

Die Schüler und Schülerinnen der NMS Grafenegg nahmen am Integrationsprojekt von Staatssekretär Sebastian Kurz und der Donauuniversität Krems teil.

Die Schwerpunkte des Projekts der 10-/11-Jährigen waren **Disziplin, Verantwortung, Selbstbestimmung und Partizipation sowie Leistungsbereitschaft.**

A) Wir erstellen eine Vereinbarungen für unser Verhalten in Schule und Unterricht

Jeder S überlegt sich: Welches Verhalten ist für mich in Schule und Unterricht wichtig, was erwarte ich von anderen? Und schreibt sich Stichwortzettel in Einzelarbeit.

Partnerarbeit mit Doppelsesselkreis: jeder S erzählt gegenüber seine Verhaltensregeln, danach hört er die des Partners und kann seine Liste erweitern, wenn etwas gefällt.

Gruppenarbeit in 4/5er Gruppen liest jeder S seine gefundenen Vorschläge vor, die SS vergleichen und besprechen. Die für sie 4-5 wichtigsten schreiben sie auf ein Plakat, das sie der Klasse präsentieren (jeder Schüler 1 Satz)

DerLehrer notiert die Vorschläge der SchülerInnen, da sich vielüberschneidet, ergeben sich meist 5 Regeln für positives Verhalten in der Schule und 5 für den Unterricht. Unbedingt positiv formulieren.

Die 5+5 Regeln werden auf Plakat oder Kärtchen geschrieben und in der Klasse aufgehängt.

In den folgenden 5 Wochen darf jeder S für sich am letzten Tag der Wochen Wochenpunkte sammeln: für jede eingehaltene Regel 1 Punkt. Den Punktestand notiert sich jeder S in seinem Raster-SS kommen meist an 8/9 Punkte heran.

B) Belohnung hilft uns, unsere Vorsätze zu erreichen; Glassteine-Spiel

Könnte öffentlich als Challenge Schüler gegen Schüler geführt werden. Der, der sich am meisten an Vereinbarungen hält, gewinnt.

Deshalb traut ihnen Lehrer folgendes Spielziel zu, die Schüler werden auch gefragt: Könnt ihr das schaffen? Dann schlägt der Lehrer ein Spiel vor: hier ist ein leeres Glas. Du bekommst jeden Morgen einen Glasstein, Wenn du bis zum Ende des Tages 9 unserer 10 Regeln eingehalten hast bzw. alle Regeln bis auf eine kleine Abweichung eingehalten hast, darfst du deinen Stein ins Klassenglas zurückgeben: Das Ziel ist es, am Ende der Woche das Glas mit allen Steinen befüllt zu haben.

Was soll die Belohnung sein? - soll von SchülerInnen vorgeschlagen werden. Z.B.: Sie wollen sich selbst ihre Sitzordnung wählen.

Sollte jemand den Tagesstein nicht zurücklegen haben können, darf er sich einen Buddy, der 10 P erreicht hat, bitten, ihm zu helfen u. eventuell sich neben ihm zu setzen. Hat er an diesem Tag 10 Punkte erreicht, also alle Regeln eingehalten, darf er beide Tagessteine ins Glas geben.

Leider haben 5 von 22 SS noch Steine, die sie nicht zurückgeben konnten.

Wir wiederholendieses Level, um die nächste Stufe zu erreichen, um die Sitzordnung bestimmen zu dürfen.

Damit die SchülerInnen einander mehr unterstützen, wird die Klasse durch Los (Gruppenkarten ziehen) in 4 Gruppen eingeteilt. Auf einem Plakat werden die Mitglieder und ihre Tagespunkte notiert. Pro Tag zieht die Gruppe zusätzlich eine Schwerpunktkarte mit einer U-Regeln. Wer diese Regel einhält, bekommt 2 Punkte, wer sie nicht beachtet, verliert 2 Punkte.

Am 5. Tag werden die Gruppenpunkte zusammengezählt.

Die von der Gewinnergruppe vorgeschlagene Sitzordnung wird 4 Wochen durchgeführt.

Die Sitzordnung, die von der Gruppe mit dem 2. Platz vorgeschlagen wird, wird 3 Wochen beibehalten. Der 3. Platz bestimmt 2 Wochen, der 4. Platz 1 Woche die Stellung der Tische.

Weitere Male waren die Belohnungen eine Stunde im Schnee zu spielen und eine Projekt mit Tieren an Bauernhof.

C) Gestaltung von Brettspielen

Nun erstellen die Kinder in Gruppen zu 5-6 ein Brettspiel aufgrund ihrer überlegten und gelebten Schulregeln.

Wichtig ist, dass sich jede Gruppe ein Thema und eine Spielbezeichnung wählt, die abenteuerlich, fantasievoll, galaktisch,... ist, die sie als Spielwelt darstellen (Unterwasserwelt, Techniklabor, Abenteuerspielplatz,...)- denn ein Spiel soll lustig und spannend sein, das eigentliche Lernthema wird in den Spielzügen eingebaut:

Dazu werden die Verhaltensvereinbarungen so formuliert, dass der Spieler bei Erfüllung eines positiven Verhaltens eine Belohnung in Form von erlaubten Abkürzungen, Vorfahren von Feldern oder noch einmal würfeln erhält, er jedoch bei nicht Einhaltung einer Regel Aufgaben wie 3 Kniebeugen, 5 Liegestütz, eine Rechenaufgabe, die Beantwortung einer Scherzfrage erledigen muss beziehungsweise eine Runde auszusetzen oder zurückzufahren hat.

Arbeitsblatt:

Lest euch eure Klassen- und Schulregeln durch und

Überlegt euch Karten oder Stationen für ein Brettspiel

Damit wir uns wohl fühlen und gut lernen können:

Verhalten in der Schule:

Verhalten in der Klasse:

Ich bin höflich, nett und respektvoll.	Ich richte meine Sachen vor dem Unterricht her.
Ich höre zu, wenn jemand redet.	Beim Läuten bin ich auf meinem Platz.
Wir sind hilfsbereit und rücksichtsvoll.	Ich arbeite aufmerksam mit, auch leise und konzentriert.
Ich habe meine Sachen und lasse dein Eigentum.	Bevor ich rede, zeige ich auf.
Ich halte Ordnung auf meinem Platz.	Meine Aufgaben bringe ich pünktlich, ordentlich und vollständig.
Für den Umgang miteinander	Für erfolgreiches Lernen

Unser Gewinn:

Höflichkeit: wir gehen nett miteinander um, Ich fühle mich wohl

Rücksicht: wir helfen einander - ich habe gute Freunde

Ordnung: ich fühle mich wohl, ich kann konzentriert lernen

Verlässlichkeit: ich halte mich an Regeln- ich bekomme gute Noten, weil ich HÜS mache, mir hören andere zu, sie mögen mich

Team: _____

Brettspielvorlage (veränderbar)

Eure Vorschläge:

umsetzbar:

notwendig:

Vorschläge für Aktionskarten:

Du warst zu den anderen respektvoll, nett und höflich.	Du warst nicht nett, respektvoll und höflich zu den	Du richtest Deine Sachen vor dem Unterricht her.	Du richtest Deine Sachen vor dem Unterricht her.
--	---	--	--

Fahre auf Feld ... vor	anderen.Fahre auf Feldzurück	Fahre .. Felder vor.	Fahre... Felder vor.
Du hörst zu, wenn jemand redet.	Du hörst nicht zu, wenn jemand redet.	Beim Läuten bist du auf deinem Platz.	Beim Läuten bist du auf deinem Platz.
Du darfst jetzt den besten Platz wählen	Singe ein Lied.	Fahre Du erhältst einen Bonuspunkt.	Laufe 4 Mal um den Tisch.
Du bist hilfsbereit und rücksichtsvoll.	Du warst nicht hilfsbereit und rücksichtsvoll.	Du arbeitest leise, aufmerksam, konzentriert.	Du arbeitest leise, aufmerksam, konzentriert.
Fahreauf Feld.....	Fahre auf Feld	Fahre auf Feld ...	Fahre auf Feld ...
Du lässt Eigentum der anderen in Ruhe.	Du nimmst ungefragt Dinge der anderen.	Du zeigst leise auf, bevor du redest.	Du zeigst nicht leise auf, bevor du redest.
Du darfst etwas fragen	Mache 5 Liegestütz	Nimm einen Smiley	Antworte Quizfrage
Du sorgst für Ordnung auf deinem Platz.	Du sorgst auf deinem Platz nicht für Ordnung.	Du bringst deine HÜs pünktlich, ordentlich und vollständig.	Du bringst deine HÜs pünktlich, ordentlich und vollständig.
Überspringe...Felder	Öffne ein Fenster.	Rückeauf Feld vor	Rechne aus:.....

Mit Hilfe eines Brainstormings der wichtigsten Spielregeln an der Tafel, gelingt es jeder Gruppe, ihre Spielregeln zu formulieren. Natürlich muss jetzt das Spiel getestet werden. Jede Gruppe spielt das selbst designte game und verbessert die Spielregeln. Zuletzt präsentiert jede Gruppe ihr Spiel samt Regeln den anderen, um durch deren Rückmeldung Unklarheiten und Schwachstellen beseitigen zu können. Da jeder Gruppe die Regeln der anderen Spiele nun auch bekannt sind, können alle Brettspiele getestet werden.

D) Spielechallenge

Im Uhrzeigersinn spielen die Gruppen alle Spiele je etwa 10 Minuten. Auf ein Kärtchen notieren sie die Punkte, die sie pro Spiel erspielt haben. Die Punkte sind die Anzahl der erreichten Spielfelder pro Spiel. Dann addiert jeder seine Punkte.

Jeder Spieldesigner erhält für sein Mitwirken eine kleine Belohnung

Die SchülerInnen mit den 3 meisten Punkten werden als Sieger prämiert.

Positive Aspekte jedes Spiels werden betont, Mängel samt Verbesserungsvorschlägen mitgeteilt.

Jede Gruppe bekommt Zeit, ihr Spiel zu optimieren.

Weiters stimmen alle über die drei besten Spiele ab.

E) Mediale Aufbereitung

Gesammelte Fotos, Videos, Berichte, Brettspiele und Spielregeln werden in den moviemaker eingefügt und der Film auf das Moodle hochgeladen.

Viel Spaß beim Spiele designen und Spielen!