

Spiele: Gewinne als Anreiz? Wenn ja, was?

Beitrag von „Stern*“ vom 6. Januar 2015 18:17

Guten Abend,

Ich habe gerade viele kleine Klassen (5., 6.) und da spielt man ja hin und wieder mal. Morgen überlege ich auch, ob ich nicht mal einen Buchstabierwettbewerb (auf englisch) mache. Das wird an sich sicherlich nett - aber ich frage mich jedes Mal, was ich für einen Anreiz setze. Die Schüler fragen: "Was können wir gewinnen?" Manchmal vergebe ich Hausaufgabengutscheine - aber die dürfen nicht zu viel im Umlauf sein, und schon gar nicht an größere Teams. Süßigkeiten mitbringen macht man vielleicht einmal in der eigenen Klasse am Anfang - aber das kann's auch nicht sein... Hm.

Habt ihr da irgendwelche lustigen Ideen, was Schülern da gefallen könnte? Oder gibt's bei euch einfach keine "Gewinne", sondern man spielt immer nur um die Ehre?

Danke für ein bisschen Input!

Beitrag von „nomegusta“ vom 6. Januar 2015 19:12

Gewinne wie Süßigkeiten habe ich nur in Klassen eingesetzt, in denen ich nicht so oft bin und wo es dann auch etwas Besonderes ist. In meiner Deutschklasse spielen wir auch recht oft, dort wird dann um die Ehre gespielt. Vielleicht könnte es auch ein Anreiz sein, als Gewinner das nächste Spiel (in der folgenden Stunde) bestimmen zu dürfen.

Beitrag von „Th0r5ten“ vom 6. Januar 2015 19:13

[Zitat von Stern*](#)

Oder gibt's bei euch einfach keine "Gewinne", sondern man spielt immer nur um die Ehre?

Meines Erachtens muss das reichen! Wenn eine Klasse ein, zwei Mal im Jahr nach einer UPP mit

Süßigkeiten etc. belohnt wird, ist das OK. Wenn aber regelmäßig um Preise gespielt wird, geht die Motivation im normalen Unterricht u. U. flöten.

Wenn, dann könntest du einen Preis für ein ganzes Halbjahr vergeben. Die Klasse wird in vier Quadranten eingeteilt und jeden Mittwoch wird gespielt. Entweder machen alle Schüler mit oder jeder Quadrant schickt seine(n) Vertreter. Für den ersten Platz gibt es zwei Punkte, für den zweiten Platz einen Punkt ... oder so. Abgerechnet wird aber erst am Ende des Halbjahres. Dann kriegt der erfolgreichste QUadrant seine Belohnung. Im nächsten Halbjahr spielen dann Jungs gegen Mädchen, dann die jüngsten gegen die Ältesten ...

Nur mal so aus dem Ärmel geschüttelt. Aber jede Woche mit Preisen anzurücken, halte ich insgesamt für kontraproduktiv.

Beitrag von „marie74“ vom 6. Januar 2015 20:50

Ich überlege gerade, was ich denn morgen in meinen 5. Klassen in Englisch machen könnte. Danke für den Tipp mit dem Buchstabierwettbewerb. Allerdings vergebe ich auch keine Preise. Ich bin nur Fachlehrer und die Motivation sollte schon intrinsisch sein und nicht extrinsisch über Preise/ Süßigkeiten gesteuert sein.

Beitrag von „Dejana“ vom 6. Januar 2015 21:13

[Zitat von Stern*](#)

Habt ihr da irgendwelche lustigen Ideen, was Schülern da gefallen könnte? Oder gibt's bei euch einfach keine "Gewinne", sondern man spielt immer nur um die Ehre?

Preise gibt's bei mir auch nicht. Meine freuen sich einfach wenn sie gewinnen. Bei individuellen Sachen vergebe ich auch mal nen "Housepoint". Die sammeln unsere Schueler schulweit fuer ihr Haus und an einem Freitag wird dann das Haus mit den meisten Punkten bekannt gegeben. Dafuer bekommen sie aber auch nicht viel mehr als ne Runde Applaus. Allerdings haben meine inzwischen auch gelernt mich nicht nach extra Pausenzeit oder sonst irgendwelchen Belohnungen zu fragen. Ich reagier nicht besonders positiv auf eine "Wir verdienen aber...! Sie muessen aber...!"-Erwartungshaltung. Ich muss mal schon grad gar nix.

Sie bekommen natuerlich Belohnungen, wenn sie sich diese verdient haben. Allerdings erwarten sie diese nicht von Beginn an.

Beitrag von „DeadPoet“ vom 6. Januar 2015 21:33

Wer bei "kleinen" Spielen (z.B. das richtige Wort erraten) als erster die Lösung richtig hat, darf das nächste Rätsel machen ... oder wenn er selbst nichts weiß, jemanden anderen, der gerne eins stellen würde, bestimmen. Preise gibt es nicht.

Beitrag von „bluebutterfly“ vom 22. Januar 2015 21:58

Für Spiele, die einen recht hohen Stellenwert einnehmen (jetzt nicht Stadt/Land/Fluss, sondern z. B. Buchstabierwettbewerb), würde ich vielleicht Urkunden für die Besten oder besondere Leistungen verteilen. Bei häufig wiederkehrenden Spielen könnte man vielleicht auch sowas wie "Eifriger Bergsteiger-Urkunde" (für die größte Verbesserung; ist mir nur spontan in den Sinn gekommen) oder ähnliche weitere einbauen, die auch schwächere Schüler belohnen könnten. Urkunden werden von den 5./6. doch noch recht gern hergezeigt, oder?