

# Den giftigen Sumpf durchqueren: Teamwork

In dieser Lektion lernen die Schüler etwas über Inklusivität durch die Linse der Teamarbeit. Sie werden die Geschichte einer einzigartigen Freundschaft erleben, in der beide Freunde zwar einzigartige körperliche Einschränkungen haben, aber dennoch in der Lage sind, gemeinsam Großes zu leisten. Dies geht in ein Spiel über, bei dem die Schüler zusammenarbeiten müssen, um als Team von einem Ende des Klassenzimmers zum anderen zu gelangen. Letztendlich zeigt die Lektion den Schülern, dass jeder einen Mehrwert für das Team darstellt und dass das Team ohne den Beitrag und die Beteiligung aller keinen Erfolg haben kann.

**Unterkonzept(e) der Inklusivität**  
Freundlichkeit

**Zeitrahmen der Unterrichtsstunde**  
45 Minuten

**Benötigtes Material**

- ❑ Bretter für das giftige Sumpfspiel;  
Dies können Pappteller oder  
Tonpapier sein

**Standards-Karte**

Diese Lektion richtet sich nach den CASEL-Kompetenzen, den National Health Education Standards und den Common Core State Standards. Bitte wende dich an die Standards-Karte für mehr Informationen.



**VON CASEL BEZEICHNET  
ALS EMPFOHLENES PROGRAMM  
FÜR SOZIALE UND EMOTIONALE LERNEN.**  
Einzelheiten finden Sie auf der letzten Seite.

## Unterrichtsziel

Die Schüler werden:

- Erkennen Sie, dass Teamarbeit Inklusivität erfordert.
- Üben Sie Teamarbeit anhand einer Spielsituation.

## Lehrerverbindung/Selbstfürsorge

Die Fähigkeit, in einem Team zusammenzuarbeiten, wird unser gesamtes Erwachsenenleben lang genutzt. Ihr Lehrpartner, Ihre klassenspezifische Lehrgruppe, Ihre Schule und sogar Ihr Schulbezirk werden alle von strukturierten Teams geleitet, die eine gemeinsame Basis finden müssen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Allerdings muss Ihr zugewiesenes Team nicht unbedingt mit Ihrem Wunschteam übereinstimmen. Die Fähigkeiten, die Sie jeden Tag in Ihrem Klassenzimmer anwenden, können und sollten auf die verschiedenen Teams, Ausschüsse und Gremien angewendet werden, in denen Sie sowohl in der Schule als auch darüber hinaus sitzen. Erwarten Sie nicht, perfekt zu sein. Wir alle haben unsere Fehler. Es ist einfacher, nach außen zu schauen, als persönlich nachzudenken. Bevor Sie anfangen, sich zu beschweren oder mit Ihrer Gruppe zu kämpfen, stellen Sie sich diese drei Fragen: Wie kann ich helfen? Wie könnte ich für andere ein Problem sein? Wie kann ich dazu beitragen, dass alles richtig läuft? Wir alle haben Stärken und Schwächen. Offen mit ihnen umzugehen, kann Ihnen in jeder Teamsituation helfen. Seien Sie offen darüber, was Sie anbieten können und wo Sie möglicherweise Schwierigkeiten haben!

### Tipps für vielfältige Lernende

- Studierende, die körperlich nicht in der Lage sind, am Spiel teilzunehmen, können dennoch als Strategen einbezogen werden; Sie können ihrem Team zeigen oder erklären, wie sie alle am besten

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

vermitteln können. Das Team könnte auch daran arbeiten, dem körperlich eingeschränkten Schüler dabei zu helfen, die Spielregeln dennoch zu verstehen (sofern diese Option für den Schüler sicher ist).

- Den Schülern fällt es möglicherweise schwer, mit den Untertiteln im Videoclip Schritt zu halten. Denken Sie darüber nach, diese zum Wohle aller laut vorzulesen.
- Weisen Sie auf die Region Chinas hin, aus der die beiden Freunde stammen, um den Schülern zusätzlichen kulturellen Kontext zu vermitteln. (Video unten)



## Aktie

3-5 Protokoll

*Beginnen wir mit der Überprüfung einiger der Hauptideen dieser Einheit. In dieser Einheit geht es um Inklusivität. Wie haben wir in unserer ersten Lektion über Dante und Soung Inklusivität gesehen?*

*Wie haben Sie Inklusivität seit unserer letzten Lektion erlebt?*

*Hat jemand von euch erlebt, dass man in etwas nicht einbezogen wurde?*

*Wir werden heute darüber sprechen, was es bedeutet, in ein Team aufgenommen zu werden und wie Teams zusammenarbeiten, um ein Ziel zu erreichen.*



## Inspirieren

7-10 Protokoll

*Wie viele von euch waren schon einmal in einem Team?*

Bitten Sie die Studierenden um eine Antwort.

*Welche Eigenschaften zeichnen ein gutes, erfolgreiches Team aus?*

Bitten Sie die Studierenden um eine Antwort.

*Sind Sie jemals zu dem Schluss gekommen, dass er oder sie nicht gut in Ihr Team passen würde, bevor Sie jemandem eine Chance geben? Dass Sie sie nicht einbeziehen möchten? Wie könnte es dem Team schaden, andere vom Beitritt zu einem Team auszuschließen oder nicht einzubeziehen?*

*Wir werden uns einen kurzen Videoclip von zwei Freunden ansehen, die in China leben; Einer der Männer kann nicht sehen und der andere hat keine Arme. Gemeinsam haben sie jedoch über 10.000 Bäume rund um ihr Dorf gepflanzt. Wie haben Sie das geschafft? Zusammenarbeit!*

Betrachten: [https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA\\_zsKY](https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY)



## Ermächtigen

25 Minuten

*Was haben Sie aus dem Videoclip, den wir gerade gesehen haben, über Teamarbeit und Inklusivität gelernt?*

Bitten Sie die Studierenden um eine Antwort.

*Wir werden jetzt ein Spiel spielen, das Teamwork erfordert. Das Spiel heißt „Crossing the Toxic Swamp“.*

Nehmen Sie sich Zeit, damit die Schüler den Raum vorbereiten, indem Sie Tische, Stühle und Schreibtische verschieben (falls Sie den Raum noch nicht vorbereitet haben). Teilen Sie die Schüler in Gruppen ein und erklären Sie die Spielregeln wie folgt. Sagen Sie ihnen nicht, wie sie überqueren sollen, obwohl die Strategien unten aufgeführt sind. Lassen Sie sie ihre eigenen Strategien entwickeln.

Teilen Sie die Schüler in Teams von 7 bis 10 Personen auf. Sobald alle Spieler einem Team zugeteilt sind, lassen Sie die Teams an einem Ende des Sumpfes stehen und erklären, dass das Ziel des Spiels darin besteht, als Team den „Toxischen Sumpf“ zu durchqueren.

Erklären Sie die folgenden Regeln:

*Jedes Team erhält „Toxic Swamp Boards“. Jedes Team sollte für jeden Spieler ein Brett erhalten, minus eins. Wenn beispielsweise acht Personen in einem Team sind, sollten diese sieben Boards erhalten. Dies sind die einzigen Boards, die ein Team bekommt. Wenn sie während des Spiels welche verlieren, erhalten sie keine weiteren Spielbretter.*

*Die „Toxic Swamp Boards“ schützen Spieler nur dann vor dem Sumpf, wenn ein Spieler sie mit einer Hand, einem Fuß, einem Zeh oder einem Finger berührt. Wenn niemand die Tafel berührt, löst sich die Tafel im Sumpf auf (d. h. der Lehrer nimmt sie).*

*Wenn ein Spieler die Sumpfgrenzen verlässt, muss das gesamte Team zum Anfang zurückkehren und von vorne beginnen.*

*Das gesamte Team muss den Sumpf durchqueren und niemand darf zurückgelassen werden. Wenn eine Person zurückbleibt oder strandet, muss das gesamte Team zum Anfang zurückkehren und von vorne beginnen. Die Studierenden können sich jedoch in Gruppen bewegen. Fragen Sie, ob Spieler Fragen haben. Geben Sie ihnen dann ihre Sumpfbretter und geben Sie ihnen zwei Minuten Zeit, um gemeinsam zu reden und eine Strategie für die Durchquerung des giftigen Sumpfes zu entwickeln.*

Es gibt mehr als eine Möglichkeit, den Sumpf zu durchqueren. Während Teams möglicherweise eine neue und kreative Lösung finden, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Lassen Sie einige Spieler gleichzeitig eine bestimmte Anzahl von Brettern überqueren (wobei Sie physischen Kontakt zu jedem Brett halten), darüber treten (Trittstein-Art) und „die wenigen“ auf die andere Seite bringen. Eine Person würde dann auf die andere Seite des Sumpfes zurückkehren (unter Verwendung der Bretter) und ein paar weitere Teamkollegen holen. Diese neue Gruppe würde den

Sumpf wie die erste Gruppe durchqueren. Das Team könnte so lange weitermachen, bis alle den Sumpf überquert haben.

- Lassen Sie den ersten Spieler in der Reihe ein Brett vor sich legen und sich darauf stellen. Das Team würde dann ein weiteres Brett an den ersten Spieler weitergeben, der das neue Brett vor sich ausbreitete (wobei er ständig den Kontakt zum Brett aufrechterhielt) und sich rittlings auf beide Bretter setzte. Der nächste Spieler in der Reihe stellt einen Fuß auf das zweite Brett im Sumpf und teilt sich den Platz mit dem ersten Spieler, bis der erste Spieler seinen Fuß vom ersten Brett nimmt und auf dem zweiten Brett steht. Der erste Spieler nahm weiterhin die Bretter und positionierte sie entlang der Kreuzung (stehend und rittlings auf den Brettern entlang des Weges), während seine Teamkameraden ihre Trittsteinbewegungen nachahmten und das gesamte Team den Sumpf überquerte.
- Wenn es verschiedene Teams gibt, können alle Teams beschließen, Bretter zu teilen und einen geraden Weg zu schaffen, der sich über die gesamte Länge des Sumpfes erstreckt (achten Sie darauf, dass Sie auf den Brettern stehen, sich darauf setzen oder sie berühren). Es gibt nichts in den Regeln, was die gemeinsame Nutzung von Boards zwischen Teams verhindert. Der Lehrer kann die Teams dazu anregen, diese Option in Betracht zu ziehen, indem er entweder die Frage stellt: „Ist das ein Rennen?“ oder mit der Aussage: „Die Welt wäre ein viel besserer Ort, wenn die Menschen lernen würden, ihre Materialien zu teilen.“



## Reflektieren

5 Minuten

Wenn die Aktivität fehlschlägt, nehmen Sie sich ausreichend Zeit, um über die aufgetretenen Herausforderungen und Probleme zu sprechen. Seien Sie darauf vorbereitet, den Spielern Zeit zu geben, etwaige Probleme zu besprechen, insbesondere wenn es während der Aktivität zu Konflikten kam.

Besprechen Sie nach der Aktivität eine der folgenden Fragen:

- *War diese Aktivität einfach oder schwierig? Warum?* (Sie können die Schüler auch bitten, den Schwierigkeitsgrad zu bewerten auf einer Skala von 1-10.)
- *Welche „toxischen“ oder schädlichen Dinge müssen Teams möglicherweise durchstehen, um erfolgreich zu sein?*
- *Gab es in Ihrem Team Konflikte und wie sind Sie damit umgegangen?*
- *Wie gut haben Sie als Team zusammengearbeitet?*
- *Haben Sie beim Spielen gegenseitig Fürsorge und Respekt gezeigt?*
- *Wie können Sie bei der Zusammenarbeit mit anderen in einem Team für Inklusion sorgen?*



## Erweiterungsideen

- Lassen Sie Kinder dieses Spiel ihrer Familie/Freunden beibringen und es zu Hause spielen!



VON CASEL BEZEICHNET  
ALS EMPFOHLENES  
PROGRAMM FÜR SOZIALE  
UND EMOTIONALE  
LERNEN.

Die Zusammenarbeit für akademisches, soziales und emotionales Lernen (CASEL) überprüft seit 2003 evidenzbasierte SEL-Programme. Kindness in the Classroom® entspricht dem SElect-Programm von CASEL und ist im enthalten CASEL-Leitfaden für effektive soziale und emotionale Lernprogramme.

Kindness in the Classroom® erfüllte oder übertraf alle CASEL-Kriterien für hochwertige SEL-Programme. Kindness in the Classroom® erhielt die höchste Auszeichnung von CASEL für hochwertige SEL-Programme.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>