

	Individuelle Förderung in der Höheren Handelsschule	Datum:
	Modul 0 „Vorstellung und Kennenlernen“	

Kennenlernrunde

Die SuS sitzen im Stuhlkreis. Auf dem Boden werden Karten mit verschiedenen Motiven verteilt. Die SuS bekommen einen Moment Zeit, sich die Bilder anzusehen und sich eines auszusuchen, welches sie anspricht. Das Bild, was sie am meisten anspricht, dürfen sie aufheben und in der Hand halten.

Nach einander stellen sich die SuS kurz vor. Sie nennen ihren Namen, woher sie kommen (ehem. Schule, Wohnort,...) und warum sie dieses Bild ausgewählt haben (Interesse, Hobby, nettes Motiv,...).

Hat bereits ein anderer Schüler ein Bild ausgesucht, darf auch das gleiche Bild noch einmal verwendet werden.

Gruppendynamisches Spiel als Vorbereitung auf die Zusammenarbeit und Teambuilding in der Stammgruppe „Schwebender Stab“

Spielanleitung:

Aus der Gruppe der SuS werden 8 Teilnehmer ausgewählt. Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen im Reißverschlussverfahren gegenüber. Alle Teilnehmer strecken beide Arme etwa auf Brusthöhe vor sich und strecken dabei den Zeigefinger vor. Der/Die LehrerIn legt den Stab (bspw. Zollstock) auf die ausgestreckten Zeigefinger.

Es gelten folgende Bedingung: *Jeder* Teilnehmer muss *immer* mit seinem Zeigefinger die Stange von unten zumindest leicht berühren - die Hand darf also niemals von der Stange entfernt werden. Während diese Bedingung einzuhalten ist, erhält die Gruppe insgesamt folgende Aufgabe: die Stange muss am Boden abgelegt werden.

Diese einfach klingende Aufgabe wird aber einige Zeit zur Durchführung benötigen. Da alle Spieler immer einen leichten Druck von unten auf die Stange ausüben müssen, wird diese zumindest beim ersten Versuch meist innerhalb kürzester Zeit nach oben weggedrückt werden. Es benötigt ein großes Maß an Gruppenkoordination, um die Stange tatsächlich bis zum Boden zu bewegen.

Noch schwieriger kann die Aufgabe natürlich gestaltet werden, wenn die Spieler dabei nicht sprechen oder sonst wie kommunizieren dürfen! Ansonsten kann die Gruppe die Aufgabe am leichtesten meistern, wenn jemand das Kommando übernimmt und gemeinsame Schritte "nach unten" koordiniert.

Kreatives Kontaktspiel in kleinen Gruppen „Marshmallow-Challenge“

Spielanleitung:

Die SuS werden in 4er Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält 20 Spaghetti, einen Meter Kreppband und einen Marshmallow.

Die Gruppen haben 18 Minuten Zeit, aus den Materialien einen Turm zu bauen. Am Ende wird bei jedem Turm die Höhe des Marshmallows gemessen und der Turm mit dem höchsten Marshmallow gewinnt.

Moderation:

Es ist wichtig, am Anfang klar zu stellen, dass die Höhe des Marshmallows gemessen wird, um den Gewinner zu ermitteln. Strenges Zeitmanagement. Das heißt, sind die 18 Minuten um, müssen die Hände weg von den Türmen.

Blitzlicht / Feedbackrunde

Rückmeldung der SuS über die durchgeführten Übungen und das Kennenlernen.
Klärung offener Fragen.