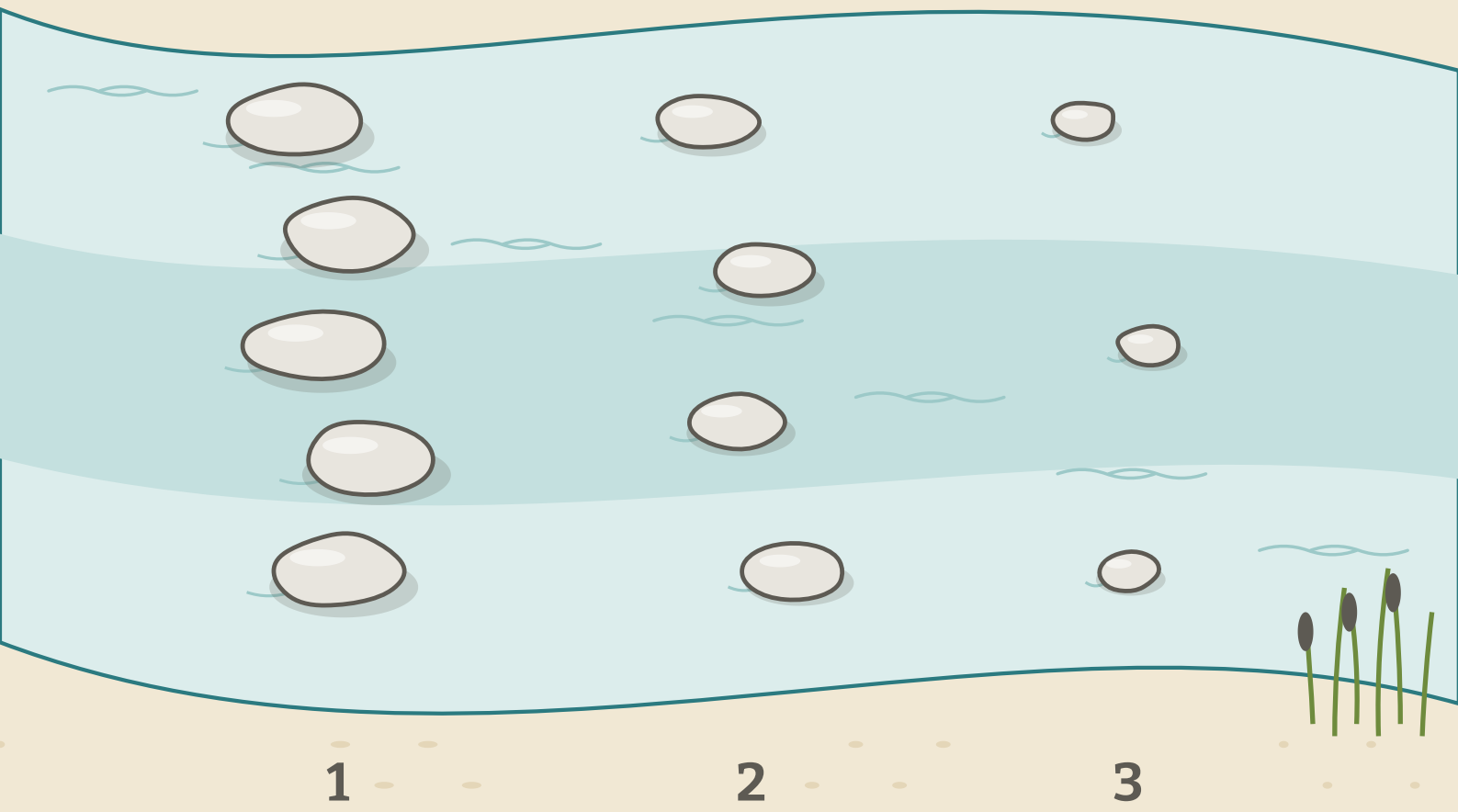
Für Lehrkräfte



ERLEBNISPÄDAGOGIK ALS WOCHENROUTINE · KLASSE 3/4

Wochenabenteuer

16 Einheiten für ein Halbjahr: jede Woche 45 Minuten, drei Wege zu jeder Herausforderung, Reflexion statt Aktionismus.

In diesem Band

16 Einheiten auf je einem Blatt · Rahmengeschichten zu jeder Phase · Kopiervorlagen: Plakate, Wetterkarte, Rollenkarten, Rollenliste, Übungskarten und Vorlagen zu den Übungen

Ankommen	Vertrauen	Kooperation	Problemlösen	Verantwortung
Einheit 1–3	Einheit 4–6	Einheit 7–10	Einheit 11–13	Einheit 14–16

Martin Schäpe · Begründung, Sicherheit und Planung stehen im Lehrkraft-Band der Reihe.

Klasse 3/4

Die 16 Einheiten im Überblick

Nr.	Phase	Übung	Ort	Hinweis
1	Ankommen	**Bis zwanzig zählen**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
2	Ankommen	**Luftballon-Himmel**	Klassenraum · Turnhalle	
3	Ankommen	**Gemeinsamkeiten-Jagd**	Klassenraum · Schulhof	
4	Vertrauen	**Lotsenflug**	Klassenraum · Schulhof	Augen zu möglich
5	Vertrauen	**Leise aus dem Haus des Riesen**	Schulhof · Turnhalle · Klassenraum	Augen zu möglich · Kontakt freiwillig
6	Vertrauen	**Moorfeld**	Schulhof · Klassenraum	Augen zu möglich
7	Kooperation	**Stockballett**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
8	Kooperation	**Ball-Pipeline**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
9	Kooperation	**Der Schwebestab**	Klassenraum · Schulhof	
10	Kooperation	**Die stille Zahlenreihe**	Klassenraum	
11	Problemlösen	**Der Trittsteinbach**	Schulhof · Klassenraum	Kontakt freiwillig
12	Problemlösen	**Der geheime Weg**	Klassenraum · Schulhof	
13	Problemlösen	**Der Zeitungsturm**	Klassenraum · Schulhof	
14	Verantwortung	**Wir leiten an**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
15	Verantwortung	**Der vierte Weg**	Klassenraum · Schulhof	
16	Verantwortung	**Rückblick auf die eigene Spur**	Klassenraum · Schulhof	



Vor der ersten Einheit

Prüfliste im Lehrkraft-Band (Kapitel 7) durchgehen, Plakate aufhängen, Stopp-Wort und Stopp-Zeichen in Einheit 1 einüben. Die Phasenfolge sollte bleiben; Übungen mit Körperkontakt oder geschlossenen Augen kommen erst nach dem Kennenlernen.

Kiesel am Ufer



Am Rand eines Baches wohnte eine Kröte namens Kiesel. Jeden Morgen saß sie am Ufer und schaute den anderen Tieren zu, die über die Steine ins Wiesenland hüpften.

„Komm mit!“, rief die Ente. „Gleich!“, sagte Kiesel. Aber Kiesel blieb sitzen. Die Steine lagen weit auseinander, und das Wasser gluckerte laut. Schwimmen konnte Kiesel zwar. Aber die Strömung zog stark, und Kiesel wollte trocken ins Wiesenland.

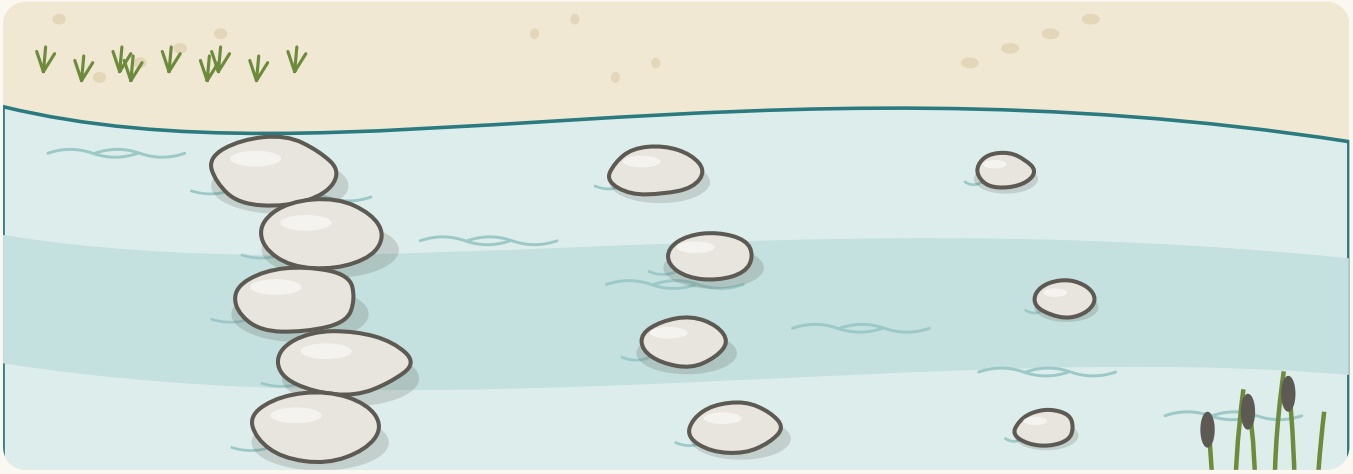
Eines Tages setzte sich ein Eichhörnchen neben sie. „Ich gehe da auch nicht gern drüber“, sagte es. „Ich nehme lieber die Steine ganz vorn. Die liegen dicht beieinander.“ Kiesel staunte. Es gab mehr als einen Weg?

Am nächsten Morgen probierte Kiesel die dichten Steine. Einen. Noch einen. Dann blieb sie stehen und schaute. Das war auch in Ordnung. Niemand lachte. Und niemand rief „Schneller!“

Danach fragen

Was hat Kiesel geholfen, den ersten Stein zu nehmen?

Vorlesen vor der ersten Einheit der Phase. Der Umweg über eine Geschichte verhindert, dass sich Kinder angegriffen oder überfordert fühlen; das Gespräch geht von der Geschichte zu eigenen Erfahrungen. [1]



PHASE ANKOMMEN · KLASSE 3/4 · EINHEIT 1 VON 16

Bis zwanzig zählen

Stopp-Wort und drei Wege kennenlernen; erster gemeinsamer Erfolg

01

Ort Klassenraum · Schulhof · Turnhalle (nur zusätzlich) **Übung** 15 min **Kontakt** kein Körperkontakt **Gruppe** ganze Klasse in einem Kreis

Material keins

Ankommen	Rahmen	Übung	Reflexion	Anker
10 min · Bauchwetter, Stopp erinnern	5 min · Auftrag, Rollen	15 min · drei Wege, zweiter Versuch	10 min · nicht kürzen	5 min · Satz für die Wand

Heute anders

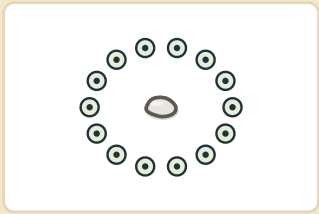
Erste Einheit: Stopp-Probe statt Bauchwetter. „Ich rufe gleich mitten im Gehen ‚Stopp!' oder zeige das X über dem Kopf. Dann werdet ihr zu Steinen: stehen bleiben, still sein, Hände sichtbar." Zweimal üben, beim dritten Mal ruft oder zeigt ein Kind. Danach das Plakat „Drei Wege" zeigen. Rollen und Heft kommen erst ab Einheit 2; heute übernimmt die Lehrkraft die Spurenleser-Rolle selbst.

Vorbereitung: Tische vor der Stunde an die Wand (Klassendienst), Stühle im Kreis.

Sicherheit: Kaum Risiko. Augen zu nur im Sitzen; bei Stopp öffnen alle die Augen.

Auftrag an die Kinder

Wir zählen zusammen bis 20. Jedes Kind darf jederzeit eine Zahl sagen. Sprechen zwei gleichzeitig, fangen wir wieder bei 1 an. Ihr sprecht nichts ab.



Sitzkreis, alle sehen sich

1 Drei Wege

Weg 1
dichte Steine
bis 10, Augen offen

Weg 2
größere Abstände
bis 20, Augen offen

Weg 3
weite Abstände
bis 20, sitzend mit Augen zu

Geleitzug-Regel: Wählt die Gruppe gemeinsam, beginnt sie mit dem Weg, den das vorsichtigste Kind nennt. Schwerer wird es nur, wenn niemand widerspricht – ohne Abstimmung. Wer nicht mitgehen will, nutzt die Stellschraube oder wechselt ohne Begründung in die Funktionsrolle.

Stellschraube für Einzelne: Augen offen lassen, einmal aussetzen oder die Zahl mit Fingern zeigen.

Funktionsrolle statt Zuschauen: Anlaufzähler:in: macht je Anlauf einen Strich, merkt sich, was half.

2 Rand-Check: Wer könnte hier verlieren?

Bloßstellung: Sprechen zwei gleichzeitig, beginnt die Klasse neu; niemand ist schuld.

Wettbewerb: Kein Vergleich mit anderen Klassen, nur mit dem eigenen letzten Anlauf.

Körperkontakt: Kein Körperkontakt nötig.

Zuschauen: Wer nicht sprechen mag, bleibt im Kreis und sagt keine Zahl; das gehört zur Lösung.

Idee der Übung nach Minkner (2014)[2]. Fassung für Klasse 3/4, drei Wege und Rand-Check: eigene Bearbeitung.

Für alle zugänglich

Bewegung: geht im Sitzen. Hören: Wer spricht, hebt die Hand; auf Weg 3 schauen alle in die Kreismitte. Sprache: Zahlen mit Fingern zeigen. Reizempfindlichkeit: leise Stimmen. Aufmerksamkeit: Jedes Kind sagt pro Anlauf höchstens eine Zahl.

3 Erst-Erfolg und zweiter Versuch

Einstieg Weg 1; bis 10 klappt meist nach wenigen Anläufen, sonst erst bis 5. Dann gilt die Geleitzug-Regel.

Zweiter Versuch: Nach dem ersten Neustart eine Minute Strategie-Runde, ohne feste Reihenfolge.

4 Rollen heute (je Team)

Zeitwächter:in: achtet auf die Zeit und zeigt Halbzeit und letzte Minute an. Ohne Worte: hält die Sanduhr oder den Timer und zeigt die Halbzeit mit einer Karte.

Spurenleser:in: beobachtet, was geholfen hat, und hält zwei Spuren fest. Ohne Worte: macht Striche oder malt zwei Zeichen.

Jedes Team besetzt die Rollen des Tages einmal. Wer eine Rolle hatte, bekommt einen Haken in der Rollenliste. Wer nicht möchte, tauscht ohne Begründung. Ziel: Bis Einheit 16 hatte jedes Kind mindestens drei verschiedene Rollen.

5 Reflexion nach den vier Quellen

Zwei Fragen auswählen, das Bauchwetter immer – auch ohne Worte.

Geschafft: Bis zu welcher Zahl sind wir gekommen? Was hat geholfen?

Vorbild: Was hat jemand gemacht, das dir half, zum Beispiel warten oder zuhören?

Ermutigung: Wir mussten neu anfangen. Was hilft dir dann: ein Satz, ein Zeichen, Ruhe?

Bauchwetter: Bauchwetter vorher und jetzt? Hat die Aufregung geholfen, gebremst oder beides?

Kurz, am Ort und ohne Urteil der Lehrkraft.[3] Niemand muss etwas sagen.[4] Ohne Worte: Wetterkarte zeigen oder Finger-Blitzlicht mit geschlossenen Augen.[5]

6 Transfer-Anker

Erst fragen: *Welcher Satz von heute soll an unsere Wand?* Bilder und Sätze der Kinder haben Vorrang.[6] Kommt nichts, hilft dieser Vorschlag:

„Erst hören, dann sprechen."

Wieder aufgreifen: wenn eine Gruppe gerade gut abwechselnd spricht

Leitung

Eingreifen, wenn Kinder Schuldige benennen („Wegen dir!"): kurz unterbrechen, ein Neustart ist niemandes Schuld.

Stopp: Stopp gilt immer, gerufen oder gezeigt: Augen auf. Nach sechs Anläufen ohne Fortschritt Strategie-Runde.

Nicht eingreifen, wenn die Klasse lange sucht. Keine feste Reihenfolge vorsagen.