

Ideen aus dem TZT- Klassegeistkalender für Fern-Unterricht – sie sind auch familientauglich!

Das Kalenderbild Tiertaxi stammt aus dem Buch

«Tiertaxi Wolf und Co», Zeichnungen von Caroline Ronnefeldt

Voraussetzungen: Die Klasse verfügt über einen Klassenchat/ eine Plattform, um gemeinsame Dokumente zu hinterlegen oder eine Lehrperson, die diese Koordinationsaufgabe übernimmt, andernfalls schriftlich zu lösen.

1 Stellung beziehen

Die Leitung fragt: Mit wem möchtest du etwas Verrücktes tun, wenn die Schule wieder anfängt ... und was?

Mit wem hast du zuletzt telefoniert und das Gespräch war lustig?

Was hast Du in den letzten Tagen mit wem erlebt, was Dich besonders gefreut hat?

Überlege dir eine Antwort, die du gern mit allen Teilen möchtest.

Schreibe sie in den Chat. Die Antworten sollen jemandem in der Gruppe Freude bereiten

Dauer 10 Minuten.



ISBN 978-3 907 985-47-2

2 So sind wir

Jede Klasse hat Stärken und Schwächen. Über den Klassegeist nachdenken können wir auch jetzt:

Eröffnet einen Klassenchat. Denkt euch eine/n Begriff/Eigenschaft aus, die ein gutes, starkes Team ausmachen. Jemand der Klasse beginnt und schreibt seinen/ihren Begriff in den Chat. Alle anderen haben nun 30 Sekunden Zeit, mit einem Ja (= dem stimme ich zu) oder einem Nein (= dem stimme ich nicht zu) zu antworten. Die Lehrperson behält den Überblick über ja und nein. Bei welchen Begriffen ist sich die Klasse einig? Die Lehrperson kann aus den Resultaten einen schriftlichen Auftrag an die Schüler.innen erstellen und diese in den Wochenplan stellen.

Dauer 30-45 Minuten.

3 Verzauberte Klasse

Zeichnet auf ein Papier euren Klassegeist. Zeichnet oder schreibt in den Geist Dinge, die euch in eurer Klasse gefallen, die eine Stärke eurer Klasse ist. Zeichnet oder schreibt ausserhalb des Geistes, was ihr in der Klasse verändern möchtet.

Macht ein Foto eurer Zeichnung und stelle sie in den elektronischen Klassenordner/ Chat.

Dauer 15 Minuten.

4 Geist im Tintenfass (Eine Geschichte erfinden...)

Ein Klassegeist ist seit 100 Jahren im Tintenfass eines Schulzimmers gefangen. Die Kinder der Klasse haben sich vorgenommen, ihn zu befreien.

Schreibt die Geschichte zu Ende ... stellt sie anschliessend in den elektronischen Klassenordner, damit die anderen Kinder Deine Geschichte lesen und sich darüber freuen können

Dauer 45 Minuten.

5 Stimmungsbarometer

Gebt einmal pro Woche eine Rückmeldung dazu, wie es euch geht:

Diese Woche fühle ich mich wohl / geht so / nicht gut. Schreib dazu, warum Du Dich so fühlst ... und wenn es dir gar nicht gut geht, dann erzähle deinen Eltern, deiner Lehrer.in davon. Vielleicht haben sie eine gute Idee. Macht diese Anlage bis auf weiteres einmal wöchentlich.

Dauer 15 Minuten.

6 Gemeinsamkeiten

Wenn du jemand anrufen darfst, such eine Person, mit der du sonst wenig zu tun hast. Findet heraus, was ihr beide gerne spielt. Tragt die Spiele auf einer Liste ein und fragt eure Lehrer.in, was davon ihr wann in der Schule spielen könntet, z.B. im Sport.

Dauer 15 Minuten.

7 Den Weg finden trotz Krise - Eine Geschichte erfinden

Ein Wolf, eine Maus und eine Giraffe fahren mit dem Ochsenkarren an die Tierolympiade. In einem tiefen dunklen Wald verliert der Ochse plötzlich seine Kräfte.

Die Lehrer.in stellt diesen Anfang der Geschichte in den Klassenordner. Jedes Kind (z.B. der Klassenliste nach) hat nun einen Tag Zeit, an der Geschichte weiter zu schreiben. Am nächsten Tag kommt das nächste Kind an die Reihe ... wie die Geschichte wohl endet?

Dauer 10-15 Minuten pro Kind

8 Seil springen

Jedes Kind braucht ein Springseil, zur Not geht auch ein Halstuch. Geh damit an eine Stelle der Wohnung, wo du genügend Platz hast. Wie viele Hüpfen ohne Pause schaffst du vorwärts, wie viele rückwärts? Schreibt die Anzahl in die Liste im Klassenordner auf und übt täglich. Was verändert sich in einer Woche? Wie viele Hüpfen schafft ihr, bis zu dem Tag, an dem die Schule wieder anfängt?

Dauer 15 Minuten.

9 Klassen-Motto

Erfindet ein Motto für eure Klasse, z.B.: «Jede.r für sich – cool! Gemeinsam - wie ein Feuer!» Stellt eure Sätze den anderen im Chat vor und entscheidet euch für einen. Schreibt ihn auf ein Blatt und zeichnet einen passenden Comic dazu. Schaut alle Comics an. Welcher gefällt euch am besten?

Dauer 45 Minuten.

10 Vollmond - Eine Geschichte erfinden

Es ist Vollmond. Der Fuchs will schlafen, der Wolf und der Hund heulen um die Wette.

Schreibt die Geschichte zu Ende und stellt sie anschliessend in den elektronischen Klassenordner, damit die anderen Kinder die Geschichte lesen und sich darüber freuen können. Steht am nächsten Vollmond zu einer abgemachten Zeit alle auf den Balkon und heult um die Wette ... viel Spass!

Dauer 45 Minuten.

11 Time out

Macht eine Liste von Verhalten, von denen ihr findet, dass sie euren guten Klassengeist stören. Überlegt euch einen Zeitraum aus, in welchem ihr solche Verhaltensweisen unterlässt, z.B. wenn die Schule wieder angefangen hat, halten wir uns eine Woche daran, oder in der ersten Turnlektion, die wir wieder gemeinsam haben usw. Stellt euren Vorschlag in den elektronischen Klassenordner.

Dauer 15 Minuten.

12 Wünsche

Schreibt alle einen Wunsch für eure Klasse auf. Überlegt, welchem Element ihr eure Wünsche übergeben wollt: Dem Feuer, der Erde, dem Wasser, der Luft. Besprecht mit den Eltern, wo und wie ihr dazu eine Gelegenheit schaffen könnt und übergebt euren Wunsch dem gewählten Element.

Dauer 15 Minuten.

Ideen aus dem TZT- Klassengeistkalender für Fern-Unterricht – sie sind auch familientauglich!

13 Klassenhütte

Zeichnet eine Hütte, in der alle Platz haben. Überlegt, ob die Hütte im Wald, im Schulzimmer oder auf dem Pausenplatz stehen soll. Erstellt eine Liste des Materials, das ihr braucht und wer was mitbringt. Teilt euren Beitrag als Foto in den elektronischen Klassenordner.

Dauer 25 Minuten.

14 Der Kranke Kapitän - eine Geschichte in der Krise erfinden

Der Kapitän ist schwer erkrankt. Der Erste Matrose, der Funker und der Koch müssen das Kommando übernehmen.

Schreibt die Geschichte zu Ende und stellt sie anschliessend als Foto in den elektronischen Klassenordner, damit die anderen Kinder die Geschichte lesen und sich darüber freuen können.

Dauer 45 Minuten.

Variante

Die Lehrperson stellt diesen Anfang der Geschichte in den Klassenordner. Jedes Kind (z.B. der Klassenliste nach) hat nun einen Tag Zeit, an der Geschichte weiter zu schreiben. Am nächsten Tag kommt das nächste Kind an die Reihe.

Dauer 10-15 Minuten pro Kind

15 Wunschgegend

Überlegt euch auf eine Gegend, in der ihr gerne eine Woche mit der Klasse verbringen würdet. Zeichnet ein Bild eurer Wunschgegend und legt eure Zeichnung sorgfältig auf die Seite. Bringt die Zeichnung am ersten Tag, wenn die Schule wieder beginnt mit und hängt sie im Klassenzimmer auf.

Dauer 25 Minuten.

Liebe Lehrer.innen

unten finden Sie den link zu den Original-Klassengeistkalendern. Aus aktuellem Anlass stellen wir Ihnen diese angepasste Version zur Verfügung. Sie können die Impulse Ihrer Klasse und Situation anpassen.

www.inter-aktion.ch/publikationen/klassenkalender

Klassengeistkalender

Stufe: 2. – 7. Klasse

Erlebnisse für den Zusammenhalt von Klassen und Gruppen. Die Impulse thematisieren, schulen und reflektieren den Teamgeist spielerisch.

Ein gutes Klassenklima hat viele Folgen: Die sozialen Kompetenzen entwickeln sich, die Mitarbeit steigt und die Motivation ist höher. Schüler.innen fühlen sich angenehmer und seltener ausgegrenzt. Sie haben ein höheres Selbstwertgefühl und mehr Erfolgszuversicht.

Weil das Klassenklima von den Betroffenen selbst gemacht wird, haben sie die grosse Chance, es auch selbst zu verbessern. Ein positives Klassenklima ist einer der besten Schutzfaktoren gegen Streitereien oder gar Mobbing in der Klasse.

Weitere Publikationen und Kurse finden Sie unter

www.inter-aktion.ch

Viel Vergnügen bei der Umsetzung und alles Gute wünscht Ihnen das Team von InterAktion!