

Unsere Schule der Zukunft gemeinsam gestalten - miteinander füreinander!

Handbuch für Lernbegleitende



**Zuhören. Fragen stellen.
Kinder ins Handeln bringen.**

Tagesbegleitung · Methoden · Ampelsystem
Monitoringlisten und Fluraushänge

Name: _____

Gemeinsam Ideen möglich machen

Schön, dass ihr die Kinder bei diesem Hackathon begleitet! Eure Aufgabe ist es, zuzuhören, Bedürfnisse sichtbar zu machen und passende nächste Schritte zu ermöglichen. Dieses Handbuch verbindet die Tagesziele mit Methoden, dem Ampelsystem und den nötigen Listen. Danke, dass ihr den Kindern zutraut, ihre Schule mitzugestalten, und ihnen dort Unterstützung gebt, wo sie sie brauchen.

So findet ihr euch zurecht

- 3** SOS für Lernbegleitende
- 4** Ampelsystem und Check-out mit Mareike
- 5** Materialien, Meilensteine und Druckhinweise
- 6-8** Tagesbegleitung für Dienstag, Mittwoch und Donnerstag
- 9-10** Methoden für Tag 1: verstehen und fokussieren
- 11-12** Methoden für Tag 2: Ideen entwickeln
- 13-14** Methoden für Tag 3: prüfen und weitergeben
- 15-26** Monitoringlisten für sechs Themen- und Untergruppen
- 27-32** Fluraushänge: Teams und Projekte

Zum Start genügen die Seiten 3-8.

Methoden nach Bedarf auswählen. Die Listen im Anhang sind Kopiervorlagen; jede Begleitung braucht nur die Bögen ihrer Gruppe.

Hackathon-SOS für Lernbegleitende

Erst zuhören, dann einen passenden Impuls geben und die Kinder wieder handeln lassen.



Ein Team findet keinen Startpunkt?

Nach einer konkreten Alltagssituation fragen: Was tut euch gut, was fehlt? Ein Wunsch genügt als Start. Tageshilfe 1 oder eine Methode auf Seite 9–10 nutzen.



Ein Kind bestimmt alles oder das Team streitet?

Kurz stoppen und jede Stimme hören. Einwände sammeln, eine kleine gemeinsame Aufgabe vereinbaren und Rollen wechseln. Bei Bedarf persönlich begleiten.



Material oder Geld fehlen?

Vorhandenes, Leihbares und Wiederverwendbares prüfen. Zur Materialausgabe lotsen; „Finanzierung - unser Plan“ liegt auf dem Pult im Themenraum.



Ein Team möchte telefonieren oder hinausgehen?

Den passenden Vorbereitungsbogen gemeinsam prüfen. Fragen, Zuständigkeiten und beim Ausflug Weg und Rückkehr klären. Vor dem Start abstempeln.



Ein iPad oder organisatorische Auskunft wird gebraucht?

Zum Infopoint im Sekretariat verweisen. iPad-Ausleihe und Rückgabe eintragen lassen. Für Uhrzeiten gilt der abgestimmte Kinderzeitplan.



Ein Kind braucht Ruhe oder eine Stärkung?

Ruheinsel und Rückkehr mit dem Kind absprechen. Die Snackbar ist in der Pausenhalle. Eine Pause darf eine Pause sein; Interviews bleiben freiwillig.



Ist der Meilenstein erreicht?

Tagesbogen mit dem Team besprechen: Was könnt ihr zeigen oder erklären? Welche Hilfe braucht ihr für den nächsten Schritt? Dann Freigabe abstempeln.



Was gehört in den Check-out?

Den heutigen Ampelkreis ausmalen. Bei Gelb oder Rot Hürde, nächste Hilfe, Zuständigkeit und Zeitpunkt notieren. Zuerst rote, dann gelbe Teams mit Mareike besprechen.



Das Ergebnis ist noch nicht fertig?

Den vorhandenen Stand zeigen lassen und nächste Schritte vereinbaren. Für das Ideencafé den Projektsteckbrief ausfüllen und kurz üben. Keine Umsetzungszusagen erfinden.

Ampel = Unterstützungsbedarf. Stempel = besprochener nächster Schritt. Beides ist keine Note.

Teams begleiten mit dem Ampelsystem

Schulhackathon • 22.-24. September 2026

Die Ampel zeigt, welche Unterstützung ein Team für seinen nächsten Schritt braucht. Grundlage sind euer Gespräch mit den Kindern, eure Beobachtung und der Projekt- bzw. Laufzettel. Bewertet den Arbeitsstand und den Unterstützungsbedarf des Teams, nicht einzelne Kinder.

Ein Kreis pro Team und Tag

22.09. Herausforderung erkennen

Das Team kann sagen, was es für wen verbessern möchte.

23.09. Idee entwickeln

Eine Lösung wird als Skizze, Modell, Plan oder erste Erprobung sichtbar.

24.09. Idee optimieren und Präsentation vorbereiten

Das Team nutzt Rückmeldungen und klärt, was es zeigen oder erklären will.

So lest ihr die Farben



Grün - das Team kommt gut voran

Ziel und nächster Schritt sind klar; die Kinder können weiterarbeiten.



Gelb - das Team braucht einen gezielten Impuls

Zum Beispiel eine klärende Frage, eine Methode, Material oder einen Kontakt.



Rot - das Team steckt fest und braucht Unterstützung

Zum Beispiel bei einer unklaren Aufgabe oder Schwierigkeiten im Team. Im Check-out gemeinsam eine konkrete Hilfe vereinbaren.

Täglich kurz einschätzen und festhalten

Vor dem Check-out fragt ihr: Wo steht ihr? Was klappt? Was braucht ihr als Nächstes? Malt nur den Kreis des jeweiligen Tages aus. Die anderen Tageskreise bleiben erhalten. Ein leerer Kreis bedeutet: noch nicht eingeschätzt. Notiert bei Gelb oder Rot knapp den Bedarf und einen möglichen nächsten Schritt mit Projekttitel und Kindernamen.

Im Check-out mit Mareike

Aus jeder Themengruppe bringt eine Lernbegleitung die Liste und bei Bedarf die Projektzettel mit. Besprecht zuerst rote und danach gelbe Teams: Was ist die Hürde? Was hilft konkret? Wer übernimmt die Unterstützung und bis wann? Mareike unterstützt bei der Reflexion und der Suche nach passenden Methoden. Prüft beim nächsten Gruppenstart, ob die Hilfe ankommt.

Für Klassen- und Schülerrat sowie Schulredaktion bezieht ihr die Tagesziele auf deren eigene Aufgaben. Die Ampelliste bleibt bei den Lernbegleitenden; für die Themenflure verwendet ihr die separate Aushangliste mit Namen und Projekttiteln.

Ein Weg, passende Hilfen

Die Kinder arbeiten an ihrem Projekt. Die Bögen halten den wichtigen Zwischenstand fest.

Die Projektmappe eines Teams

Seite 2 begrüßt die Kinder und zeigt den Inhalt. Danach folgen SOS (3), Hackathon-Erklärung (4) und Gipfeltour (5). Tag 1 hat Tagesbogen und Interviewhilfe auf 6–7, Tag 2 auf 8–9 und Tag 3 auf 10–11. Seite 12 ist die Projektabschlussdoku: „Unser Projekt auf einen Blick“.

Drei Meilensteine, ein gemeinsamer Weg

Tag 1: Was wollen wir für wen verbessern? Tag 2: Welche begründete Idee können wir zeigen oder ausprobieren? Tag 3: Was haben wir aus Rückmeldungen gemacht und wie geht es weiter? Stichworte, Zeichnungen und diktierbare Antworten sind möglich. Der Stempel bestätigt den besprochenen nächsten Schritt; die Ampel zeigt den Unterstützungsbedarf.

Tageshilfen und weitere Hilfebögen

„Tageshilfen.pdf“ enthält drei Placemat-Seiten: je eine für Tag 1, 2 und 3. Im Themenraum auslegen und bei Bedarf ein passendes Feld wählen lassen. Zusätzlich liegen die Finanzierungs- sowie Telefon- und Ausflugsvorbereitungsbögen separat bereit. Diese Spezialbögen sind nicht Teil dieser Zusammenstellung.

Gespräche und Kontakt nach außen

Kurze freiwillige Gespräche möglichst in den Pausen ermöglichen, bei Bedarf auch nach Absprache in der Arbeitszeit. Telefonate und Ausflüge werden als Team vorbereitet und vor dem Start freigegeben. Externe Hilfe anfragen, ohne Bestellungen, Geld- oder Umsetzungszusagen zu erfinden.

Ideencafé und Weiterarbeit

Am Donnerstag von 15 bis 17 Uhr erklären die Kinder ihren Arbeitsstand und hören den Gästen zu. Die Abschlussdoku entsteht aus allen drei Tagesbögen. Ein Wunschpartner ist noch keine bestätigte Zuständigkeit: Wer fragt was bis wann? Bilder und Texte nur nach den abgestimmten Freigaben veröffentlichen.

Drucken ohne unnötige Doppelungen

Projektmappe: eine passende Themenfassung pro Team, A4. Tageshilfen: A3 quer, je ein Satz pro Themenraum; bei Bedarf auf A4 verkleinern. Handbuch: Seiten 1–14 als Leseteil. Monitoring: Seiten 15–26, A4 quer, nur die eigene Gruppe. Aushänge: Seiten 27–32, A3. Die Uhrzeiten stehen im gültigen Kinderzeitplan.



Tag 1 begleiten



Startpunkt finden, Bedürfnisse verstehen

Beobachtbares Tagesergebnis

Das Team benennt einen Wunsch, ein Anliegen oder eine Schwierigkeit, sagt, für wen das wichtig ist, und formuliert einen bearbeitbaren Startpunkt. Es berücksichtigt mindestens eine andere Sicht oder hält fest, wen es noch fragen muss.

So nutzt ihr die Arbeitszeit

Erste Arbeitsphase: Team finden, Erfahrungen sammeln, Bedarf hinter einer Idee erkunden. Bei „Wir wollen Spielzeug X“ nach dem Nutzen fragen. Pause: kurze freiwillige Perspektivgespräche in der Pause. Zweite Arbeitsphase: Antworten vergleichen und einen gemeinsamen Startpunkt festhalten.

Hilfreich in der Begleitung

Fragt: „Wann brauchst du das? Was wäre dann besser? Für wen noch?“ Lasst unterschiedliche Wünsche nebeneinander stehen. Hilft, einen großen Wunsch auf einen beobachtbaren Ausschnitt zu begrenzen. Bietet Vorlesen und Schreiben nach Diktat an.

Das bremst die Kinder

Kein Problem einreden, keine eigene Lieblingsidee durchsetzen. Nicht schon alles auf Kosten oder Genehmigungen reduzieren. Keine endlose Warum-Kette und kein Interview, bei dem die gewünschte Antwort feststeht.

Ampel und Check-out

Grün: Bedarf, betroffene Kinder und Startpunkt sind verständlich. Gelb: Wunsch ist da, aber Bedarf oder Fokus noch unklar. Rot: Team kommt trotz Impuls nicht ins gemeinsame Arbeiten. Notiert die konkrete Hürde und vereinbart eine Hilfe für den nächsten Start. Unfertige Schrift allein ist kein Rot.

Passende Methoden

Bedürfnis hinter dem Wunsch • Schulalltag entdecken • Perspektiven wechseln • Gemeinsam auswählen • Herausforderung als Satz • Neustart im Team. Nutzt dazu Seiten 9–10 und Tageshilfen, Seite 1.



Tag 2 begleiten



Idee auswählen, entwickeln und Wege klären

Beobachtbares Tagesergebnis

Das Team hat Möglichkeiten oder Varianten verglichen, eine Wahl begründet und seine Idee sichtbar gemacht. Es benennt benötigte Ressourcen und einen nächsten Klärungsschritt. Ein fertiges Modell oder eine externe Zusage ist nicht nötig.

So nutzt ihr die Arbeitszeit

Erste Arbeitsphase: Ideen sammeln, auswählen, skizzieren oder bauen; bei Bedarf Kontakte vorbereiten. Pause: in kurzen Pausengesprächen weitere Lösungsideen oder Hilfe erfragen. Zweite Arbeitsphase: Anregungen einarbeiten und den Zwischenstand sichern. Wer früh Gesprächsbedarf hat, kann nach Absprache schon während der Arbeitszeit fragen.

Hilfreich in der Begleitung

Zunächst mehrere Möglichkeiten zulassen, dann mit dem Bedarf abgleichen. Auch bei einer festen Anschaffungsidee Varianten vergleichen: ausleihen, teilen, gebraucht bekommen, anders nutzen. Fragt: „Was können wir heute schon zeigen oder testen?“

Das bremst die Kinder

Keine Bastelpflicht, kein Schönheitswettbewerb. Keine erfundenen Preise oder Zusagen. Nicht automatisch jede Idee in einen Spendenaufruf verwandeln. Erwachsene begleiten Kontakte; Kinder bereiten Fragen vor und übernehmen passende Gesprächsteile.

Ampel und Check-out

Grün: begründete Idee + sichtbarer Entwurf + nächster Klärungsschritt. Gelb: Auswahl, Entwurf oder benötigte Hilfe noch unklar. Rot: Team steckt fest und braucht direkte Begleitung. Besprecht etwa einen Kontakt, Materialzugang oder eine Methode zum Konkretisieren.

Passende Methoden

Ideenrunde • Varianten und Kriterien • Entwurf in zehn Minuten • Bedarf und Ressourcen • Hilfe anfragen • Teamentscheidung. Siehe Seiten 11-12 und Tageshilfen, Seite 2.



Tag 3 begleiten



Rückmeldungen nutzen und die Weiterarbeit sichern

Beobachtbares Tagesergebnis

Das Team kann zeigen oder erklären, was es entwickelt hat. Es begründet eine Änderung oder ein bewusstes Beibehalten, benennt nächste Aufgaben und füllt einen knappen Steckbrief aus. Offene Fragen bleiben sichtbar.

So nutzt ihr die Arbeitszeit

Erste Arbeitsphase: Entwurf vorstellen, prüfen und verbessern. Rückmeldungen möglichst früh ermöglichen; ergänzende kurze Pausengespräche in der Pause. Zweite Arbeitsphase: letzte Anpassung, nächste Schritte, Steckbrief und Präsentationsvorbereitung. Kein kompletter Neustart kurz vor Schluss. Abschluss nach Kinderzeitplan; Ideencafé 15:00–17:00 Uhr.

Hilfreich in der Begleitung

Fragt: „Welche Rückmeldung hilft eurem Ziel? Was könnt ihr heute noch ändern?“ Ein Modell, Regelentwurf, Test, Ablaufplan oder eine begründete Anfrage kann ein gutes Ergebnis sein. Unterstützt beim Kürzen des Steckbriefs und bei der Aufgabenverteilung für die Präsentation.

Das bremst die Kinder

Kein künstliches Fertigwerden und keine Umsetzungsversprechen. „Förderverein“ oder „Kollegium“ ist noch keine Zuständigkeit. Eine Person muss die Anfrage übernehmen; eine tatsächliche Zusage wird gesondert markiert.

Ampel und Check-out

Grün: Ergebnis verständlich, Rückmeldung verarbeitet, nächster Schritt benannt. Gelb: Erklärung oder Übergabe braucht Hilfe. Rot: Team hat noch keine tragfähige Darstellung oder Anschlussaufgabe. Vereinbart konkret, wer das mit dem Team klärt. Die Ampel ist keine Note für das Produkt; sie zeigt den Unterstützungsbedarf.

Passende Methoden

Kurzer Nutzertest • Rückmeldung sortieren • Kleinsten nächsten Schritt • Aufgaben und Übergabe • Vier Sätze zum Projekt • Präsentationsprobe. Siehe Seiten 13–14 und Tageshilfen, Seite 3.



Methoden für Tag 1



Verstehen und fokussieren • Auswahl 1/2

Bedürfnis hinter dem Wunsch

Wenn sofort eine feste Lösung genannt wird. 5 Minuten • Papier und Stift

1) Wunsch nennen oder zeichnen. 2) Fragen: „Was könntest du damit tun? Wann wäre das wichtig?“ 3) Den Nutzen als Satz festhalten.

„Wir wollen einen Kicker“ kann heißen: gemeinsam spielen, bei Regen etwas tun oder neue Kinder kennenlernen. Erst danach passende Lösungen vergleichen.

Ergebnis: Ein Bedarfssatz, etwa: Wir brauchen mehr gemeinsame Spiele bei Regen.

Schulalltag entdecken

Wenn noch kein Anliegen auftaucht. 5-8 Minuten • leeres Blatt

1) Einen Schultag gedanklich durchgehen. 2) Jede Person nennt einen guten und einen schwierigen Moment. 3) Eine Situation auswählen, die ihr verbessern oder häufiger erleben möchten.

Nicht nur nach Ärger fragen: „Was tut dir gut, wovon möchtest du mehr?“

Ergebnis: Eine konkrete Alltagssituation und ein Wunsch.

Perspektiven wechseln

Wenn nur die eigene Sicht zählt. 5 Minuten • Interviewbogen Tag 1

1) Überlegen, wer die Situation anders erlebt. 2) Zwei Kinder mit verschiedenen Erfahrungen fragen. 3) Gemeinsamkeiten und Unterschiede notieren.

Satzhilfe: „Für uns ist ... wichtig. Andere brauchen vielleicht ...“ Keine vermutete Perspektive als echte Aussage ausgeben.

Ergebnis: Ein weiterer Bedarf oder eine noch zu klärende Frage.



Methoden für Tag 1



Verstehen und fokussieren • Auswahl 2/2

Gemeinsam auswählen

Wenn mehrere Anliegen konkurrieren. 5-7 Minuten • Zettel für jedes Kind

1) Jede Person nennt ein Anliegen. 2) Fragt bei jedem: Wem hilft es? Können wir hier etwas untersuchen oder entwickeln? 3) Ein gemeinsames Anliegen wählen; Einwände vorher hören.

Bei Gleichstand einen kleinen Versuch auswählen. Andere Ideen auf einem Parkplatz sichern.

Ergebnis: Ein begründeter gemeinsamer Startpunkt.

Herausforderung als Satz

Wenn das Thema zu groß bleibt. 3-5 Minuten • Tagesbogen Tag 1

1) Ort oder Situation benennen. 2) Betroffene Kinder nennen. 3) Ergänzen: „Wie können wir ... so verbessern, dass ...?“

Aus „Die Schule soll schöner sein“ wird z. B. „Wie finden Kinder in der Mittagspause einen ruhigen Platz?“

Ergebnis: Ein bearbeitbarer Satz ohne vorgeschriebene Lösung.

Neustart im Team

Wenn Kinder schweigen, streiten oder einer alles bestimmt. 5 Minuten • ruhiger Platz

1) Kurz stoppen und jede Person ausreden lassen. 2) Jede nennt einen Wunsch und eine Stärke. 3) Eine kleine gemeinsame Aufgabe für zehn Minuten vereinbaren; Rollen danach wechseln.

Frage: „Was wäre ein erster Schritt, bei dem alle mitmachen können?“ Bei anhaltendem Konflikt persönlich begleiten.

Ergebnis: Ein vereinbarter nächster Schritt und eine faire Aufgabenverteilung.



Methoden für Tag 2



Ideen entwickeln und Wege finden • Auswahl 1/2

Ideenrunde ohne Bewertung

Wenn nur eine Idee im Raum steht. 6 Minuten • Zettel für jedes Kind

- 1) Zwei Minuten still zeichnen oder notieren. 2) Nacheinander vorstellen; noch nicht bewerten. 3) Ideen kombinieren oder eine zusätzliche Variante finden.

Auch ungewohnte Ideen zuerst verstehen: „Wie könnte das helfen?“

Ergebnis: Mehrere Möglichkeiten oder Varianten.

Varianten und Kriterien

Wenn ein Wunsch schon feststeht. 5-8 Minuten • Papier

- 1) Den Bedarf aus Tag 1 danebenlegen. 2) Zwei Varianten prüfen: Hilft es? Können wir es testen? Was brauchen wir? 3) Eine Variante begründet wählen.

Bei Spielzeug oder Möbeln auch teilen, ausleihen, reparieren oder gebraucht beschaffen prüfen. Die Kinder entscheiden anhand ihres Bedarfs.

Ergebnis: Eine Wahl mit einem verständlichen Grund.

Entwurf in zehn Minuten

Wenn die Idee noch abstrakt ist. 10 Minuten • Papier, Karton oder Alltagsmaterial

- 1) Nur den wichtigsten Teil darstellen. 2) Zeigen, wer was damit macht. 3) Eine andere Person erklären lassen, was sie versteht.

Ein Ablauf lässt sich als drei Bilder zeigen; eine Regel als kurze Szene. Das Modell muss nicht schön oder vollständig sein.

Ergebnis: Ein verständlicher erster Entwurf zum Besprechen.



Methoden für Tag 2



Ideen entwickeln und Wege finden • Auswahl 2/2

Bedarf und Ressourcen

Wenn Geld oder Material fehlt. 8 Minuten • drei Spalten auf Papier

1) Aufschreiben: Was brauchen wir wirklich? 2) Daneben: Was ist schon da, leihbar oder wiederverwendbar? 3) Markieren: Was müssen wir erfragen oder finanzieren?

Mögliche Wege: Möbelhaus nach Ausstellungsstücken fragen, Gärtnerei um Pflanzen oder Zusammenarbeit bitten, Förderverein ansprechen; Basar oder Sponsorenlauf als Plan prüfen. Keine Zusage voraussetzen.

Ergebnis: Eine kurze Bedarfsliste mit einer konkreten Anfrage.

Hilfe anfragen

Wenn unklar ist, wen oder wie man fragt. 8-10 Minuten • Notizzettel; Telefon nur begleitet

1) Passende Stelle wählen: z. B. Verein, Kirche, Kommune, DRK/ASB, Stiftung Lesen oder Förderverein. 2) Drei Sätze üben: Wer sind wir? Was planen wir? Was fragen wir? 3) Antwort und nächsten Schritt festhalten.

„Wir planen ... Könnten Sie uns sagen, ob ...?“ Kontakte über Lernbegleitung bzw. Sekretariat koordinieren. Telefonate und Ausflüge zu dritt vorbereiten und den Vorbereitungsbogen von der Lehrkraft abstempeln lassen. Keine Bestellung oder Geldzusage.

Ergebnis: Anfrageentwurf; nach Kontakt: Antwort, Zuständigkeit und nächster Termin.

Teamentscheidung mit Einwand

Wenn die Auswahl blockiert. 5 Minuten • Ideenzettel

1) Jede Person nennt ihren Favoriten und einen Grund. 2) Jede nennt einen wichtigen Einwand. 3) Idee anpassen oder einen kurzen Vergleichstest vereinbaren.

Keine Abstimmung als Abkürzung über berechnete Bedürfnisse hinweg. Fragt: „Was müsste sich ändern, damit du mitgehen kannst?“

Ergebnis: Eine gemeinsame Wahl oder ein vereinbarter Test.



Methoden für Tag 3



Prüfen, verbessern und übergeben • Auswahl 1/2

Kurzer Nutzertest

Wenn noch niemand den Entwurf geprüft hat. 3-5 Minuten • Entwurf und Interviewbogen Tag 3

1) Idee kurz zeigen. 2) Andere Person erklären oder ausprobieren lassen. 3) Fragen: Was hilft? Was fehlt? Was würdest du ändern?

Nicht verteidigen oder jede Reaktion erklären. Beobachten, wo jemand stockt. Auch Kritik kann das Projekt besser machen.

Ergebnis: Eine konkrete Rückmeldung mit Bezug zum Bedarf.

Rückmeldung sortieren

Wenn viele oder widersprüchliche Tipps vorliegen. 5 Minuten • drei Felder

1) Rückmeldungen sammeln. 2) Sortieren: jetzt ändern / später prüfen / bewusst beibehalten. 3) Einen wichtigen Punkt auswählen und begründen.

Frage: „Welche Rückmeldung hilft unserem ursprünglichen Anliegen am meisten?“ Nicht jede Einzelmeinung muss umgesetzt werden.

Ergebnis: Eine nachvollziehbare Überarbeitung oder begründete Entscheidung.

Kleinster nächster Schritt

Wenn das Vorhaben riesig wirkt. 5 Minuten • Papier

1) Das große Ziel nennen. 2) Fragen: Was können wir mit wenig Aufwand zuerst testen? 3) Eine kleine Erprobung mit Dauer und Beobachtungsfrage planen.

Statt einen ganzen Ruheraum einzurichten: eine vereinbarte Ecke kurz testen und Kinder nach Ruhe und Nutzbarkeit fragen.

Ergebnis: Ein machbarer Test oder ein gezielter Klärungsschritt.



Methoden für Tag 3



Prüfen, verbessern und übergeben • Auswahl 2/2

Aufgaben und Übergabe

Wenn nach dem Hackathon niemand zuständig ist. 8 Minuten • Tagesbogen Tag 3

- 1) Zwei nächste Aufgaben formulieren. 2) Für jede festhalten: Wer fragt oder tut was bis wann?
- 3) Gewünschte Unterstützung und bestätigte Zusage trennen.

„Der Förderverein macht das“ ersetzen durch: „Wir fragen mit Frau/Herrn ... bis ... beim Förderverein nach.“ Offene Entscheidung sichtbar lassen.

Ergebnis: Ein überprüfbarer Anschlussplan ohne erfundene Zuständigkeit.

Vier Sätze zum Projekt

Wenn der Steckbrief zu lang wird. 8 Minuten • alle Tagesbögen und Steckbrief

- 1) Je einen Satz zu Startpunkt, Idee mit Grund und Arbeitsstand auswählen. 2) Einen Satz zum nächsten Schritt ergänzen. 3) Vorlesen: Versteht es jemand, der nicht dabei war?

Die Tagesbögen liefern die Inhalte. Nicht alles abschreiben. Der Projekttitel reicht für den öffentlichen Steckbrief.

Ergebnis: Ein kurzer lesbarer Projektsteckbrief.

Präsentationsprobe

Wenn die Kinder nicht wissen, was sie erzählen sollen. 5 Minuten • Ergebnis oder Modell

- 1) Im Team erklären: Das war uns wichtig. Das haben wir entwickelt. Das brauchen wir als Nächstes. 2) Ein anderes Team hört zu und stellt eine Frage. 3) Rollen verteilen; nochmals kurz üben.

Zeigen, sprechen und Fragen beantworten sind gleichwertige Aufgaben. Ein Kind darf mit Stichwortkarte oder Unterstützung sprechen.

Ergebnis: Eine kurze gemeinsame Vorstellung und eine passende Frage an Gäste.