

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. F 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 F 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.