

## 5. Methodenkoffer

**Akrostichon:** griechisch für *Akros* (das Äußerste, das Oberste) und *stichos* (Vers, 1. Buchstabe eines Verses). Bei diesem antiken Schreibspiel bzw. Gedicht werden die Buchstaben eines Wortes senkrecht untereinander geschrieben. Jeder Buchstabe bildet wiederum den Anfangsbuchstaben eines neuen Wortes oder Satzes. Dem Wort ist ein Thema zugeordnet, zu welchem neue Wörter oder Sätze entstehen sollen. Themen können beispielsweise sein: Medien, Sport, Sommer, Nahrung usw.

**Begriffssonne:** Dies ist eine Methode zur Einführung in ein Thema oder für einen Erfahrungsaustausch. Ein Hauptbegriff wird auf einen Streifen Papier geschrieben. Die Schülerinnen und Schüler erhalten fünf leere Streifen und notieren, was ihnen spontan zum Hauptbegriff einfällt. Ein Streifen wird jeweils nur für ein Wort oder eine Wortgruppe genutzt. Die aufgeschriebenen Worte werden strahlenförmig um den Hauptbegriff herumgelegt. Wenn dieselben Worte vorkommen, werden diese nebeneinander gelegt. Mit jedem neuen Wort wird ein neuer Strahl begonnen. Es entsteht eine Sonne mit gemeinschaftlichen und individuellen Assoziationen zum Hauptbegriff.

Ein **Blitzlichtgespräch** soll allen Teilnehmenden die Möglichkeit geben, Erwartungen, Meinungen, Ideen, Themenvorschläge, Gefühle usw. auszudrücken. Dazu nehmen die Schülerinnen und Schüler zu einer Frage Stellung, das „Rederecht“ kann symbolisch durch einen Gegenstand weitergereicht werden. Die Äußerungen sollen wirklich kurz wie ein Blitzlicht sein, sie werden weder kritisiert noch kommentiert, damit zunächst alle zu Wort kommen.

Um zu zeigen, dass nicht ausschließlich die Lautstärke entscheidend für die Verständlichkeit ist, sondern auch eine deutliche Aussprache, bietet sich das **Flüsterrechnen** an. Zwei Personen stehen einige Schritte voneinander entfernt mit dem Rücken zueinander. Beide flüstern gegen die Wand einfache Additions- und Subtraktionsaufgaben – das Ergebnis wird vom jeweils anderen zurückgeflüstert. Wenn es im Raum still genug ist und die Zahlen deutlich genug geflüstert werden, sollten die Aufgaben problemlos lösbar sein.

**Fragezeichen:** Ergeben sich während eines Projektes Fragen oder Unklarheiten, können die Schülerinnen und Schüler die Frage gut sichtbar auf ein Blatt Papier schreiben und an einer geeigneten Stelle im Raum anbringen. Tauchen weitere Fragen auf, können diese ebenfalls in diesen „Fragenspeicher“ aufgenommen werden.

**Heißer Stuhl:** Dies ist eine Reflexionsmethode im Rollenspiel. Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in eine bestimmte Rolle hinein. Eine Person sitzt in der Kreismitte auf einem Stuhl und wird von den anderen befragt. Die Person, die auf dem „Heißen Stuhl“ sitzt, antwortet immer aus Sicht der Figur, die sie gerade spielt. Die anderen können der Figur in der Mitte auch Tipps oder Ratschläge geben, wie sie sich anders verhalten könnte.

**Reflexionshand:** Reihum soll jede Schülerin und jeder Schüler mit Hilfe einer gezeichneten Hand die letzte Aktion reflektieren. Dies kann in kurzer mündlicher oder in schriftlich anonymer Form geschehen. Die Schülerinnen und Schüler können selbst den Umriss ihrer Hand auf ein Blatt zeichnen und die Finger beschriften. Die thematische Zuordnung der einzelnen Finger steht ihnen frei. Die gängigsten Bedeutungen sind:

**Daumen:** Was war super? Was hat mir gut gefallen? Was hat gut geklappt?

**Zeigefinger:** Was habe ich gelernt?

**Mittelfinger:** Was hat mir nicht gefallen? Was hat mich genervt?

**Ringfinger:** Wie fand ich die Durchführenden?

**Kleiner Finger:** Was kam zu kurz? Oder auch: Das wollte ich noch sagen!

**Replay:** Dies ist eine Präsentations- und Reflexionsmethode im Rollenspiel. Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern spielt eine Szene zu einem Thema vor. Während oder nach der Szene dürfen die Zuschauenden „Replay“ rufen. In diesem Fall müssen die Darstellenden die Szene durch ein anderes Verhalten verändern, sodass es zu einer anderen Lösungsmöglichkeit kommt.

**Rundgang mit Luftballon:** Hierbei handelt es sich um eine Präsentationsmethode zum Austausch von Informationen. Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit jeweils einem Themenbereich. Sie schreiben ihr Grundthema auf einen aufgeblasenen Luftballon. Mit den Luftballons laufen alle durch den Raum. Gegenseitig können sie sich Fragen zu ihren Themen stellen und diskutieren. Anstelle eines Luftballons kann auch ein Blatt Papier verwendet werden.

**Speed-Dating mit Expertinnen und Experten:** Dies ist eine Präsentationsmethode zum Austausch von Informationen. Einzelne Gruppen haben sich auf unterschiedliche Themen vorbereitet und bilden jeweils ein Team aus Expertinnen und Experten. Jedes dieser Teams sucht sich nun ein anderes Team, das zu einem anderen Thema gearbeitet hat. Beide Teams haben jetzt jeweils nur wenige Minuten Zeit (vorher genau festgelegt), sich ihre Themen gegenseitig vorzustellen. Der Anfang und das Ende der jeweiligen Erklärungsrunde wird durch ein Signal gekennzeichnet. Haben beide Gruppen ihre Informationen ausgetauscht, wechseln sie zu weiteren Teams.

Beim **Stimmungsmemory** handelt es sich um eine Reflexionsmethode, die meist am Ende des Projektes stattfindet. Jede Schülerin und jeder Schüler notiert auf einzelnen Blättern die eigene Meinung über das Projekt oder teilt die Stimmung mit. Auf jedem Blatt steht jeweils nur eine Auffassung. Die Schülerinnen und Schüler verteilen anschließend die Zettel beliebig, aber sichtbar im Raum. Durch individuelle Rundgänge können alle die Meinungen der anderen lesen.

**Storyboard:** Zur Strukturierung eines Filmes oder Rollenspieles werden die wichtigsten Geschehnisse einer Szene sowohl skizziert als auch schriftlich festgehalten.

**Verdeckte Punktabfrage:** Diese Methode dient der Ermittlung der Stimmung oder als Einstieg in ein Thema. Für die Punktabfrage wird ein Antwortenraster mit konkreten, leicht verständlichen Aussagen oder Fragen auf einem Bogen Papier vorbereitet. Die Aussagen und Fragen sind dabei immer in der Ich-Form formuliert und sollten offene Antwortmöglichkeiten zulassen. Mit Hilfe von Klebepunkten verdeutlichen alle Teilnehmenden ihre Positionen, indem sie ihre Punkte bewusst auf die Antworten setzen, die sie vertreten. Das ganze Verfahren kann anonym erfolgen. Die Methode ist sowohl vor als auch nach einer Projektphase zur Stimmungsabfrage nutzbar. Dabei werden mit andersfarbigen Klebepunkten und dem gleichen Antwortenraster die Stimmung erfragt und eventuell Veränderungen festgestellt.

**W-Fragen-Salat:** Alle Schülerinnen und Schüler haben drei verschiedenfarbige kleine Zettel vor sich liegen. Auf dem ersten notieren sie eine Person, auf dem zweiten einen Ort und auf dem dritten eine Tätigkeit – Personen, Orte und Tätigkeiten müssen an der Farbe ihrer Zettel zu erkennen sein. Dann kommen die Zettel in eine Schüssel und werden gemischt. Nun zieht sich jede Schülerin und jeder Schüler erneut drei unterschiedliche Zettel aus dem Salat. Die Angaben (**Wer? Wo? und Was?**) sollen dann zu einer sinnvollen Geschichte verknüpft werden.