

# Basis-Bibliothek

Reinhold Miller (Hrsg.)

99

## Vertretungsstunden ohne Vorbereitung

»Schwellendidaktik pur«

für die Sekundarstufe I

**BELTZ**

Miller (Hrsg.) · 99 Vertretungsstunden ohne Vorbereitung



# 99 Vertretungsstunden ohne Vorbereitung

»Schwellendidaktik pur« für die Sekundarstufe I

Mit Hinweisen für Lehrer und Lehrerinnen  
und Anleitungen für Schüler und Schülerinnen

Herausgegeben von Reinhold Miller

unter Mitarbeit von Wolfgang Amler · Franz Brandl  
Christoph Egerding-Krüger · Irene Heinzelmann-Arnold  
Willi Hitzler · Veronika Ortlieb · Bärbel Rademacher  
Gudrun Spaltenberger · Maria-Loise Theisinger  
Rolf Wiedenbauer

Beltz Verlag · Weinheim und Basel

Dr. *Reinhold Miller*, Diplompädagoge, Lehrerfortbildner, Schulberater, Kommunikationstrainer und Coach. 15 Jahre Grund- und Hauptschullehrer, anschließend Lehrbeauftragter in einem Studienseminar; Promotion zum Dr. paed.; war hauptamtlich in der Lehrerfortbildung tätig.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.  
Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.  
Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Neu ausgestattete Sonderausgabe 2007 des Titels  
»Miller (Hrsg.): 99 Vertretungsstunden ohne Vorbereitung«  
Beltz Verlag. ISBN 3-407-62402-6

Lektorat: Peter E. Kalb

© 2007 Beltz Verlag · Weinheim und Basel  
www.beltz.de  
Herstellung: Lore Amann  
Satz: Druckhaus »Thomas Müntzer«, Bad Langensalza  
Umschlaggestaltung: glas ag, Seeheim-Jugenheim  
e-book

ISBN 978-3-407-29129-5

# Inhaltsverzeichnis

---

Vorwort .....		9
Mein persönlicher Schwellenkoffer .....		10
<b>I. Überfachliches Lernen</b>		
Überblick .....		11
<b>1</b> Spiel und Bewegung	ab Klasse 5 .....	13
<b>2</b> Würfelspiele	ab Klasse 5 .....	14
<b>3</b> Darstellung von Alltagssituationen	ab Klasse 5 .....	15
<b>4</b> Namenspiele	ab Klasse 5 .....	16
<b>5</b> Rätselhafte Namen	ab Klasse 5 .....	17
<b>6</b> Nachrichtensendung	ab Klasse 5 .....	19
<b>7</b> Methodenmarkt	ab Klasse 5 .....	20
<b>8</b> Szenische Darstellung von Zeitungüberschriften	ab Klasse 5 .....	21
<b>9</b> Orientierung in der Gruppe	ab Klasse 5 .....	22
<b>10</b> Rollenwechsel	ab Klasse 5 .....	24
<b>11</b> Visuelle Wahrnehmung	ab Klasse 5 .....	25
<b>12</b> Auditive Wahrnehmung	ab Klasse 5 .....	26
<b>13</b> Kinästhetische Wahrnehmung	ab Klasse 5 .....	27
<b>14</b> Fantasie und Kreativität	ab Klasse 6 .....	28
<b>15</b> Sichtwechsel und Umdeutung	ab Klasse 6 .....	29
<b>16</b> Kreativer Umgang mit Wissen	ab Klasse 6 .....	30
<b>17</b> Schüler/innen als Experten	ab Klasse 7 .....	32
<b>18</b> Verständigungsschwierigkeiten	ab Klasse 7 .....	34
<b>19</b> Brückenbau	ab Klasse 7 .....	35
<b>20</b> Mehrperspektivisches Denken	ab Klasse 8 .....	36
<b>II. Soziales Lernen</b>		
Überblick .....		39
<b>21</b> Kommunikation und Verstehen	ab Klasse 5 .....	41
<b>22</b> Kooperation	ab Klasse 5 .....	42
<b>23</b> Lob und Anerkennung	ab Klasse 5 .....	43
<b>24</b> Schwächen und Fehler	ab Klasse 5 .....	44
<b>25</b> Konfliktlöse-Muster	ab Klasse 5 .....	46
<b>26</b> Ausgrenzung und Integration	ab Klasse 6 .....	47
<b>27</b> Selbst- und Fremdwahrnehmung	ab Klasse 6 .....	49
<b>28</b> Wahrnehmung und Rückmeldung	ab Klasse 7 .....	50
<b>29</b> Beziehungsklärung I	ab Klasse 7 .....	51
<b>30</b> Beziehungsklärung II	ab Klasse 7 .....	52
<b>31</b> Beziehungsklärung III	ab Klasse 7 .....	53
<b>32</b> Direkte und indirekte Regeln	ab Klasse 7 .....	54
<b>33</b> Unsympathische Menschen	ab Klasse 7 .....	55
<b>34</b> Vertrauensbildung	ab Klasse 7 .....	56
<b>35</b> Stärken und Schwächen	ab Klasse 7 .....	57

36	Offene Kommunikation	ab Klasse 7	58
37	Kommunikation und Kooperation I	ab Klasse 7	59
38	Nähe und Distanz	ab Klasse 8	60
39	Kommunikation und Kooperation II	ab Klasse 9	61
40	Einschätzung von Personen	ab Klasse 9	62

### III. Das Lernen lernen

	Überblick		63
41	Gruppenarbeit	ab Klasse 5	65
42	Werbung und Lernen	ab Klasse 5	66
43	Zeiteinteilung	ab Klasse 5	67
44	Selbsteinschätzung des Lernens	ab Klasse 5	69
45	Unsere Schule als Lernort	ab Klasse 5	70
46	Lernblockaden	ab Klasse 5	71
47	Nachschriften I	ab Klasse 5	72
48	Vokabeltraining	ab Klasse 5	73
49	Konzentration I	ab Klasse 5	74
50	Konzentration II	ab Klasse 6	76
51	Zugang zu Lerngegenständen	ab Klasse 6	77
52	Wiederholungslernen in Sachfächern	ab Klasse 6	78
53	Informationsauswahl	ab Klasse 6	80
54	Gedächtnisarten: UKZG, KZG, LZG	ab Klasse 6	81
55	Gestaltung einer Merkstraße	ab Klasse 7	83
56	Präsentation von Informationen	ab Klasse 7	85
57	Aktives Textlernen	ab Klasse 7	86
58	Aufbau einer Mind Map	ab Klasse 7	88
59	Nachschriften II	ab Klasse 7	89
60	Lerntipp-Markt	ab Klasse 8	90

### IV. Fachliches Lernen: Deutsch

	Überblick		91
61	Witze-Puzzle	ab Klasse 5	93
62	Der große Preis: Deutsch-querbeet	ab Klasse 5	94
63	Wortarten	ab Klasse 5	96
64	Wortschatzerweiterung	ab Klasse 5	97
65	Schwierige Wörter I	ab Klasse 5	98
66	Schwierige Wörter II	ab Klasse 5	99
67	Verwertung von Zeitungsberichten	ab Klasse 5	100
68	Wortfeld »Flüssigkeitsbehälter«	ab Klasse 5	101
69	»So ein Theater«	ab Klasse 5	102
70	Satzbildung	ab Klasse 5	103
71	Vom Buchstaben zum Wort	ab Klasse 6	104
72	»Mein Fanbrief an ...«	ab Klasse 6	105
73	Kreativer Umgang mit Geschichten	ab Klasse 6	106
74	Zeitangaben	ab Klasse 6	107
75	Lernzirkel zur Rechtschreibung	ab Klasse 7	108
76	Fremdwörter	ab Klasse 7	110
77	Kreative Rechtschreibstunde	ab Klasse 7	111
78	Freies Sprechen, kurze Rede	ab Klasse 8	112
79	Beschreibung eines Gedichtes	ab Klasse 9	113
80	Kreativer Umgang mit einem Gedicht	ab Klasse 9	114

**V. Fachliches Lernen: Mathematik**

Überblick .....		115
<b>81</b> Sachaufgaben	ab Klasse 5 .....	117
<b>82</b> »Da ist der Wurm drin«	ab Klasse 5 .....	118
<b>83</b> Kopfrechnen-Wettrennen	ab Klasse 5 .....	119
<b>84</b> Würfelspiele	ab Klasse 6 .....	120
<b>85</b> »Raucherlatein«	ab Klasse 6 .....	121
<b>86</b> Lernzirkel zur Bruchrechnung	ab Klasse 7 .....	122
<b>87</b> Blitzschnell: Gewitter und Lichtgeschwindigkeit	ab Klasse 7 .....	124
<b>88</b> Magische Quadrate	ab Klasse 8 .....	125
<b>89</b> Operationszeichen	ab Klasse 8 .....	126
<b>90</b> Prozentopoly	ab Klasse 8 .....	127

**VI. Fachliches Lernen: Biologie, Geschichte, Gemeinschaftskunde**

Überblick .....		129
<b>91</b> Biologie: »Herzangelegenheiten«	ab Klasse 6 .....	131
<b>92</b> Biologie: Zugangswege zu Fachbegriffen/-inhalten	ab Klasse 8 .....	132
<b>93</b> Biologie: »Schau mir in die Augen!«	ab Klasse 8 .....	133
<b>94</b> Geschichte: Römische Zahlen	ab Klasse 6 .....	135
<b>95</b> Geschichte: Fachwissen und »Puzzle-Arbeit«	ab Klasse 7 .....	136
<b>96</b> Geschichte: Bekannte Personen aus der Geschichte	ab Klasse 7 .....	138
<b>97</b> Geschichte: Zeitreise durch die Geschichte	ab Klasse 7 .....	139
<b>98</b> Geschichte: »Wenn ich früher gelebt hätte ...«	ab Klasse 7 .....	140
<b>99</b> Gemeinschaftskunde: Weltbevölkerung und Welteinkommen	ab Klasse 7 .....	141
Kurzbiografien der Autorinnen und Autoren .....		142



# Vorwort

---

Für die Lehrer/innen gibt es drei Didaktiken, die in der Praxis häufig vorkommen – die jedoch nicht immer als Vorteil für die Schüler/innen anzusehen sind:

- a) die Autodidaktik: Unterrichtsvorbereitung auf der Fahrt zur Schule mit dem *Auto*.
  - b) die Schwellendidaktik: Unterrichtsvorbereitung auf der *Türschwelle* des Klassenzimmers.
  - c) Die Hammerdidaktik: Frage an die Schüler/-innen: »Was *ham’ mer* denn in der vergangenen Stunde gemacht?«
- Die Angaben der Klassenstufe entspringen den Erfahrungen der jeweiligen Autor/innen und sind selbstverständlich nicht bindend. Je nach Leistungsstand der Klasse kann hier variiert werden.
  - Hinweise auf bestimmte Materialien erfolgen nur dann, wenn die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass sie normalerweise in Schule und Klassenzimmern nicht vorhanden sind.
  - Manche Themen können auch in anderen Bereichen als in den angegebenen behandelt werden, je nach Schwerpunkt und Sichtweise.
  - Jede Vertretungsstunde ist geschlossen auf *einer* Seite dargestellt, bestehend aus zwei Teilen: »*Hinweise für die Lehrer/innen*« und »*Anleitungen für die Schüler/innen*«, wobei letztere meist so konzipiert sind, dass sie sich direkt an die Schüler/innen wenden – und damit besonders für Vervielfältigungen geeignet sind.
  - Um zu vermeiden, dass Informationen für die Unterrichtsgestaltung wiederholt werden, sind diese in der Mehrzahl in den »Anleitungen für die Schüler/innen« enthalten.
  - Selbstverständlich können die Vorschläge nach Lust, Bedingungen und Gegebenheiten modifiziert werden – und die Anregungen gegebenenfalls auch in andere Fächer übertragen werden.

Spaß beiseite: Dieser Band hat wirklich mit der Schwellendidaktik zu tun, denn nicht immer sind die Lehrer/innen in der Lage, sich gründlich vorzubereiten, vor allem dann nicht, wenn es sich um Vertretungsstunden handelt, zu der sie recht kurzzeitig verpflichtet werden.

Herausgeber und Mitarbeiter/innen haben sich dabei vorwiegend auf ein *überfachliches Spektrum* von »Vertretungsstunden ohne Vorbereitung« konzentriert, da Lehrer/innen – der Not des Schulleiters gehorchend – häufig Unterrichtsstunden übernehmen müssen, die auf dem Stundenplan ein Fach ausweisen, das für sie fachfremd ist. Zur Erleichterung also: In dieser speziellen Situation entfällt die fachliche Vorbereitung!

*Hinweise zum Gebrauch des Buches:*

- Die Unterrichtsstunden haben meist einen zeitlichen Umfang von 45, einige davon von 90 Minuten.
- Vorausgesetzt wird, dass die Schüler/innen fähig sind, mit einem Partner zusammen oder in Gruppen zu arbeiten.

Herausgeber und Mitarbeiter/innen wünschen Ihnen, liebe Kolleginnen und Kollegen, feste Schritte beim Gang über die Türschwellen der jeweiligen Klassenzimmer und – bei aller Anstrengung – auch Freude und Erfolg mit Ihren Schüler/innen!



# I. Überfachliches Lernen: Überblick

- 1 **Spiel und Bewegung** (R. Miller)  
⇒ Entspannen, sich lockern, abschalten
- 2 **Würfelspiele** (R. Miller)  
⇒ Spielen und »den Unterricht vergessen«
- 3 **Darstellung von Alltagssituationen** (R. Wiedenbauer)  
⇒ Spontaneität und Kreativität (weiter-)entwickeln
- 4 **Namenspiele** (R. Miller)  
⇒ Ideen und Kreativität fördern
- 5 **Rätselhafte Namen** (F. Brandl)  
⇒ Namen erraten und pantomimisch darstellen
- 6 **Nachrichtensendung** (M.L. Theisinger)  
⇒ Ein Thema, einen Inhalt präsentieren
- 7 **Methodenmarkt** (I. Heinzelmann-Arnold)  
⇒ Methodenkompetenz und Teamfähigkeit erweitern
- 8 **Szenische Darstellung von Zeitungüberschriften** (R. Wiedenbauer)  
⇒ Spontaneität und Kreativität fördern
- 9 **Orientierung in der Gruppe** (B. Rademacher)  
⇒ Sich gegenseitig besser kennen lernen
- 10 **Rollenwechsel** (R. Wiedenbauer)  
⇒ Sich über verschiedene Rollen bewusst werden
- 11 **Visuelle Wahrnehmung** (W. Amler/Ch. Egerding-Krüger)  
⇒ Das Sehen schärfen
- 12 **Auditive Wahrnehmung** (W. Amler/Ch. Egerding-Krüger)  
⇒ Das Hören schärfen
- 13 **Kinästhetische Wahrnehmung** (W. Amler/Ch. Egerding-Krüger)  
⇒ Das Gefühl für Berührungen/Bewegungen schärfen
- 14 **Fantasie und Kreativität** (B. Rademacher)  
⇒ Schöpferisch denken und handeln
- 15 **Sichtwechsel und Umdeutung** (W. Hitzler)  
⇒ Durch Umdenken Probleme anders und kreativ lösen
- 16 **Kreativer Umgang mit Wissen** (I. Heinzelmann-Arnold)  
⇒ Selbstständigkeit, Kreativität und Teamfähigkeit entwickeln
- 17 **Schüler/innen als Experten** (I. Heinzelmann-Arnold)  
⇒ Die Expertenmethode kennen lernen
- 18 **Verständigungsschwierigkeiten** (R. Wiedenbauer)  
⇒ Kommunikative Kompetenz auf kreative Weise fördern
- 19 **Brückenbau** (W. Amler/Ch. Egerding-Krüger)  
⇒ Eine Aufgabe gemeinsam bewältigen
- 20 **Mehrperspektivisches Denken** (W. Amler/Ch. Egerding-Krüger)  
⇒ Unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu einer Problemstellung ausprobieren



# 1 Spiel und Bewegung

Ziel: **Entspannen, sich lockern, abschalten**

Klasse: **ab 5**

Zeit: **45 Min.**

## Hinweise für die Lehrer/innen

Zur angestregten und schweißtreibenden Arbeit in der Schule gehören auch Phasen der Entspannung. Sie sind Spielleiter bei den fünf folgenden Angeboten (bitte Kassettenrecorder bereitstellen):

## Anleitungen für die Schüler/innen

Zur Auflockerung lade ich euch ein, mit mir ein paar Bewegungsübungen/Spiele zu machen:

1. Geht im Klassenzimmer umher, während Musik erklingt. In dem Moment, in dem sie unterbrochen wird, bleibt sofort stehen. Die ersten beiden, die ich jeweils noch in Bewegung sehe, scheiden aus. Und weiter geht es mit Musik ... Wer von euch ist der/die Letzte, der/die übrig bleibt?
2. Geht im Klassenzimmer umher; wenn ich eine Zahl rufe, so fasst euch an den Händen und bildet Gruppen in der Größe dieser Zahl.  
Beispiel: Ihr seid jetzt 27, ich rufe 5, also gibt es fünf Gruppen, zwei scheiden aus. Beim nächsten Mal rufe ich 4, also gibt es sechs Gruppen, eine(r) scheidet aus. Das geht so lange, bis zwei von euch übrig bleiben.
3. Ihr seid alle Einzelteile einer imaginären Maschine. A geht in die Mitte des Kreises und macht eine Körperbewegung mit einem Geräusch; z.B.: Sägebewegung mit dem rechten Arm und »Sch-sch-sch«; B hängt sich an A, macht eine andere Bewegung und ein anderes Geräusch. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle mit allen verbunden sind und gleichzeitig Geräusche machen.
4. Bildet einen Sitzkreis. A geht vor die Tür, B wird gewählt und ist der »Dirigent«. Er macht einzelne Körperbewegungen vor, die alle anderen rasch nachmachen: Kopf kratzen, blinzeln, ans Ohr läppchen fassen, mit den Zehen wippen usw. Der Wechsel der Körperbewegungen muss spätestens alle 30 Sekunden erfolgen. A kommt herein und muss den »Dirigenten« erraten.
5. Bildet einen Sitzkreis. A geht vor die Tür. B wird gewählt und geht langsam einen bestimmten Weg durch das Klassenzimmer, z.B.: den Mittelgang entlang, um das Lehrerpult herum, über einen Stuhl, unter ein Pult ... Alle anderen beobachten ihn und prägen sich den Weg ein. Nun kommt A herein und beginnt von einem vorgegebenen Ausgangspunkt zu gehen. Immer, wenn die Richtung stimmt, so klatscht ihr; sobald er in die falsche Richtung geht, hört sofort auf zu klatschen. Wie lange braucht A für seinen Weg?

## 2 Würfelspiele

Ziel: **Spielen und »den Unterricht vergessen«**

Klasse: **ab 5**

Zeit: **45 Min.**

### Hinweise für die Lehrer/innen

Diesmal gibt es »Erholung vom Unterricht«. Sie sind der Spielleiter und sorgen dafür, dass jede(r) einen Würfel hat. Fotokopieren Sie die Anleitungen (für jedes Schülerpaar eines) und teilen Sie sie aus. So haben die Spieler/innen die Möglichkeit, ihr eigenes Tempo und die Auswahl zu bestimmen.

*Materialien:* Für jeden Schüler/jede Schülerin ein Würfel

### Anleitungen für die Schüler/innen

In dieser Stunde könnt ihr euch vom Unterrichtsstress erholen, und zwar durch Würfelspiele. Sucht euch eine Partnerin/einen Partner; jede(r) von euch bekommt einen Würfel. Ihr spielt jeweils gegeneinander und könnt jedes Spiel mehrmals wiederholen:

1. Würfelt abwechselnd so lange und zählt (jeweils getrennt) die Würfelaugen zusammen, bis der/die Erste 100 erreicht hat. (Sieger: 2 Punkte)  
Alternative: Wer benötigt die wenigsten Würfe, bis er/sie 100 erreicht hat? (Sieger: 2 Punkte)
2. Würfelt abwechselnd so lange und zählt (jeweils getrennt) die Würfelaugen zusammen, bis der/die Erste *genau* 33 erreicht hat; wenn es darüber hinausgeht: wieder von vorne beginnen. (Sieger: 2 Punkte)
3. Würfelt abwechselnd und zählt die Würfelaugen (jeweils getrennt) zusammen. Wer hat bis 300 (oder 400 oder 500) die meisten Doppel-/Dreifachziffern (11 oder 22 oder 55 oder 111 oder 333) gesammelt? (Sieger 3 Punkte)
4. Würfelt eine dreistellige Hausnummer: A: \_\_\_\_\_ B: \_\_\_\_\_  
Jede(r) würfelt dreimal und muss *vorher* sagen, ob er/sie jetzt die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle würfeln will. Wer hat die niedrigste (Alternative: höchste) Hausnummer? (Sieger: 2 Punkte)
5. Jede(r) nennt eine Zahl von eins bis sechs und merkt sie sich. Nun wird abwechselnd gewürfelt. Jedes Mal wenn die benannte Zahl gewürfelt ist, erhält der Spieler einen Strich. Wer hat zuerst ein Haus mit 21 Strichen gebaut? (Sieger: 3 Punkte)

