**1. Berufe erleben:**

*Vorbereitung*: Die Lehrkraft soll verschiedene Zettelchen vorbereiten mit Berufen (z.B.: Bäcker:in, Kleidungsverkäufer:in, Politiker:in,…), welche gerne laminiert werden dürfen.

*In der Klasse*: Die Schülerinnen und Schüler werden nun in Paare eingeteilt, ziehen einen Beruf und machen sich aus, wer den Beruf „ausübt“ und wer der Interviewer/ die Interviewerin sein möchte. Sie haben beide ungefähr 2-3 Minuten, um sich ein paar Fakten und Unterlagen vorzubereiten. Ziel ist es, dass der Interviewer/ die Interviewerin danach zu der Person wird, die den interviewten Job ausübt. Die Gruppen können beliebig oft getauscht werden, wobei sich die Rolle vom Interviewen und Job ausüben ständig ändern soll.

Warum: Die Schülerinnen und Schüler sollen nicht nur lernen aktiv zuzuhören, sondern auch die Kreativität bzw. das Interesse an ausgewählten Jobs soll gefördert werden. In weiterer Folge lernen die Lernenden diverse Berufe auch kennen.

**2. Geografie-Bingo:**

*Vorbereitung*: Die Lehrperson soll ein leeres Bingo zur Verfügung stellen.

*In der Klasse*: Die Schülerinnen und Schüler sollen in die leeren Kästchen (je nach Thema natürlich) zum Beispiel die Hauptstädte der EU-Länder hineinschreiben. Ist das geschehen, so wählt die Lehrperson zufällig die Länder, nennt die Hauptstädte jedoch nicht, sodass die Jugendlichen selbstständig erkennen müssen, wann sie etwas wegstreichen dürfen. Befinden sich 4 durchgestrichene Begriffe in einer Reihe, so soll BINGO gerufen werden. (Gerne kann die gewinnende Person einen kleinen Anreiz wie ein Mitarbeitsplus erhalten.)

*Warum*: Die Länder, sowie deren Hauptstädte werden spielerisch wiederholt.

**3. Geografie-Memory:**

*Vorbereitung*: Die Lehrperson druckt mehrere Memories aus, wobei sich hier nicht zwei Bilder befinden, sondern beispielsweise EU-Land und Hauptstädte.

*In der Klasse*: Die Lernenden werden dann in Teams aufgeteilt und sollen es gemeinsam lösen.

*Warum*: Das Thema EU-Länder kann somit spielerisch wiederholt werden.

**4. Wetter-Reporter:in**

*Vorbereitung*: Auf Zettelchen sollen entweder eine Wetterlage oder ein Naturereignis (gerne auch beides – kommt auf die Gruppengrößen und Schüleranzahl an) niedergeschrieben werden von der Lehrperson.

*In der Klasse*: Nachdem festgelegt wurde, wer mit wem zusammenarbeitet, dürfen die Teams nun einen Zettel ziehen. Zu diesem Thema sollen sie einen Wetterbericht bzw. eine Live-Reportage vorbereiten. Je kreativer, desto besser, da das Ganze dann gemeinsam im Klassenzimmer angesehen werden soll und danach besprochen.

*Warum*: Kennenlernen der Wetterlagen, Naturereignisse und Förderung der Kreativität.

**5. Interaktive Weltkarte**

*Vorbereitung*: Eine riesige Weltkarte sollte am Boden niedergelegt werden im Klassenzimmer.

*In der Klasse*: Jeder Schüler bzw. jede Schülerin besitzt ein Land (wird zugelost). Nun haben sie ca. 5 Minuten Zeit um etwas über ihr Land zu erfahren. Später sollten Fun-Facts, Wirtschaftszweige, Beziehungen, Probleme und Ressourcen vorgestellt werden. Im Anschluss können auch Gemeinsamkeiten gefunden werden, wenn noch Zeit bleibt. (Wer produziert noch Kakao außer mir?)

*Warum*: Intensives Beschäftigen mit einem Land und das Ganze verknüpfen mit spielerischem Lernen. Durch die Fun-Facts können sich die anderen Lernenden mehr und leichter etwas über diverse Ländern merken.

**6. Fake News vs. Fakten**

*Vorbereitung*: Die Lehrperson soll gemäß der Anzahl der Schülerinnen und Schüler in einer Klasse, pro Person jeweils eine grüne und eine rote Karte ausdrucken und laminieren. Dann soll sich die Lehrperson einige Fakten bzw. Fake-News zusammensuchen, wie: „Alle Menschen in Afrika haben keine Handys.“.

*In der Klasse:* Die Lehrperson geht ein Statement nach dem anderen durch, wobei die Lernenden für sich entscheiden müssen, was sie für einen Fakt (=grün) oder Fake-News (=rot) halten. Danach sollen sie sich austauschen, warum sie so denken und welche Argumente es dafür bzw. dagegen gibt. Die Lehrperson soll anschließend aufdecken, was richtig oder falsch ist.

*Warum*: Spielerisches Lernen mit aktiver Teilnahme am Geschehen.