



FEHLERN

Dranbleiben, wenn es nicht so läuft!

ein Kulturvermittlungsprojekt
für ein fehlerfreundliches Mindset
von Heiko Lingemann

www.clownkomik.ch

Fehl**LERN**

Heiko Lingemann
Eggethof 68
8585 Langrickenbach
info@clownkomik.ch
tel. 077 487 25 50

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

- 3 Worum geht es bei FehLERN© zusammengefasst?
- 4 Warum wurde FehLERN© erschaffen?
- 5 Für welche Zielgruppe eignet sich FehLERN©?
- 6 Was ist der Inhalt des Theaterstückes?
- 7 Auf welchen wissenschaftlichen Forschungen basiert das Theaterstück?
- 8 Welche Vorteile bietet die Form „Theaterstück“ zur Vermittlung des Themas „Fehlerakzeptanz/ Mindset“?
- 10 Was ist der Inhalt des Workshops?
- 11 Wie kann das fehlerfreundliche Mindset in den Schulalltag der Kinder praktisch integriert werden?
- 12 Warum sollte FehLERN© unter Berücksichtigung des Lehrplans 21 an Schulen durchgeführt werden?
- 14 Wie nachhaltig ist FehLERN©?
- 16 Wie sieht der Finanzierungsplan aus?
- 17 Wie kann die konkrete Umsetzung von Workshop und Theaterstück an einer Schule aussehen?
- 18 Welche Referenzen gibt es zu FehLERN©?
- 19 Welchen professionellen Hintergrund hat Umsetzer Heiko Lingemann?
- 20 Wer arbeitet bei FehLERN© mit?
- 21 Anhang
 - Jonglage Lernposter
 - Checkliste Workshop
 - Checkliste Theatershow
 - Lernmaterial Besprechen
 - Lernmaterial Anwenden



ZUSAMMENFASSUNG

Worum geht es bei FehLERN© zusammengefasst?



FehLERN© ist ein Kulturvermittlungsprojekt, das den Nutzen von Scheitern und Fehlern aufzeigt. Es besteht aus einem lustigen, artistischen Theaterstück, einem Vertiefungsworkshop und zusätzlichem Lernmaterial.

Es richtet sich an Kinder im Primarschulalter.

Ziel des Projekts ist es, den Kindern aufzuzeigen, wie sie aus ihren Rückschlägen und Krisen lernen können. Mit FehLERN© sollen sie Vertrauen in ihre Fähigkeiten entwickeln und sagen können: "Es ist okay, Fehler zu machen. Ich kann alles schaffen, was ich will."

Einen umfassenden Einblick bekommen sie durch den kurzen Projekttrailer:

<https://vimeo.com/487867918>



DIE IDEE

Warum wurde FehLERN© erschaffen?

Als Kulturvermittler und Clown an Primarschulen ist es mir ein Anliegen, den SchülerInnen zu vermitteln, dass es in Ordnung ist, Fehler zu machen und dass sowohl Fehler als auch Probleme ein natürlicher Bestandteil des Lernprozesses sind.

Oft beobachte ich, dass Kinder Angst vor Fehlern und Herausforderungen haben und sich Sorgen machen, was ihre Altersgefährten oder Lehrer von ihnen denken könnten, wenn sie Fehler machen oder dass sie sich selbst wegen ihres Misslingens bewerten. Diese Angst kann dazu führen, dass SchülerInnen sich zurückhalten und nicht ihr volles Potenzial ausschöpfen.

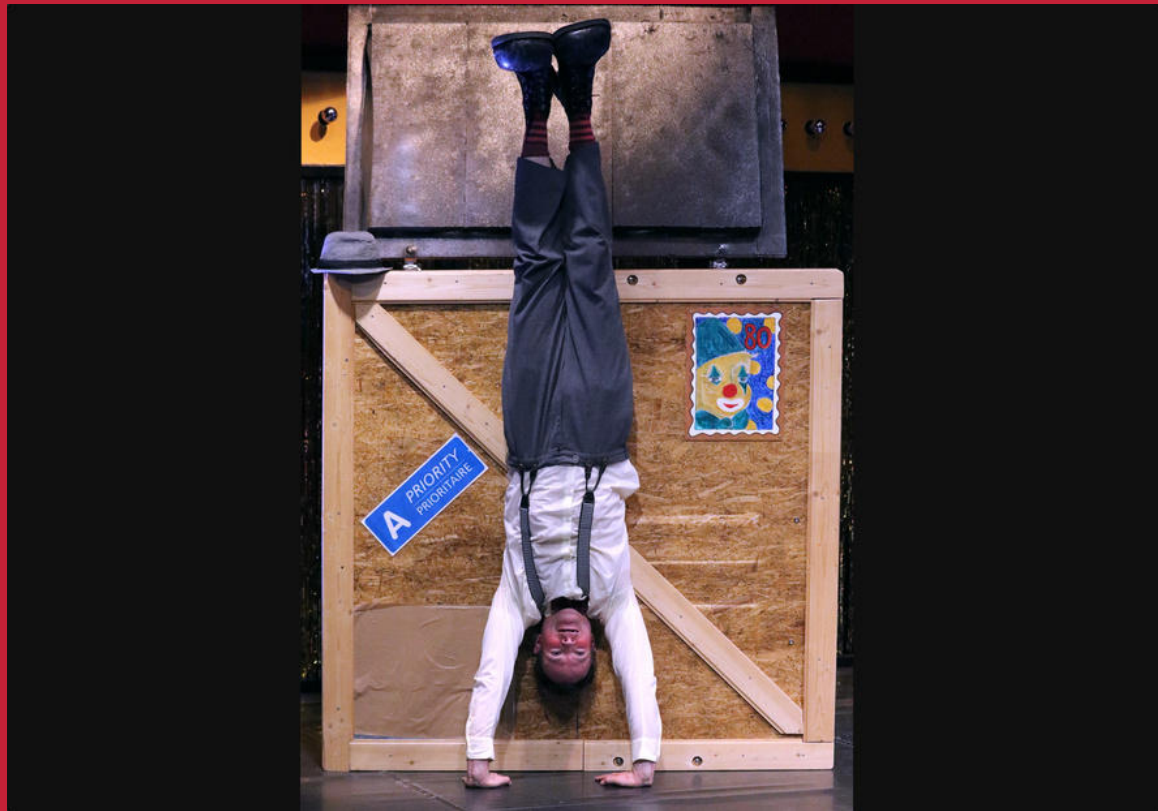
Das Projekt FehLERN© – bestehend aus einem Theaterstück, Workshop und vielen Unterrichtsmaterialien – bietet den SchülerInnen die Möglichkeit, ein gesünderes Verhältnis zu Fehlern zu entwickeln und ihnen Werkzeuge zu geben, die sie benötigen, um aus Fehlern und Herausforderungen zu lernen und ihr volles Potenzial auszuschöpfen.



ZIELGRUPPE

Für welche Zielgruppe eignet sich FehLERN©?

Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler der Primarschule des 1. und 2. Zyklus.



www.clownkomik.ch

FehLERN

Was ist der Inhalt des Theaterstückes?



Clown Toto wird zu einem Vorspielen im weit entfernten Zirkus Fantasia eingeladen. Um sich die schwierige Reise zu vereinfachen, möchte er seine Requisiten und sich in einer riesigen Transportkiste per Post dorthin schicken lassen.

So soll sein Traum vom gefeierten Zirkusstar Wirklichkeit werden.

Doch als er seine Kunststücke erstmalig testet, bemerkt er, dass er gar nichts kann. Jedes Mal, wenn er scheitert, wirft er sofort seine Requisiten auf den Müll. Er kann es eben nicht.

Er gibt auf und nennt sich einen „Versager“.

Doch durch einen glücklichen Zufall erkennt er genau in diesem Moment der Verzweiflung, dass man dranbleiben muss, um Neues zu lernen und sich weiterzuentwickeln.

Er beginnt zu proben und lässt sich von Rückschlägen nicht mehr stoppen.

Schliesslich kann er sich voller Enthusiasmus mit neugewonnener Weisheit zum Zirkus in seiner Kiste schicken lassen.

WISSENSCHAFT

Auf welchen wissenschaftlichen Forschungen basiert das Theaterstück?

Das Konzept des "Growth Mindsets" ist ein zentraler Bestandteil der Forschung von Carol S. Dweck, einer renommierten Psychologin der Stanford Universität und Autorin, die sich auf die positive Psychologie und die Entwicklung von Fähigkeiten konzentriert. Dweck unterscheidet zwischen einem Fixed Mindset, bei dem Menschen glauben, dass ihre Fähigkeiten und Talente von Natur aus begrenzt sind, und einem Growth Mindset, bei dem Menschen glauben, dass sie sich durch harte Arbeit und Lernen verbessern können.

Toto hat ursprünglich ein Fixed Mindset, indem er glaubt, dass er talentiert genug sei, um im Zirkus aufzutreten und ebenso später als er aufgibt und glaubt, er sei ein „Versager“. Aber als er erkennt, dass das Lernen aus Fehlern ein wichtiger Teil des Wachstumsprozesses ist, nimmt er ein Growth Mindset an und arbeitet hart daran, seine Kunststücke zu verbessern.

Das Theaterstück spiegelt die wissenschaftlichen Erkenntnisse Dwecks wieder, dass das richtige Mindset und das Lernen aus Fehlern ein essentieller Schlüssel zum Erfolg sind.

Welche Vorteile bietet die Form „Theaterstück“ zur Vermittlung des Themas „Fehlerakzeptanz/ Mindset“?

Ein Theaterstück im Rahmen von FehLERN© kann für Kinder eine sehr wirksame Methode sein, um intrinsische Motivation und Fehlerakzeptanz zu fördern. Hier sind einige Gründe, warum das Theaterstück besonders gut geeignet ist:

- Emotionaler Bezug: Durch die Darstellung vom Charakter Toto und seiner Geschichte, die für die Kinder emotional ansprechend ist, können sie sich besser mit dem Thema identifizieren und es auf eine persönlichere Ebene bringen. Das Theaterstück kann dazu beitragen, dass die Kinder sich mehr für das Thema interessieren und motivierter sind, sich damit auseinanderzusetzen.
- Interaktivität: Das Theaterstück bietet den Kindern die Möglichkeit, aktiv am Geschehen teilzunehmen, was die Beteiligung und das Engagement erhöhen kann. Durch interaktive Elemente können die Kinder das Thema auf spielerische Weise erleben und sich direkt daran beteiligen.
- Humor: Clowns sind für ihren Humor bekannt und können Kinder durch Lachen und Spaß motivieren. Das Thema "Fehlerakzeptanz" kann durch humorvolle Elemente leichter zugänglich gemacht werden und die Kinder dazu ermutigen, ihre eigenen Fehler zu akzeptieren.



Welche Vorteile bietet die Form „Theaterstück“ zur Vermittlung des Themas „Fehlerakzeptanz/ Mindset“?

- **Kreativität:** Durch die Inszenierung des Theaterstücks können die Kinder ihre Kreativität und Vorstellungskraft einsetzen und sich mit dem Thema auseinandersetzen. Die kreative Komponente kann dazu beitragen, dass die Kinder das Thema verinnerlichen und sich damit identifizieren können.

Zusammenfassend kann ein Theaterstück im Rahmen von FehLERN© den Kindern dabei helfen, das Thema auf eine persönliche Ebene zu bringen, sich stärker damit zu identifizieren und zu motivieren. Die Interaktivität, der Humor und die Kreativität können dazu beitragen, dass die Kinder das Thema besser verstehen und sich besser damit auseinandersetzen können.



WORKSHOP

Was ist der Inhalt des Workshops?

Ziel des Workshops ist es, dass die Kinder am Beispiel des Jonglierens und Balancierens vertiefte Einsichten zum Thema „Fehler/ Problemakzeptanz“ erfahren und erste Schritte gehen, dabei sich selbst zu reflektieren.

Hierbei werden verschiedene Fragestellungen mit den Kindern behandelt und vertieft:

M

Wie fühlt es sich an, einen Fehler zu machen?

I

Welche innere Einstellung gegenüber der zu lernenden Sache hilft mir ?

N

D

Welche generelle Abfolge an Emotionen gibt es, wenn ein Fehler/ Problem auftaucht?

S

Was könnte mir der Fehler sagen? Welche hilfreichen Sichtweisen auf Fehler gibt es?

E

T

Welche Strategien im Umgang mit Schwierigkeiten können mir helfen, mein Ziel zu erreichen?

www.clownkomik.ch

FehLERN



Wie kann das fehlerfreundliche Mindset in den Schulalltag der Kinder praktisch integriert werden?

Damit die Lehrpersonen es leicht haben, sowohl die Nachbesprechung des Theaterstückes, als auch die Inhalte des Workshops in den Schulalltag erfolgreich einzubauen, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Zum Vertiefen des Theaterstückes gibt es pädagogische Unterlagen zum Download.
2. Zur praktischen Anwendung des Workshops gibt es ein pädagogische Unterlagen zum Download.
3. Jede Schulklasse erhält eine spezielle Jonglieranleitung, in der eine Lernstrategie zur Dreiballjonglage vermittelt wird. Diese wird im Workshop eingeführt und bietet sich für eine bewegte Unterrichtspause an.
4. Im Workshop arbeiten die Schüler mit einem speziellen Balancierstab, der mit fortlaufendem Üben Lernerfolg und Ausdauer sichtbar macht. Dieser Stab lässt sich perfekt in kurzen Bewegungspausen nützen.
5. Um mit den Lehrpersonen das Konzept der verschiedenen Mindsets nachhaltig zu vertiefen, gibt es die Möglichkeit zu einer schulinternen Fortbildung, welche eine Übertragung des dynamischen Mindsets auf den Unterricht noch leichter macht.

Warum sollte FehLERN© unter Berücksichtigung des Lehrplan 21 an Schulen durchgeführt werden?

Ein Theaterbesuch bietet eine Vielzahl von Vorteilen, darunter

- Kultur und Kunstverständnis: Theateraufführungen können einen Einblick in die Kultur und Kunst geben und unser Verständnis für beides vertiefen.
- Empathie: Theateraufführungen können uns helfen, uns in andere Menschen hineinzusetzen und mehr Verständnis und Empathie für ihre Gefühle und Situationen zu entwickeln.
- Sprache und Kommunikation: Theateraufführungen können die sprachlichen Fähigkeiten und Kommunikationsfähigkeiten verbessern, indem sie unser Verständnis für Intonation, Körpersprache und nonverbale Kommunikation vertiefen.
- Kreativität und Fantasie: Theateraufführungen können die kreativen und fantasievollen Fähigkeiten fördern, indem sie die Vorstellungskraft anregen und neue Ideen inspirieren.

FehLERN© vermittelt insbesondere folgende Kompetenzen laut Lernplan 21

- Grundfertigkeiten (D.1.A1a.c.f)
- Darstellen und Gestalten (BS.3.B1c)
- Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und Sorge tragen (NMG1.1b.c)
- Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren (NMG1.1a)

Überfachliche Kompetenzen

- Konfliktfähigkeit: Konflikte benennen, Lösungsvorschläge suchen, Konflikte lösen
- Aufgaben/Probleme lösen: Lernstrategien erwerben, Lern- und Arbeitsprozesse planen, durchführen und reflektieren



DIETRICH BONHOEFFER

“

*Den größten Fehler,
den man im Leben
machen kann, ist,
immer Angst zu
haben, einen Fehler
zu machen.*

”

Wie nachhaltig ist FehLERN©?

Indem wir Kindern beibringen, dass Fehler ein wichtiger Teil des Lernprozesses sind und dass sie durch Hartnäckigkeit und Engagement ihre Fähigkeiten verbessern können, fördern wir eine nachhaltige Entwicklung der Persönlichkeit. Dieses Wissen und diese Fähigkeiten werden den Kindern helfen, nicht nur in der Schule, sondern auch im späteren Leben erfolgreich zu sein.

Darüber hinaus fördert das Theaterstück und der Workshop die Kreativität und die Vorstellungskraft der Kinder. Indem wir die Kinder ermutigen, neue Ideen zu entwickeln und ihre eigenen Talente zu entdecken, fördern wir eine nachhaltige Entwicklung der Gesellschaft insgesamt. Denn Kinder, die ermutigt werden, ihre Kreativität und Vorstellungskraft zu nutzen, werden als Erwachsene eher dazu beitragen, innovative Lösungen für komplexe Herausforderungen zu finden und nachhaltige Veränderungen in der Welt zu schaffen.



Zudem kann die Idee des "Growth Mindsets" auch von Lehrkräften und Eltern aufgegriffen werden, um nachhaltige Veränderungen in der Art und Weise zu fördern, wie Kinder lernen und sich entwickeln. Durch eine solche Veränderung des pädagogischen Ansatzes kann langfristig eine nachhaltige Entwicklung der Bildungskultur und der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern gefördert werden.

Um diese Weiterführung zu ermöglichen, gibt es sowohl weiterführendes Lernmaterial zum Download bereitgestellt als auch eine angebotene Lehrerfortbildung, die den Hintergrundwissen mit theoretischen und praktischen Übungen vermittelt. Die Lehrpersonen sind nach dem Workshop zudem befähigt, vertiefende Workshops zum Theaterstück in Eigeninitiative durchzuführen.

Vermittelt wird dieses Wissen von Darsteller und Kulturvermittler Heiko Lingemann, der momentan seinen eidgenössischen Fachausweis zum Ausbilder i.A. und NLP- Trainer absolviert. Damit wird den Teilnehmern garantiert, dass der Standard des Schweizerischen Verbandes für Erwachsenenbildung (SVEB) eingehalten wird.



Wie sieht der Finanzierungsplan aus?

Theatershow	1300,- einschliesslich Techniker maximal circa 110 Kinder
Workshop	110,- für jede Lektion im Klassenverband einschliesslich Materialien
Anfahrt	200,- pro Tag nach LU, SZ, UR
Reduktionen	1100,- zweite Show am gleichen Tag

Beispiel:

Eine Schule nimmt mit 4 Klassen im Kanton Luzern teil.

Kosten: 1300,- Theaterstück
 440,- Workshop (4mal)
 400,- Anfahrtskosten an zwei Tagen

Gesamtkosten: 2140,-

50% Schukulu: 1070,-

1070,- Kosten für die Schule

In der Ostschweiz übernimmt kclick bzw. das Kulturamt Thurgau das Projekt mit 50%. Dieser Betrag scheint für die dortigen Schulen tragbar zu sein.

Da nach Luzern zusätzliche Anfahrtskosten anfallen, wäre natürlich eine grosszügige Unterstützung von Schukulu erfreulich.



Wie kann die konkrete Umsetzung von Workshop und Theaterstück an einer Schule aussehen?

Eine genaue Orientierung bieten die Checklisten für die Schulen (siehe Anhang).

Generell gilt der Grundsatz: Es sollen möglichst keine zusätzlichen Aufgaben und Anforderungen an das Schulpersonal entstehen, damit diese den Tag mitgeniessen können.

Deswegen werden alle Materialien, Musikanlage, etc. ausser Sitzgelegenheiten vom Projektteam FehLERN© mitgebracht.

Beispiel für den zeitliche Ablauf eines Theatershowauftrittstages

06.30 Ankunft und Aufbau idealerweise in der Turnhalle des Schulortes

08.00 Aufbau der Turnbänke und Matten als Sitzgelegenheit durch eine Schulklasse

08.25 Einlass der Zuschauer

08.30 Showbeginn

09.15 Ende der ersten Show

10.15 Beginn zweite Show

11.00 Ende zweite Show

12.00 Ende Abbau

Beispiel für den zeitliche Ablauf eines Workshoptages

07.30 Ankunft für Aufbau idealerweise in der Turnhalle

08.15 erster Workshop

09.00 zweiter Workshop

10.15 dritter Workshop (nach grosser Pause)

11.00 vierter Workshop

11.45 Abbau

12.30 Ende Abbau



Welche Referenzen gibt es zu FehLERN©?

Frau Stefanie Kasper vom Kulturamt Thurgau, zuständig für klick-Kulturvermittlung Ostschweiz, darf gerne für Feedback unter stephanie.kasper@klick.ch kontaktiert werden.

Lachen und nachdenken

Der Langrickenbacher Heiko Lingemann feiert diesen Samstag im Kulturforum Amriswil die Premiere seines Stücks «FehLERN».

Clown Toto hat schon wieder seinen Hula Hoop fallengelassen. Ganz zum Vergnügen der Kinder, die über seinen enttäuschten Gesichtsausdruck laut lachen. Aber Toto lässt sich nicht entmutigen und übt so lange, bis es klappt und die Kinder-schar begeistert klatscht. «Und genau das ist das Ziel», sagt Heiko Lingemann, der Toto spielt. «Die Kinder sollen sehen, Fehler machen ist nicht negativ.»

Clown Toto träumt vom Erfolg im Zirkus. Doch der Weg dahin gestaltet sich schwieriger als gedacht. Während 45 Minuten können Klein und Gross mitverfolgen, wie viel Durchhalte-

vermögen Toto braucht, um seine Nummer mit dem Hula Hoop zu erlernen, wie es ist, Fehler zu machen und dabei den Mut nicht zu verlieren.

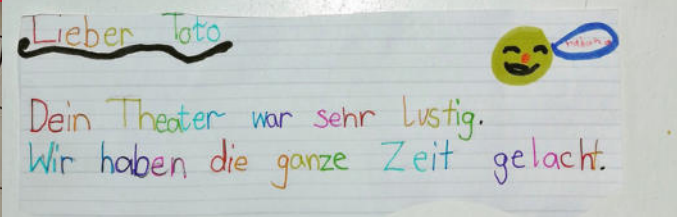
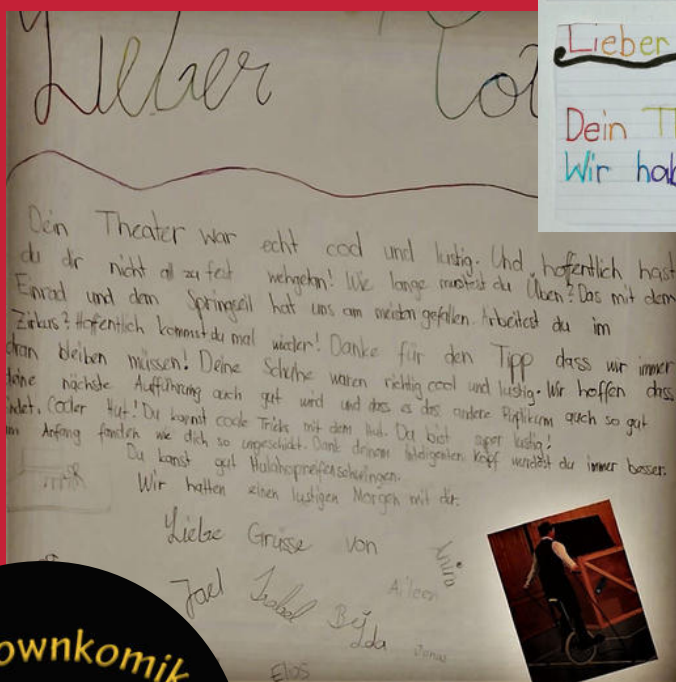
Der in der Gemeinde Langrickenbach ansässige Heiko Lingemann kennt sich in seinem Metier aus. Er ist ausgebildeter Mime und international preisgekrönter Clown, der sich seit über 20 Jahren mit Kindertheater beschäftigt. Er präsentiert mit seinem Theater ganz ohne Worte, aber dafür mit ausdrucksstarker Mimik und viel Slapstick, ein Stück für die ganze Familie.

Inspiriert von der Geburt der ersten Tochter, will Lingemann

dabei aber nicht mehr halten, sondern die wichtige Werkzeugtafel mit Rückschlägen teilen. Er hat sich das Jahr lang intensiv mit Resilienz beschäftigt.

Auf die Frage, was Fehler ist, den man kann, antwortet Lingemann: «Zu einer Aufführung kom

Hinweis
Premiere am Samstag um 10 und im Kulturforum, Bahnhof. Weitere Informationen unter www.clownkomik.ch



Welchen professionellen Hintergrund hat Heiko Lingemann?

Heiko Lingemann ist seit fast 20 Jahren professioneller Clown und Bewegungskünstler.

Die Coronapause nutzte er, um eine Kommunikationscoaching Ausbildung im NLP zu absolvieren. Momentan befindet er sich in der Weiterbildung zum Eidg. FA zum Ausbilder i. A. .

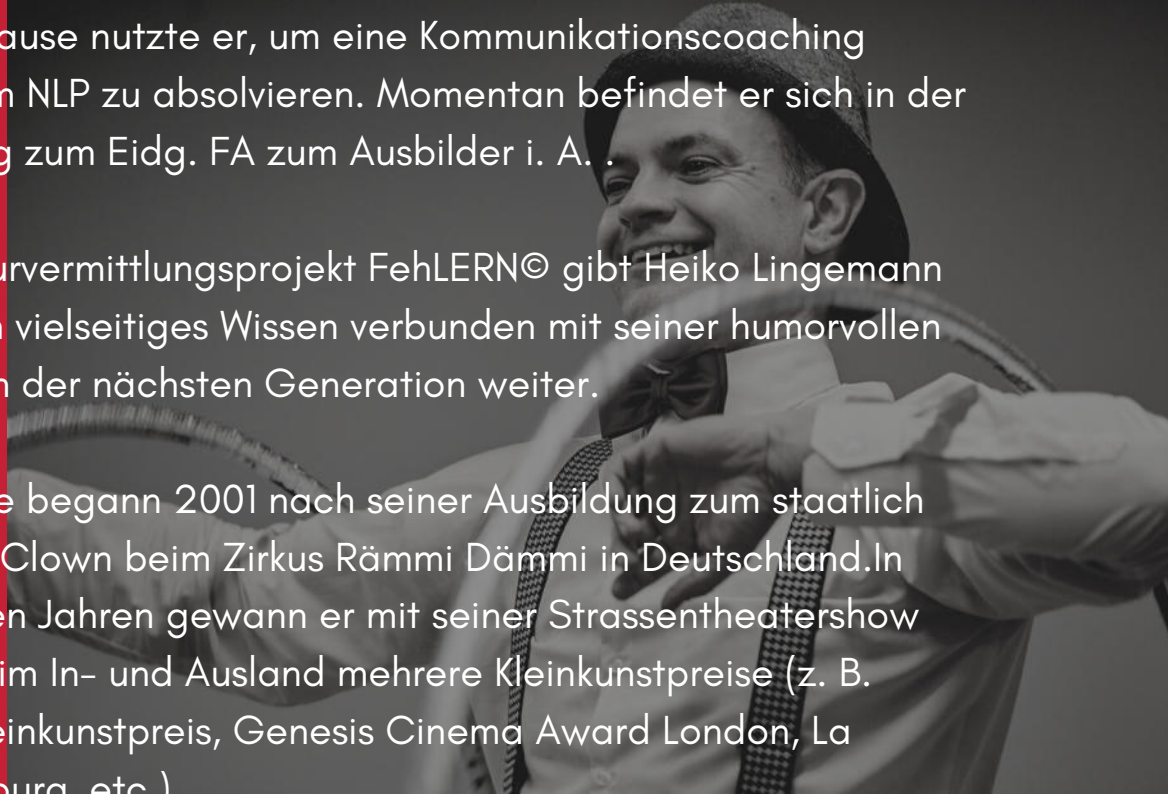
Mit dem Kulturvermittlungsprojekt FehLERN© gibt Heiko Lingemann seit 2019 sein vielseitiges Wissen verbunden mit seiner humorvollen Interpretation der nächsten Generation weiter.

Seine Karriere begann 2001 nach seiner Ausbildung zum staatlich anerkannten Clown beim Zirkus Rämli Dämmli in Deutschland. In den folgenden Jahren gewann er mit seiner Strassentheatershow „SuperZero“ im In- und Ausland mehrere Kleinkunstpreise (z. B. Bochumer Kleinkunstpreis, Genesis Cinema Award London, La Strada Augsburg, etc.)

Gleichzeitig liess er sich an renommierten Theaterschulen in England, Spanien und Italien im Physical Theatre ausbilden.

Heiko Lingemann ist neben seiner Theaterarbeit spezialisiert als Maskottchendarsteller:

Er arbeitete bzw. arbeitet bei der Leichtathletik EM 2014 Zürich, bei der Weltklasse Zürich, der Eishockey WM 2020, dem Spengler Cup in Davos und den Zsc Lions.



TEAM

Wer arbeitet bei FehLERN© mit?

“Ein Traum, den man alleine träumt, ist nur ein Traum.
Ein Traum, den man zusammen träumt, wird Wirklichkeit.”

Regie: Sonny Walterspiel

Outside Eye: Olli Hauenstein

pädagogische Leitung: Diana Schönholzer

Choreografie: Diana Schönholzer

Technik: Nico Battaglia

Darsteller/ Autor: Heiko Lingemann

Grafikdesign: Vida Sprenger

Musikkreation: u.a. Felix Tripple

Produktion: Diana Schönholzer



ANHANG

- Jonglage Lernposter
- Checkliste Workshop
- Checkliste Theatershow
- Lernmaterial "Besprechen"
- Lernmaterial "Anwenden"

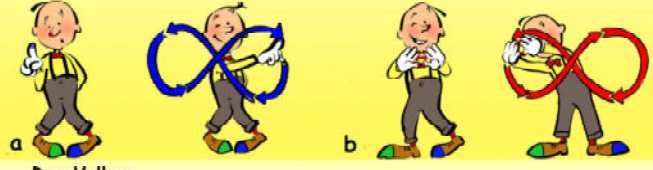
J O N G L I E R E N

1

Wiederhole jede Übung so lange, bis du sie zehn Mal fehlerfrei geschafft hast. Trainiere dabei immer sowohl deine rechte als auch linke Hand.

Die Achterbahnfahrt

- a. Male mit einem Finger eine liegende Acht in die Luft.
- b. Probiere dieses danach mit beiden Händen aus.



2.



Der Vulkan

Werfe den Ball in einem Bogen von links nach rechts und wieder zurück.

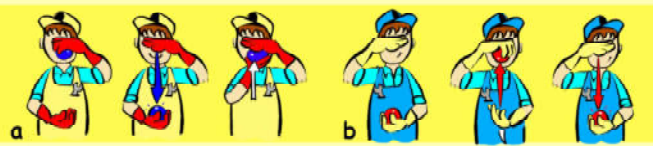
- a. Sage beim Werfen das Einmaleins oder ABC auf.

Wichtig: Bei allen Übungen nur bis auf Stirnhöhe werfen! So hast du deine Hände und Bälle im Blick.

3.

Der tropfende Wasserhahn

- a. Lasse den Ball von der oberen Hand nach unten fallen. Hebe ihn wieder hoch und wiederhole die Übung.
- b. Werfe den Ball von unten nach oben, halte ihn mit der oberen Hand fest und lasse ihn wieder in deine Hand nach unten fallen.



4.



Der einarmige Pirat

Stärke dein Werfen und Fangen mit nur einer Hand.

- a. Werfe den Ball nur mit einer Hand bis auf Stirnhöhe und fange ihn wieder auf.
- b. Versuche den Ball unter deinem Bein zu werfen und mit der gleichen Hand wieder aufzufangen.
- c. Werfe den Ball hinter deinem Rücken hoch und fange ihn vorne wieder auf.

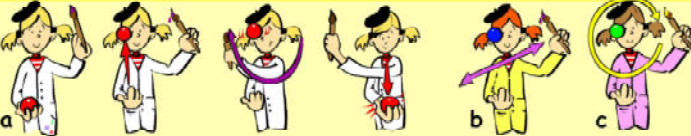
5.

Der Halbmond

Hiermit trainierst du deine Schnelligkeit: Bewege deine Abwurfhand in einer Halbmondbewegung über den Ball, ohne ihn zu berühren. Dann eilt deine Hand schnell wieder zurück nach unten zum Fangen.



6.



Die Malerin

Nachdem du den Ball gerade nach oben geworfen hast, bemale die Luft um ihn herum:

- a. in einem Halbkreis
- b. in einer geraden Linie
- c. in einem ganzen Kreis

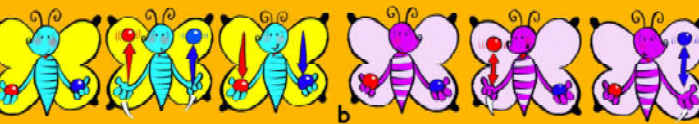
7.

Der gefangene Bandit

- a. Halte deine Handgelenke zusammen, so als wären sie mit einem Strick zusammengebunden. Drehe sie nun im Halbkreis ohne die Handgelenke voneinander zu lösen, so dass abwechselnd der rote oder blaue Ball oben zu sehen ist.
- b. Der Ball, der oben ist, wird gerade hochgeworfen und mit der gleichen Hand gefangen. Dann wiederhole die Bewegung auf der anderen Seite.



8.



Schmetterlingstanz

- a. Werfe beide Bälle gleichzeitig gerade in die Luft hinauf und fange sie wieder auf.
- b. Werfe beide Bälle nun abwechselnd in die Luft hinauf und fange sie auf.

9.

Der starre Ast

Die Arme sind gekreuzt. Der obere Arm ist unbeweglich wie ein starrer Ast. Werfe den Ball aus der unteren Hand gerade nach oben und fange ihn oberhalb des starren Arms.



10.



Der Entfesselungskünstler

Aus der parallelen Position wirfst du beide Bälle gleichzeitig los. Überkreuze deine Arme und fange beide Bälle gleichzeitig. Dann wirfst du aus der überkreuzten Position beide Bälle wieder gerade hoch, entknotest die Arme und fängst die Bälle.

11.

Die Superhand

- a. Werfe zwei Bälle in einem Kreis.
- b. Werfe die Bälle abwechselnd in zwei geraden Säulen.

Wichtig: Dieses ist die einzige Übung, in der du über Stirnhöhe jonglieren darfst!



12.



Narren-Kaskade

Du wirfst den roten Ball in einem hohen Bogen zur zweiten Hand. Kurz bevor der rote den blauen Ball in deiner anderen Hand erreicht, wirfst du den blauen auch in einem hohen Bogen zur ersten Hand. Die Bälle fliegen dabei in einer liegenden Acht und werden nacheinander gefangen. **Wichtig:** Den zweiten Ball genauso hochwerfen wie den ersten!

Königinnen-Kaskade auf dem Tisch

Starte mit der Hand mit den zwei Bällen. Den blauen Ball legst du auf den Tisch. Mit der anderen Hand rollst du den roten Ball am blauen Ball vorbei. Direkt nach dem Hinlegen nimmst du den blauen Ball auf. Mit der ersten Hand legst du den grünen über den roten Ball. Nimm den roten Ball auf. Mache so weiter und du jonglierst auf dem Tisch.



Königs-Kaskade

Aus der Hand mit zwei Bällen wirfst du den blauen Ball zur anderen Hand. Kurz bevor er dort ankommt, wirfst du den roten Ball in hohem Bogen zurück. Nun fängst du den blauen Ball und wirfst den grünen Ball am roten Ball vorbei.





PRAKTISCHES ZUM WORKSHOP

Dauer
ca. 45 min

Durchführung
im Klassenverband

Ort

Idealerweise in der Turnhalle oder Mehrzweckraum.

Ankunft

45 min vor erstem Workshop.

Ansprechpartner vor Ort

Bitte Namen und Handynummer angeben.

Parkmöglichkeit Künstler

Bitte einen kostenfreien Parkplatz ermöglichen.

Workshop vorbereiten

Die Kinder bringen bitte einen Fehlerzettel (siehe Dossier "FehlERN besprechen") mit.

Pause zwischen Workshops

Es wird keine Pause zwischen den Workshops benötigt.

Abbau des Workshops

Dauer: ca. 45 min.



PRAKTISCHES ZUR SHOW

Dauer
ca. 45 min

Durchführung
mit ca. 100 Zuschauern

Ort
Idealerweise in der Turnhalle.

Ankunft
2 Stunden vor der ersten Show.

Ansprechpartner vor Ort
Bitte Namen und Handynummer angeben.

Parkmöglichkeit Künstler
Bitte einen kostenfreien Parkplatz ermöglichen.

- Aufbau**
- möglichst nahe Auslademöglichkeit zum Entladen bei der Turnhalle
 - ggf. Schlüssel für die Zufahrt auf das Gelände besorgen
-

Zuschauer-Bestuhlung
Schüler oder Hauswart bestuhlen die Halle mit Stühlen, Matten und Turnbänken (idealerweise bis 30 min.) vor Vorstellungsbeginn.

Musikanlage
Künstler bringt eigene Anlage mit.

Lichttechnik
Übliches Raumlicht ist ausreichend.

Showbeginn
Vor der Show macht bitte eine Lehrperson eine kurze Ansage, dass Clown Toto auftritt.

Pause zwischen 2 Shows
Es ist eine Pause von ca. 30 min. nötig.

Abbau der Show
Dauer: ca. 60 min.
Schüler oder Hauswart kümmern sich um Sitzgelegenheiten.


FehLERN

Eine Chance zum Wachsen

Diana Schönholzer und Heiko Lingemann


Einführen



Sehen im Theater 

Besprechen



Erleben mit dem Workshop 

Anwenden



Ideenkatalog für die Unterrichtseinheit BESPRECHEN

Liebe Lehrerinnen und liebe Lehrer

Nachdem die Schülerinnen und Schüler das Theaterstück FehLERN gesehen haben, ist als nächster Schritt die Unterrichtseinheit BESPRECHEN vorgesehen. Diese Lektion soll die Kinder der 1. – 6. Primarklassen mit drei festgelegten Lernzielen auf den anschliessenden Workshop vorbereiten. Die folgenden Ideen und Arbeitsblätter sind Vorschläge, wie die Lernziele erfüllt werden können. Je nach Klasse und Altersstufe kann die Lehrperson die Lektion dazu anpassen und die entsprechenden Übungen für ihre Klasse auswählen.

Aufbau der Übungen

Es gibt drei verschiedene Niveaus, die mit den „Moodballs“ erkennbar sind.



leicht (für alle)



mittel



schwer

Wichtig für alle Klassen!

Für den anschliessenden FehLERN-Workshop muss die letzte **Aufgabe 5b** zum Thema „Alle machen Fehler“ mit allen Kindern durchgeführt werden. Danke!

Pilotprojekt - Rückmeldung

In eigener Sache: Das FehLERN-Projekt ist noch in seinen Anfängen. Deshalb sind wir auf eure Rückmeldungen, sei es zum Theater, zum Workshop oder zu den Unterrichtseinheiten, angewiesen. Unser Ziel ist, dieses Angebot stetig auszuarbeiten und zu einem unterrichtsbereichernden Projekt für Primarschulen zu entwickeln. Über eure Kritik, Ideen und Anregungen würden wir uns sehr freuen.

Die Feedbacks können persönlich oder direkt per Mail an uns unter info@clownkomik.ch mitgeteilt werden. Herzlichen Dank!

Lernziel 1
Die Schülerinnen und Schüler haben das Theaterstück verstanden.

1. Bildergeschichte

Arbeitsblatt



1a Die Geschichte nacherzählen und Verständnisfragen klären

1a1-1a6
separates PDF



1b Die Bilder und Texte ausschneiden und aufkleben

1b1-1b3



1c Die vermischten Bilder und Texte ausschneiden und richtig ordnen

1c1-1c3



1d Die Geschichte mit Hilfe der Bilder selber aufschreiben

1b1/1c1

2. Fragen und Quiz zum Theaterstück



2a Fragen miteinander mündlich beantworten und besprechen

2a1



2b Multiple-Choice-Quiz

2b1



2c Rätselspass mit Clown Toto

2c1



2d Aufzählspiel: „Ich packe meine Transportkiste und nehme....mit“. Jedes Kind wählt für sich im Kreis sitzend einen Gegenstand aus, den es mitnehmen will. Wenn es an die Reihe kommt, muss es sich jeweils an alle Gegenstände der Kinder, die bereits drangekommen sind erinnern und diese auch aufzählen.

Variante 1: Nur Gegenstände, die in der Show vorkommen.

Variante 2: Was würdest du gerne mit zum Zirkus nehmen?



2e Spiel: Die Lehrperson versteckt Gegenstände, die in der Show vorkommen unter einem Tuch. Die Kinder tasten und raten.

Variante mit anderen Gegenständen: Was gehört nicht dazu?

3. Symbolik in der Geschichte



3a Bedeutung einzelner Gegenstände im Theaterstück

3a1-3a2



3b Wie kann ich ein Ziel erreichen?

3b1

Lernziel 2
Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Gefühle des Clowns in der Geschichte benennen.

4. Wie fühlt sich Clown Toto?

Arbeitsblatt



4a Gefühle erkennen

4a1-4a2



4b Szenen in der Geschichte besprechen

4b1

Lernziel 3
Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Haltung zum Machen von Fehlern und zum Scheitern.

5. Alle machen Fehler



5a Fehler im Alltag

5a1-5a3



5b Wir sammeln Fehler!

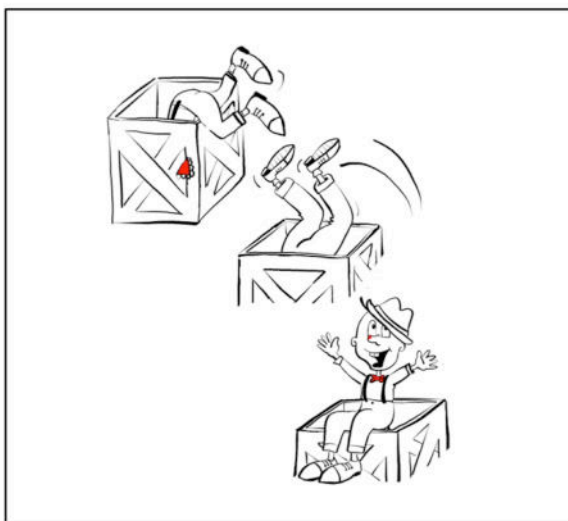
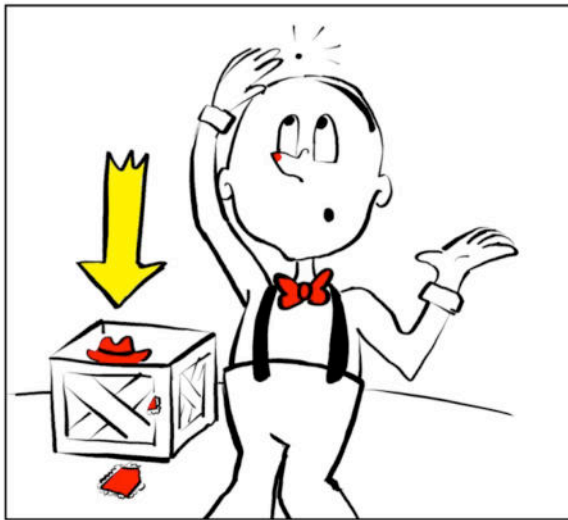
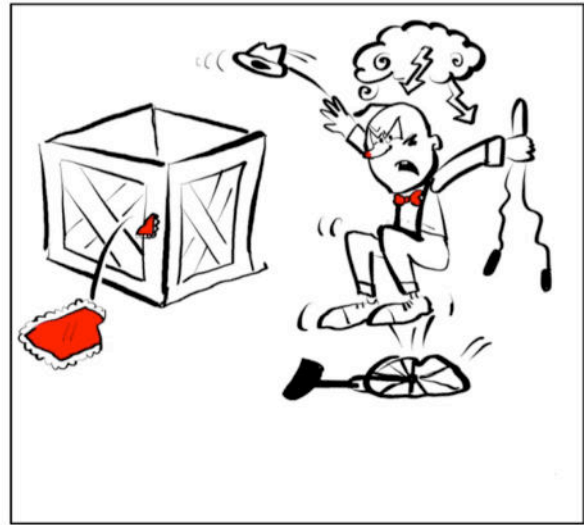
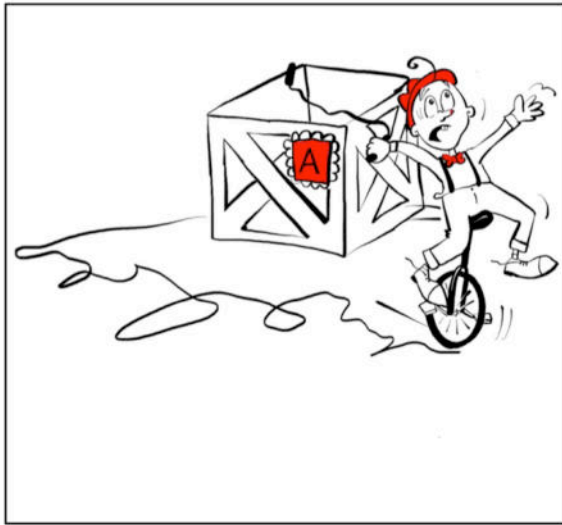
5b1

Jedes Kind schreibt auf dem vorgegebenen Papierstreifen einen Fehler oder ein Missgeschick in Form eines Satzes* auf und bringt diesen zum Workshop in die Turnhalle mit. Es müssen dazu die vorgegebenen Papierstreifen verwendet und mitgebracht werden.

*Bei den Erstklässlern reicht auch ein Wort oder eine Zeichnung auf dem Papierstreifen.



Eine Bildergeschichte mit Clown Toto





Clown Toto möchte im Zirkus auftreten. Doch das Üben mit dem Einrad gelingt ihm nicht.

Der Clown ist wütend. Er wirft zornig seinen geliebten Hut weg.

Er gibt auf und will gehen. Aber wo ist sein Hut?

Toto will den Hut aus der Kiste holen. Doch es klappt nicht sofort. Er gibt nicht auf und klettert immer wieder hoch.

Schliesslich erwischt Clown Toto den Hut. Er ist froh. Der Clown kann jetzt auch sehr gut in die Kiste klettern.

Toto hat gelernt, dass es Geduld braucht. Nun lernt er sogar das Seilspringen auf dem Einrad.



Eine Bildergeschichte mit Clown Toto

Clown Toto möchte zum Zirkus gehen und ein grosser Artist werden. Aber er scheitert bei seinen ersten Versuchen.

Toto ist so wütend, dass er seinen geliebten Hut wegwirft.

Der Clown gibt auf und will gehen. Aber wo ist sein Hut?

Mühselig klettert Toto in die Kiste hinein, um den Hut herauszubekommen. Doch es passieren ihm Missgeschicke und er scheitert wieder und wieder.

Nach vielen Versuchen bekommt er schliesslich den Hut aus der Kiste. Toto erkennt, dass er sein Ziel mit Geduld und Durchhaltevermögen erreicht hat. Er ist ganz überrascht, wie akrobatisch er unterdessen im Klettern der Transportkiste geworden ist.

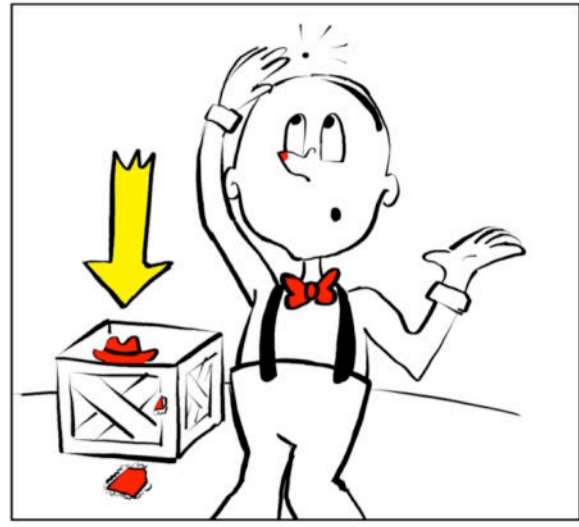
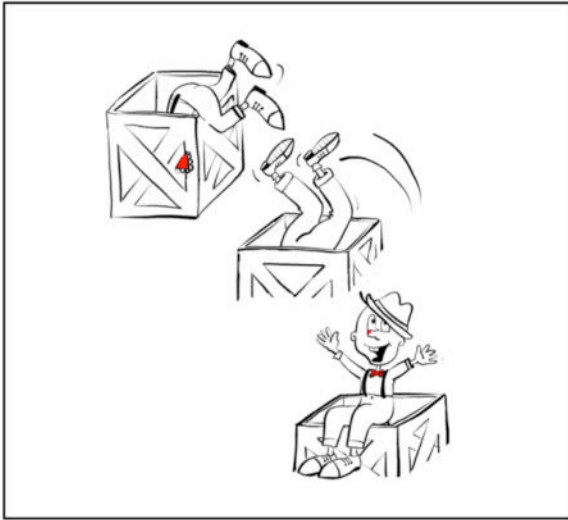
Der Clown gibt sich nochmals eine Chance und trainiert eifrig mit seinen Zirkusrequisiten. Er übt auch das Seilspringen mit dem Einrad. Es klappt! Glücklicherweise schickt er sich mit seiner Kiste zum Zirkus. Er weiss nun, dass er alles schaffen kann, was er will.

1c1



Eine Bildergeschichte mit Clown Toto

Findest du die richtige Reihenfolge?





Eine Bildergeschichte mit Clown Toto

Findest du die richtige Reihenfolge?

Schliesslich erwischt Clown Toto den Hut. Er ist froh. Der Clown kann jetzt auch sehr gut in die Kiste klettern.

Toto hat gelernt, dass es Geduld braucht. Nun lernt er sogar das Seilspringen auf dem Einrad.

Er gibt auf und will gehen. Aber wo ist sein Hut?

Der Clown ist wütend. Er wirft zornig seinen geliebten Hut weg.

Clown Toto möchte im Zirkus auftreten. Doch das Üben mit dem Einrad gelingt ihm nicht.

Toto will den Hut aus der Kiste holen. Doch es klappt nicht sofort. Er gibt nicht auf und klettert immer wieder hoch.



Eine Bildergeschichte mit Clown Toto

Findest du die richtige Reihenfolge?

Mühselig klettert Toto in die Kiste hinein, um den Hut herauszubekommen. Doch es passieren ihm Missgeschicke und er scheitert wieder und wieder.

Toto ist so wütend, dass er seinen geliebten Hut wegwirft.

Der Clown gibt auf und will gehen. Aber wo ist sein Hut?

Nach vielen Versuchen bekommt er schliesslich den Hut aus der Kiste. Toto erkennt, dass er sein Ziel mit Geduld und Durchhaltevermögen erreicht hat. Er ist ganz überrascht, wie akrobatisch er unterdessen im Klettern der Transportkiste geworden ist.

Der Clown gibt sich nochmals eine Chance und trainiert eifrig mit seinen Zirkusrequisiten. Er übt auch das Seilspringen mit dem Einrad. Es klappt! Glücklicherweise schickt er sich mit seiner Kiste zum Zirkus. Er weiss nun, dass er alles schaffen kann, was er will.

Clown Toto möchte zum Zirkus gehen und ein grosser Artist werden. Aber er scheitert bei seinen ersten Versuchen.



Hast du gut aufgepasst im Theaterstück?

1. Was ist auf der Briefmarke bei Totos Transportkiste abgebildet?
2. Wie lautet die Adresse auf der Kiste? Zum...
3. Wie viele Koffer hat Clown Toto bei sich?
4. Was ist Clown Toto in seinem Traum?
5. Was trägt Toto immer bei sich?
6. Was hat Toto in seinen Koffer gepackt?
7. Nenne der Reihe nach die ersten drei Requisiten, mit denen Toto übt.
8. Was macht der Clown mit seinen Sachen, nachdem er gescheitert ist?
9. Was hat Clown Toto mehrfach geübt, ohne es bewusst zu merken?
10. Womit tritt Clown Toto schlussendlich in der Manege auf?



Lösung

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Ein Clown | 6. Socken und eine Hupe |
| 2. Zirkus | 7. Einrad, Tuch, Hulahoop |
| 3. Drei | 8. Er wirft sie in den Koffer mit Müll. |
| 4. Ein Jongleur | 9. In die Kiste zu klettern |
| 5. Seinen Hut | 10. Mit Hulahoop |

2b1



FehLERN – Quiz

Kreuze an. Es gibt immer nur eine richtige Lösung.

1. Was ist auf der Briefmarke bei Totos Transportkiste abgebildet?

- Ein Zirkusdirektor Ein Clown Eine Seiltänzerin

2. Wie lautet die Adresse auf der Kiste? Zum ...

- Zoo Zirkus Theater

3. Wie viele Koffer hat Clown Toto bei sich?

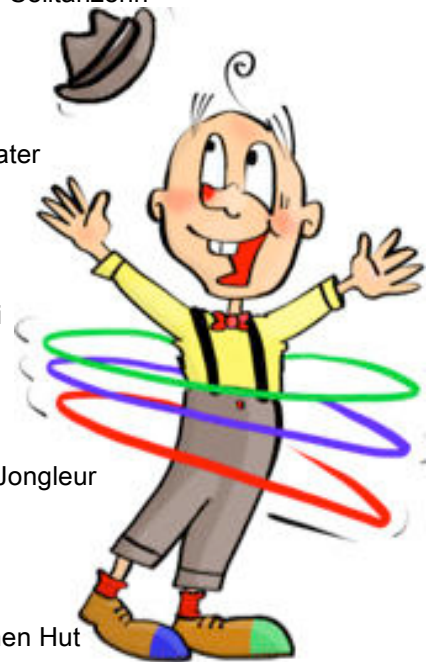
- drei vier zwei

4. Was ist Clown Toto in seinem Traum?

- Ein Dompteur Ein Seiltänzer Ein Jongleur

5. Was trägt Toto immer bei sich?

- Seinen Teddy Seine Armbanduhr Seinen Hut



6. Was hat Toto in seinen Koffer gepackt?

- Socken und eine Hupe Socken und ein Sandwich Socken und eine Sonnenbrille

7. Nenne der Reihe nach die ersten drei Requisiten, mit denen Toto übt.

- Tuch, Hulahoop, Einrad Einrad, Tuch, Hulahoop Einrad, Hulahoop, Tuch

8. Was macht der Clown mit seinen Sachen, nachdem er gescheitert ist? Er...

- ...wirft sie in die Transportkiste. ...verkauft sie. ...wirft sie in den Koffer mit Müll.

9. Was hat Clown Toto mehrfach geübt, ohne es bewusst zu merken?

- In die Kiste zu klettern Mit drei Bällen zu jonglieren Ein Lied zu singen

10. Womit tritt Clown Toto schlussendlich in der Manege auf?

- Auf dem Seil Mit dem Trapez Mit Hulahoop

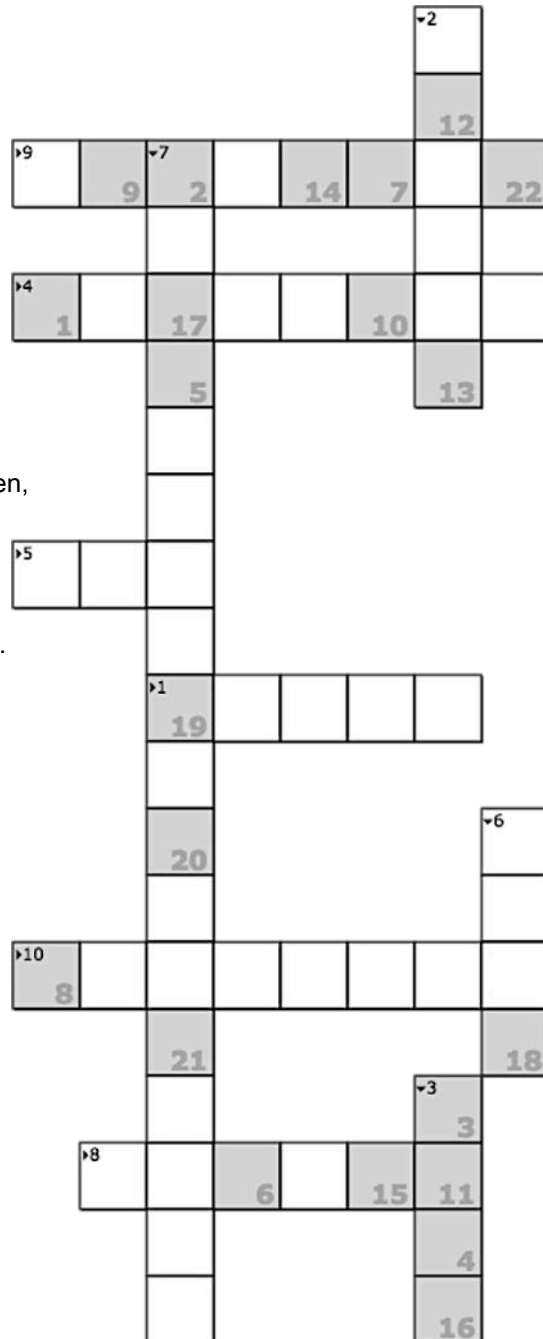
2c1



Rätselspass mit Clown Toto

a) Beantworte die folgenden Fragen und schreibe sie in die Felder mit den schwarzen Zahlen:

1. Was ist auf der Briefmarke bei Totos Transportkiste abgebildet?
2. Wie lautet die Adresse auf der Kiste? Zum ...
3. Wie viele Koffer hat Clown Toto bei sich?
4. Was ist Clown Toto in seinem Traum?
5. Was trägt Toto immer bei sich?
6. Was hat Toto in seinen Koffer gepackt?
7. Nenne der Reihe nach die ersten drei Requisiten, mit denen Toto übt.
8. Was macht der Clown mit seinen Sachen, nachdem er gescheitert ist? Er wirft sie in den...
9. Was hat Clown Toto mehrfach geübt, ohne es bewusst zu merken? In die Kiste zu...
10. Womit tritt Clown Toto schlussendlich in der Manege auf?



b) Setze die Buchstaben der grauen Zahlen in die Kästchen unten und du findest das Lösungswort.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	C	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---

3a1



Bedeutung einzelner Gegenstände im Theaterstück

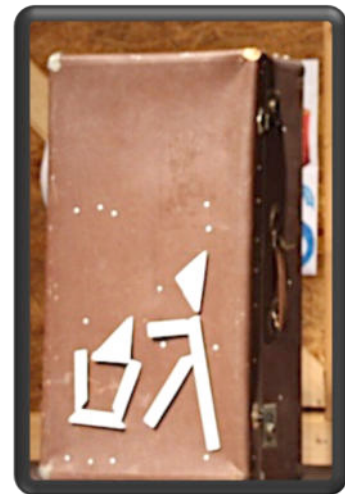
Was symbolisieren die folgenden Gegenstände in der Geschichte?

- Verbinde jeweils ein Bild mit einem roten und grünen Kästchen, das zusammenpasst.
- Frage: Was könnte die Szene bedeuten, wo Clown Toto die Adresse zerreisst?



Geduld

Dranbleiben, es lohnt sich!



Das will ich erreichen!



Ich kann es nicht!

Scheitern

Ziel



Das könnte ich alles tun.

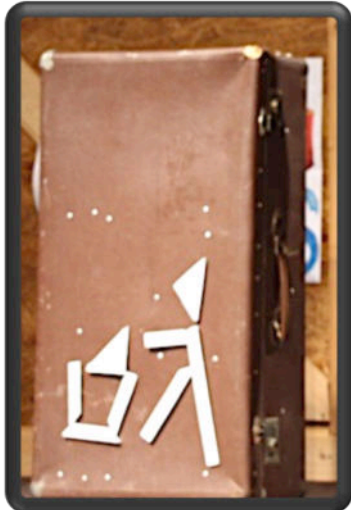
Möglichkeiten

3a2



Bedeutung einzelner Gegenstände im Theaterstück

Was haben die folgenden Gegenstände für eine Bedeutung in der Geschichte?



3b1



Wie kann ich ein Ziel erreichen?

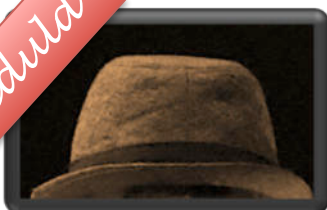
Beantworte die Fragen für dich und besprich sie in der Gruppe:

Welches Ziel, welchen Wunsch, welchen Traum möchtest du erreichen?



Was sind deine Möglichkeiten? Wie kannst du zu deinem Ziel gelangen?

Was kann dich daran hindern, dein Ziel zu erreichen?



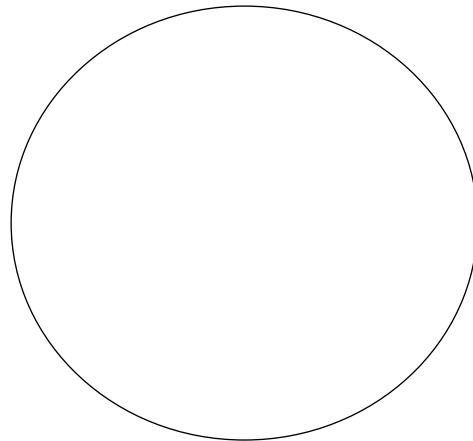
Was motiviert dich, weiterzumachen?
Was hilft dir, daran zu glauben, dass du es schaffen kannst?



1. Welche Gefühle erkennst du in den Smileys?



2. Zeichne: Ich fühle mich gerade...

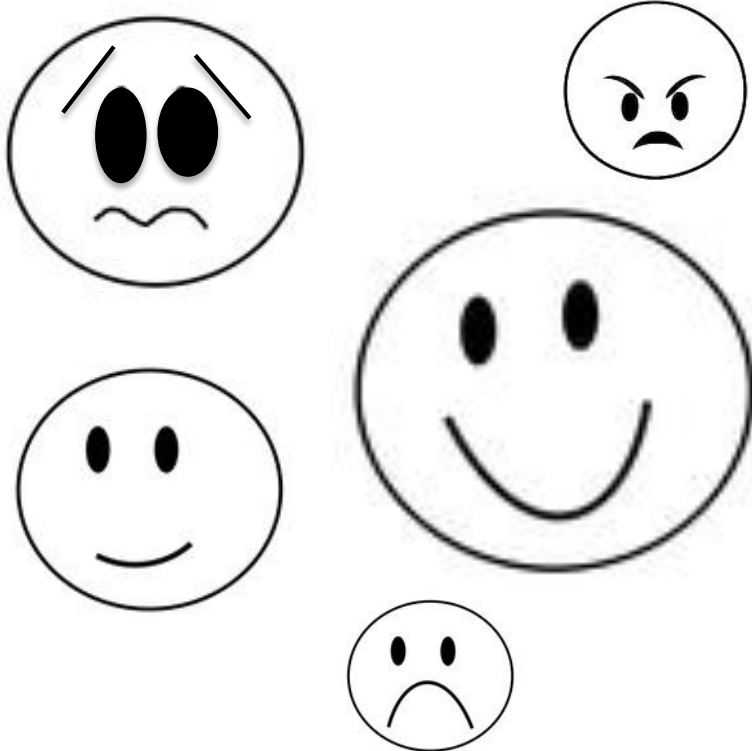


3. In welcher Situation im Theaterstück fühlt sich Clown Toto glücklich, traurig oder wütend? Findest du noch mehr Gefühle?





1. Verbinde die Smileys mit den Adjektiven.



fröhlich

traurig

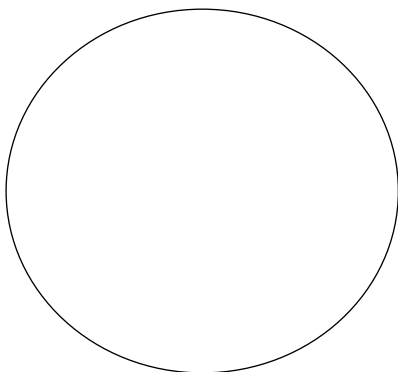
wütend

ängstlich

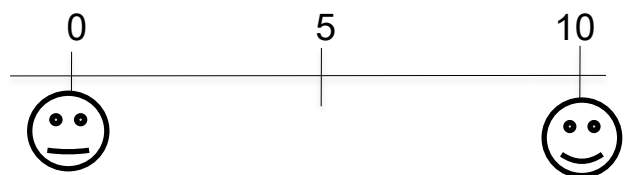
zufrieden

2. Schreibe weitere Adjektive auf, die Gefühle beschreiben:

3. Zeichne: So fühle ich mich gerade?



Zeichne dein Befinden auf der Skala ein.



4b1



Wie fühlt sich Clown Toto?

Findest du eine Situation, in der Clown Toto im Theaterstück...war?

- a) ... zufrieden?
- b) ... wütend?
- c) ... verträumt?
- d) ... hoffnungsvoll?
- e) ... frustriert?
- f) ... überrascht?
- g) ... traurig?
- h) ... entmutigt?
- i) ... genervt?
- j) ... glücklich?
- k) ... optimistisch?
- l) ... mutig?
- m) ...



Aufgaben

- Wähle verschiedene Adjektive aus und beschreibe die passenden Szenen aus dem Theaterstück mit Clown Toto.
- Spielt einander in der Gruppe eine Szene aus Totos Theaterstück vor.
Wer findet heraus, um welches Gefühl es sich handelt?

5a1



Alle machen Fehler

Beantworte die folgenden Fragen:

1. Welche Fehler oder Missgeschicke sind mir schon passiert?
2. Wie fühle ich mich, wenn ich scheitere oder wenn mir etwas nicht gelingt?
3. Wie reagiere ich, nachdem ich einen Fehler gemacht habe?
4. Was ist gut und was ist unangenehm an einem Fehler?



5a2



Alle machen Fehler

Beantworte folgende Fragen:

1. Welche Fehler oder Missgeschicke sind mir schon passiert?

2. Wie fühle ich mich, wenn ich scheitere oder wenn mir etwas nicht gelingt?

- | | | |
|--|------------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> genervt | <input type="checkbox"/> entmutigt | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> wütend | <input type="checkbox"/> traurig | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> hoffnungsvoll | <input type="checkbox"/> motiviert | <input type="checkbox"/> _____ |

3. Wie reagiere ich, nachdem ich einen Fehler gemacht habe?

- Ich gebe auf und mache etwas anderes.
- Ich gebe nicht auf, bis es klappt.
- Ich schäme mich und versuche, mir nichts anmerken zu lassen.
- Ich übe einfach weiter.
- Ich gebe andern die Schuld dafür.
- Ich mache eine Pause und probiere es später nochmals.
- Ich mache keine Fehler.
- _____



4. Was ist gut und was ist unangenehm daran, einen Fehler zu machen oder zu scheitern?

Es ist gut, weil _____

Es ist unangenehm, weil _____

5a3



Alle machen Fehler

Beantworte folgende Fragen:

1. Welche Fehler oder Missgeschicke sind mir schon passiert?

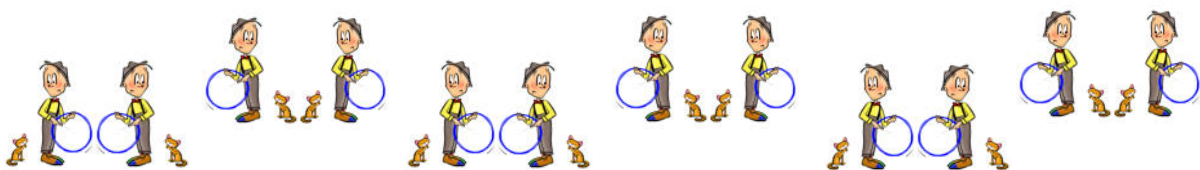
2. Wie fühle ich mich, wenn ich scheitere oder wenn mir etwas nicht gelingt?

3. Wie reagiere ich, nachdem ich einen Fehler gemacht habe?

3. Was ist gut und was ist unangenehm daran, einen Fehler zu machen oder zu scheitern?

Es ist gut, weil _____

Es ist unangenehm, weil _____



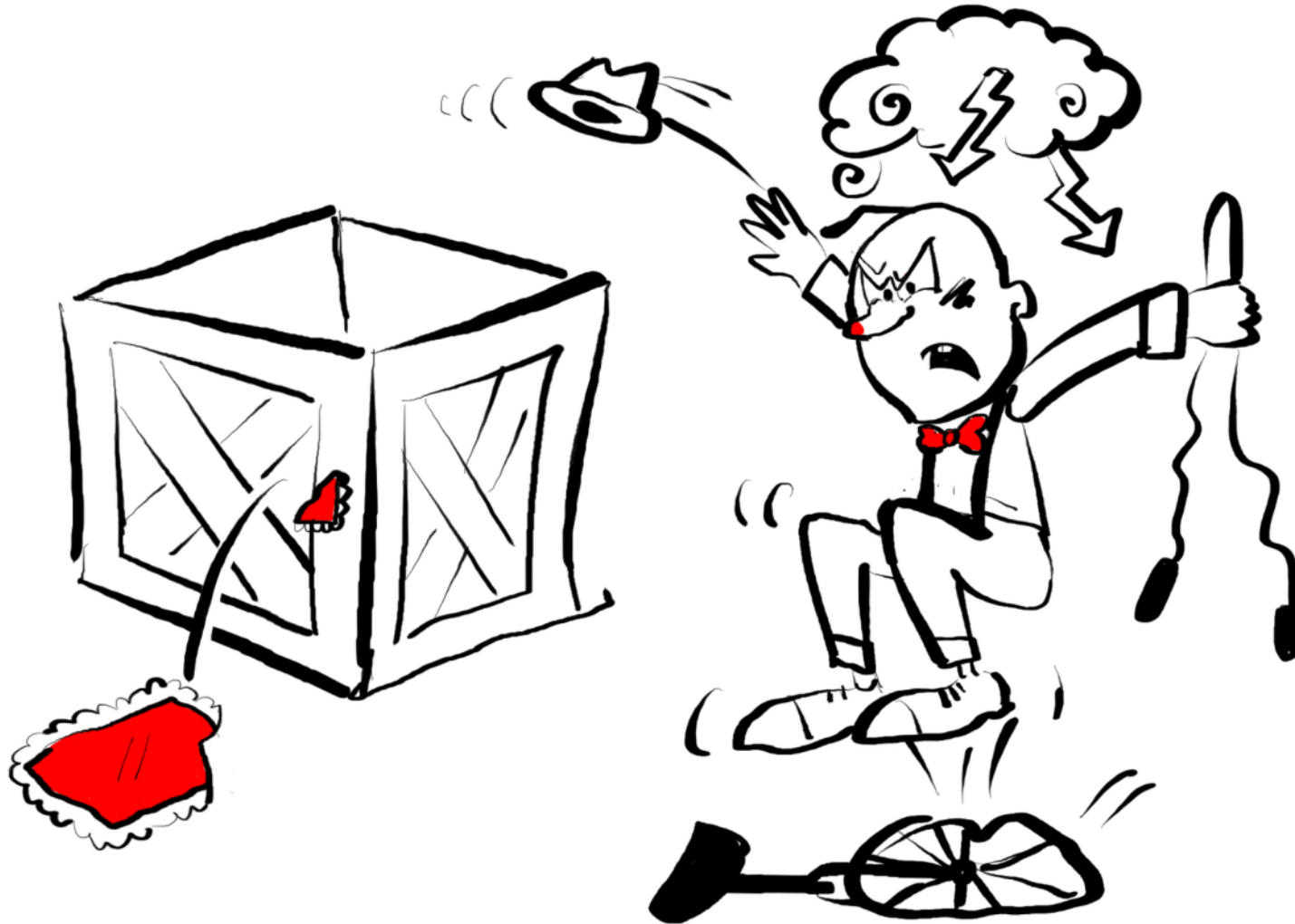
5b1

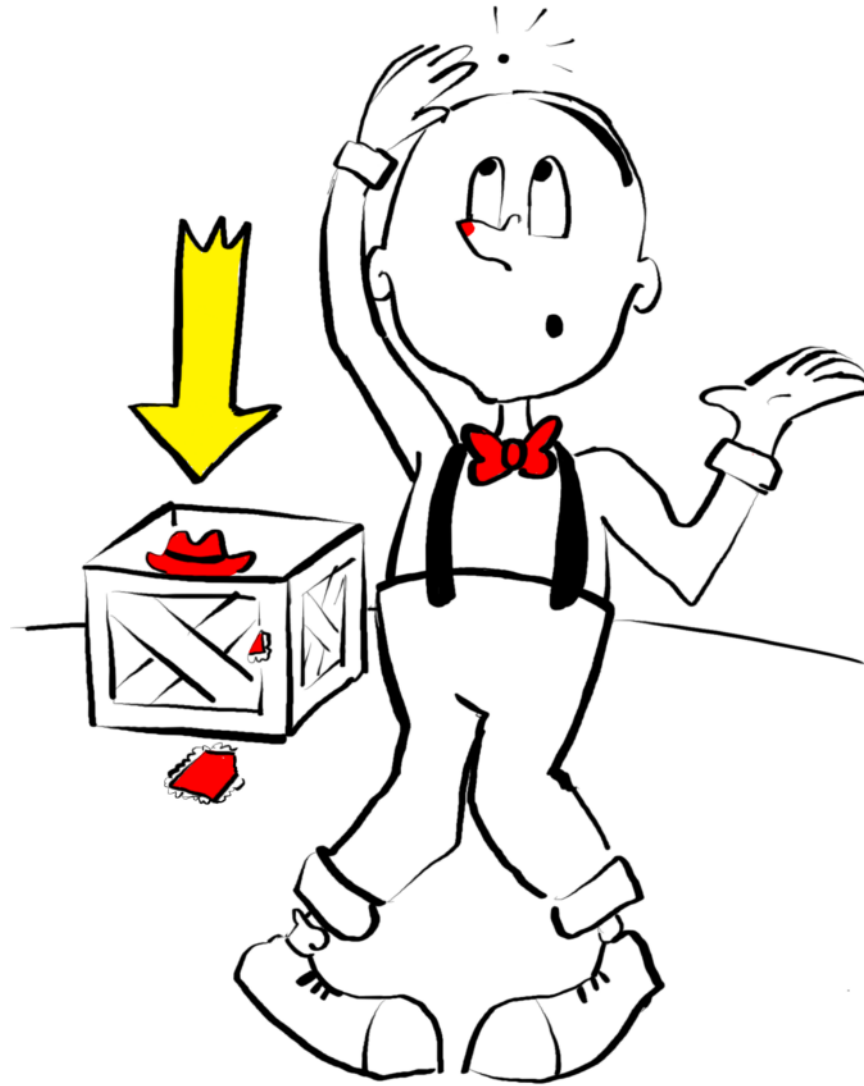


Wir sammeln Fehler!

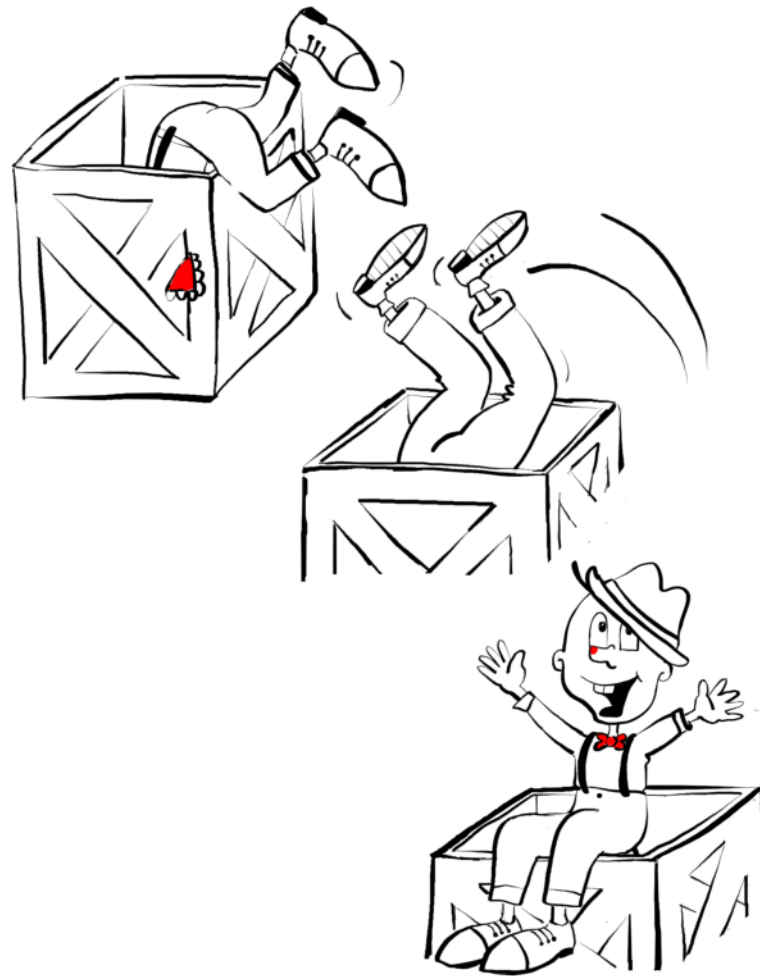
-> Bitte diese Streifen für die Schülerinnen und Schüler schneiden.



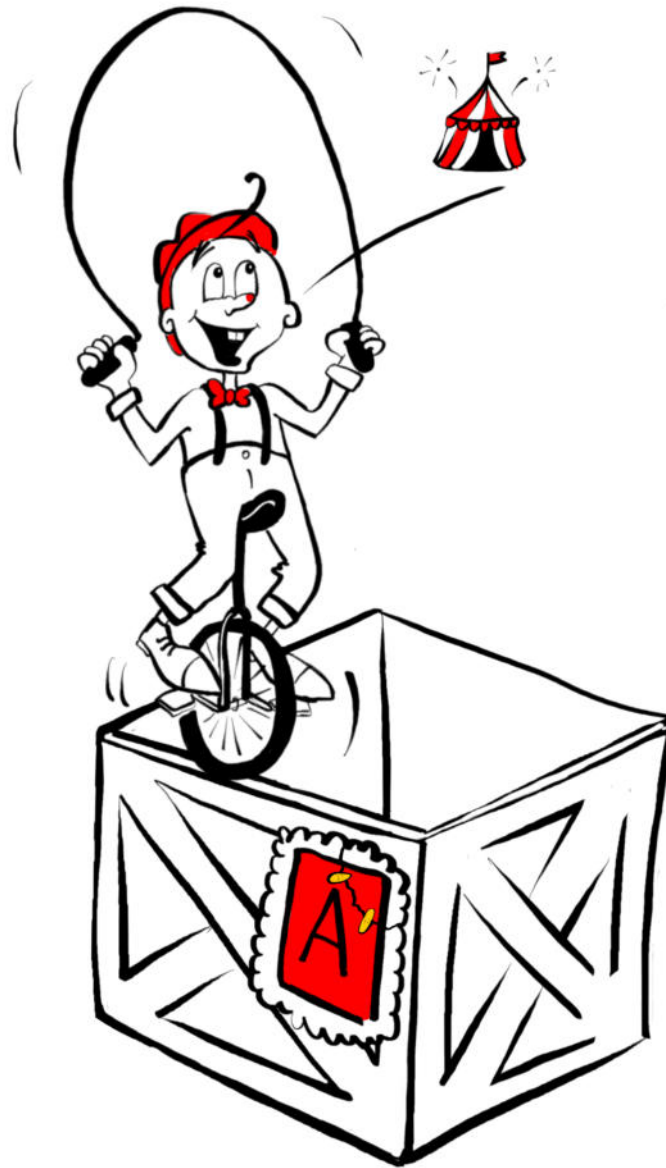








1a1-1a6





FehLERN

Eine Chance zum Wachsen

Diana Schönholzer und Heiko Lingemann

Einführen

Sehen im Theater

Besprechen

Erleben mit dem Workshop

Anwenden

Ideenkatalog für die Unterrichtseinheit ANWENDEN

Liebe Lehrerinnen und liebe Lehrer

Mit dem Dossier „Anwenden“ möchten wir Unterrichtsmaterialien zur Vertiefung des FehLERN-Workshops zur Verfügung stellen. Dazu haben wir drei Lernziele festgelegt und Übungen erstellt.

Aufbau der Übungen

Es gibt drei verschiedene Niveaus, die mit den „Moodballs“ erkennbar sind.



leicht (für alle)



mittel



schwer

Pilotprojekt - Rückmeldung

In eigener Sache: Das FehLERN-Projekt ist noch in seinen Anfängen. Deshalb sind wir auf eure Rückmeldungen, sei es zum Theater, zum Workshop oder zu den Unterrichtseinheiten, angewiesen. Unser Ziel ist, dieses Angebot stetig auszuarbeiten und zu einem unterrichtsbereichernden Projekt für Primarschulen zu entwickeln. Über eure Kritik, Ideen und Anregungen würden wir uns sehr freuen.

Die Feedbacks können persönlich oder direkt per Mail an uns unter info@clownkomik.ch mitgeteilt werden. Herzlichen Dank!

Lernziel 1
Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass Fehler machen und Scheitern zum Leben und Lernen gehören.
Sie lernen, die damit verbundenen Gefühle wahrzunehmen.

1. Wir feiern ein „Fiasko“-FehLERN-Fest!

Arbeitsblatt



- 1a Erlebnisse des Scheiterns in der Klasse austauschen, wahrnehmen und akzeptieren.
 Wiederaufgreifen der FehLERN-Suppe aus dem Workshop

1a1-1a2

2. Zeichnen und Malen



- 2a Zeichnen und Malen – das fühlt sich aber seltsam an...

2a1



- 2b Zeichnen und Malen – das fühlt sich aber seltsam an...
 (mit Fragebogen)

2b1-2b2

3. Geschichten schreiben



- 3a Ein unvergesslicher Fehler...

3a1



- 3b Texte zum Thema Fehler machen und Scheitern schreiben

3b1

4. Ein kleines Theaterstück: Ein Problem – viele Möglichkeiten



- 4a In der Gruppe ein kleines Theaterstück kreieren und präsentieren.

4a1

Lernziel 2

Die Schülerinnen und Schüler lernen Techniken kennen, Rückschläge als überwindbare Hürden zu sehen und damit umzugehen.

5. FehLERN-Box

Arbeitsblatt



5a FehLERN-Box gestalten, ausschneiden und zusammenkleben 5a1-5a3



5b FehLERN-Box mit Motivationssätzen zum Auswählen 5b1-5b3

6. Mein „Fiasko“ – meine „Fiaska“



6a Eine Fantasiereise – Motivationsfigur zeichnen 6a1

7. Zitate von Berühmtheiten



7a Zitate berühmter Personen 7a1-7a2

8. (Feh)LERN-Tagebuch



8a Sieben Tipps und Tricks vom Zirkusprofi 8a1-8a4

Lernziel 3

Die Schülerinnen und Schüler lernen mit dem Jonglieren den praktischen Nutzen der konstruktiven Sichtweise auf Fehler kennen. Im Idealfall können sie diese auf andere Lernprozesse übertragen.

9. Jonglieruhr – Alles zu seiner Zeit



9a Jonglieren mit der Jonglieruhr 9a1-9a3



9b Bastelanleitung für Jonglierbälle 9b1-9b2

1a1



Wir feiern ein „Fiasko“-FehLERN-Fest!

Im FehLERN-Workshop hast du bereits einen deiner Fehler aufgeschrieben und eine Fehler-Suppe mit „Fiasko“ gekocht.

Nun ist es Zeit, in der Klasse alle Fehler so richtig zu feiern!

- a) Überlege dir verschiedene Fehler oder Momente, in denen du gescheitert bist. Was war für dich lustig, was schlimm, was dumm, was ein glücklicher Fehler?
- b) Schreibe jede Fehler-Situation auf einen Papierstreifen.
- c) In einer Gruppe legt ihr alle eure Papierstreifen in eine Schachtel.
- d) Jemand ist die Fehler-Fee und darf jeweils einen Streifen herausnehmen. Das Kind, dem der Fehler oder die Situation passiert ist, schildert die Geschichte.
Tauscht aus: Wer hat so was auch schon erlebt? Was hast du daraus gelernt? War es danach okay, dass dir dieser Fehler passiert ist?
- e) Zum Schluss wählt ihr in der Gruppe eine bis zwei Fehler-Situationen aus, die ihr der ganzen Klasse erzählen möchtet.
Gibt es in der Klasse sogar eine Fehler-Hit-Liste?
- f) Fehler machen ist okay und darum werden sie zum Schluss mit einem Znüni für alle gefeiert!

2a1



Zeichnen und Malen – das fühlt sich aber seltsam an...

Zeichne das Bild von Fiasko ab:

- a) mit der linken Hand
- b) mit der rechten Hand
- c) mit dem linken Fuss
- d) mit dem rechten Fuss
- e) mit dem Mund





Zeichnen und Malen – das fühlt sich aber seltsam an...

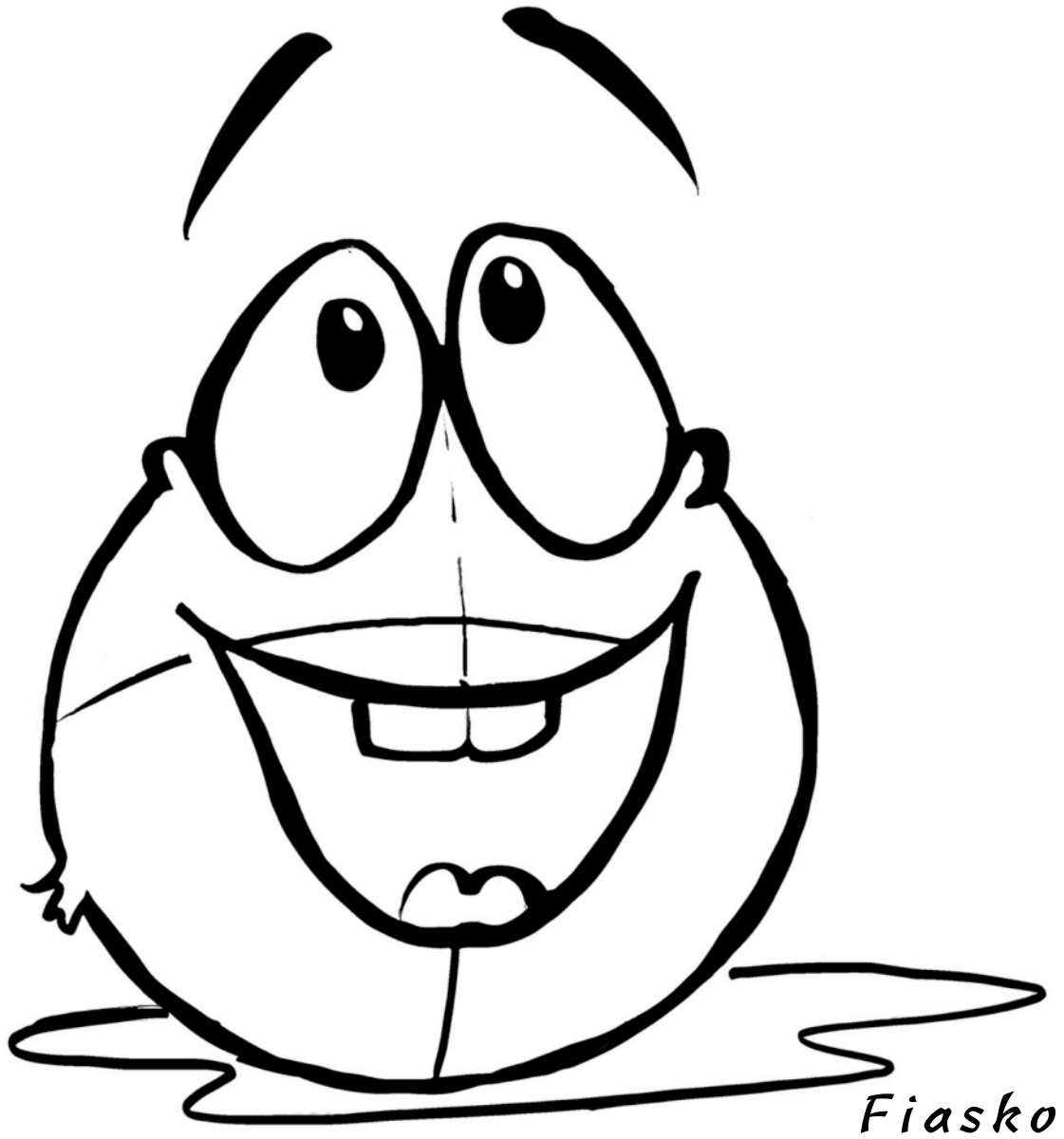
1. Du machst einen Versuch: Zeichne oder male mit jeder Hand, mit jedem Fuss und deinem Mund das Bild mit „Fiasko“ ab.
2. Beantworte danach folgende Fragen:
Was hat dir bei dieser Übung am meisten Spass gemacht?

3. Was war schwierig?

4. Wie hast du dich gefühlt, als du mit deiner „schwächeren“ Hand versucht hast, „Fiasko“ zu zeichnen?

5. Sind dir dabei Fehler passiert?

6. Was denkst du, würde geschehen, wenn du jeden Tag mit deiner „schwächeren“ Hand das Abzeichnen von „Fiasko“ üben würdest?





Geschichten schreiben

„Ein unvergesslicher Fehler“

Ein Fehler, ein Missgeschick, etwas ist dir nicht gelungen, du bist gescheitert...

Woran kannst du dich genau noch erinnern?

a) Beantworte die Fragen:

1. Beschreibe den Fehler oder das Missgeschick und benütze Adjektive wie zum Beispiel *lustig, schlimm, traurig, gross, klein, komisch* usw.

2. Wann ist dir ein Fehler passiert, den du nicht mehr vergessen kannst? Zum Beispiel *an einem Morgen, an einem bestimmten Tag oder zu einer bestimmten Jahreszeit?*

3. Wo ist der Fehler oder das Missgeschick passiert? Zum Beispiel *draussen, in einem Haus, in der Stadt?*

4. Wer war dabei? Zum Beispiel *Freunde, Familienmitglieder, Tiere, niemand?*

5. Wie fühltest du dich, bevor dir der Fehler oder das Missgeschick passierte? Warst du *fröhlich, traurig, müde, gestresst, aufgeregt, unkonzentriert* usw.?

6. Hattest du etwas Besonderes dabei? Zum Beispiel *ein Geschenk, ein Rucksack, ein Buch, ein Fahrrad* usw.

7. Wie hast du dich danach gefühlt?

8. Was hast du daraus gelernt? Gab es etwas Gutes an diesem Fehler?

b) Schreibe nun eine Geschichte mit Hilfe dieser Notizen auf.



1. „Ein unvergesslicher Fehler“

Schreibe deine Geschichte über diesen Fehler auf. Schreibe so, wie dir die Situation wirklich passiert ist. Versuche dabei, die Geschichte möglichst im Detail und spannend zu beschreiben. Verwende deine Notizen dazu. Wie hat dieser Fehler dich weitergebracht?

2. „Ein unvergesslicher Fehler – wahr oder erfunden?“

Schreibe eine Fehlergeschichte. Entscheide dabei, ob es deine wahre Geschichte ist oder ob du deine Geschichte frei erfunden hast.

Lies danach in der Klasse deine Geschichte vor: Wer findet heraus, ob sie stimmt oder nicht?

3. „Scheitern schmerzt UND bringt weiter!“

Schreibe eine Geschichte über das Lernen: Deine Hauptfigur will unbedingt etwas lernen, aber scheitert immer wieder. Was passiert? Gibt die Hauptfigur auf? Oder kann sie sich aufraffen, um weiterzumachen? Erzähle...

4. „Es war einmal...“

Erfinde eine Fantasiegeschichte oder ein Märchen zum Thema Scheitern und Fehler machen: Wie geht deine Geschichte aus? Was hat deine Hauptfigur gelernt?

5. „Zeitungsbericht“

Verfasse einen Fantasie-Zeitungsbericht zum „grössten Fehler der Geschichte“. Wer hat den Fehler begonnen? Passiert er in der Gegenwart, in der Vergangenheit oder in der Zukunft? Was ist das Gute an diesem Fehler? Wer hat daraus gelernt?

4a1



Theaterstück: Ein Problem – viele Möglichkeiten

Erfindet in der Gruppe ein kleines Theaterstück zum Thema Fehler machen und Scheitern. Dazu wählt ihr:

- a) Ein Thema: Zum Beispiel eine Situation in der Schule, in der Freizeit, Zuhause usw.
- b) Eine Hauptfigur, die einen Fehler begeht, der etwas nicht sofort gelingt, die scheitert. Wie geht die Hauptfigur mit Frust um, wenn sie zum Beispiel eine schlechte Matheprüfung geschrieben hat? Oder wie reagiert sie, wenn sie beim Fussballturnier verloren hat oder das neue Brettspiel nicht gleich versteht?
- c) Weitere Figuren/Charaktere, die im Stück vorkommen (Freunde, Eltern, Lehrer, Passanten usw.)
- d) Mindestens zwei verschiedene Versionen, wie eure Geschichte enden könnte.

Auftrag:

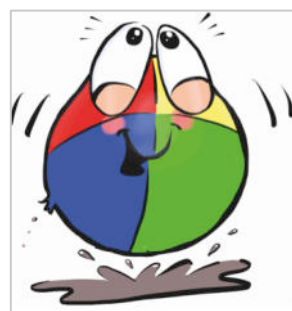
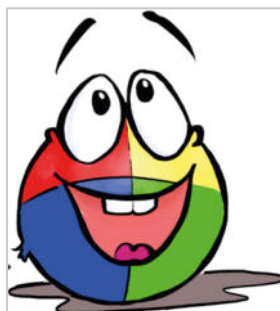
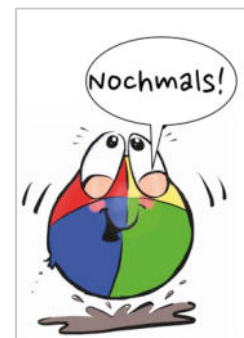
- Schreibt ein kleines Drehbuch.
- Übt die Szenen. Eventuell könnt ihr auch Musik oder Soundeffekte dazu nehmen.
- Präsentiert euer Stück der Klasse.
- Diskutiert über eure beiden Versionen. Welche gefällt dir besser?



Wir bauen eine FehLERN-Box

1. Überlege dir, was dir wichtig ist und was du am liebsten schaffen würdest. Schreibe auf den vorgegeben Faltkarton dieses Ziel auf.
2. Wähle einen der „Fiaskos“ aus. Schneide ihn aus und klebe ihn auf deinen Faltkarton.
3. Wenn du möchtest, kannst du auch einen Motivationssatz aus der Liste dazu schreiben. Welcher gefällt dir am besten?
4. Verziere die einzelnen Felder mit Farbe.
5. Schneide den Karton mit der Schere aus.
6. Falte den Karton zu einem Würfel und klebe ihn mit Leim zusammen.

„Fiasco“ zum Ausschneiden und Aufkleben



Leitsätze – Motivationssätze

Es ist okay, Fehler zu machen.

Ich probiere es einfach nochmals.

Ich kann alles schaffen, was ich will.

Umfallen, aufstehen und weiter geht's.

Nochmals!

Probieren geht über studieren.

Übung macht den Meister.

Dranbleiben, es lohnt sich.

Kopf hoch, das kommt schon.

Geduld, irgendwann klappt's auch bei mir!

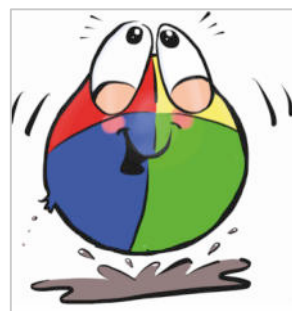
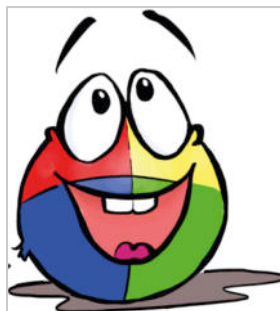
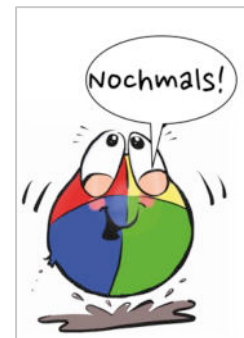
Ich darf traurig, wütend oder enttäuscht sein,
wenn mir ein Fehler passiert.



Wir bauen einen FehLERN-Würfel!

1. Überlege dir, was dir wichtig ist und was du am liebsten schaffen würdest. Schreibe auf den vorgegeben Faltkarton dieses Ziel auf.
2. Überlege dir einen Motivationssatz. Welcher Satz hilft dir, daran zu glauben, dass du es schaffen wirst?
Dazu ein paar Vorschläge auf dem Beiblatt. Streiche mit Leuchtstift an, welche Sätze dir am besten gefallen.
3. Schreibe mindestens zwei Sätze auf deinen Würfel. Du kannst auch eigene Motivationssätze erfinden. Verziere und färbe den Würfel. Wenn du möchtest, kannst du auch „Fiasko“ ausschneiden und darauf kleben.
4. Schneide nun den Faltkarton aus und falte ihn zu einem Würfel. Er soll dich daran erinnern, dass du an dich glaubst und das erreichen kannst, was du dir wünschst!

„Fiasko“ zum Ausschneiden und Aufkleben



Leitsätze – Motivationsätze

Es ist okay, Fehler zu machen.

Ich probiere es einfach nochmals.

Ich kann alles schaffen, was ich will.

Umfallen, aufstehen und weitermachen.

Nochmals!

Probieren geht über studieren.

Übung macht den Meister.

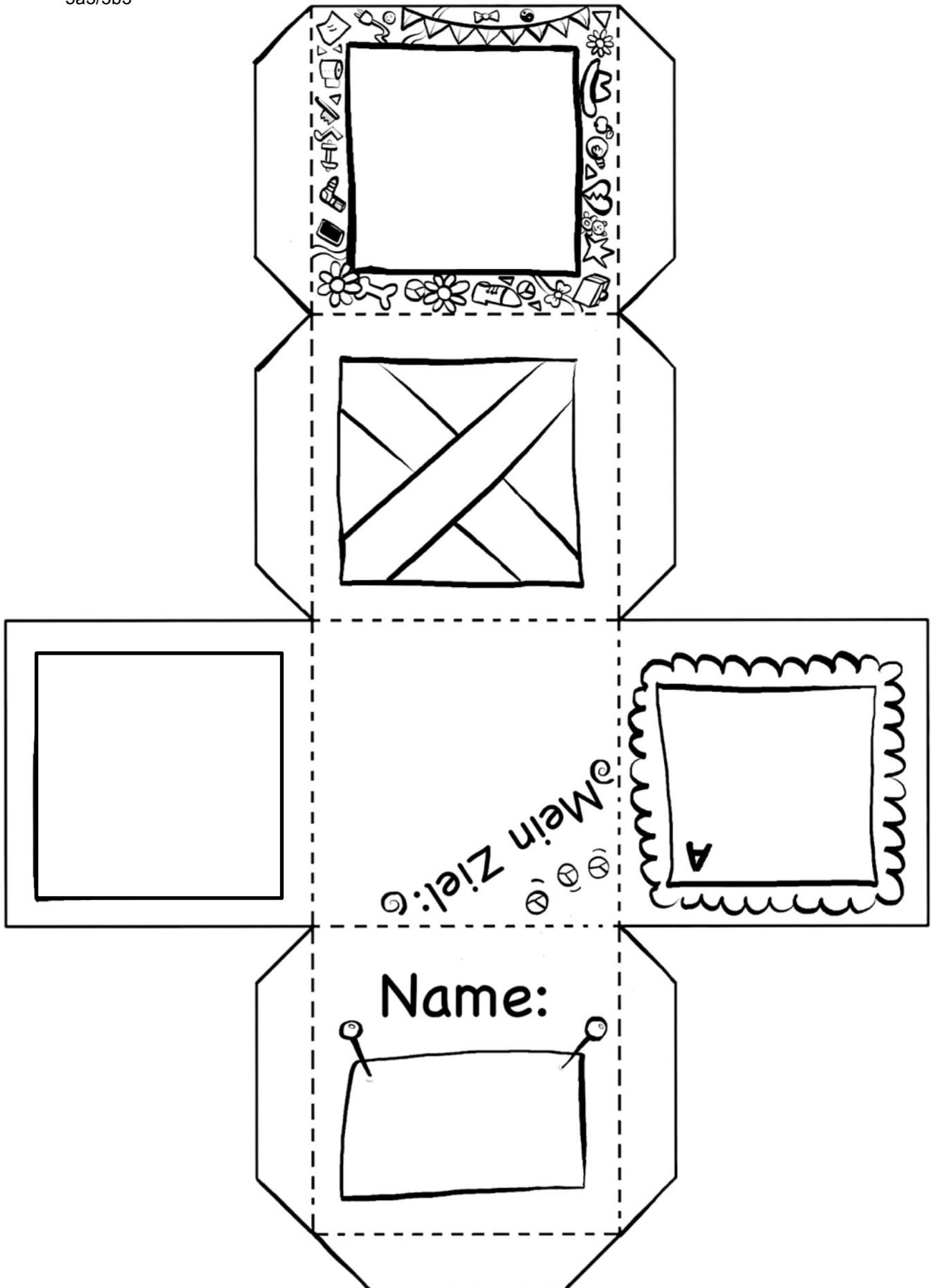
Dranbleiben, es lohnt sich.

Kopf hoch, das kommt schon.

Geduld, irgendwann klappt's!

Ich darf traurig, wütend oder enttäuscht sein.

5a3/5b3





Mein „Fiasko“ – meine „Fiaska“

Eine Fantasiereise

Im Workshop hast du den Fehlerball „Fiasko“ kennengelernt.

In einer Übung konntest du dir auch deinen eigenen „Fiasko“ oder deine „Fiaska“ im Kopf vorstellen.

Schliesse nochmals die Augen.

Kannst du dich an deinen „Fiasko“ oder deine „Fiaska“ erinnern?

Wie sieht er oder sie aus?

Ist es auch ein Ball oder etwas anderes?

Ein Tier, eine Pflanze, ein Mensch oder ein Fantasiewesen?

Welche Farben kommen vor?

Was für Geräusche macht dein „Fiasko“ oder deine „Fiaska“?

Wie riecht er oder sie?

...und nun überlegst du dir, wie dein „Fiasko“ oder deine „Fiaska“ Mut machen kann, wenn es mal nicht so läuft oder dir etwas nicht gelingt.

Was sagt dein „Fiasko“, was sagt deine „Fiaska“ dir?

„Fiasko“ und „Fiaska“ können immer kommen, wenn du sie rufst.

Öffne nun deine Augen.

- a) Erzählt in der Gruppe über euren „Fiasko“ oder eure „Fiaska“.
- b) Zeichne und Male auf dem Blatt deinen „Fiasko“ oder deine „Fiaska“. Wenn du möchtest, kannst du auch eine Sprechblase dazu machen, wo steht, was „Fiasko“ oder „Fiaska“ sagt, um dir Mut zu machen.

7a1



Zitate von Berühmtheiten

Fehler machen und Scheitern gehört nicht nur in die Schule. Nein, das gehört zu jedem von uns. So gibt es ganz viele Berühmtheiten aus dem Sport, der Musik, der Politik, aus der Wissenschaft und weiteren Bereichen, die sich mit dem Machen von Fehlern auseinandergesetzt haben.

- a) Suche im Internet nach Zitaten zum Thema „Fehler“.
- b) Welche gefallen dir am besten?
- c) Gestalte ein Plakat mit berühmten Menschen und ihren Zitaten.
- d) Schreibe einen kurzen Steckbrief über diese Personen. Woher kommen sie? Wann sind sie geboren (und eventuell gestorben)? Was hat sie berühmt gemacht? Vielleicht kannst du auch ein Bild dazu aufkleben.
- e) Stelle das Plakat deinen Mitschülerinnen und Mitschülern vor.

7a2

Liste Zitate berühmter Menschen

„Fehler sind das Tor zu neuen Entdeckungen.“

– **James Joyce**, irischer Schriftsteller (1882 – 1941)

„Fehler begehen und sich nicht ändern, das nenne ich fürwahr verfehlt.“

– **Konfuzius**, chinesischer Philosoph (551 - 479 v. Chr.)

„Zeige einem schlaunen Menschen einen Fehler und er wird sich bedanken. Zeige einem dummen Menschen einen Fehler und er wird dich beleidigen.“

– **Laozi**, chinesischer Philosoph (6. Jahrhundert v. Chr.)

„I am Maradona, who makes goals, who makes mistakes.“

– **Diego Armando Maradona**, argentinischer Fussballspieler (1960 – 2020)

„Ich stehe für meine Fehler gerade.“

– **Lionel Messi**, argentinischer Fussballspieler (*1987)

„Das Geheimnis des Erfolges kennen nur jene, die einmal Misserfolg gehabt haben.“

– **Antoine de Saint-Exupéry**, französischer Schriftsteller und Pilot (1900 – 1944)

“Ich kann Misserfolge akzeptieren. Jeder scheitert irgendwann. Aber was ich nicht akzeptieren kann, ist, es gar nicht erst versucht zu haben.”

– **Michael Jordan**, Basketball-Spieler (*1963)

“Scheitern ist einfach nur eine Möglichkeit, es nochmals zu versuchen. Dieses Mal intelligenter.”

– **Henry Ford**, visionärer Automobilhersteller (1863-1947)

“Wer noch nie einen Misserfolg hatte, hat noch nie etwas Neues versucht.”

– **Albert Einstein**, Wissenschaftler der theoretischen Physik (1879-1955)

In meiner Laufbahn habe ich mehr als 9.000 Würfe verschossen. Ich habe fast 300 Spiele verloren. 26 Mal war ich derjenige, der das Spiel gewinnen konnte und ich habe daneben geworfen. Ich bin immer und immer wieder gescheitert. Und genau deshalb bin ich erfolgreich.“

– **Michael Jordan**, Basketball-Spieler (*1963)

“Sei groß genug, um zu deinen Fehlern zu stehen, klug genug, um von ihnen zu profitieren und stark genug, um sie zu korrigieren.”

– **John C. Maxwell**, Pastor, Autor und Redner (*1947)

“Erfolg ist die Fähigkeit, von Misserfolg zu Misserfolg zu gehen, ohne den Enthusiasmus zu verlieren.”

– **Winston Churchill**, Staatsmann der USA (1874-1965)

„Wer einen Misserfolg nur als kleinen Umweg betrachtet, verliert nie sein Ziel aus den Augen.“

– **Martin Luther**, Augustinermönch, Theologieprofessor, Initiator der Reformation (1483 – 1546)

Internet-Link zum Thema Fehler und Erfindungen:

<https://www.beobachter.ch/konsum/kauf-leasing/so-ein-glueck-15-erfindungen-die-nur-dank-fehlern-gemacht-wurden>

8a1



Kreiere dein eigenes (Feh)LERN-Tagebuch

Gibt es ein Schulfach, das dir Mühe macht?

Du möchtest unbedingt Schwimmen lernen, aber es will dir einfach nicht so gut gelingen?

Du fühlst dich alleine gelassen mit deinem Problem?

Wir haben dir sieben Tipps und Tricks zusammengestellt. Du brauchst dazu ein Heft oder ein Buch mit leeren Seiten. Kreiere dein (Feh)LERN-Tagebuch! Dieses Tagebuch kannst du so gestalten, wie es dir gefällt. Du kannst dein Wünsche, wichtige Informationen, deine Gedanken, deine Gefühle usw. aufschreiben. Trage Sorge zu diesem Buch. Es soll dich unterstützen, dein Ziel zu erreichen.

Sieben Tipps & Tricks vom Zirkusprofi

Für alle, die mutig sind und Neues wagen.



1. Was ist mein Ziel – was ist mein Wunsch?

- a) Schreibe auf, was DU erreichen möchtest. Denn nur mit einem konkreten Ziel oder einem bestimmten Wunsch kannst du an deinem Fortschritt arbeiten. Habe dein Ziel so genau wie möglich im Kopf und notiere es dir. Benutze dazu einen der folgenden Satzanfänge:
 Mein Ziel ist,...
 Ich wünsche mir, dass...
 Ich will erreichen, dass...
- b) Hast du ein Vorbild? Wie ist er oder sie zu diesem Ziel gekommen?
- c) Finde eine Person, die schon kann, was du lernen möchtest. Frage diese Person, ob dein Ziel so erreichbar ist, wie du es dir vorstellst.
- d) Überlege dir, wem du dein Ziel zeigen möchtest, wenn du es geschafft hast.
- e) Was denkst du, wie fühlt es sich an, dein Ziel zu erreichen?

>> Schreibe die Antworten zu diesem ersten Tipp in dein Tagebuch und gestalte deine Wunschseite so, wie sie dir gefällt!

2. Was brauche ich?

Überlege dir, warum es deiner Meinung nach bisher nicht geklappt hat? Was brauchst du, um dieses Ziel zu erreichen? Zum Beispiel einen ruhigen Platz zum Lernen, eine bestimmte Unterstützung, technische Mittel usw.

>> Schreibe in dein Tagebuch, was du brauchst:

Um dieses Ziel zu erreichen, brauche ich...

Damit ich mir diesen Wunsch erfüllen kann, muss ich...



3. Mein Training ist wie Zähneputzen – es gehört einfach immer dazu!

Plane mindestens dreimal oder noch besser täglich in der Woche Zeit ein, um an deinem Ziel zu arbeiten. Diese Zeit ist fix. Das Üben muss immer stattfinden. Damit schaffst du dir eine Gewohnheit wie beim Zähne putzen.

Darum musst du dir genau überlegen, wie du dein Training planst. Vielleicht kann dir jemand dabei helfen. Es ist wie mit dem Zähneputzen: Jeden Tag ein bisschen ist besser, als einmal im Jahr zwei Stunden zu putzen.

Regelmässiges Training hilft auch deinem Hirn, sich Dinge langfristig merken zu können. Denn das Hirn ist wie ein Muskel: Übst du zum Beispiel nur einmal 30 Liegestütze, dann hast du höchstens Muskelkater danach. Wenn du aber regelmässig und immer wieder Liegestütze machst, dann trainierst du deine Muskelkraft, die sich jedes Mal verbessert. So ist es auch in der Mathematik, beim Lesen, mit den Sprachen und generell beim Lernen. Du kannst aus deinem Gehirn einen Supercomputer machen, je mehr verschiedene Dinge du lernst!

>> Schreibe dir deinen Stundenplan mit allen Trainingseinheiten auf. Zeige ihn deinen Eltern. Passt dein Plan zusammen mit dem restlichen Wochenprogramm? Denke daran: Bereits zehn Minuten jeden Tag bringen dich zu tollen Erfolgen, wenn du dranbleibst!

>> Sei diszipliniert und gib dir einen Ruck zum Trainieren, auch wenn du mal keine Lust hast.

5. Ich hole mir Hilfe vom Profi

Je nach dem, worin du dich verbessern möchtest, ist es sinnvoll, sich von einem Profi beraten zu lassen. Vielleicht kann jemand aus deiner Familie dir helfen. Im Sport kannst du eine Trainerin oder einen Trainer darauf ansprechen. In der Schule fragst du eine Lehrperson, die sich in diesem Fach besonders gut auskennt. Überlege dir genau, wer dich beraten könnte. Falls diese Person keine Zeit hat oder dir nicht helfen kann, suchst du weiter. Gib nie auf! Die richtige Person kann dir bestimmt tolle Tipps oder vielleicht sogar einen Plan mit Übungen geben.

>> Schreibe in dein Tagebuch, wen, was und wann du fragen wirst.

>> Welche Lernformen sprechen dich besonders an? Womit startest du am besten?

Hole dir Lerntipps bei den Profis und schreibe auf.

4. Aus Fehlern zu LERNEN bringt mich weiter

Du merkst, dass dir immer wieder der gleiche Fehler beim Üben passiert.

Wie fühlt sich das an?

a) Versuche, das was du tun möchtest, auf eine andere Art und Weise zu üben.

b) Wenn du trotzdem nicht weiterkommst, ist es wichtig, dass du dir Hilfe holst.

Manchmal kann dir eine aussenstehende Person einen technischen Tipp geben.

Manchmal liegt es nur an einer Kleinigkeit oder an etwas mehr Fachwissen, das du brauchst.

Denke daran: Fehler bringen dich nur weiter, wenn du auch daraus lernst!

>> Notiere in dein Tagebuch deine Fortschritte aber auch deine Rückschläge. Was freut dich? Was gibt dir ein gutes Gefühl? Wo bist du verunsichert? Wen möchtest du um Hilfe bitten, wenn du diese brauchst? Was macht dir Mut?



6. Ich höre auf mich und übe in meinem Tempo

Beispiel 1: Willst du Schwimmen lernen, hast aber noch Angst vor dem Wasser? Dann kannst du vielleicht ausprobieren, den Kopf ganz kurz unter Wasser zu halten. Wie fühlt es sich an? Erst wenn du dich wohl fühlst, kannst du auch mit dem Schwimmtraining beginnen.

Beispiel 2: Willst du Inlineskaten lernen? Ziehe dir einfach die Schuhe an und probiere vom Boden aufzustehen. Dann setzt du dich wieder hin und probierst wiederum aufzustehen. Denke noch gar nicht an das Fahren.

Beispiel 3: Du hast dir als Ziel gesetzt, vor deiner Klasse mühelos vorzulesen, aber du hast noch Angst und das Lesen fällt dir schwer. Dann übe in kleinen Schritten: Übe das Vorlesen an einem Ort, wo du dich wohl damit fühlst. Trainiere zum Beispiel Zuhause vor dem Spiegel und dann vielleicht vor deinen Geschwistern oder Eltern, oder vor deinen besten Freunden. Sag ihnen, dass du das unbedingt lernen möchtest. Frage deine Zuhörer, was du besser machen kannst und was ihnen gefallen hat.

Bei allen drei Beispielen geht es darum, dass DU dir überlegst, welcher Schritt für dich stimmt. Es braucht Mut und Geduld. Du hast es in dir!

Denke daran, viele kleine Teilziele bringen dich deinem grossen Ziel näher.

- >> Schreibe jede Woche in dein Tagebuch, was dein nächstes Teilziel ist. Notiere dir auch, ob es dir gelungen ist, dieses Teilziel zu erreichen. Wenn nicht, ist es nicht schlimm. Es bedeutet, dass du dir im Moment ein kleineres Ziel setzen darfst. Wenn du das Teilziel erreicht hast, überlegst du dir den nächsten Schritt und schreibst ihn auf.

7. Ich kann alles schaffen, was ich will!

Vielleicht siehst du im Moment einen riesigen Berg vor dir und du stehst am Anfang ganz unten. Vielleicht sieht es so aus, als ob du dein Ziel nie erreichen wirst, weil es so unerreichbar weit weg erscheint. Glaube an DICH, wenn du dein Ziel erreichen willst, dann wirst du das auch schaffen. Schau dich um. Die meisten Menschen haben in ihrem Leben Situationen erlebt, die sie überwältigen mussten. Auch du schaffst das!

- >> Schreibe dir jede Woche auf, was dir Freude bereitet. Was macht Spass? Beginnst du auch am Lernen Spass zu haben? Welche Leitsätze helfen dir, dranzubleiben?



Jonglieruhr – Alles zu seiner Zeit

Jeder macht Fehler. Das Scheitern und Fehler machen gehört zu uns Menschen. Manchmal magst du dich vielleicht alleine fühlen, wenn etwas nicht gelingt oder wenn du siehst, dass andere viel schneller vorwärts kommen als du. Aber der Schein trügt, denn auch deine Mitmenschen scheitern, vielleicht nicht beim gleichen Thema wie du. Wir brauchen Fehler, um vorwärts zu kommen.

Probleme und Fehler machen uns stark, wenn wir sie überwinden und daraus lernen: Wenn ein Baby zum ersten Mal seine kleinen Füße aufstellt und einen Schritt wagt, wird es schnell wieder hinfallen, um dann nach kurzer Zeit wieder aufzustehen und es nochmals zu versuchen. Dabei überlegt es nicht, wie oft es bereits umgefallen ist oder wie viele Fehltritte es nun schon gemacht hat. Es schaut auch nicht, wer denn alles schon besser laufen kann. Nein, es steht auf und versucht es nochmals und nochmals und nochmals – bis es frei gehen kann.

Jeder von uns war einmal ein Baby und wir alle haben früher oder später gelernt zu laufen.

Vielleicht kannst du deine Eltern fragen, ob sie sich an deine ersten Schritte erinnern können oder wie du Fahrradfahren gelernt hast?



Die Jonglieruhr soll dich daran erinnern, dass Lernen seine Zeit braucht. Manche Dinge gelingen beim ersten Versuch und andere dauern nun mal länger und brauchen Geduld und Durchhaltewillen. Bei dieser Jonglieruhr kannst du beides nun trainieren: Jede Uhrzeit bedeutet eine Jonglage-Übung, die du sowohl mit der linken als auch mit der rechten Hand zehnmal fehlerfrei hintereinander schaffen musst.

Und so geht's...

Du beginnst bei „1 Uhr“ und schaust auf dem grossen Jonglierplakat nach, welche Übung das ist. Das Jonglierplakat hat deine Klasse im FehLERN-Workshop erhalten. Vielleicht kann dein Lehrer oder deine Lehrerin die Jonglierübung erklären. Natürlich dürfen dir beim Üben ganz viele Fehler passieren, denn nur so kannst du in deiner Technik immer besser werden.

Wichtig ist, dass du dranbleibst, auch wenn es heute vielleicht noch nicht klappt. Versuche es morgen wieder. „Jeden Tag ein Stück, bringt dich zu deinem Glück“. Hole dir Hilfe und zeige deine Übung jemandem vor: Vielleicht kannst du technisch noch etwas verändern, vielleicht musst du den Ball anders werfen, damit er richtig fliegt. Nimm Tipps entgegen von Leuten, die schon weiter sind. Bald wird die Übung auch dir gelingen.

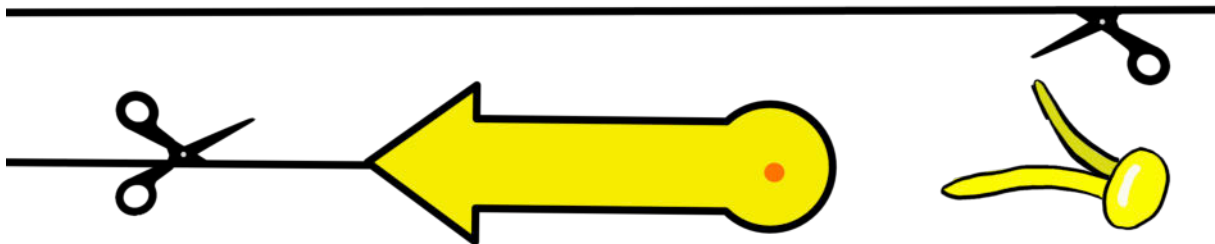
Bei zehnmal fehlerfreiem Ausüben mit beiden Händen, hast du die nächste Stufe erreicht. Wenn alle Stufen geschafft sind, kannst du nicht nur mit drei Bällen jonglieren, sondern kennst zusätzlich ganz viele Jongliertricks!

Vielleicht wirst du dann zum Coach und bringst das Jonglieren mit diesen Übungen einem anderen Kind bei. So ist es mit allem, was du schaffen willst. Wenn du dranbleibst, kannst du ein Profi werden!

J O O N' G L I E R E N



clownkomik.ch
Illustratorin: vidART.ch 2020 ©





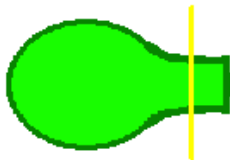
Einfache Jonglierbälle

Material:

Luftballons, Reis, weiches Klebeband, kleine Plastiktüten

Anleitung:

Von einem Luftballon den Teil, wo die Luft hineingeblasen wird, etwas abschneiden, so dass der Ballon zwar möglichst rund ist, aber die Öffnung nicht zu gross ist.



Das Ganze mit einem zweiten und/oder dritten, vierten Ballon wiederholen.

Eine Plastiktüte möglichst so voll mit Reis füllen, so dass der Beutel gut in der Hand liegt. Die Öffnung mit einem weichen Klebeband zukleben. Einen Ballon über die Tüte stülpen, damit der Reis nicht wieder raus kann.

Das Ganze zurecht drücken, dass es eine Art Ball wird.

Damit der Reisball auch dicht und fest bleibt, kann man zur Sicherheit noch ein bis zwei Ballons überziehen.



Stabilere Jonglierbälle

Material:

Tennisbälle, Ballons, Reis oder Sand, Klebeband, Teppichmesser, Trichter

Anleitung:

Wenn man stabilere Bälle haben möchte, kann man als Basis Tennisbälle benutzen.

In die Tennisbälle wird mit einem Teppichmesser ein Ritz geschnitten, so dass man beim Zusammendrücken des Balles eine Öffnung erhält. Mit Hilfe eines Trichters wird nun der Ball mit Reis oder Sand gefüllt.

Die Öffnung wird mit einem kleinen Stück Klebeband zugeklebt.

Die kleinen Luftballons werden, wie oben schon mal beschrieben, zugeschnitten und als Schutz über den Tennisball gezogen.

Informationen aus: <https://www.kikisweb.de/zirkus/jonglage/ballbasteln.htm>

Weitere Link: <https://www.erleb-bar.de/anleitungen/bastelrezept-fuer-3-jonglierbaelle>