Stiftung Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland

Netzwerk Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland

Methodentipp für Lehrer*innen

Engagement-Memory

Schüler*innen setzen sich spielerisch mit Engagement auseinander

LdE-Qualitätsstandards:	Realer Bedarf, Partizipation
Reflexionsebene:	… über den gesellschaftlichen Kontext
Dauer:	Ca. 45 Minuten
Kombinationsmöglichkeit mit anderen Materialien:	Einführung: Was ist Lernen durch Engagement? Dein Engagement für eine bessere Welt, Am Puls der Zeit

Kurzbeschreibung

Das Engagement-Memory kann in der Initialisierungsphase bei der Einführung von Lernen durch Engagement genutzt werden: Es hilft den Schüler*innen zu **verstehen, was Engagement ist** und dass es immer auf bestimmte gesellschaftliche Bedarfe reagiert. Außerdem können die Beispiele ihnen helfen, erste Ideen für ihre LdE-Projekte zu sammeln.

Ablauf

Vorbereitung

Variante 1: Gruppen spielen das Memory

- Drucken Sie je ein Set des Engagement-Memorys sowie eine Spielanleitung und ein Lösungsblatt pro Gruppe aus (Druckhinweis befindet sich auf der Vorlage).
- Die Spielanleitung sowie das Lösungsblatt für die Schüler*innen befinden sich am Ende der Druckvorlage.

Variante 2: Spiel im Plenum

- Drucken Sie ein Set des Engagement-Memorys sowie ein Lösungsblatt aus. Jede*r Schüler*in sollte eine Karte erhalten (das Set enthält insgesamt 14 Karten).
- Sollte die Lerngruppe größer sein als 14 Schüler*innen, drucken Sie eine weitere Version aus und verteilen Sie einige Karten doppelt.

Durchführung

1.
Nutzen Sie das Engagement-Memory am besten im Kontext der Einführung von Lernen durch Engagement in der Lerngruppe. Hierzu können Sie z. B. das Material Einführung: Was ist Lernen durch Engagement?“ nutzen.

2.
In einem zweiten Schritt vertiefen die Schüler*innen mit dem Memory ihr Wissen zum Thema Engagement und gesellschaftlicher Bedarf: Damit die Lerngruppe besser versteht, worum es bei den anstehenden LdE-Projekten geht.

3.

Version 1: Gruppen spiele das Memory

- Teilen Sie die Lerngruppe in Kleingruppen ein (3er oder 4er) und verteilen Sie ein Memory-Set sowie die dazugehörige Spielanleitung pro Gruppe.
- Gehen Sie die Spielanleitung gemeinsam mit der Lerngruppe durch. Hierbei können passende Beispielpaare zur Anschaulichkeit hilfreich sein.
- Das Spiel ist dann beendet, wenn alle passenden Paare im Plenum gefunden worden sind.
- Nun können die einzelnen Gruppen jeweils mit dem Memory starten.
- Die fertigen Gruppen können das Lösungsblatt erhalten, um zu überprüfen, ob sie alle Paare richtig zugeordnet haben.

4.
Variante 2: Spiel im Plenum

- Jede*r Schüler*in zieht eine Karte.
- Alle lesen sich ihre Karte leise durch.
- Eine Person startet und liest ihre Karte als erste vor (z.B die Person, die als nächstes Geburtstag hat).

- Alle anderen prüfen, ob sie das passende Gegenpaar in der Hand halten.
- Falls ja, macht die Person sich bemerkbar (z.B. mit dem Ausruf „Bingo“, oder „Memory“, oder „Passt“…)
- Falls Memory-Paare doppelt verteilt sind, hat die Person Vorrang, die sich als erste bemerkbar gemacht hat.
- Die Person mit dem passenden Gegenpaar bestimmt eine neue Person, die ihre Karte vorliest.
- Das Spiel ist dann beendet, wenn alle passenden Paare im Plenum gefunden wurden.

5.

Auswertung

Beenden Sie das Spiel mit einer anschließenden Auswertung:

- Welche Themen, Zielgruppen und/oder Tätigkeiten rund ums Engagement sind Euch im Spiel begegnet?
- Bringt ihr schon eigene Ideen und/oder Erfahrungen mit, wie man sich engagieren kann?

Halten Sie die Ideen der Schüler*innen in einem Tafelbild fest.

Hinweise

Im Anschluss an diese Methode bietet es sich an, mit den Schüler*innen in die Stärkenanalyse sowie die Recherche & Ideenfindung zu starten. Geeignetes Material hierfür finden Sie im Materialpool.

Methode

Engagement-Memory

Kartenset

Druckhinweis:

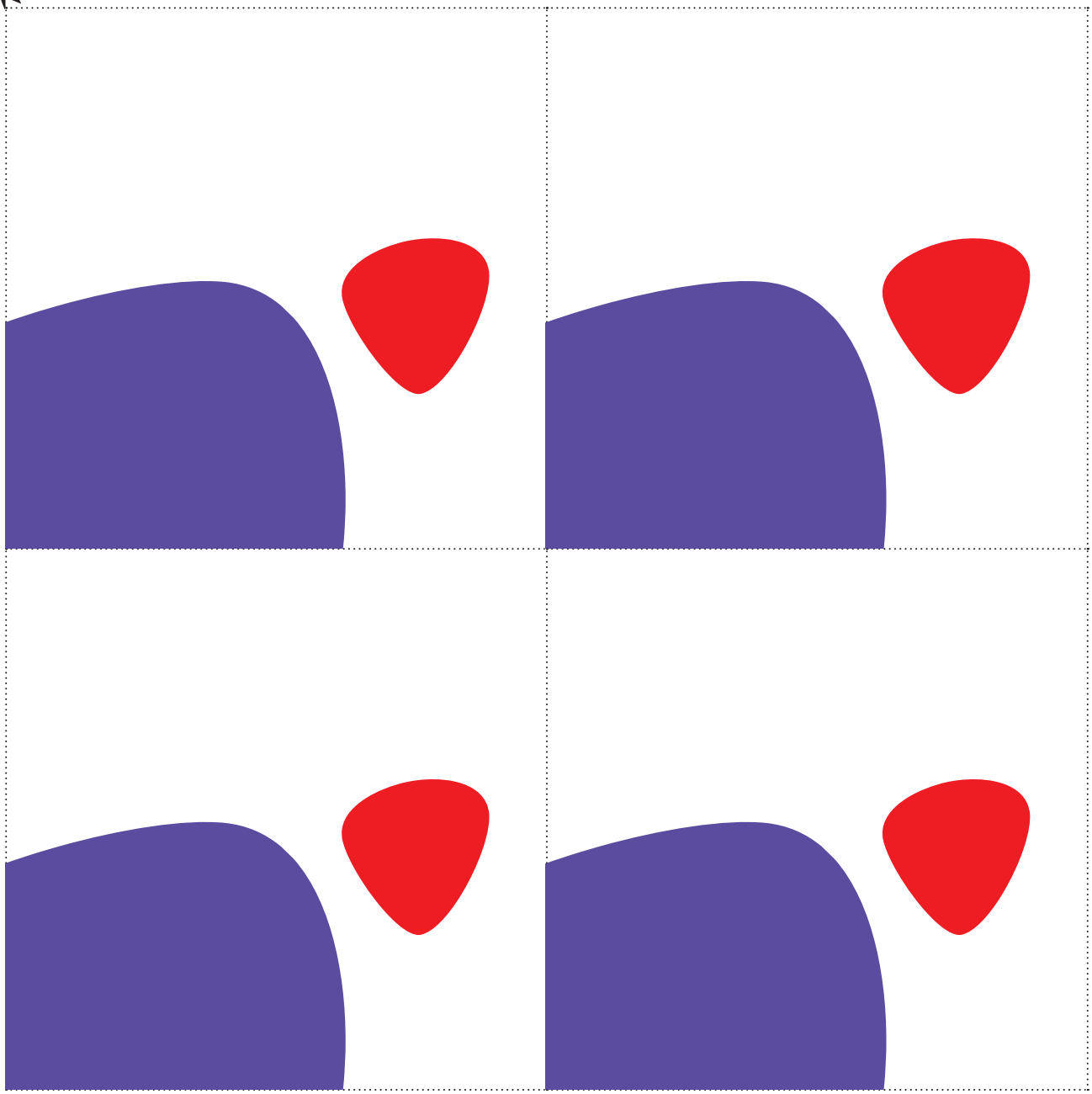
A4, doppelseitig
mind. 120 g-Papier
an den Linien aus-
schneiden

Käfer und Bienen sind wichtig für die Umwelt. Aber der Winter ist sehr kalt und viele der Tiere sterben.

Eine Grundschulklasse baut Häuser für Insekten, wo Käfer und Bienen im Winter ein warmes Zuhause finden.

Mohammed ist neu in Deutschland. Er will gerne Deutsch lernen.

Frau Kunze hilft Menschen dabei Deutsch zu lernen.



Viele Fahrräder von Kindern haben kein Licht. Das ist gefährlich.

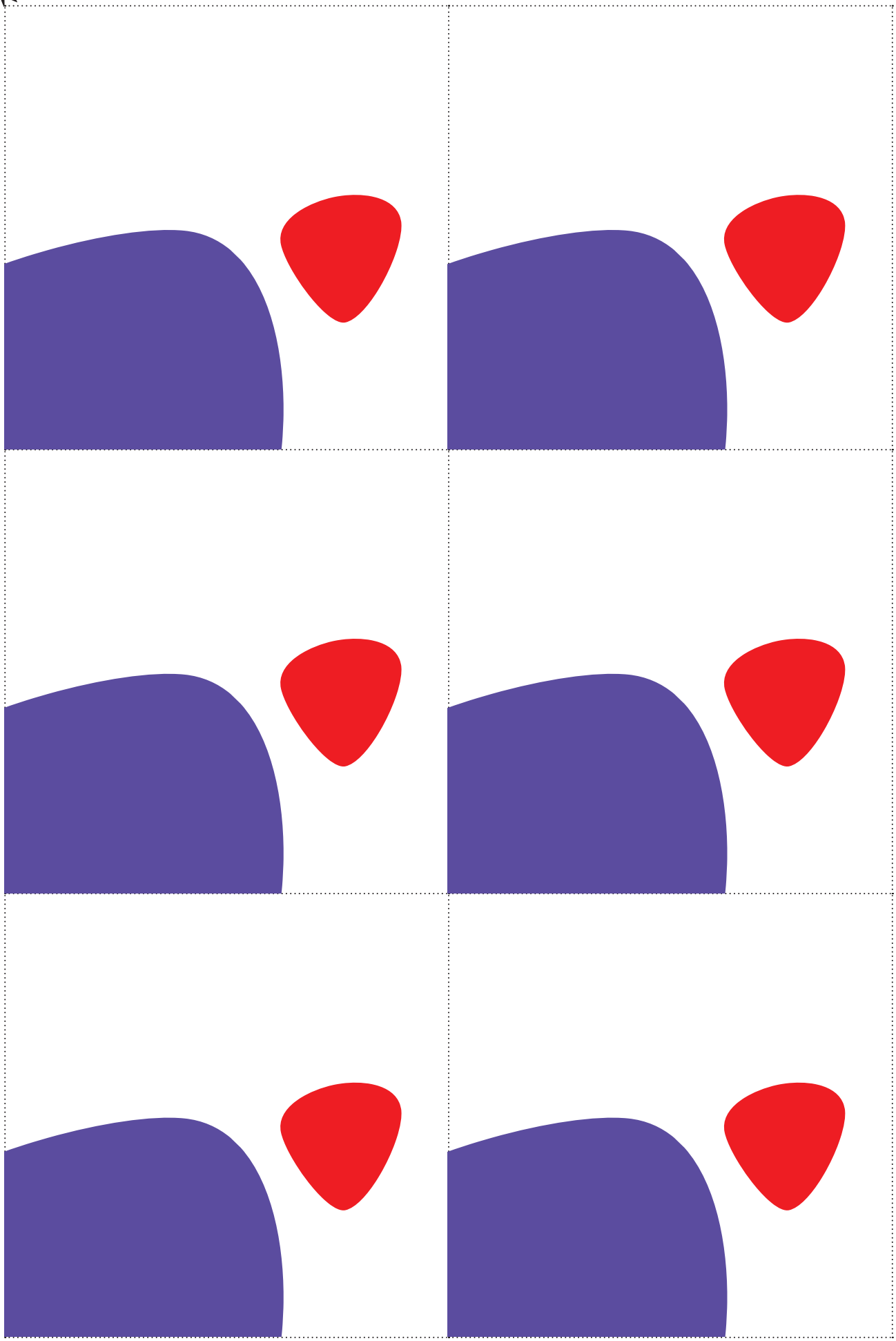
Frau Wagner repariert kostenlos die Fahrräder der Kinder.

Julia möchte gerne Fußball spielen.

Herr Kurz arbeitet freiwillig als Fußballtrainer.

Tim braucht Hilfe bei den Hausaufgaben.

Herr Bojang hilft gerne Kindern bei den Hausaufgaben.

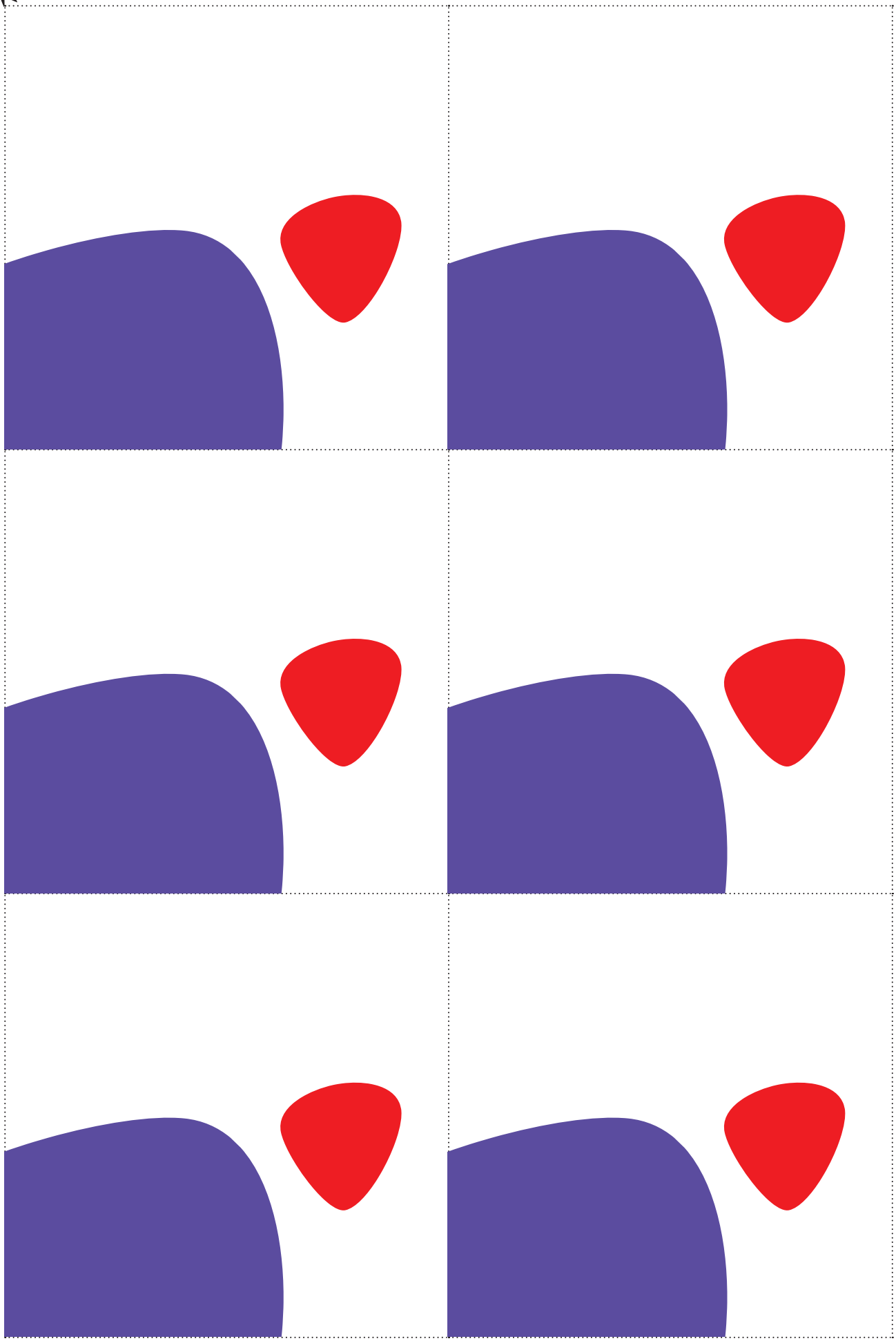


Ältere Menschen in einem Altenheim würden gerne Lieder singen.

Die Grundschulkinder überlegen sich Lieder für ein Altenheim und spielen diese dort vor.

Der Spielplatz um die Ecke ist schmutzig. Überall liegt Müll. Viele Kinder stört das.

Die Eltern im Stadtteil machen den Spielplatz sauber, damit die Kinder wieder Spaß haben.



Arbeitsblatt für Schüler*innen

Kompetenz-Memory

Spielanleitung

Euer Ziel ist es, möglichst viele Paare zu sammeln.

Ein Bedarf und das passende Engagement sind ein Paar.

1. Mischt Euer Kartenset gut durch.
2. Verteilt alle Karten verdeckt auf dem Tisch.
3. Einigt euch darauf, wer beginnen darf.
4. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf:
   a. Option 1: Hast du zwei Bedarfe *oder* zwei Engagements aufgedeckt?
      Die Karten passen nicht zusammen.
      Dreh die Karten wieder um.
      Die nächste Person ist dran.

   b. Option 2: Hast du einen Bedarf und ein Engagement aufgedeckt?
      Lese die Karten genau durch und entscheide, ob der Bedarf zum Engagement passt.
      Wenn die Karten passen, darfst du sie behalten.
      Wenn sie nicht passen, drehst du die Karten um und die nächste Person ist dran.
5. Das Spiel endet, wenn ihr alle passenden Paare gefunden habt.
6. Wer die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt.

Arbeitsblatt für Schüler*innen

Kompetenz-Memory

Lösungsblatt

Bedarf	Engagement
Das Tierheim sucht freiwillige Helfer.	Carsten kümmert sich gerne um Tiere.
Julia möchte gerne Fußball spielen.	Herr Kurz arbeitet freiwillig als Fußballtrainer.
Tim braucht Hilfe bei den Hausaufgaben.	Herr Bojang hilft gerne Kindern bei den Hausaufgaben.
Mohammed ist neu in Deutschland. Er will gerne Deutsch lernen.	Frau Kunze hilft Menschen dabei Deutsch zu lernen.
Herr Bauer ist alt und einsam. Niemand kümmert sich um ihn.	Sarah mag es, mit alten Menschen spazieren zu gehen und sich deren Geschichten anzuhören.
Die Kindergartenkinder wünschen sich, dass ihnen jemand vorliest.	Benjamin kann gut lesen und will damit Kindern eine Freude machen.
Der Spielplatz um die Ecke ist total schmutzig. Überall liegt Müll. Viele Kinder stört das.	Die Eltern im Stadtteil machen den Spielplatz sauber, damit die Kinder wieder Spaß haben.
Ältere Menschen in einem Altenheim würden gerne Lieder singen.	Grundschulkinder überlegen sich Lieder für ein Altenheim und spielen dies dort vor.
Viele Fahrräder von Kindern haben kein Licht. Das ist gefährlich.	Frau Wagner repariert kostenlos die Fahrräder der Kinder.
Käfer und Bienen sind wichtig für die Umwelt. Aber der Winter ist sehr kalt und viele der Tiere sterben.	Schüler*innen bauen im Biologie-Unterricht Häuser für Insekten, wo viele Käfer und Bienen im Winter ein warmes Zuhause finden.

IMPRESSUM

Herausgeberin

Stiftung Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland

Netzwerk Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland

Stiftung Lernen durch Engagement – Service-Learning in Deutschland SLIDE gGmbH
Brunnenstr. 29 | 10119 Berlin
www.lernen-durch-engagement.de
www.facebook.com/StiftungLdE | www.twitter.com//StiftungLdE

Hinweise zum Urheberrecht und zur Nutzung der in diesem Dokument enthaltenen Inhalte

Texte

Sofern im Dokument nicht anders angegeben, stehen die Texte dieses Dokumentes unter der folgenden Lizenz: Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License, abrufbar unter https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de. Eine Nutzung der Texte darf nur unter Einhaltung der Lizenzbedingungen der vorgenannten Lizenz erfolgen.

Bildmaterial, Icons und Logos

Sofern im Dokument nicht jeweils ausdrücklich angegeben, stehen sämtliches Bildmaterial, Icons und Logos **nicht** unter einer Creative Commons Lizenz. Jede Nutzung von Bildmaterial, Icons und Logos bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung der Stiftung Lernen durch Engagement. Bitte richten Sie Ihre Lizenzanfragen an: kommunikation@lernen-durch-engagement.de.

Dieses Material entstand in Anlehnung an das LdE-Starter-Kit der Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V.