

#1 Kofferpacken

Aufgabe: eigenen Namen mit Mimik und Gestik gestalten und vorstellen; Beispiel mit eigenem Namen

- alle TN wiederholen gemeinsam Mimik und Gestik der bisher vorgestellten TN

- **Ankündigung:** zum Schluss wiederholt nur ein TN alle Namen

- Ankündigung nicht einhalten, sondern merken, welches Gefühl davon ausgelöst wurde

Ziel/e: Kennenlernen Workshop-TN, Kreativität für Vorstellung vor Stud und Entwicklung von Spielen ankurbeln

Didaktische Funktion: Einführung in das Workshopthema

Gruppengröße/-bildung: Großgruppe / ----

Alternative/Zusatz:

1 Jeder beginnt den Satz mit einem Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge (**ABC-Spiel**)

2 Jeder interviewt einen Nachbarn und stellt ihn vor (**Interview-Methode**)

#2 PartyGame

Aufgabe: TN erfüllen möglichst unauffällig einen Auftrag

Ziel/e: Kennenlernen und Vernetzung der TN sowie Auflockerung des Workshops

Didaktische Funktion/en: Aktivierung, Motivation

Gruppenbildung: Farben

Alternative/Zusatz: gleiche Arbeitsaufträge an mehrere Stud vergeben (Gruppenbildung)

Beispielkarten:

Gruppe weiß
Füge in einer Diskussion unauffällig
das folgende Zitat von Ovid ein:
„Glück im Spiel, Pech in der Liebe.“

Gruppe blau
Füge in einer Diskussion unauffällig
das folgende Zitat von Fröbel ein:
„Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“

Gruppe weiß
Wiederhole in der Diskussion unauffällig
einen Satz Deines/r Nachbarn/in.

Gruppe blau
Blinzele mehreren Teilnehmern
unauffällig zu und lächele dabei.

#3 Speed Dating (Idee: Melanie Haug)

Aufgabe/n: Berichte... Beantworte... Warum...

Ziel/e: Austausch von Informationen sowie Argumente und Ideen für Pro-Kontra-Diskussionen

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation

Gruppenbildung: Reihen mit Wechsel der Gesprächspartner/innen nach jeder Aufgabe

Alternative/Zusatz: Notizen erlauben

Beispielfragen:

1 Welche **Erwartungen/Fragen** haben Sie an den heutigen Workshop?

Auswertung: Antworten der Gegenüber als Tafelbild für alle sichtbar notieren und diskutieren

2 Welche **pos/neg Erfahrungen** haben Sie mit Spielen gemacht?

... allgemein / aus der eigenen Schulzeit / im Hochschulbereich

Auswertung: Antworten der Gegenüber als Tafelbild für alle sichtbar notieren und diskutieren

3 Welche **Vor- und Nachteile** vermuten Sie bei der Methode Hörsaalspiel?

Auswertung: Antworten der Gegenüber als Tafelbild für alle sichtbar notieren und diskutieren

Hinweis: Tafelbild zB bei Vor-/Nachteilen in + / - vorbereiten

#4 Tabu

Aufgabe: Fachbegriffe umschreiben, ohne die Tabu-Wörter zu nennen

Ziel/e: Fachbegriffe erklären können

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: zwei Gruppen

Alternative/Zusatz: Inverted Tabu – die Tabu-Wörter müssen bei der Erklärung des Fachbegriffes genannt werden
(Idee: Prof. Dr. Renate Link)

Beispielkarten:

<u>Hörsaalspiele</u>	<u>Workshop</u>	<u>Didaktik</u>	<u>Spiel</u>
Vorlesung	Veranstaltung	Theorie	freiwillig
Spiel	lernen	Lernen	Kontrast
Methode	Übung	Lehren	Alltag
Dozierende	Ideen	Unterricht	begrenzt
große Gruppe	Diskussion	(Hoch)Schule	Freude

#5 Reihenrotation (Idee: Prof. Dr. Christian Spannagel)

Aufgabe/n: Sätze vervollständigen, Nenne..., Beweise..., Kopfrechenaufgaben

Ziel/e: zB Klausurvorbereitung, Kopfrechenfertigkeiten trainieren

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: Stud sitzen in Reihen an einem Rand, Antwort nur außen und stehend, Stud wechseln Plätze bei richtiger Antwort

Alternative/Zusatz: Lösungen werden per Stille Post an Stud am Rand weitergegeben / Stud erdenken die Aufgaben

Beispielfragen:

- | | |
|---|---|
| 1 Ein Merkmal von Spiel ist der Kontrast zum ... | Alltag dar. |
| 2 Ein Merkmal von Spiel ist die Begrenzung von Zeit und ... | Raum. |
| 3 Ein Spiel ist gekennzeichnet durch Spannung und ... | Freude |
| 4 Nenne eine Funktion von Spiel! | Übung / Lernen / Erholung / soziale Interaktion |
| 5 Nenne ein Element von Spiel! | Wettbewerb / Glück / Maske / Rausch |
| 6 Nenne eine Didaktische Funktion von Spiel! | Einführung / Motivation / Festigung / Kontrolle |
| 7 Aus welchen Phasen besteht ein Hörsaalspiel? | Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung |
| 8 Aus welchen Abschnitten besteht die Durchführung? | Vorspiel – Spiel – Nachspiel |
| 9 Zu welchem Zeitpunkt kann ein Hörsaalspiel eingesetzt werden? | zu jedem Zeitpunkt |
| 10 Wer sollte unbedingt in das Hörsaalspiel einbezogen werden? | Die Studierenden |
| 11 Welche Aufgaben können die Studierenden übernehmen? | Vorbereitung / Durchführung |
| 12 In welchem Abschnitt wird die Probrunde durchgeführt? | Vorspielphase |
| 13 Wie wird der thematische Bezug zwischen Spiel und Vorlesung hergestellt? | Inhalt von Spiel und Vorlesung ist identisch |

#6 Kettenreaktion (Idee: Prof. Dr. Christian Spannagel, Wey-Han Tan, Kevin Atkins, Christian Freisleben-Teutscher)

Aufgabe: Definiere..., Erkläre... - jede/r Stud antwortet nur mit einem Wort der Lösung

Ziel/e: Verständnisfragen beantworten, Zusammenhänge erklären und Vorgänge beschreiben können

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: Reihen (horizontal, vertikal, jede zweite Reihe, letzte Reihe beginnend, ...)

Alternative/Zusatz: ABC-Spiel – jeder Satz der Antwort beginnt mit dem Folgebuchstaben aus dem Alphabet

Beispiel: **Definiere** den Begriff „Hörsaalspiel“!

Stud 1: Hörsaalspiele

Stud 2: sind

Stud 3: Spiele,

Stud 4: die

Stud 5: in

Stud 6: großen

Stud 7: Gruppen

Stud 8: unter

Stud 9: Anleitung

Stud10: der

Stud11: Dozierenden

Stud12: in

Stud13: der

Stud14: Vorlesung

Stud 15: gespielt

Stud16: werden.

Hinweis: Spielregeln flexibel handhaben und den Bedürfnissen der Studierenden in der Lehrveranstaltung anpassen.

#7 Wahr oder falsch?

Aufgabe: Wahrheitsgehalt von Aussagen beurteilen

Ziel/e: begründete Entscheidungen treffen können, Feedback geben und erhalten

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: zwei oder mehr Gruppen

Alternative/Zusatz: bei wahrer Aussage aufstehen, stichprobenartig eine Meinung aus beiden Gruppen begründen lassen

Beispielfragen:

- | | |
|---|--------|
| 1 Hörsaalspiele sind wiederholbar. | WAHR |
| 2 Hörsaalspiele bilden einen Kontrast zum Alltag. | WAHR |
| 3 Hörsaalspiele besitzen immer Wettbewerbscharakter. | FALSCH |
| 4 Hörsaalspiele brauchen Spielregeln. | WAHR |
| 5 Die Proberunde in Spielen mit Wettbewerbscharakter ist nicht nötig. | FALSCH |
| 6 Hörsaalspiele können nur zur Kontrolle eingesetzt werden. | FALSCH |
| 7 Hörsaalspiele können mehrere Didaktische Funktionen erfüllen. | WAHR |
| 8 Die Studierenden sollen möglichst viele Aufgaben selbständig erledigen. | WAHR |
| 9 Hörsaalspiele können nur zur Erholung eingesetzt werden. | FALSCH |
| 10 Hörsaalspiele müssen immer einen thematischen Bezug zur Vorlesung aufweisen. | WAHR |
| 11 Hörsaalspiele können zu jedem Zeitpunkt in der Vorlesung eingesetzt werden. | WAHR |
| 12 Hörsaalspiele können nur am Ende des Semesters eingesetzt werden. | FALSCH |
| 13 Hörsaalspiele verlaufen in verschiedenen Phasen. | WAHR |

#8 Wer weiß mehr? (Idee: Prof. Dr. Theodor Dingermann)

Aufgabe: die richtige/n Lösung/en aus mehreren Antwortmöglichkeiten herausfinden

Ziele: schnell verbindliche Entscheidungen treffen können, Feedback geben und erhalten, Klausurvorbereitung

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: zB Würfel

Alternative/Zusatz:

- a) Klausurspiel – die Stud erstellen selbständig Fragen und Antwortmöglichkeiten
- b) Einsatz von Clickern, AudioResponseSystemen, Tweedback

Beispielfragen:

Welche Didaktischen Funktionen können Hörsaalspiele erfüllen?

- A) Gruppenarbeit
- B) Abwechslung
- C) Interaktion
- D) Kontrolle

Welche Funktionen können Hörsaalspiele erfüllen?

- A) Übung
- B) Lernen
- C) Entspannung
- D) soziale Interaktion

Aus welchen Abschnitten besteht die Durchführung?

- A) Vorspielphase
- B) Vorbereitungsphase
- C) Spielphase
- D) Nachbereitungsphase

#9 Activity

Aufgabe: Begriffe, Phänomene erklären, malen oder darstellen – Würfel entscheidet über Darstellungsform, zB:

Würfel 1 und 2 – mit Mimik und Gestik darstellen

Würfel 3 und 4 – Bild malen

Würfel 5 und 6 – mündlich erklären

Ziele: veränderter Zugang zu und vertiefte Auseinandersetzung mit Fachbegriffen

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: zB Abzählen

Alternative/Zusatz:

a) Spielregeln sind den Bedürfnissen der Stud in der Vorlesung anzupassen

b) die Stud denken sich selbständig zu erklärende Begriffe aus, die gegenseitig erraten werden müssen

c) die Stud geben ihrem Team einen Namen

Beispielbegriffe:

1 Hörsaalspiele

2 Didaktik

3 Element Wettbewerb

Hinweis: Dieses Spiel lässt sich gut in spielerfahrenen Gruppen einsetzen.

#10 Sinnbild

(Idee: Institut für Mathematik- und Technikdidaktik bzw. Studienerfolg und Didaktik der Hochschule Bochum)

Aufgabe: Begriffe, Phänomene mit Mimik und Gestik darstellend erklären

Ziell/e: Zugang zu abstrakten Vorlesungsthemen finden und den Lernstoff mit verschiedenen Sinnen erleben

Didaktische Funktion/en: Einführung, Motivation, Festigung, Kontrolle

Gruppenbildung: zB Puzzle aus alten Arbeitsblättern, Karten usw.

Alternative/Zusatz:

- a) Freiwilligkeitsprinzip beachten, evtl. einzelne Stud vorher ansprechen und Aufgaben übertragen
- b) für Fortgeschrittene (= spielerfahrene Gruppen)
- c) hier ist die Darstellung eines eigenen Beispiels durch Doz von großer Bedeutung für die Akzeptanz durch die Stud

Beispiele:

- 1 Hörsaalspiele
- 2 Didaktik
- 3 Element Wettbewerb
- 4 Phasen von Hörsaalspielen

#11 Schlagzeile (Idee: Prof. Dr. Michael Suda)

- Aufgabe:** 1) Name einer Fachzeitschrift nennen
2) Schlagzeile zum Workshopthema finden
3) nächstes Team bestimmen

Ziel/e: Inhalt des Workshops/der Vorlesung in einer Schlagzeile zusammenfassen

Didaktische Funktion/en: Kontrolle

Gruppenbildung: jeweils drei TN bilden ein „Redaktionsteam“

Alternative/Zusatz:

- 1) Doz geht als Chefreporter mit Mikrophonattrappe zur jeweiligen Gruppe (Sicherheitsgefühl)
- 2) damit der Rollenspielercharakter erhalten bleibt, nur eine Attrappe, jedoch nicht das Hörsaalmikrofon verwenden

Beispiele:

- 1 Hochschulwesen
- 2 Deutsche Universitätszeitung
- 3 Zeitschrift für Didaktik der Naturwissenschaft
- 4 Zeitschrift für Didaktik der Biologie
- 5 Didaktik Deutsch
- 6 Erwachsenengerechte Didaktik
- 7 Didaktik der Chemie
- 8 Physik und Didaktik in Schule und Hochschule
- 9 Zeitschrift für Didaktik der Rechtswissenschaft
- 10 Zeitschrift für Didaktik der Informatik