

Find someone who ... – Die Findejagd

Eine vielseitig einsetzbare, kommunikationsfördernde Methode des Kooperativen Lernens



Paul Roos
pfingstroose@web.de

Eine weniger bekannte Methode des Kooperativen Lernens ist „Find someone who ...“, bisweilen auch „People hunt“ oder „People-Non-Bingo“ genannt (zur Vermeidung unnötiger Anglizismen schlage ich hiermit das deutsche Wort „Findejagd“ vor, das ich von jetzt an auch benutze). Dabei geht es mit Hilfe eines bingoähnlichen Spielplans auf die „Jagd“ nach Personen mit besonderen Kenntnissen, Fähigkeiten, Erfahrungen oder Eigenschaften. Die Zielsetzung kann dabei äußerst unterschiedlich sein: Das Spiel kann als „Eisbrecher“ das Klima in Lerngruppen ebenso positiv beeinflussen wie auf Elternabenden und bei Lehrerkonferenzen; es ermittelt Stärken Einzelner, die im Unterricht nutzbar gemacht werden, dient dem Wissensaustausch und der Vertiefung des Lernstoffs oder bietet eine interessante und lebendige Alternative zum Erzählkreis.

Gliederung	Seite
1. Wie funktioniert die Findejagd?	2
2. Spezielle Formen der Findejagd	6
2.1 Finde Gemeinsamkeiten	7
2.2 Finde mindestens drei	8
2.3 Finde jemanden, der's weiß	9
2.4 Finde Experten	10
3. Wozu die Findejagd gut ist	11
4. Arbeitshilfen	13
Findejagd „Wochenende“	13
Findejagd „Erzählbasar Schüler“	14
Findejagd „Erzählbasar Kollegen“	15
Findejagd „Erzählbasar Eltern“	16
Findejagd „Gemeinsamkeiten“	17
Findejagd „Mindestens drei“	18
Findejagd „Wer weiß was?“	19
Findejagd „Wer kann's erklären?“	20

1. Wie funktioniert die Findejagd?

Vorbereitung

Für alle Varianten benötigen Sie für jeden Teilnehmer zunächst einmal einen Spielplan mit einem gitternetzförmigen Raster. Dieses sollte aus mindestens 2x3 und höchstens 4x6 quadratischen oder rechteckigen Feldern bestehen.

Spielplan



Tab. G 3.4-1

Leerform Findejagd

Darüber steht als Überschrift: „Finde jemanden, der oder die ...“, bzw. „Finden Sie jemanden, der oder die ...“

Findeaufgaben

In jedem der einzelnen Felder steht nun eine Findeaufgabe, zum Beispiel:

- „... die gleiche Lieblingsfarbe hat wie du.“;
- „... gut rechnen kann.“;
- „... Angst im Dunkeln hat.“;
- „... schon einmal sein Fahrrad selbst repariert hat.“;
- „... in den Ferien im Ausland war.“ usw.

Durchführung

Auf dem Basar oder Marktplatz, einer freien Fläche innerhalb des Raums (s. auch unter 2.4 „Platz zum Austausch“ in Beitrag G 3.3 in diesem Band), beginnt nun nach dem Startsignal die Findejagd. Durch gezieltes Fragen versuchen alle, einen Partner zu finden, auf den eines der gefragten Kriterien zutrifft. Ist das gelungen, darf sein Name an der entsprechenden Stelle des Spielplans eingetragen werden oder der Partner unterschreibt dort.

Platz für den Austausch

Aber das allein reicht noch nicht. Um einen Austausch zu gewährleisten, muss zusätzlich auch noch ein „Beweis“ oder „Stichwort“ notiert werden. Für die genannten Beispiele könnten die Antworten lauten:

Beweise!

- Luisa: rosa, trägt gern rosa Sachen;
- Umut: hat 13x13 im Kopf ausgerechnet;
- Dunja: lässt beim Einschlafen Licht an;
- Philipp: Schlauch geflickt;
- Jana: Urlaub in Holland am Strand.

Regeln einhalten**Wichtig**

- Jeder Name darf nur einmal aufgeschrieben werden, für die jeweils nächste Frage muss ein neuer Partner gefunden werden. Gegenseitiges Befragen und Eintragen ist aber durchaus erlaubt.
- Wird mit jüngeren Schülern gespielt, sollte das Aufschreiben nur am Platz erlaubt sein, das Sprechen und die Partnersuche jedoch nur auf dem „Basar“. Das schafft Klarheit darüber, wer gerade als potentieller Partner in Frage kommt, stellt sorgfältigeres Notieren sicher und ist besser als ein Durcheinander, bei dem mit Stift und Zettel hantiert und gleichzeitig gesprochen wird.
- In der Praxis hat sich gezeigt, dass Schüler, die auf der Suche nach einem neuen Partner sind, das Angebot nur schwer überblicken können, wenn miteinander sprechende Paare und Suchende auf demselben (Markt-)Platz durcheinander stehen und gehen. Ein räumlich abgetrennter Treffpunkt (meeting point) erleichtert die Partnersuche.
- Zu erinnern ist evtl. auch an „face-to-face“-Kommunikation und „Köpfe zusammen stecken“, auch wenn dies keine speziellen Findejagdregeln sind.

Punkte? Bingo!

Das Erreichen von Punkten steht weniger im Vordergrund und stellt eher eine Sonderform dar. Wird mit Punkten gespielt, gibt es z. B. für jede richtige Antwort einen Punkt. Dazu müssen die Antworten, die Punkte bringen, allerdings nachprüfbar sein und auch (durch Stichproben) tatsächlich überprüft werden. Wird die Findejagd als Bingo gespielt, wird auch „Bingo“ gerufen, sobald das Ziel erreicht ist (fertige Reihe).

Spielende

Das Spiel endet entweder

- mit dem **Schlussignal** der Lehrkraft oder
- wenn jemand – wie beim Bingo – senkrecht, waagrecht oder diagonal **eine Reihe fertig** bearbeitet hat.

Siegerehrung

Geht es (abhängig von der gewählten Variante) darum, möglichst viele oder sogar alle Felder auszufüllen, kann auch **ohne zeitliche Begrenzung** gespielt werden – wer fertig ist, beginnt dann einfach mit einer Anschlussaufgabe. Überprüfen Sie am Ende des Spiels stichprobenartig, ob die Eintragungen korrekt sind und vergeben Sie unter Umständen einen kleinen Preis für die höchste Punktzahl oder den schnellsten Finder.

**Tipp****Ergebnisse austauschen**

Es spricht im Übrigen nichts dagegen, die Ergebnisse einer Findejagd zusätzlich auch noch im Plenum auszutauschen. Bestimmen Sie nach dem Zufallsprinzip, wer Ergebnisse vortragen muss. So stellen Sie sicher, dass jeder die individuelle Verantwortung für sein Lernen übernimmt – auch dies ein Grundsatz Kooperativen Lernens – denn zu Beginn weiß noch niemand, wer am Ende präsentieren soll ...

Wichtig: Dies müssen Sie vor der Findejagd ankündigen!

Wettbewerb oder Austausch?**Erzählbasare**

Ein Wettkampf kann zwar mehr Spaß machen, birgt aber die Gefahr, dass das eigentliche Ziel, sich miteinander auszutauschen oder sich etwas Interessantes zu erzählen, in den Hintergrund tritt. Weniger hektisch geht es zu, wenn es nicht so sehr um Schnelligkeit, als vielmehr um Intensität und Qualität der Mitteilungen geht, weil diese noch für weitere Lernschritte verwendet werden.

Die Möglichkeit zum Austausch ist für Schüler beispielsweise besonders nach den Ferien oder aber auch nach einem Wochenende wichtig. Das 1. Beispiel (s. Handout G 3.4-1, Findejagd „Wochenende“) ist ein Arbeitsblatt für einen Erzählbasar, in diesem Fall für „Montagsgespräche“, das 2. (s. Handout G 3.4-2, Findejagd „Erzählbasar Schüler“) kann gut zum Kennenlernen einer neu zusammengesetzten Lerngruppe eingesetzt werden.

Ankommen und Kennenlernen

Für Lehrkräfte geeignet ...



Tipp

Auch Lehrerkonferenzen benötigen gelegentlich kleine energetische Auffrischungen. Mit einer Findejagd (s. Handout G 3.4-3, Findejagd „Erzählbasar Kollegen“) kommt Bewegung in die Gruppe. Man erfährt möglicherweise Interessantes aus dem Leben der Kollegen und kommt sich dadurch näher.

Der 4. Spielplan (Handout G 3.4-4, Findejagd „Erzählbasar Eltern“) kam auf einem Elternabend zum Einsatz. Zumindest an unserer Schule (die in einem „Stadtteil mit erhöhtem Entwicklungsbedarf“ liegt) ist die Atmosphäre auf den Elternabenden manchmal ein wenig durch Unsicherheit und Zurückhaltung geprägt. Viele trauen sich nicht, etwas zu sagen. Es gibt sprachliche Probleme und große kulturelle Unterschiede. Mit diesem „Bingospiel“ lockerte sich die Stimmung spürbar auf. Der Sieger bekam eine Tafel Schokolade, die er spontan mit allen teilte. Die nachfolgende Diskussion war entspannter und lebhafter als frühere Gespräche.

Eltern spielen mit

Art der Aufgaben

Wählen Sie die einzelnen Findeaufgaben abhängig von Gruppe und Zielsetzung: Schüler einer gerade neu gebildeten Klasse suchen vielleicht nach Gemeinsamkeiten, Lehrkräfte erforschen während einer pädagogischen Konferenz Erfahrungen mit Unterrichtsmethoden oder Meinungen über Themen. Sollen Eltern sich auf einem Elternabend etwas besser kennenlernen, fragen Sie sie beispielsweise nach Kinderzahl, Meinungen über Schule, Hobbys oder Herkunft. Auf dem Erzählbasar kann es um Ferien- oder Wochenenderlebnisse gehen, oder es werden auf ein Thema bezogene Standpunkte ausgetauscht.

Fragen je nach Ziel

**Wichtig****Raum, Zeit, Höflichkeit**

- Für einen Erzählbasar sollten Sie immer genügend Zeit – mindestens 20 Minuten – zur Verfügung stellen!
- Wenn die räumlichen Verhältnisse es zulassen, sollte es außerhalb des eigentlichen Marktplatzes zusätzlich eine Art Treffpunkt (meeting point) geben. Der „meeting point“ kann sich mitten auf dem Marktplatz oder auch in einer Raumecke befinden und z. B. durch einen Farbkreis oder -punkt markiert sein. Dadurch ist schnell zu erkennen, wer gerade selbst auf Partnersuche ist (trifft sich ebendort) und wer noch ins Gespräch vertieft ist (tut dies auf dem Marktplatz). Eine Alternative dazu wäre, für jedes Paar eine feste Zeit für den Austausch vorzugeben und auf Zeichen gleichzeitig den Partner zu wechseln.
- Eine freundliche Begrüßung und ein Dankeschön zum Abschied sollten für alle Beteiligten unbedingt als feste Rituale dazugehören. Auch höfliche Umgangsformen wollen gelernt und geübt sein. Die Lehrkraft gibt dazu das Modell vor, indem sie Höflichkeit erkennbar wertschätzt und vorlebt und die Rituale mit den Schülern regelmäßig trainiert.

2. Spezielle Formen der Findejagd

Neben der Grundform, in der beliebige Suchkriterien eingesetzt werden können, gibt es besondere Spezialformen, die im Folgenden näher erläutert werden.

Flexibles Instrument

Eine Findejagd ist ein Werkzeug, das grundsätzlich sehr frei gestaltet und den jeweiligen Bedürfnissen des eigenen Unterrichts angepasst werden kann. Zu jeder Darstellung finden Sie also auch jeweils kurze Hinweise, was Sie besonders beachten sollten.

**Tipp****Zum Nachmachen**

Ähnliche Spielpläne wie die in den Arbeitshilfen (Handouts G 3.4-1–G 3.4-8) lassen sich für viele Unterrichtsthemen leicht und rasch herstellen.

2.1 Finde Gemeinsamkeiten

Hierbei stehen die abgefragten und gesuchten Kriterien in Beziehung zur „jagenden“ Person. Gefragt wird also nicht nach einer Person mit langen, blonden Haaren, sondern nach jemandem, dessen Haare genau so lang sind oder die gleiche Farbe haben wie die des „Findejägers“.

Der 5. Spielplan in den Arbeitshilfen (Handout G 3.4-5, Findejagd „Gemeinsamkeiten“) ist ein Beispiel für den Einsatz zur Suche nach Gemeinsamkeiten innerhalb einer Lerngruppe.

Besonderer Clou

Die Schüler entdecken auf diese Weise gemeinsame Interessen, Vorlieben und Hobbys. Mögliche Vorurteile können dadurch abgebaut werden, ein Zusammengehörigkeitsgefühl im Sinne der positiven Abhängigkeit (s. dazu auch Kapitel 2 in Beitrag G 3.1 in diesem Band) wird gefördert.

Wir sind nicht so verschieden ...

Zu beachten

Die Fragen sollten nur zum Teil reine Äußerlichkeiten betreffen. Interessanter wird es, wenn es um Vorlieben oder besondere Stärken geht, die möglicherweise noch im Verborgenen blühen. Machen Sie ruhig Ihre eigene Neugier zur Richtschnur:

Tiefer graben

- Was möchte ich selbst über meine Klasse erfahren?
- Was verbirgt sich hinter Saskias schüchterner Art?
- Und hinter Mehrets vorlautem Gehabe?
- Wofür empfinden meine Schüler Leidenschaft?
- Wer von ihnen hat schon besondere Erfahrungen gemacht, etwa eine große Reise mit den Eltern oder einen Auslandsaufenthalt?
- Wie ist die Familiensituation, gibt es Geschwister?
- Welche Gemeinsamkeiten haben Schüler, die sich eher aus dem Weg zu gehen scheinen oder sich sogar offen ablehnend gegenüberstehen?

2.2 Finde mindestens drei

Bei dieser Variante sollen in jedes Feld möglichst viele Personen eingetragen werden, auf die das jeweilige Kriterium zutrifft. Diese Form eignet sich besonders für einen Erzählbasar am Montag oder am 1. Schultag nach den Ferien (s. S. 4f.).

Das 6. Raster in den Arbeitshilfen (Handout G 3.4-6, Findejagd „Mindestens drei“) bietet Fragen für den Einstieg nach den Ferien an. Dafür sollten die Schüler ausreichend Zeit haben (s. S. 6). Die Fragen auf dem Spielbogen bieten Anreiz sein, sich ausgiebig über Ferienerlebnisse auszutauschen (kein Wettbewerb!). Die gefundenen Stichwörter könnten im weiteren Verlauf auch für die Herstellung eines Ferienbuchs genutzt werden. Die Kinder verfassen dann kleine Texte darüber, was sie von den anderen gehört haben und illustrieren diese.

Besonderer Clou

Reden hilft!

Ein endlos langes Stillsitzen und Zuhören-Müssen im Stuhlkreis entfällt, der Redeanteil wird für jeden deutlich größer. So werden alle mit ihren Erlebnissen wahrgenommen und können besser wieder in der Schule ankommen.

Zu beachten

Fragen weit fassen

Die Fragen dürfen hierbei nicht zu speziell sein, sondern eher als Anlass dienen, ausführlich miteinander zu sprechen.



2.3 Finde jemanden, der's weiß

Hier werden Kenntnisse abgefragt, zum Beispiel durch Denksportaufgaben in Mathematik, Fragen zu Fakten aus dem gerade behandelten Sachunterrichtsthema, Beugungsformen und richtige Schreibweisen schwieriger Wörter, Verständnisfragen zu einem Text usw.

Die beiden Beispiele der Handouts G 3.4-7, Findejagd „Wer weiß was?“ und G 3.4-8, Findejagd „Wer kann's erklären?“ sind zwei Findejagden im Rahmen einer kleinen Unterrichtsreihe über das Thema „Die Geschichte des Geldes“. Grundlage hierfür ist das Heft „Grundschule Sachunterricht“ 13/02; es ist aber natürlich auch für weiterführende Schulen ein themengebundener Einsatz von Findejagden in jeglicher Altersstufe möglich.

Beim 7. Bogen (Handout G 3.4-7) geht es darum, möglichst viele Punkte dadurch zu erzielen, dass man Personen findet, die die Fragen beantworten können. Es müssen Stichpunkte notiert werden, die den Findejäger in die Lage versetzen, anschließend im Plenum selbst die Fragen flüssig beantworten zu können. Die erfolgreichsten Jäger werden die Strategie entwickeln, zunächst die Felder mit der höchsten Punktzahl auszufüllen.

Der 8. Bogen (Handout G 3.4-8) dient der Vorbereitung auf einen Test oder eine Lernzielkontrolle. Das erworbene Wissen wird im Gespräch zunächst wiederholt und vertieft, bevor es abgefragt wird.

Besonderer Clou

Selbst schwächere Schüler, die zunächst wenig oder nichts wissen, werden selbst zu Experten, wenn sie die Antworten auf einige Fragen bei der Findejagd herausbekommen und auf dem Spielplan notiert haben.

Zu beachten

Achten Sie darauf, dass sämtlicher Lernstoff, der am Ende gesichert und abfragbar gespeichert sein soll, mit Hilfe der Findejagd wiederholt und geübt werden kann. Die Fragen orientieren sich also an stofflichen Lernzielen. Für schwächere Schüler bietet sich hier die Möglichkeit, sich fehlendes Wissen noch anzueignen. Stärkere Schüler helfen nicht nur, sondern vertiefen ihre Kenntnisse, indem sie selbst zu Lehrenden werden. In diese Rolle können im Laufe der Findejagd auch diejenigen schlüpfen, die zu Beginn eine Frage zwar noch nicht beantworten konnten, durch den Rat der anderen dann aber selbst zu Experten geworden sind.

**Wissen
aus dem Unterricht**

Wissen wachsen lassen

Vorgabe: Lernziele

2.4 Finde Experten

Zu Beginn eines Schuljahres kann es sinnvoll sein, mit der Findejagd auf Expertensuche zu gehen. Behalten Sie dabei den Halbjahresplan und den vorgesehen Themenkanon im Hinterkopf.



Schüler werden Fachleute

Beispiel

- Schüler, die selbst eine Katze, einen Hund, eine Rennmaus, ... haben, werden zu Fachleuten beim Thema „Haustiere“.
- Wer viel mit dem Fahrrad unterwegs ist und die Verkehrszeichen gut kennt, bringt als Experte sein Wissen in Fahrradtraining und Verkehrserziehung ein.
- Schüler mit Auslandserfahrung oder anderssprachigen Elternteilen können Wissen zum Thema „Fremdwörter im Deutschen“ beisteuern.

Jeder ist ein Experte

Ist das entsprechende Thema dann im Unterricht an der Reihe, können die betreffenden Experten zu „Hilfslehrern“ gemacht und mit Spezialaufgaben beauftragt werden. Damit wirklich jeder zum Experten werden kann, sollte es einige Jokerfelder geben, in denen ein Experte zu einem freien Thema gesucht wird.

In vielen Curricula findet sich Raum für solche an Schülerinteressen orientierte und mit Schülern gemeinsam ausgewählte Themenbereiche.

Das Motto bei einer solchen Jagd lautet: „Jeder kann etwas, das nicht jeder kann – jeder weiß etwas, das nicht jeder weiß.“

Besonderer Clou

Wissen macht Mut

Selbst in die Rolle des Lehrenden zu schlüpfen, macht den Schülern meist nicht nur viel Spaß, sondern ist die nachweislich beste Art, erworbenes Wissen langfristig zu verankern. Außerdem macht das Bewusstsein, selbst ein Experte oder jedenfalls Wissender auf einem speziellen Gebiet zu sein, Mut, und lässt alle besser ins Gespräch kommen.

Zu beachten

Themenbezug

Die Fragen orientieren sich zwangsläufig am Curriculum. Damit niemand „dumm“ dasteht, sollten Sie aber, wie schon erwähnt, Jokerfelder einsetzen.

3. Wozu die Findejagd gut ist

Für jeden Einzelnen

- Eine Findejagd macht Spaß, schafft Abwechslung und bringt eine Gruppe in Bewegung.
- Bei der Findejagd werden die Stärken des Einzelnen für die Gruppe genutzt. Wissen wird dadurch vertieft, dass Lernende zu Lehrenden werden.
- Die Findejagd ist eine Methode, durch die nahezu unbegrenzt Erzählanlässe geschaffen werden.
- Bei der Findejagd werden zahlreiche soziale Kompetenzen, wie aktives Zuhören, „face-to-face“-Kommunikation, Sich-Einlassen auf verschiedene Partner usw. eingeübt.

Für die Gruppe

Ein wesentliches Grundelement des Kooperativen Lernens ist die Reflexion und Steuerung von Gruppenprozessen. Auch nach Findejagden sollte darüber gesprochen werden, wie gut es den Teilnehmern gelungen ist, sich an die vereinbarten Regeln zu halten und die mit Hilfe der Findejagd zu erarbeitenden (sozialen und akademischen) Lernziele zu erreichen. Das Daumenzeichen (s. Kapitel 4 in Beitrag G 3.3 in diesem Band) ist auch hier ein einfaches und probates Werkzeug. Frei nach Norm Green, der auf der Internetseite www.learnhub.com in der Community „Cooperative Learning“ allerlei frei zugängliches Material zur Verfügung stellt, seien auch noch folgende Fragen für eine zielgerichtete Reflexionsphase nach einer Kennenlernfindejagd aufgeführt:

- Welche (neuen) Seiten hast du an deinen Klassenkameraden entdeckt?
- Warum ist es wichtig, andere aus der Gruppe kennenzulernen?
- Woran hast du erkannt, dass andere dir gut zugehört haben?
- Welche Fähigkeiten musstest du anwenden, damit diese Aktivität gut klappen konnte?
- Wie hast du dich beim Erzählen und Zuhören gefühlt?
- Hast du besondere Qualitäten an dir selbst entdecken können?
- Was hat dir bei der Findejagd besonders viel Spaß gemacht?

**Reflexion setzt
Prozesse in Gang**

Leitfragen

Das sagen unsere Schüler zur Findejagd

Findejagd? Was ist das denn?



Eine Findejagd geht so: Ein Lehrer gibt dir ein Blatt und du musst dir es fünf Minuten angucken. Auf dem Blatt sind Fragen drauf. Es gibt einen Erzählbasar, da treffen sich Kinder. Auf dem Blatt stehen ja Fragen, und die Fragen, die du nicht kennst, die musst du einem anderen Kind stellen das auf dem Erzählbasar ist. Zum Beispiel: Nandini hat dir eine Frage beantwortet. Die Antwort musst du auf das Blatt schreiben. Als wir die Findejagd gemacht haben hat Herr Roos Fotos gemacht. Janarthan, 4a

Ich fand die Findejagd einfach toll, weil man was daraus über Geld gelernt hat. Wenn man etwas nicht wusste, dann musste man bei der Findejagd ein Kind finden, das es weiß. Dann schreibt man den Namen des Kindes und was es über die Frage weiß. Zuletzt verabschiedet man sich von seinem Partner. Nandini, 4a

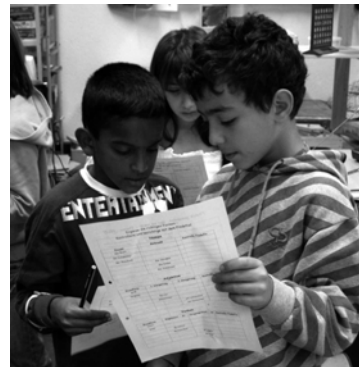


Abb. G 3.4-1

Bericht aus der Schülerzeitung

Literatur

- [1] Grundschule Sachunterricht (2002): Geld. Heft 13/02 und Material Nr. 13/02. Velber: Kallmeyer bei Friedrich.
- [2] www.learnhub.com

4. Arbeitshilfen

Findejagd „Wochenende“: Finde so viele wie möglich!
Wer hat einen Ausflug gemacht? <i>(Name und wo gewesen!)</i>
Wer hat etwas für die Schule geübt oder geschrieben? <i>(Name und was!)</i>
Wer hat etwas gelesen? <i>(Name und was gelesen!)</i>
Wer hat jemanden besucht? <i>(Name und wer ist das!)</i>



Kooperatives Lernen

Finde jemanden, der oder die ...				
... schon einmal im Flugzeug geflogen ist.	... gerne Spinat isst.	... etwas Blaues anhat.	... schon einmal die Schule gewechselt hat.	... mindestens zwei Geschwister hat.
... eine Brille trägt.	... nicht so gern Pizza isst.	... einen Vornamen mit genau vier Buchstaben hat.	... gern singt.	... Angst im Dunkeln hat.
... gern einmal als Astronaut in den Weltraum fliegen würde.	... gern liest.	... ein Haustier hat.	... eine Armbanduhr trägt.	... gut schwimmen kann.
... einen eigenen Computer zu Hause hat.	... gern Fahrrad fährt.	... schon einmal im Zoo war.	... einen Nachnamen mit mehr als sieben Buchstaben hat.	... zum Frühstück ein Käsebrot mit hat.
Wenn du das Stoppsymbol hörst, zähle deine Punkte!				



Handout G 3.4-2

Findejagd „Erzählbarer Schüler“

Finde jemanden, der oder die ...	Unterschrift
<p>... nachts eine Menge Unsinn träumt. (Hör dir einen besonders verrückten Traum an!)</p>	
<p>... gut massieren kann. (Lass dir eine Kostprobe geben!)</p>	
<p>... wagemutig und abenteuerlustig ist. (Lass dir ein Abenteuer erzählen!)</p>	
<p>... schon in mehreren Städten gewohnt hat. (Wo war es am schönsten und warum?)</p>	
<p>... eine berühmte Person kennengelernt hat. (Wann und wo?)</p>	
<p>... in der Schule auch Fünfen auf dem Zeugnis hatte. (In welchen Fächern?)</p>	
<p>... als Kind oder Jugendlicher eigentlich etwas ganz anderes werden wollte. (Und warum wurde nichts daraus?)</p>	
<p>... ein ausgefallenes Hobby hat. (Was mag das sein?)</p>	
<p>... einen wirklich guten Witz kennt. (Hör ihn dir an!)</p>	
<p>... stolz darauf ist, etwas Besonderes geleistet zu haben. (Hör es dir an und schenke ihm gebührende Anerkennung!)</p>	



Kooperatives Lernen

Finden Sie jemanden, der oder die ...		
... mindestens drei Sprachen spricht. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... gern und viel liest. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... sportlich ist. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____
... drei oder mehr Kinder hat. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... Angst im Dunkeln hat. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... ein Instrument spielt. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____
... gut kochen kann. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... einen guten Witz kennt. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____	... gut malen oder singen kann. Name: _____ Beweis: _____ _____ _____



Finde jemanden, der oder die ...				
... im gleichen Land Urlaub gemacht hat wie du.	... das gleiche Lieblingsessen hat wie du.	... genauso lange Haare hat wie du.	... das gleiche Lieblingsfach hat wie du.	... genauso viele Geschwister hat wie du.
... die gleiche Musik wie du gerne hört.	... die gleiche Lieblingsfarbe hat wie du.	... den gleichen Sport gerne macht wie du.	... den gleichen Sänger bzw. Sängerin mag wie du.	... in der Pause das Gleiche gerne macht wie du.
... vor der gleichen Sache Angst hat wie du.	... das gleiche Buch gerne liest wie du.	... das gleiche Tier gerne mag wie du.	... ein T-Shirt (Pulli, Bluse, ...) in der gleichen Farbe trägt wie du.	... genauso groß ist wie du.
... das gleiche Fach schwierig findet wie du.	... das gleiche Spiel gerne spielt wie du.	... zur gleichen Zeit ins Bett gehen muss wie du.	... einen Nachnamen mit genauso vielen Buchstaben hat wie deiner.	...zum Frühstück das Gleiche gegessen hat wie du.



Kooperatives Lernen

<p>Finde so viele wie möglich! (In allen Kästchen müssen mindestens drei Namen mit Stichwörtern stehen!)</p>	
<p>Wer war in einer anderen Stadt oder in einem anderen Land?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • 	<p>Wer hat in den Ferien Sport gemacht?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •
<p>Wer hat mindestens ein Buch gelesen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • 	<p>Wer hat etwas Besonderes mit der Familie oder einem Familienmitglied gemacht?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •
<p>Wer hat etwas Besonderes mit jemandem aus der Klasse gemacht?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • 	<p>Wer hat jemanden ganz neu kennen gelernt?</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •



Handout G 3.4-6

Findejagd „Mindestens drei“

Finden jemanden, der es weiß! – Thema: „GELD“		
<p>Wovon lebte eine Gemeinschaft zu Beginn der Menschheitsgeschichte?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>1 Punkt</p>	<p>Was waren die Schwierigkeiten beim Tausch Ware gegen Ware?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2 Punkte</p>	<p>Wie funktionierte das Tauschen über Umwege?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>1 Punkt</p>
<p>Warum eigneten sich Silber, Gold und Salz so gut zum Tauschen?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2 Punkte</p>	<p>Warum begann man Münzen zu prägen?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2 Punkte</p>	<p>Was war der Nachteil der Münzen für reiche Leute?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>1 Punkt</p>
<p>Warum begannen die ersten Banken Geld zu verleihen?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3 Punkte</p>	<p>Was waren die Vorteile der Wechsel und Gutscheine?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3 Punkte</p>	<p>Wie kann man heutzutage auch ohne Geld bezahlen?</p> <p>Name: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2 Punkte</p>



Handout G 3.4-7

Findejagd „Wer weiß was?“

Kooperatives Lernen

Erzählbasar: Finde jemanden, mit dem du darüber reden kannst!		
<p>Alles wird selbst hergestellt</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Tauschhandel: Ware gegen Ware</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Tauschhandel über Umwege</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Tauschen gegen eine begehrte Ware</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Münzgeld als Zahlungsmittel</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Von Räubern und Fälschern</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Handelsgeschäfte ohne Geld</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Auf dem Weg zum Geld aus Papier</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Bezahlen heute</p> <p>Name: _____</p> <p>Notizen: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



Handout G 3.4-8

Findejagd „Wer kann’s erklären?“