

## PARTNERPUZZLE: FABEL

<b>Methode: Partnerpuzzle</b>	<b>Klassenstufe: 6/7</b>
<b>Thema des Unterrichtsbeispiels: Die Lehre einer Fabel erschließen</b>	
<b>Materialien</b>	<b>Verschiedene Fabeln, Arbeitsblatt zur Rollenfindung</b>
<b>(Raum-)ausstattung</b>	<b>Vierertische</b>
<b>Zeitbedarf</b>	<b>eine Unterrichtsstunde</b>
<b>Voraussetzungen (für die Methode)</b>	<b>Die Lernenden können alleine arbeiten und sich über das Ergebnis austauschen.</b>
<b>Hinweise</b>	<b>Das Textverständnis der Fabel ist gesichert, unbekannte Wörter und ungewöhnliche Satzstrukturen/Ausdrucksweisen sind vorab geklärt.</b>
<b>Varianten/ Weiterarbeit</b>	<b>Vertiefung an Fabeln unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades; Rollentausch; Zu einer Lehre eine Fabel schreiben</b>

### Wie erkenne ich die Lehre in einer Fabel?



1. In jeder Fabel gibt es einen **Spieler** und einen **Gegenspieler**.  
Bildet Paare dazu.
2. Arbeite deine Rollenkarte aus.



3. Vergleiche und ergänze mit deinem Rollenpartner.
4. In der Tischgruppe lesen Spieler und Gegenspieler mit verteilten Rollen vor.



5. Formuliere still für dich selbst die Lehre zu dieser Fabel.



6. Tauscht euch in der Gruppe darüber aus und einigt euch auf eine Formulierung.

Die Lehre und ihre Begründung werden anschließend per Zufallsprinzip der Klasse vorgestellt.

# Rollenkarten

## Rollenkarte SPIELER

---

(Tier)

So bin ich:

Meine Situation:

Wie ich das ändern will:

## Rollenkarte GEGENSPIELER

---

(Tier)

So bin ich:

Meine Situation:

Was könnte ich tun?

Das will ich tun (Begründung):

nach: Praxis Deutsch, Heft 205; 7/2007: Kooperatives Lernen im Deutschunterricht.  
In diesem Heft finden Sie weitere Vorschläge zum Thema Fabeln.