

## Methodenkoffer

### Überblick Methodeneinsatz

Phase	Methode
<b>Einstieg, Kennenlernen und Aktivierung von Vorwissen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ABC-Methode</li> <li>• Alle, die ...</li> <li>• Aufstellung im Raum</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Cartoon-Analyse</li> <li>• Kartenabfrage</li> <li>• KaWa</li> <li>• Kreuzworträtsel</li> <li>• Kugellager</li> <li>• Partnerinterview</li> <li>• Schneeballschlacht</li> <li>• Soziometriestrahle</li> <li>• Quiz</li> </ul>
<b>Erarbeitungs- und aktive Lernphase</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienenkorb</li> <li>• Fishbowl</li> <li>• Gruppenarbeit</li> <li>• Gruppenpuzzle</li> <li>• Kopfstandtechnik</li> <li>• Lernzirkel/Stationenarbeit</li> <li>• Pro- und Contra Diskussion</li> <li>• Rollenspiel</li> <li>• Sechs Denkhüte</li> <li>• Think-Pair-Share</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• World Café</li> </ul>
<b>Ergebnissicherung (im Kopf) und Feedback</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampel</li> <li>• Blitzlicht</li> <li>• Bohne einpflanzen</li> <li>• Elfchen</li> <li>• Evaluationsgruppen</li> <li>• Fünf-Finger-Feedback</li> <li>• Glückstopf</li> <li>• Minutenpapier</li> <li>• Rakete</li> </ul>

Dies stellt ein Vorschlag zur Einteilung der Methoden dar. Selbstverständlich können einige Methoden auch in anderen Phasen eingesetzt werden.

## Einstieg, Kennenlernen und Aktivierung von Vorwissen

### ABC-Methode

**Ziel:** Aktivierung von Vorwissen, Ideensammlung oder Begriffsfindung zu einem Thema.

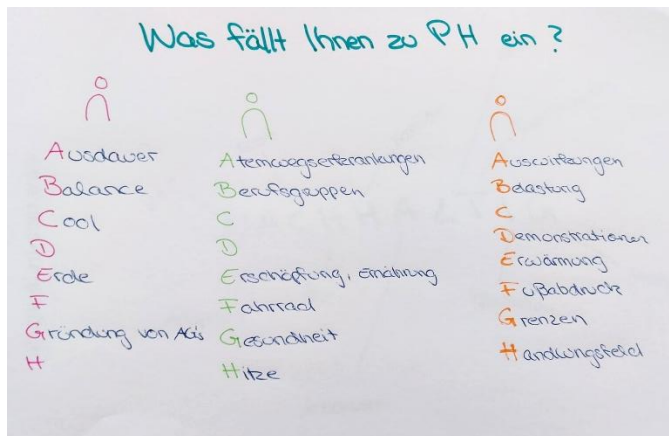
#### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Die Teilnehmenden notieren zu jedem Buchstaben des Alphabets einen passenden Begriff zum Thema.
- Ergebnisse werden im Plenum gesammelt (z. B. auf Flipchart oder Whiteboard).

**Teilnehmendenzahl:** 5–30 Personen.

**Dauer:** 10–20 Minuten.

**Online-Variante:** Gemeinsames Whiteboard-Tool (z. B. Miro, MURAL, Conceptboard) oder geteiltes Dokument, in das alle parallel Begriffe eintragen.



(Natürlich geht das Alphabet weiter als bis H 😊)

### „Alle, die ...“

**Ziel:** Auflockerung, gegenseitiges Kennenlernen, Aktivierung zu Beginn.

#### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Moderator:in sagt Sätze wie „Alle, die gerne Kaffee trinken, stehen auf“.

- Teilnehmende wechseln dadurch die Plätze und lernen Gemeinsamkeiten kennen.

**Teilnehmendenzahl:** 20–100 Personen, eignet sich gut für große Gruppen

**Dauer:** 10 Minuten.

**Online-Variante:** Teilnehmende heben virtuell die Hand oder posten im Chat, wenn eine Aussage auf sie zutrifft. (Online sollte die Gruppe nicht zu groß sein, da es sonst unübersichtlich wird)

---

## Aufstellung im Raum

**Ziel:** Sichtbarmachen von Meinungen, Vorerfahrungen oder Einstellungen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Der Raum wird als Skala markiert (z. B. „stimme zu“ bis „lehne ab“) oder in Ecken eingeteilt, denen jeweils unterschiedliche Positionen zugeteilt sind
- Teilnehmende positionieren sich nach ihrer persönlichen Meinung.
- Anschließend Austausch in Kleingruppen oder im Plenum.

**Teilnehmendenzahl:** 8–40 Personen.

**Dauer:** 15–20 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Umfragetools oder Skalen-Abfragen (Mentimeter, Zoom-Umfrage, Padlet-Skala).

---

## Brainstorming

**Ziel:** Ideenfindung und Sammlung ohne Bewertung.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Moderator:in stellt eine offene Frage.
- Alle Teilnehmenden äußern spontan Ideen, die gesammelt werden (z. B. auf Karten oder Flipchart).

- Erst danach werden die Ideen geordnet und bewertet.

**Teilnehmendenzahl:** 5–20 Personen.

**Dauer:** 15–30 Minuten.

**Online-Variante:** Gemeinsame Dokumente, digitale Whiteboards oder Chatabfragen; Ideen in Echtzeit gesammelt.

---

## Cartoon-Analyse

**Ziel:** Einstieg in ein Thema, Diskussion von Symbolen und Interpretationen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Ein Cartoon oder Bild wird gezeigt.
- Teilnehmende beschreiben, was sie sehen und interpretieren  
Bedeutung/Zusammenhänge.
- Diskussion der Kernaussagen im Plenum.

**Teilnehmendenzahl:** 5–30 Personen.

**Dauer:** 15 Minuten.

**Online-Variante:** Cartoon in Bildschirmfreigabe zeigen; Antworten per Chat, Umfrage oder in Breakout-Gruppen diskutieren.

---

## Kartenabfrage

**Ziel:** Sammlung von Ideen, Meinungen oder Vorwissen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Jede:r Teilnehmende notiert einen Gedanken pro Karte.
- Karten werden gesammelt, geclustert und gemeinsam besprochen.

**Teilnehmendenzahl:** 6–40 Personen.

**Dauer:** 20–30 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Pinnwand-Tools wie Padlet, MURAL oder Conceptboard, auf denen alle Karten eintragen.

---

## KaWa (Kartenabfrage-Wortanalyse)

**Ziel:** Begriffe oder Themen assoziativ aufschlüsseln.

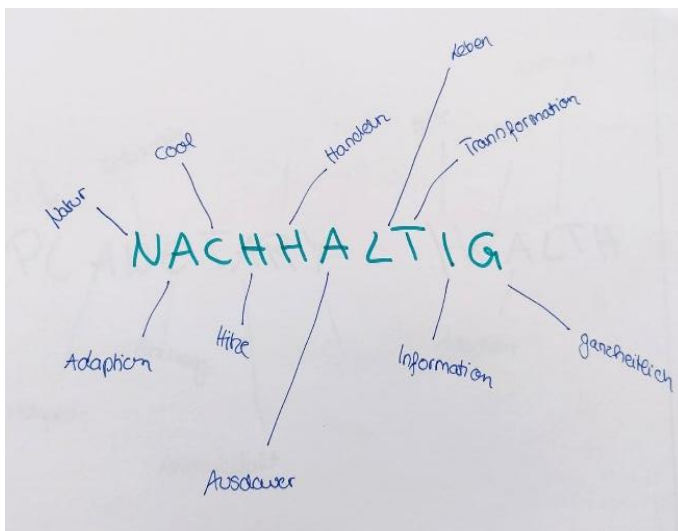
**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Ein Begriff wird auf eine Karte geschrieben.
- Um den Begriff herum werden Assoziationen gesammelt.
- Diskussion im Plenum.

**Teilnehmendenzahl:** 5–20 Personen.

**Dauer:** 15 Minuten.

**Online-Variante:** Whiteboard-Funktion nutzen (z. B. Miro), alle schreiben ihre Assoziationen digital um den zentralen Begriff.



---

## Kreuzworträtsel

**Ziel:** Wiederholung, Wissensaktivierung auf spielerische Weise.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Ein thematisches Kreuzworträtsel wird vorbereitet.
- Teilnehmende lösen es einzeln oder in Gruppen.

**Teilnehmendenzahl:** 5–30 Personen.

**Dauer:** 15–20 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Rätsel-Tools (LearningApps, H5P) oder vorbereitete PDFs zum Ausfüllen im Breakout-Room.

---

## Kugellager/Speeddating

**Ziel:** Austausch von Gedanken, Argumenten oder Eindrücken in strukturierter Form.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Zwei konzentrische Kreise werden gebildet.
- Jeweils zwei gegenüberstehende Personen tauschen sich kurz aus.
- Danach rückt der äußere Kreis einen Platz weiter.

**Teilnehmendenzahl:** 12–40 Personen.

**Dauer:** 15–25 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Rooms in Rotationsform oder Speed-Dating-Funktion in Tools wie „Wonder.me“.

---

## Partnerinterview

**Ziel:** Kennenlernen, persönliche Zugänge zum Thema sichtbar machen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Teilnehmende bilden Paare und interviewen sich gegenseitig anhand vorgegebener Leitfragen.
- Ergebnisse werden kurz im Plenum vorgestellt.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 15–20 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Rooms für 2 Personen, Ergebnisse im Chat oder im Plenum teilen.

---

## Schneeballschlacht

**Ziel:** Sammlung von spontanen Ideen oder Fragen in lockerer Atmosphäre.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Jede:r schreibt einen Gedanken/Frage auf ein Blatt.
- Blätter werden geknüllt und in die Runde geworfen.
- Jede:r zieht ein fremdes Blatt, liest vor und ggf. Diskussion.

**Teilnehmendenzahl:** 10–20 Personen.

**Dauer:** 10–15 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale „Wurfaktion“ über Zufallsgenerator-Tools oder anonymisierte Eingaben in Padlet/Google Forms, die zufällig verteilt vorgelesen werden.

---

## Soziometriestrahle

**Ziel:** Sichtbarmachen von Meinungen oder Erfahrungen anhand einer Skala.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Ein Strahl im Raum (z. B. von „trifft gar nicht zu“ bis „trifft voll zu“).
- Teilnehmende positionieren sich entlang der Skala.
- Austausch in der Gruppe über Gründe.

**Teilnehmendenzahl:** 8–30 Personen.

**Dauer:** 15 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Abstimmung über Umfragetools oder visuelle Skalen in Padlet/Mentimeter.

---

## Quiz

**Ziel:** Spielerische Wiederholung und Aktivierung von Vorwissen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Dozierende stellen Fragen zum Thema.
- Teams oder Einzelne beantworten, Punkte werden gesammelt.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 15–25 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Quiztools wie Kahoot, Mentimeter oder H5P nutzen.

---

## Erarbeitungs- und aktive Lernphase

### Bienenkorb (Murmelrunde)

**Ziel:** Austausch über Inhalte nach einer Inputphase, Formulierung von Fragen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Nach Vorträgen, Textarbeit oder Videos tauschen sich die Teilnehmenden in Kleingruppen (2–4 Personen) aus.
- Verständnisschwierigkeiten werden geklärt, gemeinsame Fragen entstehen.

**Teilnehmendenzahl:** 6–50 Personen.

**Dauer:** 5–10 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Rooms in Kleingruppen; Fragen im Chat oder in einem gemeinsamen Dokument sammeln.

---

## Fishbowl

**Ziel:** Kontroverse Diskussionen oder Ideensammlung fokussiert führen.

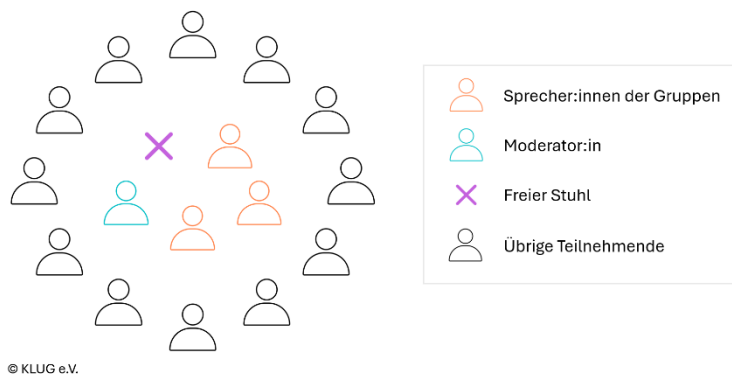
### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Innenkreis: wenige Diskutierende mit Rederecht.
- Außenkreis: größere Gruppe hört zu.
- Wechsel durch Aufstehen oder Moderator:in.

**Teilnehmendenzahl:** 10–40 Personen.

**Dauer:** 30–60 Minuten.

**Online-Variante:** Diskutierende werden per Spotlight oder Kamerafreigabe sichtbar, Zuhörende stummgeschaltet; Platzwechsel über „Hand heben“.



## Gruppenarbeit

**Ziel:** Diskussion, Erarbeitung von Ergebnissen oder Sammlung von Ideen.

### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Dozierende erläutern Aufgabe, Ziel und Zeit.
- Kleingruppen arbeiten eigenständig und stellen Ergebnisse im Plenum vor.
- Gruppenbildung z. B. per Karten (Gemüse-Spiel) oder Süßigkeiten.

**Teilnehmendenzahl:** 8–40 Personen.

**Dauer:** 20–45 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Rooms mit Aufgabenstellung im Chat/Whiteboard; Ergebnisse über geteilte Dokumente oder Padlet.

---

## Gruppenpuzzle (Jigsaw)

**Ziel:** Gemeinsames Erarbeiten und Weitergeben von Inhalten.

### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

1. Thema wird in Teilbereiche aufgeteilt.
2. Teilnehmende sind zuerst in Stammgruppen, dann in Expertengruppen.
3. Expert:innen erarbeiten Teilthema, bringen Wissen zurück in Stammgruppe.
4. Ergebnisse werden gesichert (Flipchart, Plenum).

**Teilnehmendenzahl:** 12–30 Personen.

**Dauer:** 60–90 Minuten (z. B. Stammgruppe 15 Min, Expertengruppe 15–30 Min, Rückführung 30 Min).

**Online-Variante:** Breakout-Rooms doppelt nutzen (für Stamm- und Expertengruppen); Material als PDFs oder in Cloud bereitstellen; Ergebnisse in geteiltem Whiteboard sammeln.

---

## Kopfstandtechnik

**Ziel:** Neue Sichtweisen entwickeln, Betriebsblindheit überwinden.

### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Problemfrage wird ins Gegenteil verkehrt.
- Ideen per Brainstorming sammeln („Wie verschlimmern wir die Situation?“).
- Danach Umkehr der Ergebnisse in konstruktive Lösungen.

**Teilnehmendenzahl:** 6–12 Personen.

**Dauer:** 30–40 Minuten.

**Online-Variante:** Gemeinsames Whiteboard nutzen (Miro, MURAL); Teilgruppen in Breakouts für Brainstorming.

---

## Pro- und Contra-Diskussion

**Ziel:** Argumente zu einem Thema sammeln, eigene Position reflektieren.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

1. Aufteilung in Pro- und Contra-Gruppen.
2. Sammeln und Verschriftlichen der Argumente.
3. Podiumsdiskussion mit je 2 Vertreter:innen pro Seite.
4. Gemeinsame Auswertung im Plenum.

**Teilnehmendenzahl:** 10–30 Personen.

**Dauer:** 30–45 Minuten.

**Online-Variante:** Pro- und Contra-Gruppen in Breakouts vorbereiten; Podium mit Spotlight-Darstellung; Ergebnisse per Mentimeter/Chat sammeln.

---

## Lernzirkel / Stationenlernen

**Ziel:** Informationen selbstständig erarbeiten, eigenverantwortliches Lernen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Mehrere Stationen mit Aufgaben zu einem Thema.
- Reihenfolge entweder frei wählbar oder festgelegt.
- Teilnehmende arbeiten einzeln oder in Kleingruppen.
- Laufzettel gibt Orientierung.

**Teilnehmendenzahl:** 10–30 Personen.

**Dauer:** 45–90 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Lernstationen in einer Cloud/Plattform bereitstellen (z. B. Moodle, Padlet-Spalten); Breakouts für Kleingruppenarbeit.

---

## Rollenspiel

**Ziel:** Perspektivwechsel, Reflexion von Handlungen und Emotionen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Szenario wird vorgegeben oder gemeinsam entwickelt.
- Teilnehmende übernehmen Rollen und spielen Handlung durch.
- Im Anschluss Reflexion und Diskussion.

**Teilnehmendenzahl:** 6–20 Personen.

**Dauer:** 30–60 Minuten (inkl. Auswertung).

**Online-Variante:** Rollen in Videokonferenz verteilen; Szenen werden gespielt (ggf. in Breakouts); Reflexion im Plenum.

---

## Sechs Denkhüte

**Ziel:** Komplexe Probleme aus verschiedenen Perspektiven betrachten.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Jede:r Teilnehmende erhält einen „Denkhut“ mit spezifischer Rolle (z. B. analytisch, emotional, kritisch, optimistisch, kreativ, strukturierend).
- Bearbeitung der Fragestellung aus dieser Perspektive.
- Ergebnisse werden zusammengeführt.

**Teilnehmendenzahl:** Gruppen à 6 Personen (bei größeren Gruppen mehrere Parallelgruppen).

**Dauer:** 30–45 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Räume für Kleingruppen à 6; Rollen werden vorab per Chat verteilt; Ergebnisse im Whiteboard sammeln.

---

## Think – Pair – Share

**Ziel:** Reflexion, Austausch und gemeinsame Diskussion strukturieren.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

1. **Think:** Einzelarbeit 5–10 Min.
2. **Pair:** Austausch im Tandem, Ergebnisse besprechen (5–10 Min).
3. **Share:** Vorstellung im Plenum (10–20 Min).

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 20–40 Minuten.

**Online-Variante:** Think = Einzelarbeit offline, Pair = Breakout-Rooms für Paare, Share = im Plenum oder per Chat-Pinnwand.

---

## World Café

**Ziel:** Austausch zu verschiedenen Fragestellungen, Förderung von Vernetzung.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Kleingruppen sitzen an Tischen mit je einer Fragestellung.
- Ideen werden auf „Tischdecken“ oder Flipcharts notiert.
- Nach 15 Min. wechseln die Gruppen den Tisch.
- Ergebnisse werden am Ende im Plenum geteilt.

**Teilnehmendenzahl:** 12–50 Personen.

**Dauer:** 60–90 Minuten.

**Online-Variante:** Breakout-Rooms als „Tische“, Fragestellungen im Chat oder

Whiteboard; Wechsel nach Zeitansage; Dokumentation über gemeinsames digitales Board.

---

## Ergebnissicherung und Feedback

### Ampel

**Ziel:** Schnelle Abfrage von Meinung, Vorwissen oder Interessen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Teilnehmende erhalten drei Karten: Grün (Zustimmung), Gelb (unentschlossen), Rot (Ablehnung).
- Dozierende stellen eine Frage oder Aussage, Teilnehmende zeigen ihre Antwort durch Hochhalten der Karte.

**Teilnehmendenzahl:** 6–100 Personen.

**Dauer:** 5–10 Minuten.

**Online-Variante:** Emojis oder Reaktionen (Grün, Gelb, Rot) in Videokonferenz nutzen; Abstimmung per Mentimeter oder Kahoot.

---

### Bohnen einpflanzen

**Ziel:** Nachhaltiges Handeln symbolisch fördern, Verbindung zum Alltag schaffen.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Kleine Töpfe und Bohnensamen bereitstellen.
- Teilnehmende pflanzen Samen ein und beobachten Wachstum als Reminder für nachhaltiges Handeln.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 10–20 Minuten.

**Online-Variante:** Kurze Anleitung mit Alltagsmaterialien; Teilnehmende zeigen Fotos oder Videos ihrer Pflanzaktion in der Gruppe.

---

## Blitzlicht

**Ziel:** Mündliches Feedback zur Veranstaltung sammeln.

### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Dozierende stellen Leitfragen, z. B.: „Was hat Ihnen gefallen?“ oder „Was nehmen Sie mit?“
- Jede:r Teilnehmer:in äußert sich kurz, ohne Kommentare der anderen.

**Teilnehmendenzahl:** 6–20 Personen, bei mehr Teilnehmenden nur ein Wort.

**Dauer:** 5–15 Minuten.

**Online-Variante:** Chat- oder Whiteboard-Einträge; kurze Audio-Statements in der Videokonferenz.

---

## Elfchen

**Ziel:** Reflexion zu einem Thema in kreativer Form.

### Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:

- Elfchen = Gedicht aus 5 Zeilen (1–2–3–4–1 Wörter).
- Erste Zeile: Substantiv/Thema.
- Zweite + dritte Zeile: Beschreibung.
- Vierte Zeile: eigene Gedanken.
- Fünfte Zeile: Fazit oder Antwort auf implizite Frage.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 10–20 Minuten.

**Online-Variante:** Texte in Breakout-Räumen schreiben, anschließend im Chat oder Whiteboard teilen.

---

## Fünf-Finger-Feedback

**Ziel:** Strukturierte Rückmeldung zu Veranstaltung und Lerninhalten.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Jeder Finger steht für bestimmte Fragen/Aspekte:
  - Kleiner Finger: Was war zu kurz?
  - Ringfinger: Was war gut?
  - Mittelfinger: Was hat gar nicht gefallen?
  - Zeigefinger: Welcher Hinweis war hilfreich?
  - Daumen: Was hat besonders gefallen?
- Teilnehmende reflektieren und teilen Feedback.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 10–15 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Vorlage (Folie, Padlet) ausfüllen oder Chat/Whiteboard nutzen.



## Glückstopf

**Ziel:** Thematische Inhalte wiederholen, vertiefen und sichern.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Großgruppe in Kleingruppen aufteilen (ca. 5 Personen).
- Jede Gruppe erstellt Schlüsselbegriffe zum Thema (z. B. Planetary Health).
- Karten werden in einem „Glückstopf“ weitergegeben.
- Jede:r Teilnehmer:in zieht eine Karte und erläutert den Begriff; Gruppe diskutiert und ergänzt.
- Unklarheiten werden im Plenum geklärt.

**Teilnehmendenzahl:** 10–30 Personen.

**Dauer:** 15–30 Minuten.

**Online-Variante:** Virtueller „Glückstopf“ über Padlet, Mentimeter oder geteiltes Dokument; Begriffe werden nacheinander kommentiert.

---

## Minutenpapier

**Ziel:** Individuelle Reflexion und Lerntransfer.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

- Einzelarbeit in den letzten 10 Minuten der Veranstaltung.
- Fragen z. B.: „Was habe ich heute gelernt?“; optional: „Was ist mir unklar geblieben?“ oder „Was habe ich selbst beigetragen?“
- Ergebnisse können anonym eingesammelt werden.

**Teilnehmendenzahl:** 6–50 Personen.

**Dauer:** 5–10 Minuten.

**Online-Variante:** Digitale Formulare (z. B. Google Forms, Mentimeter) nutzen; anonymes Einsammeln und Auswerten.

---

## Rakete

**Ziel:** Lösungsideen finden, Reflexion fördern.

**Einsatzmöglichkeiten / Ablauf:**

1. **Einzelarbeit:** 1 Minute Antworten auf eine Frage sammeln.
2. **Partnerarbeit:** 2 Minuten Austausch.
3. **Vierergruppe:** 4 Minuten Austausch und weitere Ideen.
4. **Plenum:** Diskussion und Visualisierung der Ergebnisse.

**Teilnehmendenzahl:** 6–30 Personen.

**Dauer:** 8–12 Minuten.

**Online-Variante:** Breakouts für Partner- und Vierergruppen; Ergebnisse im gemeinsamen Dokument oder Whiteboard sammeln.