

Ja, aber ... / Ja, und ...

Bei diesem Warm-up planen die SuS ein Schulfest. Dabei werden einerseits die Auswirkungen von Kritik deutlich und andererseits die positive Bereicherung, wenn Ideen aufeinander aufbauen.

Ziel Die SuS aktivieren einen kreativen Denkmodus, indem sie auf den Ideen anderer aufbauen.

Dauer 13 min

Anzahl ab 3 Personen

Einsatzmöglichkeit Dieses Warm-up eignet sich besonders zur Vorbereitung auf Phasen, in denen Ideen entwickelt werden. Zum Beispiel in einem offenen Brainstorming oder in einer Gruppendiskussion.

Material kein Material benötigt

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je drei SuS stellen sich im Kreis auf.
- 2 Die LP beginnt mit den Worten: »Wir wollen ein Schulfest planen. Dazu benötigen wir ...«
- 3 Alle SuS-Teams beginnen nacheinander jeden ihrer Sätze mit: »Ja, aber ...«
(Beispiel: S1: »Eine rockige Live-Band.« S2: »Ja, aber eine Live-Band ist zu teuer und niemand mag Rockmusik. Wie wäre eine fünfstöckige Torte?« S3: »Ja, aber eine Torte ist zu ungesund. Wie wäre eine Hüpfburg?«)
- 4 Nach zwei Minuten wird kurz gemeinsam reflektiert, wie das Schulfest nach der ersten Runde wohl aussehen würde.
(Wenn jede Idee kritisiert wird, ist es unmöglich, ein Schulfest zu planen.)
- 5 In der zweiten Runde wird das Schulfest geplant, indem die Sätze immer mit den Worten »Ja, und ...« beginnen.
(S1: »Ja, und zu der rockigen Live-Band brauchen wir noch goldene Luftballons zur Dekoration.« S2: »Ja, und dazu sollte es noch eine Karaoke-Maschine geben.«)
- 6 Nach zwei Minuten endet das Spiel und alle reflektieren gemeinsam, wie das Schulfest jetzt aussehen würde.
(Wenn man zunächst Kritik zurückstellt und auf den Ideen anderer aufbaut, sammelt man in kürzester Zeit viele Ideen.)



»Geh« und »Steh«

Bei diesem Warm-up bewegen sich die SuS im Raum zu einfachen Kommandos. Diese verändern im Laufe der Zeit ihre Bedeutung, wodurch die Konzentration besonders gefördert wird.

Ziel Die SuS aktivieren sich körperlich und kognitiv für eine Arbeitsphase.

Dauer 5 min

Anzahl ab 4 Personen

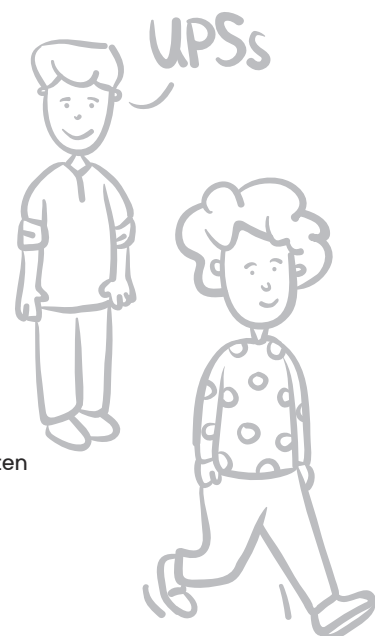
Einsatzmöglichkeit Dieses Warm-up ist sowohl ein körperliches als auch ein kognitives Aufwärmen und eignet sich besonders vor Phasen, in denen fokussiert gearbeitet wird.

Material kein Material benötigt

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Alle SuS verteilen sich im Raum.
- 2 Die LP beginnt mit den Worten: »Wenn ich sage »Geh«, dann geht ihr herum. Wenn ich sage »Steh«, dann bleibt ihr stehen.«
- 3 Abwechselnd folgen nun die Kommandos »Geh« und »Steh«.
(Die SuS gehen los oder halten an – je nach Kommando.)
- 4 Nach 30 Sekunden wechselt die Bedeutung der beiden Begriffe, und die LP erklärt: »Wenn ich sage »Geh«, dann bleibt ihr stehen. Wenn ich sage »Steh«, dann geht ihr los.«
- 5 Die LP fügt zwei neue Kommandos zu den bestehenden hinzu: »Wenn ich sage »Name«, ruft ihr euren Namen. Wenn ich sage »Klatsche«, dann klatscht ihr einmal in die Hände.«
(Die SuS klatschen oder rufen ihren Namen, gehen oder bleiben stehen – je nach Kommando.)
- 6 Nach einer Minute wechseln auch die Bedeutungen der neuen Kommandos.
- 7 Die LP fügt zwei weitere Kommandos zu den bereits vier bestehenden hinzu: »Wenn ich sage »Tanz«, dann tanzt ihr. Wenn ich sage »Spring«, dann springt ihr.«
(Die SuS tanzen oder springen, klatschen oder rufen ihren Namen, gehen oder bleiben stehen – je nach Kommando.)
- 8 Nach zwei Minuten wechseln auch die Bedeutungen der beiden zuletzt hinzugefügten Kommandos.



Menschliche Maschine

Bei diesem Warm-up verwandelt sich die gesamte Lerngruppe in eine einzigartige Maschine. Jeder Schüler und jede Schülerin stellt einen Teil der Maschine dar, indem er/sie eine sich wiederholende Bewegung ausführt und dazu ein Geräusch macht.

Ziel Die SuS aktivieren einen kreativen Denkmodus, indem sie körperliche Bewegungen improvisieren.

Dauer 5 min

Anzahl ab 4 Personen

Einsatzmöglichkeit Dieses Warm-up eignet sich besonders zur Einstimmung auf Phasen, in denen Ideen kreiert werden, zum Team-Building und zum Abschluss einer Lerneinheit.

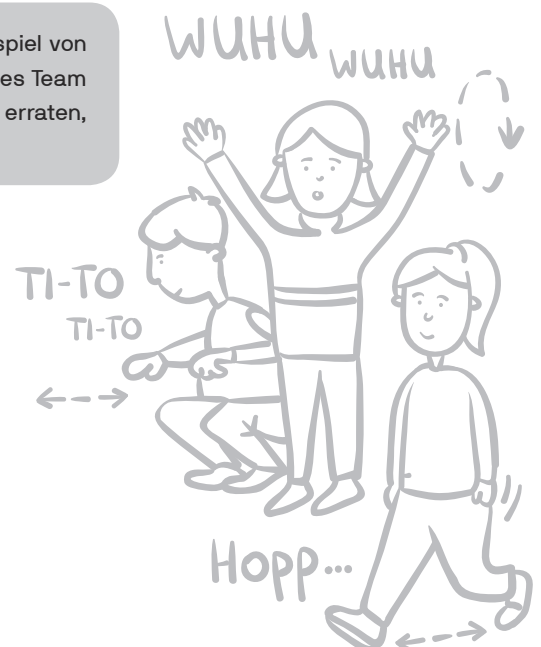
Material kein Material benötigt

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Alle SuS bilden einen großen Kreis.
- 2 Ein Freiwilliger oder eine Freiwillige beginnt mit einer Bewegung und einem Geräusch seiner/ihrer Wahl in der Mitte des Kreises.
- 3 Der/Die nächste Schüler*in erweitert die »Maschine« und fügt eine neue Bewegung sowie ein neues Geräusch hinzu.
- 4 Alle führen ihre Bewegungen und Geräusche so lange aus, bis auch der/die letzte Schüler*in Teil der »Maschine« geworden ist. Wichtig ist, dass währenddessen nicht gesprochen werden darf.

Variation: Die LP kann zuvor ein Bild von einer Maschine (zum Beispiel von einer Melkmaschine) ausdrucken und es einem Team zeigen. Dieses Team stellt die abgebildete Maschine dar. Das andere Team versucht zu erraten, was gezeigt wird.



Holz hacken

Bei diesem Warm-up wird lautstark »Holz gehackt«. Dabei geben jeweils zwei SuS derjenigen Person, die gerade »Holz hackt«, durch ermutigende Zurufe Kraft, das Holz zu spalten.

Ziel Die SuS aktivieren sich körperlich und kognitiv für eine Arbeitsphase.

Dauer 5 min

Anzahl ab 5 Personen

Einsatzmöglichkeit Dieses Warm-up weckt die SuS auf und fördert ihre Aufmerksamkeit. Es eignet sich nach langen Arbeitsphasen oder als spaßiges Spiel für zwischendurch.

Material kein Material benötigt

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Alle SuS bilden einen großen Kreis.
- 2 Ein Freiwilliger oder eine Freiwillige beginnt als die Person, die Holz hackt, und faltet seine/ihre Hände über dem Kopf zusammen, als würde er/sie eine Axt halten. Dabei ruft er/sie laut: »Hi!«
- 3 Die SuS, die rechts und links neben dem/der Holzfäller*in stehen, strecken beide Arme in Richtung Taille des Holzfällers beziehungsweise der Holzfällerin aus und geben ihm/ihr Kraft mit einem lauten »Ha!«.
- 4 Die Person, die Holz hackt, schwingt die Axt über den Kopf nach vorne, ruft dabei »Ho!« und zeigt mit den Armen auf eine andere Person im Kreis.
- 5 Der/Die angezeigte Schüler*in wird die nächste Person, die Holz hackt. Er/Sie faltet nun ebenfalls die Hände über dem Kopf und ruft »Hi!« (und so weiter).

Tipp: Dieses Warm-up ist besonders reizvoll, wenn es sehr schnell gespielt wird. Die LP kann einen Takt klatschen, in dem die SuS Holz hacken müssen. Wer zu langsam ist oder verabsäumt, dem/der daneben stehenden Holzfäller*in rechtzeitig mit einem »Ha!« Kraft zu geben, ist raus. Am Ende bleiben die drei schnellsten Holzfäller*innen übrig.



Geschichten erzählen

Bei diesem Warm-up kombinieren die SuS im Team einzelne Bilder zu einer Zukunftsgeschichte. Dabei nimmt jedes Teammitglied die Erzählung des Vorredners beziehungsweise der Vorrednerin auf und erweitert sie um ein neues Bild. Die SuS üben dabei, auf den Ideen anderer aufzubauen und frei zu assoziieren.

Ziel Die SuS erzählen aufeinander aufbauend eine Geschichte mithilfe von Assoziationen zu Bildern.

Dauer ab 10 min

Anzahl ab 2 Personen

Einsatzmöglichkeit Dieses Warm-up eignet sich besonders gut, um einen kreativen Denkmodus zu aktivieren sowie zur Vorbereitung für kreatives Schreiben.

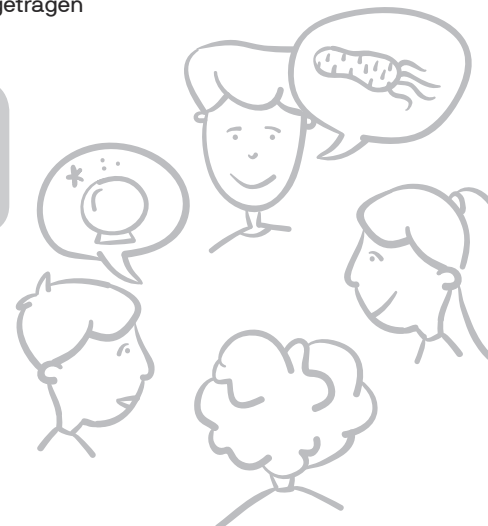
Material AV Geschichten erzählen (24)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je zwei bis sechs SuS finden sich zusammen.
- 2 Jedes Team erhält ein Set an Bildern (siehe [AV Geschichten erzählen](#)).
- 3 Das Teammitglied, dessen Anfangsbuchstabe im Vornamen als Erster im Alphabet erscheint, beginnt, die Geschichte zu erzählen. Er/Sie schaut sich eines der Bilder an und integriert dieses in die Geschichte.
(Beispiel: »Es ist das Jahr 2050. Ich sitze in meinem Zimmer und trage meine Virtual-Reality-Brille. Ich bewege mich damit durch einen Wald, als plötzlich ...«)
- 4 Reihum erweitert nun der/die nächste Schüler*in die Geschichte und verwendet dafür eine neue Abbildung.
- 5 Jedes Teammitglied soll mindestens ein Mal einen Teil zur Geschichte beigetragen haben.

Tipp: Es ist einfacher, Geschichten aus der Ich-Perspektive zu erzählen. Außerdem wird eine Geschichte spannender, wenn Orte und Gefühle mit Details ausgeschmückt werden.



Speed Dating

Beim Speed Dating geht es um einen schnellen Informationsaustausch. Dabei stehen sich die SuS paarweise gegenüber und unterhalten sich zu einem vorgegebenen Thema. Die Paare werden durch das Rotationsprinzip zufällig gebildet.

Ziel Die SuS üben sich in der freien Rede und tauschen sich zu einem bestimmten Thema aus.

Dauer ab 15 min

Anzahl ab 6 Personen

Einsatzmöglichkeit Diese Methode eignet sich besonders für den Einstieg in ein neues Thema, da verschiedene Aspekte bereits andiskutiert werden. Das Speed Dating ist besonders energetisch, weil jeder/jede Teilnehmer*in zeitgleich gefragt ist. Außerdem kann dadurch die Hemmschwelle für eine aktive Teilnahme an einer Diskussion überwunden werden.

Material AV Zukunftszitate (21), akustisches Signal, Uhr

Ablauf


Die LP zerschneidet die AV Zukunftszitate und legt die einzelnen Zitate verdeckt auf einem Tisch aus. Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Jede/r Schüler*in nimmt sich zügig zwei Zukunftszitate vom Tisch.
- 2 Das Plenum teilt sich in zwei gleich große Gruppen. Die erste Gruppe bildet einen Innenkreis, die zweite einen Außenkreis. Dabei stehen sich immer zwei SuS einander zugewandt gegenüber.
- 3 Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf drei Minuten. Dann lässt sie das akustische Signal ertönen und die erste Diskussionsrunde beginnt. Dafür lesen die Personen im Innenkreis ihrem/ihrer Partner*in zunächst das Zukunftszitat vor. Die Paare diskutieren, ob sie dem Zitat zustimmen oder nicht, und begründen ihre Meinungen.
- 4 Die LP gibt das akustische Signal und beendet die erste Runde. Nun starten die Personen des Außenkreises. In weiteren drei Minuten lesen sie ihrem jeweiligen Gegenüber das Zukunftszitat vor und diskutieren anschließend darüber.
- 5 Für eine zweite Runde bewegen sich die SuS des Innenkreises zwei Personen im Gegenuhrzeigersinn und der Außenkreis eine Person im Uhrzeigersinn. So bekommen alle Teilnehmer*innen eine kleine Aktivierung und einen neuen Blickwinkel.
- 6 Eine weitere Gesprächsrunde beginnt und die Schritte drei und vier wiederholen sich mit dem zweiten Zukunftszitat.




Zwei Wahrheiten, eine Lüge

Bei dieser Methode lernen sich die SuS besser kennen, indem jede Person zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich teilt. Die anderen sollen erraten, welche der drei Informationen unwahr ist.

 **Ziel** Die SuS lernen sich besser kennen.

 **Dauer** 10 min

 **Anzahl** ab 2 Personen

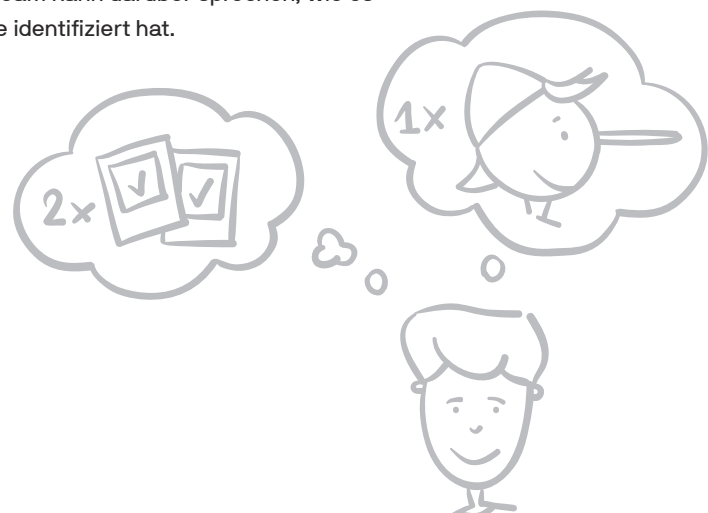
 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode eignet sich sehr gut als Eisbrecher, vor allem wenn sich die SuS untereinander noch nicht gut kennen.

 **Material** kein Material benötigt

Ablauf






Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je 4 SuS sitzen im Kreis.
- 2 Jede/r Schüler*in hat eine Minute lang Zeit, um sich im Stillen drei frei gewählte oder themenbezogene Fakten über sich selbst zu überlegen, von denen niemand im Team etwas weiß. Zwei davon entsprechen der Wahrheit, eine Aussage ist eine Lüge.
- 3 Eine Person beginnt freiwillig, ihre drei Fakten in zufälliger Reihenfolge aufzuzählen.
(Beispiel: 1. »Meine Oma hat einmal einen leckeren Kuchen mit Insekten gebacken.« 2. »Letzten Sommer hat meine Familie ein Gartenfest ausgerichtet und alle Nachbar*innen eingeladen; seitdem verstehen sie sich alle besser.« 3. »Ich hatte mal einen Hamster, der an einem Stromschlag gestorben ist, weil er das Kabel vom Fernseher angeknabbert hat.«)
- 4 Die anderen SuS raten nun, welche Information eine Lüge ist. Die Person, die die Fakten genannt hat, bleibt so lange still, bis sich das Team auf eine Aussage geeinigt hat.
- 5 Die Person lüftet das Geheimnis und nennt die Lüge. Sie kann gegebenenfalls kurz die Ereignisse der beiden Wahrheiten erläutern. Das Team kann darüber sprechen, wie es getäuscht wurde beziehungsweise wie es die Lüge identifiziert hat.
- 6 Reihum teilt nun jede Person ihre drei Fakten. Die Schritte 4 und 5 werden wiederholt, bis alle zwei Wahrheiten und eine Lüge erzählen konnten.



Meinungsaustausch

Mithilfe dieser Methode tauschen die SuS ihre verschiedenen Meinungen miteinander aus. Auf diese Weise wird eine Diskussion zu einem spezifischen Thema angeregt.

 Ziel Die SuS tauschen sich über Fragestellungen aus und diskutieren ihre Meinungen.	 Dauer 10 min
 Einsatzmöglichkeit Der Meinungsaustausch aktiviert vorhandenes Vorwissen und eignet sich besonders zum Einstieg bei der Erschließung von kontroversen Themen.	 Anzahl Teams bis 6 Personen
	 Material AV Meinungsaustausch (10), Impulsfragen

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je zwei bis sechs SuS finden sich an einem Tisch zusammen.
- 2 Die Teams erhalten die [AV Meinungsaustausch](#) und entnehmen der Zukunftsbox die [Impulsfragen](#). Die AV wird auf dem Tisch ausgelegt, der Kartenstapel kommt in die Mitte.
- 3 Das Teammitglied, dessen Anfangsbuchstabe im Vornamen als Erster im Alphabet erscheint, liest die erste Impulsfrage laut vor. (Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.)
- 4 Alle denken nun im Stillen darüber nach, ob sie mit »Ja« oder mit »Nein« antworten.
- 5 Ein Teammitglied zählt für alle hörbar bis drei, dann zeigen alle gleichzeitig auf ihre Antwort.
- 6 Alle vergleichen ihre Antworten, hinterfragen sie und tauschen sich aus. Die Teammitglieder diskutieren und begründen, warum sie sich persönlich für »Ja« oder für »Nein« entschieden haben.
- 7 Danach geht es weiter und die zweite [Impulsfrage](#) wird aufgedeckt.

Tipp: Die SuS können auch ihre eigenen kontroversen Fragen entwickeln, die mit »Ja« oder mit »Nein« beantwortet werden können. Ein Team kann sich beispielsweise Fragen für ein anderes Team überlegen. Oder die SuS sammeln als Hausaufgabe Fragen, die dann im Unterricht erörtert werden.

Tipp: Anstatt auf eine Antwort zu zeigen, können die SuS auch ein Objekt auf das Feld legen, dessen Meinung sie vertreten.





Gedankenlesen

Mithilfe dieser Methode teilen die SuS ihre unterschiedlichen Meinungen einander mit. Damit wird eine Diskussion zu einem spezifischen Thema angeregt.

Ziel Die SuS tauschen sich über Fragestellungen aus und diskutieren ihre Meinungen.

Dauer ab 10 min

Anzahl Teams bis 6 Personen

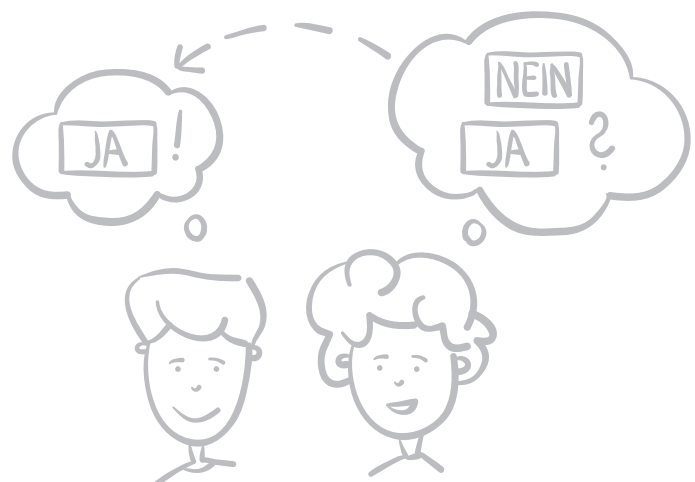
Einsatzmöglichkeit Das »Gedankenlesen« aktiviert vorhandenes Vorwissen und eignet sich besonders zum Einstieg bei der Erschließung von kontroversen Themen.

Material Impulsfragen, Notizzettel

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je zwei bis sechs SuS finden sich an einem Tisch zusammen.
- 2 Jede Person benötigt zwei exakt gleich große Zettel, zum Beispiel Notizzettel. Auf einem steht das Wort »Ja«, auf dem anderen das Wort »Nein«. Alle Teammitglieder haben nun eine Ja- und eine Nein-Karte verdeckt vor sich liegen. Jedes Team entnimmt der Zukunftsbox die Impulsfragen und platziert diese in der Mitte des Tisches.
- 3 Das Teammitglied, dessen Anfangsbuchstabe im Vornamen als Erster im Alphabet erscheint, liest die erste Impulsfrage laut vor. (Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.)
- 4 Die Person überlegt sich eine Antwort, spricht diese aber nicht laut aus, sondern legt die Ja- oder die Nein-Karte verdeckt vor sich hin.
- 5 Alle anderen Teammitglieder überlegen nun zusammen in lebhafter Diskussion, was die Person geantwortet haben könnte und warum.
- 6 Jede/r SuS legt die Antwort, die er/sie vermutet, verdeckt vor sich auf den Tisch. Die Teammitglieder müssen dabei ganz und gar nicht einer Meinung sein, sollten ihre Vermutung aber jeweils begründen können.
- 7 Dann lüftet die erste Person ihr Geheimnis und präsentiert ihre Antwort. Nun vergleichen alle ihre Vermutung, fragen nach und diskutieren.
- 8 Danach geht es weiter und die zweite Impulsfrage wird aufgedeckt.



Abzählen

Bei dieser Methode zählen die SuS in einem definierten Rhythmus durch und bilden somit per Zufall Teams.

Ziel Die SuS bilden Teams.

Dauer 2 min

Anzahl ab 6 Personen

Einsatzmöglichkeit Die Methode eignet sich dazu, um besonders schnell Teams zu bilden oder bestehende Teams zum Beispiel für einen Gruppenaustausch neu zu durchmischen.

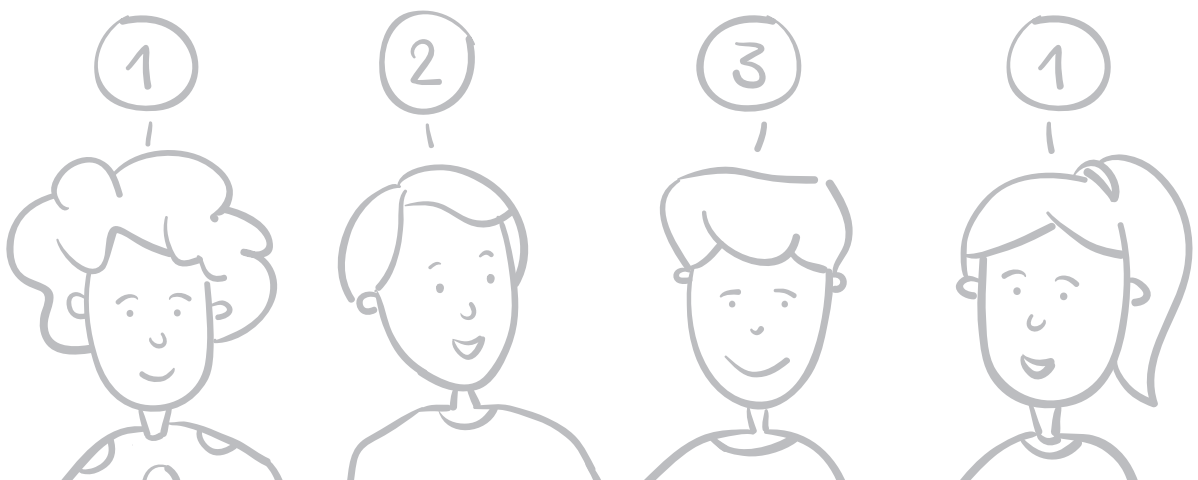
Material kein Material benötigt

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.


- 1 Die LP stellt das System vor, nach dem sich die SuS durchzählen. Sollen beispielsweise 5er-Teams gebildet werden, lässt die LP von eins bis fünf abzählen.
- 2 Jede/r Schüler*in sagt reihum eine Zahl.
- 3 Anschließend bilden alle Einser, Zweier, Dreier, Vierer und Fünfer jeweils ein Team.

Variation: Die Teamzuteilung kann auch humorvoller und futuristischer gestaltet werden, indem die SuS nicht Zahlen, sondern verschiedenen Zeitmaschinen zugeordnet werden. Beispiele: Team »Schwebendes Zukunftssofa«, Team »Hypogalaktische Seifenkiste« oder Team »Laserschleudersitz«. Die LP kann die Namen auch zuvor auf kleine Kärtchen drucken und somit eine Art Bord- oder Eintrittskarte in die Projektarbeit kreieren.




Blickrichtungen

Mit dieser Methode lassen sich die SuS spielerisch in Zweier-teams einteilen.

 **Ziel** Die SuS bilden Zweierteams.

 **Dauer** 4 min

 **Anzahl** ab 4 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode eignet sich, um auf spielerische Art zufällige Zweierteams zu bilden.

 **Material** kein Material benötigt

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die SuS stellen sich gemeinsam in einen engen Kreis, sodass sich alle leicht am Arm berühren.
- 2 Die LP erläutert die drei möglichen Aktionen: den Kopf und den Blick nach links drehen, den Kopf und den Blick nach rechts drehen oder den Kopf und den Blick geradeaus halten. In jeder Runde müssen sich alle zufällig für eine der drei Aktionen entscheiden. Treffen sich zwei Blicke, hat sich ein Team gefunden.
- 3 Das Spiel beginnt und alle neigen Kopf und Blick zu Boden.
- 4 Die LP zählt laut von drei rückwärts. Bei eins entscheiden sich alle SuS gleichzeitig für eine Aktion.
- 5 Die Paare, die sich nun direkt in die Augen blicken, finden sich zusammen, zelebrieren ihre Partnerschaft mit einem »High Five« und verlassen den Kreis.
- 6 Die verbleibenden SuS bilden wieder einen engen Kreis und neigen Kopf und Blick zu Boden.
- 7 Die Schritte 4 bis 6 werden so lange wiederholt, bis jede/r Schüler*in einen/eine Teampartner*in gefunden hat.



Lob und Wunsch

Diese Methode bietet eine Struktur zur individuellen Reflexion und für konstruktives Feedback, beispielsweise bei einem Projekttag oder einer Teamarbeit. Dabei werden positive Wahrnehmungen sowie Veränderungswünsche zunächst schriftlich gesammelt und anschließend in der Gruppe laut geäußert. Jede/r Schüler*in erhält die gleiche Gelegenheit, Feedback zu teilen.

🎯 Ziel Die SuS reflektieren die gemeinsame Arbeit und teilen ehrlich ihre individuellen Wahrnehmungen in der Gruppe.

🕒 Dauer 5 min pro Person

👥 Anzahl ab 2 Personen

📌 Einsatzmöglichkeit Diese Methode eignet sich besonders zur Reflexion der Lernerfahrungen. Sie schafft Vertrauen in die Gruppe und schärft das Bewusstsein für den Lernprozess.

📄 Material Stifte, Haftnotizen

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die LP unterteilt die Tafel in zwei gleich große Spalten. Eine ist mit der Kategorie »Mir gefällt ...« beschriftet, die andere mit »Ich wünsche mir ...«.
- 2 Die SuS bilden einen Stuhlkreis um die Tafel.
- 3 Jede/r Schüler*in erhält einen Stift sowie zwei Haftnotizen.
- 4 Die LP leitet die Reflexionsrunde ein und erläutert den zu betrachtenden Aspekt sowie die beiden Kategorien.
(Beispiel: »Lasst uns gemeinsam sammeln, was euch an unserem heutigen Projekttag besonders gut gefallen hat und was ihr euch anders gewünscht hättet.«)
- 5 Die SuS schreiben nun in drei Minuten jeweils einen Aspekt pro Kategorie, den sie im Plenum teilen möchten, auf eine Haftnotiz.
- 6 Anschließend beginnt ein Freiwilliger/eine Freiwillige, das Notierte mitzuteilen. Dafür steht die Person auf und spricht das Feedback laut aus. Dann klebt sie die Haftnotiz





unter die jeweilige Kategorie und setzt sich wieder. Das Feedback wird von niemandem kommentiert, aber die Mitschüler*innen dürfen Verständnisfragen stellen. Die Beiträge sollten kurz gehalten werden, sodass alle SuS zum Zuge kommen.

- 7 Nacheinander teilen alle SuS ihr Feedback nach dem gleichen Muster im Plenum. Wichtig ist, dass jede/r Schüler*in zu Wort kommt.
- 8 Die LP schließt die Reflexionsrunde gegebenenfalls mit einem eigenen konstruktiven Feedback und mit wertschätzenden Worten.

Variation: Die Methode eignet sich auch besonders gut zur Reflexion einer Teamarbeit. Dabei schreiben sich die Teammitglieder gegenseitig ein individuelles Feedback.

*(Beispiel: »Ich mag an dir, Sabrina, dass du unser Team mit deiner Energie und deiner guten Laune unterstützt hast. Ich hätte mir gewünscht, dass du bei den Interviews unserem/unserer Gesprächspartner*in mehr Aufmerksamkeit gewidmet hättest. Du schienst von deinem Smartphone abgelenkt zu sein.«)*

Für das Feedback sucht sich die Gruppe einen ruhigen Ort. Pro Runde wird das Feedback für eine Person vorgelesen. Anschließend wird das Feedback als »Geschenk« übergeben.

Tipp: Für das Feedback lässt sich eine Formulierungshilfe aus der gewaltfreien Kommunikation nutzen. Sie hilft den SuS, Ich-Botschaften zu senden und missverständliche Verallgemeinerungen oder Beleidigungen zu vermeiden. Dafür kann den SuS folgende Satzstruktur als Gerüst dienen:

1. Beobachtung: Eine Situation oder ein Zustand wird zunächst wertfrei und neutral beschrieben.

Satzanfang: »Wenn ich sehe/höre/daran denke ...«

2. Gefühl: Anschließend wird das Gefühl, das von dieser Situation ausgelöst wird, beschrieben.

Satzanfang: »... fühle ich mich/bin ich ...«

3. Bedürfnis: Das Gefühl wird ergänzt mit der Formulierung eines konkreten Bedürfnisses.

Satzanfang: »... weil mir wichtig ist/weil ich xyz brauche ...«

4. Bitte/Wunsch: Abschließend wird eine Bitte oder ein Wunsch ausgesprochen, wie das Bedürfnis erfüllt werden kann. Erst an dieser Stelle fällt das erste Mal das Wort »du«. Die Bitte oder der Wunsch sollte positiv formuliert sein und nicht etwas beschreiben, das unterlassen werden soll.

Satzanfang: »Daher hätte ich gerne, dass du .../Wäre es für dich okay wenn du ...«

*(Beispiel: »Wenn ich sehe, dass während eines Interviews Nachrichten auf dem Smartphone gelesen werden, fühle ich mich undankbar gegenüber dem/der Gesprächspartner*in, weil sich dieser/diese extra für uns Zeit genommen hat und ich ihm/ihr Wertschätzung entgegenbringen möchte. Daher hätte ich gerne, dass du während eines Interviews keine Nachrichten auf deinem Smartphone liest.«)*

Internet-Recherche

Bei der Internet-Recherche setzen sich die SuS selbstständig mit einem Thema auseinander und suchen gezielt nach Informationen im Internet. Dabei ist es wichtig, dass die SuS lernen, die Glaubwürdigkeit der Informationsquellen zu bewerten. Sie sollen Strategien entwickeln, um sich aus vielfältigen Quellen zu informieren.

Ziel Die SuS recherchieren eigenständig Informationen im Internet.

Dauer ab 20 min

Anzahl ab 1 Person

Einsatzmöglichkeit Eine Internetrecherche eignet sich für den Beginn von Arbeitsphasen, um allgemeine Informationen zu sammeln, oder für Phasen am Ende, in denen vertiefendes Wissen benötigt wird. Für eine genaue Formulierung von Suchzielen ist es vorteilhaft, wenn bereits Vorwissen oder Recherchrichtungen gesammelt wurden.

Material internetfähiges Gerät

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die SuS formulieren eine Forschungsfrage zum Thema. Daraus filtern sie bestimmte Schlüsselbegriffe, um mit der gezielten Online-Suche zu beginnen.

Wo können die SuS suchen?

Die LP weist darauf hin, dass die SuS neben Suchmaschinen wie zum Beispiel Google, DuckDuckGo und Ecosia auch gezielt die Webseiten von verschiedenen Zeitschriften oder Instituten aufrufen können. Darüber hinaus lassen sich Informationen ebenfalls in Blogs, Themenforen, Newslettern und teilweise in sozialen Netzwerken finden. Für wissenschaftliche Artikel bieten sich Google Books, Google Scholar, Archive.org und SpringerLink an. Neben der Online-Recherche gibt es unter anderem die Bibliotheksrecherche, um Informationen in Büchern, Zeitungen und Zeitschriften zu finden. Des Weiteren gibt es die journalistische Recherche, bei der die SuS zum Beispiel Interviews führen oder Zeitzeugenberichte hören können. Auch außerschulische Lernorte wie Museen, Verbände und Organisationen können eine Recherche unterstützen.

Was gilt es bei der Quellenbewertung zu beachten?

Die LP weist darauf hin, dass das Internet als Informationsquelle tückisch sein kann. Jede Person kann dort Inhalte veröffentlichen und Behauptungen aufstellen. Daher ist es wichtig, Quellen kritisch zu prüfen und nur seriöse Webseiteninhalte zu verwenden. Zu diesem Zweck sollen die SuS auf die Aktualität der Quellen achten, auf einen klar erkennbaren Urheber und seine Intention, auf rechtschreibliche Korrektheit sowie auf die Anzahl der Einzelnachweise auf Plattformen wie Wikipedia. Außerdem gilt zu beachten, dass Unternehmen mehr Geld für Topplatzierungen beim Suchmaschinen-Ranking zahlen. Daher lohnt sich ebenfalls ein Blick auf die zweite oder dritte Seite der Suchergebnisse, wenn die SuS Schlüsselbegriffe recherchieren.






- 2 Die SuS durchsuchen Webseiten gezielt nach den benötigten Informationen. Dabei ist eine Suchstrategie vom Allgemeinen zum Speziellen hilfreich.
- 3 Die SuS sammeln und filtern themenrelevante Informationen. Dabei ist es wichtig, dass sie unterschiedliche Einschätzungen und Standpunkte zu ihrem Thema finden. Die SuS sollen ihr Bewusstsein für verschiedene Quellen schärfen, indem sie sich folgende Fragen stellen:
 - Was ist das für eine Quelle?
 - Welche Personen stehen hinter der Quelle?
 - Welche Interessen vertreten die Autor*innen?
 - Gibt es Unternehmen, NGOs, Regierungen ..., die Einfluss auf die Informationen genommen haben könnten?
 - Gibt es alternative Einschätzungen/Fakten zu den auf einer Webseite dargestellten Informationen?
- 4 Die SuS diskutieren und vergleichen ihre Ergebnisse.


Wissenslandkarte


Die Wissenslandkarte ist eine visuelle Darstellungsform, bei der sowohl Vorwissen als auch neue Informationen zu einem zentralen Thema gesammelt, strukturiert und grafisch veranschaulicht werden. Inhalte werden dabei nicht linear geordnet, sondern in einem Netzwerk miteinander verknüpft. Die Methode ermöglicht eine Lernerfahrung, bei der die SuS auf ihrem gemeinsamen Wissen aufbauen und weiterdenken.

 **Ziel** Die SuS entwickeln ein multiperspektivisches Verständnis für ein Thema und visualisieren ihr Wissen übersichtlich.

 **Dauer** 30 min

 **Anzahl** Teams bis 5 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Die Wissenslandkarte eignet sich besonders gut für den Einstieg in ein neues Themenfeld, um mit dem Vorwissen jedes Teammitglieds ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln. Gleichzeitig kann sie als Wissensspeicher am Ende eines Lernprozesses Wissen strukturieren und visualisieren.

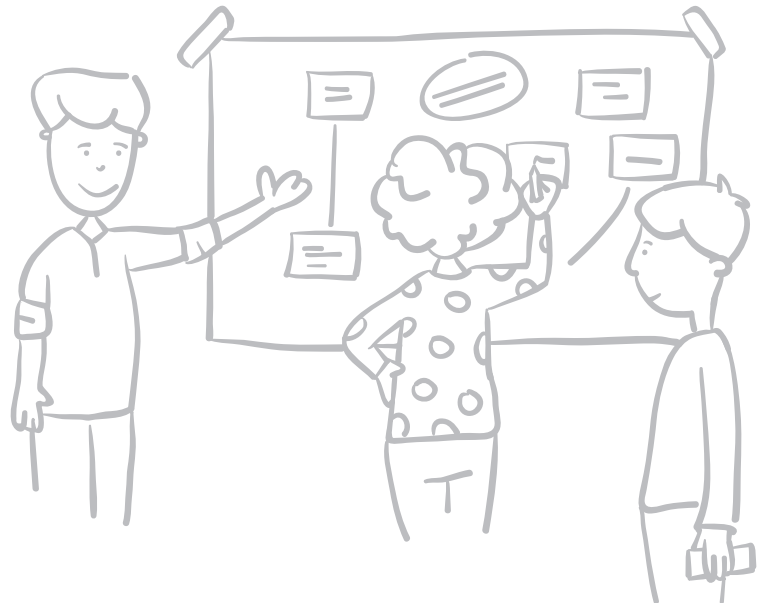
 **Material** Filzstifte, Haftnotizen, großer Papierbogen, gegebenenfalls Marker

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die SuS finden sich in Teams von bis zu fünf Personen zusammen.
- 2 Das Thema der Wissenslandkarte wird gut erkennbar in die Mitte des Plakates geschrieben.
- 3 Jedes Teammitglied erhält einige Haftnotizen und einen Filzstift.
- 4 Die Teams bekommen nun Zeit, in der jeder Schüler und jede Schülerin still für sich seine/ihre Gedanken und sein/ihr Wissen als Stichworte auf einzelne Haftnotizen schreibt.
(Wichtig: Jeder Gedanke wird gut lesbar auf eine eigene Haftnotiz geschrieben. Kleine Symbole und Zeichnungen lassen die Wissenslandkarte visuell ansprechender wirken und bieten eine weitere Ebene der Wissensdarstellung.)
- 5 Jedes Teammitglied teilt sein Wissen seinem Team mit, erläutert kurz seine Gedanken und klebt die Haftnotizen auf das Plakat.
- 6 Die Stichworte werden anschließend im Team gemeinsam sortiert: Ähnliche Begriffe können gruppiert und mit einem Oberbegriff versehen werden, Themenfelder können mit Strichen verbunden oder als Kategorien eingekreist werden. Doppelte Begriffe werden aussortiert.

- 7 Die SuS gehen die einzelnen Punkte der Wissenslandkarte gemeinsam durch und überprüfen, ob sämtliche Informationen verständlich dargestellt sind. Fehlende Punkte und Informationen werden ergänzt.
- 8 Die Cluster und Stichworte können Grundlage für eine weiterführende Recherche (siehe MA Internet-Recherche (M)) sein und die Wissenslandkarte erweitern.
- 9 Die so erarbeitete Wissenslandkarte wird den anderen Teams vorgestellt (siehe MA Kategorie Präsentation (Z, Ä, Ö)). Dabei werden nur die wichtigsten Informationen erläutert sowie die Struktur der Wissenslandkarte erklärt.



Interviews vorbereiten und führen

Die SuS lernen, Empathie aufzubauen und Menschen mit ihren Problemen, Wünschen, Zielen und Bedürfnissen zu sehen. Es geht darum, Interviews vorzubereiten und durchzuführen, um Erlebnisse direkt Beteiligter zu erfahren und neue Erkenntnisse zum Thema zu gewinnen.

Ziel Die SuS planen und führen Interviews, um Probleme und Bedürfnisse von Menschen zu verstehen.

Dauer 60 min

Anzahl ab 2 Personen

Einsatzmöglichkeit Diese Methode eignet sich besonders gut, um den SuS neue Perspektiven auf eine Herausforderung zu geben. Sie sammeln unterschiedliche Haltungen und Einstellungen von Menschen. Dadurch werden Vorurteile und Klischees abgebaut.

Material Papier, Stifte, AV Interview-Tipps (25), AV Interviewdokumentation (26)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die LP bespricht im Plenum die Tipps für ein gutes Interview und erläutert kurz die Interview-Dramaturgie auf der [AV Interview-Tipps](#).
- 2 Die Teams besprechen zehn Minuten die Themen, die sie im Interview behandeln möchten, und sammeln erste Interviewfragen. Hierfür können auch Beispielfragen gemeinsam an der Tafel gesammelt oder die Fragen auf der [AV Interview-Tipps](#) genutzt werden.
- 3 Die Teams teilen sich gegebenenfalls in Untergruppen auf und weisen die Rollen für das erste Interview zu. Dafür gibt es die Interviewer*innen, die hauptsächlich die Fragen stellen, und als deren Unterstützung die Co-Interviewer*innen sowie die Schriftführer*innen, die die Antworten der interviewten Personen mitschreiben.
- 4 Die Teams führen das erste Interview, notieren dabei das Gehörte auf Haftnotizen und sichern diese auf der [AV Interviewdokumentation](#).
- 5 Nach dem Interview wechseln die Rollen, sodass jede/r Schüler*in einmal ein Gespräch geführt hat.
- 6 Anschließend teilen die Teams ihre Erkenntnisse aus den Interviews miteinander. Gleichfalls bietet sich eine gemeinsame Reflexion des Erlebten im Plenum an, beispielsweise zur Fragetechnik (Waren die Fragen verständlich und einfach zu beantworten?) oder zu den Interview-Erfahrungen allgemein.



Prototypen bauen

Das sogenannte »Prototyping« wird auch als »Denken mit den Händen« bezeichnet. Dabei setzen die SuS ihre Ideen in ein physisches Modell um. Prototypen machen eine Idee plastisch und erfahrbar. Sie eignen sich damit gut für das Einholen von Feedback oder für eine Ergebnispräsentation. Prototypen werden im Versuchslabor gebaut. Es ist erwünscht, zu experimentieren. Wenn ein Prototyp misslingt, ist das nicht schlimm, denn aus den Fehlern lernen die SuS.

Ziel Die SuS setzen ihre Ideen haptisch und visuell in einem Modell um und experimentieren mit verschiedenen Darstellungsformen und Materialien.

Dauer ab 25 min

Anzahl ab 1 Person

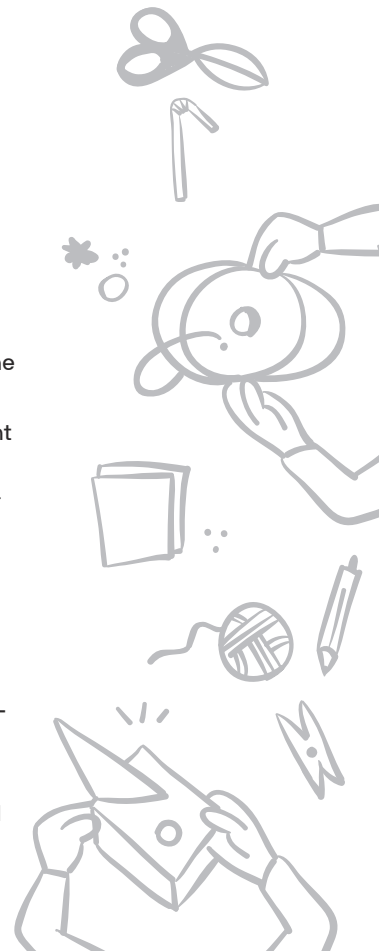
Einsatzmöglichkeit Das Prototyping eignet sich nach Brainstorming-Phasen. Prototypen helfen, schnell ein Gespür dafür zu entwickeln, welche Ideen funktionieren und wo noch Hürden bestehen.

Material Wäscheklammern, Pfeifenputzer, Strohhalme, Legosteine, Luftballons, Papier, Schere, Klebeband, Knetmasse, Alu- und Frischhaltefolie, Kartons ... (je mehr Krimskrams, desto besser) siehe Tipps und Tricks im Leitfaden zum Einsatz der Zukunftsbox in der Schule

Ablauf

Die LP breitet auf einem Tisch zentral im Raum die Materialien wie ein Buffet aus. Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.


- 1 Die SuS schreiben die drei wichtigsten Funktionen ihrer Idee in drei Stichworten auf. Sie überlegen sich damit die Kernfunktionen, ohne die diese Idee nicht glückt. (Beispiel: Auto – Räder, Motor, Lenkrad)
- 2 Anschließend starten die SuS mit dem Experimentieren. Die LP weist darauf hin, keine umfangreichen »Konstruktionszeichnungen« anzufertigen, sondern sich direkt von den zur Verfügung stehenden Materialien inspirieren zu lassen. Beim Prototyping geht es nicht um Schönheit und Details, sondern um die Darstellung einer Idee. Die SuS sollen deshalb darauf achten, dass sämtliche Kernfunktionen im Prototyp erkennbar sind. Die 15-minütige Arbeitsphase beginnt.
- 3 Die LP signalisiert die verbleibenden zwei Minuten, in der die SuS ihre Prototypen finalisieren.
- 4 Nachdem die SuS ihre Prototypen gebaut haben, kann auch noch eine Feedbackrunde eingeplant werden. Dafür zeigen und erklären die SuS in Kleingruppen ihre Prototypen und spiegeln, was sie noch nicht verstanden haben, was sie an dem Modell mögen und was sie noch verbessern möchten. Dieses Feedback kann anschließend eingearbeitet werden, um die Prototypen zu verbessern.







Stilles Brainstorming


Beim stillen Brainstorming sortieren die SuS in Ruhe ihre Gedanken zu einer bestimmten Fragestellung. Zunächst schreibt jede Person still für sich erste Ideen auf, die danach in der Gruppe geteilt werden. Die SuS bauen dabei auf den Ideen der anderen auf. Alle Ideen sind erlaubt.

 **Ziel** Die SuS entwickeln so viele Ideen wie möglich (Quantität vor Qualität).

 **Dauer** 20 min

 **Anzahl** Teams bis 5 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode eignet sich gut, um bestehendes Wissen zu aktivieren und sich auf eine neue Fragestellung einzulassen. Allerdings entfaltet das stille Brainstorming kaum Teamdynamik. Es sollte daher immer mit einer anschließenden Diskussion beziehungsweise mit dem Clustern und Bewerten der Ideen verbunden werden.

 **Material** Stifte, Haftnotizen, Herausforderungskarten, vertikale Arbeitsfläche, akustisches Signal, Uhr, AV Regeln zur Ideenentwicklung (28)

Ablauf

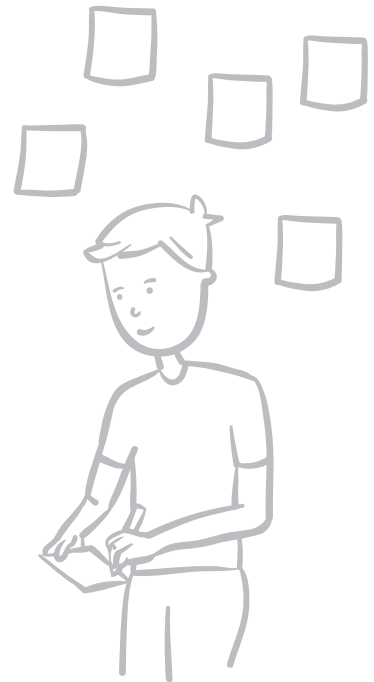
Vor dem Brainstorming sollte das Team ein kleines Warm-up machen, um den kreativen Denkmodus zu aktivieren. Besonders gut eignet sich hierfür die Methode »Ja, aber ... / Ja, und ...«. Darüber hinaus sollten auch die Regeln zur Ideenentwicklung (siehe [AV Regeln zur Ideenentwicklung \(28\)](#)) sowie das Ziel, die Dauer und der Ablauf der Methode besprochen werden.

- 1 Die Teams finden sich jeweils an einer vertikalen Arbeitsfläche zusammen und erhalten für jedes Mitglied Haftnotizen und Stifte.
- 2 Die Herausforderung wird für alle gut sichtbar auf die Arbeitsfläche geschrieben. (Die Frage ist auf den [Herausforderungskarten](#) zu finden oder wird gegebenenfalls von der LP zuvor entwickelt.)
- 3 Die LP erklärt die Regeln für das Beschriften der Haftnotizen. Auf einen Zettel kommt jeweils eine Idee. Geschrieben werden soll in gut leserlichen Druckbuchstaben. Es dürfen maximal sieben Wörter verwendet werden. Die LP stellt im Anschluss die Uhr für alle sichtbar auf sechs Minuten und die Arbeitszeit der Teams beginnt.
- 4 Jede/r Schüler*in schreibt im Stillen eigene Ideen zur Herausforderung auf die Haftnotizen, bis das Signal der Uhr ertönt.
- 5 Reihum kleben die Teammitglieder ihre Ideen nun unter die Herausforderung und erläutern gegebenenfalls sehr kurz ihren Gedankengang.
- 6 Hat ein Teammitglied in dieser Zeit einen neuen Einfall aufgrund der Anregung durch einen/eine Vorredner*in, schreibt er/sie die neue Idee auf eine Haftnotiz. Dieses




Prinzip wird als »auf den Ideen anderer aufbauen« bezeichnet und sollte im Brainstorming jederzeit gefördert werden.

- 7 Nach fünf Minuten schaut sich das Team die Ideen an und sortiert gegebenenfalls ähnliche Einfälle in Clustern.
- 8 Zur Entwicklung weiterer Ideen und der Teamdynamik empfiehlt sich anschließend eine zusätzliche, dynamischere Brainstorming-Methode (siehe MA Was wäre, wenn ... (S) oder MA Kopfstand (R)).





Kopfstand


Die Kopfstandmethode ermöglicht den SuS einen Perspektivwechsel. Sie kehren die Fragestellung ins Gegenteil um und sammeln dafür Ideen. Die Kopfstandmethode regt die Kreativität an und ermöglicht eine »frische« Sichtweise auf die eigentliche Herausforderung.

 **Ziel** Die SuS entwickeln viele Ideen, indem sie Fragestellungen aus einer neuen Perspektive betrachten.

 **Dauer** 12 min

 **Anzahl** Teams bis 5 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode zur Ideenentwicklung eignet sich besonders, wenn der Ideenfluss im Team ins Stocken gerät. Vielen Menschen fällt es leichter, konkret zu sagen, was sie nicht wollen, als das, was sie wollen. Die Methode unterstützt dieses Vorgehen und bietet gleichzeitig viel Raum für wilde Ideen.

 **Material** Stifte, Haftnotizen, Herausforderungskarten, vertikale Arbeitsfläche, akustisches Signal, Uhr, AV Regeln zur Ideenentwicklung (28)

Ablauf

Es ist empfehlenswert, vor der Kopfstandmethode ein stilles Brainstorming (siehe [MA Stilles Brainstorming \(Q\)](#)) durchzuführen. Darüber hinaus sollten ebenfalls die Regeln zur Ideenentwicklung (siehe [AV Regeln zur Ideenentwicklung \(28\)](#)) sowie das Ziel, die Dauer und der Ablauf der Methode besprochen werden.

- 1 Die Teams finden sich jeweils an einer vertikalen Arbeitsfläche zusammen und erhalten für jedes Mitglied Haftnotizen und Stifte.
- 2 Jedes Team kehrt seine Herausforderung ins Gegenteil um. Ein Teammitglied schreibt die negative Formulierung für alle sichtbar auf die Arbeitsfläche.
(Beispiel: Ausgangsfrage: »Wie können wir den Schulhof so umgestalten, dass sich die SuS wohlfühlen und neuen Erlebnissen mutig stellen können?« Kopfstandfrage: »Wie können wir den Schulhof so umgestalten, dass sich die SuS möglichst unwohl fühlen und Angst bekommen?«)
- 3 Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf sechs Minuten und die Arbeitszeit der Teams beginnt.
- 4 Alle Teammitglieder schreiben gleichzeitig ihre Ideen zur Kopfstandfrage auf Haftnotizen. Sobald ein/e Schüler*in einen Einfall hat, spricht er/sie die Idee laut aus und klebt die Haftnotiz auf die Arbeitsfläche. Schluss ist, wenn das Signal der Uhr ertönt.
- 5 Die Gruppe schaut sich alle Ideen an und wählt die besten aus. Im nächsten Schritt wird nun jede negative Idee in eine positive umgewandelt. Dabei kann auch der Übertrag weitergedacht werden.
(Beispiel für eine Negativ-Idee: ein Schlangengehege, durch das man hindurchsteigen muss, um das Schulgebäude zu betreten.)

Umkehrung: ein Streichelzoo mit Meerschweinchen und Gänseblümchen. Übertrag: ein Naturerlebnis-Parcours, bei dem man unterschiedliche Oberflächen erfühlen kann.)


- 6 Nach drei Minuten schaut sich das Team die umgekehrten Ideen an und sortiert gegebenenfalls ähnliche Einfälle in Clustern.
- 7 Daran anschließend erfolgt entweder eine weitere Brainstorming-Methode (siehe MA Was wäre, wenn ... (S)), um noch mehr Ideen zu entwickeln, oder die SuS treffen eine Auswahl aus den bereits generierten Ideen (siehe MA Kategorie: Ideenwahl (T)).







Was wäre, wenn ...


Die SuS entwickeln Ideen mit ungewöhnlichen Eigenschaften. Diese aktivieren neue Denkräume, um auch ausgefallene Ideen entstehen zu lassen.

 **Ziel** Die SuS entwickeln so viele Ideen wie möglich (Quantität vor Qualität).

 **Dauer** 15 min

 **Anzahl** Teams bis 5 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode eignet sich sehr gut, um ungewöhnliche oder verrückte Ideen zu entwickeln.

 **Material** Stifte, Haftnotizen, vertikale Arbeitsfläche, akustisches Signal, Uhr

Ablauf

Es ist empfehlenswert, vor der Durchführung der Methode ein stilles Brainstorming (siehe [MA Stilles Brainstorming \(Q\)](#)) durchzuführen. Darüber hinaus sollten auch die Regeln zur Ideenentwicklung (siehe [AV Regeln zur Ideenentwicklung \(28\)](#)) sowie das Ziel, die Dauer und der Ablauf der Methode besprochen werden.

- 1 Die Teams finden sich jeweils an einer vertikalen Arbeitsfläche zusammen und erhalten für jedes Mitglied Haftnotizen und Stifte.
- 2 Die Herausforderung wird für alle gut sichtbar von einem Teammitglied auf die Arbeitsfläche geschrieben.
- 3 Die LP teilt nun jedem Team eine besondere Eigenschaft zu. Beispiele:
 - Was wäre, wenn eure Idee fliegen können muss?
 - Was wäre, wenn eure Idee essbar sein muss?
 - Was wäre, wenn eure Idee eine Superkraft haben muss?
 - Was wäre, wenn eure Idee ohne Strom funktionieren muss?
 - Was wäre, wenn sich eure Idee an das Wetter anpassen muss?
 - Was wäre, wenn man eure Idee pro Stunde mieten können muss?
 - Was wäre, wenn eure Idee im Weltraum platziert werden muss?
 - Was wäre, wenn eure Idee so klein wie eine Streichholzschachtel sein muss?
 - Was wäre, wenn Geld bei der Umsetzung eurer Idee keine Rolle spielt?
 - Was wäre, wenn eure Idee aus nachhaltigen Materialien gefertigt sein muss?
- 4 Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf drei Minuten und die Arbeitszeit der Teams beginnt.
- 5 Alle Teammitglieder schreiben gleichzeitig ihre Ideen auf Haftnotizen.
- 6 Anschließend sortieren die SuS ihre Ideen. Ähnliche Ideen werden in einem Cluster zusammengeklebt.

- 7 Hat ein Teammitglied in dieser Zeit einen neuen Einfall aufgrund der Anregung durch einen/eine Vorredner*in, schreibt er/sie diesen auf eine Haftnotiz. Dies wird als »auf den Ideen anderer aufbauen« bezeichnet und sollte im Brainstorming jederzeit gefördert werden.
- 8 Daran anschließend erfolgt entweder eine weitere Brainstorming-Methode (siehe MA Kopfstand (R)), um noch mehr Ideen zu entwickeln, oder die SuS treffen eine Auswahl aus den bereits generierten Ideen (siehe MA Kategorie: Ideenwahl (T)).

Variation: Die besonderen Eigenschaften können auch zuvor gemeinsam im Team gesammelt und ausgewählt werden. Hierfür ist zusätzlich Zeit einzuplanen.




Ideenauswahl


Bei der Ideenauswahl werden die zuvor entwickelten Ideen bewertet und diskutiert. Dafür sortieren die SuS ihre Ideen in Clustern und entscheiden sich anschließend für eine Idee, die sie weiterverfolgen wollen. Die Auswahl erfolgt durch eine Definition von Kriterien mit anschließender demokratischer Abstimmung im Team.

 **Ziel** Die SuS wählen eine (oder mehrere) Idee(n) aus.

 **Dauer** 10 min

 **Anzahl** ab 2 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode schließt an die Ideenentwicklung an und bereitet die Ausarbeitung einer Idee beziehungsweise den Bau eines Prototyps vor. Sie beschleunigt die Auswahl von Ideen und verhindert Konflikte im Team sowie Alleingänge von dominanten Teammitgliedern.

 **Material** Stifte, vertikale Arbeitsfläche mit Haftnotizen, optional Klebepunkte in verschiedenen Farben, akustisches Signal, Uhr

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode. Die LP definiert drei Kategorien, anhand derer die SuS ihre Ideen auswählen sollen. Für jede Kategorie wird eine Farbe oder ein Symbol definiert und für alle sichtbar an die Tafel geschrieben.

- 1 Die Teams finden sich vor ihrer vertikalen Arbeitsfläche ein. Die LP verteilt an jede Person Klebepunkte beziehungsweise einen Stift.
- 2 Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf fünf Minuten und die Arbeitszeit der Teams beginnt.
- 3 Die SuS haben in der vorangegangenen Phase viele Ideen auf Haftnotizen gesammelt. Auf jedem Zettel steht eine Idee. Die SuS gruppieren nun ähnliche Ideen in einem Cluster. Jedes Cluster bekommt eine Überschrift, welche die Gemeinsamkeit der Ideen beschreibt.
- 4 Die LP beendet mit dem akustischen Signal die Arbeitsphase und erklärt die nachfolgende Abstimmung. Ziel der Teams ist es, am Ende eine Idee auszuwählen. Dafür erläutert die LP die Kategorien, nach denen eine Auswahl getroffen wird. Die Abstimmung erfolgt im Stillen. Jede/r Schüler*in markiert seine/ihre Auswahl mithilfe von Klebepunkten beziehungsweise mit einem Stift. Alle bekommen die gleiche Anzahl an Punkten.

Auswahlkategorien können dafür sein:

- *Diese Idee würde unser/unsere Interviewpartner*in lieben.*
- *Diese Idee ist noch nie dagewesen und total verrückt.*
- *Diese Idee können wir schon morgen problemlos umsetzen.*


- 5 Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf drei Minuten und die Arbeitszeit der Teams beginnt.
- 6 Sobald alle ihre Punkte auf den Haftnotizen verteilt haben, schaut sich das Team gemeinsam das Ergebnis der Abstimmung an. Die Idee(n) mit den meisten Punkten wird/werden nun weiterverfolgt.







Szenariotechnik


Die SuS untersuchen mögliche Zukünfte zu einem spezifischen Thema mithilfe von Trends. Durch systematisches Kombinieren erstellen die SuS unterschiedliche Zukunftsszenarien und lernen so besser einzuschätzen, welche zukünftigen Auswirkungen heutige Handlungen haben.

 **Ziel** Die SuS entwickeln Zukunftsszenarien mithilfe von Trends und besprechen deren Zusammenspiel und Auswirkungen.

 **Dauer** ab 30 min

 **Anzahl** Teams bis 5 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Die Szenariotechnik ist eine Methode aus der Zukunftsforschung. Sie eignet sich besonders gut für das Entdecken von zukünftigen Entwicklungen sowie deren Zusammenspiel und Auswirkung.

 **Material** Trendkarten, Kategoriekarten, SuS-Anleitung Szenariotechnik, Präsentation, AV Postkarte aus der Zukunft (11, 12, 13, 14, oder 15),
Optional: AV Joker-Trendkarte (38)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die SuS finden sich in Teams von bis zu fünf Personen zusammen.
- 2 Jedes Team benötigt dafür das Trendkartenset (bestehend aus 5 Kategoriekarten und 25 Trendkarten) sowie die SuS-Anleitung Szenariotechnik.
- 3 Jedes Teammitglied wählt eine Kategorie mit den dazugehörigen gleichfarbigen Trendkarten und nimmt sich Zeit, um die Karten in Ruhe zu lesen.
- 4 Nun erklärt jedes Teammitglied reihum die Kernaussage seiner Kategorie. Die SuS geben die Herausforderungen wieder, vor denen wir heute stehen, und beschreiben somit den Ist-Zustand. Anschließend werden die Karten auf dem Tisch abgelegt und untereinander angeordnet.
- 5 Nacheinander legen alle Teammitglieder eine Trendkarte neben der dazugehörigen Kategoriekarte ab. Diese Trendkarte wird beschrieben, immer beginnend mit: »Ich gestalte meine Zukunft und nehme mit ...« Der/Die nächste Schüler*in fasst die Information der ersten Person zusammen und ergänzt sie mit »... und ich füge hinzu ...«. (Beispiel: S1: »Ich gestalte meine Zukunft und nehme mit ... den Planeten Mars, auf dem eine große Kuppel steht, unter der sich die Stadt befindet. Innerhalb dieser Kuppel werden Bedingungen wie auf der Erde künstlich hergestellt.« S2: »Ich gestalte meine Zukunft und nehme mit ... eine Stadt auf dem Mars, die sich unter einer großen Kuppel befindet, unter der wir wie auf der Erde leben können, und ich füge hinzu ... viele Hochhäuser und enge Straßen, auf die kaum Licht fällt. Die Menschen verlassen ihre Hochhäuser nie, weil sie dort arbeiten, leben und ihre Freizeit gestalten.«)

Das wird so lange fortgeführt, bis fünf Trendkarten neben den fünf Kategoriekarten untereinander liegen. Dadurch ist das erste Szenario entstanden.

- 6 Das Team diskutiert und bewertet nun gemeinsam, wie die Welt dieses möglichen Szenarios aussieht. Leitfragen hierfür können zum Beispiel sein:
 - Soll dieses Szenario Wirklichkeit werden?
 - Wie realistisch ist dieses Szenario?
 - Was gefällt euch an diesem Szenario?
 - Was gefällt euch daran nicht?
 - Die SuS sollen ihre Meinung immer begründen.
- 7 Die Schritte 5 und 6 werden wiederholt, bis alle Karten abgelegt sind und insgesamt fünf unterschiedliche Szenarien beschrieben wurden.
- 8 Das Team tauscht nun zwei Trendkarten aus der gleichen Reihe, also aus der gleichen Kategorie, miteinander aus und diskutiert, wie sich die Szenarien dadurch verändern.
- 9 Die SuS können die Szenariotechnik verteilen (siehe MA Wunschszenario (V), MA Albtraumszenario (W), MA Wildcards (Y) und/oder MA Megatrends (X))
- 10 Die Ergebnisse können in der AV Postkarte aus der Zukunft festgehalten werden.
- 11 Die verschiedenen Teams stellen sich ihre Szenarien gegenseitig vor (siehe MA Kategorie Präsentation (Z, Ä, Ö)).

Tipp: Sollten die Teams kleiner als fünf Personen sein, erhält ein/eine Schüler*in zwei Kategoriekarten sowie die dazugehörigen Trendkarten.

Tipp: Die SuS können mit der AV Joker-Trendkarte eigene Trends erstellen.



Wunschscenario

Die SuS entwickeln wünschenswerte Zukunftsszenarien zu einem Thema mithilfe von Trends. Dazu wählen sie aus jeder Kategorie einen Trend aus, den sie als besonders erstrebenswert empfinden. Aus den fünf Trends entsteht ein zukünftiges Szenario, in dem die SuS gerne leben würden.

Ziel Die SuS entwickeln wünschenswerte Zukunftsszenarien mithilfe von Trends und besprechen deren Zusammenspiel und Auswirkungen.

Dauer ab 20 min

Anzahl Teams bis 5 Personen

Einsatzmöglichkeit Die Methode »Wunschscenario« eignet sich als Vertiefung der Szenariotechnik.

Material Kategoriekarten, Trendkarten, Szenarioanleitung für SuS, AV Postkarte aus der Zukunft (11, 12, 13, 14, oder 15)

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je 4–5 SuS finden sich an einem Tisch zusammen.
- 2 Jedes Team benötigt dafür das Trendkartenset (bestehend aus 5 Kategoriekarten und 20 Trendkarten), die Szenarioanleitung für SuS sowie die AV Postkarte aus der Zukunft.
- 3 Die Teammitglieder wählen gemeinsam aus jeder Kategorie einen Trend aus, den sie als besonders wünschenswert empfinden. Aus diesen fünf Trends wird ein Zukunftsszenario erstellt.
- 4 Alle diskutieren und begründen, warum es wünschenswert ist, dass dieses Szenario zukünftig Wirklichkeit wird.
- 5 Jedes Team stellt sein ausgewähltes Szenario in einer Zukunftsgeschichte mithilfe der AV Postkarte aus der Zukunft dar. Ziel dabei ist es, das Szenario zu narrativieren und zu vertiefen. Die SuS sollen eine in sich stimmige Weltbeschreibung kreieren.
- 6 Die Teams stellen sich gegenseitig ihre Wunschscenarien vor (siehe MA Präsentation (Z, Ä, Ö)).



Albtraumszenario

Die SuS entwickeln nicht wünschenswerte Zukunftsszenarien zu einem Thema mithilfe von Trends. Dazu wählen sie aus jeder Kategorie einen Trend aus, den sie als besonders vermeidenswert empfinden. Aus den fünf Trends entsteht ein Szenario, das für die SuS ein absoluter Albtraum wäre.

Ziel Die SuS entwickeln vermeidenswerte Zukunftsszenarien mithilfe von Trends und besprechen deren Zusammenspiel und Auswirkungen.

Dauer ab 20 min

Anzahl Teams bis 5 Personen

Einsatzmöglichkeit Die Methode »Albtraumszenario« eignet sich als Vertiefung der Szenariotechnik, dessen Ablauf im besten Fall diesem vorangestellt ist (dann entfallen die Schritte 1 und 2).

Material Kategoriekarten, Trendkarten, Szenarioanleitung für SuS, AV Postkarte aus der Zukunft (11, 12, 13, 14, oder 15)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Je 4–5 SuS finden sich an einem Tisch zusammen.
- 2 Jedes Team benötigt dafür das Trendkartenset (bestehend aus 5 Kategoriekarten und 20 Trendkarten) sowie die Szenarioanleitung für SuS.
- 3 Die Teammitglieder wählen gemeinsam aus jeder Kategorie einen Trend aus, den sie als besonders vermeidenswert empfinden. Aus diesen fünf Trends wird ein Zukunftsszenario erstellt.
- 4 Alle diskutieren und begründen, warum dieses Szenario unter keinen Umständen Wirklichkeit werden soll.
- 5 Jedes Team stellt sein ausgewähltes Szenario in einer Zukunftsgeschichte mithilfe der AV Postkarte aus der Zukunft dar. Ziel dabei ist es, das Szenario zu narrativieren und zu vertiefen. Die SuS sollen eine in sich stimmige Weltbeschreibung kreieren.
- 6 Die Teams stellen sich gegenseitig ihre Albtraumszenarien vor (siehe MA Präsentation (Z, Ä, Ö)).





Megatrends

Megatrends sind sichtbare Veränderungen und Strömungen, die die Welt über Jahrzehnte hinweg beeinflussen. Die SuS nutzen das Wissen um die Megatrends und diskutieren über die Folgen verschiedener Megatrends für ihr Szenario.

Ziel Die SuS analysieren und bewerten die Auswirkungen des Megatrends auf das erstellte Zukunftsszenario.

Dauer ab 10 min

Anzahl Teams bis 5 Personen

Einsatzmöglichkeit Die Methode »Megatrends« eignet sich als Vertiefung der Szenariotechnik, deren Ablauf vorangestellt sein muss.

Material Megatrendkarten, ein oder mehrere bereits zuvor erarbeitete Zukunftsszenarien

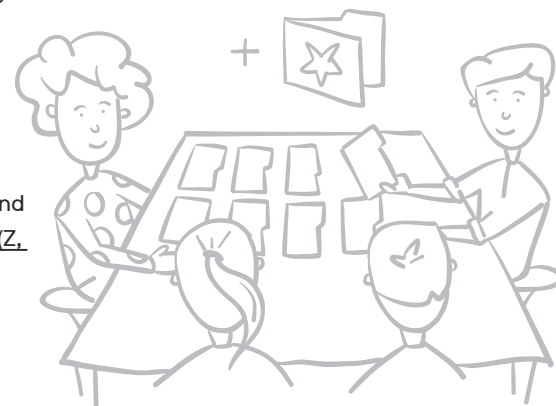
Ablauf

Für diese Methode müssen die SuS zuvor bereits ein Zukunftsszenario erstellt haben.

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

Des Weiteren wird erklärt, dass Megatrends beobachtbare Entwicklungen sind, die Auswirkungen auf alle Lebensbereiche haben. Je mehr Megatrends zu einem Szenario hinzugefügt und diskutiert werden, desto robuster und konkreter wird es.

- 1 Ein Teammitglied zieht eine Megatrendkarte.
- 2 Alle diskutieren darüber, wie sich der Megatrend auf das bestehende Szenario auswirkt.
 - Wird das Szenario durch den Megatrend gefestigt?
 - Welche Details werden noch deutlicher?
 - Gerät das Szenario möglicherweise ins Wanken?
 - Was müsste verändert werden, damit es trotzdem funktioniert?
- 3 Das Team zieht wiederholt eine Megatrendkarte. Alle prüfen und diskutieren, wie sich dadurch das Szenario verändert.
- 4 Die Teams schmücken das Zukunftsszenario mit weiteren Details aus und konkretisieren die Auswirkungen der Megatrends.
- 5 Die Teams stellen sich gegenseitig ihre Zukunftsszenarien, bestehend aus Trendkarten und Megatrendkarten, vor (siehe MA Präsentation (Z, Ä, Ö)).



Wildcards

Wildcards bezeichnen unerwartete Ereignisse, die eine geringe Wahrscheinlichkeit haben, deren Eintreten jedoch starke Veränderungen nach sich ziehen. Wildcards regen die SuS an, Auswirkungen eines Szenarios neu zu überdenken und zu diskutieren.

🎯 Ziel Die SuS analysieren und bewerten die Auswirkungen der Wildcard auf das erstellte Zukunftsszenario.

🕒 Dauer 10–20 min

👥 Anzahl Teams bis 5 Personen

🚩 Einsatzmöglichkeit Die Methode »Wildcards« eignet sich als Vertiefung der Szenariotechnik, deren Ablauf vorangestellt sein muss.

📄 Material Wildcards, ein oder mehrere Zukunftsszenarien

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode. Die Teams haben jeweils ein Wunsch- oder ein Alptrauumszenario erstellt.

- 1 Ein Teammitglied zieht eine Wildcard.
- 2 Alle diskutieren darüber, wie sich das Ereignis auf das bestehende Szenario auswirkt.
- 3 Das Team sammelt Ideen dazu, was die Menschen in diesem Zukunftsszenario ändern müssen, um mit dem Ereignis auf der Wildcard umzugehen.



Gallery Walk

Beim Gallery Walk werden die Arbeitsergebnisse jedes Teams im Klassenzimmer ausgestellt, ähnlich wie in einer Kunstgalerie. Die SuS-Teams rotieren nun von »Ausstellungsstück« zu »Ausstellungsstück«, bei dem jeweils eine Person, die daran mitgewirkt hat, das Ergebnis präsentiert und auf Rückfragen reagiert.

Ziel Die SuS präsentieren sich gegenseitig ihre Arbeitsergebnisse.

Dauer ab 20 min je nach Teamanzahl

Anzahl ab 4 Personen

Einsatzmöglichkeit Der Gallery Walk eignet sich, um Arbeitsergebnisse zügig vorzustellen. Diese Methode gibt sämtlichen SuS die Möglichkeit, die Arbeitsergebnisse von allen anderen zu sehen, wobei gleichzeitig jeder Schüler und jede Schülerin einmal die Rolle der/des Präsentierenden übernimmt.

Material Arbeitsergebnisse, Klebeband; vertikale Arbeitsflächen sind empfehlenswert

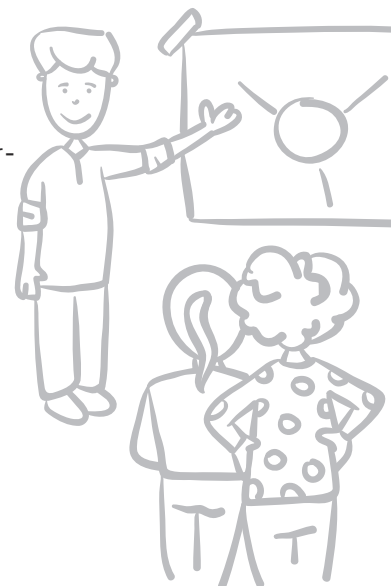
Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die Teams suchen sich jeweils einen geeigneten Ort, an dem sie ihr Arbeitsergebnis ausstellen wollen, und positionieren es dort.
- 2 Für die Präsentation selbst werden die Teams neu gemischt. Dabei sind die ursprünglichen Teams durch jeweils eine Person in den neu gebildeten Teams vertreten. Somit befindet sich in jedem Team mindestens ein Experte beziehungsweise eine Expertin für jedes Lernprodukt.
- 3 Die Teams rotieren nun alle fünf Minuten im Uhrzeigersinn. Bei jeder Station präsentiert der Experte/die Expertin kurz das Arbeitsergebnis. Die anderen haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder Feedback zu geben.
- 4 Am Ende des Gallery Walk findet sich die gesamte Lerngruppe zusammen. Die Lehrperson kann zur abschließenden Diskussion anregen oder einige Stimmen für eine kurze Auswertung der Ergebnisse einsammeln.

Variation: Die SuS können bei jedem »Ausstellungsstück« offene Fragen oder Anmerkungen auf Haftnotizen schreiben und diese neben das dazugehörige Arbeitsergebnis kleben. Bei der Rückkehr zum Ausgangspunkt lesen die Teams diese Kommentare und erhalten somit Feedback.


Variation: Die LP kann den SuS vor dem Gallery Walk Auswertungsbögen geben. Die darauf enthaltenen Kriterien sollen anregen, sich mit den »Ausstellungsstücken« näher zu beschäftigen und diese gegebenenfalls zu bewerten.






Rollenspiel


Bei dieser Methode schlüpfen die SuS in fiktive Rollen, um eine ausgedachte Situation nachzuspielen. Damit können beobachtete Alltagsprobleme und Konflikte veranschaulicht sowie auch Lösungen und Ideen präsentiert werden.

 **Ziel** Die SuS fühlen sich in Personen ein, um ein Verständnis für deren Emotionen zu gewinnen.

 **Dauer** ab 40 min

 **Anzahl** ab 2 Personen

 **Einsatzmöglichkeit** Das Rollenspiel eignet sich, um Situationen kreativ darzustellen und Arbeitsergebnisse zu präsentieren.

 **Material** Papier, Stifte, Verkleidungsmaterial und Accessoires (Beispiele: Warnweste, Krawatte, Laborkittel, Brillen, Perücken, Sonnenhut, Schnurrbart, Clownsnase ...)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode. Anschließend teilt sie die Klasse in Kleingruppen auf.

- 1** Das Team bereitet die Präsentation vor. Dafür werden zunächst die wichtigsten Fakten des Themas, Beobachtungen und Gedanken gesammelt. Alle Teammitglieder entscheiden sich für eine Situation, in der die wichtigsten Aspekte des Themas für das Publikum klar und nachvollziehbar werden. Anschließend wird noch die Reihenfolge der darzustellenden Informationen festgelegt.
- 2** Jedes Team verteilt nun selbstorganisiert die Spielrollen.
Das können zum Beispiel sein:
 - ein/eine Erzähler*in, der/die auf der Metaebene den Lernprozess zusammenfasst oder das Geschehen einleitet
 - eine oder mehrere Personen, die das identifizierte Problem spielerisch darstellen, sowie eine Person, die die Lösung aufzeigt
 - jemand, der anschließend Fragen aus dem Plenum moderiertWenn jede/r Schüler*in eine Rolle übernommen hat, notieren sich alle im Stillen, was sie wann zu sagen haben.
- 3** Die SuS suchen sich verschiedene Accessoires und Kleidungsstücke, die ihre jeweiligen Charaktere unterstreichen. Dadurch können sie sich emotional und körperlich besser in die gespielten Personen hineinversetzen und auch dem Publikum einen schnell verständlichen Zugang ermöglichen. (Accessoires können sein: Bärte, Brillen, Teufelshörner oder Engelsflügel, Zauberstäbe, Blazer, Bademäntel, Namensschilder ...)



- 4 Die Teams proben das Rollenspiel, bis sich alle Teammitglieder sicher fühlen und der Erzählstrang gut verständlich ist.
- 5 Die SuS kommen im Plenum zusammen. Das erste Team bereitet sich vor und wird mit einem Applaus auf der Bühne willkommen geheißen. Das Team trägt lebhaft seine Präsentation vor. Anschließend können aus dem Publikum Rückfragen gestellt werden. Jede Präsentation wird mit einem Applaus belohnt.


Tipp: Die einzelnen Rollen und ihre Funktionen können auch zuvor auf Karten geschrieben und in die Teams gereicht werden. Dadurch wird der Vorbereitungsprozess beschleunigt. Des Weiteren können die Rollenkarten in den Teams auch verdeckt gezogen und die Zuteilung somit zufällig entschieden werden.





Blitzpräsentation


Bei der Blitzpräsentation wird ein Thema in kurzer Zeit vorgetragen. Dafür werden die Inhalte priorisiert und auf drei Kernbotschaften reduziert. Die Erarbeitung des Präsentationsinhaltes erfolgt nach einer vorgegebenen Satzstruktur. Die Kurzvorstellung weckt die Aufmerksamkeit des Publikums, indem die SuS Position beziehen und ihre Meinungen vertreten.

 **Ziel** Die SuS üben sich im kurzen und präzisen Präsentieren mit begrenzter Vorbereitungszeit.

 **Dauer** ab 10 min

 **Anzahl** ab 1 Person

 **Einsatzmöglichkeit** Diese Methode eignet sich für die Präsentation der wichtigsten Aspekte einer Fragestellung. Die Blitzpräsentationen sind aufgrund ihrer Überzeugungskraft oder durch eine provokante Meinung ein guter Einstieg für eine weiterführende Diskussion.

 **Material** Stifte, Lernprodukt, AV Blitzpräsentation (7), akustisches Signal, Uhr

Ablauf

Zu Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die SuS finden sich in ihren Teams zusammen.
- 2 Die LP teilt eine AV Blitzpräsentation pro Team aus. Sie weist darauf hin, dass die Vorbereitungszeit fünf Minuten beträgt und dass die Präsentation maximal zwei Minuten dauern sollte. Dabei soll jedes Teammitglied eine aktive Rolle mit Redeanteil haben.
- 3 Die Teams beginnen die Präsentationsvorbereitung mit der Definition eines Einstiegsatzes, der das Thema benennt, an dem das Team gearbeitet hat. Der Einstieg soll die Neugier des Publikums wecken, zum Beispiel mithilfe eines überraschenden Faktens.
- 4 Das Team priorisiert die erarbeiteten Inhalte und wählt die drei stärksten Hypothesen anhand der Kategorien auf der AV aus.
- 5 Pro Hypothese notiert das Team auf der AV stichpunktartig Argumente für die Präsentation, um diese präzise vortragen und begründen zu können. Ziel ist es, die Besonderheit der Hypothesen hervorzuheben, ohne unnötig ausschmückende Details zu nennen.
- 6 Die Teammitglieder einigen sich auf ein Abschluss-Statement, das ihre Position zur Fragestellung deutlich macht und einen Ausblick in die Zukunft gibt.



- 7 Die LP läutet die Präsentation ein und bestimmt das erste Präsentationsteam. Alle SuS finden sich vor dem Lernprodukt des ersten Präsentationsteams ein. Die LP weist darauf hin, dass die SuS bei der Präsentation das Publikum anschauen sowie laut und verständlich sprechen sollen. Die LP stellt die Uhr für alle sichtbar auf zwei Minuten und die Präsentationszeit des ersten Teams beginnt.
- 8 Optional kann die Klasse im Anschluss an jede Präsentation ein Feedback geben. Feedbackregeln finden sich bei der MA Lob und Wunsch (L).
- 9 Die Blitzpräsentationen werden fortgeführt, bis jedes Team an der Reihe war.

