

# Das Gruppenturnier

Ludger Brüning und Tobias Saum



**Ziel:** Üben und Anwenden

Jeder weiß, dass die Schüler bei sportlichen Wettkämpfen, bei denen Teams gegeneinander antreten, oft sehr engagiert sind und sich innerhalb des eigenen Teams gegenseitig unterstützen, um zu gewinnen. Jeder ist daran interessiert, dass die anderen Teammitglieder ihre Aufgabe beherrschen, denn nur dann können alle erfolgreich sein. Beim Gruppenturnier wird dies in den Klassenraum übertragen. Die Gruppen müssen in einem Wettbewerb unter Beweis stellen, welche Gruppe in der Klasse ein Themengebiet am besten beherrscht. Dazu müssen sie jedes Mitglied der eigenen Gruppe dahin führen, dass er das Themengebiet möglichst vollständig beherrscht. Denn nur dann kann die eigene Gruppe gewinnen. Dies führt zu sehr engagiertem Arbeiten in der Gruppe, bei dem nicht nur jeder auf seinen Fortschritt, sondern auch auf den der anderen achtet. Auch schwache oder am Thema eigentlich nicht interessierte Schülerinnen und Schüler sind sehr motiviert, die Sache zu lernen, um die es geht.

Zunächst eignen sich alle Schüler die gleichen Inhalte in Einzelarbeit an. Anschließend prüfen, korrigieren und festigen sie ihre Kenntnisse in der Stammgruppe. Dabei besteht das Ziel darin, dass möglichst alle Teammitglieder das Themengebiet beherrschen. Denn anschließend geht jeder Schüler einer Gruppe in eine andere sogenannte Wettkampfgruppe. Dort muss jeder Schüler seine Kenntnisse unter Beweis stellen. Nach dem Wettkampf gehen die Schüler wieder in ihre Stammgruppen und addieren die Gesamtpunkte.

Diese Form der Gruppenarbeit ist in hohem Maße schüleraktivierend und lernwirksam. Die wechselseitige Abhängigkeit ist sehr hoch, denn die Teammitglieder sind dafür verantwortlich, dass jeder in der Gruppe gut vorbereitet in den Wettkampf geht. Dies führt zu einer intensiven Kooperation, in der sich die Schüler wechselseitig unterrichten.

## So geht es

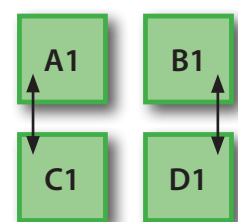
### Aneignung des Wissens

#### Schritt 1

Die Schüler eignen sich zunächst in Einzelarbeit das geforderte Wissen an. Dazu bekommen Sie entweder Aufgabenblätter mit Lösungen oder greifen auf ihre Aufzeichnungen aus dem Unterricht zurück.

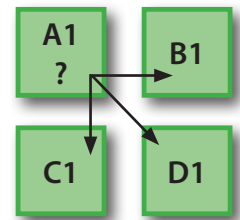
#### Schritt 2

Innerhalb der Teams fragen sich immer zwei Partner wechselseitig ab. Hier ist Gelegenheit, sich wechselseitig zu unterrichten.



### Schritt 3

In einem Testlauf, fragt ein Teammitglied die drei anderen Schüler der Gruppe ab. Wenn hier jemand eine Frage nicht beantworten kann, erklären die Schüler sich gegenseitig die Aufgabe und ihre Lösung.



### Schritt 4

Jeder Schüler nimmt das Themengebiet noch einmal in den Blick und schließt für sich letzte Wissenslücken.

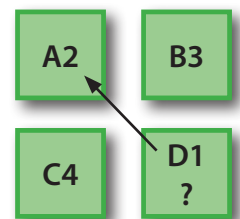
## Wettkampf

### Vorbereitung

- Jeder Gruppentisch bekommt eine Nummer. Jeder Schüler sollte die Tischnummerierung kennen. Tischkarten mit Nummer sind anfänglich hilfreich.
- Die Schüler bilden Wettkampfgruppen und setzen sich dazu neu zusammen: Schüler 1 geht einen Tisch weiter, Schüler 2 zwei Tische weiter, Schüler 3 geht drei Tische weiter.
- Der letzte Schüler am Tisch ist Spielleiter und bleibt an seinem Tisch.
- Es gibt jetzt drei Rollen: Spielleiter, Prüfling, Protokollant.

### Durchführung

- Der Spielleiter (hier D 1) stellt zum Beispiel drei Testfragen an den ersten Schüler (hier A 2). Für jede richtige Frage gibt es einen Punkt. Anschließend wird der nächste Schüler geprüft (B3), dann der dritte Schüler (C4).
- Ein anderer Schüler führt die Protokollliste und notiert richtige und falsche Antworten.
- Am Ende wird der Spielleiter (D1) selbst geprüft. Auch er muss insgesamt drei Fragen beantworten.



### Auswertung

- Die Schüler gehen jetzt in ihre Stammgruppen zurück, in denen sie ursprünglich gelernt haben. Dort werden die erzielten Punkte der Teammitglieder zum Gruppenergebnis addiert.
- Eine Siegerehrung in der Klasse schließt das Gruppenturnier ab.

### Reflexion

- Wir empfehlen, dass die Schüler danach noch ihre Erfahrungen in den Blick nehmen: Wie habe ich mit der Methode gelernt? Was hat mich motiviert? Was hat mir geholfen? Wo hatte ich Probleme?

## Tipps für die Praxis

- **Zahl der Wettkampffragen**

Je komplexer das Themengebiet, desto weniger Prüfungsfragen sind sinnvoll. Wenn mathematische Aufgaben zu lösen sind, dann reichen mitunter drei Aufgaben, werden hingegen einfache Wissensfragen gestellt, z.B. Vokabeln abgefragt, dann kann jeder Schüler durchaus 20 Prüfungsfragen vorgelegt bekommen.

- **Dreier-Gruppen**

Wichtig ist, dass jede Stammgruppe dieselbe Gesamtpunktzahl erreichen kann. Schüler aus Dreier-Gruppen beantworten daher immer vier Fragen, Schüler aus Vierer-Gruppen hingegen nur drei. So kann jede Stammgruppe insgesamt 12 Punkte sammeln. Natürlich kann auch ein entsprechend Vielfaches gewählt werden. Schüler aus Dreier-Gruppen beantworten dann 20 Fragen, wenn Mitglieder der Vierer-Gruppen 15 Fragen beantworten. In diesem Fall kann jede Gruppe maximal 60 Punkte bekommen.

- **Hausaufgaben**

Die Einzelarbeit kann auch in die Hausaufgaben verlagern werden. Dies empfiehlt sich aber erst, wenn die Schüler bereits mit dem Gruppenturnier vertraut sind.

- **Positive Abhängigkeit**

Erklären Sie, dass die Partner voneinander abhängig sind. Damit die Gruppe im Turnier erfolgreich ist, muss die Gruppe dafür sorgen, dass alle Mitglieder möglichst kenntnisreich in das Turnier gehen.

- **Materialgrundlage**

Sehr praktikabel ist es, wenn die Schüler Testfragen mit Lösungen vom Unterrichtenden bekommen. Wenn die Schüler die Antworten selber erarbeiten, muss ihre Richtigkeit zuvor im Plenum geklärt werden. Eindeutige Lösungen sind unerlässlich, damit es im Wettkampf nicht zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Schülern kommt.

- **Mehrere Turniere**

Wenn Sie Themengebiete haben, die viele einzelne Detailkenntnisse verlangen, dann können mehrere Wettkämpfe im Verlauf mehrerer Wochen durchgeführt werden. Dazu erhalten die Schüler einen Auswertungsbogen. Unser Beispiel ist so angelegt, dass in ihm insgesamt zehn Wettkampfrunden eintragen und dabei immer 15 bzw. 20 Fragen gestellt werden können. Vielleicht werden die Ergebnisse in der Klasse dokumentiert.

### In welcher Phase des Unterrichts kann die Methode eingesetzt werden?

Das Gruppenturnier eignet es sich vor allem für die Vertiefung neuer Lerninhalte, die zuvor im Unterricht eingeführt wurden. Auch wenn es darum geht, erworbene Kompetenzen anzuwenden, bietet sich das Gruppenturnier an.

### Beispiele für den Einsatz im Fachunterricht

Das Gruppenturnier kann in allen Fächern eingesetzt werden. Es ist immer dann lernförderlich, wenn das Wissensgebiet oder der Unterrichtsgegenstand präzise einzugrenzen ist und die Fragen eine eindeutige und präzise Antwort erlauben.

<b>Fremdsprachen</b>	Vokabeln lernen, Grammatik und Rechtschreibung
<b>Deutsch</b>	Grammatik und Rechtschreibung
<b>Geschichte</b>	Daten, Fakten und Ursachen
<b>Geografie</b>	Orientierungswissen (Städte, Länder, Hauptstädte usw.)
<b>Mathematik</b>	Die Schüler wiederholen am Anfang einer Stunde noch einmal alles, was sie zur Prozentrechnung schon wissen.
<b>Musik</b>	Allgemeine Musiklehre (Notenschrift, Tonleitern und Intervalle, Akkorde etc.)