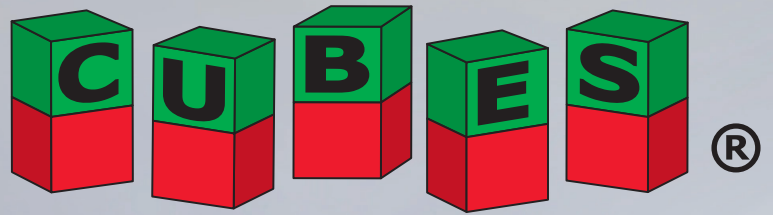


# CLASSROOM



für Gruppenarbeit Erarbeitungsphase (pair)

er\*in

ächtsleiter\*in

ächter\*in & Bindeglied

aterialverantwortliche\*r

esentator\*in

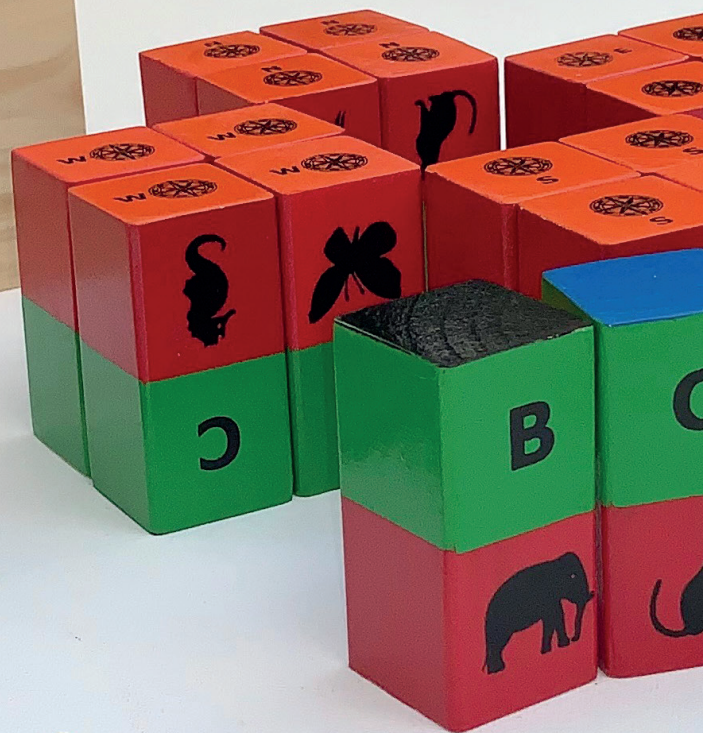
egelbeobachter\*in

llustratorin\*in/Designer\*in

Lob\*in

R

[classroomcubes.com](http://classroomcubes.com)



**Kooperatives Lernen einfach organisiert**



## Herausgeber

classroomcubes GmbH, Weiherstrasse 17, 4800 Zofingen

[www.classroomcubes.com](http://www.classroomcubes.com)

[www.classroomcubes.ch](http://www.classroomcubes.ch)

**Autoren:** Brendan Schumacher, Sekundarlehrer  
Cindy Schenk, HR-Leiterin, Coach

**Geleitwort:** Dr. Anton Strittmatter

**Grafik:** [emgrafik.ch](http://emgrafik.ch)

1. Auflage            Oktober 2019 (Ausgabe Schweiz)

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander verwendet werden.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.  
Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung der Autoren.

## Inhalt der Cubesbox

- 32 Cubes
- Begleitlehrmittel CLASSROOMCUBES
  - Detaillierte Erläuterungen
  - Anleitungen für die einfache Bildung verschiedenster Gruppen
  - Kopiervorlagen für Rollenzuweisungen
  - Kopiervorlagen für Selbst- und Fremdfedbacks
  - Spielanleitung für das Cubes-Bingo,  
inkl. Kopiervorlagen für Spielleitung und Mitspielende
- Würfel für das Cubes-Bingo
- Klammern in vier verschiedenen Farben (gelb, blau, weiss, schwarz)



## Geleitwort von Dr. Anton Strittmatter

### Darauf habe ich 30 Jahre gewartet!

Es gibt Erfindungen und Erfindungen. Klar nützliche (wie der Sparschäler), bedingt nützliche (wie die meisten) und ziemlich unnütze (wie der Anti-Zombies-Flammenwerfer von Elon Musk). Vor mir liegt eine Holzkiste mit der Aufschrift „CLASSROOMCUBES“. Drin ein Satz farbiger Holzklötze, ein paar farbige Klammern, zwei Würfel und ein Booklet. Mein Urteil nach über vierzig Jahren Unterrichtstätigkeit: Unbedingt nützlich! Darauf hatte ich die ganze Zeit gewartet!

Es begann 1971 mit „bedingt nützlich“. Damals erfand der sehr schulbezogen arbeitende Sozialpsychologe Elliot Aronson in Austin/Texas die „Jigsaw-Method“, zu Deutsch „Gruppenpuzzle“. Die Idee war und ist bestechend: Durch die Lehrperson sorgfältig vorbereitetes selbständiges und kooperatives Lernen in sehr heterogenen Klassen. Und zwar so, dass ausnahmslos alle (!) Schülerinnen und Schüler in hohem Masse Sachkompetenz in jeweiligen Themen bzw. zum jeweiligen Lernziel erwerben, gleichzeitig ihr Können als Lernende und Lehrende festigen und nebenher Kompetenzen des Wissenserwerbs und der Zusammenarbeit / Kommunikation entwickeln. Das entspricht übrigens ganz den Anliegen unseres Lehrplan 21.

Der Haken: Die Gruppenbildung und dann die Anlage mit zwei oder drei Runden in wechselnder Zusammensetzung war einigermaßen kompliziert, verlangte in der Vorbereitung viel Planung und für die Durchführung aufwändige Visualisierungen in Form von Verlaufsgrafiken und farbigen Zettelchen für die Klasse. Und jeweils passende Kontroll- und Auswertungsunterlagen. Trotz überzeugender Idee hinderte mich das zu oft am Einsatz der Methode. Mit schlechtem Gewissen, weil die Wirksamkeit (Effektivität) zwar garantiert schien, aber die Ökonomie (Effizienz) beim herrschenden Stoff- und Zeitdruck dem Unterfangen entgegenstand.

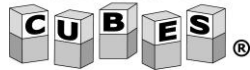
Das war mein Stand, als mir Brendan Schuhmacher und Cindy Schenk vor einiger Zeit eine Vorfassung von CLASSROOMCUBES zeigten. Ich dachte, mich alten Didaktiker könne nichts mehr aus den Socken hauen; schliesslich hatte ich schon für mein Doktoratsexamen in Pädagogik den Schwerpunkt Geschichte der Lehr- und Lernmittel gewählt und in den folgenden Jahrzehnten ein Dutzend innovativer Hilfsmittel von den Cuisenaire-Stäbchen über die LÜK-Kontrolltools bis zu den diversen Gruppenbildungskarten-Sets und den computerunterstützten Programmen absolviert. Die CLASSROOMCUBES aber haben mich sofort elektrisiert. Denn alle über Jahrzehnte gewachsenen Bedenken im Zusammenhang mit Gruppenarbeiten werden hier gegenstandslos. Ich habe sehr kritisch gedanklich alle (?) möglichen Einsatzvarianten und Fälle durchgegangen und komme zum Urteil, dass CLASSROOMCUBES zu einem vorbehaltlos nützlichem Instrument geraten ist. Ich wünsche allen Lehrerinnen und Lehrern aller Stufen eine erfolgreiche und tief befriedigende Arbeit damit. Die Lernenden selbst werden das ohnehin so erleben.

Anton Strittmatter

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort.....</b>	<b>3</b>
<b>Kurzübersicht der Anwendungen.....</b>	<b>6</b>
<b>Kurzübersicht Gruppenbildung Zufallsgruppen.....</b>	<b>7</b>
<b>Kurzübersicht Gruppenbildung gesteuert.....</b>	<b>8</b>
<b>1. Einsatz der CLASSROOMCUBES .....</b>	<b>11</b>
1.1 Ampelfunktion .....	11
1.2 Bildung von Zufallsgruppen .....	12
1.3 Bildung von Kompetenzgruppen .....	12
1.4 Rollenzuweisung .....	12
1.5 Gruppenwettbewerb .....	12
1.6 Feedback .....	13
1.7 Projektarbeit.....	13
1.8 Cubes-Bingo .....	13
1.9 Cubes - Tipps für Lehrpersonen.....	13
1.10 Cubes - Regeln für Schüler*innen.....	14
<b>2. Zufallsgruppen-Bildung .....</b>	<b>15</b>
2.1 Bildung von Gruppen für Kinder ohne Lesekompetenz .....	16
2.2 Bildung von 2er Gruppen oder 2 Gruppen.....	17
2.3 Bildung von 3er Gruppen oder 3 Gruppen.....	19
2.4 Bildung von 4er Gruppen oder 4 Gruppen.....	21
2.5 Bildung von 5er Gruppen oder 5 Gruppen.....	23
2.6 Bildung von 6er Gruppen oder 6 Gruppen.....	25
<b>3. Gesteuerte Gruppenbildung.....</b>	<b>27</b>
3.1 Bildung von Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz .....	29
3.2 Bildung von 2 Kompetenzstufen .....	33
3.3 Bildung von 3 Kompetenzstufen .....	34
3.4 Bildung von 4 Kompetenzstufen .....	35
3.5 Bildung von 5 Kompetenzstufen .....	36
3.6 Bildung von 6 Kompetenzstufen .....	37
3.7 Variante Gruppenpuzzle .....	38
3.8 Grundsätzliche Überlegungen zur Bildung von Kompetenzstufen .....	39
<b>4. Rollenvergabe .....</b>	<b>41</b>
<b>5. Gruppenwettbewerb: Anleitung und Regeln .....</b>	<b>42</b>
<b>6. Feedback-Unterlagen .....</b>	<b>43</b>
6.1 Feedback Gruppenarbeit (von der Gruppe auszufüllen) .....	44
6.2 Feedback Gruppenarbeit Selbstbeurteilung .....	45
6.3 Gruppenarbeit Erarbeitungsphase Selbstbeurteilung .....	46
6.4 Gruppenarbeit Austausch-Phase Selbstbeurteilung .....	47

## CLASSROOM



6.5	Gruppenarbeit Präsentation Individual Feedback .....	48
6.6	Selbstfeedback .....	49
6.7	Gruppenarbeit-Präsentation Selbst-Feedback .....	50
<b>7.</b>	<b>Spiel mit den Cubes: CUBES-BINGO.....</b>	<b>51</b>
7.1	Schlüssel für das Bingo .....	52
7.2	Bingo Kopiervorlage für Spieler*innen.....	53
<b>8.</b>	<b>Über uns.....</b>	<b>54</b>
<b>9.</b>	<b>Nachhaltigkeit .....</b>	<b>55</b>
	Papiervermeidender Einsatz der Classroomcubes.....	55
	Holz aus nachhaltigem Anbau .....	55
	Jeder Einkauf pflanzt einen Baum .....	55
<b>10.</b>	<b>Kopiervorlagen .....</b>	<b>56</b>
10.1	Cubes-Liste für Zufallsgruppen.....	56
10.2	Cubes-Liste für Zufallsgruppen: 3-er / 3 Gruppen.....	57
10.3	Cubesliste „Tiersymbole“ für 3 oder 6 Kompetenzstufen .....	58
10.4	Cubes-Liste Gesteuerte Zuweisung über Farben .....	59
10.5	Cubes-Liste für 2 Kompetenzstufen: .....	60
10.6	Cubes-Liste für 3 Kompetenzstufen .....	61
10.7	Cubes-Liste für 4 Kompetenzstufen .....	62
10.8	Cubes-Liste für 5 Kompetenzstufen .....	63
10.9	Cubes-Liste für 6 Kompetenzstufen .....	64
10.10	Rollenliste für Gruppenarbeit Erarbeitungsphase .....	65
10.11	Rollenliste für Gruppenarbeit Austauschphase.....	66
10.12	Rollenliste Gruppenwettbewerb .....	67

**Kurzübersicht der Anwendungen**

<u>Anwendungsmöglichkeiten</u>	<u>Bemerkungen</u>	<b>Feedbacks, Selbst- und Fremdevaluation, Lerncoaching, Festhalten des individuellen Lernfortschritts, Portfolioarbeit</b>
<p><u><b>Ampelfunktion</b></u></p>          <p><u><b>Bildung von Zufallsgruppen</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zufallsgruppen mit Rollenzuweisung: (think, pair)</b></li>   <li>• <b>Gruppenarbeit Austausch (share)</b></li>   <li>• <b>Résumérunde</b></li>   <li>• <b>Gruppenwettbewerb</b></li> </ul>   <p><u><b>Gesteuerte Gruppenildung</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nach Kompetenzstufen</b></li>   <li>- <b>Gesteuerte Zusammensetzung von Lerngruppen</b></li>   <li>- <b>Gezielte Vergabe von Teil-Aufträgen</b></li>   <li>- <b>Gesteuerte Rollenzuweisung</b></li> </ul>   <p><u><b>Cubes-Bingo</b></u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- grüne Cubehälfte oben: alles klar. Rote Cubehälfte oben: brauche Hilfe. Cube liegt: gelegentliche Hilfestellung</li> <li>- bei Frontalunterricht, individuellem Lernen und Gruppenarbeit anwendbar</li>   <li>- 2-er bis 6-er Gruppen oder 2 bis 6 Gruppen</li> <li>- Erarbeitungs- und Austauschgruppen</li>   <li><b>Erarbeitungsgruppe</b></li> <li>- Farben gleich Rollen: Rollen zuweisen mit Hilfe der Rollenübersicht und den gleichfarbigen Klammern</li> <li>- Rollen ganz einfach tauschen durch Verschieben der Klammern</li>   <li><b>Austausch- / Expertengruppe</b></li> <li>- Gemäss Anweisung</li>   <li>- Erkenntnisse bündeln, sichern</li>   <li>- Spielerische Festigung mittels Fragen gemäss Anleitung</li> <li>- Rollen zuweisen</li> <li>- Mit Vorlagen</li>   <li>- Zuweisung von Schüler*innen in Kompetenzstufen</li> <li>- Schaffung von homogenen und/oder heterogenen Gruppen</li>   <li><b>Gruppenzusammensetzung bestimmen</b></li>   <li><b>Projektarbeit</b></li> <li>- Teil-Aufträge mit Hilfe der Farben zuweisen</li> <li><b>Lerncoaching:</b>  <b>Stärken stärken oder Defizite aufarbeiten</b></li>   <li><b>Spielerische Auflockerung</b></li> <li>- Mit Würfeln/ Vorlagen</li> </ul>	

## Kurzübersicht Gruppenbildung Zufallsgruppen

Wie viele Gruppen?		Wie grosse Gruppen?	
<b>2 Gruppen</b>	<b>Zahlen:</b> Gerade/ ungerade Zahlen zusammen	<b>Zahlen</b>	<b>6er Gruppen</b>
<b>3 Gruppen</b>	<b>Würfel</b> Viererreihe entfernen Alle Einer Alle Zweier Alle Dreier zusammen	<b>Zahlen</b> 1-2, 3+4, 5+6, etc.	<b>5er Gruppen</b>
<b>4 Gruppen</b>	<b>Himmels- richtungen</b> Norden Osten (East) Süden Westen <b>Variante:</b> Siehe 3.4	<b>Zahlen</b> Vierer Reihe entfernen 1+2+3, 5+6+7, 9+10+11, 13,14,15, 17,18,19, 21,22,23, 25,26,27	<b>4er Gruppen</b>
<b>5 Gruppen</b>	<b>Buchstaben</b> Alle A Alle B Alle C Alle D Alle F	<b>Zahlen</b> 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20, 21-24, 25-28	<b>3er Gruppen</b>
<b>6 Gruppen</b>	<b>Tiersymbole</b> Alle Elefanten Alle Katzen usw.	<b>Zahlen</b> 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 25-30	<b>2er Gruppen</b>
		<b>Zahlen</b> 1-6, 7-12, 13-18, 19-24, 25-30	<b>Rollen:</b> Alle Rollen vorhanden, zum Teil doppelt • Weiss • Gelb • Blau • Schwarz
		<b>Zahlen</b> 1-6, 7-12, 13-18, 19-24, 25-30	<b>Rollen:</b> Alle Rollen vorhanden, zum Teil doppelt • Weiss • Gelb • Blau • Schwarz
		<b>Zahlen</b> 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20, 21-24, 25-28	<b>Rollen:</b> Alle Rollen vorhanden • Weiss • Gelb • Blau • Schwarz Würfel- symbole 1-4 vorhanden
		<b>Zahlen</b> Vierer Reihe entfernen 1+2+3, 5+6+7, 9+10+11, 13,14,15, 17,18,19, 21,22,23, 25,26,27	<b>Rollen:</b> • Weiss • Gelb • Blau Bis 24 Teil- nehmende (24er Version: bis 19 Teilnehmend e) Würfel- symbole 1-3 vorhanden
		<b>Zahlen</b> 1+2, 3+4, 5+6, etc.	<b>Rollen:</b> Rollen- verteilung • Gerade/ ungerade 4 Themen: 1 Partner hat weiss + blau, der andere gelb + schwarz
		<b>Zahlen</b> 1-2, 3+4, 5+6, etc.	<b>Rollen:</b> Rollen- verteilung • Gerade/ ungerade 4 Themen: 1 Partner hat weiss + blau, der andere gelb + schwarz

## Kurzübersicht Gruppenbildung gesteuert

Nach Rollen/

Nach  
spezifischen  
Aufträgen

<p><b>2 Stufen</b></p> <p><b>- Zahlen:</b></p> <p>Gerade/ ungerade Cubes</p> <p><b>- Farben:</b></p> <p>Helle/ dunkle Cubes</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Kompetenz- gleich: gleichartige Cubes zusammen</p> <p>Kompetenz- übergreifend:</p>	<p><b>3 Stufen</b></p> <p><b>Tiersymbole</b></p> <p>Wassertiere: Seepferde und Delfine</p> <p><b>Landtiere:</b> Katzen und Elefanten</p> <p><b>Lufttiere:</b> Schmetterlinge und Papageien</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Alle blauen / alle weissen / alle gelben Cubes zusammen</p> <p>In jeder Gruppe ist mindestens jemand aus den anderen Kompetenz- stufen vorhanden und kann präsentieren</p>	<p><b>3 Stufen</b></p> <p><b>Farben</b></p> <p>weisse/ gelbe/ blaue Cubes</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>ab 12 SuS: 4 Himmels- richtungen vorhanden;</p> <p>Alle Einer-, alle Zweier-, alle Dreier-, alle Vierer- Augenzahlen gruppieren sich im N/ E/ S/ W</p> <p>Die Expert*innen übernehmen bei ihren Stammgruppen- resultat die Präsentation</p> <p>Rotation im Uhrzeigersinn</p>	<p><b>4 Stufen</b></p> <p><b>Farben</b></p> <p>Alle weissen, alle blauen, alle schwarzen und alle gelben Cubes</p> <p>Prinzip: „von hell nach dunkel aufsteigend“: Stufe 1= weiss Stufe 2= gelb Stufe 3= blau Stufe 4= schwarz</p> <p>Unterteilung in Kleingruppen möglich</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Untergruppen der gleichen Kompetenzstufe tauschen sich aus.</p> <p>Kompetenz- übergreifend: Ab 4 SuS/ Gruppe: Gruppenpuzzle</p>	<p><b>4 Stufen</b></p> <p><b>Himmels- richtungen</b></p> <p>Alle Nord, alle Ost (E), alle Süd und alle West</p> <p>Unterteilung in Kleingruppen möglich</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Kompetenz- übergreifend: Ab 4 SuS/ Gruppe /16 SuS):</p> <p>Alle 4 Farben vorhanden Gruppenpuzzle möglich.</p> <p>Alle 4 Würfel- symbole (1-4) vorhanden.</p> <p>Präsentation der Resultate nacheinander oder im Rotations- verfahren</p>	<p><b>5 Stufen</b></p> <p><b>Buchstaben A, B, C, D E</b></p> <p>Alle A, alle B, alle C, alle D und alle E zusammen</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Präsentation nacheinander oder</p> <p>Rotations- prinzip nach der 5-er Reihe der Cubes (ab 25 SuS): 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30.</p> <p>Es entstehen 5 Gruppen; Rotation von Resultat zu Resultat im Uhrzeigersinn. In jeder Gruppe ist 1 Expert*in aus der Stammgruppe</p>	<p><b>6 Stufen: Bildung</b></p> <p><b>Tiersymbole</b></p> <p>Seepferd Delfin Katze Elefant Schmetterling Papagei</p> <p>Prinzip: „Vom Wasser über das Land in die Luft und von leicht nach schwer“ Stufe 1= Seepferd Stufe 2= Delfin Stufe 3= Katze Stufe 4= Elefant Stufe 5= Schmetter- ling Stufe 6= Papagei</p> <p>Ab 18 SuS: Bildung von sechs 3-er Gruppen möglich mit 3 Rollen ohne schwarze Cubes.</p> <p>Ab 24 SuS: 4-er Gruppen; alle Rollen vorhanden</p>	<p><b>6 Stufen: Austausch</b></p> <p><b>Varianten</b></p> <p>Kompetenznah: Alle Wassertiere (Seepferde und Delfine), alle Landtiere (Elefanten und Katzen), alle Lufttiere (Schmetterlinge und Papageien) zusammen.</p> <p>Kompetenz- übergreifend: Ab 24 SuS/ Gruppengrösse 4: Alle 4 Farben vorhanden. Gruppenpuzzle möglich.</p> <p>-Nach Farben zusammen: es entstehen 4 Gruppen mit jeweils mind. 1 Präsentator*in</p>	<p><b>Rollen/ Teilthemen</b></p> <p><b>Farben</b></p> <p><b>Zuweisung bestimmter Rollen oder Aufträge</b></p> <p>Die LP bestimmt, welche SuS welche Farbe ziehen müssen.</p> <p>Die SuS ziehen ihre Farbe und begeben sich in den N, E, S resp. W. Es entstehen 4 Gruppen mit jeweils 4 unterschiedlichen Rollen oder (Teil)-Aufträgen.</p> <p><b>Austausch:</b></p> <p>Gruppenpuzzle oder mit Hilfe der Würfelsymbole 1-4 im Rotations- verfahren</p>
--	---	--	--	--	--	---	---	--



## **CLASSROOMCUBES – ein didaktisches Tool für die Praxis**

### **Kooperatives Lernen einfach organisiert**

Die CLASSROOMCUBES erleichtern Lehrpersonen die Organisation von Unterricht. Spielerisch einfach lassen sich Gruppen bilden, Rollen zuweisen, Projektarbeiten und Austauschrunden organisieren. Die Aktivität der Schüler\*innen wird gesteigert. Die Lehrperson erhält Raum für lernbegleitende Unterstützung, für gezielte Beobachtungen und Rückmeldungen. Die Bildung von Zufallsgruppen oder von Gruppen unterschiedlicher Kompetenzstufen, leistungshomogener oder leistungsheterogener Gruppen- alles ist möglich. Auch die gesteuerte Zuweisung von Schüler\*innen in bestimmte Leistungsstufen ist einfach umzusetzen.



Der kompetenzorientierte Unterricht wird effizient, fair und ausgewogen begleitet. Lernen wird sichtbar gemacht und das schülerzentrierte Arbeiten gefördert. Die Schüler\*innen beschreiben und dokumentieren mit Hilfe von Feedbackinstrumenten ihren individuellen Lernprozess. Die CLASSROOMCUBES sind ein ideales Tool zur praktischen Umsetzung des Lehrplans 21. Dabei sind sie inhaltsfrei und wertneutral.

Die Cubes sind in jeder (!) Altersstufe einsetzbar - durch die Verwendung von Tiersymbolen und Farben sogar ohne Kenntnisse der Schrift.

Kontrapunkt zur Digitalisierung und Individualisierung und fördern spielerisch und strukturiert das Erlebnis einer Teamleistung. Dabei wird der individuelle Fortschritt gezielt beobachtet und gefördert.

Die Cubes unterstützen in fortgeschrittenen Lernsituationen komplexe Erarbeitungs- und Austauschphasen und fördern die Entwicklung der Kompetenzen durch Selbst- und Fremdevaluationsanlässe. Didaktische Massnahmen können die gesteuerte Zuweisung von Schüler\*innen in Kompetenzstufen und in homogene oder heterogene Gruppen beinhalten. Auch können bestimmte Rollen zugewiesen werden um Stärken zu stärken oder um Defizite zu reduzieren.

Der Unterricht mit den CLASSROOMCUBES ist zielorientiert und Resultate werden gesteuert ausgetauscht. Die Vorgehens- und Arbeitsweise sowie die Prozesse und deren Produkte werden durch eine bewusste Feedbackkultur begleitet und optimiert, wodurch das Verständnis für die Erreichung von Kompetenzen bei den Schüler\*innen unterstützt wird.

## **Rückmeldungen der Schüler\*innen**

*«Ich finde die Cubes eine tolle Idee, da es jeden zum Arbeiten bringt und jeder einen Teil der Arbeit vervollständigen muss und nicht einfach dort sitzen muss.»*

*«Ich finde die Cubes sehr gut. Man kann gezielt an etwas arbeiten. Die Arbeitsaufträge sind gut eingeteilt.»*

*«Man kann sehr schnell Gruppen bilden.»*

*«Das Spiel mit den Cubes gefällt mir mega gut und ich würde es öfters spielen.»*

*«Ich finde die Cubes sehr gut, da die Arbeit gut strukturiert ist.»*

*«Es macht Spass mit den Cubes zu arbeiten, weil jemand aus der Gruppe vielleicht mehr weiss als man selbst.»*

*«Mit den Cubes zu arbeiten ist sehr toll und spassig und bringt auch sehr viel.»*

*«Man versteht das Thema besser.»*

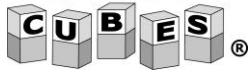
*«Bingo am Schluss vom Unterricht macht mir riesigen Spass.»*

## **QR-Code zu Erklärungsvideos auf unserem YouTube-Kanal**

**«CLASSROOMCUBES»:**



## CLASSROOM



### 1. Einsatz der CLASSROOMCUBES

Die Hauptfunktion der CLASSROOMCUBES besteht darin, **Gruppeneinteilung**, **Rollenzuweisung** und **Kompetenzaufbau** zu erleichtern. Die Kiste beinhaltet 32 Cubes, durchnummeriert von 1 bis 32. Sie sind einsetzbar bis zu einer Klassengröße von 32 Schüler\*innen.

Die Lehrperson wählt zunächst die Form der Gruppenbildung. Die Kriterien sind entweder die Anzahl von Gruppen, welche gebildet werden sollen oder die Anzahl der Teilnehmenden in einer Gruppe.

#### Konfektionieren der Cubes

Bevor die Schüler\*innen einen Cube nehmen, werden die Cubes konfektioniert. Es werden so viele Cubes bereit gestellt wie Schüler\*innen berücksichtigt werden sollen. Wichtig ist, dass alle Cubes in aufsteigender Reihe vorhanden sind.

#### Beispiel:

Eine Klasse besteht aus 18 Schüler\*innen. Es sollen 4 Gruppen gebildet werden. Die Cubes mit den Nummern 1-18 werden liegend in das vordere Fach der Cubesbox positioniert, und zwar so, dass keine Symbole sichtbar sind. Nach der Ziehung der Cubes begeben sich die Schüler\*innen in den Norden, in den Osten, in den Süden oder in den Westen, so wie es der Kompass auf dem Cube anzeigt. Anschließend können Rollen zugewiesen werden; in den Gruppen sind jeweils alle 4 Farben hierfür vorhanden.



1 – 18 im vorderen Fach konfektionieren



Cubes umdrehen, damit keine Symbole sichtbar sind

#### 1.1 Ampelfunktion

Durch die „Ampelfunktion“ machen die Lernenden sich und den Lehrpersonen bewusst, wo sie im Lernprozess stehen. Jeder Classroomcube hat die gleichen zwei Hauptfarben: grün und rot. **Diese Ampelfunktion ist bei der Einzel- Partner- und Gruppenarbeit einsetzbar:** Zeigt der grüne Bereich nach oben, bedeutet dies, der/die Schüler\*in versteht den Arbeitsauftrag, zeigt der rote Bereich nach oben, braucht der/die Schüler\*in Unterstützung. Liegt der Cube, bestehen noch Unklarheiten.



Alles klar bei mir

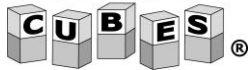


Ich brauche Hilfe



Ich könnte etwas Unterstützung brauchen

## CLASSROOM



Bei der Partner- und Gruppenarbeit kann die Ampelfunktion innerhalb der Gruppe verwendet werden. Zeigen einzelne Schüler\*innen mit ihrem Cube rot an, ist die Gruppe gefordert, zu helfen, bis die Ampel wieder auf grün zeigt. Bei Partner- und Gruppenarbeiten wird die Lehrperson in der Regel erst dann aktiv, wenn alle Teilnehmenden auf „rot“ stehen.

### 1.2 Bildung von Zufallsgruppen

Mit den CLASSROOMCUBES können ganz einfach Gruppen gebildet werden. Die Lehrperson entscheidet, wie die Gruppen gebildet werden. Zentrale Entscheidung: Wie gross sollen die Gruppen sein oder wie viele Gruppen will ich machen? Also: Will ich als Lehrperson 4er Gruppen oder 4 Gruppen bilden? **Dazu verhelfen die detaillierten Handlungsanweisungen im Kapitel 2.**

Die Cubes ermöglichen einen kreativen Umgang, die Lehrperson gestaltet und definiert bei Bedarf eigene Umsetzungsmöglichkeiten. Die Gruppen können arbeitsgleich oder arbeitsteilig vorgehen.

In einer ersten Phase werden **Erarbeitungsgruppen** formiert. Nach der Erarbeitungsphase werden die Schüler\*innen zu Expert\*innen ihrer Gruppe und können das erworbene Wissen in **Austauschrunden** weitervermitteln. Die Cubes übernehmen die Organisation. → **Kapitel 2**

### 1.3 Bildung von Kompetenzgruppen

Der Kompetenzaufbau spielt im Lehrplan 21 eine zentrale Rolle. Die CLASSROOMCUBES unterstützen das Wissen, Können, Wollen durch eine variable Wahl von Kompetenzstufen. Die Schüler\*innen werden angeleitet, ihr eigenes Lernen bewusst zu erleben (Feedback-Kultur). Das verantwortungsvolle Handeln kann strukturiert aufgebaut und angewendet werden. → **Kapitel 3**

Kompetent sein bedeutet: „Wissen und anwendbare Fertigkeiten zu erwerben und sich sowohl soziale, personale wie methodische Kompetenzen anzueignen, die helfen, das Leben erfolgreich zu bewältigen.“ (Pädagogische Hochschule, Zürich)

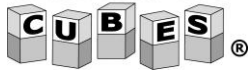
### 1.4 Rollenzuweisung

Die CLASSROOMCUBES sind so konzipiert, dass in jeder Gruppe diverse Rollen zugewiesen werden können. Die Cubes sind auf der oberen Seite mit vier verschiedenen Farben bemalt: blau, gelb, weiss, schwarz. Jeder Farbe kann eine Rolle zugewiesen werden. Eine Kopiervorlage mit Rollenvorschlägen steht zur Verfügung, eigene Rollen können ergänzt werden. Mehr zum Thema Rollen → **Kapitel 4**

### 1.5 Gruppenwettbewerb

Im Gruppenwettbewerb wird das Gelernte spielerisch gefestigt. Die Schüler\*innen lernen durch klare Rollenvorgaben sich an Spiel-Regeln zu halten. Vertiefungen im → **Kapitel 5**

## CLASSROOM



### 1.6 Feedback

Dem Lehrplan 21 liegt ein Bildungs- Lern- und Unterrichtsverständnis zu Grunde, welches auf die Erreichung von Kompetenzziele ausgelegt ist. Die Feedbackkultur soll das Erreichen dieser Kompetenzziele begleiten. Sie ist Teil des formativen Beurteilungsprozesses und unterstützt die Lernenden förderorientiert. Die Lehrperson trägt die Verantwortung für die schulische Bildung. Sie leitet den Kompetenzerwerb mit Hilfe von fachlichen, fachdidaktischen und diagnostischen Fähigkeiten und berücksichtigt bei der Beurteilung die Qualität von Lernprozessen und Lernstrategien.

Die CLASSROOMCUBES und die begleitenden Unterlagen unterstützen eine breit angelegte Feedbackkultur, um den individuellen Lernprozess auf fachlicher und überfachlicher Ebene zu analysieren und zu optimieren. Das Verständnis für die Kompetenzen und deren Erwerb kann durch diese Transparenz und den Vergleich von Selbst- und Fremdfeedbacks geschult werden. Die positive Wirkung von Feedbacks bedingt eine ermutigende Grundeinstellung in einem unterstützenden Lernrahmen. → **Kapitel 6**

### 1.7 Projektarbeit

Bei Projektarbeiten- arbeitsgleich oder arbeitsteilig- werden ebenfalls Gruppen gebildet. Die Lehrperson kann das Thema auf mehrere Unterthemen aufteilen und mit Hilfe der Farben diese Unterthemen zuweisen. So können innerhalb der Gruppenarbeit Einzelarbeitsphasen vorgesehen werden. Es ist auch möglich, mit Hilfe der Farben innerhalb der Projektarbeitsgruppe Paare oder Kleingruppen zu bilden. So können sich hell-dunkel (schwarz/weiss) zusammentun und bunt (gelb/blau). Besonders einfach lässt sich auch ein Gruppenpuzzle organisieren. → **Kapitel 3.7.**

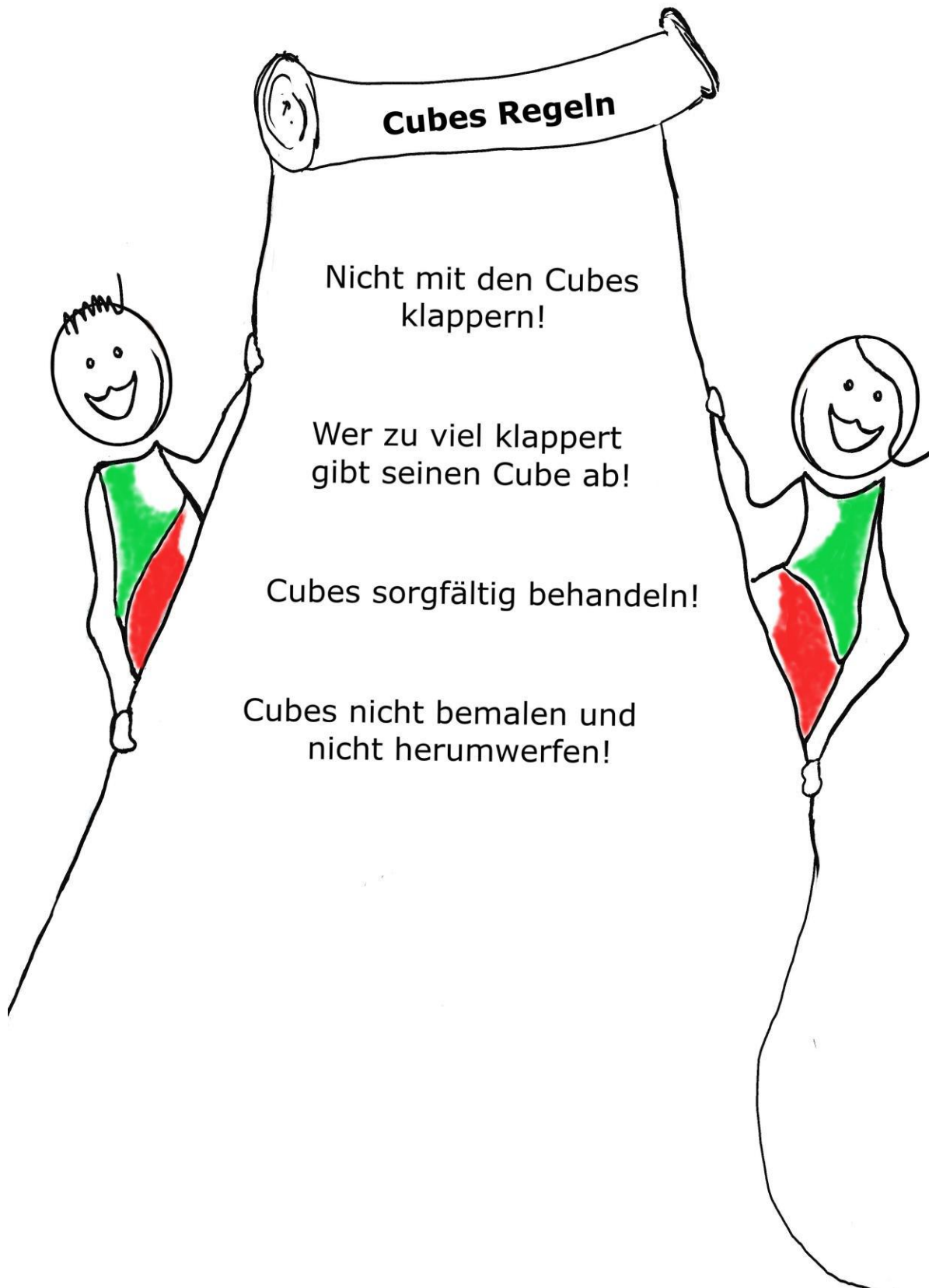
### 1.8 Cubes-Bingo

Mit den Cubes kann Bingo gespielt werden - zur Auflockerung, als Belohnung, als Einstieg oder als Abschluss. Vorlagen inklusive Spielerklärung sind im → **Kapitel 7**

### 1.9 Cubes - Tipps für Lehrpersonen

- Erst entscheiden, wie viele Gruppen oder wie grosse Gruppen gebildet werden sollen, dann gemäss Handlungsanweisung umsetzen
- Cubes konfektionieren, überzählige Cubes aussortieren
- Cubes so in die Cubesbox legen, dass keine Symbole sichtbar sind
- Die passende Cubes-Liste bereitstellen (siehe Vorlagen im Kapitel 10)
- Cubes in Einerkolonne holen lassen
- Darauf achten, dass die Schüler\*innen die Cubes nicht austauschen
- Cubes-Liste ergänzen (lassen) - so kann zu einem späteren Zeitpunkt in der gleichen Zusammensetzung weiter gearbeitet werden
- Bei der Arbeit mit Rollen die Rollenzuweisung mit Hilfe der Klammern variieren - geht schnell und die Schüler\*innen nehmen aktiver andere Rollen wahr
- Den Joker, Cube Nr. 7, kreativ einsetzen:  
Rolle tauschen dürfen, beim Cubes Bingo ein Feld weniger abhaken müssen, keinen Zimmerdienst leisten müssen, etwas Kleines erhalten....

## 1.10 Cubes - Regeln für Schüler\*innen



## 2. Zufallsgruppen-Bildung

Anhand der verschiedenen Symbole können schnell und differenziert Gruppen gebildet werden.

Die Grundfrage lautet entweder:

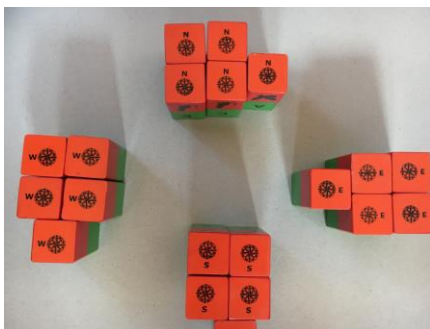
**Wie viele Gruppen** will ich bilden?

oder:

**Wie viele Teilnehmende soll die Gruppe** haben?

Auf Seite 7 finden Sie die detaillierte Übersicht der Zufalls-Gruppeneinteilung.

### Beispiel vier Gruppen:



Sie haben 20 Schüler\*innen in Ihrer Klasse. Sie möchten **vier Gruppen** bilden. Als erstes konfektionieren Sie die Cubesbox mit 20 Cubes (Cubes 1-20). Die Cubes legen Sie so in die Box, dass keine Symbole sichtbar sind. Alle nehmen einen Cube und begeben sich entsprechend den gezogenen Himmelsrichtungen in den Norden, Osten/East, Süden oder Westen. In den Gruppen können Sie nun anhand der Farben weiss, blau, gelb, schwarz Rollen zuweisen.

### Beispiel Vierergruppen



Sie haben 20 Schüler\*innen in Ihrer Klasse. Als erstes konfektionieren Sie die Cubesbox mit 20 Cubes. Die Cubes müssen so in der Kiste liegen, dass keine Symbole sichtbar sind. Alle nehmen einen Cube. Danach bilden Sie die Gruppen: 1-4 zusammen, 5-8 zusammen etc. Nun können die Lernenden ihren Auftrag in der **Vierergruppe** erarbeiten. Jedem Teilnehmenden kann eine Rolle anhand der Farben weiss, gelb, blau und schwarz zugewiesen werden.

Wenn es von der Schülerzahl her nicht genau aufgeht, macht dies nichts. Eine oder zwei Gruppen sind dann etwas grösser. Fällt jemand mal aus, ist eine Gruppe kleiner. Situativ kann auch die Rollenvergabe angepasst werden. Rollen können miteinander geteilt oder abwechslungsweise ausgeübt werden. In den Kapiteln 2.1 bis 2.6 sehen Sie die verschiedenen Varianten der Gruppenbildung.

**In den Gruppen können Themen arbeitsgleich oder arbeitsteilig erarbeitet werden.**

### Arbeitsgleich

Arbeitsgleich bedeutet, dass alle Gruppen denselben Arbeitsauftrag erfüllen. Dabei kommen nicht alle Gruppen zum gleichen Resultat, Die Gruppen tauschen ihre Resultate gegenseitig aus.

### Arbeitsteilig

Arbeiten die Gruppen arbeitsteilig, so übernimmt jede Gruppe die Verantwortung für einen bestimmten Inhalt. Die Classroomcubes ermöglichen einen ganz einfach zu organisierenden Austausch der Überlegungen und Resultate.

## 2.1 Bildung von Gruppen für Kinder ohne Lesekompetenz

### Ausgangslage:

Nicht alle Teilnehmenden können lesen.

Mit Hilfe der Tiersymbole können Gruppen gebildet werden.



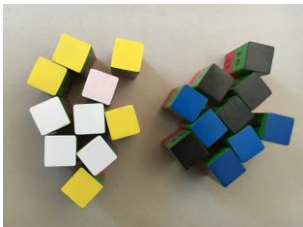
### 2er Gruppen

#### Nach Tiersymbolen zusammen:

**2 Wassertiere** zusammen (1 Delfin und 1 Seepferd)

**2 Landtiere** zusammen (1 Elefant und 1 Katze)

**2 Lufttiere** zusammen (1 Schmetterling und 1 Papagei)



### 2 Gruppen

#### Nach Farben zusammen: helle und dunkle Gruppe

- Die **dunklen** Farben zusammen

= dunkle Gruppe: blaue und schwarze Cubes

- Die **hellen** Farben zusammen

= helle Gruppe: gelbe und weisse Cubes



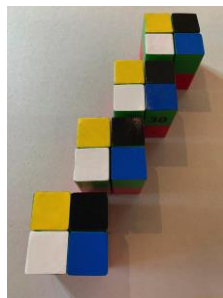
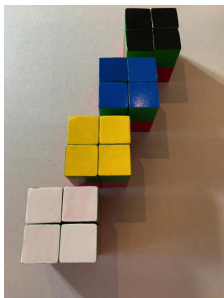
### 3 Gruppen

#### Nach Tiersymbolen zusammen:

**Alle Wassertiere** zusammen (Delfine und Seepferde)

**Alle Landtiere** zusammen (Elefanten und Katzen)

**Alle Lufttiere** zusammen (Schmetterlinge und Papageien)



### 4 Gruppen

#### Nach gleichen Farben zusammen:

Alle weissen, alle blauen, alle schwarzen und alle gelben Cubes bilden zusammen je eine Gruppe.

### 4er Gruppen

#### Nach gemischten Farben zusammen:

Eine Farbe darf nur einmal vorkommen:

Jede Gruppe besteht aus einem weissen, blauen, schwarzen und gelben Cube.

### 6 Gruppen

#### Nach Tiersymbolen zusammen:

Alle Delfine, alle Elefanten, alle Katzen, alle Papageien, alle Schmetterlinge, alle Seepferde bilden zusammen je eine Gruppe.

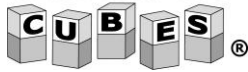
### Aus 6 mach 3

#### Alle Land-, Wasser- und Luft- Tiere separat zusammen

Es entstehen 3 Gruppen aus ursprünglich deren 6.







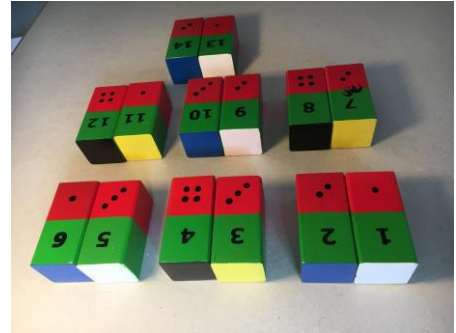
## 2.2 Bildung von 2er Gruppen oder 2 Gruppen

### 2er Gruppen

Maximal 32 Teilnehmende

#### **Ausgangslage:**

Partnerarbeit, arbeitsgleich oder arbeitsteilig



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Nach Zahlen zusammen:</b>  <math>1+2 / 3+4 / 5+6 / 7+8 / 9+10 / 11+12 / 13+14 / 15+16 / 17+18 / 19+20 / 21+22 / 23+24 / 25+26 / 27+28 / 29+30 / 31+32</math> zusammen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erarbeiten eines Themas in Partnerarbeit.</li> <li>- Rollen nach Farben verteilen: In jeder 2er Gruppe sind entweder <b>weiss und blau</b> oder <b>gelb und schwarz</b> vertreten.</li> <li>- Zusammenfassung/ Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/ Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p>Das Resultat der Partnerarbeit kann ergänzt/optimiert werden durch den Austausch mit einem Partner aus einer anderen 2er-Gruppe:  <b>Immer ungerade Cubes und gerade Cubes in 2er Gruppen.</b>  <math>1+3 / 2+4 / 5+7 / 6+8 / 9+11 / 10+12 / 13+15 / 14+16 / 17+19 / 18+20 / 21+23 / 22+24 / 25+27 / 26+28 / 29+31 / 30+32</math> zusammen.</p>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppe, ergänzen, optimieren, festhalten.</p>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>

**Fortsetzung: Bildung von 2er Gruppen oder 2 Gruppen**

**2 Gruppen**

*Maximal 32 Teilnehmende*



**Ausgangslage:**

Die Klasse arbeitet in zwei Gruppen und tauscht danach in durchmischten Gruppen die Resultate aus.

<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Alle geraden Cubes, alle ungeraden Cubes zusammen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen: In jeder Gruppe sind entweder weiss und gelb (ungerade Gruppe) oder blau und schwarz (gerade Gruppe) vertreten.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Farben zusammen:</b> Alle blauen und weissen Cubes bilden eine Gruppe/ alle gelben und schwarzen Cubes bilden eine Gruppe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Austausch der Resultate.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>

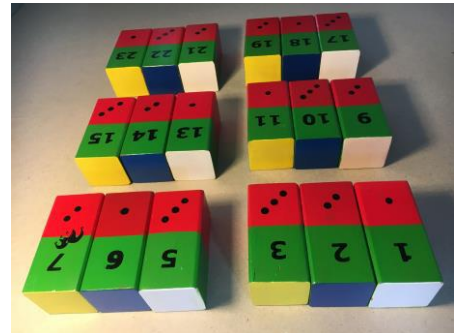
## 2.3 Bildung von 3er Gruppen oder 3 Gruppen

### 3er Gruppen

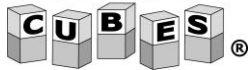
Minimal 9, maximal 24 Teilnehmende

#### **Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 3er Gruppen arbeiten.



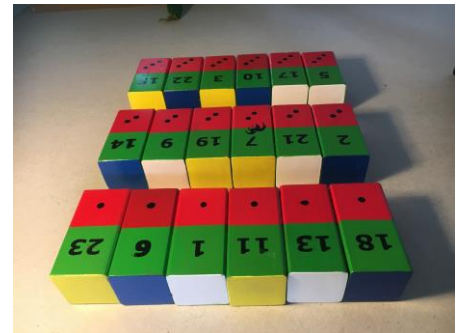
<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Alle schwarzen Cubes entfernen</b> (=die Cubes mit den 4-er Augenzahlen)            1+2+3 / 5+6+7 / 9+10+11 / 13+14+15 / 17+18+19 / 21+22+23 / 25+26+27 / 29+30+31 zusammen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind gelb, weiss, blau vertreten.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Würfelsymbolen zusammen:</b>            Alle 1 / alle 2 / alle 3 Augenwürfelzahlen gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen 3 Gruppen.</li> <li>- Alle Teilnehmenden sind Experten aus ihrer Stammgruppe.</li> <li>- In jeder Gruppe ist mindestens ein Experte vorhanden und kann präsentieren.</li> <li>- Rotation im Uhrzeigersinn; Austausch der Resultate.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



**Fortsetzung: Bildung von 3er Gruppen oder 3 Gruppen**

**3 Gruppen**

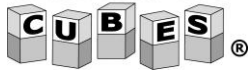
*Minimal 9, maximal 24 Teilnehmende.*



**Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 3 Gruppen aufgeteilt werden.

<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Alle schwarzen Cubes entfernen</b> (=die Cubes mit den 4-er Augenzahlen).  <b>Alle Einer, alle Zweier und alle Dreier (Augenzahlen) zusammen.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind gelb, weiss, blau Vertreten.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Farben zusammen:</b>                  Alle blauen / alle weissen / alle gelben Cubes gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen 3 Gruppen.</li> <li>- Alle Teilnehmenden sind Experten aus ihrer Stammgruppe.</li> <li>- In jeder Gruppe ist mindestens ein Experte vorhanden und kann präsentieren.</li> <li>- Rotation im Uhrzeigersinn; Austausch der Resultate.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



## 2.4 Bildung von 4er Gruppen oder 4 Gruppen

### 4er Gruppen

*Minimal 16, maximal 32 Teilnehmende*

#### **Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 4er Gruppen arbeiten.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Gruppenbildung nach der 4-er Reihe der Cubes:</b> 1-4 / 5-8 / 9-12 / 13-16 / 17-20 / 21-24 / 25-28 / 29-32</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind gelb, weiss, blau Vertreten.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Himmelsrichtungen zusammen:</b> Alle Nord-, alle Ost-, alle Süd- und alle West-Cubes gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen vier Austausch-Gruppen; bei mehr als 16 Teilnehmenden werden die Gruppen entsprechend grösser.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen werden ausgetauscht.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>

**Fortsetzung: Bildung von 4er Gruppen oder 4 Gruppen**

**4 Gruppen**

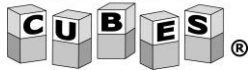
*Minimal 18, maximal 32 Teilnehmende*

**Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 4 Gruppen aufgeteilt werden.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Nach Himmelsrichtungen zusammen:</b> Alle Nord-, alle Ost-, alle Süd- und alle West-Cubes gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind alle Farben vorhanden, teilweise doppelt</li> <li>- Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Würfelsymbolen zusammen:</b> Alle Einer-, alle Zweier-, alle Dreier-, alle Vierer-Augenzahlen gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen vier Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (im Norden, im Süden, im Osten und im Westen) und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen werden ausgetauscht.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen (Nord-Ost-Süd-West):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



## 2.5 Bildung von 5er Gruppen oder 5 Gruppen

### 5er Gruppen

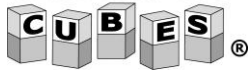
*Minimal 25, maximal 30 Teilnehmende - bei weniger Teilnehmenden werden die Expertengruppen kleiner*

#### **Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 5er Gruppen aufgeteilt werden.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Gruppenbildung nach der 5-er Reihe der Cubes:</b> 1-5 / 6-10 / 11-15 / 16-20 / 21-25 / 26-30</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind gelb, weiss, blau vertreten, teilweise doppelt.</li> <li>- Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Buchstaben zusammen:</b> Alle A-, alle B-, alle C-, alle D-, alle E-Cubes gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen fünf Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen werden ausgetauscht.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



**Fortsetzung: Bildung von 5er Gruppen oder 5 Gruppen**

**5 Gruppen**

*Minimal 25, maximal 32 Teilnehmende*

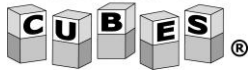
**Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 5 Gruppen aufgeteilt werden.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Nach Buchstaben zusammen:</b> Alle A-, alle B-, alle C-, alle D-, alle E-Cubes gruppieren sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind alle Farben vorhanden, teilweise doppelt.</li> <li>- Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Experten-Gruppenbildung nach der 5-er Reihe der Cubes:</b> 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen fünf Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (am Stammgruppenplatz A, am Stammgruppenplatz B, am Stammgruppenplatz C, am Stammgruppenplatz D, am Stammgruppenplatz E) die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat, beispielsweise im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen werden ausgetauscht.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>





## 2.6 Bildung von 6er Gruppen oder 6 Gruppen

### 6er Gruppen

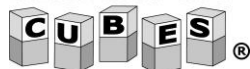
*Minimal 18, maximal 30 Teilnehmende*

#### **Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 6er Gruppen aufgeteilt werden.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Gruppenbildung nach der 6-er Reihe der Cubes:</b> 1-6 / 7-12 / 13-18 / 19-24 / 25-30</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. In jeder Gruppe sind alle Farben vorhanden, teilweise doppelt.</li> <li>- Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/ Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Nach Tiersymbolen zusammen:</b> Alle Wassertiere zusammen (Delfine und Seepferde) Alle Landtiere zusammen (Elefanten und Katzen) Alle Lufttiere zusammen (Schmetterlinge und Papageien)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen zwei bis fünf Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation</u>: Die Resultate aus den Stammgruppen werden ausgetauscht.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



## Fortsetzung: Bildung von 6er Gruppen oder 6 Gruppen

### 6 Gruppen

Minimal 24 (ergibt 4-er Gruppen) bis maximal 30  
Teilnehmende (ergibt 5-er Gruppen)

### **Ausgangslage:**

Die Klasse soll in 6 Gruppen aufgeteilt werden.



<b>Stammgruppenbildung</b>
<p><b>Nach gleichen Tiersymbolen:</b> Jeweils alle Seepferde, Delfine, Katzen, Elefanten, Schmetterlinge, Papageien zusammen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollen nach Farben verteilen. Ab 24 Teilnehmenden sind alle Farben/Rollen vorhanden.</li> <li>- Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.</li> <li>- Zusammenfassung/Festhalten der Resultate.</li> <li>- Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin.</li> </ul>
<b>Austausch-/Expertengruppe</b>
<p><b>Gruppenbildung nach Farben:</b> Alle blauen, alle schwarzen, alle weissen, alle gelben Cubes zusammen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen vier Austausch-Gruppen aus mindestens 6 Expert*innen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Stammgruppe.</li> <li>- <u>Austausch mit Rotation:</u> Die Resultate aus den Stammgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (am Stammgruppenplatz Seepferde, am Stammgruppenplatz Delfine, am Stammgruppenplatz Katzen, am Stammgruppenplatz Elefanten, am Stammgruppenplatz Schmetterlinge, am Stammgruppenplatz Papageien) und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat, beispielsweise im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Stammgruppenresultat die Präsentation.</li> <li>- <u>Austausch ohne Rotation:</u> Die Resultate aus den Stammgruppen werden präsentiert. Reihenfolge: beispielsweise nach aufsteigenden Cubes-Zahlen.</li> </ul>
<b>Schlussrunde als Option</b>
<p>Rückkehr in die Stammgruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>

### 3. Gesteuerte Gruppenbildung

Mit den Cubes kann die **Zusammensetzung der Lerngruppen** auf verschiedene Arten beeinflusst werden:

- **Bildung von 2-6 Kompetenzstufen**
- **Bestimmen der Zusammensetzung von Lerngruppen**
- **Gezielte Vergabe von Teil-Aufträgen**
- **Gesteuerte Rollenzuweisung**

#### **Kompetenzstufen bilden, Referenz zu Lehrplan 21**

Der Lehrplan 21 legt Ziele für den Unterricht aller Stufen in Form von Kompetenzen fest. Die Kompetenzen werden in Kompetenzstufen (Standards) unterteilt. Der neue Lehrplan beruft sich auf die Bloom-Taxonomien, um eine Differenzierung der Lernziele zu erreichen. So gelingt es, innerhalb eines gemeinsamen Themas unterschiedlich anspruchsvolle Aufgabenstellungen bereit zu stellen.

Die LP entscheidet, ob heterogene oder homogene Gruppen gebildet werden.

Heterogene Gruppen entstehen nach dem Zufallsprinzip (siehe Kapitel 2), homogene Gruppen werden gesteuert zusammengesetzt.

Detaillierte Handlungsanweisungen für die Bildung von Kompetenzgruppen (2,3,4,5,6 Kompetenzstufen) finden Sie in den Kapiteln 3.1 bis 3.6.

#### **Gesteuerte Zusammensetzung der Lerngruppen (wer mit wem?)**

Es kann Sinn machen, die Zusammensetzung der Lerngruppen nicht dem Zufall zu überlassen. «Wer mit wem» gesteuert zuzuweisen kann nicht nur im fachlichen, sondern auch im überfachlichen Bereich – Stichwort Soziales Lernen- einen Mehrwert generieren. Die Schüler\*innen werden mit Hilfe der Cubes-Liste «Gesteuerte Zuweisung von Schüler\*innen in eine Lerngruppe» einer Himmelsrichtung zugewiesen. Die Cubes sind in der gewünschten Anzahl aufsteigend zu konfektionieren.

Anschliessend ziehen die Schüler\*innen einen stehenden Cube (Himmelsrichtung sichtbar). Wer welche Rolle einnimmt (=wer welche Farbe zieht), erfolgt nach dem Zufallsprinzip. Es ist auch möglich, den Farben (Teil-) Aufträge zuzuordnen, womit dem Prinzip „Zufall“ auch bei dieser Form der Steuerung Raum gewährt wird.



#### **Beispiel:**

Gesteuerte Gruppenzusammensetzung mit Hilfe der Himmelsrichtungen:

Die Schüler\*innen ziehen gemäss der Vorgabe ihre Himmelsrichtung.

Welche Farbe der gezogene Cube hat, bestimmt der Zufall- somit ist auch die damit verbundene Rolle oder der damit verbundene Auftrag dem Zufall überlassen. Die Frage, wer mit wem zusammen in einer Gruppe sein soll, ist ausschlaggebend für diese Form der Gruppenbildung.

## Rollenzuweisung

Sie möchten einer Schülerin/einem Schüler gezielt eine bestimmte Rolle zuweisen, weil diese Rolle besonders gut gelungen ist (Stärken stärken) oder weil ein akzentuierter Übungsbedarf besteht? Die Rollen werden so zugewiesen, dass die Gruppen optimal arbeiten oder voneinander profitieren können (Homogenität oder Heterogenität). Hilfe: Cubes-Liste „Gesteuerte Zuweisung über Farben“.

Bildung von 2 Gruppen (ab 10 Schüler\*innen): gerade / ungerade Würfelzahlen

Bildung von 3 Gruppen (ab 12 Schüler\*innen): nach Wasser- / Land- / Lufttieren

Bildung von 4 Gruppen (ab 16 Schüler\*innen): nach Himmelsrichtungen zusammen

Bildung von 5 Gruppen (ab 20 Schüler\*innen): nach Buchstaben zusammen

Bildung von 6 Gruppen (ab 24 Schüler\*innen): nach den 6 Tiersymbolen trennen



### **Beispiel:**

Die Cubes werden erst in der gewünschten Anzahl aufsteigend konfektioniert.

Die Lehrperson ordnet die Schüler\*innen den verschiedenen Rollen (=Farben) zu. Die Schüler\*innen ziehen ihre Farbe; die Zusammensetzung der Gruppe («wer mit wem?») erfolgt zufällig.

## Gesteuerte Zuweisung von (Teil-) Aufträgen und Gruppenpuzzle

- Die Zuweisung von Aufgaben oder Teilaufgaben kann mit Hilfe der Cubes erfolgen. Eine Farbe entspricht jeweils einem bestimmten Teil-Auftrag.
- Erst werden homogene respektive heterogene Gruppen gebildet.
- Es ergeben sich, je nach gewählter Gruppengröße, zwei, drei oder vier Teil-Aufträge (Aufträge „weiss“, „gelb“, „blau“ „schwarz“).
- Für den Austausch von Erkenntnissen bietet sich das Gruppenpuzzle an. Beim Gruppenpuzzle treffen sich die gleichen Farben zum fachlichen Austausch und gehen mit neuen Erkenntnissen zurück in ihre Erarbeitungsgruppe. Ein eingestreutes Gruppenpuzzle eröffnet Chancen auf mehreren didaktischen Ebenen und ermöglicht eine gezielte Erweiterung des Fachwissens besonders dann, wenn dieser Austausch kompetenzübergreifend erfolgt. Schwächere Schüler\*innen können fachlich und eventuell auch methodisch von stärkeren Schüler\*innen profitieren und die Stärkeren werden sich ihrer Stärken bewusst. Und sicher werden vermeintlich schwächere Schüler\*innen durch überraschend gute Resultate ihr Selbstbewusstsein aufbauen können.
- Es ist auch möglich, jedem Schüler, jeder Schülerin mit Hilfe der Cubes-Liste „Gesteuerte Zuweisung über Farben“ eine bestimmte Farbe (=Teil-Auftrag) zuzuweisen. Somit entstehen heterogene Zufallsgruppen. Auch bei heterogener Arbeitsweise kann ein Gruppenpuzzle Sinn machen.

### 3.1 Bildung von Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz

#### **Bildung von 2 Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz**

##### **Nach Farben zusammen: helle und dunkle Farben.**

1. Die Schüler\*innen werden den beiden Gruppen „hell“ und „dunkel“ zugewiesen:
  - Die hellen Farben zusammen = Helle Gruppe: gelbe und weiße Cubes
  - Die dunklen Farben zusammen = Dunkle Gruppe: blaue und schwarze Cubes.
2. Die Cubes nach Anzahl konfektionieren und in die Cubesbox legen. Die Kinder ziehen helle resp. dunkle Cubes aus der Cubesbox (das hintere und das vordere Abteil der Cubesbox nutzen oder nacheinander ziehen lassen).
3. Es ergeben sich 2 Gruppen, welche in Kleingruppen unterteilt werden können.

**Hilfestellung:** Cubes-Liste «gesteuerte Rollenvergabe über Farben».

##### **Austausch:**

Kompetenzstufengleich: gleiche Farben zusammen

Kompetenzstufenübergreifend: helle und dunkle Farben mischen



**Fortsetzung:**

**Bildung von Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz**

**Bildung von 3 Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz**

**Nach Tiersymbolen zusammen:**

- Alle Wassertiere zusammen: Seepferde und Delfine (maximal 10)
- Alle Landtiere zusammen: Katzen und Elefanten (maximal 12)
- Alle Lufttiere zusammen: Schmetterlinge und Papageien (maximal 10)

1. Die Schüler\*innen werden den Kompetenzstufen „Wasser“ „Land“ und „Luft“ zugewiesen.
2. Die Cubes nach Anzahl und nach aufsteigenden Nummern konfektionieren und in die Cubesbox legen; zuerst die Gruppe Wasser, dann Land, dann Luft.  
Die Kinder ziehen nacheinander die Cubes.
3. Es ergeben sich 3 Gruppen, welche in Kleingruppen unterteilt werden können.
  - Ab einer Gruppengrösse von 4 Schüler\*innen pro Gruppe sind alle Farben vorhanden, sodass 4 Rollen zugewiesen werden können (weiss, gelb, schwarz, blau). Somit ist auch ein Gruppenpuzzle möglich: es treffen sich die gleichen Farben zum Austausch und gehen mit erweiterten Erkenntnissen zurück in ihre Kompetenzgruppe.

**Hilfestellung:** Cubes-Liste «Tiersymbole».

**Austausch:**

Kompetenzstufengleich:

Beispiel: die Kleingruppen „Wasser“ tauschen sich untereinander aus.

Kompetenzstufenübergreifend: Präsentation der Resultate nacheinander oder im Rotationsverfahren.



**Fortsetzung:****Bildung von Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz****Bildung von 4 Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz****Nach Farben zusammen:**

- Alle weissen, alle blauen, alle schwarzen und alle gelben Cubes bilden zusammen je eine Kompetenzgruppe.

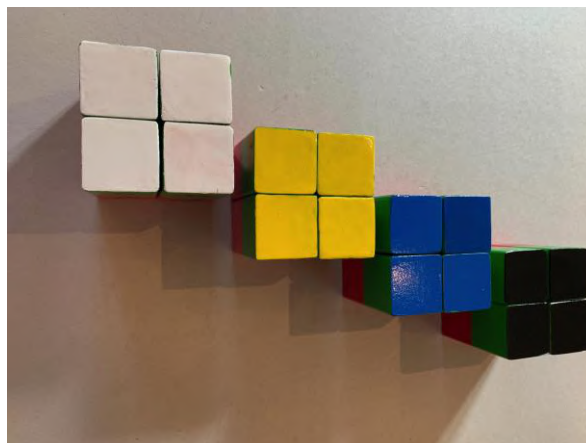
**Prinzip: „von hell nach dunkel aufsteigend“:****Stufe 1 = weiss, Stufe 2 = gelb, Stufe 3 = blau, Stufe 4 = schwarz**

1. Die Schüler\*innen werden den Kompetenzstufen „weiss“ „gelb“ und „blau“ oder „schwarz“ zugewiesen.
2. Die Cubes nach Anzahl und nach aufsteigenden Nummern konfektio-  
nieren und in die Cubesbox stellen; Farben nach oben zeigend.
3. Es ergeben sich 4 Kompetenzgruppen, welche in Kleingruppen unter-  
teilt werden können.
  - Ab einer Gruppengrösse von 4 Schüler\*innen pro Gruppe sind alle Himmelsrichtungen vorhanden. Somit wird auch ein Gruppenpuzzle möglich: es treffen sich die gleichen Himmelsrichtungen zum Aus-  
tausch und gehen mit erweiterten Erkenntnissen zurück in ihre Kompetenzgruppe.

**Hilfestellung:** Cubesliste «4 Farben- 4 Kompetenzgruppen».**Austausch:**

Kompetenzstufengleich: Die Untergruppen der gleichen Kompetenzstufe tauschen sich aus.

Kompetenzstufenübergreifend: Präsentation der Resultate nacheinander oder im Rotationsverfahren.



**Fortsetzung:**  
**Bildung von Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz**

**Bildung von 6 Kompetenzstufen für Kinder ohne Lesekompetenz**

**Nach Tiersymbolen zusammen: Aufsteigend nach den Kriterien: Entwicklung vom Wasser über das Land in die Luft, von leicht nach schwer:**

- Kompetenzstufe 1: Seepferd
- Kompetenzstufe 2: Delfin
- Kompetenzstufe 3: Katze
- Kompetenzstufe 4: Elefant
- Kompetenzstufe 5: Schmetterling
- Kompetenzstufe 6: Papagei



Ab 24 Teilnehmenden sind alle 4 Rollen vorhanden, bei mindestens 4 Teilnehmenden pro Kompetenzstufe. Maximal 32 Teilnehmende.

Ab 18 Teilnehmenden können 3-er Gruppen mit 3 Rollen gebildet werden, sofern die schwarzen Cubes entfernt werden. Maximal 24 Teilnehmende.

- Die Schüler\*innen den 6 Kompetenzstufen zuweisen mit Hilfe der Cubes-Liste für 6 Kompetenzstufen.
- Die entsprechende Anzahl Cubes den aufsteigenden Cubes-Nummern folgend konfektionieren und in die Cubesbox legen; die Tiersymbole von oben sichtbar.
- Die Schüler\*innen nehmen einen Cube ihrer Kompetenzstufe und tragen die Cube-Nummer in die Schülerliste ein.

Austausch-/Expertenrunden als Option

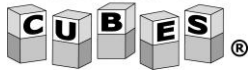
Nach Tiersymbolen zusammen:

Varianten:

- Austausch unter Wasser- Land- und Lufttieren, kompetenznah:  
 Alle Wassertiere zusammen (Delfine und Seepferde)  
 Alle Landtiere zusammen (Elefanten und Katzen)  
 Alle Lufttiere zusammen (Schmetterlinge und Papageien)
- Alle blauen, alle schwarzen, alle weissen, alle gelben Cubes zusammen:  
 Es entstehen vier Austausch-Gruppen aus mindestens 6 Expert\*innen.
- In jeder Gruppe hat es mindestens eine\*n Experten/Expertin aus der Kompetenzgruppe.
- Austausch mit Rotation: Die Resultate aus den Kompetenzgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (am Kompetenzgruppenplatz der Seepferde, der Delfine, der Katzen, der Elefanten, der Schmetterlinge, der Papageien) und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat, beispielsweise im Uhrzeigersinn.

Die Expert\*innen übernehmen bei ihrem Kompetenzgruppenresultat die Präsentation.





### 3.2 Bildung von 2 Kompetenzstufen

*Pro Kompetenzstufe maximal 16 Schüler\*innen*



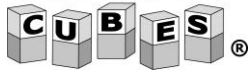
Die Schüler\*innen werden der tieferen oder der höheren Kompetenzstufe zugewiesen. Die Klasse kann ungleich geteilt werden und es können Gruppen unterschiedlicher Grösse gebildet werden. In einer Kompetenzgruppe können maximal 16 Schüler\*innen sein.

#### Vorgehen

1. Die ungeraden und geraden Cubes-Nummern voneinander trennen.
2. Die konfektionierten ungeraden respektive geraden Cubes getrennt oder nacheinander in die Cubesbox legen. Die Cubes müssen den aufsteigenden Nummern folgen.
3. Die Cubes so in die Cubesbox legen, dass keine Zahlen sichtbar sind. Die entsprechende Anzahl Cubes der aufsteigenden Cubes-Nummern folgend konfektionieren und so in die Cubesbox legen, dass die geraden und die ungeraden Nummern getrennt sind.
4. Die Schüler\*innen nehmen einen Cube ihrer Kompetenzstufe und tragen ihre Cube-Nr. in die Cubesliste ein (siehe Cubesliste für 2 Kompetenzstufen).
5. Die Gruppengrösse ist variabel wählbar: 2-er, 3-er, 4-er u.s.w.
6. Rollenzuweisung sofern gewünscht:  
 Ungerade Cubes: Rollen weiss und gelb.  
 Gerade Cubes: Rollen blau und schwarz.

<b><u>Experten-/Austauschrunde</u></b>	
<b><i>Kompetenzstufengleich</i></b>	<b><i>Kompetenzstufenübergreifend</i></b>
Gelbe Cubes zusammen Weisse Cubes zusammen	Helle und dunkle Cubes mischen: - Weisse + schwarze Cubes - Gelbe + blaue Cubes

- Bei der Bildung von 4-er Gruppen sind alle Himmelsrichtungen vorhanden.
- Austauschoptionen gemäss Handlungsanweisung für 4-er Gruppen:  
 Nach Himmelsrichtungen zusammen.
- Alle Nord-, alle Ost-, alle Süd- alle West-Cubes gruppieren sich.
- Es entstehen vier Austausch-Gruppen.



### 3.3 Bildung von 3 Kompetenzstufen

Maximal 24 Teilnehmende.

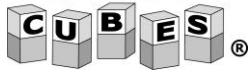


Bildung von 3 je leistungshomogenen Kompetenz-Gruppen. Alle Einer, alle Zweier und alle Dreier zusammen (Würfelszahlen). Die Dreier sind die höchste Kompetenzstufe.

#### Vorgehen

1. Alle schwarzen Cubes entfernen (=mit dem Würfelsymbol 4).
2. Die Schüler\*innen den 3 Kompetenzstufen zuweisen mit Hilfe der Cubes-Liste für 3 Kompetenzstufen und die Cubes entsprechend der jeweiligen Anzahl der Teilnehmenden den aufsteigenden Cubes-Nummern folgend konfektionieren und in die Cubesbox legen, die Würfelsymbole von oben sichtbar.
3. Die Schüler\*innen ziehen einen Cube der ihnen zugeordneten Kompetenzstufe und tragen die Nummer ihres Cubes in die Schülerliste ein.
4. Ab 6 Teilnehmenden pro Kompetenzstufe kann die Gruppe geteilt werden (immer 3 verschiedene Farben zusammen, blau, weiss und gelb).
5. Es besteht die Möglichkeit, Rollen nach Farben zu verteilen: blau, weiss, gelb.

<b><u>Experten-/Austauschrunde</u> Kompetenzstufenübergreifend</b>
<b>Austauschgruppe</b>
Nach Farben zusammen. Alle blauen / alle weissen / alle gelben Cubes gruppieren sich. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen 3 Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe ist mindestens jemand aus den anderen Kompetenzstufen vorhanden und kann präsentieren.</li> </ul>
<b>Rückkehr in Stammgruppe (Kompetenzgruppe)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung



### 3.4 Bildung von 4 Kompetenzstufen

Minimal 16, maximal 32 Teilnehmende.



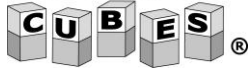
Bildung von 4 je leistungshomogenen Kompetenz-Gruppen.

Nach Himmelsrichtungen: alle Norden- Osten- Süden- Westen zusammen.

#### Vorgehen

1. Entscheiden, *welche* Himmelsrichtung welcher Kompetenzstufe entsprechen soll. Beispiel: N = erste; E = zweite; S = dritte; W = vierte Kompetenzstufe. Variante: N = stärkste Gruppe, S = schwächste Gruppe, E + W sind mittelstark.
2. Die Schüler\*innen den 4 Kompetenzstufen zuweisen mit Hilfe der Cubes-Liste für 4 Kompetenzstufen. Die entsprechende Anzahl Cubes den aufsteigenden Cubes-Nummern folgend konfektionieren und in die Cubesbox stellen; die Himmelsrichtungen von oben sichtbar.
3. Die Schüler\*innen nehmen einen Cube ihrer Kompetenzstufe und tragen die Cube-Nr. in die Schülerliste ein. Möglichkeit: Rollen nach Farben zuweisen. In jeder Gruppe sind ab 4 Teilnehmenden alle Farben vorhanden, bei mehr als 4 Teilnehmenden entstehen Doppelrollen. Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.

<b><u>Experten- / Austauschrunde</u></b> <b>Kompetenzstufenübergreifend</b>
<b>Austauschgruppe</b>
Nach Farben zusammen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es entstehen vier Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der anderen Kompetenzstufe.</li> </ul>
<b>Austausch mit Rotation bei arbeitsteiligen Arbeitsaufträgen</b>
Die Resultate aus den Kompetenzgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (im Norden, im Süden, im Osten und im Westen) und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen aus den jeweiligen Kompetenzgruppen übernehmen bei ihrem Gruppenresultat die Präsentation.
<b>Schlussrunde als Option</b>
Rückkehr in die Kompetenzgruppen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<b>Plenum als Option</b>
Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.



### 3.5 Bildung von 5 Kompetenzstufen

*Minimal 20 Teilnehmende, mindestens  
4 Teilnehmende pro Kompetenzstufe.*

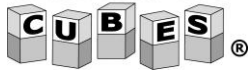


Bildung von 5 je leistungshomogenen Kompetenz-Gruppen.  
Nach Buchstaben A bis E: alle A / B / C / D / E zusammen.

#### Vorgehen

1. Die Schüler\*innen den 5 Kompetenzstufen zuweisen mit Hilfe der Cubes-Liste für 5 Kompetenzstufen.
2. Die entsprechende Anzahl Cubes den aufsteigenden Nummern folgend konfektionieren und in die Cubesbox legen; die Buchstaben von oben sichtbar.
3. Die Schüler\*innen nehmen einen Cube ihrer Kompetenzstufe und tragen die Cube-Nr. in die Schülerliste ein.
  - Möglichkeit: Rollen nach Farben zuweisen.  
In jeder Gruppe sind gelb, weiss, blau vertreten, bei mehr als 20 Schüler\*innen teilweise doppelt.  
Wenn eine Farbe doppelt vorkommt, kann die Rolle gemeinsam ausgeübt werden oder der Cube mit der tieferen Zahl beginnt.
  - Jedes Gruppenmitglied wird Experte/Expertin
  - Zusammenfassung/Festhalten der Resultate

<p><b><u>Experten- / Austauschrunde</u></b>  <b><u>Kompetenzstufenübergreifend</u></b></p>
<p><b>Voraussetzung:</b> In jeder Kompetenzgruppe mindestens 5 Schüler*innen</p>
<p><b>Austauschgruppe</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppenbildung nach der 5-er Reihe der Cubes: 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30</li> <li>- Es entstehen 5 Austausch-Gruppen.</li> <li>- In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus den verschiedenen Kompetenzgruppen.</li> </ul>
<p><b>Austausch mit Rotation</b></p>
<p>Die Resultate aus den Kompetenzgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (am Kompetenzgruppenplatz A, am Kompetenzgruppenplatz B usw.) und die Austauschgruppen rotieren von Resultat zu Resultat, beispielsweise im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Kompetenzgruppenresultat die Präsentation.</p>
<p><b>Austausch ohne Rotation</b></p>
<p>Die Resultate aus den Kompetenzgruppen werden ausgetauscht.</p>
<p><b>Schlussrunde</b></p>
<p>Rückkehr in die Kompetenzgruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenfassung, Fragen zusammenstellen für eine Lernzielkontrolle/ Gruppen-Wettbewerb vorbereiten, Selbst- und Fremdbeurteilungsanlässe umsetzen.</li> </ul>
<p><b>Plenum</b></p>
<p>Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.</p>



### 3.6 Bildung von 6 Kompetenzstufen

Ab 24 Teilnehmenden sind alle 4 Rollen vorhanden, bei mindestens 4 Teilnehmenden pro Kompetenzstufe. Maximal 32 Teilnehmende.



Bildung von 6 je leistungshomogenen Kompetenz-Gruppen. Nach Tiersymbolen, aufsteigend nach den Kriterien: Entwicklung vom Wasser über das Land in die Luft und innerhalb der Kategorie von leicht nach schwer.

Kompetenzstufe 1: Seepferd	Kompetenzstufe 2: Delfin
Kompetenzstufe 3: Katze	Kompetenzstufe 4: Elefant
Kompetenzstufe 5: Schmetterling	Kompetenzstufe 6: Papagei

#### Vorgehen

**Ab 18 Teilnehmenden können 3-er Gruppen mit 3 Rollen gebildet werden, sofern die schwarzen Cubes entfernt werden. Maximal 24 Teilnehmende.**

- Die Schüler\*innen den 6 Kompetenzstufen zuweisen mit Hilfe der Cubes-Liste für 6 Kompetenzstufen.
- Die entsprechende Anzahl Cubes der aufsteigenden Cubes-Nummern folgend konfektionieren und in die Cubesbox legen; die Tiersymbole von oben sichtbar.
- Die Schüler\*innen nehmen einen Cube ihrer Kompetenzstufe und tragen die Cube-Nummer in die Schülerliste ein.

<b><u>Experten-/Austauschrunde</u></b> <b><u>Kompetenzstufenübergreifend</u></b>
<b>Austauschgruppe</b>
Nach Tiersymbolen zusammen: Varianten: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Wassertiere zusammen (Delfine und Seepferde)</li> <li>- Alle Landtiere zusammen (Elefanten und Katzen)</li> <li>- Alle Lufttiere zusammen (Schmetterlinge und Papageien)</li> <li>- Oder alle blauen, alle schwarzen, alle weissen, alle gelben Cubes zusammen:</li> </ul> Es entstehen vier Austausch-Gruppen aus mindestens 6 Expert*innen. In jeder Gruppe hat es mindestens eine*n Experten/Expertin aus der Kompetenzgruppe.
<b>Austausch mit Rotation</b>
Die Resultate aus den Kompetenzgruppen verbleiben am jeweiligen Ort (am Kompetenzgruppenplatz der Seepferde, der Delfine, der Katzen, der Elefanten, der Schmetterlinge, der Papageien) und die Gruppen rotieren von Resultat zu Resultat, beispielsweise im Uhrzeigersinn. Die Expert*innen übernehmen bei ihrem Kompetenzgruppenresultat die Präsentation.
<b>Austausch ohne Rotation</b>
Die Resultate aus den Kompetenzgruppen werden ausgetauscht.
<b>Plenum</b>
Gemeinsames Festhalten/Quiz etc. als Option. Lernzielüberprüfung.

### 3.7 Variante Gruppenpuzzle

Das Gruppenpuzzle kann in allen Fächern eingesetzt werden. Eine hohe Aktivität der Lernenden wird vorausgesetzt. Die Lehrperson kann unterstützen und diagnostisch tätig sein. Eine gegenseitige Förderung durch die Lernenden wird organisatorisch gestützt. Das wechselseitige Erklären und die Kommunikation über die Lerninhalte führen zu weiteren Synergieeffekten. Differenzierte Aufgabenstellungen sind möglich.

Das Gruppenpuzzle kann kompetenzstufengleich oder kompetenzstufenübergreifend eingesetzt werden.

#### Ablauf

##### Phase 1

Jede Stammgruppe erhält ein Thema, aufgeteilt in Teilthemen, zur Bearbeitung. Zunächst arbeiten die Lernenden alleine an einem Teilthema. Die Teilthemen können mit Hilfe der Cubes nach Farben zugeordnet werden:

Teilthema 1 = weiss

Teilthema 2 = blau

Teilthema 3 = gelb

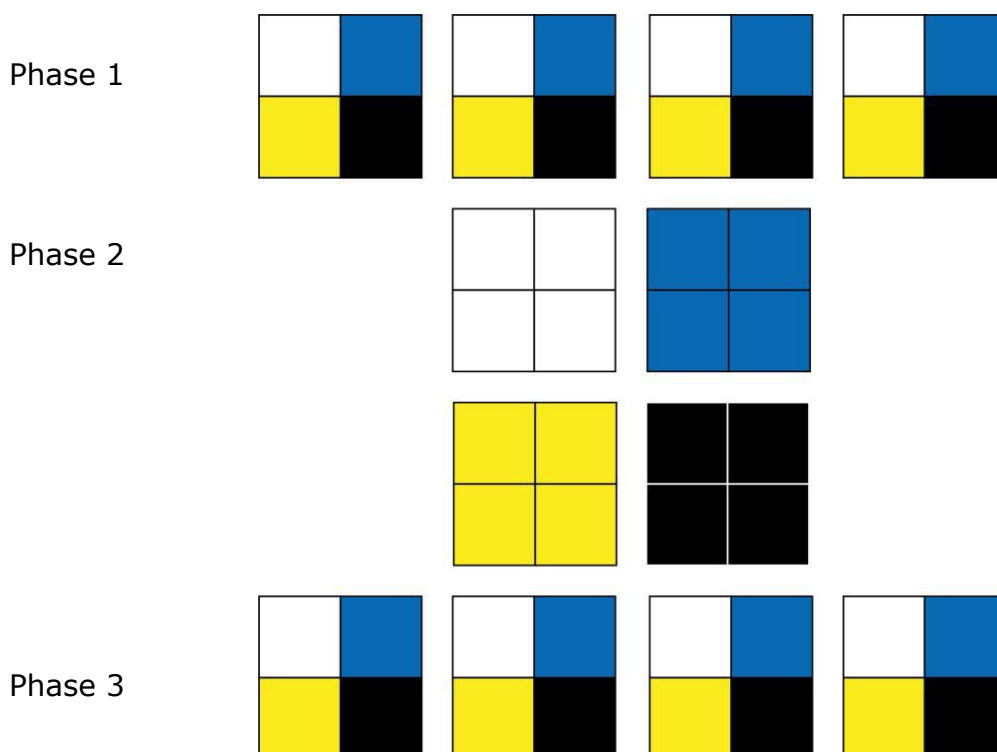
Teilthema 4 = schwarz

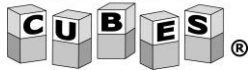
##### Phase 2

Nach dieser Erarbeitungsphase treffen sich alle Lernenden, die sich mit dem gleichen Teilthema befasst haben, zum Austausch der Einzelergebnisse.

##### Phase 3

Nach der Rückkehr in ihre Erarbeitungsgruppen werden die Arbeitsergebnisse gegenseitig vorgestellt und gesichert.





### 3.8 Grundsätzliche Überlegungen zur Bildung von Kompetenzstufen

#### Kompetenzstufenzuweisung - transparent oder verdeckt?

In welche Kompetenzstufe die Lernenden eingeteilt sind, kann bewusst transparent kommuniziert und begründet werden.

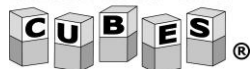
Begleitende Coaching-Gespräche sollen die Schüler\*innen positiv motivieren, ihre Kompetenzen selbst einzuschätzen und ihre Leistungen zu steigern.

Es ist denkbar, dass in gewissen Situationen auf diese Transparenz bewusst verzichtet wird, zum Beispiel dann, wenn absehbar scheint, dass durch diese Transparenz eine Demotivation droht.

Entscheidend ist, dass die Lehrperson diese Entscheidung bewusst fällt.

#### Handlungs- und Methodenkompetenzen in den Kompetenzstufen

Kompetenzstufe	Handlungs- und Methodenkompetenz	Reflexion
1	<p>LP bestimmt Gruppengröße und Zusammensetzung – mit den Cubes werden entsprechende Zusammensetzungen gebildet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zufallszusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Zusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Rollenzuweisung</li> </ul> <p>Themengleicher Unterricht</p> <p>Geschlossener Arbeitsauftrag, schriftlich vorgegeben, klar strukturiert</p> <p>Informationsbeschaffung wird vorgegeben</p> <p>Die Art der Fixierung des Resultats sowie die Art der Präsentation werden vorgegeben</p>	<p>Die Regeln der Gruppenarbeit sind bekannt und können eingehalten werden.</p> <p>Alle Teilnehmenden leisten einen Beitrag.</p> <p>Selbst- und Fremdbeurteilung.</p>
2	<p>LP bestimmt Gruppengröße und Zusammensetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zufallszusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Zusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Rollenzuweisung</li> </ul> <p>Themengleicher Unterricht; <u>zwei Sachfragen</u> pro Gruppe</p> <p>Geschlossener Arbeitsauftrag, schriftlich vorgegeben, klar strukturiert</p> <p><u>Verschiedene Wege</u> der Informationsbeschaffung werden angeboten</p> <p>Die Art der Fixierung des Resultats sowie die Art der Präsentation werden vorgegeben</p>	<p>Die Aufgabenstellung ist etwas komplexer.</p> <p>Nur die Bearbeitung von zwei Sachfragen führt zum Ziel.</p> <p>Selbst- und Fremdbeurteilung.</p>



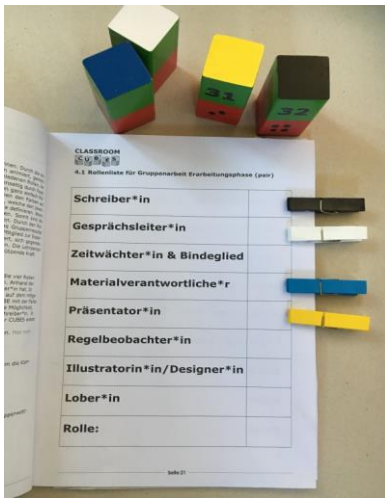
<p>3</p>	<p>LP bildet auftragsabhängig leistungsheterogene – oder leistungshomogene Gruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zufallszusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Zusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Rollenzuweisung</li> </ul> <p><u>Themendifferenzierter Unterricht; Bearbeitung verschiedener Sachfragen; Anzahl Sachfragen pro Gruppe festlegen</u></p> <p>Gruppe kann zwischen den Sachfragen auswählen</p> <p>Geschlossene Arbeitsaufträge, schriftlich vorgegeben</p> <p>Verschiedene Wege der Informationsbeschaffung werden angeboten; <u>Schüler*innen wählen aus</u></p> <p>Die Art der Fixierung des Resultats sowie die Art der Präsentation sind <u>freigestellt</u></p>	<p>Die Summe der Arbeitsergebnisse der verschiedenen Gruppen bilden ein Gesamtergebnis. Dieses ist für die ganze Klasse von Nutzen.</p> <p>Die einzelnen Gruppenergebnisse sind Teile des Gesamtergebnisses.</p> <p>Selbst- und Fremdbeurteilung.</p>
<p>4</p>	<p>LP bildet auftragsabhängig leistungsheterogene – oder leistungshomogene Gruppen</p> <p>Schüler*innen haben <u>Mitspracherecht bei der Gruppengröße</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zufallszusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Zusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Rollenzuweisung</li> </ul> <p><u>Themendifferenzierter Unterricht oder themengleicher Unterricht</u></p> <p>Bearbeitung einer oder mehrerer Sachfragen; <u>Mitspracherecht der Gruppe</u></p> <p><u>Offene Arbeitsaufträge</u>, schriftlich vorgegeben</p> <p>Verschiedene Wege der Informationsbeschaffung werden angeboten; Schüler*innen wählen aus</p> <p>Die Art der Fixierung des Resultats sowie die Art der Präsentation sind freigestellt</p>	<p>Offene Fragestellungen bergen sowohl Chancen als auch Stolpersteine.</p> <p>Sowohl heterogene- als auch homogene Gruppen haben Vor- und Nachteile.</p> <p>Für ein effizientes Arbeiten sind gute Kommunikation und Teamarbeit Voraussetzung.</p> <p>Der Austausch der Resultate mit Hilfe der Cubes stützt soziale und kommunikative Kompetenzen.</p> <p>Selbst- und Fremdbeurteilung.</p>
<p>5</p>	<p>LP bildet auftragsabhängig leistungsheterogene – oder leistungshomogene Gruppen</p> <p>Schüler*innen haben Mitspracherecht bei der Gruppengröße</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zufallszusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Zusammensetzung</li> <li>- Gesteuerte Rollenzuweisung</li> </ul> <p><u>Themendifferenzierter Unterricht</u></p> <p>Bearbeitung einer oder mehrerer Sachfragen; Gruppe entscheidet</p> <p><u>Freie Arbeitsaufträge</u>, verbindlich formuliert.</p> <p>Die Gruppe entscheidet über die zu behandelnden Aspekte</p> <p>Die Gruppe stellt Informationsbeschaffungsmöglichkeiten zusammen</p> <p>Die Art der Fixierung des Resultats sowie die Art der Präsentation sind freigestellt</p>	<p>Freie Arbeitsaufträge bergen sowohl Chancen als auch Risiken.</p> <p>Die Leistungsheterogenität kann die Effizienz der Gruppe steigern und öffnet Fenster für individuelle Lernfortschritte.</p> <p>Für ein effizientes Arbeiten sind sehr gute Kommunikation und Teamarbeit Voraussetzung</p> <p>Der Austausch der Resultate mit Hilfe der Cubes stützt soziale und kommunikative Kompetenzen.</p> <p>Selbst- und Fremdbeurteilung.</p>



## 4. Rollenvergabe

Das kooperative Lernen legt den Fokus auf die Aktivität der Schüler\*innen. Durch die einfach umsetzbare Vergabe von Rollen werden die Schüler\*innen animiert, gemeinsam in der Gruppe ein Ziel zu verfolgen. Sie üben sich in verschiedenen Rollen, begleiten sich selber in diesem Prozess und unterstützen sich gegenseitig durch Feedbacks. Mit den CLASSROOMCUBES können ganz einfach Rollen zugewiesen werden. Die **mitgelieferten Klammern entsprechen den Farben auf den Cubes**.

Die Rollenvergabe erfolgt über die Farben. Mit den gleichfarbigen Klammern werden auf der Rollenliste die Rollen angezeigt.



Wenn die Lehrperson die Klammern verschiebt, wechseln auch die Rollen. Somit sind die Schüler\*innen angehalten, den Gruppenprozess stets zu begleiten. Durch den Rollenwechsel erleben sie verschiedene Blickwinkel und Ebenen und bleiben aktiv.

Das Gruppenresultat ist für alle Gruppenmitglieder relevant, da beim Austausch jedes Mitglied zur Expertin oder zum Experten wird. Die Schüler\*innen sind somit motiviert, sich gegenseitig beim Erreichen einer gewissen Kompetenzstufe zu unterstützen. Die Lehrperson übernimmt zunehmend die Rolle als Coach und beratende, unterstützende Kraft.

### Beispiel Rollenvergabe 4 Gruppen

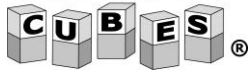
Sie haben vier Gruppen gebildet. In den Gruppen gibt es jeweils vier Rollen: Gesprächsleiter\*in, Schreiber\*in, Präsentator\*in und Materialverantwortliche\*r. In diesem Beispiel wird mit Hilfe der schwarzen Klammer den schwarzen Cubes die Rolle als Schreiber\*in zugewiesen. Um die Rollen zu tauschen, werden die Klammern verschoben.

Die Rollenvergabe kann in jeder Phase von Think, Pair, Share erfolgen. Die Rollenzuweisung erfolgt üblicherweise per Zufall. Durch die Möglichkeit, die Rollen mittels der Klammern schnell neu zuzuweisen, macht dieses Zufallsprinzip Sinn.

Die Lehrperson kann die Rollen auch gesteuert zuweisen. Dies kann eine Lerncoaching-Massnahme sein; eine bestimmte Rolle ist besonders gut gelungen und soll nochmals ausgeübt werden, oder es besteht der individuelle Bedarf, eine Rolle nochmals einzuüben. Die Schüler\*innen ziehen in diesem Falle eine bestimmte Farbe aus der Cubesbox. Die Zusammensetzung der Lerngruppe erfolgt weiterhin nach dem Zufallsprinzip.

Auch beim Gruppenwettbewerb werden Rollen vergeben. Dies fördert ein strukturiertes Vorgehen und steigert die Effizienz. Die Regeln sind beim Gruppenwettbewerb zu befolgen. Dies hat zur Folge, dass die Übernahme von Rollen eingeübt wird.

*Eine Auswahl von Rollenlisten steht zur Verfügung (Kapitel 10)*



## 5. Gruppenwettbewerb: Anleitung und Regeln

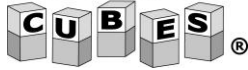
### Anleitung

- Die Erarbeitungsgruppen (Stammgruppen) setzen sich zusammen und erarbeiten eine bestimmte Anzahl Fragen und Antworten.
- Diese Fragen- und Antworten werden aufgeschrieben und sie werden nicht den anderen Gruppen gezeigt.
- Vor dem Start des Gruppenwettbewerbs wird bestimmt, wer:
  - Die Fragen stellt (Fragenstellende\*r)
  - Die Antworten aufschreibt auf die Fragen der anderen Gruppen (Antwortschreibende\*r)
  - Die Antwort auf die Fragen der anderen Gruppen verkündet (Antwortverkünder\*in)
  - Sagt, wie viele Punkte die Antwort der beantwortenden Gruppen wert ist (Punkteverteiler\*in). Es kann vorab in der fragestellten Gruppe diskutiert werden, wie viele Punkte eine Antwort wert ist.
  - Die Punkte, welche jeweils verteilt werden, aufschreibt (Punkteschreiber\*in)
- Natürlich kann die Lehrperson eine Rolle übernehmen
- Sind die Rollen verteilt, werden die Fragen reihum gestellt.
- Bsp.: Nord beginnt, dann Ost, dann Süd, dann West
- Es muss jede Gruppe gleich viele Fragen gestellt haben, damit der Gruppenwettbewerb fair ist.
- Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte gesammelt hat.

### REGELN

- Setzt euch in der Erarbeitungs-/Stammgruppe zusammen.
- Stellt die Fragen und Antworten schriftlich zusammen.
- Präge dir gut ein, welche Rolle du hast.
- Wer spricht, steht auf.
- Nur die Fragenstellende oder der Fragensteller darf die Frage vorlesen!
- Diskutiert jeweils in der Gruppe, bevor die Antwort aufgeschrieben wird!
- Wenn alle Antworten fertig geschrieben sind, werden die Antworten verkündet.  
Nachdem eine Gruppe mit der Beantwortung einer Frage begonnen hat, dürfen die anderen Gruppen nichts mehr an ihren Antworten abändern oder ergänzen!
- Nur die Antwortverkünderin oder der Antwortverkünder darf die Antwort nennen, sonst gibt es keine Punkte! Wenn alle Gruppen geantwortet haben, verkündet die Gruppe, welche die Frage gestellt hat, die richtige Antwort!
- Diskutiert in der Gruppe, wie gut die Antwort war und verkündet dann die Punkte. Beispiel: Ganz richtig: ganzer Punkt, halb richtig, halber Punkt.
- Die Runden müssen fertig gemacht werden, damit alle Gruppen die gleichen Chancen auf Punkte haben!

VIEL SPASS UND ERFOLG!



## 6. Feedback-Unterlagen

Feedbacks nehmen einen wichtigen Stellenwert ein. Die Schüler\*innen erhalten Rückmeldungen von Lehrpersonen, von Mitschüler\*innen und nicht zuletzt reflektieren sie ihren Lernprozess auch selbst. Die gewonnenen Erkenntnisse können für die Anpassung von Lernarrangements genutzt werden.

Lerngruppen werden situativ gesteuert, gebildet und Rollen akzentuiert geübt.

Die im Lernportfolio gesammelten Feedbacks und Erkenntnisse geben Aufschluss über den Lernprozess. Das Ziel dieser Lernbegleitung ist eine positive Entwicklung, welche die Freude am Kompetenzerwerb in allen Bereichen- dem Wissen, dem Wollen und dem Können- stärkt.

Auf den folgenden Seiten finden Sie verschiedene Feedbackunterlagen:

- 6.1 Feedback Gruppenarbeit (von der Gruppe auszufüllen)
- 6.2 Feedback Gruppenarbeit (Selbstbeurteilung)
- 6.3 Gruppenarbeiter Erarbeitungsphase (Selbstbeurteilung)
- 6.4 Gruppenarbeit Austauschphase (Selbstbeurteilung)
- 6.5 Gruppenarbeit Präsentation Individualfeedback
- 6.6 Selbstfeedback
- 6.7 Gruppenarbeit Präsentation Selbstfeedback

**6.1 Feedback Gruppenarbeit (von der Gruppe auszufüllen)**

Gruppe: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Thema: \_\_\_\_\_ Fachbereich: \_\_\_\_\_

So haben wir als Gruppe gearbeitet:

Unterschriften Gruppenmitglieder:








	sehr gut sehr gross	gut gross	erfüllt mittelmässig	ungenügend wenig
Einsatz, Freude, Wille				
Konzentration, Ausdauer				
Verhalten: andere nicht stören				
Kreativität, gute Ideen				
Zusammenarbeit				
Auftrag umgesetzt				

Bemerkungen (Rückseite benutzen):

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

.....  
 Eingesehen durch die Lehrperson \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Bemerkungen:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 6.2 Feedback Gruppenarbeit Selbstbeurteilung

Name: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Gruppe: \_\_\_\_\_ Fachbereich: \_\_\_\_\_

Thema: \_\_\_\_\_

So haben wir als Gruppe gearbeitet:



So habe ich in der Gruppe gearbeitet:



	sehr gut sehr gross	gut gross	erfüllt mittelmässig	ungenügend wenig
Mein Einsatz				
Meine Konzentration				
Mein Verhalten				
Meine Ideen				
Meine Zusammenarbeit				
Auftrag umgesetzt				

Bemerkungen (evtl. Rückseite benutzen):

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Eingesehen Lehrperson: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Bemerkungen:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### 6.3 Gruppenarbeit Erarbeitungsphase Selbstbeurteilung

Vorname:	Name:
Gruppe:	Datum:

Fülle die Tabelle aus:       mit Kreuzen       mit Worten

	Ich bin sehr zufrieden	Ich bin zufrieden	Ich bin nicht ganz zufrieden	Ich bin unzufrieden
<b>Zusammenarbeit</b> Ich bin auf die Beiträge meiner MitschülerInnen eingegangen				
<b>Mein Einsatz:</b> Ich habe mich aktiv in die Gruppe eingebracht				
<b>Meine Aufmerksamkeit:</b> Ich habe mich nicht ablenken lassen				
<b>Das Gruppen-Ergebnis</b>				
<b>Einhaltung der Regeln</b>				
<b>Arbeitstempo/ Effizienz</b>				
<b>Meine Rolle(n):</b> <input type="checkbox"/> Zeitwächter/-in <input type="checkbox"/> Gesprächsleiter/-in <input type="checkbox"/> Schreiber/-in <input type="checkbox"/> Materialverantwortliche(r) <input type="checkbox"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <input type="checkbox"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>				

**Mein Kommentar:**

## 6.4 Gruppenarbeit Austausch-Phase Selbstbeurteilung

Thema:	
Vorname:	Name:
Gruppe:	Datum:

### Form der Präsentation:

- mündlich
  - schriftlich
  - andere Form:
- 

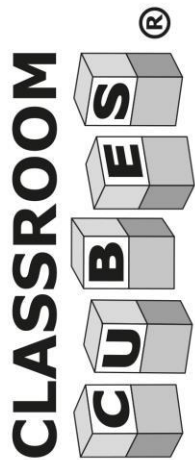
Fülle die Tabelle aus:     mit Kreuzen                       mit Worten

	Ich bin sehr zufrieden	Ich bin zufrieden	Ich bin nicht ganz zufrieden	Ich bin unzufrieden
Präsentation <input type="checkbox"/> durch die Gruppe				
Präsentation <input type="checkbox"/> mein eigener Beitrag				

Begründung:

Verbesserungsvorschläge:

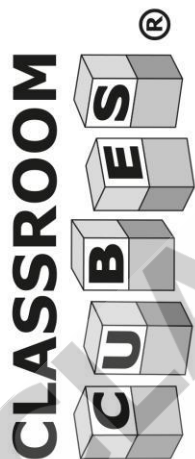
## 6.5 Gruppenarbeit Präsentation Individual Feedback



### Gruppenarbeit-Präsentation Individual-Feedback

Rückmeldung für \_\_\_\_\_ von \_\_\_\_\_

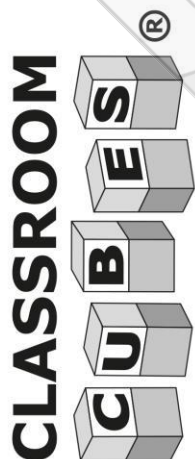
- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Dein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du bist sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du wusstest gut Bescheid          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe Dir gerne zugehört       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du hast die Zeit gut eingeteilt   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



### Gruppenarbeit-Präsentation Individual-Feedback

Rückmeldung für \_\_\_\_\_ von \_\_\_\_\_

- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Dein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du bist sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du wusstest gut Bescheid          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe Dir gerne zugehört       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du hast die Zeit gut eingeteilt   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



### Gruppenarbeit-Präsentation Individual-Feedback

Rückmeldung für \_\_\_\_\_ von \_\_\_\_\_

- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Dein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du bist sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du wusstest gut Bescheid          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe Dir gerne zugehört       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du hast die Zeit gut eingeteilt   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



## 6.6 Selbstfeedback

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hat es Dir gefallen Rollen zu übernehmen?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Arbeitest Du gerne mit den Classroomcubes?

---

Möchtest Du in Zukunft wieder in Gruppen arbeiten?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hat die Gruppe das Ziel erreicht?

---

**CLASSROOM**  
CUBES®

Waren die Arbeitsaufträge verständlich?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hast Du von der Gruppenarbeit profitiert?

---

**CLASSROOM**  
CUBES®

Warst Du motiviert bei der Arbeit?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Konntest Du Dich an die Regeln halten?

---

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hat es Dir gefallen Rollen zu übernehmen?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Arbeitest Du gerne mit den Classroomcubes?

---

Möchtest Du in Zukunft wieder in Gruppen arbeiten?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hat die Gruppe das Ziel erreicht?

---

**CLASSROOM**  
CUBES®

Waren die Arbeitsaufträge verständlich?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Hast Du von der Gruppenarbeit profitiert?

---

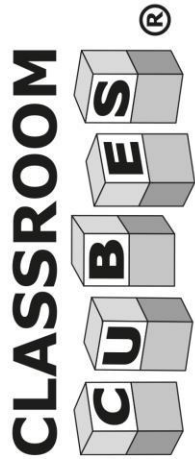
**CLASSROOM**  
CUBES®

Warst Du motiviert bei der Arbeit?

**CLASSROOM**  
CUBES®

Konntest Du Dich an die Regeln halten?

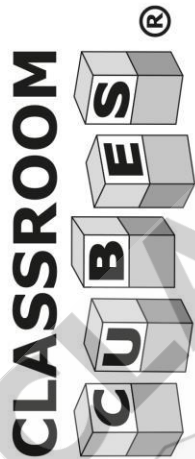
## 6.7 Gruppenarbeit-Präsentation Selbst-Feedback



### Gruppenarbeit-Präsentation Selbst-Feedback

von \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

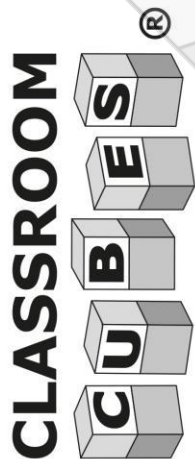
- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Mein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich bin sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich wusste gut Bescheid           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mir wurde aufmerksam zugehört     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe die Zeit gut eingeteilt  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



### Gruppenarbeit-Präsentation Selbst-Feedback

von \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

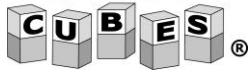
- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Mein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich bin sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich wusste gut Bescheid           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mir wurde aufmerksam zugehört     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe die Zeit gut eingeteilt  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



### Gruppenarbeit-Präsentation Selbst-Feedback

von \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

- |                                   |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Mein Beitrag war gut verständlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich bin sicher aufgetreten        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich wusste gut Bescheid           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mir wurde aufmerksam zugehört     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich habe die Zeit gut eingeteilt  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



## 7. Spiel mit den Cubes: CUBES-BINGO

**Grundidee:** Mit den Cubes kann zur Auflockerung ein Bingo gespielt werden.

**Ziel:** Wer als Erstes alle Symbole abhaken kann, ruft BINGO.

**Regeln:** Wer zuerst ruft, hat gewonnen. Nach einem Ruf wird kontrolliert, ob korrekt abgehakt wurde. Wer zu früh BINGO ruft, scheidet für das laufende Spiel aus.

- Die Spielleitung benutzt die Spielvorlage.  
Dort ist die Spielanleitung auch aufgedruckt.  
Wichtig: Fortlaufend abhaken und falls schon ein Haken gesetzt ist oder die Augenzahl nicht vorkommt: erneut würfeln

### Varianten:

#### - **Einzelbingo:**

Jede\*r spielt für sich mit einem Cube oder mit mehreren Cubes gleichzeitig

#### - **Gruppenbingo:**

Bingo tritt ein, wenn die ganze Gruppe Bingo hat

**Joker:** Der Joker, der sich auf Cube Nr. 7 befindet, kann, muss aber nicht eingesetzt werden. Wer den Joker hat, darf bereits nach 4 abgehakten Symbolen Bingo rufen.

Wer den Joker hat, hat bessere Chancen, gewinnt aber nicht zwingend das Spiel.

### **Spielanleitung:**

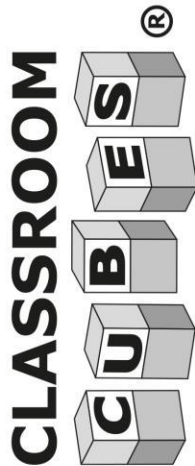
- Als Einzel- oder Gruppenwettbewerb einsetzbar
- Jede Schülerin, jeder Schüler hat einen Cube und eine Bingo-Vorlage
- Variante: Jede(r) Teilnehmende schreibt selbst in einer Tabelle auf, welches Tier, welche Farbe, welcher Buchstaben und welche Himmelrichtung der Cube hat
- Die Lehrperson hat einen Würfel, nennt die Augenzahl und das dazugehörige Symbol oder auch nur das dazugehörige Symbol
- Würfelsymbol: Die Augenzahl fällt während des Spiels
- Joker: Wer den Joker hat, hat bereits nach 4 ausgefüllten Feldern gewonnen
- Fortlaufend abhaken, was kommt und falls schon ein Haken gesetzt ist oder die Augenzahl nicht vorkommt erneut würfeln
- Meist sind mehrere Durchgänge sind erforderlich, bis das Bingo fällt
- Wer zuerst ruft, gewinnt (Variante: der Sieg/ Preis muss geteilt werden)
- Nach einem Bingo-Ruf wird kontrolliert, ob die Symbole bereits genannt wurden
- Tipp: neues Spiel: neue Farbe um abzuhaken – gleiche Zahlen wiederverwenden



## 7.1 Schlüssel für das Bingo

Spielleitung bestimmt erst die Augenzahlen	Spielleitung würfelt anschliessend. Einzel- oder Gruppenbingo	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: ✓	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: ✓	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: ✓	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: ✓	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: (selber einsetzen) ✓	Diese gewürfelte Zahl gewinnt: (selber einsetzen) ✓
<b>Tiere</b>	Delfin	1	6	3			
	Seepferd	2	5				
	Katze	3	4	1			
	Elefant	4	3	6			
	Schmetterling	5	2	4			
	Papagei	6	1	2			
<b>Farben</b>	gelb	1	6	3			
	blau	2	5	5			
	weiss	3	4	2			
	schwarz	4	3	4			
<b>Buchstaben</b>	A	1	5	6			
	B	2	4	3			
	C	3	3	4			
	D	4	2	2			
	E	5	1	1			
<b>Kompass</b>	N Nord	1	4	5			
	S Süd	2	3	3			
	E/ Ost	3	2	1			
	W West	4	1	2			
<b>Würfel: Augenzahl Gemäss Würfel der Spielleitung</b>	Bei Augenzahl 5&6: erneut würfeln	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4	Gefallene Augenzahl: 1 2 3 4
		Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	
	Name GewinnerIn						

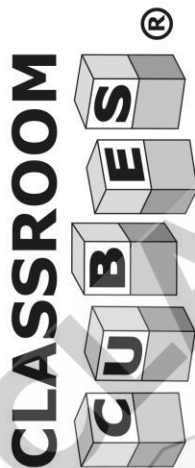
## 7.2 Bingo Kopiervorlage für Spieler\*innen



### CLASSROOMCUBES Bingo

Name \_\_\_\_\_

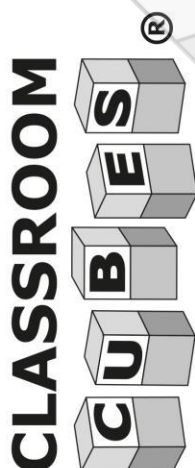
	Tier	Farbe	A-E	Kompass	Würfel
Spiel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### CLASSROOMCUBES Bingo

Name \_\_\_\_\_

	Tier	Farbe	A-E	Kompass	Würfel
Spiel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### CLASSROOMCUBES Bingo

Name \_\_\_\_\_

	Tier	Farbe	A-E	Kompass	Würfel
Spiel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiel 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 8. Über uns



### **Brendan Schumacher**

Ich bin in Zofingen, in der deutschsprachigen Schweiz, geboren. Seit über 30 Jahren bin ich als Lehrer auf verschiedenen Stufen tätig. Meine Lehrtätigkeit begann als «Lehrer für Deutsch-Zusatz»- was eine umfangreiche Integrationsaufgabe ist. Später war ich als Sonderschullehrer an der «Kleinklasse der Unter- und Mittelstufe» tätig. Seit über 20 Jahren unterrichte ich als Klassenlehrer an der Sekundarstufe. In meiner Zusatzfunktion als Berufswahlcoach aller Oberstufen pflege ich enge Kontakte zu Lehrbetrieben.

Auf die Idee, den Unterricht mit Hilfe von Cubes effizienter zu organisieren und agiler zu gestalten, bin ich auf der Suche nach einem didaktischen Umsetzungs-Tool gekommen. Die Suche führte zur Erfindung der „CLASSROOMCUBES“, welche ich mit einem Unterrichtsteam austestete und mit meiner Partnerin entscheidend weiterentwickelte.

Die Classroomcubes haben meinen Unterricht agiler und lebendiger gemacht und die Schüler\*innen möchten nicht mehr auf sie verzichten. Die Cubes helfen mir, die Vorgaben eines modernen schülerzentrierten Unterrichts zu erfüllen.



### **Cindy Schenk**

Nach meiner Kindheit und Jugend in Strengelbach und einigen Jahren im Ausland lebe ich seit 2003 in Zofingen. Ursprünglich habe ich das KV gelernt, dann eine Weiterbildung als Tourismusfachfrau HF absolviert. Danach kamen verschiedenen Weiterbildungen im Personalbereich hinzu. Als Coach CAS, betriebliche Mentorin und Personalleiterin setze ich mich mit didaktischen Themen auseinander. Als mein Partner mir die Idee von den Cubes gezeigt hat, war ich sofort begeistert. In vielen freien Stunden haben wir weiter am Konzept gefeilt, bis wir mit dem Resultat zufrieden waren.

Ich bin überzeugt, dass sich ganz viele Schüler\*innen und Lehrpersonen für die CLASSROOMCUBES begeistern.

## 9. Nachhaltigkeit

### Papiervermeidender Einsatz der Classroomcubes

#### Holz aus nachhaltigem Anbau

Die Classroomcubes und die Cubesbox werden in Indonesien mit Holz aus nachhaltigem Anbau gefertigt. Das Holz ist zertifiziert (Indonesian Legal Wood 060-LVLK-010-IDN). Die Cubes sind aus Pinienholz und die Cubesbox ist aus Fichte. Sie erfüllen sowohl die EU- als auch die USA- Sicherheitsstandards EN71 und ASTM.

Die Suche nach einem geeigneten Produzenten führte uns zu einem Familienunternehmen nach Indonesien, welches seit 30 Jahren Holzspielzeuge herstellt. Der jüngste Mitarbeiter ist 27 Jahre alt- Kinderarbeit ist ausgeschlossen. Die Fabrik arbeitet mit modernen CNC- Maschinen. Für die aufwändige Bemalung und Bedruckung – jeder der 32 Cubes ist individuell gefertigt - wurde auf eine Kombination von Bemalung von Hand und Bedruckung gesetzt. Die Produktion der Cubes unterstützt die lokale Bevölkerung in und um Surabaya.

Die Classroomcubes lassen sich jahrelang einsetzen. Der Gebrauch der Cubes an Stelle von Papier wirkt der Kopienflut entgegen und hilft Ressourcen sparen.



Cert. No. 060-LVLK-010-IDN



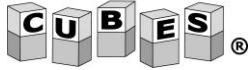
#### Jeder Einkauf pflanzt einen Baum

Zusammenarbeit mit „One Tree Planted“:

Wir leisten einen Beitrag gegen die Klimaerwärmung. Jede Bestellung, die bei uns eingeht, pflanzt einen Baum, entweder in Nordamerika, Brasilien, Afrika oder Asien.

Als Kunde leisten Sie somit durch Ihren Einkauf einen Beitrag gegen die Klimaerwärmung.

OneTreePlanted ist eine Non-Profit-Organisation und arbeitet mit Schulen zusammen, wobei jede Schule mitmachen kann. Die Schüler\*innen erfahren, wie wichtig Bäume für unser Klima sind und welche Auswirkungen die Abholzung der natürlichen Wälder hat. Weitere Auskünfte erhalten Sie auf der Homepage „onetreeplanted.org“. Die classroomcubes GmbH freut sich über die Kooperation mit „OneTreePlanted“.



## 10. Kopiervorlagen

### 10.1 Cubes-Liste für Zufallsgruppen

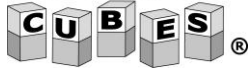
- **Für alle Gruppen ausser 3-er / 3 Gruppen**
- Bei Einteilung in 4 Gruppen: Übersicht über die Himmelsrichtungen – so bleibt klar, wer in welcher Gruppe ist.

<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>	<b>Kompass</b>
	1	N
	2	S
	3	E
	4	W
	5	S
	6	E
	7	W
	8	N
	9	E
	10	W
	11	N
	12	S
	13	W
	14	N
	15	S
	16	E
	17	N
	18	S
	19	E
	20	W
	21	S
	22	E
	23	W
	24	N
	25	E
	26	W
	27	N
	28	S
	29	W
	30	N
	31	S
	32	E



**10.2 Cubes-Liste für Zufallsgruppen: 3-er / 3 Gruppen**

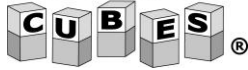
<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>
	1
	2
	3
	5
	6
	7
	9
	10
	11
	13
	14
	15
	17
	18
	19
	21
	22
	23
	25
	26
	27
	29
	30
	31



### 10.3 Cubesliste „Tiersymbole“ für 3 oder 6 Kompetenzstufen

- **Einteilung in 3 Kompetenz-Gruppen: Wasser-Land-Luft**  
= Seepferd & Delfin, Katze & Elefant, Schmetterling & Papagei
- **Einteilung in 6 Kompetenz-Gruppen: Wasser-Land-Luft**  
= Seepferd, Delfin, Katze, Elefant, Schmetterling, Papagei

<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>	<b>Tiersymbol</b>
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Papagei
		Papagei
		Papagei
		Papagei
		Papagei

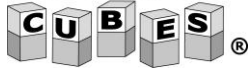


## 10.4 Cubes-Liste Gesteuerte Zuweisung über Farben

### Für die Zuweisung von Rollen oder in Kompetenzgruppen:

- Die Cubes werden mit den Farben nach oben in die Cubesbox **gestellt** und anschliessend gezogen
- Liste: für bis zu 24 Schüler\*innen; erweiterbar bis 32

Name der Schülerin, des Schülers	Farbe
	weiss
	weiss
	weiss
	weiss
	weiss
	weiss
	gelb
	gelb
	gelb
	gelb
	gelb
	gelb
	gelb
	blau
	blau
	blau
	blau
	blau
	blau
	schwarz
	schwarz
	schwarz
	schwarz
	schwarz
	schwarz



**10.5 Cubes-Liste für 2 Kompetenzstufen:**

**Ungerade Cubes**

<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>	<b>Farbe</b>
	1	weiss
	3	gelb
	5	weiss
	7	gelb
	9	weiss
	11	gelb
	13	weiss
	15	gelb
	17	weiss
	19	gelb
	21	weiss
	23	gelb
	25	weiss
	27	gelb
	29	weiss
	31	gelb

**Gerade Cubes**

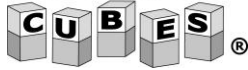
<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>	<b>Farbe</b>
	2	blau
	4	schwarz
	6	blau
	8	schwarz
	10	blau
	12	schwarz
	14	blau
	16	schwarz
	18	blau
	20	schwarz
	22	blau
	24	schwarz
	26	blau
	28	schwarz
	30	blau
	32	schwarz

## 10.6 Cubes-Liste für 3 Kompetenzstufen

Schüler\*innen den Kompetenzstufen (Würfel-Augenzahl) 1, 2 oder 3 zuordnen

- Schüler\*innen tragen die Cubes-N nach der Ziehung des Cubes ein

Name der Schülerin, des Schülers	Cube Nr	Augenzahl
		1
		1
		1
		1
		1
		1
		1
		1
		1
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		2
		3
		3
		3
		3
		3
		3
		3
		3
		3
		3
		3



### 10.7 Cubes-Liste für 4 Kompetenzstufen

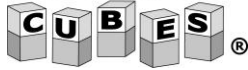
oder Verwendung für

**Gesteuerte Zuweisung von Schüler\*innen in eine Lerngruppe**

**Einteilung in 4 Kompetenz-Gruppen: N, E, S, W (Kompass)**

- **Gesteuerte Zuweisung von Schüler\*innen in eine Gruppe:  
Namen bei N oder E oder S oder W eintragen**

<b>Name der Schülerin, des Schülers</b>	<b>Cube Nr</b>	<b>Kompass</b>
		N
		N
		N
		N
		N
		N
		N
		N
		N
		E
		E
		E
		E
		E
		E
		E
		E
		E
		S
		S
		S
		S
		S
		S
		S
		S
		S
		S
		W
		W
		W
		W
		W
		W
		W
		W
		W



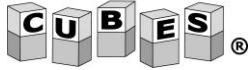
## 10.8 Cubes-Liste für 5 Kompetenzstufen

### Einteilung in 5 Kompetenz-Gruppen: A, B, C, D, E (Buchstaben)

- Schüler\*innen den Kompetenzstufen  
A oder B oder C oder D oder E zuweisen
- Schüler\*innen tragen die Cubes-Nr. nach der Ziehung des Cubes ein

**Name der Schülerin, des Schülers**                      **Cube Nr**    **Buchstabe**

		A
		A
		A
		A
		A
		A
		B
		B
		B
		B
		B
		B
		C
		C
		C
		C
		C
		C
		D
		D
		D
		D
		D
		D
		D
		E
		E
		E
		E
		E
		E



## 10.9 Cubes-Liste für 6 Kompetenzstufen

**Einteilung in 6 Kompetenz-Gruppen: Wasser-Land-Luft, von leicht nach schwer (Tiersymbole) =** Seepferd, Delfin, Katze, Elefant, Schmetterling, Papagei

Name der Schülerin, des Schülers	Cube Nr	Tiersymbol
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Seepferd
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Delfin
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Katze
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Elefant
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Schmetterling
		Papagei
		Papagei
		Papagei
		Papagei
		Papagei



10.10 Rollenliste für Gruppenarbeit Erarbeitungsphase

<b>Schreiber*in</b>	
<b>Gesprächsleiter*in</b>	
<b>Zeitwächter*in &amp; Bindeglied</b>	
<b>Materialverantwortliche*r</b>	
<b>Präsentator*in</b>	
<b>Regelbeobachter*in</b>	
<b>Illustratorin*in/Designer*in</b>	
<b>Themen-/Auftragshüter*in</b>	
<b>Rolle:</b>	

**10.11 Rollenliste für Gruppenarbeit Austauschphase**

<b>Präsentator*in</b>	
<b>Zeitwächter*in</b>	
<b>Bindeglied zu Lehrperson</b>	
<b>Regelbeobachter*in</b>	
<b>Beobachter*in</b>	
<b>Feedback-Geber*in</b>	
<b>Lober*in</b>	
<b>Rolle:</b>	
<b>Rolle:</b>	

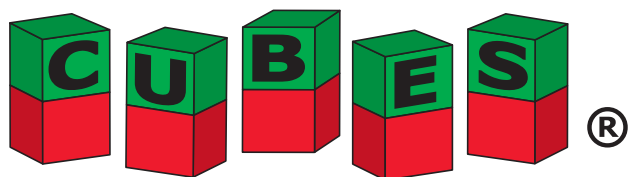
**10.12 Rollenliste Gruppenwettbewerb**

<b>Fragenstellende*r</b>	
<b>Antwortschreibende*r</b>	
<b>Antwortverkünder*in</b>	
<b>Punkteverteiler*in</b>	
<b>Punkteschreiber*in</b>	
<b>Zeitwächter*in</b>	
<b>Regelbeobachter*in</b>	

**REGELN**

- Setzt euch in der Erarbeitungs-/Stammgruppe zusammen.
- Stellt die Fragen und Antworten schriftlich zusammen.
- Präge dir gut ein, welche Rolle du hast.
- Wer spricht, steht auf.
- Nur die Fragenstellende oder der Fragensteller darf die Frage vorlesen!
- Diskutiert jeweils in der Gruppe, bevor die Antwort aufgeschrieben wird!
- Wenn alle Antworten fertig geschrieben sind, werden die Antworten verkündet.  
Nachdem eine Gruppe mit der Beantwortung einer Frage begonnen hat, dürfen die anderen Gruppen nichts mehr an ihren Antworten abändern oder ergänzen!
- Nur die Antwortverkünderin oder der Antwortverkünder darf die Antwort nennen, sonst gibt es keine Punkte! Wenn alle Gruppen geantwortet haben, verkündet die Gruppe, welche die Frage gestellt hat, die richtige Antwort!
- Diskutiert in der Gruppe, wie gut die Antwort war und verkündet dann die Punkte.  
Beispiel: Ganz richtig: ganzer Punkt, halb richtig, halber Punkt.
- Die Runden müssen fertig gemacht werden, damit alle Gruppen die gleichen Chancen auf Punkte haben!

# CLASSROOM



## Begleitlehrmittel CLASSROOMCUBES

- Gruppenbildung fair
- Zeitersparnis – mehr Lernzeit
- Zufalls- und Kompetenzgruppen
- Variable Rollenzuweisung, schneller Rollentausch
- Einfacher Austausch der Resultate
- Gruppenpuzzle ganz easy
- Selbst- und Fremdfeedbacks
- Fördern der Teamfähigkeit
- Aufbau der Selbst- und Sozialkompetenzen
- Spielerische Lernformen
- Motivation durch Abwechslung
- Stärken der Methodenkompetenz
- Hohe Aktivität der Lernenden

Unterstützt die Umsetzung des Lehrplans 21



## HERAUSGEBER:

classroomcubes GmbH, Weiherstrasse 17, 4800 Zofingen

**Autoren:** Brendan Schumacher  
Cindy Schenk

**Geleitwort:** Dr. Anton Strittmatter

**Grafik:** emgrafik.ch

[classroomcubes.com](http://classroomcubes.com)

