



## Orientierungstage

### Erprobungsstufe///Jahrgangsstufe 5

<b>Ziele der Orientierungstage.....</b>	<b>3</b>
<b>0. TAG (Mittwoch) 12:00 Uhr.....</b>	<b>3</b>
<b>1. TAG (Donnerstag).....</b>	<b>4</b>
1.1 Verteilung von Baseballcaps.....	4
1.2 Vorstellung des Klassenmaskottchens.....	4
1.3 Willkommensspiele.....	4
1.3.1 Chaosball .....	4
1.3.2 Wer ist wo?.....	5
1.3.3 Wer ist wie? .....	5
1.3.4 Hase und Igel .....	5
1.4 Ausstattung des Klassenraumes.....	6
1.5 Kennenlernen der neuen Schule mithilfe der digitalen Schulrallye.....	6
1.6 Mensaregeln.....	7
1.7 Mittagessen.....	8
1.8 Ausgabe der Materialliste .....	8
1.9 Aufgabe .....	8
<b>2. TAG (Freitag) .....</b>	<b>9</b>
2.1 Willkommenspiel.....	9
2.1.1 Völkerwanderung .....	9
2.2 Einführung in den Schulplaner.....	9
2.3 Einführung in WebUntis .....	9
2.4 Kommunikationsübungen.....	10
2.4.1 Bildergalerie.....	10
2.4.2 Lions Quest „Erwachsen werden“, Modul 1.07: „Fertigmacher und Aufbauer“ .....	10
2.5 Aufgaben ca. 10 Minuten .....	11
2.6 Mittagessen .....	11
<b>3. TAG (Montag).....</b>	<b>12</b>
3.1 Willkommensspiele zum Thema „Regeln“ .....	12
3.1.1 „Alle die...“ .....	12
3.1.2 Tip Chairs .....	12
3.1.3 Stockübung .....	13
3.2 Klassenregeln.....	13
3.3 Instrumente und Verhalten im Unterricht .....	14
3.4 Lernzeiten .....	14

3.5. Zeiträuber .....	15
3.6 Mittagessen .....	15
3.7 Geburtstagskalender .....	15
3.8 Buchausgabe .....	15
3.9 Materialorganisation .....	16
3.10 Kummerkasten .....	16
<b>4. TAG (Dienstag) .....</b>	<b>17</b>
4.1 Wahl der Klassensprecherin / des Klassensprechers .....	17
4.1.1 Grundsätzliches zur Arbeit der Schülervvertretung (SV) .....	17
4.1.2 Aufgaben der Klassensprecherin oder des Klassensprechers .....	17
4.1.3 Eigenschaften der Klassensprecherin oder des Klassensprechers .....	17
4.1.4 Ablauf der Wahl .....	18
<b>5. Weiteres .....</b>	<b>18</b>
5.1 Hausordnung .....	18
5.2 AG-Wahl .....	18
5.3 Hofdienst .....	18

### Ziele der Orientierungstage

Die Orientierungstage richten sich an die neu aufgenommenen Schülerinnen und Schüler unserer Schule, die aus den vergleichsweise kleinen und überschaubaren schulischen Systemen der Grundschulen stammen. Um einen optimalen Übergang in unsere weiterführende Schule gewährleisten zu können, sind die Orientierungstage – auch im Hinblick auf das soziale Lernen – mit folgenden Zielsetzungen verknüpft:

1. Räumliche Orientierung
2. Zeitliche Orientierung
3. Allgemeine Organisation
4. Förderung des Klassenklimas

### 0. TAG (Mittwoch)

12:00 Uhr

Einschulung in der Aula

Folgende Hinweise sollten den Eltern sowie den Schülerinnen und Schülern während der Einschulungsveranstaltung gegeben werden:

- Installation der **Biparcour-App** bis zum Folgetag;
- Installation von **WebUntis** bis Freitag inklusive der Vergabe eines Standardpasswortes, das in Kombination mit der Schülernummer, einzusehen in den ausgeteilten Schülerscheinen, individualisiert werden kann;
- **Benutzerkennung** (WebUntis und IServ):  
Schülernummer mit vorangestelltem „s“: s3650;
- **Kennwort** (WebUntis und IServ):  
Schülernummer: 3650;  
Das Kennwort muss geändert werden, die Schülerinnen und Schüler müssen sich ihre neu erstellten Kennwörter sicher einprägen, ggf. notieren. Dabei wird der Ablauf der Installation live präsentiert.  
Die Erstanmeldung muss gemeinsam mit den Eltern erfolgen, da hier das neue Passwort eigenständig ausgewählt wird. Die Eltern erhalten eine schriftliche Information darüber.  
Die Zugangsdaten müssen zuvor in WebUntis und IServ eingepflegt werden.
- Die Klassenpaten – aus dem Projekt der Netzpilote aus der Jahrgangsstufe 9 – stellen sich vor und werden anschließend auf die Orientierungstage vorbereitet.

### 1. TAG (Donnerstag)

8:00 – 13:00 Uhr, mit Klassenpaten

#### 1.1 Verteilung von Baseballcaps

ca. 10 Minuten

Die Namen der Schülerinnen und Schüler sind im Vorfeld auf Gaffa Tape geschrieben worden; dieses wird auf Baseballcaps geklebt. Die Kappen werden am Ende des Tages eingesammelt und am Folgetag wieder verteilt. Dies kann in den beschrifteten Materialablagefächern oder auf den Sitzplätzen geschehen.

- 5a schwarz
- 5b orange
- 5c blau

#### 1.2 Vorstellung des Klassenmaskottchens

ca. 15 Minuten

Die Klassenmaskottchen können zur Identifikation und Zugehörigkeit zur Klassengemeinschaft beitragen. Sie können zudem als Medium zur Wissensvermittlung oder als Belohnungssystem dienen. Sie erleichtern ferner den emotionalen Umgang mit den Schülerinnen und Schülern: Rückfragen hier an die sozialpädagogische Fachkraft.

#### 1.3 Willkommensspiele

ca. 60 Minuten

Hier folgt eine Auswahl von Spielen, die variabel eingesetzt werden können. In Absprache kann die sozialpädagogische Fachkraft hier gerne mit hinzugezogen werden.

##### 1.3.1 Chaosball

**Ziel:** Namen lernen

**Material:** Ein oder zwei (möglichst weiche) Bälle

**Stufe 1:** Stuhlkreis mit aufgesetzten Caps

Der Ball wird so lange kreuz und quer von einer Schülerin oder einem Schüler weiter geworfen, bis jeder genau einmal an der Reihe war. Dabei ruft der Werfer jeweils den Namen des Fängers, ablesbar an den Caps (Nachbarinnen oder Nachbarn sind als Anspielpartner tabu). Der Fänger oder die Fängerin wiederholt noch einmal den **Eigennamen** zusammen mit einer **Obst- oder Gemüsesorte**. Die Reihenfolge muss sich gemerkt werden und wird ein paarmal wiederholt.

**Stufe 2:** Die Reihenfolge von Stufe 1 rückwärts

**Stufe 3:** Hier können die Caps abgenommen werden. Hier wird ein zweiter Ball benötigt. Eine zweite Reihenfolge wird eingeübt.

**Stufe 4:** Stufe 1 und Stufe 3 gleichzeitig

### 1.3.2 Wer ist wo?

**Ziel:** Vertiefung „Namen lernen“; das Spiel zeigt erste Gruppenstrukturen. Wird jemand ignoriert? Wie aufmerksam sind die Schülerinnen und Schüler?

**Sitzordnung:** Stühle zur Seite stellen

**Anleitung:**

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum (evtl. zu Musik). Auf ein Signal („Stopp!“, Musik aus) bleiben alle im Freeze stehen und schließen die Augen.

Die Spielleitung sagt: „*Zeigt mit geschlossenen Augen dorthin, wo ihr meint, dass „ \_\_\_\_\_ “ sich befindet.*“

Haben sich alle entschieden, können die Augen geöffnet werden und jeder sieht, ob er richtig lag. Danach gehen alle weiter durch den Raum bis zum nächsten Freeze.

### 1.3.3 Wer ist wie?

**Ziel:** Spielerische Informationsgewinnung über die Schülerinnen und Schüler

**Material:** Ein langes Ampelseil rot – gelb – grün

**Anleitung:**

Das Seil wird an der längsten Stelle des Raumes von einer Seite zur anderen ausgelegt. Dann werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert sich zu positionieren nach Größe, Geburtstag, Anzahl der Geschwister, Haarlänge, Schuhgröße, Länge des Schulweges, Anzahl der Familienmitglieder ...

Dann nach „das mag ich“ (grün) / „mag ich nicht“ (rot):

Brokkoli, Pizza, Brötchen ohne Butter, Tanzen, Fußball, Bücher lesen, Schule, Pause, Mobbing

**Hinweis:** Die Spielleitung kann einzelne Schülerinnen und Schüler fragen, warum sie sich so positioniert haben, jedoch ohne Bewertung.

### 1.3.4 Hase und Igel

**Ziel:** Was zeigen die Schülerinnen und Schüler im Umgang miteinander? Wie reagieren sie auf Niederlagen? Wird Schuld zugesprochen? Wie ist der Umgangston?

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Material:**

2 Kissen oder Reissäckchen oder Stofftiere

**Anleitung:**

Es wird mit 1 und 2 abgezählt, sodass zwei gleich große Gruppen entstehen. Eine Schülerin oder ein Schüler aus der Gruppe 1 bekommt ein Kissen, etwa im Kreis gegenüber erhält eine Schülerin oder ein Schüler aus Gruppe 2 ebenfalls eins. Nach dem Startsignal versuchen die Mannschaften sich gegenseitig zu überholen, indem sie möglichst schnell das Kissen an die nächste Person der eigenen Gruppe (also jede zweite Person) weitergeben - natürlich in dieselbe Richtung.

Es darf nicht geworfen werden und man darf die gegnerische Mannschaft nicht behindern.

### 1.4 Ausstattung des Klassenraumes

ca. 60 Minuten

Siehe Handout „Classroom Management“

- **Infoboard**  
Klassendienste: Aufgaben von Tafeldienst, Fegedienst und Austeildienst besprechen;  
Klassenarbeitstermine und Lernerfolgskontrollen besprechen;  
Materialpartner: Liste gemeinsam ausfüllen;  
Mensaplan (folgt wahrscheinlich später);
- **Stundenplan**  
Wird im Klassenraum ausgehangen und in den Schulplaner übertragen:  
Fächer erhalten Farben, Fachlehrerinnen und -lehrer werden in der Liste farblich markiert.
- **Materialablagefächer**  
Fächer mit Namen der Schülerinnen und Schüler versehen;
- **Sitzplan**  
Sobald ein fester Sitzplan besteht, wird dieser laminiert und auf das Pult geklebt. Dies ist später v. a. bei Vertretungsunterricht als Ergänzung zu den Namensschildern der Kinder wichtig.

### 1.5 Kennenlernen der neuen Schule mithilfe der digitalen Schulrallye

ca. 60 Minuten

#### Ziel:

Um sich in den neuen Gebäuden, auf dem Schulhof und bei den Spielmöglichkeiten zurecht zu finden, führen die Schülerinnen und Schüler eine digitale Schulrallye durch. Die Fragen innerhalb der Rallye thematisieren auch die Regeln in zentralen Einrichtungen, wie der *Ellythek*, der *Mensa*, der *Cafeteria* und dem *Elly-In* sowie Informationen zu wichtigen Personen des Ellys.

#### Vorbereitung:

Die Rallye liegt in digitaler Form vor. Dies hat den Vorteil, dass die Klassenleitungen weder Unterlagen kopieren noch selbständig händisch auswerten müssen, sondern die Auswertung automatisch online erfolgt.

Um den Online-Zugang zu erhalten, muss zunächst aus dem Playstore die sogenannte „BIPARCOURS-App“ auf das Smartphone der Gruppen installiert werden, dann kann der Startcode (siehe oben) gescannt werden.

Die Schülerinnen und Schüler absolvieren die Rallye in Kleingruppen à 5 Kinder; pro Gruppe ist ein Smartphone erforderlich.

Das Klassenleitungsteam weist die Gruppen darauf hin, dass sie immer beisammenbleiben und sich im Gebäude ruhig verhalten (kein Rennen, kein Schreien).

Die Kleingruppen starten zeitversetzt mit einem Abstand von etwa 5 bis 10 Minuten.

Ein Durchlauf dauert etwa 45 – 60 Minuten.

#### Auswertung:

Die Klassenleitungen können die Ergebnisse ihrer Gruppen online einsehen und sogar live mitverfolgen, indem sie sich ebenfalls einloggen. Dafür müssen sie den oben zu sehenden Code mithilfe der BIPARCOURS-App scannen, auf der automatisch entstehenden Startseite nach unten scrollen und dann auf den erscheinenden Reiter „Ergebnisse erhalten“ klicken. Die Weiterleitung erfolgt dann automatisch (Klassenamen und Mailadresse der Lehrkraft eingeben).

Sinnvoll ist hier, dass man die Bilder und Videos, die im Verlauf der Rallye entstanden sind, mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam anschaut und die Audiodateien anhört, um sicherzustellen, dass alle Gruppen alle Stationen verinnerlicht haben.

### 1.6 Mensaregeln

*ca. 15 Minuten*

Die Klasse hat an den langen Schultagen eine Mittagspause in der Mensa. Die jeweiligen Zeiten und beaufsichtigenden Lehrkräfte sind im Mensaplan zu finden.

Für den Besuch der Mensa gelten Regeln für Schülerinnen und Schüler sowie für die aufsichtsführenden Kolleginnen und Kollegen:

Die Klassen der Jahrgangsstufen 5 und 6 nehmen zeitlich gestaffelt im Rahmen der Mittagspause im Klassenverband das Essen zu sich. Jeder Klasse stehen hierfür **30 Minuten** zur Verfügung. Die genauen Essenszeiten werden koordiniert und können einem Aushang am schwarzen Brett entnommen werden. Betreut werden die Schülerinnen und Schüler hierbei von einer Lehrkraft. Die Betreuung seitens der Lehrkraft umfasst folgende Punkte:

- **Abholung:** Abholen der Klasse auf dem Schulhof vor dem Altbaueingang „Treppenhaus Mensa“. Hierzu sind auf dem Boden des Schulhofs farbliche Markierungen für alle Klassen aufgemalt.
- **Kleider- Taschenablage:** Koordinierung der Kleider- und Taschenablage in den Regalen des Mensavorraums.
- **Einweisung Sitzbereich:** Einweisung der Klasse in ihren Sitzbereich und Koordinierung einer gesitteten Essensausgabe, die durch das Mensapersonal erfolgt. Dazu sollen die Schülerinnen und Schüler die Essensausgabe **tischweise** aufsuchen. Da Salate und Desserts am offenen Buffet selbstständig entnommen werden können, ist hier seitens der betreuenden Lehrkraft ein besonderes Augenmerk auf das Verhalten der Schülerinnen und Schüler zu legen. Die Schülerinnen und Schüler sollen zu einem ausgewogenen Essen animiert werden.
- **Essensbetreuung:** Sind alle Schülerinnen und Schüler versorgt, darf sich selbstverständlich auch die betreuende Lehrkraft mit Essen versorgen. Das Essen ist jedoch gemeinsam mit der zu betreuenden Klasse und nicht im gesonderten Lehrerverbund einzunehmen. Dazu empfiehlt sich ein **Sitzplan in der Schülergruppe**, der einen guten Überblick über die Kinder ermöglicht. Hierbei ist auf Benehmen der Kinder zu achten und gegebenenfalls erzieherisch auf die Schülerinnen und Schüler einzuwirken. Das gemeinsame Essen kann gerne mit einem **Ritual** begonnen werden.
- **Koordinierung der Reinigung des Sitzbereiches:** Dies umfasst das feuchte Wischen und Abtrocknen der Tische mit den bereitgestellten Putzutensilien durch alle Schülerinnen und Schüler; im Falle noch am gleichen Tag nachfolgender Essensgruppen das Bereitstellen eines frischen Wasserkrugs und sauberer Gläser sowie eines aufgefüllten Brotkorbes; im Falle keiner am gleichen Tag nachfolgenden Essensgruppen das Hochstellen der Stühle.
- **Entlassung:** Das Entlassen der gesamten Klasse aus der Mensa, sobald alle Schülerinnen und Schüler ihre Mahlzeit beendet haben und der gesamte Sitzbereich der Klasse gereinigt ist. Zuvor sind keine Schülerinnen und Schüler aus der Mensa zu entlassen; auch dann nicht, wenn sie kein Essen zu sich nehmen (wollen) oder abgemeldet sind.

- **Aufsicht Schulhof:** Je nach zeitlicher Festlegung der Essenzeiten umfasst die Mittagsbetreuung vor oder nach der Essensbegleitung eine fünfzehnminütige Aufsicht auf dem Schulhof.

### **1.7 Mittagessen**

*ca. 45 Minuten*

### **1.8 Ausgabe der Materialliste**

*ca. 15 Minuten*

Deadline für die Ausgabe ist der folgende Montag. Die Schülerinnen und Schüler verfassen einen entsprechenden Eintrag in den Schulplaner. Die Eltern haben die Materialliste bereits vor den Ferien erhalten. Sie hatten zudem die Möglichkeit, die Materialien zentral über die Schule zu ordern. Eine entsprechende Liste liegt den Klassenleitungen vor.

### **1.9 Aufgabe**

*ca. 15 Minuten*

Aufgaben werden im Schulplaner notiert (Tag der Aufgabenstellung).

Hier dient das Gummi als Lesezeichen für die entsprechende Schulwoche.

1. Titelblatt mit Namen versehen und „Meine persönliche Daten“ im Schulplaner ausfüllen.
2. „Zeichne deinen Klassenraum, alle deine Fachräume (Kunst, Musik, Biologie) sowie Mensa, Cafeteria, Toilette, Ellythek, Sekretariat in die Pläne des Schulplaners ein.“
3. Erinnerung: Installation WebUntisApp

## 2. TAG (Freitag)

8:00 – 13:00 Uhr, mit Klassenpaten

### 2.1 Willkommensspiel

ca. 30 Minuten

#### 2.1.1 Völkerwanderung

**Ziel:** Wiederholung der Namen

**Material:** Eine große, blickdichte Decke (Tuch) mindestens 1,80m X 2m

**Anleitung:**

Die Schülerinnen und Schüler werden in zwei Völker aufgeteilt, die sich jeweils auf eine Seite der senkrecht gespannten Decke zurückziehen, um vom gegnerischen Volk nicht gesehen zu werden.

(Die Decke wird von zwei Erwachsenen gehalten, man darf auch keine Füße sehen!)

Pro Runde schickt jede Gruppe eine Person direkt vor die Decke. Diese wird blitzschnell fallengelassen, sodass sich die zwei Schülerinnen / Schüler gegenüberstehen. Nun geht es darum, wer zuerst den Namen des Gegenübers nennen kann. Der zuerst Genannte wandert zum gegnerischen Volk über.

Ziel ist es, dem gegnerischen Volk möglichst alle Bürger abzuwerben.

**Hinweis:** Manchmal dauert das Spiel einfach zu lange und muss dann nach Zeitvorgabe abgebrochen werden. Gewonnen hat dann das größere Volk.

### 2.2 Einführung in den Schulplaner

ca. 60 Minuten

**Kontrolle der Aufgaben**

- Raumzuordnung mit der Dokumentenkamera überprüfen
- Titelblatt und „Meine persönlichen Daten“ vorzeigen lassen

**Schulplaner gemeinsam durchgehen**

Besonders wichtig: Krankmeldungen, Beurlaubung, Entlassungen

### 2.3 Einführung in WebUntis

ca. 45 Minuten

Einführung in WebUntis: Die Einführung erfolgt über einen Beamer (die Installation ist im Vorfeld erledigt.) Hier sollen sowohl die Desktop- als auch die App-Variante vorgestellt werden. Die mobile Variante kann entweder mittels Dokumentenkamera oder per Tablet gezeigt werden.

- Stundenplan
- Vertretungen
- Lernzeiten und „Aufgaben“
- Dienste (Tafel-, Ordnungs- und Austeildienst)
- Terminierung von Klassenarbeiten

*Hinweis: Eine Einführung in Iserv findet im Rahmen der Talentschulstunden statt.*

### 2.4 Kommunikationsübungen

Diese Übungen dauern insgesamt etwa 60 Minuten und werden von der sozialpädagogischen Fachkraft begleitet. Die Durchführung der Übung wird daher zeitlich gestaffelt durchgeführt:

**5a: 8:30 Uhr**

**5b: 09:45 Uhr**

**5c: 11:00 Uhr**

#### 2.4.1 Bildergalerie

**Ziel:** Wahrnehmung von Gefühlen als Grundlage für gewaltfreie Kommunikation

Wie kann die Gruppe mit Stillarbeit umgehen? Ist es möglich, sich mit Gefühlen zu zeigen?

Wird gelacht, kommentiert?

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Material:** Gefühlsmonster oder Bildimpulskarten (Gefühle)

**Anleitung:**

Die Bildkarten werden in der Mitte des Kreises ausgelegt. Die Schülerinnen und Schüler erhalten Zeit, sich in Ruhe alle Bilder anzusehen.

Dann wählen sie eine Karte aus und nehmen sie mit an ihren Platz. Es können mehrere Schülerinnen und Schüler dasselbe Bild auswählen. Dann setzen sie sich zusammen. In einer Runde nennt jedes Kind nochmals seinen Namen und beschreibt das Gefühl auf der Karte und warum es diese ausgewählt hat.

**Hinweis:** Diese Übung erfolgt unter Schweigen der Klasse. Sowohl die Auswahl als auch die Erklärung wird nicht kommentiert. Einzig die Spielleitung kann vertiefende oder dem Verständnis dienende Fragen stellen.

#### 2.4.2 Lions Quest „Erwachsen werden“, Modul 1.07: „Fertigmacher und Aufbauer“

Eine ausführliche Beschreibung erhalten die Klassenleitungen als Kopie.

**Ziel:** Förderung des Klassenklimas

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Material:** Zettel, Stifte, Stofftier, Feuerfestes Gefäß

**Anleitung:**

Am Beispiel des Satzes: „Du musst nicht meine Kerze löschen, damit deine Kerze besser brennt.“ kann den Schülerinnen und Schülern erklärt werden, was „Fertigmacher“ sein können (Beleidigungen, Abwertungen, ausgrenzende Bemerkungen, ...)

Im Gegensatz dazu werden Beispiele für „Aufbauer“ gesammelt.

Jede Schülerin und jeder Schüler schreibt nun für sich alleine einen „Fertigmacher“ auf ein Blatt, den er am liebsten nie hören möchte. Die Blätter werden eingesammelt und dem in der Stuhlkreismitte sitzenden Klassenmaskottchen der Reihe nach zugerufen.

Frage: „Was glaubt ihr - wie fühlt sich unser Klassenmaskottchen jetzt?“

Reflexionsrunde

Im Anschluss werden dem Klassenmaskottchen so viele „Aufbauer“ zugerufen, wie den Schülerinnen und Schülern einfallen, damit sich das Klassenmaskottchen wieder besser fühlt. Die Zettel mit den Fertigmachern werden rituell zerrissen und damit zerstört, damit sie für immer und ewig verschwinden.

**2.5 Aufgaben**

*ca. 10 Minuten*

Namenschild im Schulplaner gestalten. Aufgaben werden im Schulplaner notiert (Tag der Aufgabenstellung).

**2.6 Mittagessen**

*Ab 12:00 Uhr*

Danach Ausklang auf dem Schulhof und Ende um 13:00 Uhr;

### 3. TAG (Montag)

7:55 – 15:05 Uhr, ohne Klassenpaten

#### 3.1 Willkommensspiele zum Thema „Regeln“

Das erste Spiel sollte durchgeführt werden, die beiden folgenden sind variabel während der nächsten Tage einsetzbar.

##### 3.1.1 „Alle die...“

ca. 30 Minuten

**Ziel:** Vertieft das Kennenlernen, baut Hemmschwellen ab. Es können auch etwas intimere Fragen gestellt werden, wie z.B.: „Wer hatte schon einmal Angst vor der Schule?“ oder „Wer hat schon einmal extra gelogen?“

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Anleitung:**

**Stufe 1:** Dynamisches Warm-up und just-for-fun

Eine Schülerin oder ein Schüler steht in der Kreismitte, der Stuhl wird entfernt. Die Schülerin oder der Schüler stellt die Frage, die mit „Alle, die...“ (lange Haare haben, Fußball spielen,...) beginnt. Alle Schülerinnen und Schüler, auf die die Aussage zutrifft, wechseln die Plätze (direkte Nebensitze sind verboten). Die Schülerin oder der Schüler, die oder der keinen freien Stuhl findet, stellt die nächste Frage.

**Stufe 2:** Die Spielleitung stellt Fragen, die mit „Alle, die...“ beginnen. Die Schülerinnen und Schüler, auf die die Aussage zutrifft, stehen wortlos auf und setzen sich anschließend wieder. Vertieft das Kennenlernen, baut Hemmschwellen ab. Es können auch etwas intimere Fragen gestellt werden, wie z.B.: „Wer hatte schon einmal Angst vor der Schule?“ oder „Wer hat schon einmal extra gelogen?“

**Hinweis:** Wichtig ist, dass jeder für sich entscheiden darf, ob er aufsteht und dies nicht kommentiert wird.

##### 3.1.2 Tip Chairs

ca. 30 Minuten

**Ziel:** Die Gruppe muss als Team agieren. Wie einigen sie sich auf Regeln?

Gruppenachtsamkeit

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Material:** Ein Stuhl pro Person.

**Anleitung:**

Die Stühle werden im Kreis aufgestellt, und jede Person stellt sich hinter seinen Stuhl. Aufgabe ist es nun, die Stühle mit nur einer Hand in die Kippstellung nach hinten zu bringen. Daraufhin müssen alle Teilnehmenden zusammen einmal um den gesamten Kreis wandern, ohne dass dabei ein Stuhl zum normalen Stand zurückfällt oder umkippt (weiterhin dürfen die Stühle nur mit einer Hand angefasst werden, die andere Hand ist tabu). Fällt ein Stuhl um / zurück, beginnt die Runde von neuem.

**Reflexion:**

„Wie konntet ihr die Aufgabe gemeinsam bewältigen? Was hat geholfen, was eher nicht?“

### 3.1.3 Stockübung

ca. 30 Minuten

**Sitzordnung:** Stuhlkreis

**Material:** Stock (etwa 1m)

**Anleitung:**

In der Mitte des Stuhlkreises hält eine Person mit einer Hand den Stock aufrecht fest. Sie ruft den Namen einer Mitschülerin oder eines Mitschülers und lässt den Stock los. Der Stock muss so schnell wie möglich aufgefangen werden, bevor er auf den Boden fällt. Person 1 setzt sich auf den freien Platz.

**Hinweis:** Das Spiel erfordert Respekt, Aufmerksamkeit und Disziplin. Verhalten sich die Schülerinnen und Schüler fair? Achten sie aufeinander?

### 3.2 Klassenregeln

ca. 60 Minuten

Die Klassenregeln hängen gut sichtbar für alle Schülerinnen und Schüler im Klassenraum. Dabei ist darauf zu achten, dass die Anzahl von fünf bis sechs universellen Regeln nicht überschritten wird, um den Schülerinnen und Schülern klare Leitlinien zu geben. Die Klassenregeln können einzeln auf großen farbigen Pappkreisen notiert werden.

#### Methodik zur Erarbeitung der Klassenregeln: Placemat

Gruppenarbeit mit jeweils 4-5 Schülerinnen und Schülern

- „Stellt in jeder Gruppe 5 Regeln auf, die euch für die Klassengemeinschaft besonders wichtig sind.“
- „Formuliert die einzelnen Regeln z.B. so: „Wir wollen einander ausreden lassen!““
- „Schreibt die 5 Regeln jeweils in die Mitte eures Plakats.“
- „Wählt aus eurer Gruppe einen Sprecher aus, der die Regeln der Klasse vorstellt und sagt, warum sie für die Gruppe wichtig sind.“
- „Stellt die Regeln wie in einem Vertrag zusammen und hängt sie im Klassenzimmer auf.“
- Jeder unterschreibt und bekommt ein Exemplar des Vertrags.

#### Beispiele für Klassenregeln (für die Lehrkraft)

- Ich gehe mit den anderen friedlich um und nehme ihre Meinung ernst.
- Wir lachen miteinander und nicht übereinander.
- Ich melde mich, wenn ich etwas sagen möchte.
- Ich trage dazu bei, dass unser Klassenraum und das gesamte Schulgebäude sauber und ordentlich aussehen.
- Ich spreche Deutsch.
- Ich strengere mich an.

### **3.3 Instrumente und Verhalten im Unterricht**

*ca. 30 Minuten*

*Detaillierte Informationen siehe Handout „Classroom Management“*

#### **3.3.1 Ruhezeichen: Give-me-Five**

#### **3.3.2 Piktogramme (Sozialformen) und Timer bzw. Classroomscreen**

Dies kann auch später im laufenden Unterricht erklärt werden.

#### **3.3.3 Logbuch**

#### **3.3.4 Vergessene Aufgaben oder Materialien**

Dies kann auch im Zusammenhang mit WebUntis, den Lernzeiten oder der Materialorganisation erklärt werden.

#### **3.3.5 Ampel**

*Siehe 3.5 Zeiträuber*

### **3.4 Lernzeiten**

*Struktur der Lernzeit, wie läuft sie ab?*

*Visualisierung der aufgegebenen Aufgaben (z.B. Tafel);*

*evtl. Aufgabenerstellung durch Aufgabenmodul Iserv*

### 3.5. Zeiträuber

*ca. 30 Minuten*

Der „Zeiträuber“ erhält seinen Namen aufgrund von zeitraubendem Verhalten der Schülerinnen und Schüler. Er ist eine proaktive Disziplinarmaßnahme und sorgt für Transparenz und Stringenz, nicht nur für die Schülerinnen und Schüler selbst, sondern auch für alle in der Klasse unterrichtenden Lehrkräfte. Nur durch ein fächerübergreifendes Konzept lässt sich unerwünschtes Verhalten nachhaltig verhindern.

Durch eine **Ampel** werden die Schülerinnen und Schüler bei Störungen in Form von Namensklammern schrittweise gewarnt – bis hin zur Vergabe eines **Zeiträubers**.

- Eine Schülerin oder ein Schüler werden bei erstmaliger Ermahnung auf der Zeiträuber-Ampel **vom grünen auf das gelbe Feld** gesetzt.
- Bei einem weiteren Verstoß wandert das Kind auf das **rote Feld** und erhält eine **Zeiträuberkarte**.
- Die auf blauem Papier gedruckte *Zeiträuberkarte* ist im Sekretariat hinterlegt. Die Kinder werden von der Fachlehrkraft in das **Sekretariat** geschickt, um hier die *Zeiträuberkarte* abzuholen.
- Das Sekretariat dokumentiert den Vorfall und **informiert die Eltern** per E-Mail.
- Das Kind notiert und reflektiert sein Verhalten, indem es den Zeiträuber entsprechend vor dem Sekretariat ausfüllt. Es hat hierfür 10 Minuten Zeit.
- Die *Zeiträuberkarte* wird vom Kind bei der **Fachlehrkraft abgegeben**.
- Diese legt ihn ins Fach der **Klassenleitung**.
- Zusätzlich wird die Vergabe einer *Zeiträuberkarte* durch die vergebende Lehrkraft in **WebUntis** dokumentiert. So wird gewährleistet, dass die Anzahl der Zeiträuber festgehalten wird.
- Nach dem **dritten Zeiträuber** folgt eine **schriftliche Information durch die Klassenleitung** an die Erziehungsberechtigten.
- Ein Musterbrief wird den Klassenleitungen zur Verfügung gestellt.
- Nach dem **fünften Zeiträuber** erfolgt ein Elterngespräch mit der Klassenleitung und der Erprobungsstufenkoordination.

### 3.6 Mittagessen

*Die Zeit wird durch den Mensa-Verein vorgegeben.*

Wiederholung der Mensaregeln.

### 3.7 Geburtstagskalender

*ca. 90 Minuten*

Ein Geburtstagskalender kann der gegenseitigen Wertschätzung und Anerkennung dienen. Es können Polaroidkameras für Fotografien der Schülerinnen und Schüler ausgeliehen werden. Wenn die Kinder ihren Geburtstag feiern wollen, können sie der Klasse z. B. einen Kuchen ausgeben und die Klasse feiert den Wiegentag mit einem Ritual.

Das Klassenmaskottchen kann am jeweiligen Geburtstag der Schülerinnen und Schüler mitgegeben werden.

### 3.8 Buchausgabe

*ca. 60 Minuten*

Die Termine für die Buchausgabe werden zentral vergeben.

### **3.9 Materialorganisation**

*ca. 30 Minuten*

Kontrolle der Aufgabe vom Freitag: Sind alle Materialien vorhanden?

Die nun vorhandenen Bücher und sonstigen Unterrichtsmaterialien werden beschriftet, sortiert und in den Fächern verstaut. Am Folgetag muss mit den Schülerinnen und Schülern eingeübt werden, dass sie Bücher und Materialien bereits vor Stundenbeginn auf ihren Tischen platzieren.

### **3.10 Kummerkasten**

*ca. 15 Minuten*

Es werden Joghurteimer aus der Mesa bereitgestellt. Hier könnte man das Klassenmaskottchen mit einbeziehen.

Der Kummerkasten kann auch zu einem späteren Zeitpunkt innerhalb der nächsten vier Wochen bearbeitet werden, evtl. auch im Fach soziales Lernen.

### 4. TAG (Dienstag)

7:55 – 13:10 Uhr, ohne Klassenpaten

An diesem Tag wird Unterricht mit den Hauptfachlehrkräften stattfinden, um Strukturen und Rituale einzuführen und einzuüben. Während der regulären Unterrichtszeit muss die Klassensprecherwahl durchgeführt werden. Die Wahl ist zu diesem Zeitpunkt notwendig, um die Mitbestimmungsgremien einberufen zu können.

Die Klassenleitungen können während des Tages die bisher vorgestellten Spiele (nochmal) durchführen und Inhalte aus den Tagen zuvor wiederholen.

#### 4.1 Wahl der Klassensprecherin / des Klassensprechers

##### 4.1.1 Grundsätzliches zur Arbeit der Schülersvertretung (SV)

Da wir eine große Gemeinschaft bilden und uns auch als solche verstehen, ist es uns ein Anliegen, dass unsere Schülerinnen und Schüler ihre Interessen gegenüber den schulischen Institutionen vertreten können. Die Kooperation von Schule und Schülersvertretung erfordert dabei ein partnerschaftliches, teamorientiertes Zusammenwirken, das sowohl durch offene und faire Diskussionen als auch sachliche Argumentationen zum Wohle aller Schulbeteiligten nach gemeinsamen Lösungswegen strebt.

Unsere demokratisch gewählte Schülersvertretung nimmt unter anderem an allen Schulkonferenzen teil. Die Schülersvertretung ist bemüht, das durch kulturelle Diversität geprägte Elly so mitzugestalten, dass jeder Schüler und jede Schülerin sich bestmöglich mit unserer Schule identifizieren kann.

Um unsere Schülerinnen und Schüler für ihre Interessenvertretung zu schulen, führen wir regelmäßig Seminare durch.

##### 4.1.2 Aufgaben der Klassensprecherin oder des Klassensprechers

Den Schülerinnen und Schülern sollten zunächst die Aufgaben der zu wählenden Schülersvertretung der Klasse deutlich gemacht werden:

- Unterstützung der Klassenleitung
- Ansprechpartner für die gesamte Klasse und Vertretung aller Mitschülerinnen und Mitschüler
- Vermittler zwischen Lehrkraft und Schülerinnen und Schüler
- Sie spricht für die Klasse und formuliert z. B. Wünsche oder Probleme.
- Sie nimmt an SV-Konferenzen und Seminaren oder weiteren Konferenzen teil.
- Sie erfährt dort Neuigkeiten und Veränderungen, die der Klasse mitgeteilt werden.

##### 4.1.3 Eigenschaften der Klassensprecherin oder des Klassensprechers

Eine gute Klassensprecherin oder ein guter Klassensprecher übernimmt ein verantwortungsvolles Amt und ...

- hat das Vertrauen der Mehrheit,
- ist redigewandt, aber kein Schwätzer,
- ist höflich, aber in angemessener Art und Weise,
- ist selbstbewusst, aber nicht egoistisch,
- ist gerecht und nicht käuflich,
- ist kompromissfähig,
- überzeugt durch Argumente, nicht durch Drohungen,
- setzt andere nicht unter Druck und lässt sich nicht unter Druck setzen,
- verhandelt, anstatt zu bestimmen,
- vertritt die Meinung der Mehrheit, auch wenn es nicht seine eigene ist,
- setzt sich für alle Mitschülerinnen und Mitschüler ein, nicht nur für seine Freunde,
- schlichtet Konflikte und
- versucht, die Lehrkräfte als Partner zu sehen, nicht als Gegner.

### 4.1.4 Ablauf der Wahl

Die Klassensprecherwahl muss in den ersten beiden Schulwochen erfolgen, da hier die entsprechenden Gremien zum Schulbeginn tagen werden. Dies ist für den Jahrgang 5 unvorteilhaft, da die Schülerinnen und Schüler sich noch nicht besonders gut kennen werden, ist aber besagtem Umstand geschuldet.

Folgender Ablauf der Wahl hat sich bewährt:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich **gegenseitig nominieren**, sich selber hingegen nicht.
- Das Klassensprecherteam muss aus einem **Mädchen** und einem **Jungen** bestehen.
- Die Namen der genannten Kinder werden an die **Tafel** geschrieben.
- Die Kandidaten geben bekannt, **ob sie zur Wahl stehen**. Tun sie dies nicht, werden die Namen an der Tafel durchgestrichen.
- Die übrig gebliebenen Kandidaten halten eine kurze **Rede** über ihre Ziele und Vorstellungen, das Amt auszufüllen.
- Die Klasse überlegt, welche der Schülerinnen und Schüler **geeignet** erscheinen.
- Der entsprechende Vorname wird **geheim auf einen kleinen Zettel** geschrieben.
- Dieser wird **einmal gefaltet** und durch die Klassenleitung mit einer **Wahlurne**, z. B. einem Blumentopf, eingesammelt.
- Nach der Öffnung der Wahlurne werden die Stimmen von der **Klassenleitung vorgelesen**.
- Eine Wahlhelferin oder ein Wahlhelfer notiert die Anzahl der Stimmen der Kandidatinnen und Kandidaten an der **Tafel**.
- Wer die **meisten Stimmen** hat, ist zum Klassensprecher oder zur Klassensprecherin gewählt.
- Das Kind mit der **zweithöchsten Stimmenzahl** wird stellvertretender Klassensprecher oder stellvertretende Klassensprecherin.
- Es erfolgt eine **Inauguration** in das Amt durch einen kräftigen Händedruck.
- Die Namen der entsprechenden Schülerinnen und Schüler werden in **WebUntis** notiert und an das **Sekretariat** weitergeleitet. Eine Vorlage wird von den SV-Lehrkräften bereitgestellt.

---

## 5. Weiteres

Während der Talentschulstunden wird das soziale Lernen in regelmäßigen Abständen fortgeführt.

### 5.1 Hausordnung

*ca. 45 Minuten*

Erarbeitung der Hausordnung. Dies kann auch auf einen späteren Zeitpunkt innerhalb der nächsten vier Wochen verschoben werden. Der Schulplaner bietet sich hier als Hilfestellung an.

### 5.2 AG-Wahl

Nach einer Testphase werden die AG-Wahlen durchgeführt.

### 5.3 Hofdienst

Durchführung und Einteilung werden erläutert.