

1 Kurzbeschreibung

Eine Mischung aus aktivierendem Einstieg und der Anbahnung einer ungezwungenen Kommunikation zwischen den Lerner*innen ist der Einsatz von Kärtchen mit berühmten Paaren. Jeweils zwei Karten mit den Namen von berühmten Paaren, die alle kennen (z.B. Asterix und Obelix, Josef und Maria, Kasperl und Krokodil ...) gehören zusammen.

1. Die/der Lernbegleiter*in bittet die Lerner*innen, sich in einer Reihe aufzustellen. Nun klebt sie/er mit einem Klebestreifen jeder/jedem Lerner*in eine Karte auf den Rücken, die sie/er selbst nicht lesen kann.

2. Jetzt dürfen die Lerner*innen herumgehen und sich ein Gegenüber suchen. Nun soll gegenseitig eine Frage gestellt werden, um herauszufinden, welchen Namen man am Rücken trägt. Es dürfen aber nur Entscheidungsfragen gestellt werden, also Fragen, die man nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten kann, z.B. „Gibt es mich in echt oder bin ich erfunden?“ Dann gehen die Lerner*innen weiter und suchen sich eine/n anderen Fragepartner*in, usw.

3. Wenn ein/e Lerner*in herausgefunden hat, wer sie/er ist, darf sie/er die Karte vom Rücken nehmen und diese vorne auf die Brust kleben.

4. Dann soll noch die/der richtige Partner*in gefunden werden z.B. Tarzan und Jane gehören zusammen.

5. Im Anschluss kann die eigentliche Partner*innenarbeit begonnen werden und/oder es gibt eine gemeinsame Auswertung und Nachbesprechung der Einstiegsübung.

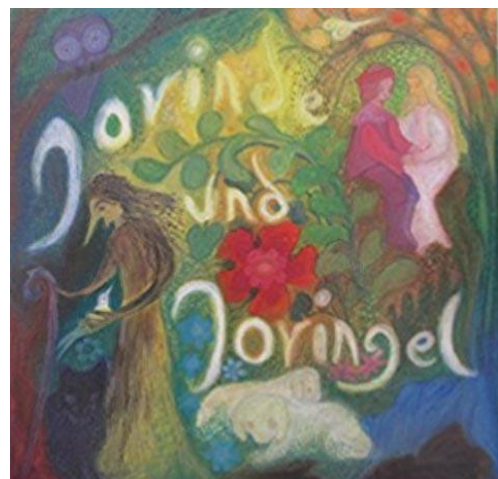
**2 Praxiserfahrungen**

Wichtig ist, dass die Lerner*innen alle verwendeten berühmten Paare auch kennen. Falls sich eine Dreiergruppe ergibt, kann man als „Joker“ ein Kärtchen mit einer dritten Person hinzufügen (z.B. Jesus zu Maria und Josef).

Als vorbereitende Übung für das richtige Stellen von Fragen kann man eine/n Lerner*in bitten, sich eine berühmte Person auszudenken. Die anderen Lerner*innen und die/der Lernbegleiter*in dürfen jetzt so lange Entscheidungsfragen stellen, bis die Person erraten wird.

Die Methode ist aufgrund des zeitlichen Aufwands eher für längere Lehrnarrangements geeignet.

Man kann die Karten mit den berühmten Paaren aber auch einfach nur an die Lerner*innen verteilen und dazu verwenden, um zufällige Paare für eine Partner*innenarbeit (z.B. Partnerpuzzle) zu bilden.

**3 Info + Material**

In Anlehnung an: Brüning, L. & Saum, T. (2012). Gruppen bilden. Teamgeist entwickeln. Kraft tanken. Übungen für das Kooperative Lernen. S. 39- 42

Die Kopiervorlage für die Karten kann unter Methoden: 1 Aktivierung heruntergeladen werden.