

„Tabu© im Deutschunterricht zu sprachlichen Mitteln“

Übungsbeschreibung:

Bei dem Spiel Tabu gibt es zwei Gruppen (A,B). Ein Spieler aus der Gruppe A versucht seiner Gruppe einen Begriff unter Berücksichtigung der Vorgaben (Spielkarten) zu erklären. Dabei wird er von einem gegnerischen Spieler überwacht. Er darf weder Bestandteile des Begriffs noch Wörter nutzen, die auf seiner Spielkarte unter dem Begriff aufgelistet sind. Durch eine Zeitvorgabe muss der Spieler besonders schnell erklären, die Äußerungen seiner Gruppenmitglieder geschickt nutzen und sich dabei gleichzeitig auf die o.g. Einschränkungen konzentrieren. Bei Fehlern geht der Punkt an die gegnerische Gruppe (B).

Die Begriffe, die erklärt werden müssen, stammen aus dem „Kanon“ der erarbeiteten sprachlichen Mittel für die Sachtextanalyse im Deutschunterricht. Die Arbeitskarten können durch die SuS selbst entwickelt oder durch die Lehrkraft ausgegeben werden.

Durch das Spiel werden alle drei exekutiven Funktionen gefordert und gefördert, wenn auch mit unterschiedlicher Intensität.

Mögliche methodische Umsetzung:

Transparenz und Entdecken:

Die SuS spielen die richtige Variante des Tabu©-Spiels mit realen Karten, um das Zielspiel mit seinen Regeln zu begreifen. Sie entdecken eine Systematik hinter den „verbotenen“ Wörtern, die das Erklären besonders erschweren.

Entwickeln und Erproben

Die Lehrkraft verteilt an Kleingruppen Begriffe, Analyseschritte oder rhetorische Mittel aus dem Wiederholungskanon, zu denen die SuS nach formalen und gestalterischen Vorgaben eigene Spielkarten entwickeln und diese in einem weiteren Schritt mit mehreren SuS aus anderen Kleingruppen auf ihre „Erklärbarkeit“ hin testen. Es können anschließend noch Korrekturen und Verbesserungen vorgenommen werden.

Spielen und Üben

Die Spielkarten werden eingesammelt und gemischt, es folgt eine erste Spielphase. Hier eignen sich feste Gruppen, die je nach Sitzplan gewählt werden und im Idealfall für die Zukunft bestehen bleiben (Bsp. *Fenster- gegen Wandseite*). Die letzten Regelfragen sollten in dieser ersten Spielphase geklärt werden, um in nachfolgenden Spielen in weiteren Stunden einen strukturierten und zügigen Ablauf zu gewähren.

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 14 Jahren	min. 4 TN	Klassenzimmer	Tabu-Karten (durch SuS o. Lehrkraft entwickelt)	gering

„Exekutive Funktionen treffen auf Volleyball“

Übungsbeschreibung:

Die TN bekommen bei gleichbleibender Aufstellung (Gasse, jeweils Partner A und Partner B) Zusatzaufgaben, während sie die Fertigkeiten oberes und/oder unteres Zuspiel üben.

Diese Zusatzaufgaben können durch ältere TN auch selbst entwickelt werden – sofern durch Texte oder Beispielübungen ein Grundverständnis zur Förderung der exekutiven Funktionen vorhanden ist (s. auch Alter*).

Im Folgenden werden Beispielübungen skizziert:

- A wirft B den Ball zu und gibt das Kommando „Pritsch!“ oder „Bagger!“. B muss gegengleich agieren und bei z.B. „Pritsch!“ sich so zum Ball orientieren, dass er diesen baggern kann.

- A und B pritschen den Ball kontinuierlich hin und her, Kontrollpässe für eine sichere Durchführung sind erlaubt. Von außen gibt der Übungsleiter gemäß „Stadt, Land, Fluss“ vor, zu welchem Buchstaben z.B. Städte gefunden werden müssen. A und B müssen bei jedem Zuspiel zum anderen Partner somit eine Stadt mit dem geforderten Anfangsbuchstaben rufen. Fällt dem gerade ballführenden TN nicht sofort eine entsprechende Stadt ein, werden solange Kontrollpässe gespielt, bis ein Städtenamenname eingefallen ist.

- A wirft den Ball zu B, B pritscht oder baggert zurück zu A. Sollte der Anwerfer ein vorher verabredetes Zeichen (verbal oder nonverbal) von sich geben, muss B inhibieren und darf den Ball nicht spielen.

- A und B spielen sich die Bälle kontinuierlich zu, es werden die Ballkontakte mitgezählt: „1-2-...“. Bei allen Zahlen mit 3 oder die durch 3 teilbar sind, dürfen die TN nicht direkt spielen, sondern müssen den Ball kurz auffangen, bevor er wieder angeworfen wird. Die entsprechenden Zahlen „3-6-9-...“ dürfen dabei nicht ausgerufen werden, sondern werden durch „ZACK!“ ersetzt.

- ...

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 12 Jahren	min. 2 TN	Halle	Volleybälle	Mittel – hoch