

1 Kurzbeschreibung

Während es vielfältige Methoden zur Bildung von zufälligen Partner*innen- und Viererkonstellationen gibt (z.B. diverse Kartenspiele), ist es eher schwierig, durch zufälliges Mischen Dreiergruppen zu bilden.

Untersuchungen zur Nachhaltigkeit von Gruppenarbeit haben aber ergeben, dass besonders in Dreiergruppen gut gearbeitet und gelernt wird.

Eine stark bewegungsbetonte und ganzheitlich aktivierende Methode ist das Spiel „Atome und Moleküle“.

1. Die/der Lernbegleiter*in erklärt den Lerner*innen, dass sich Atome immer durch den leeren Raum bewegen. Bewegen sich die Atome fast gar nicht, sind sie „fest“. Dann stehen sie sehr eng beieinander, berühren sich aber nicht. Bewegen sich die Atome schneller, sind sie „flüssig“ und halten größere Abstände zueinander. Bewegen sich die Atome ganz schnell, sind sie „gasförmig“ und halten ganz große Abstände ein. Manchmal aber bilden sie Verbindungen und werden so zu Molekülen, die fest zusammenhalten.

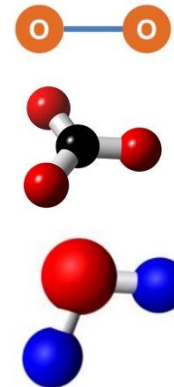
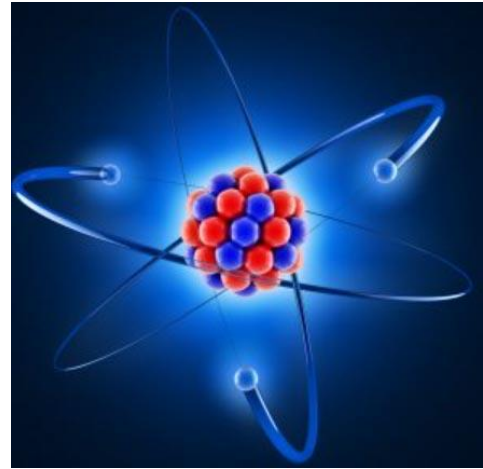
2. Die Lerner*innen verteilen sich gleichmäßig im Raum (man spielt dieses Spiel am besten in der Turnhalle oder in einem Bewegungsraum, auch die Pausenhalle ist möglich). Die Atome können nicht sprechen, sondern nur reagieren. Die/der Lernbegleiter*in gibt die Kommandos. „Fest!“: die Lerner*innen bewegen sich langsam aufeinander zu, berühren sich aber nicht. „Gasförmig!“: Die Lerner*innen laufen mit viel Abstand schnell im Raum herum, ohne zusammenzustoßen. „Flüssig!“: Die Lerner*innen bewegen sich jetzt langsamer mit geringeren Abständen zueinander.

3. Jetzt kommt das erste Moleküle-Kommando. „O₂!“ Die Lerner*innen bilden „Sauerstoffpaare“, indem sich die Lerner*innen, die am nächsten stehen, die Hände geben. Die/der Lernbegleiter*in gibt nun das Kommando „Stopp!“.

4. Das Spiel beginnt von vorne, jetzt wird am Schluss ein anderes Molekül gebildet: CO₃ (4er-Gruppen)

5. Dazwischen kann es als Herausforderung noch das Kommando für ein schwierigeres Molekül geben wie z.B. H₂SO₄ (= 7er-Gruppen).

6. Ganz zum Schluss gibt die/der Lernbegleiter*in das Kommando, das Molekül H₂O zu bilden. So entstehen zufällige 3er-Gruppen. Diese treffen sich dann nach dem Ende des Spiels zur gemeinsamen Gruppenarbeit.



2 Praxiserfahrungen

Dieses Spiel zum zufälligen Mischen der Lerner*innen lässt sich vielfältig variieren. Die Lerner*innen haben in der Regel sehr viel Spaß dabei und es ist gar nicht so einfach, sich nicht zu berühren, nicht zusammenzustoßen und nicht zu reden.

Ältere Lerner*innen können, wenn sie die Regeln gut genug kennen, durchaus auch die Rolle der/des Spielleiter*in übernehmen.

3 Info und Material

In Anlehnung an: Brenner G. & Brenner K., (2005). Fundgrube. Methoden 1. S. 66