

EGG-Regeln

Zu Beginn der Woche verteilst du in deiner Gruppe die Aufgaben. Notiere die Verteilung in deinem Ordner.

Erfülle deine Aufgaben zuverlässig und genau.

Am Ende jeder Woche bewertest du deine Gruppenmitglieder mithilfe des Punktebogens.

Für alle Gruppen:

- Hausaufgabenkontrolle:
Kontrolliere auf Vollständigkeit und Sauberkeit!
- Erledige den Wochenplan mit deiner Gruppe!
- Gegenseitige Heftkontrolle:
Überprüfe die Vollständigkeit und die Gestaltung!
- Konfliktregelung:
Kläre Konflikte in der Gruppe. Wenn das nicht klappt, berufe den Klassenrat ein!
- Hilfestellung:
Hilf deinen Gruppenmitgliedern in allen schulischen Bereichen (z. B. schwierige Aufgaben, Heftgestaltung, Ordnung)
- Gegenseitige Bewertung am Ende der Woche!

Besondere Aufgaben der einzelnen Gruppen:

LILA	GELB	BLAU	ORANGE
Hausaufgabenfolie Mathematik	Klassenfehlzeiten- liste	Musterordner	Klassenbuch
Schriftführung	Ordnungsdienst	Mediendienst	Blumendienst
Übersichtsplan Zeitgutschriften	Hausaufgabenliste der Klasse		

Die Farbe zeigt die Gruppenzugehörigkeit an und ist auch auf jedem Sitzplatz mit einem farbigen Aufkleber dokumentiert.

FSO-Bewertung

BLAU

Bewertung durch: Luisa

Datum: 20.05.2011

Gruppenmitglied	Hausaufgaben	Ordner- und Heftführung	Teamarbeit	Konfliktlösung
Fabio	☺	☺	☹	☹
Ibrahim	☺	☹	☺	☺
Vanessa	☹	☺	☹	☹
Alexander	☺	☺	☺	☺

☺ gut

☹ ok

☹ schlecht



Energizer



Gruppenknobeln (Tiger – Samurai – alte Frau)

Dieses Spiel funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das bewährte „Stein, Schere, Papier“ (→ „Knobeln“): Die Teilnehmer teilen sich in zwei gleich große Gruppen und stellen sich mit dem Rücken zueinander auf. Es gibt drei unterschiedliche Zeichen, nämlich:

Tiger: brüllt und zeigt die Krallen > Tiger frisst die alte Frau > Tiger gewinnt

Samurai: stößt einen Kampfschrei aus und schlägt beidhändig mit seinem Schwert über Kopf zu > Samurai köpft Tiger > Samurai gewinnt

Alte Frau: zitternd mit einem Gehstock > ist weiser als der Samurai > alte Frau gewinnt

Wenn zwei unterschiedliche Zeichen aufeinandertreffen, gewinnt das eine, das andere verliert. Wenn zweimal das gleiche Zeichen gezeigt wird, geht die Sache unentschieden aus. Ablauf: Beide Gruppen verabreden jeweils heimlich, welches der drei Zeichen sie darstellen möchten, also entweder Tiger, Samurai oder alte Frau. Der Spielleiter zählt laut von drei runter. Bei „Null“ drehen sich beide Gruppen gleichzeitig um und zeigen ihr Zeichen. Beispiel: Alle Schüler der einen Gruppe brüllen und zeigen die „Krallen“. Alle Mitglieder der anderen Gruppe stützen sich zitternd auf ihren imaginären Gehstock. Die Tigergruppe hat in diesem Beispiel gewonnen, denn „Tiger frisst alte Frau“. Der Spielleiter führt Buch über die Punkte.



Der Zoobesucher

Alle Mitspieler stehen im Kreis. Jeweils drei Spieler bilden zusammen ein Tier. In der Mitte steht ein Besucher. Die drei Spieler, auf die der Besucher zeigt, stellen zusammen ein Tier dar:

Elefant: Der mittlere Spieler fasst sich mit einer Hand an die Nase und steckt seinen freien Arm als Rüssel durch das entstehende Loch. Die Spieler links und rechts formen mit ihren Armen die großen Elefantenohren.

Krokodil: Der mittlere Spieler bildet mit seinen ausgestreckten Armen das auf und zu klappende Maul des Krokodils. Die Spieler links und rechts bilden jeweils aus Daumen und Zeigefinger einen kleinen Kreis als Auge des Krokodils.

Goldfisch: Der mittlere Spieler formt mit seinem Mund stumm das „Blupp!“ des Goldfisches. Die Spieler links und rechts bewegen ihre Hände als Seitenflosse des Goldfisches.

Känguru: Die Spieler links und rechts halten sich an den Händen, in deren Mitte der mittlere Spieler als Kängurubaby auf und ab hüpf.



Zick – Zack

Zick – Aufstehen
Zack – Hinsetzen
Wer bleibt übrig?