



Eine unvorhergesehene Supplierstunde hat sich im Stundenplan eingeschlichen, und es ist keine Zeit mehr für eine intensive Vorbereitung? Kein Problem. Es gibt ja interaktive Übungen in ausreichender Zahl in Internet, die nur darauf warten, in einer Unterrichtseinheit eingesetzt zu werden. So auch OTP – Opportunity To Practice.

Mag.^a Elvira Mihalits-Hanbauer
LMS.at – Team Burgenland,
Wirtschaftspädagogin
elvira.hanbauer@gmail.com

Software

- Browser (Mozilla Firefox, Internet Explorer, ...)

Hardware

- Ein PC
- Beamer zum Vorführen
- 1 Würfel
- 1 Stoppuhr / 1 Sanduhr

Die Schüler/innen lernen

- Teamgeist als soziale Kompetenz kennen,
- je nach gewählter Übung, z.B. rechnen, lesen, Hörverständnis, ...

Hinweise für den Einsatz

In jeder Schulstufe und jedem Gegenstand

Verwende dazu Infobild 1.

Betone, dass du großen Wert auf **Disziplin** und **Fairness** legst. Lege die Anzahl der Runden im Voraus fest!

4 Aufgabenstellung auswählen

„Welche Aufgaben wähle ich aus?“

Du solltest die Aufgabenstellungen gezielt auswählen. Es eignen sich Aufgabenstellungen, die eine eindeutige Lösung ermöglichen. Auch Multiple Choice Aufgaben sind geeignet. Pro Aufgabenstellung soll nur ein Lösungsfeld möglich sein, d. h. keine Lückentextaufgaben mit mehreren Lücken.

Im OTP auf LMS.at findest du dazu beispielsweise passende Aufgabenstellungen.

Hier ein kleiner Auszug:

OTP - Deutsch Sprachtraining 1

(ab 5. Schulstufe)

Interaktive Übungen zur deutschen Grundgrammatik, wie S-Schreibung, Groß/Kleinschreibung, ua.



OTP - English Grammar 1

(ab 5. Schulstufe)

Interaktive Übungen zur englischen Grundgrammatik, wie Zeiten, Adjektive, Adverbien, indirekte Rede, Artikeln ua. [[Anmelden](#)]



OTP - Rechnen im Alltag

(ab 7. Schulstufe)

Interaktive Übungen zu Prozent- und Schlussrechnung, Maßeinheiten, ua. [[Anmelden](#)]



Klicke dazu auf den Button „OTP auf LMS.at“.



Melde dich zu einem Kurs an. Sofort stehen dir alle Interaktiven Übungen zur Verfügung.

1 Einstieg

„Heute machen wir einen Wettbewerb!“

Bilde in der Klasse Gruppen zu je max. 4 Schüler/innen.

Jede Gruppe wählt zu ihrer Gruppen-Nummer einen

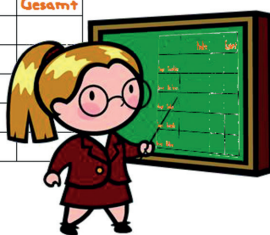
„flippigen“ Namen aus und bestimmt eine/n Sprecher/in.

2 Raster vorbereiten

„Wie mache ich die Ergebnisse sichtbar?“

Während sich die Schüler/innen über ihren Gruppennamen einigen und Sprecher/in festlegen, zeichnest du an die Tafel ein Raster, in dem später die Ergebnisse gesammelt werden.

Gruppe	Punkte	Gesamt
Knowledge		
The Fastest		
Snakes		
Butterfly		
NoName		



Quelle: Elvira Mihalits-Hanbauer

3 Spielregeln erklären

„Wie funktioniert das Spiel?“

Erkläre nun kurz und deutlich die Spielregeln.

5 Spiel durchführen

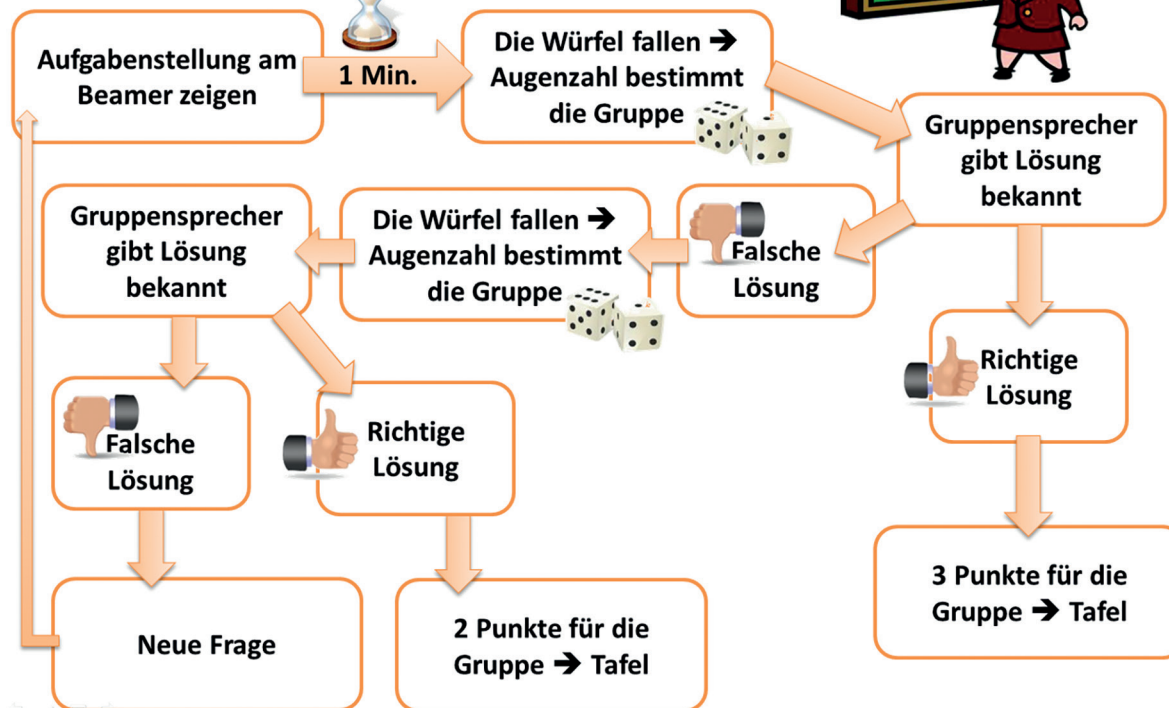
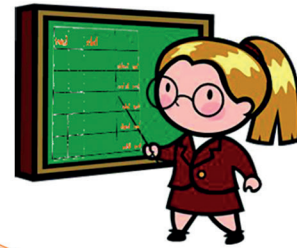
„Welche Gruppe wird siegen?“

Achte darauf, dass es fair zugeht. Herausrufen ist strengstens verboten. Jede Gruppe soll mitarbeiten. Nimm dir genügend Zeit für eine Auswertung.

Die Sieger/innengruppe kann eine kleine Belohnung erhalten, z.B. eine Tafel Schokolade oder einen Hausübungsgutschein.

So ist die Supplierstunde kurzweilig und sinnvoll!

Spielregeln



Quelle: Elvira Mihalits-Hanbauer

Spielregeln:

Du zeigst am Beamer die erste Aufgabenstellung. Die Schüler/innen haben nun 1 Minute Zeit (Stoppuhr/Handstoppuhr/ Sanduhr), um in der Gruppe eine Lösung zu erarbeiten und auf einem Zettel niederzuschreiben. Es wird gewürfelt. Die Augenzahl entscheidet, welche Gruppe die Antwort geben darf (ev. zwei Würfel verwenden). Der/die Gruppensprecher/in der gewürfelten Gruppe gibt die Antwort.

Ist die Lösung richtig, werden 3 Punkte im Raster notiert. Ist die Antwort falsch, wird gewürfelt. Die Augenzahl entscheidet, welche Gruppe im 2. Versuch die Antwort geben darf.

Der/die Gruppensprecher/in gibt die Antwort. Ist die Lösung richtig, werden nur mehr 2 Punkte im Raster notiert. Ist die Antwort falsch, wird eine neue Frage über den Beamer gezeigt.

Das Spiel beginnt von vorne.

Eine Spielrunde dauert ca. 2 Minuten.

Herausrufen ist strengstens verboten!

Um eine Auswertung vornehmen und die Sieger/innen-gruppe „ehren“ zu können, sollten in einer Unterrichtsstunde max. 15 Runden gespielt werden.

Webtipp

Es gibt viele Websites mit guten interaktiven Übungen für verschiedene Unterrichtsgegenstände.

Sammle für dich selbst in einer Linkliste oder über Social Bookmarking solche Websites, damit du – im Falle des Falles – rasch darauf zugreifen kannst.

Tipp 1:

OTP – Opportunity To Practice



<http://www.lms.at/otp>

Tipp 2:
Learning Apps



<http://www.learningapps.org>