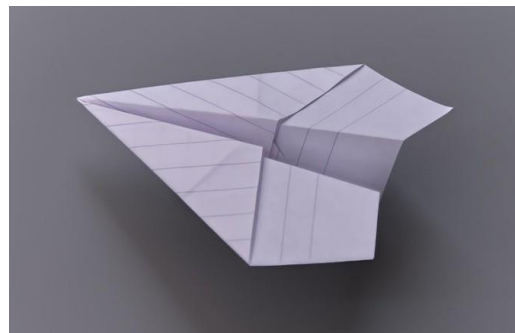


### 1 Kurzbeschreibung

Das zufällige Mischen der Lerner\*innen einer Lerngruppe ist ein wesentliches Merkmal des Lernens und Arbeitens in *Le<sup>h</sup>rarrangements*. Kooperatives Lernen beruht auf dem Prinzip, dass innerhalb einer Lerngruppe langfristig jede/r mit jeder/jedem zusammenarbeitet. Dahinter steht die Annahme, dass in der Unterschiedlichkeit ein Mehrwert liegt und so beim gemeinsamen Lernen jede/r von jeder/m profitieren kann. Die Methoden zum zufälligen Mischen der Lernkonstellationen helfen, Berührungspunkte und persönliche Schwellen zu überschreiten und bereiten indirekt auf das spätere Berufsleben vor, wo man sich meistens auch nicht aussuchen kann, mit wem man zusammenarbeiten will. Günstig ist im Sinne von „Lernsensationen“ dabei eine kreative, lustige oder ungewöhnliche Aktivität zur Partner\*innen- oder Gruppenfindung. So entsteht leichter ein Gefühl von Gruppenzugehörigkeit und Teamidentität.

Folgende Methoden haben sich beim zufälligen Mischen von Lerngruppen in der Praxis gut bewährt:

- Lerntempoduett: Hier entsteht eine zufällige Partner\*innenkonstellation durch das Lerntempo der einzelnen Lerner\*innen.
- Geräuschdosen: Die Lerner\*innen mit derselben Geräuschdose bilden ein Team; Geräusch-, Tast- oder Geruchsdosen können leicht selbst hergestellt werden.
- Melodien singen/summen/pfeifen: Die Lerner\*innen erhalten Liedtexte mit Noten; diese werden im Herumgehen zum Besten gegeben, wodurch sich die Paare/Gruppen finden können.
- Instrumentenpantomime: Das Spielen von Musikinstrumenten pantomimisch darstellen. Die Lerner\*innen erhalten Bildkärtchen mit dem jeweiligen Musikinstrument. Gut zum Bilden von 2er-, 3er- und 4er-Konstellationen
- Papierflieger: Die Lerngruppe wird halbiert; eine Hälfte erhält ein Blatt weißes Papier, auf das der eigene Name geschrieben wird. Daraus wird ein Papierflieger gebaut. Die Papierflieger werden alle gleichzeitig in der Klasse herumgeschossen. Die andere Hälfte der Klasse darf einen Papierflieger fangen oder aufheben. Der Name, der darauf steht, ist in der Folge die/der Partner\*in für die bevorstehende Partner\*innenarbeit.
- Gummibärchen: Die Lerner\*innen ziehen ein Gummibärchen. Die gleichen Farben bilden jeweils eine Gruppe. Am Ende der Lerneinheit darf das Gummibärchen gegessen werden.



- Obsteller: Ein Obsteller mit Stückchen von verschiedenen Obstsorten wird serviert. Dieselben Obstsorten bilden je eine Gruppe. Obststückchen gleich essen und Hände waschen!
- Märchenfiguren: Es werden Kärtchen mit 2-3 zum gleichen Märchen gehörenden Märchenfiguren verteilt. Lerner\*innen, die zum selben Märchen gehören, arbeiten zusammen.
- Einzahl-Mehrzahl-Paare: Jeweils ein Kärtchen mit einem Hauptwort in der Einzahl und mit einem Hauptwort in der Mehrzahl wird verteilt. Die zusammengehörenden Wortpaare finden sich zu einer vorgegebenen Partner\*innenarbeit zusammen. Variation 1: Zeitformen des Verbes; hier können größere Gruppen gebildet werden. Variation 2: Die Rechnung und das Ergebnis von einfachen Multiplikationen und Divisionen gehören zusammen.
- Atome/Moleküle: Dieses Spiel zur Bildung von Gruppenkonstellationen ist stark bewegungsorientiert.
- Durchzählen: Diese Standardmethode ist nur erlaubt, wenn es sinnvoll ist und/oder sehr schnell gehen muss.
- Kennzeichnung: Zahlen auf der Vorderseite eines zu bearbeitenden Textes kennzeichnen die Expert\*innengruppe, Buchstaben auf der Rückseite des Textes weisen die jeweilige Mischgruppe zu. Das ist die einfachste Mischmethode für die Bildung von „Gruppenpuzzles“.
- Familie „Baier“: Gruppenfindung in unterschiedlichen Konstellationen mit großem Verwechslungspotential.
- Bilder-Puzzle: Thematisch passende Bilder werden in vier Teile zerschnitten und zufällig verteilt. So bilden sich 4er-Teams.
- Sätze vierteln: Sätze mit Bezug zum Unterrichtsthema werden in vier Teile geschnitten und an die Lerner\*innen verteilt. Die Lerner\*innen bilden ganze sinnvolle Sätze und finden sich zu einer Lerngruppe zusammen.
- Wortarten-Gruppen: Gruppenbildung durch Wortartbezeichnung auf Deutsch + Wortartbezeichnung auf Latein + 2 Wortbeispiele.
- Farbkarten: Kärtchen mit der gleichen Farbe gehören zusammen.
- Spielkarten: Romé-Kartenset oder Schnapskartenset; gut geeignet für die Bildung von Partner\*innen-, Dreier- und Viererkonstellationen. Die Lerner\*innen einfach ziehen lassen. Sehr vielseitig im Einsatz.
- UNO-Karten: Bestens geeignet für die variablen Gruppenbildungen bei der Methode „Gruppenpuzzle“ (Farben und Zahlen).
- Schwarzer Peter: Für die Bildung von Partner\*innenkonstellationen. Nostalgischer Effekt. Der „Schwarze Peter“ dient als Joker bei ungerader Teilnehmer\*innenzahl; dadurch wird eine Mitarbeit als Dritte\*r in einer Partner\*innengruppe möglich.
- Memory-Karten: Eine weitere Möglichkeit für die Bildung von Partner\*innengruppen.

- Quartettkarten: Vielseitig einsetzbar zur Bildung von Vierer-Konstellationen (1-6) mit spezialisierten Arbeitsaufträgen (A-D).

- Himmelsrichtungen: Die Lerner\*innen zeichnen auf ein Blatt Papier eine Windrose mit den vier Himmelsrichtungen. Nun bekommen Sie den Auftrag, für jede Himmelsrichtung eine/n Lernpartner\*in zu finden (der Reihe nach: Norden, Osten, Süden, Westen) und diese/n auf dem Blatt einzutragen – was natürlich beide Lerner\*innen parallel machen müssen. Im weiteren Lernprozess können von der/dem Lernbegleiter\*in dann leicht variable Arbeitsaufträge verteilt werden, z.B. „Bearbeite die folgende Aufgabe mit deiner/m Süd-Partner\*in“.



- Farbspulen: Die gleichen Farben bilden ein Team.

## 2 Praxiserfahrungen

Es gibt sicherlich noch eine Vielzahl von weiteren Methoden zum zufälligen Mischen der Lerner\*innen in Lerngruppen, die in dieser Aufstellung nicht aufgeführt werden. Alles, was der/dem Lernbegleiter\*in selbst geeignet erscheint, ist gut. Man sollte aber diesen Methoden nicht zu viel Zeit im gesamten Unterrichtsgeschehen einräumen und diese möglichst zielgenau einsetzen und abwechseln.

Die Lerner\*innen lassen sich in freudiger Vorerwartung immer wieder gerne von phantasievollen Einstiegsideen überraschen und reagieren damit in der Folge auch positiv gestimmt auf den weiteren Lernprozess. Eine der größten Herausforderungen für die/den Lernbegleiter\*in besteht darin, die genaue Anzahl der Lerner\*innen festzustellen und die richtigen Teilungszahlen zu ermitteln. Ungerade Teilnehmer\*innenzahlen führen z.B. zu Vierergruppen mit 3 Lerner\*innen. In diesem Falle kann man sich oft auch mit „Joker-Karten“ behelfen, um variable Zuteilungen vornehmen zu können; dann dürfen sich die Lerner\*innen selbst aussuchen, wo sie mitarbeiten wollen. Oder aber die/der Lernbegleiter\*in springt ein und macht selbst als Lerner\*in mit.

## 3 Info + Material

Für bestimmte Methoden zum zufälligen Mischen wurde eine separate Methodenbeschreibung verfasst, um sie genauer beschreiben und leichter verwenden zu können: Instrumentenpantomime, Atome/Moleküle, Familie „Baier“, Bilder-Puzzle und Wortarten-Gruppen.

