



Das klassenweite Interventionsprogramm PIVOT

Herrichten des Klassenraums & Training des PIVOT- Partnerspiels



www.pivot-project.eu



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol

Haftungsausschluss

Das PIVOT-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union kofinanziert und wird von Dezember 2023 bis April 2026 durchgeführt. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser*innen; die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben (Projektnr: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Lektionssymbole

Symbol	Beschreibung
	Diskussion in der ganzen Klasse (Plenum)
	Lehrperson projiziert die Story Map auf den TV/das Whiteboard/das Smartboard.
	Die Lehrperson zeigt den wortlosen Film.
	Die Lehrperson bittet die Kinder in Teams (Zweiergruppen) zu diskutieren.
	Die Lehrperson projiziert die visuelle Hilfe auf den TV/das Whiteboard/das Medienboard <u>und</u> erklärt den Kindern, wie sie die visuelle Hilfe verwenden können.
	Die Lehrperson gibt die richtige Antwort vor.
	Die Lehrperson schreibt an die Tafel/auf das Medienboard.
	Die Kinder schreiben auf ihre Arbeitsblätter.
	Die Lehrperson projiziert die Partner-Nacherzählungs-Checkliste auf den TV/das Whiteboard/das Medienboard.



Inhaltsverzeichnis

Haftungsausschluss	1
Einrichten des Klassenzimmers	3
Zeitplan	3
Tabelle Paareinteilung Kinder	4
Einrichten des Klassenraums	6
Zuordnungstabelle Paare & Teams.....	6
Vorbereitung der Materialien.....	7
Kindertraining	8
Zuordnungstabelle Paare & Teams	16
Nacherzählungsübung.....	17



Einrichten des Klassenzimmers

Zeitplan

1. Planen Sie die Zeit für das klassenweite akademische Interventionsprogramm PIVOT ein (zwei Mal in einer Woche). Wenn dies nicht immer möglich ist, stellen Sie sicher, dass die folgende Sitzung nicht mehr als sieben Tage später stattfindet.
2. Führen Sie die PIVOT Lektionen an denselben Tagen der Woche und zur selben Zeit durch.
3. Planen Sie die PIVOT Lektionen, wenn alle Kinder anwesend sind. Vermeiden Sie Zeiten, in denen die Kinder wegen anderer schulischer Aktivitäten nicht im Unterricht sind.
4. Bitte opfern Sie keine Pausen oder andere lustige Schulaktivitäten für die PIVOT Lektionen. Ihre Kinder könnten nachtragend sein.

Einrichten des Klassenraums

Tabelle Paareinteilung Kinder

1. Ordnen Sie Ihre Kinder nach ihrer Lesekompetenz und teilen Sie die Klasse in zwei Hälften (die leistungsstärkere Hälfte und die leistungsschwächere Hälfte).
2. Bilden Sie ein Paar aus dem besten Schüler der leistungsstärkeren Hälfte und dem besten Schüler der leistungsschwächeren Hälfte. Machen Sie dasselbe mit dem zweitplatzierten Schüler in der leistungsstärkeren Hälfte und dem zweitplatzierten Schüler in der leistungsschwächeren Hälfte. Setzen Sie diesen Prozess fort, bis alle Ihre Partner haben.
3. Die Kinder bleiben bis zum Ende der Übungen mit demselben Partner zusammen.

Beispiel für Paare von Kindern

Paar	Schnelle Leser*innen	Langsame Leser*innen
Paar A	Bester	Bester
Paar B	Zweitbester	Zweitbester
Paar C	Drittbester	Drittbester
Paar D	Viertbester	Viertbester
Paar E	Fünftbester	Fünftbester
Paar F	Sechstbester	Sechstbester
Paar ...		

Wichtiger Hinweis:

1. Wenn eine Klasse eine ungerade Anzahl von Kindern hat, ist eine Dreiergruppe erforderlich. Die Lehrperson bestimmt ein Kind der Dreiergruppe als „Springer“. Dieses Kind springt für andere Kinder ein, wenn diese abwesend sind, oder an einer Dreiergruppe teilnehmen. Der



„Springer“ sollte ein Kind mit mindestens durchschnittlichen Lesefähigkeiten und guten sozialen Fähigkeiten sein.

2. Ordnen Sie **niemals** Kinder mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen (z. B. schwache Leistungen, Lernbehinderungen, Verhaltensstörungen, Migrationshintergrund) einer Dreiergruppe zu. Diese Kinder brauchen so viel Übung im mündlichen Sprachgebrauch, wie sie bekommen können, und Dreiergruppen verringern diese Übung. Außerdem scheinen leistungstärkere Kinder mit Dreiergruppen besser zurechtzukommen.

Einrichten des Klassenraums

Zuordnungstabelle Paare & Teams

1. Nachdem die Kinder in Paare eingeteilt wurden, werden die Paare einem der beiden Klassenteams zugeteilt.
2. Die Einteilung der Kinder in Teams soll sie dazu motivieren, für sich selbst und für ihr Team zu arbeiten und sich zu bemühen. Dies ist besonders wichtig für Kinder mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen, da ihr Selbstvertrauen und ihre Motivation im Allgemeinen gering sind. Die Punktzahl jedes Kindes bei der Nacherzählung trägt zur Gesamtpunktzahl des Teams bei.
3. Versuchen Sie, die Teams gleichmäßig zusammenzustellen, indem Sie Paare mit nahezu gleichen Fähigkeiten auf gegenüberliegenden Seiten platzieren.
4. Die Teams bleiben bis zum Ende der Übung dieselben.
5. Notieren Sie die Paare und Teams in der Tabelle unten.

TEAM 1			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar A			
Paar C			
Paar E			
Paar G			
Paar I			
Paar K			

TEAM 2			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar B			
Paar D			
Paar F			
Paar H			
Paar J			
Paar L			

Hinweis: Die Zusammensetzung der Teams wird für die Bepunktung der Gruppen im Spiel benötigt. Sollte das Belohnungssystem den Schüler*innen Schwierigkeiten bereiten, kann die Lehrperson im PIVOT-Spiel ein anderes System wählen oder die Punkte auslassen.



Einrichten des Klassenraums

Vorbereitung der Materialien

Jede PIVOT Lektion umfasst mehrere Materialien. Um den PIVOT-Unterricht effektiv und effizient durchführen zu können, sollten Sie die folgenden Materialien zur Hand haben:

Lehrmaterialien	Kindermaterialien
Für A-Lektionen (z.B., 1, 3, 5, 7) 1. Stoppuhr 2. Computer und Internetzugang, um das Video in der Klasse vorzuführen 3. Liste der Paare 4. Elektronische Dateien mit Story Maps, Checklisten für die Nacherzählung durch Partner und visuelle Hilfe zur Projektion auf dem Bildschirm	Für A-Lektionen (z.B., 1, 3, 5, 7) 1. Story Map Arbeitsblatt 2. Nacherzählungscheckliste 3. Stifte 4. Visuelle Hilfe mit Satzanfängen/Bindewörtern und Gefühlen
Für B-Lektionen (i.e., 2, 4, 6, 8) 1. Stoppuhr 2. Taschenrechner zum Addieren der Punkte 3. Liste der Paare und Teams 4. Elektronische Dateien mit Story Maps und visuelle Hilfe zur Projektion auf dem Bildschirm 5. Poster mit Spielregeln	Für A-Lektionen (i.e., 2, 4, 6, 8) 1. Mappen für Kinderpaare (Spielregeln, visuelle Hilfe für Bindewörter, Checkliste für die Nacherzählung in Partnerarbeit, Leitfragen für die Nacherzählung der Geschichte, Punktekarte) 2. Stifte 3. Ausgefüllte Story Map aus der vorherigen Lektion 4. Neues Story Map Arbeitsblatt

Kindertraining

Lehrmethode	
Ziele für Kinder (Z.K.):	Von den Kindern wird erwartet, dass sie: 1. Die grundlegenden Partnerrollen ausführen. 2. Das Verfahren zum Sammeln und Vergeben von Punkten demonstrieren. 3. Die Regeln des PIVOT-Partnerspiels befolgen. 4. Ein kooperatives Verhalten mit ihren Partnern zeigen.
Materialien:	• Tabelle Paareinteilung Kinder (siehe Seite 15) • Powerpoint der Lehrperson (beinhaltet alle Kinder Arbeitsblätter, die auf dem Monitor gezeigt werden) • Beispiel der ausgefüllten Story Map aus Lektion 1 • Drei Szenarien für die Checkliste Nacherzählung zum Üben • Jede Mappe für die Kinderpaare enthält: ○ Wie spielt man das Partnerspiel ○ Vier Nacherzählungs-Story-Maps für die Lektionen 2,4,6,8 ○ Visuelle Hilfe mit Satzanfängen/Bindewörtern und Gefühlen ○ Zwei Kopien der Nacherzählungsleitfragen ○ Zehn Kopien für die Team-Checkliste ○ Fünf Kopien der Punktekarte ○ Spielregeln • Taschenrechner
Sitzplan:	Paare von Kindern mit Zuordnungscodes (Partner A, Partner B). Die Lehrperson teilt die Kinder nach ihren Lesefertigkeiten in Paare ein (siehe Anleitung <i>Paar- und Teamzuordnungstabelle</i>).
Zeit:	60 Minuten
Beurteilung:	Formativ
Unterrichtsschritte	
Einleitung zum Spiel: (2 Minuten) Zuordnung der Paare und Teams: (8 Minuten)	Die Lehrperson lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich und stellt das Ziel der Stunde vor. Kinder, schaut bitte nach vorn. Heute werdet ihr das PIVOT Partnerspiel spielen, bei dem ihr mit eurem Partner übt, die Geschichte so gut wie möglich nachzuerzählen. Wir werden dieses Spiel jedes Mal spielen, sobald ihr ein wortloses Video angesehen habt und wir die Story Map ausgefüllt haben. Zunächst möchte ich euch in Paare einteilen, die bis zum Ende des Spiels gleichbleiben werden. Ihr seid Paar A, ihr seid B, C, D usw. (Die Lehrperson ordnet den Paaren die Buchstabennamen anhand der Tabelle für Kinderpaare zu, siehe Folie 2). Zweitens: Jedes Paar arbeitet zusammen, um Punkte für sein Team zu sammeln. Zu Team 1 gehören die Paare A, C, E, G, usw. und zu Team 2 die Paare B, D, F, H, usw. Die Teams bleiben bis zum Ende gleich. (Die Lehrperson präsentiert diese Tabelle auf dem Smartboard, basierend auf der Zuordnungstabelle Paare und Teams, siehe Folie 3)

Kennenlernen
der PIVOT-
Paarmappe:
Wie man das
Spiel spielt,
Story Maps,
Bindewörter,
Leitfragen für
die
Nacherzählung
und Checkliste
für die
Nacherzählung
(25 Minuten)
(Z.K.1 &
Z.K. 4)



TEAM 1		TEAM 2	
Paar	Punkte	Paar	Punkte
Paar A		Paar B	
Paar C		Paar D	
Paar E		Paar F	
Paar G		Paar H	
Paar I		Paar J	
Paar K		Paar L	

Hier ist eure PIVOT-Mappe. Dies ist eine gemeinsame Mappe. Haltet sie geschlossen, bis ich euch etwas anderes sage. Zuerst schreibt jeder Partner seinen Namen auf das Deckblatt. Der letzte Partner schreibt die Klassennummer auf (Die Lehrperson überwacht das Verhalten der Kinder und gibt ihnen Feedback).

Schauen wir uns an, was sich in eurer PIVOT-Mappe befindet. Öffnet alle eure Mappe und nehmt die Karte Wie spielt man das Spiel? heraus. (Die Lehrperson zeigt Folie 4). **Legt die Karte oben auf euren Tisch und schaut sie euch an. Diese Karte zeigt die Schritte, die wir befolgen müssen, um das Spiel zu spielen. Was ist der erste Schritt bei diesem Spiel?** (Erwartete Kinderantwort: Aufwärmen).

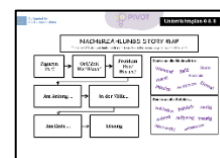
Das ist richtig! Ihr werdet üben, abwechselnd die gleiche Geschichte zu erzählen, die ihr schon einmal in der Klasse erzählt habt. Ich benutze eine Stoppuhr und gebe euch jeweils drei Minuten Zeit zum Aufwärmen. Dazu werden wir unsere vollständigen Story Maps vom letzten Mal verwenden.

(Die Lehrperson zeigt die Story Map auf dem Smartboard, siehe Folie 5).



Was ist der zweite Schritt in unserem Spiel? (Erwartete Kinderantwort: Erzählt eure eigene Geschichte).

Gut gemacht! Der zweite Schritt besteht darin, eine eigene Geschichte mit Hilfe einer anderen Story Map zu erstellen. Öffnet eure Mappe und sucht zwei Story Maps, die wir in unseren Spielen verwenden werden. (Die Lehrperson zeigt die beiden Nacherzählungs-Story-Maps auf dem Smartboard, siehe Folie 6).



Ihr werdet abwechselnd eine Geschichte erfinden, indem ihr Dinge aus der alten Geschichte verändert. Ich werde euch sagen, welche Story Map ihr jedes Mal im Spiel



verwenden müsst. Wenn ihr eure Geschichte erzählt, müsst ihr Satzanfänge/Bindewörter und Gefühle verwenden. Öffnet eure Mappen und sucht die Visuelle Hilfe mit Satzanfängen/Bindewörtern und Wörtern für Gefühle. (Siehe Folie 7. Die Lehrperson beobachtet das Verhalten der Kinder und gibt ihnen Feedback).

Gute Arbeit beim Finden der richtigen Arbeitsblätter! Wenn ich bei der Erstellung meiner eigenen Geschichte nicht weiterkomme, kann ich meinen Partner bitten, mir zu helfen. Mein Partner kann mir Fragen stellen, die mir helfen, weiterzukommen. Öffnet eure Mappen und sucht die Nacherzählungsleitfragen durch den Partner. (Die Lehrperson zeigt die Karte auf dem Smartboard an und überwacht aktiv die Antworten der Kinder, siehe Folie 7).

Welche Fragen kann ich meinem Partner stellen, wenn er oder sie am Anfang der Geschichte nicht weiterkommt? (erwartete Antworten: Wer sind die Figuren der Geschichte? Wo findet die Geschichte statt? Was ist das Problem, mit dem die Figuren konfrontiert werden?)

Welche Fragen kann ich meinem Partner stellen, wenn er oder sie in der Mitte der Geschichte nicht weiterkommt? (erwartete Antworten: Wie fühlt sich die Figur bei dem Problem? Welche Gefühle verursacht das Problem bei den Figuren? Welchen Plan haben die Figuren, um das Problem zu lösen? Wie ist der Versuch, das Problem zu lösen, abgelaufen?)

Welche Fragen kann ich meinem Partner stellen, wenn er oder sie am Ende der Geschichte nicht weiterkommt?
(erwartete Antworten: Wie endet die Geschichte?)

Es ist wichtig, dass du deinem Partner Fragen stellst, denn dadurch wird er nicht nur ein besserer Geschichtenerzähler, sondern es hilft auch deinem Team, eine Menge Punkte zu bekommen.

Ihr könnt viele Punkte in unserem dritten Schritt des Spiels bekommen. Was ist der dritte Schritt? (erwartete Antwort: Nacherzählungstest)



Das ist richtig. Es ist ein Test zum Nacherzählen. Dabei testet man sich gegenseitig in der Geschichte. Wenn eine Person die Geschichte erzählt, hört die andere Person aufmerksam zu und markiert die Checkliste. Öffnet eure Mappe und sucht die Team-Checkliste in Partnerarbeit. (Die Lehrperson beobachtet das Verhalten der Kinder und gibt Feedback, siehe Folie 8).

	Mir hat gefallen, wie schnell ihr die Checkliste gefunden habt. Ihr habt 10 Kopien, denn wir werden sie in unseren Spielen verwenden. Jetzt bekommt jeder Partner eine Checkliste und schreibt oben auf die Seite das Wort „Beispiel“ und trägt dann seinen Namen ein. (Die Lehrperson beobachtet das Verhalten der Kinder und gibt Rückmeldung). Mir hat gefallen, wie sorgfältig du die Informationen auf der Checkliste ausfüllst. Wenn du fertig bist, legst du deinen Stift weg und schaust mich an. Ich werde dir zeigen, wie du die Checkliste ausfüllst, während dein Partner die Geschichte nacherzählt. (Die Lehrperson zeigt die Checkliste auf dem Smartboard, siehe Folie 8). Ihr setzt ein Häkchen in jedes Kästchen, WENN ihr sicher seid, dass euer Partner diesen Punkt beim Nacherzählen beachtet hat. Schaut zu, wie ich es mache. (Die Lehrperson bittet ein Kind, Szenario 1 auf Seite 16 zu lesen, während die Lehrperson die Checkliste auf dem Smartboard aufzeichnet. Siehe Folie 9. Das Kind liest, während die Lehrperson die Kästchen mit Häkchen ausfüllt) Ich habe alle Kästchen angekreuzt, weil mein Partner alle Elemente in seiner Geschichte hatte. Er oder sie hat die Geschichte der Reihe nacherzählt (ankreuzen). Er oder sie hat nicht zwischendrin aufgehört (ankreuzen). Sie oder er hat Satzanfänge und Gefühle am Anfang, in der Mitte und am Ende verwendet (ankreuzen). Ihr oder sein Anfangssatz hatte ein Bindewort und ein Gefühl (Haken), beschrieb das Wer (Haken), das Wo (Haken) und das Wann (Haken). Schauen wir uns nun die drei Aufgaben unten an und kreisen die richtige Zahl ein. Bei der Aufgabe geht es darum, wie viele Dinge mein Partner am Anfang der Geschichte nacherzählt hat. Hier muss ich Aktionsverben zählen. Aktionsverben zeigen, dass jemand etwas tut, z. B. essen, laufen, schlafen usw. Lasst uns noch einmal die Geschichte meines Partners anhören. (Das Kind liest nur diesen Abschnitt vor: „Es war einmal ...“, während die Lehrperson das Zählen der Verben demonstriert). Am Anfang habe ich also drei Ereignisse mit Aktionsverben gezählt: zwei Ziegen spielen, fressen Gras, jagen sich gegenseitig. Also kreise ich die Zahl 3 ein. (klicke auf Folie 9) Lasst uns gemeinsam zählen, wie viele Dinge in der Mitte der Geschichte erzählt wurden. (Das Kind liest diesen Abschnitt nur „Plötzlich... sie“, während die Lehrperson das Zählen der Verben demonstriert).
--	--



	<i>In der Mitte haben wir also vier Ereignisse mit Aktionsverben gezählt: Ein Schwarzbär ist aufgetaucht, die Ziegen haben sich erschreckt und sind weggelaufen, der Schwarzbär hat sie verfolgt. Ich werde also die Zahl 4 einkreisen.</i> (Klicken Sie auf Folie 9) <i>Zählen wir gemeinsam, wie viele Dinge am Ende der Geschichte erzählt wurden:</i> (Das Kind liest diesen Abschnitt nur „Endlich ... selbst“, während die Lehrperson das Zählen der Verben demonstriert.) <i>Also, am Ende haben wir zwei Ereignisse mit Aktionsverben gezählt: zwei Ziegen sprangen über, retteten sich. Ich kreise also die Zahl 2 ein.</i> (Klicken Sie auf Folie 9) <i>Nachdem ich die Checkliste ausgefüllt habe, muss ich die Punkte für meinen Partner berechnen. Ich addiere alle Häkchen und dann alle erzählten Dinge. In dieser Geschichte hat mein Partner also $7+3+2+4=16$</i> <i>Jetzt seid ihr an der Reihe, die Checkliste auszufüllen. Ich werde eine Geschichte erzählen und ihr müsst die Kästchen ausfüllen. Nehmt euren Bleistift und eure Checkliste vor euch.</i> (Die Lehrperson liest Szenario 2 vor). <i>Schauen wir mal, wie ihr bei der Bewertung abgeschnitten habt. Welche Punkte habt ihr angekreuzt?</i> (Die Lehrperson zeigt Folie 10 für das Feedback). <i>Wie viele Dinge habe ich am Anfang erzählt?</i> <i>Wie viele Dinge habe ich in der Mitte erzählt?</i> <i>Wie viele Dinge habe ich am Ende erzählt?</i> <i>Berechne meine Punktzahl bei der Nacherzählung.</i> (Die Lehrperson zeigt Folie 10 für das Feedback). Wenn es die Zeit erlaubt, kann die Lehrperson mit Szenario 3 fortfahren. Andernfalls kann sie es auslassen.
Kennenlernen der PIVOT-Paarmappe: Punktekarte (10 Minuten) (Z.K.2 & Z.K.4)	<i>Was ist der vierte Schritt in unserem Spiel?</i> (Erwartete Antwort der Kinder: Zählen und Ansagen der Punkte). <i>Sucht nun eure Punktekarte in der Mappe. Du und dein Partner werdet diese Punktekarte</i> (Lehrperson zeigt Folie 11) <i>benutzen, um die Punkte zu notieren. Ihr teilt euch die Karte.</i> <i>Ihr bekommt Punkte, wenn ihr die Spielregeln befolgt und die Geschichte so gut wie möglich nacherzählt. Oben auf der Punktekarte schreibt Partner A das Wort „Beispiel“ und vervollständigt dann den Rest der Informationen.</i> (z. B. Partnernamen, Datum, Namen, Paarbuchstabe, Teamnummer usw.).

	Die Lehrperson gibt den Paaren 1-2 Minuten Zeit, um ihre Punktekarte auszufüllen. Die Lehrperson dreht sich um und überprüft die Richtigkeit der Aufzeichnungen der Kinder. Schaut euch eure Punktekarte noch einmal an (zeigt Folie 11). Seht ihr, wie die Zahlen größer werden, wenn ihr über die Seite und nach unten geht? Wie viele Punkte könnt ihr mit einer Punktekarte maximal erreichen? (Erwartete Antwort der Kinder: 100 Punkte) Richtig! So werden eure Punkte auf der Karte markiert. Ihr markiert eine Zahl für jeden gesammelten Punkt. Schaut zu, wie ich meine Punktekarte mit 1 Punkt markiere. (Die Lehrperson zeigt, wie man ein X über den ersten Punkt macht, siehe Folie 12). Jedes Mal, wenn du einen Punkt erhältst, machst du ein X über die Zahl. Wenn du 2 weitere Punkte bekommst, streichst du die nächsten beiden Zahlen durch. Schaut zu wie ich es mache. (Die Lehrperson demonstriert es auf Folie 12). Jetzt wollen wir das Markieren von Punkten üben. Ich möchte, dass Partner A 2 Punkte auf seiner Karte markiert. (Die Lehrperson dreht sich um und überprüft die Richtigkeit der Aufzeichnungen der Kinder). Das ist eine ausgezeichnete Art, die Punkte durchzustreichen. Jetzt möchte ich, dass Partner B weitere 3 Punkte auf der Karte durchstreicht. (Die Lehrperson dreht sich um und überprüft die Richtigkeit der Aufzeichnungen der Kinder). Ihr habt 4 Punktekarten in eurer Mappe. Das liegt daran, dass wir das PIVOT-Partnerspiel 4-mal durchführen werden. Ihr habt für jedes Mal eine Punktekarte. Die erste Woche, in der wir das Spiel spielen, ist Woche 1. Jeder schreibt eine 1 oben auf die Seite. (Die Lehrperson dreht sich um und prüft, ob die Kinder richtig notiert haben). Nummerieren wir den Rest der Punktekarten. Schreibt eine 2 auf die nächste Punktekarte. Schreibt eine 3 auf die dritte Punktekarte und so weiter. (Die Lehrperson dreht sich um und überprüft die Richtigkeit der Aufzeichnungen der Kinder).
Die Spielregeln lernen (7 Minuten) (S.Z.3)	Das PIVOT-Partnerspiel hat Regeln. Alle Spiele haben Regeln. Ohne Regeln funktionieren die Spiele nicht. Sucht die Regeln in eurer Mappe und legt sie auf euren Tisch (Lehrperson beobachtet das Verhalten der Kinder). Hier sind die Regeln, die wir für unsere Partnererzählung befolgen müssen.



	Die Lehrperson zeigt die Spielregeln (siehe Folie 13) auf dem Smartboard und erklärt kurz jede einzelne davon. 1. Sprecht abwechselnd leise miteinander. <i>Wenn ihr mit eurem Partner arbeitet, müsst ihr warten, bis ihr an der Reihe seid. Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr so sprechen, dass nur euer Partner euch hören kann und niemand sonst. Ich zeige es euch noch einmal.</i> (Lehrperson demonstriert Flüsterstimme). Wie lautet die erste Regel für alle? (Erwartete Antwort der Gruppe: abwechselnd leise miteinander) 2. Sei ein aktiver Zuhörer. <i>Wenn euer Partner die Geschichte nacherzählt, müsst ihr euren Partner ansehen, ruhig sitzen und leise sein. In diesem Spiel ist die Nacherzählung das einzige, worüber ihr sprechen werdet. Bei der Testaktivität müsst ihr der Geschichte eures Partners aufmerksam zuhören und euch notieren, was sie oder er gesagt hat. Wie lautet die zweite Regel für alle?</i> (Erwartete Gruppenantwort: Sei ein aktiver Zuhörer) 3. Helft eurem Partner, weiterzukommen. <i>Ihr helft eurem Partner, indem ihr ihm während der Übung Leitfragen stellt. Fragen sind wichtig, um eurem Partner zu helfen, die Geschichte voranzubringen. Diskutiert diese nicht mit eurem Partner. Wenn ihr eurem Partner helft, könnt ihr besser arbeiten, besser lesen und mehr Punkte sammeln. Wie lautet die dritte Regel für alle?</i> (Erwartete Antwort der Gruppe: Helft eurem Partner, weiterzukommen) 4. Gib dein Bestes beim Nacherzählen der Geschichte <i>Diese Regel ist die Wichtigste! Wenn ihr euer Bestes gebt, lernt ihr mehr Wörter, merkt euch mehr Ideen und werdet besser im Lesen. Wenn wir alle unser Bestes geben, wird das Nacherzählspiel funktionieren. Wie lautet die letzte Regel für alle?</i> (Erwartete Antwort der Gruppe: Gebt euer Bestes beim Nacherzählen der Geschichte) <i>Immer wenn wir das PIVOT-Spiel spielen, werde ich nach diesen Verhaltensweisen Ausschau halten, und die Kinder, die sie befolgen, erhalten Punkte auf ihrer Punktekarte. Mal sehen, ob ihr sie euch merken könnt, ohne nachzuschauen.</i>
Punkte ansagen und kein Spielverderber sein (6 Minuten) Z.K. 1& Z.K.2	<i>Heute müssen wir noch eine Sache lernen: wie man Punkte ansagt, damit wir herausfinden können, welches Team an diesem Tag die meisten Punkte gesammelt hat. Am Ende jedes Spiels sagt ihr mir, wie viele Punkte ihr und euer Partner zusammen bekommen habt. Ich werde alle Punkte eures Teams addieren und den ersten und zweiten Platz bekannt geben.</i> <i>Ihr müsst die Punkte schnell ansagen, also werden wir das so machen: Erstens: Jeder muss während des Ansagens der Punkte leise sein. Zweitens rufe ich entweder euren Namen oder den Namen eures Partners auf, und einer von euch sagt mir, wie viele Punkte ihr zusammen habt. Ihr sagt nur die letzte Zahl an, die auf eurer</i>



	Punktekarte steht. Welche Zahl werdet ihr nennen? (Erwartete Antwort der Kinder: letzte markierte Zahl) Wir üben jetzt, Punkte anzusagen. Wenn ich euren Namen aufrufe, sagt ihr mir schnell die letzte Zahl, die ihr bisher auf eurer Punktekarte markiert habt. (Während die Kinder ihre Punkte ansagen, tippt die Lehrperson die Punkte auf Folie 14). Jetzt, da alle Punkte angesagt sind, zähle ich sie für jedes Team zusammen und gebe die Platzierungen bekannt. Dieses Mal geht der erste Platz an das Team _____. Team ____ steht auf, verbeugt euch und bekommt Applaus für die gute Arbeit, die ihr diesmal geleistet habt. (Alle applaudieren dem Team). Team _____, ihr habt den zweiten Platz belegt. Lasst uns alle dem Team _____ applaudieren, weil es sein Bestes gegeben hat. Denkt alle daran, dass es nicht wahrscheinlich ist, dass ihr jedes Mal auf dem ersten Platz landet. Der eigentliche Grund, warum wir das Partner-Nacherzählungsspiel machen, ist, dass ihr alle bessere Erzähler werden sollt. Durch die Punkte und den Teamwettbewerb macht die Arbeit mehr Spaß; sie machen sie zu einem Spiel. Noch wichtiger ist, dass jeder ein Gewinner ist, wenn er sich anstrengt, denn mit jedem Mal wird man ein bisschen besser im Erzählen, und das macht einen zum Gewinner, egal was passiert. Bei diesem PIVOT-Spiel ist also jeder, der hart arbeitet, ein Gewinner!
	Schaut euch die Schritte auf eurer Spielkarte noch einmal an und sagt mir, was der letzte Schritt ist. (Erwartete Antwort der Kinder: Materialien aufräumen und Mappe zurückgeben). Legt alle neuen Arbeitsblätter in der gleichen Reihenfolge zurück in die Mappe, wie ihr sie vorgefunden habt. Nehmt die Blätter, auf denen ihr geschrieben habt, nicht mit. Lasst sie auf eurem Tisch liegen und ich werde sie einsammeln. Partner B legt die Mappe auf meinen Schreibtisch zurück.



Zuordnungstabelle Paare & Teams

1. Nachdem die Kinder in Paare eingeteilt wurden, werden die Paare einem der beiden Klassenteams zugeteilt.
2. Die Einteilung der Kinder in Teams soll sie dazu motivieren, für sich selbst und für ihr Team zu arbeiten und sich zu bemühen. Dies ist besonders wichtig für Kinder mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen, da ihr Selbstvertrauen und ihre Motivation im Allgemeinen gering sind. Die Punktzahl jedes Kindes bei der Nacherzählung trägt zur Gesamtpunktzahl des Teams bei.
3. Versuchen Sie, die Teams gleichmäßig zusammenzustellen, indem Sie Paare mit nahezu gleichen Fähigkeiten auf gegenüberliegenden Seiten platzieren.
4. Die Teams bleiben bis zum Ende der Übung dieselben.
5. Notieren Sie die Paare und Teams in der Tabelle unten.

TEAM 1			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar A			
Paar C			
Paar E			
Paar G			
Paar I			
Paar K			

TEAM 2			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar B			
Paar D			
Paar F			
Paar H			
Paar J			
Paar L			



Nacherzählungsübung

Szenario 1

Es waren einmal zwei Ziegen, die auf einer Wiese spielten. Es war ein sonniger Tag. Sie fraßen frisches Gras und jagten sich gegenseitig. Plötzlich tauchte ein schwarzer Bär vor ihnen auf. Die beiden Ziegen bekamen Angst und liefen weg. Der schwarze Bär begann sie zu jagen. Schließlich gelang es den beiden Ziegen, über eine Klippe zu springen und sich zu retten.

Szenario 2

Ähm, da waren zwei Ziegen, die auf der Wiese spielten. Hmmm, ein schwarzer Bär tauchte vor ihnen auf. Die beiden Ziegen bekamen Angst und liefen weg. Der schwarze Bär verfolgte sie.

Szenario 3

Einmal spielten zwei Ziegen auf der Wiese, als ein schwarzer Bär vor ihnen auftauchte. Die beiden Ziegen bekamen Angst und der schwarze Bär jagte sie. Schließlich gelang es den beiden Ziegen, über eine Klippe zu springen.

www.pivot-project.eu



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol