemacht

1. Die Bildkarten entsprechend der verschiedenen Unterrichtsphasen erstellen, ausdrucken, laminieren und ausschneiden.
2. Einen Pfeil aus Buntpapier ausschneiden und ebenfalls laminieren.
3. „Fahrplan“ an die Tafel schreiben oder ausdrucken, laminieren und anheften.



Foto: Mona Mergemeier
@quergedacht_ (Instagram)

Funktionsweise

Im Unterricht werden die Bildkarten gut sichtbar in der Reihenfolge der Unterrichtsphasen an die Tafel geheftet. Der Pfeil zeigt auf die jeweilige Phase, in der man sich befindet. Die Lernenden werden durch den Unterricht geleitet, indem der Pfeil immer weiter zur nächsten Phase geschoben wird. So wird der Fahrplan der Stunde transparent gemacht.

Differenzierung

1. Die Bildkarten können je nach Unterrichtsfach variieren.

2. Es können nur Bilder oder nur Wörter verwendet werden.
3. Statt eines Fahrplanes kann auch eine Übersicht über die Wochentage oder die Klassenregeln erstellt werden.
4. Die Lernenden dürfen den Pfeil selbst bewegen.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Im Deutschunterricht können die Karten durch Verknüpfung von Wort und Bild zur Alphabetisierung genutzt werden.
2. Beschriftet man die Karten mit den Unterrichtsphasen, kann es Auftrag der Lernenden sein, vorzulesen, in welcher Phase man sich befindet.

Fremdsprachenunterricht

1. In der Fremdsprache können die Bilder durch Verknüpfung von Wort und Bild für Vokabeltraining genutzt werden.

Sachunterricht

1. Statt des Fahrplanes können auch die Wochentage an die Tafel geheftet werden.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Diese können beispielsweise mit Bildkarten zum Thema Wetter ergänzt werden.

Im Unterricht

1. Statt des Fahrplanes können auch die Klassenregeln an die Tafel geheftet werden. Verstößt jemand gegen diese Regeln, wird der rote Pfeil zur Erinnerung an die jeweilige Regel geschoben.

Klassenregeln

Man benötigt

Buntpapier
Farbstifte

So wird's gemacht

1. Gemeinsam mit der Klasse wird besprochen, was ihnen im Schulalltag wichtig ist.
2. Die Klassenregeln werden als Akrostichon formuliert. Dafür können die Worte „Klasse“, „Klassenregeln“ oder „Respekt“ genutzt werden.
3. Die Buchstaben des gewählten Wortes auf buntes Papier der gleichen Farbe schreiben.
4. Die anderen Buchstaben, die das Wort vervollständigen, auf buntes Papier schreiben.
5. Das Akrostichon im Klassenraum an die Wand kleben.



Abbildung: Tina Czaja

Funktionsweise

Die Lernenden tauschen sich darüber aus, was ihnen für ein respektvolles Miteinander wichtig ist. Allein der Austausch sensibilisiert für die Bedürfnisse der Mitschü-

ler:innen. Im Unterrichtsalltag kann auf die gemeinsam erörterten Klassenregeln verwiesen werden. Außerdem kann man Konsequenzen für Regelverstöße vereinbaren.

Differenzierung

1. Die Regeln selbst können variieren.
2. Die Klassenregeln sind auf verschiedene Arten visualisierbar, wie beispielsweise als Poster, Akrosticha, in Form von Bildern (vor allem für junge und nicht alphabetisierte Lernende) usw.

Anwendungsideen

Sachunterricht/Ethikunterricht

1. Gemeinsam mit den Lernenden werden die Regeln formuliert. Diese können in der Weiterarbeit mit moralischen Fragen oder den 10 Geboten verknüpft werden. Die Regeln können auch mit philosophischen Fragen verbunden werden, wie beispielsweise mit Kants Maximen.

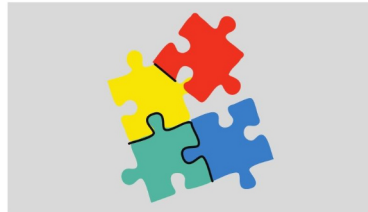
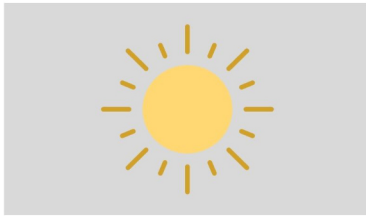
Im Unterricht

1. Im Unterricht kann auf die Klassenregeln verwiesen werden.
2. Die Regeln können als Basis für Konfliktlösungen genutzt werden.
3. Gemeinsam können die Regeln regelmäßig überprüft werden.
 - › Leitfragen: *Brauchen wir noch mehr Regeln? Passen diese Regeln noch zu uns? Halten wir sie ein? Wenn nein, wieso nicht? Gelten diese Regeln für alle Lernenden?*

Bildergeschichte



spielen



Abbildungen: Canva

Man benötigt

verschiedene Bilder

einen Drucker

Alternative:

Papier und Buntstifte

eine Schere

optional: ein Laminiergerät

.....
Tipp: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva

So wird's gemacht

1. Verschiedene Bilder werden gesammelt und ausgedruckt. Alternativ können auch Bilder gemalt werden.
2. Optional: Die Bilder laminieren.
3. Von den ausgedruckten Bildern Kärtchen erstellen.

Funktionsweise

Die Lernenden ziehen ein oder mehrere Bilder und denken sich eine Geschichte dazu aus. Diese erzählen sie einem:einer Partner:in oder schreiben sie auf.

.....
Tipp: Für mehr Bewegung im Unterricht können die Lernenden die Geschichten erst aufschreiben und dann bei einem „Spaziergang“ durch das Schulhaus wechselnden Partner:innen erzählen.
.....

Differenzierung

1. Die Komplexität der Geschichte kann durch die Anzahl der gezogenen Karten variiert werden.
2. Es können auch Wörter unter die Bildkarten gemischt werden, beispielsweise zusätzliche Erzählbausteine wie Temporal- oder Ortsangaben.
3. Die Methode Perspektivwechsel wird durchgeführt, wobei die Lernenden auf Basis der Kärtchen eine Geschichte aus der Perspektive ihrer Großmutter/ihrer Vaters/ihrer Nachbarn/ihrer Haustieres usw. erzählen.
4. Erzählwürfel verwenden.

Anwendungsideen

Deutschunterricht

1. Im Deutschunterricht kann die Vermittlung der Artikel mit einem Bild verknüpft werden. Die Lehrperson schreibt „der“, „die“, „das“ oder „ein“, „eine“ an die Tafel. Die Lernenden sollen die Bilder mit Magneten beim zugehörigen Artikel an der Tafel anbringen.
 - › Voraussetzung: Auf den Karten sind nur Substantive abgebildet.
2. Die gleiche Übung ist mit Wortarten möglich. An der Tafel stehen verschiedene Wortarten. Die Lernenden ordnen die Bilder den Wortarten zu und begründen die Zuordnung.
3. Im Unterricht für Deutsch als Zweitsprache/Deutsch als Fremdsprache kann mithilfe der Karten die Kommunikation unterstützt werden.

Fremdsprachenunterricht

1. Die Lernenden ziehen verdeckt mehrere Bildkarten. Das entsprechende Vokabular wird übersetzt, bei Bedarf auch mit dem Wörterbuch. Anschließend denken sich die Lernenden eine Geschichte aus. Dies kann mündlich und/oder schriftlich erfolgen.
2. Die Einführung der Vokabeln zum Tagesablauf kann mit den Bildkarten unterstützt werden. Dies kann durch Uhrzeitkarten ergänzt werden.
3. Verschiedene Bildkarten liegen auf dem Boden aus. Die Lernenden suchen sich eine Karte aus und begründen ihre Wahl in der Fremdsprache. So kann die Formulierung von Kausalsätzen geübt werden.

Allgemeine Anwendungsidee

1. Kennlernspiel: Alle Teilnehmenden wählen eine Karte und begründen ihre Auswahl kurz.
 - › Leitfragen: *Wieso passt diese Karte zu mir? Wieso spricht sie mich an?*
 - › Differenzierung: Alle Lernenden drucken als Hausaufgabe ein Bild aus oder malen ein Bild, welches zu ihnen passt, um sich den Mitschüler:innen vorzustellen.

.....

Tipp: Um die Vorstellungsrunde spielerisch anzugehen, können die mitgebrachten Bilder auch zufällig auf dem Boden verteilt werden. Die Lernenden sollen erraten, welches Bild von wem ist. Sie begründen ihre Zuordnung.

.....

Gefühlskarten

Man benötigt

verschiedene Bilder
einen Drucker

Alternative:

Papier und Buntstifte
eine Schere

optional: ein Laminiergerät

.....
Tipp: lizenzfreie Bilder online auf Pixabay oder Canva
.....

So wird's gemacht

1. Bilder aussuchen, die verschiedene Stimmungen ausdrücken und diese ausdrucken.
2. Optional: Die Bilder laminieren.
3. Bildkärtchen erstellen.



Abbildungen: Canva



Funktionsweise

1. Die Lernenden wählen eine ihrer Stimmung entsprechende Karte aus und nutzen diese als Anlass, um über ihre Gefühle zu sprechen. Alternativ können die Karten zum Erzählen einer Bildergeschichte genutzt werden, in der eine emotionale Situation beschrieben wird, welche zum jeweiligen Bild passt.

Differenzierung

1. Die Lernenden ziehen zwei Karten und vergleichen die dargestellten Emotionen.
2. Wenn die Lernenden nicht über ihre eigenen Gefühle sprechen wollen, kann auch ein Perspektivwechsel durchgeführt werden. Dabei soll beschrieben werden, wie sich die Person auf dem Bild fühlt und was diesen Gefühlen vorausgegangen sein könnte. Dies kann an die Frage gekoppelt werden: *Wann fühlst du dich so wie die Person auf dem Bild?*

Anwendungsideen

Fremdsprachenunterricht

1. Zum Lernen der Vokabeln zum Ausdruck verschiedener Emotionen in der Fremdsprache.

Sachunterricht/Ethikunterricht

1. Zur Schulung des Empathievermögens der Lernenden.
 - › Leitfragen: *Wann fühle ich mich so, wie auf dem Bild dargestellt wird? Möchte ich dieses Gefühl bei anderen Menschen auslösen? Wenn ja, wieso? Wenn nein, wieso nicht?*
2. Dies kann an philosophische Fragen oder die Bibel lehre geknüpft werden.

Kunstpädagogik

1. Statt der Bildkarten können auch einfarbige Karten genutzt werden. Diese Farbkarten liegen im Klassenraum aus. Die Lernenden suchen sich eine Karte aus, die zu ihrer aktuellen Stimmung passt und begründen ihre Wahl. Gleichzeitig kann die Wirkung von Farben thematisiert werden.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Die Bildkarten können zur Reflexion des Tages oder des Wochenendes genutzt werden. Dabei können die Lernenden sich mündlich äußern, beispielsweise in einem Sitzkreis, oder schriftlich, beispielsweise in einem Gefühlstagebuch.
2. Die Bildkarten können zur Konfliktlösung genutzt werden, indem am Konflikt Beteiligte sich ein zu ihrer Emotion passendes Bild aussuchen und/oder eines, welches ihrer Meinung nach zu der anderen am Konflikt beteiligten Person passt. Sie begründen ihre Wahl und nutzen dies als Anlass für ein Klärungsgespräch.
3. Die Bildkarten können zur Unterstützung der Kommunikation im Unterricht für Deutsch als Zweitsprache/Deutsch als Fremdsprache genutzt werden.

Gefühlstafel

Man benötigt

einen Drucker

Alternative:

Papier und Stifte

ein Laminiergerät

Folienstifte

So wird's gemacht

1. Ein Gesicht ohne Mund als Bild im Internet suchen und mehrfach ausdrucken oder selbst malen.
2. Die Gesichter laminieren.

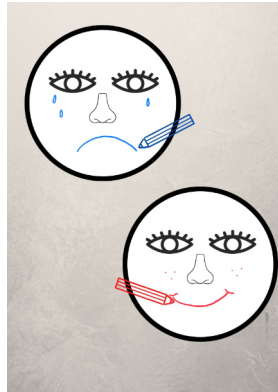


Abbildung: Canva

Funktionsweise

Jeder Lernende erhält eine Karte mit einem Gesicht ohne Mund. Die Lernenden zeichnen ihre aktuelle Stimmung mit Folienstiften in das Gesicht ein und sprechen darüber.

Anwendungsideen

Fremdsprachenunterricht

1. Zum Lernen der Vokabeln zum Ausdruck verschiedener Emotionen in der Fremdsprache.
2. Zum Üben der Beschreibung von Personen.

Ethikunterricht

1. Die Lernenden lesen eine Geschichte oder sehen einen kurzen Videoausschnitt, in der oder in dem eine emotionale Situation geschildert wird. Anschließend zeichnen sie die gesehene Emotionen in die Gefühlstafel ein. Die Lernenden begründen ihre Entscheidung. Dadurch wird die Sozialkompetenz geschult.
 - › Möglichkeit zur Weiterarbeit: Die Lernenden verknüpfen das Gelesene/das Gesehene mit einer selbst erlebten Situation.
 - › Gemeinsam mit den Lernenden können in der Weiterarbeit philosophisch-moralische Fragestellungen bearbeitet werden.

Allgemeine Anwendungsideen

1. Die Gefühlstafeln können zur emotionalen Reflexion des Tages oder des Wochenendes genutzt werden. Dabei können die Lernenden sich mündlich äußern, beispielsweise in einem Sitzkreis, oder schriftlich, beispielsweise in einem Gefühlstagebuch.
2. Die Gefühlstafeln können als Feedbackmöglichkeit genutzt werden. So können die Lernenden beispielsweise transparent machen, wie sie sich bei einer Aufgabenstellung gefühlt haben. Die Lernenden begründen ihre Gefühlstafeln.
3. Die Gefühlstafeln können zur Konfliktlösung genutzt werden, indem am Konflikt Beteiligte ihre Emotion in das Gesicht malen. Dies nutzen sie als Anlass für ein Klärungsgespräch.
4. Die Gefühlstafeln können zur Unterstützung der Kommunikation im Unterricht für Deutsch als Zweitsprache/Deutsch als Fremdsprache genutzt werden.

Inklusive Lehr-Lern-Apps

Alle im folgenden aufgeführten Lehr-Lern-Apps stehen zum kostenlosen Download zur Verfügung.
(Stand: 12.04.2021)

Für alle Fächer

ANTON - Schule - Lernen 4+

Klasse 1-10 Mathe- und Lesespiele (solocode GmbH)
Eine Lern-App mit vielen Aufgaben, verschiedenen interaktiven Übungstypen und Lernspielen.

Quiver

3D Coloring App 4+ (QuiverVision Limited)
Diese Kreativ-App erweckt selbstgemalte Bilder zum Leben.

Alleswisser

(Joerg Ronniger) – [+ liest Aufgaben laut vor]
Ein Multiplayer-Quizspiel mit vielen Kategorien, wobei sich die Fragen und Aufgaben an Alter- und Wissensstand der einzelnen Spielenden anpassen.

Lernspiele für Kinder, Deutsch 4+

Acht Spiele zu Buchstaben, Zahlen, Formen, Farben und Klängen.

Mathematische Förderung

König der Mathematik 9+

Oddrobo Software AB
Mathespiel mit abwechslungsreichen Aufgaben in verschiedenen Bereichen.

mathidr 4+

Kopfrechnen für alle (Torben Rieckmann)
Die Darstellung von Mengen für Kinder mit und ohne Lernschwierigkeiten.

GeoGebra Classic 4+

International GeoGebra Institute (IGI)
Eine Rechen-App mit verschiedenen Mathe-Werkzeugen wie Grafikrechner, Wahrscheinlichkeitsrechner und CAS.

Math Fight

Matheaufgaben als „Fight“ zwischen zwei Schüler:innen
Die App dient der Übung der Grundrechenarten in Form von Duellen.

Deutschunterricht/Deutsch als Zweitsprache/Deutsch als Fremdsprache

ABC Für Kinder 4+

Buchstaben und Wörter lernen (IDEON INTERACTIVE APPS)

Zur Alphabetisierung und Erweiterung des Wortschatzes in vielen Themenbereichen.

AR Flashcards-Alphabet & More 4+

(Peak Reality, LLC)

Alphabetisierungsübung mit dem „Tier-Alphabet“.

Logopädie und Sprachtraining 4+

(Eva Gleich)

Zur Verbesserung von Hörverständnis und Aussprache beim Erlernen der deutschen Sprache.

Hanx Writer – Schreibmaschinen-App

(Basisversion gratis)

Virtuelle Schreibmaschine für ein intensives taktiles Erlebnis.

Fremdsprachenunterricht

iTranslate Übersetzer 4+

(Basisversion gratis)

Ein Wörterbuch zur Foto-, Stimm- und Textübersetzung.

dict.cc Wörterbuch 12+

Ein Wörterbuch zur Übersetzung in 26 Sprachen.

Duolingo

Sprachkurse kostenfrei

Duolingo ist eine Sprachlern-App mit verschiedenen Aufgabenformaten, wie beispielsweise Übungen zur Rechtschreibung oder zum verstehenden Hören.

.....
Tipp: Duolingo ist auch für den Klassenverband erhältlich. „Duolingo for Schools“ gibt Lernenden individuelle Aufgaben und personalisiertes Feedback. Die Lehrperson kann die Fortschritte der Schüler:innen jederzeit einsehen.
.....

Gendersensible Apps

Gender Balance Bingo 4+

Conference Gender Balance Game (Brian Fitzgerald) – nur in englischer Sprache
Ein Bingo auf Basis beispielhafter sexistischer oder diskriminierender Situationen oder auch positiver Toleranzerfahrungen. Dieses Bingo ist für ältere Lernende geeignet, die der englischen Sprache mächtig sind.

gender app Add-in

Geschlechtergerechte Sprache
Diese App hilft bei der geschlechtergerechten Formulierung von Texten in Word-Dateien.

.....
Tipp: Auf <https://geschicktgendern.de/> findet man ein umfangreiches Genderwörterbuch, das ständig erweitert wird.
.....

Inklusives Lehren

SnapType 4+

Mit SnapType kann man Fotos von Arbeitsblättern machen, die im PDF-Format über das iPad oder den Laptop bearbeitet werden können. Somit können bestimmte Ausschnitte des Arbeitsblattes gezielt vergrößert werden.

Kurzweil 3000

Kurzweil 3000 bietet unter anderem eine Vorlesefunktion in 10 Sprachen. Darüber hinaus verfügt das Programm über eine Wortvorhersage (auch in englischer und französischer Sprache), eine Rechtschreibprüfung, verschiedene Wörterbücher, Synonym- und Homophonlisten sowie den Zugang zu verfügbaren Online-Enzyklopädien.

Be My Eyes – Helping blind see

Sehende unterstützen blinde Menschen über das Telefon, beispielsweise beim Lesen von Produktetiketten oder dem Identifizieren von Kleidung.

Gemeinsam digital lernen und arbeiten

Alle hier aufgeführten Programme können im Rahmen der Online-Lehre zur Differenzierung genutzt werden.

Präsentationen

Prezi

<https://prezi.com/>

Notizen (Pad, Whiteboard, Pinnwand)

Padlet

<https://de.padlet.com/>

Ein Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der anonym Bilder, Texte, Videos, Links usw. abgelegt werden können.

Miro

<https://miro.com/>

Miro ist ein Online-Whiteboard. Teams können damit in Echtzeit und asynchron arbeiten.

Yopad

<https://yopad.eu/>

Yopad macht gemeinsame Textarbeit einfach und online möglich.

Mindmapping

Kinopio

<https://kinopio.club/>

Kinopio ist ein Mindmapping-Tool, um Notizen zu verknüpfen.

Quiz-Programme

Quizlet

<https://www.quizlet.com/>

Quizlet ist eine Karteikarten- und Vokabeltrainer-App. Dabei können eigene Karteikarten erstellt oder Karten aus bereits bestehenden Lernsets ausgewählt werden.

Kahoot!

<https://www.kahoot.com/>

Interaktives Quiz- und Umfrage-Tool, mit dem die Lernenden ihr Wissen spielerisch überprüfen können.

Entscheidungen, Votings und Gesprächssteuerung

Wheel of names

<https://wheelofnames.com/>

Zum zufälligen Auswählen eines Namens.

Tricider

<https://www.tricider.com/>

Tool zum schnellen und einfachen Fragen und Abstimmen.

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>

Ein umfangreiches Tool zur Einholung von Zuschauer:innenstimmen.

Nutzungshinweise

Die vorgestellten Materialien und Nutzungsszenarien müssen individuell auf einzelne Lerngruppen angepasst werden.

Sie dürfen die Materialien für Ihren eigenen Unterricht nutzen. Bitte beachten Sie, dass die gewerbliche Nutzung der Materialien nicht gestattet ist. Auch die Weitergabe in sozialen Medien, Dropbox, Lernplattformen (z. B. OPAL Schule, LernSax usw.) oder anderen Diensten ist untersagt. Erstelltes Material, welches auf Basis der hier vorliegenden Ideen entstanden ist, darf nur unter Verwendung der Quellenangabe zugänglich gemacht werden.

Wer gegen das Urheberrecht verstößt (z. B. Bilder oder Texte unerlaubt kopiert), macht sich gem. § 106 ff UrhG strafbar.

Verstöße melden Sie bitte an:

Tina Czaja
tina.czaja@tu-dresden.de

Nachwort

Diese Broschüre ist ein Teil des Projektes „*Lehr-Lern-Raum Inklusion*“. Mit diesem Raum wird am Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung der Technischen Universität Dresden ein Ort zur Verfügung gestellt, an dem inklusive Lehr-Lern-Settings arrangiert und ausprobiert werden können. Viele der hier vorgestellten Materialien orientieren sich an den im Lehr-Lern-Raum vorhandenen Materialien.

Informationen zum Lehr-Lern-Raum Inklusion finden Sie unter <https://tud.link/ndcs>.

Für nähere Informationen und/oder Interesse an einer Besichtigung des Lehr-Lern-Raumes wenden Sie sich bitte an:

Tina Czaja
tina.czaja@tu-dresden.de

Bei Fragen, Anregungen und/oder Feedback zum Projekt „*Inklusion? Do it yourself!*“ wenden Sie sich bitte an:

Tina Czaja
tina.czaja@tu-dresden.de

Für Fragen zum Material und für weitere Materialideen wenden Sie sich bitte an:

Mona Mergemeier
momergeme@web.de
quergedacht_ (Instagram)

Impressum

Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung

Zellescher Weg 20, 01217 Dresden
Tel.: +49 351 463-39799 // Fax: +49 351 463-39761

E-Mail: zlsb@tu-dresden.de

Redaktion/Layout/Satz: Tina Czaja/Rolaine Gatmaitan

Redaktionsschluss: 10.05.2021

Titelbild: Tina Czaja

Alle Abbildungen sind, insofern nicht anders benannt, Eigentum privater Personen und mit deren persönlicher Einwilligung hier abgedruckt und dürfen nicht anderweitig verwendet werden.



Hier finden Sie noch mehr Informationen zur Projektidee und zur Nutzung der Broschüre.
<https://tud.link/hdeb>