



Eine Maschine herstellen

Kompetenz: Beziehungsfähigkeit | **Zielgruppe:** Jugendliche |
Notwendige Sprachkenntnisse: Hörverstehen, Sprechen

🎯 **Ziel:** Verstehen und demonstrieren, wie man in einer Gruppe arbeitet, und dabei eine bestimmte Rolle übernimmt

🕒 **Zeit:** 5 – 25 Minuten (abhängig von der Anzahl der Schülerinnen und Schüler)

👥 **Gruppengröße:** 5 – 20 Schülerinnen und Schüler

📍 **Platz:** Genug Platz für Gruppenarbeit

✂️ **Material:** Nicht erforderlich

✓ **Vorbereitung:** Nicht erforderlich

- ➡️ Bitten Sie die Gruppen, in fünf Minuten
 - gemeinsam zu entscheiden, welche Maschine sie erstellen werden.
 - ihre individuellen Funktionen zu identifizieren (jede Person in der Gruppe muss eine bestimmte Rolle haben).
 - zu testen, wie sie die Maschine mit ihren Körpern der Klasse präsentieren möchten.
- ➡️ Nun sollte jede Gruppe vor die Klasse kommen, um ihre Maschine zu präsentieren. Bitten Sie jede Einzelne und jeden Einzelnen in der Maschine, ihre oder seine Funktion zu nennen.

Diskussion:

- ➡️ Denken Sie immer daran, eine Gruppendiskussion anzuschließen, um den Schülerinnen und Schülern dabei zu helfen, das Gelernte zu reflektieren.
 - *Was waren die Vorteile und Herausforderungen bei der Arbeit in eurem Team? Wie hat es sich angefühlt?*
 - *Wie habt ihr entschieden, welche Rolle jede und jeder von euch in der Maschine spielt?*
 - *Kann eine Maschine richtig funktionieren, wenn sie fehlende Teile hat? Was sagt das über die Zusammenarbeit mit einem Team aus?*
- ➡️ Teilen Sie die Botschaft des Spiels mit:
„Genau, wie wir es bei der Maschine gesehen haben, hat jede und jeder von uns in einem Team ihre oder seine eigene Rolle. Wenn wir zusammenarbeiten, können wir mehr erreichen, als wenn jeder für sich arbeitet.“

Spielregeln:

- ➡️ Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in fünf bis sieben Gruppen auf.
- ➡️ Erklären Sie das Spiel: Jede Gruppe soll mit ihren Körpern eine Maschine nachstellen. Zusammen muss jede Gruppe entscheiden, welche Maschine sie herstellen werden und welche Funktion jede Person übernimmt. Abschließend wird die Maschine von der Gruppe vor der Klasse präsentiert.
- ➡️ Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler können eine beliebige Maschine wählen: einen Fernseher, ein Auto, eine Uhr, ein Flugzeug, eine Lampe, einen Ventilator – sie können sogar eine Maschine herstellen, die es nicht gibt! Sie können ein bis zwei Beispiele geben, wenn einzelne Teams Schwierigkeiten bei der Wahl einer Maschine haben. Bitten Sie sie aber, kreativ zu sein, wenn sie eine Maschine und die Funktionen wählen.

