Kennenlernspiel, Spiel

Eine recht einfach und spontan durchzuführende Methode, bei der es darum geht gut zuzuhören und herauszufinden, welche der aufgestellten Behauptungen nicht der Wahrheit entspricht.

Beschreibung

Die SuS überlegen sich in Kleingruppen drei Behauptungen zu einem vorgegeben Thema. Zwei Behauptungen sind wahr und eine ist es nicht. Alle drei Behauptungen werden als Fakten der Klasse präsentiert. Der Rest der Klasse soll daraufhin die Lüge herausfinden.

Differenzierungsmöglichkeiten

Es kann auch statt zwei, nur eine wahre Behauptung von den SuS überlegt werden.

Gegebenenfalls kann die nicht wahre Antwort in Form einer vorformulierten Karte als Joker angefragt werden.

Eine Checkliste für die Formulierung der Behauptungen kann als Unterstützung dienen.

Tipps

Um das Finden des Fehlers zu erschweren, sollte die falsche Behauptung besonders glaubwürdig sein. Im Umkehrschluss sollten die richtigen Behauptungen eher unglaubwürdig sein.

Material

ggf. Notizen, Stifte, Karteikarten, Checkliste, vorformulierte Behauptungen

Variation

Diese Methode kann auch in Partner- oder Einzelarbeit angewendet werden.

Bei der Vorstellung der Behauptungen im Plenum können sich die ratenden SuS sowohl melden, als auch Farbkarten (z. B. rot, grün) hochhalten.

Quellen

Green, V. & Green, K. (2007): Kooperatives Lernen im Klassenraum und im Kollegium. Das Trainingsbuch. Seelze-Velber: Kallmeyer.