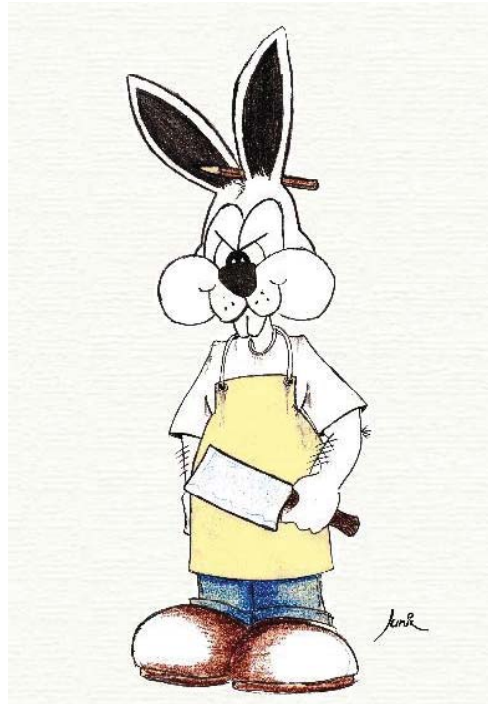


---

# EIN OSTERHASE IN DER KRISE

---



Modultyp **Kreative Kommunikation**

Zielgruppe **Schüler von 12 bis 15 Jahren**

Niveaustufe **A1+**

Autorinnen **Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra**

Graphik: **Janik Zsolt ©**

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: [www.educatio.hu](http://www.educatio.hu) címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: Manzné dr. Jäger Mónika

Idegen nyelvi lektorok: Andreas Thimm, Dr. Zalán Péter

Szakértők: Magyar Ágnes, Dr. Zalán dr. Szablyár Anna

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

**Educatio Kht. 2008**

# MODULBESCHREIBUNG

<b>MODULTYP</b>	Kreative Kommunikation
<b>INHALTE DES MODULS</b>	<p>Die Rahmengeschichte des Moduls ist ein kurzes Gedicht über den faulen Osterhasen Hansi, der kein Osterhase werden will, statt dessen lieber einen Job sucht. Um einem Job zu bekommen, braucht er jedoch eine passende Ausbildung, und genau dabei sollen ihm die Schülergruppen helfen.</p> <p>Die berufliche Laufbahn verläuft auf einem Spielfeld, wobei die einzelnen Gruppen nach angegebenen Spielregeln jeweils einen Hasen zu seinem gewünschten Beruf heranzuführen. Um die gewünschte Ausbildung zu schaffen, haben die Gruppen viele, die Gruppendynamik stimulierende, lustige und dabei lehrreiche Aufgaben im Bereich <i>Berufe</i> und <i>Berufsleben</i> zu lösen.</p> <p>Die einzelnen Aufgaben werden hauptsächlich mündlich gelöst und in einer so genannten Berufsmappe dokumentiert. (Die Berufsmappe ist eine beliebige, im Handel erhältliche Mappe, in der alle während der gemeinsamen Arbeit verwendeten und erstellten Materialien und Produkte – einem Portfolio gleich – gesammelt bzw. abgeheftet werden.)</p> <p>Erfolgreiche Gruppen erhalten am Ende des Moduls eine Berufsurkunde.</p>
<b>ZIELE DES MODULS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks</li><li>▣ vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen</li><li>▣ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zum Spielen und zu spielerischen Aufgaben</li><li>▣ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks anhand der Erstellung einer Berufsmappe in Text (und eventuell Bild)</li><li>▣ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren</li><li>▣ Förderung der sozialen Kompetenz bei Erstellung und Bewertung gemeinsamer Produkte in der Gruppe / Klasse</li><li>▣ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren</li></ul>
<b>VORGESEHENE STUNDENZAHL</b>	5 Stunden
<b>ZIELGRUPPE</b>	Schüler von 12 bis 15 Jahren
<b>NIVEAUSTUFE</b>	A1+

## VORKENNTNISSE

Die Schüler können...

- ☐ ihnen bekannte Wörter und sehr einfache Strukturen verstehen, die sie selbst, die Familie und die unmittelbare Umgebung betreffen, wenn langsam und klar gesprochen wird.
- ☐ einzelne Wörter und sehr einfache Sätze in einfachen und übersichtlichen alltäglichen Texten verstehen, die konkrete Bereiche und Bedürfnisse des täglichen Lebens betreffen.
- ☐ Teile von kurzen einfachen Texten verstehen, wenn sie die Gelegenheit zu wiederholtem Lesen haben.
- ☐ ihnen bekannte einzelne Wörter und häufig gebrauchte Wendungen korrekt schreiben.
- ☐ kurze und einfache Angaben zur Person und zu ganz alltäglichen und vertrauten Dingen schreiben.
- ☐ mit Hilfe von Vorlagen und Redemitteln einfache Texte verfassen.

## ANKNÜPFUNGSPUNKTE

**Programmpakete/Module in  
anderen Bildungsbereichen**

–

**Innerhalb dieses  
Programmpakets**

–

## SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

**Allgemeine Kompetenzen**

- ☐ Förderung der Selbstwahrnehmung, des Selbstwertgefühls, der autonomen Handlungsfähigkeit
- ☐ Förderung der Kooperationsbereitschaft im Team / der Bereitschaft gemeinsam zu lernen
- ☐ Förderung der Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit

**Fremdsprachliche  
Kompetenzen**

- ☐ Förderung des Leseverstehens
- ☐ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen
- ☐ Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache

#### AUSWERTUNG

Der Lehrer bewertet die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit, sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung des Lehrers sollte motivierend wirken, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden.

Die Schüler füllen über ihre Erfahrungen in diesen Stunden einen Bewertungsbogen aus. Im Bewertungsbogen können die Schüler ihre eigene Leistung bzw. die Leistung der Mitschüler beurteilen, sich zu einzelnen Teilaufgaben im Laufe dieser Stunden äußern, sowie dem Lehrer ihre allgemeine Meinung zum Modul mitteilen. Wenn die Schüler das Bewertungsblatt verantwortungsvoll ausfüllen, ist es hinsichtlich der Schülereinstellung zu dieser Form des Alternativunterrichts – abgesehen von den persönlichen Lehrereindrücken während der Unterrichtsstunden – das wichtigste Feedback für den Lehrer.

#### DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Falls der Lehrer keine Erfahrungen im Bereich *Kreative Kommunikation* hat, sollte er vor Beginn der Arbeit mit dem jeweiligen Modul bzw. Programmpaket auf jeden Fall gründlich die dazu gehörende *Pädagogische Konzeption* zu Rate ziehen. Die Konzeption wird ihn mit den Grundsätzen dieser Arbeit bekannt machen und ihn bei seiner praktischen Arbeit unterstützen.

Die einzelnen Schritte und Aufgaben konfrontieren die Schüler mit verschiedenen kommunikativen Situationen, in denen sie ihre fremdsprachlichen Kenntnisse zielorientiert einsetzen müssen (Informationen einholen, gemeinsame Entscheidungen treffen, Arbeitsschritte organisieren, Mitschüler bei der Arbeit unterstützen bzw. diese bewerten usw.). Die Anlagen sollen die Schüler bei diesen Aufgaben unterstützen und sie dazu motivieren, die Fremdsprache als primäres Kommunikationsmittel zu gebrauchen. In diesem Sinne sollte auch der Lehrer bei den einzelnen Arbeitsschritten besonders darauf achten, dass die Schüler möglichst in der Fremdsprache kommunizieren und so viele Aufgaben wie (zeitlich) möglich (darunter auch die Bewertung, die Korrektur und die Administration) selbstständig bzw. in konstruktiver Zusammenarbeit erledigen.

#### EMPFOHLENE LITERATUR

Glaboniat – Müller – Rusch – Schmitz – Wertenschlag: *Profile Deutsch*. München, Langenscheidt Verlag 2002 (CD-ROM)  
Fruttus Hajnalka – Bede Zoltán: *Játékos nyelvtanítás. 102 szórakoztató feladat a nyelvórán*. Budapest, Nemzetközi Tankönyvkiadó 2003

# AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Förderung des Leseverstehens</li> <li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks</li> <li>▣ Bedeutungen erschließen, nachschlagen, differenzieren</li> </ul>	<p>anhand der Wortbörse lernen die Schüler den Rahmen der Hasengeschichte kennen („Der faule Osterhase“).</p> <p>Als Vorbereitung und Einstimmung auf das Gesellschaftsspiel wird ihnen das Spielset vorgestellt.</p>	<p>Wortschatzerweiterung im Bereich <i>Berufe, Berufsleben</i></p> <p>Grammatik: Stellung des Verbs, Konjugation der Verben, Infinitiv / Präsens, Perfekt Präpositionen, Valenz der Verben, Wortfelder, das Modalverb mögen</p> <p>Satzbildung, Stellung der Satzglieder, Antwort auf W-Fragen, Akkusativergänzung</p>	<p>1.1 Der faule Osterhase – Ein Gedicht</p> <p>1.2 Spielset (1 Spielfeld „Ein Osterhase in der Krise“, 21 Berufskarten, 50 Schrittkarten, 18 Überraschungskarten, 6 Hasenfiguren, 1 Würfel)</p> <p>1.3 Spielregeln – nur für den Lehrer</p> <p>1.4 Multiple-choice Berufstest Tafel</p> <p>Wörterbuch</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Wortschatzerweiterung im Bereich <i>Berufsleben</i></li> <li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen</li> <li>▣ Zusammenfassung der Ergebnisse / Auswertung</li> </ul>	<p>Die Schüler lösen gemeinsam Aufgaben zur Berufswahl, entdecken gemeinsame Interessen und bilden schließlich Spielgruppen für das Spiel „Ein Osterhase in der Krise“.</p>	<p>siehe Stunde 1</p>	<p>1.4 Multiple-choice Berufstest</p> <p>2.1 Liste der Redemittel</p> <p>2.2 Aufgabenblatt</p> <p>2.2 Wie-Kärtchen (Post its vom Lehrer ausgefüllt)</p> <p>2.4 Fazitblatt</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen</li> <li>▣ prozess- und produktorientiertes Handeln</li> <li>▣ Kooperationsbereitschaft im Team / gemeinsam lernen</li> </ul>	<p>Die Spielgruppen entscheiden sich für einen Beruf, den sie im Spiel in den folgenden Stunden – als Betreuer der Hasenfigur – „erlernen“ möchten.</p> <p>Als Dokumentation der gemeinsamen Arbeit legen die Spielgruppen eine Berufsmappe zum gewählten Beruf an.</p>	siehe Stunde 1	1.2 Spielset 2.4 Fazitblatt Berufsmappe
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen</li> <li>▣ Kooperationsbereitschaft im Team / gemeinsam lernen</li> </ul>	<p>Die Spielgruppen spielen das Berufsspiel, betreuen den Hasen auf seinem Berufsweg, sammeln ihre erhaltenen und gelösten Aufgaben und erreichen das Ziel, das heißt die Ausbildung zu dem gewünschten Beruf.</p>	siehe Stunde 1	1.2 Spielset 2.4 Fazitblatt Berufsmappe
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen</li> <li>▣ Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache</li> <li>▣ Förderung der Diskussions-, der Konsens- und der Reflexionsfähigkeit</li> <li>▣ Kooperationsbereitschaft im Team</li> </ul>	<p>Die gemeinsame Arbeit wird anhand eines Bewertungsblatts beurteilt, die Schülergruppen stellen die zusammengestellten Berufsmappen vor, die Berufsurkunden werden verteilt und schließlich die Gruppenergebnisse verkündet.</p>	siehe Stunde 1	Berufsmappe 5.1 Bewertungsblatt 5.4 Berufsurkunde

# STUNDENENTWÜRFE

## 1. STUNDE: „EIN OSTERHASE IN DER KRISE“ – DAS SPIEL UND SEINE REGELN

<b>ZIELE DER STUNDE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>☐ anhand der Wortbörse den Rahmen der Hasengeschichte „Der faule Osterhase“ kennen lernen</li><li>☐ im Laufe der Vorbereitung und Einstimmung auf das Gesellschaftsspiel das Spielset kennen lernen</li></ul>
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.1 Der faule Osterhase – Ein Gedicht, 1.2 Spielset (1 Spielfeld „Ein Osterhase in der Krise“, 21 Berufskarten, 50 Schrittkarten, Auflösung der Schrittkarten, 18 Überraschungskarten, 6 Hasenfiguren, 1 Würfel), 1.3 Spielregeln – nur für den Lehrer, 1.4 Multiple-choice Berufstest, Tafel, Wörterbuch
<b>SCHRITT 1</b>	<b>Der faule Osterhase – die Wortbörse</b>
<b>ZEIT</b>	15 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Förderung des Leseverstehens Förderung des mündlichen Ausdrucks
<b>SOZIALFORMEN</b>	Plenum
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.1 Der faule Osterhase – Ein Gedicht

### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Diese einleitende Stunde dient der Einstimmung, dem Kennenlernen des Spielfeldes, der Karten sowie der Spielregeln.

Als Einstimmung verteilt der Lehrer das Gedicht über das Hasenkind, das kein Osterhase werden wollte, statt dessen lieber einen passenden Job sucht.

2. Der Lehrer fordert die Schüler auf, das Bild im Hintergrund des Gedichtes zu betrachten, und anhand des Titels Annahmen zum Inhalt zu formulieren.

### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schülergruppen werden in den folgenden Stunden jeweils ein Hasenkind (mit Hilfe einer Hasenfigur) vertreten und es auf einem Spielfeld zum Ziel – das heißt zu einem Beruf – heranführen.

Den jeweiligen Beruf bestimmen die Schülergruppen gemeinsam. Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

2. Die Schüler betrachten das Bild im Hintergrund des Gedichtes und versuchen anhand des Bildes sowie des Titels das Thema zu erraten.

### 3. Die Wortbörse:

Der Lehrer unterstützt seine Schüler bei der Wort-Versteigerung.

3. Die Schüler lesen den Text Jeweils zu zweit. Die Schülerpaare werden sicher Begriffe finden, die ihnen nicht bekannt sind, aber selbst Ausdrücke beherrschen, die anderen Paaren unbekannt sein dürften.

Die Schüler unterstreichen die ihnen unbekannt Wörter. Die unbekannt Wörter kommen schließlich an die *Wortbörse*.

Die Begriffe können in der Wortbörse versteigert bzw. getauscht werden. Ein Begriff kommt nur einmal an die Börse, und da die Versteigerung öffentlich verläuft, können die Definitionen von anderen Paaren mitnotiert werden.

Die Wortböse beginnt so: Das erste Schülerpaar nennt einen Begriff, den es nicht kennt. Darauf meldet sich ein Paar mit der Definition des gemeinten Begriffes und verlangt einen Preis, d. h. liest einen ihm unbekannt Ausdruck vor. Wenn das erste Paar dessen Bedeutung kennt, erhält es seinen Preis, d. h. die Auflösung seines unbekannt Begriffes.

Wenn das erste Paar den Preis nicht bezahlen kann, d.h. die Bedeutung des zweiten Ausdrucks nicht kennt, kann sich ein anderes Paar zur Hilfe anbieten usw., bis alle Begriffe geklärt sind.

#### **SCHRITT 2 Was brauchen wir denn? – Das Spielfeld und die Karten**

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Einstimmung  
Hintergrundwissen fundieren  
Förderung des mündlichen Ausdrucks

**SOZIALFORMEN** Plenum

**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.2 Spielset

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer leitet die Schüler vom Gedichttext auf das Spiel hin und erklärt, dass die Schülergruppen das Hasenkind Hansi dabei unterstützen wollen, den passenden Job zu finden. In diesem Schritt werden das Spielfeld und die Spielkarten (1.2 Spielset) vorgestellt.

Das Ziel ist es, eine Berufsmappe zu dem jeweiligen Beruf zusammenzustellen und eine entsprechende Qualifikation für das Hasenkind Hansi zu erhalten.

(Die Berufsmappe ist eine beliebige, im Handel erhältliche Mappe, in der alle während der gemeinsamen Arbeit verwendeten und erstellten Materialien und Produkte – einem Portfolio gleich – gesammelt bzw. abgeheftet werden.)

2. Der Lehrer stellt den Schülern das Spielfeld sowie die Karten vor.  
Das Spielfeld enthält Hasen in verschiedener Berufskleidung, sowie verschiedene Steine, wobei ein Stein immer einer Karte (einem Schritt) und dadurch einer Aufgabe entspricht.

Es gibt drei Arten von Karten:

**Berufskarte** mit den Bildern der Hasen, die einen bestimmten Beruf vertreten. Auf der Rückseite der Berufskarten steht immer die Anzahl der Schritte, die zum jeweiligen Beruf benötigt wird.

Jeder Beruf „kostet“ 9 Lösungen, nur variiert die Anzahl der Schritt- bzw. Überraschungskarten, z. B. Maurer: 6 Schrittkarten, 3 Überraschungskarten, Arzt: 8 Schrittkarten, 1 Überraschungskarte, siehe unten.

**Schrittkarte:** Jede auf der Schrittkarte angegebene, von der Spielgruppe gelöste Aufgabe bringt der Gruppe einen Punkt ein. Jede Schrittkarte enthält eine Aufgabe!

**Überraschungskarte:** Karte mit lustigen Überraschungen

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler hören aufmerksam zu und stellen Fragen, wenn sie etwas nicht verstehen.

Die Kommunikation in läuft der Zielsprache ab.

2. Die Schüler sehen sich das Spielfeld an und stellen Fragen, wenn sie etwas nicht verstehen.

Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

3. Zu jedem Beruf gibt es neun Punkte, wobei die Anzahl der Überraschungskarten variiert. Die Möglichkeiten sind:
3. Die Schüler stellen Fragen, wenn sie etwas nicht verstehen. Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

8 Schrittkarten – 1 Überraschungskarte = 9 Karten

7 Schrittkarten – 2 Überraschungskarten = 9 Karten

6 Schrittkarten – 3 Überraschungskarten = 9 Karten

(Im Allgemeinen verlangen die Berufe mit längerer theoretischer Ausbildung nach mehreren Schrittkarten.)

Um einen bestimmten Beruf zu erlernen, müssen die Schritte – d. h. die Aufgaben – korrekt gelöst werden.

<b>SCHRITT 3</b>	<b>Ein Osterhase in der Krise – Das Spiel und seine Regeln</b>
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Einstimmung Hintergrundwissen mobilisieren bzw. fundieren Förderung des mündlichen Ausdrucks
<b>SOZIALFORMEN</b>	Plenum
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset, 1.3 Spielregeln

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erklärt das Spiel und die Spielregeln.  
(Zur Unterstützung für den Lehrer s. 1.3 Spielregeln.)

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler bilden Spielgruppen. Die Spielgruppen sollten aus Schülern mit gemeinsamen Interessen bestehen.  
Das Spiel beginnt im Startfeld und endet bei dem entsprechenden Ziel, d. h. bei dem Beruf. Wenn die Spielgruppe eine Aufgabe nicht lösen kann, kann sie Hilfe von anderen Gruppen bekommen.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

2. –

2. Eine wichtige Aufgabe am Ende jeder Stunde (ab der 2. Stunde) ist es, ein kurzes **Fazit** zu ziehen, was die jeweilige Spielgruppe in der gegebenen Stunde erreicht hat, wo sie in der Realisierung ihrer Ziele in diesem Spiel gerade steht. Diese kurze Zusammenfassung oder eher Auswertung kann auch in der Berufsmappe festgehalten werden.

Am Ende jeder Stunde wird dieser Schritt mit „**Fazit / Auswertung**“ bezeichnet.

Am Ende dieser ersten Stunde sollte den Spielgruppen zumindest klar sein, dass sie als Begleiter oder Betreuer ein Hasenkind auf dessen Berufsweg unterstützen werden. Sie bekommen zu Beginn eine bestimmte Anzahl von Aufgaben, die sie in der Gruppe gemeinsam auszuführen haben. Die Anzahl der Aufgaben hängt von dem von ihnen ausgewählten Beruf ab.

**Ziel des Spiels** ist es, das Hasenkind Hansi an einen Beruf heranzuführen, damit er kein Osterhase werden muss.

Das Ergebnis der „Mission“ der jeweiligen Spielgruppe wird den Teilnehmern in Form einer **Berufsurkunde** überreicht.

Der Verlauf des „Berufsweges“ wird während des gesamten Spieles in der **Berufsmappe** dokumentiert.

**SCHRITT 4 Hausaufgabe**

**ZEIT** beliebig

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des Leseverstehens  
Bedeutungen erschließen, nachschlagen, differenzieren

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.4 Multiple-choice Berufstest, Wörterbuch

### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –
2. Den 1.4 Multiple-choice Berufstest als Hausaufgabe verteilen. Der Test dient vor allem der Vorbereitung und soll den Schülern dabei helfen, darüber nachzudenken, auf welche Arbeitsbedingungen sie Wert legen bzw. auf welche überhaupt keinen.
3. –

### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Vorüberlegungen zur Berufswahl. Die Schüler machen sich Gedanken, für welchen Beruf sie sich interessieren. Schüler mit ähnlichen Interessen werden Spielgruppen bilden.
2. –
3. Besonders motivierte Spielgruppen können selber ein Hasengedicht schreiben oder eine inhaltlich und formal passende Strophe zu dem vorhandenen Gedichttext ansetzen.  
Die Ergebnisse sollen aufbewahrt und später in der Berufsmappe abgeheftet werden.

## 2. STUNDE: SPIELERISCHE BERUFSWAHL

### ZIELE DER STUNDE

- ☐ gemeinsam Aufgaben zur Berufswahl lösen
- ☐ gemeinsame Interessen erschließen, Spielgruppen bilden
- ☐ Einstimmung auf das Spiel „Ein Osterhase in der Krise“

### MATERIALIEN, MEDIEN

1.4 Multiple-choice Berufstest, 2.1 Liste der Redemittel, 2.2 Aufgabenblatt, 2.2 Wie-Kärtchen (Post-it), Wörterbuch, 2.4 Fazitblatt

### SCHRITT 1 Berufs-Barkochba – ein Frage- und Antwortspiel

**ZEIT** 15 Minuten

### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen  
Verständigungsfragen stellen, kommunikative Strategien verwenden  
Wortschatzerweiterung im Bereich *Berufsleben*

### SOZIALFORMEN

Klassenarbeit

### MATERIALIEN, MEDIEN

Wörterbuch (2.1 Liste der Redemittel)

### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer ruft einen Schüler zu sich und flüstert ihm die Bezeichnung für einen Beruf zu, z. B. *Zahnarzt, Polizist, Schaffner, Sekretärin* etc.  
Der Lehrer kann die Liste der Redemittel nach Wunsch erweitern, ausdrucken und unter den Schülern verteilen.

### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Der Schüler stellt sich vor die Klasse und die Klasse muss durch Fragen erraten, welchen Beruf der Lehrer dem Schüler zugeflüstert hat.  
Wenn nötig, können die Schüler auch ein Wörterbuch verwenden.

Redemittel:

*Arbeitest du allein/im Team?  
am Tag/in der Nacht/am Abend?  
viel/wenig/hart?  
Benutzt du einen Computer/einen Stift/eine Schere?  
Verwendest du Farbe?  
Verarbeitest du Milch/Mehl /Obst/...?  
Stellst du ..... her?  
Verdienst du wenig/viel/mäßig? etc.*

Antworten: *Ja/nein/nicht unbedingt*

Lösung: *Du bist Bäcker!*

*Du bist Schornsteinfeger!*

2. –

2. Der Schüler, der schließlich die Lösung ausspricht, kann als nächster Spieler aufgerufen werden.

Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

**DIFFERENZIERUNG**

**BEGRÜNDUNG** Ohne Lehrer und/oder in Gruppen

**ZEIT** 15 Minuten

**MATERIALIEN, MEDIEN** Wörterbuch (evtl. 2.1 Liste der Redemittel)

**BESCHREIBUNG** Dieses Spiel kann auch ohne den Lehrer und/oder in Gruppen gespielt werden.

## DIFFERENZIERUNG 2

**BEGRÜNDUNG** Der Berufstest mündlich

**ZEIT** 15 Minuten

**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.4 Multiple-choice Berufstest

**BESCHREIBUNG** Die in dem Berufstest vorkommenden Strukturen können die Schüler auch mündlich in der Zielsprache üben. Die Schüler setzen sich zu kleinen Gruppen zusammen und besprechen in der Zielsprache, wo, wann, mit wem, womit bzw. in welcher Kleidung sie am liebsten arbeiten würden. Sie können ihren Mitschülern natürlich auch konkrete Berufe vorstellen, die ihnen gefallen, und deren Vorzüge / Vorteile beschreiben.

## SCHRITT 2 Das Assoziationsspiel: Kalt und warm, schwarz und weiß

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen  
Verständigungsfragen stellen  
kommunikative Strategien verwenden  
Wortschatzerweiterung im Bereich *Berufsleben*  
Förderung des mündlichen Ausdrucks

**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.2 Aufgabenblatt, 2.2 Wie-Kärtchen (Post it-Zettel vom Lehrer ausgefüllt)

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer zeichnet die auf 2.2 Aufgabenblatt angegebene Tabelle an die Tafel. Er trägt die Berufe ein, lässt jedoch die Stellen für die Wie-Wörter frei und schreibt einige als Anregung an die Tafel. (Bei Bedarf kann der Lehrer den Phantasieausdruck „Wie-Wort“ seinen Schülern erklären.)  
Der Lehrer kann auch selbst Wie-Wörter und/oder Berufe erfinden, der Tabelleninhalt dient ausschließlich als Empfehlung und muss nicht unbedingt verwendet werden.

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler werden die Wie-Wörter bei dem jeweiligen Beruf eintragen. Selbstverständlich sollte das Wie-Wort zu dem Beruf in irgendwelcher Art passen.  
  
Die angegebenen Wie-Wörter dienen nur der Anregung, die Schüler können mit den Berufsbezeichnungen auch selber Wie-Wörter assoziieren. Ihre Ideen können sie selber bei dem jeweiligen Beruf eintragen.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

2. –

2. Die Schüler formulieren zum „Beweis“ einen einfachen Satz mit dem entsprechenden Wie-Wort in der Zielsprache.

z. B.

*Bäcker – weich, frisch, heiß, früh*

*Das Brot war frisch und heiß.*

*Der Ofen des Bäckers ist immer heiß.*

*Der Bäcker muss immer früh aufstehen.*

#### DIFFERENZIERUNG 1

**BEGRÜNDUNG** Kalt und warm, schwarz und weiß – die bunte Berufswelt – mit Wie-Kärtchen

**ZEIT** 10 Minuten

**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.2 Wie-Kärtchen (Post its vom Lehrer ausgefüllt)

**BESCHREIBUNG** Der Lehrer kann Wie-Wörter auch auf Kärtchen (oder Post-it-Zettel) schreiben, und die Schüler können die Kärtchen an einer entsprechenden Stelle anbringen.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

#### DIFFERENZIERUNG 2

**BEGRÜNDUNG** Kalt und warm, schwarz und weiß – die bunte Berufswelt – Expertenmodus

**ZEIT** 10 Minuten

**MATERIALIEN, MEDIEN** (Heft, Stifte)

**BESCHREIBUNG** Dieses Spiel kann sowohl in der Klasse als auch in Gruppen gespielt werden. Der Lehrer nennt einen Beruf. Die Schüler können Wie-Wörter zu dem jeweiligen Beruf suchen und (mündlich) Sätze mit den Wie-Wörtern bilden. Wenn in Spielgruppen gearbeitet wird, können die einzelnen Berufe mit den dazu gefundenen Wie-Wörtern auch unter den Gruppen ausgetauscht werden. Die andere Spielgruppe bildet dann mit den Wie-Wörtern Sätze zu den Berufen, wobei zwei Gruppen die Sätze voneinander prüfen und korrigieren können. In diesem Fall sollten die Sätze entweder niedergeschrieben oder simultan (mündlich) voneinander korrigiert werden.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

**SCHRITT 3 Finde deine Kollegen!****ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung der Selbstwahrnehmung, des Selbstwertgefühls, der autonomen Handlungsfähigkeit  
zielorientierte Kooperation  
Übung in der Anwendung eines Wörterbuches  
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Plenum, Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Tafel, (Wörterbuch), 1.4 Multiple-choice Berufstest**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer kann hier auf den 1.4 Multiple-choice Berufstest hinweisen.  
Die Spielgruppen können anhand der Ergebnisse vom 1.4 Multiple-choice Berufstest aufgestellt werden. Schüler mit den meisten ähnlichen Antworten können sich so zusammensetzen und in den kommenden Stunden gemeinsam arbeiten.

**SCHÜLERAKTIVITÄTEN**

1. Die Schüler werden sich zu Hause anhand des 1.4 Multiple-choice Berufstests bereits Gedanken gemacht haben, welche Berufe ihnen gefallen. Hier können sie diese Erfahrungen kurz auffrischen bzw. bei der Gruppenbildung benutzen.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

**SCHRITT 4 Fazit / Auswertung****ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen  
Zusammenfassung der Ergebnisse / Auswertung**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.4 Fazitblatt

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Am Ende dieser Stunde wird die Auswertung sehr kurz sein, da das eigentliche Spiel erst in der nächsten Stunde beginnt. Die neuen Spielgruppen können jedoch üben, wie eine solche Auswertung abläuft, sie können die Übungen und Vorbereitungsmaßnahmen kurz zusammenfassen und bewerten.  
Eine Unterstützung erhalten die Spielgruppen vom 2.4 Fazitblatt, das sie bei jedem ähnlichen Schritt verwenden können.  
Jedes verwendete Fazitblatt (am Ende jeder Stunde eines) sollte schließlich ebenfalls in der Berufsmappe abgeheftet werden.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

### 3. STUNDE: WIR SPIELEN! ACHTUNG, FERTIG – LOS!

<b>ZIELE DER STUNDE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>☐ einen Beruf für das Spiel der folgenden Stunden bestimmen</li><li>☐ das Berufsspiel spielen, den Hasen auf seinem Berufsweg betreuen</li><li>☐ eine Berufsmappe zum gewählten Beruf anlegen (die Berufsmappe enthält die Liste und Lösungen der von der jeweiligen Spielgruppe ausgeführten Aufgaben, die Leistungsnachweise und Produkte)</li></ul>
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset, 2.4 Fazitblatt, Berufsmappe

<b>SCHRITT 1</b>	<b>Berufswahl und Eröffnungswürfeln</b>
<b>ZEIT</b>	15 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit Kooperationsbereitschaft im Team Durchsetzungsvermögen trainieren Verständigungsfragen stellen Förderung des mündlichen Ausdrucks
<b>SOZIALFORMEN</b>	Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

2. –

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schülergruppen wählen anhand der Berufskarten einen Beruf, den sie gern „erlernen“ würden.  
Im Laufe dieser und der folgenden Stunde werden die Schülergruppen ihren Hasen während dessen beruflicher Ausbildung begleiten und ihn beim „Lernen“ unterstützen.  
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.
2. Das Begleiten und Unterstützen bedeutet die Lösung von verschiedenen Aufgaben und Rätseln. Die Spielgruppen können nach jeder gelösten Aufgabe einen Schritt weiter Richtung Ziel gehen.

3. –

3. Die Spielgruppen setzen sich um das Spielfeld. Die Reihenfolge der Gruppen wird mit einem Würfel entschieden. Die Spielgruppe, die die größte Zahl würfelt, kann beginnen.

<b>SCHRITT 2</b>	<b>LOS!</b>
<b>ZEIT</b>	25 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit Kooperationsbereitschaft im Team Durchsetzungsvermögen trainieren Verständigungsfragen stellen Förderung des mündlichen Ausdrucks
<b>SOZIALFORMEN</b>	Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fordert alle Spielgruppen auf, die gerade genannte Aufgabe zu lösen. So werden alle Schüler gleichzeitig beschäftigt und können auf vielfältige Weise am Spiel teilnehmen.

2. –

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Das Spiel beginnt. Die erste Gruppe zieht die erste Karte, liest die Aufgabe vor und löst die Aufgabe. In der Zwischenzeit lösen die anderen Spielgruppen dieselbe Aufgabe oder hören – wie bei Spontanaufgaben – einfach nur zu. Schließlich korrigieren die anderen Gruppen eventuelle Fehler. Wird die Antwort von den anderen Gruppen anerkannt, bekommt die Spielgruppe einen Punkt und kann ein Feld vorrücken.

2. Darauf folgt die nächste Spielgruppe und so weiter.

**SCHRITT 3 Fazit / Auswertung****ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen  
Zusammenfassung der Ergebnisse / Auswertung**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.4 Fazitblatt**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. –

**SCHÜLERAKTIVITÄTEN**

1. Am Ende dieser Stunde können die Spielgruppen die Übungen und Aufgaben kurz zusammenfassen und bewerten.  
Eine Unterstützung erhalten die Gruppen vom 2.4 Fazitblatt, das sie bei jedem Schritt verwenden können.  
Das Fazitblatt sollte schließlich ebenfalls in der Berufsmappe abgeheftet werden.  
Die Schüler sollten genau aufschreiben, welchen Stand ihr Hasenkind im Spiel hatte, damit sie in der folgenden Stunde von dort starten können.

**SCHRITT 4 Hausaufgabe****ZEIT** beliebig**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Informationen zu einem Thema sammeln und ordnen  
Förderung der Schreibkompetenz, Anwendung eines Wörterbuches, Kooperationsbereitschaft im Team, gemeinsam lernen  
prozess- und produktorientiertes Handeln**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit / Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** (1.2 Spielset – Schrittkarten und ihre Auflösung), Berufsmappe

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollten zu Hause in der Gruppe ihre Aufgaben (s. 1.2 Spielset: Schrittkarten) sammeln und samt Lösung zusammenschreiben. Sie sollten sich dafür eine Berufsmappe anlegen. Diese Mappe wird bei der Bewertung in der letzten Stunde benötigt und ein Produkt dieses Moduls sein.

#### 4. STUNDE: SPIEL DICH INS ZIEL!

<b>ZIELE DER STUNDE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ das Berufsspiel spielen, den Hasen auf seinem Berufsweg begleiten</li><li>▣ das Sammeln von Aufgaben, Lösungen und Produkten für die Berufsmappe fortsetzen (die Berufsmappe enthält die</li><li>▣ Liste und Lösungen der von der Spielgruppe ausgeführten Aufgaben, die Leistungsnachweise und Produkte)</li><li>▣ das Ziel erreichen, das heißt die Ausbildung zu dem gewünschten Beruf abschließen</li></ul>
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset, 2.4 Fazitblatt, Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet
<b>SCHRITT 1</b>	<b>Spiel dich ins Ziel!</b>
<b>ZEIT</b>	40 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Kooperationsbereitschaft im Team Durchsetzungsvermögen trainieren Verständigungsfragen stellen Förderung des mündlichen Ausdrucks
<b>SOZIALFORMEN</b>	Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	1.2 Spielset

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer kann bei Problemen eingreifen und die Schüler konstruktiv unterstützen.

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Das Berufsspiel bis zum Ziel spielen.

<b>SCHRITT 2</b>	<b>Fazit / Auswertung</b>
<b>ZEIT</b>	5 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen Zusammenfassung der Ergebnisse / Auswertung
<b>SOZIALFORMEN</b>	Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	2.4 Fazitblatt

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Am Ende dieser Stunde können die Spielgruppen die Übungen und Aufgaben kurz zusammenfassen und bewerten.  
Eine Unterstützung erhalten die Gruppen vom 2.4 Fazitblatt, das sie bei jedem solchen Schritt verwenden können.  
Das Fazitblatt sollte anschließend ebenfalls in der Berufsmappe abgeheftet werden.

<b>SCHRITT 3</b>	<b>Hausaufgabe</b>
<b>ZEIT</b>	beliebig
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Informationen zu einem Thema sammeln und ordnen Förderung der Schreibkompetenz Kooperationsbereitschaft im Team gemeinsam lernen prozess- und produktorientiertes Handeln Gebrauch / Konsultieren eines Wörterbuches
<b>SOZIALFORMEN</b>	Einzelarbeit / Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	(1.2 Spielset – Schrittkarten und ihre Auflösung)

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollten die Arbeit mit der Berufsmappe fortsetzen, ihre Aufgaben (s. 1.2 Spielset – Schrittarten) zu Hause sammeln, samt Lösung zusammenschreiben und in der Berufsmappe abheften.  
Die Berufsmappe wird bei der Bewertung in der letzten Stunde benötigt und ein Produkt dieses Moduls sein.

## 5. STUNDE: DIE BERUFSURKUNDE

### ZIELE DER STUNDE

- ▣ die gemeinsame Arbeit anhand eines Bewertungsblattes beurteilen und bewerten
- ▣ die von den Schülergruppen zusammengestellten Berufsmappen vorstellen
- ▣ die Berufsurkunden verteilen, die Gruppenergebnisse verkünden

### MATERIALIEN, MEDIEN

Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet, 5.1 Bewertungsblatt, 5.4 Berufsurkunde

### SCHRITT 1 Einleitung

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Einleitung der Stunde

**SOZIALFORMEN** Plenum

**MATERIALIEN, MEDIEN** 5.1 Bewertungsblatt

### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer leitet die Stunde ein. Er fasst die Aufgaben der Stunde zusammen und stellt das Bewertungsblatt vor.

### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler werden ihre berufliche Laufbahn zuerst in der eigenen Spielgruppe besprechen, dann kurz vorstellen, die einzelnen Etappen bewerten, wobei „die Hasen“ zu guter Letzt ihre Berufsurkunde erhalten.

<b>SCHRITT 2</b>	<b>Spielgruppenbesprechung</b>
<b>ZEIT</b>	15 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Problemlösungskompetenz, Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit kritisches Denken Durchsetzungsvermögen trainieren Kooperationsbereitschaft im Team Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren
<b>SOZIALFORMEN</b>	Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet, 5.1 Bewertungsblatt

#### LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –
2. Der Lehrer lässt die Schüler die Bewertungsblätter ausfüllen und innerhalb der Gruppen gemeinsam auswerten.  
Der Lehrer kann die Bewertungsblätter auch einsammeln und in einer späteren Unterrichtsstunde gemeinsam mit den Schülern auswerten.  
(Das Einsammeln der Bewertungsblätter kann dem eventuellen Verlieren der Unterlagen vorbeugen, die Schüler können aber die Bewertungsblätter für eine spätere Besprechung auch in der Berufsmappe der jeweiligen Gruppe aufbewahren.)

#### SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die einzelnen Spielgruppen setzen sich zusammen und besprechen, wie ihre berufliche Laufbahn verlief. Sie fassen die Schwierigkeiten, Probleme, Erfahrungen und Erfolge zusammen.
2. Die Schüler füllen das Bewertungsblatt aus – jeder für sich – und besprechen dann kurz die Ergebnisse in der Fremdsprache. (In dieser Stunde wird der Schritt Fazit / Auswertung bzw. das Fazitblatt durch die Spielgruppenbesprechung bzw. durch das Bewertungsblatt ersetzt.)

**SCHRITT 3** **Etappen-Visite – passiv****ZEIT** 20 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks  
freies Sprechen  
Meinungsäußerung  
Förderung der subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache  
spielerisches Lernen als Methode praktizieren**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit und Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. –

**SCHÜLERAKTIVITÄTEN**

1. Die Spielgruppe wählt aus der zusammengestellten Berufsmappe eine ihr besonders ans Herz gewachsene Aufgabe aus und stellt diese den anderen Gruppen vor.

**DIFFERENZIERUNG 1****BEGRÜNDUNG** Etappen-Visite – invers**ZEIT** 20 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet**BESCHREIBUNG** Die Spielgruppe wählt eine ihr besonders unangenehme Aufgabe aus und stellt diese den anderen Gruppen vor.

## DIFFERENZIERUNG 2

**BEGRÜNDUNG** Etappen-Visite – aktiv

**ZEIT** 20 Minuten

**MATERIALIEN, MEDIEN** Berufsmappe – von den Schülern bearbeitet

**BESCHREIBUNG** Die Spielgruppe wählt eine ihr besonders ans Herz gewachsene /unangenehme Aufgabe aus und lässt diese die anderen Gruppen lösen. Die Lösung der Aufgaben findet ausschließlich mündlich statt.

## SCHRITT 4 Die Berufsurkunde

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks  
Meinungsäußerung  
Förderung von subjektiven und begründeten Meinungsäußerungen in der Zielsprache  
spielerisches Lernen als Methode praktizieren

**SOZIALFORMEN** Plenum

**MATERIALIEN, MEDIEN** 5.4 Berufsurkunde

## LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Die Berufsurkunden können von dem Lehrer, aber genauso gut auch von einer anderen Spielgruppe überreicht werden. Da die Gruppen im Laufe des gesamten Moduls gemeinsam gearbeitet haben, können sie auch die Leistung der anderen Spielgruppen würdigen.
2. Der Lehrer bewertet die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit, sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung des Lehrers sollte motivierend wirken, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden.

## SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Spielgruppen bekommen Berufsurkunden, auf denen angegeben wird, welche Schrittzahl sie erreicht haben.  
Um die Ausbildung erfolgreich abzuschließen, brauchen die Spielgruppen 75 % der angegebenen Schrittzahl.
2. Die Berufsurkunden können die Spielgruppen ebenfalls in ihre Berufsmappe einheften.  
Das Überreichen der Berufsurkunden bedeutet zugleich den Abschluss des Projektes.