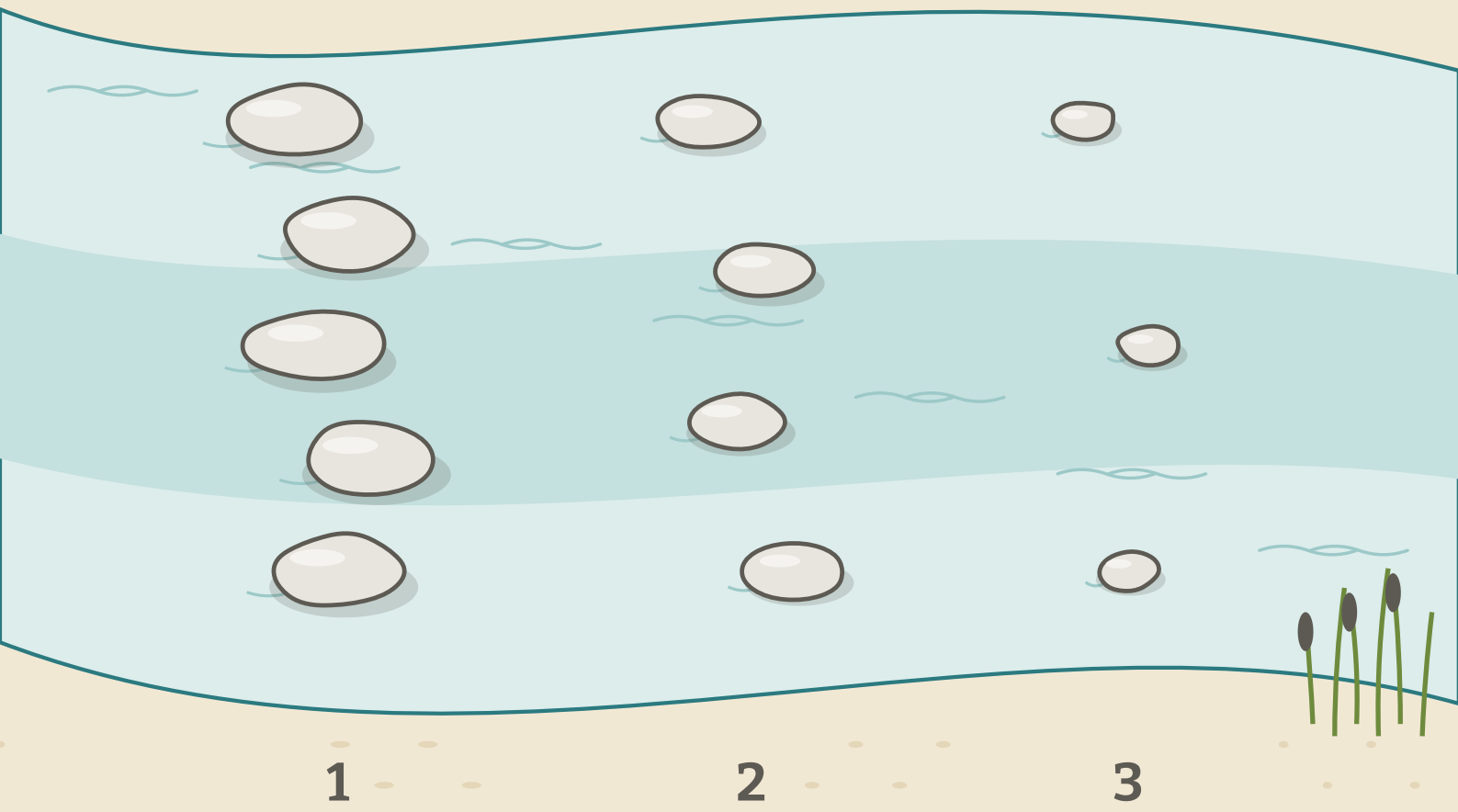
Für Lehrkräfte



ERLEBNISPÄDAGOGIK ALS WOCHENROUTINE · KLASSE 5/6

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

Klasse finden	Rollen	Konflikt	Verantwortung
Einheit 1–4	Einheit 5–8	Einheit 9–12	Einheit 13–16

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

Klasse 5/6

Die 16 Einheiten im Überblick

Nr.	Phase	Übung	Ort	Hinweis
1	Klasse finden	**Bis zwanzig zählen**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
2	Klasse finden	**Gemeinsamkeiten-Jagd**	Klassenraum · Schulhof	
3	Klasse finden	**Luftballon-Himmel**	Klassenraum · Turnhalle	
4	Klasse finden	**Lotsenflug**	Klassenraum · Schulhof	Augen zu möglich
5	Rollen	**Ball-Pipeline**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
6	Rollen	**Zahl um Zahl**	Schulhof · Turnhalle	
7	Rollen	**Nachbau aus dem Gedächtnis**	Klassenraum	
8	Rollen	**Gruppenfoto mit Eigenheiten**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
9	Konflikt	**Papier, Bleistift, Spitzer**	Klassenraum	
10	Konflikt	**Quadratesalat**	Klassenraum	
11	Konflikt	**Geheime Aufträge**	Klassenraum	
12	Konflikt	**Den Ausblick einrahmen**	Schulhof	
13	Verantwortung	**Wir leiten an**	Klassenraum · Schulhof · Turnhalle	
14	Verantwortung	**Der vierte Weg**	Klassenraum · Schulhof	
15	Verantwortung	**Der Trittsteinbach**	Schulhof · Klassenraum	Kontakt freiwillig
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.

Neu am Bach



Kiesel war umgezogen. Der neue Bach war breiter als der alte, die Steine lagen anders, und die Tiere am Ufer kannte sie nicht.

Am ersten Tag sprach niemand mit ihr. Die Libellen blieben unter sich, die Eidechsen auch. Jede Gruppe kam von einem anderen Teich.

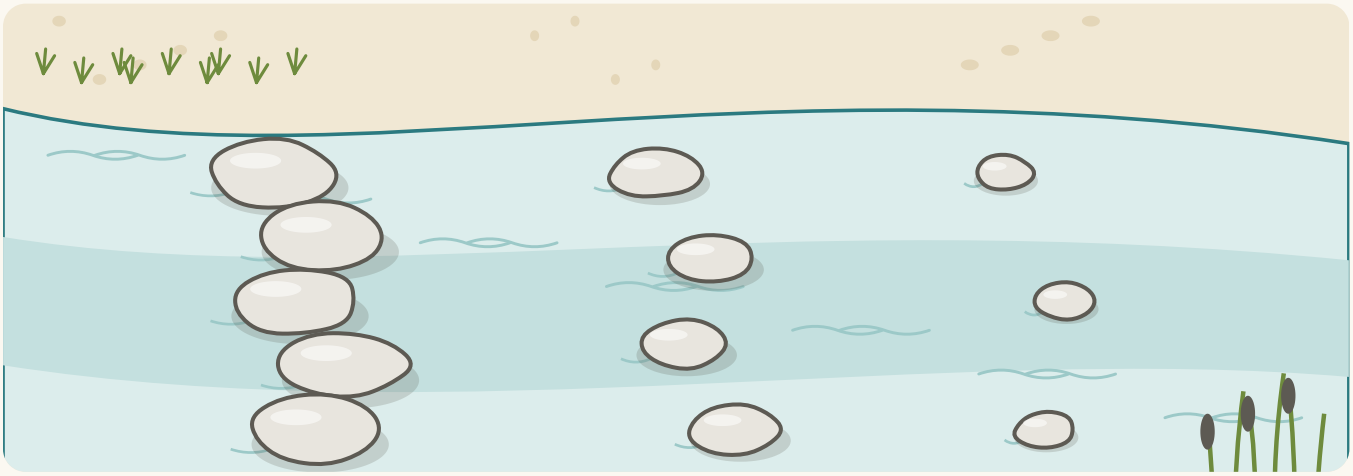
Am zweiten Tag fiel Kiesel auf, dass eine Eidechse genauso lange am Ufer zögerte wie sie selbst. „Du auch?“, fragte Kiesel. Die Eidechse nickte. „Ich kenne die Steine hier noch nicht.“

Sie gingen den Bach gemeinsam ab und zählten die Steine. Am Ende des Tages wussten sie nicht nur, wo man sicher hinüberkommt. Sie wussten auch, dass sie nicht die Einzigen waren, die neu waren.

Danach fragen

Was macht es leichter, irgendwo neu zu sein?

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 KLASSE FINDEN · KLASSE 5/6 · EINHEIT 1 VON 16

Bis zwanzig zählen

Stopp-Wort und drei Wege; 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

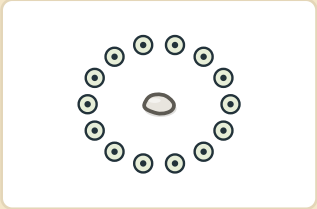
Erste Einheit: Stopp-Probe statt Bauchwetter. „Ich rufe gleich mitten im Gehen ‚Stopp!' oder zeige das X über dem Kopf. Dann werdet ihr zu Steinen: stehen bleiben, still sein, Hände sichtbar." Zweimal üben, beim dritten Mal ruft oder zeigt ein Kind. Danach das Plakat „Drei Wege" zeigen. Rollen und Heft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

Die Klasse zählt gemeinsam bis 20. Jede Person darf jederzeit eine Zahl sagen. Sprechen zwei gleichzeitig, beginnt ihr neu. Ihr sprecht keine Reihenfolge ab.



Sitzkreis, alle sehen sich

1 Drei Wege

Weg 1
dichte Steine
bis 15, Augen offen

Weg 2
größere Abstände
bis 20, Blick zum Boden

Weg 3
weite Abstände
rückwärts, Blick zum Boden

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: zählt Anläufe und achtet, wann Pausen entstehen.

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 5/6, 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

Weg 1 als Probelauf. Den nächsten Weg wählt die Klasse nach der Geleitzug-Regel.

Zweiter Versuch: Nach dem ersten Neustart sucht jede Person 30 Sekunden still eine Idee.

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: Was hat beim besten Anlauf anders funktioniert als beim ersten?

Vorbild: Welche Strategie anderer würdest du übernehmen?

Ermutigung: Was hat nach einem Neustart geholfen, was nicht?

Bauchwetter: Wann war die Anspannung am größten? Half sie, bremste sie 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: im Klassenrat, wenn gerade alle gut abwechselnd sprechen

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.