Handreichung zum Material

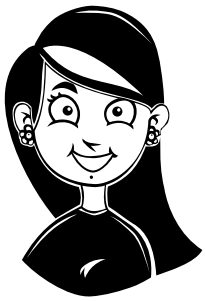
DecisionMaker

Thema: Entscheidungen treffen

Ethik, Grundschule Klasse 4

Teil 6

Wie kann das Spiel gespielt werden?



Material von:

Katherine Ventur

& Linda Matthes

9. Wie kann das Spiel gespielt werden?

In diesem Abschnitt möchten wir Möglichkeiten aufzeigen, wie mit unserem Spielbrett umgegangen werden kann und welche Impulse den S gegeben werden können.

9.1 Sozialform

Die Sozialform in welcher das Spiel gespielt wird ist frei wählbar, um es an die Bedürfnisse der Klasse anzupassen.

1) Einzelarbeit

Diese Sozialform ist zu empfehlen, wenn die S in der Lage sind selbständig zu arbeiten. Ausreichend Ressourcen (genügend internetfähige Geräte, für jedes Kind ein Spielbrett, ...) müssen in der Schule vorhanden sein. Einen Vorteil dieser Sozialform sehen wir darin, dass die Kinder unbeeinflusst sind und so ihre eigenen Entscheidungen aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen bzw. Erwartungen treffen und nicht die eines Mitschülers übernehmen. Weiterhin richten sie sich nach ihrem eigenen Tempo.
Um an den entsprechenden Stellen, den nötigen, diskursiven Austausch zu gewährleisten, muss die Lehrkraft angemessene Impulse geben und die Diskussion ins Plenum holen.

2) Partnerarbeit

Diese Sozialform ist zu empfehlen, wenn die S nicht in der Lage sind, selbständig zu arbeiten oder nicht ausreichend Ressourcen zur Verfügung stehen. Der gemeinsame Austausch der Kinder dient dem reflektierten Bearbeiten der Inhalte. Die verschiedenen Sichtweisen der Mitspieler können somit produktiv genutzt werden, wenn Blickwinkel nicht unbesprochen aus Gründen der sozialen Erwünschtheit übernommen werden.
Mithilfe dieser Sozialform werden kommunikative und soziale Kompetenzen gefördert. Diese Effekte können sich positiv auf die Motivation auswirken (Deci und Ryan 1993, S.224).
Es empfiehlt sich, mit zwei unterschiedlich farbigen Folienstiften zu arbeiten, um deutlich zu machen, welches Kind welche Entscheidungen getroffen hat.

Einer Gruppenbearbeitung würde unseres Erachtens nach zu unübersichtlich werden.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

9.2 Spielmodi

Unser Spielbrett lässt unterschiedliche Spielmodi zu: Durchspielen, Stopp bei einem neuen Wochentag und Stopp nach jeder Entscheidung.

1) Durchspielen

Es ist möglich, das gesamte Spiel an einem Stück durch zu spielen. Eine diskursive Auseinandersetzung findet am Ende statt. Vorteil dieser Variante ist, dass die Kinder ungestört das Spiel durchlaufen können, ohne aus Gedankengängen gerissen zu werden. Allerdings ist es möglich, dass die Kinder ihre Überlegungen und Gefühle zu den jeweiligen Entscheidungssituationen vergessen, wenn sie diese nicht sofort mitteilen können. Daher sollte jeder Wochentag für sich gegliedert und sich an den unter 9.3 gegebenen Diskussionsanlässen orientiert werden.

Es ist möglich, den Kindern Zettel zu geben, auf denen sie Gefühle, Eindrücke und Kritik notieren können.

2) Stopp bei einem neuen Wochentag

Das Spiel wird nach jedem Wochentag gestoppt und die getroffenen Entscheidungen ins Plenum geholt. Vorteil dieser Variante ist der Nachvollzug der Entwicklung von Entscheidungskompetenz. Es kann erreicht werden, dass die S ihr Entscheidung von Wochentag zu Wochentag vorab mehr durchdenken und das mögliche Verhalten der Spielfigur reflektieren. Ein positiver Effekt dieses Spielmodus ist, dass die S direkt auf die Umstände, die ihre Entscheidung beeinflusst haben, zurückgreifen können. Möglicherweise orientieren sich dann aber auch folgende Entscheidungen an den Erwartungen anderer. Dieser Umstand müsste im Diskurs aufgegriffen und der argumentativen Prüfung unterzogen werden.

3) Stopp nach jeder Entscheidung

Eine weitere Möglichkeit ist es, das Spiel nach jeder Entscheidung zu unterbrechen, um diese im Plenum argumentativ zu ergründen. Der Vollständigkeit halber möchten wir diese Variante hier erwähnen, würden aber davon abraten, weil sie den Spielfluss unserer Meinung nach zu sehr unterbrechen würde.

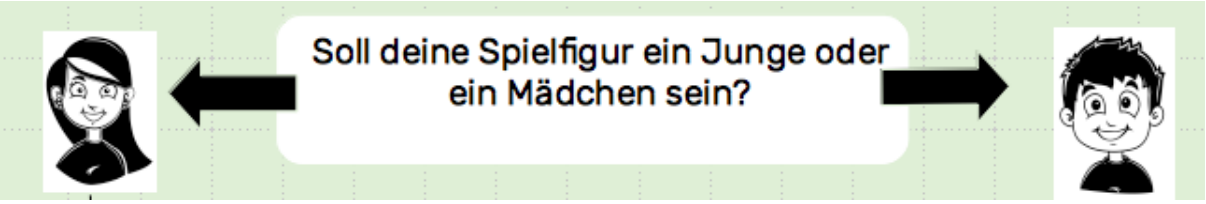
Falls ihr euch dennoch für diese Variante entscheidet, könnte ihr euch am Punkt 9.3 Methoden und Diskussionsanlässe orientieren. Hier machen wir mit Hilfe von Spielbrettausschnitten die jeweilige Anzahl der Entscheidungen sichtbar.

Neben den bisher erwähnten Varianten, ist es auch möglich, sich lediglich für die Auswahl von ein oder zwei Tagen zu entscheiden. Dies bietet sich vor allem an, wenn nicht ausreichend Zeit vorhanden ist. Dabei muss jedoch erwähnt werden, dass der Montag nur in Kombination mit dem Samstag bearbeitet werden kann.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

9.3 Methoden und Diskussionsanlässe

Unter diesem Abschnitt findet ihr unsere Empfehlungen, welche Methode sich an welcher Stelle unserer Meinung nach anbieten. Außerdem wollen wir hier vorstellen, welche Fragen, Themen und Diskussionsanlässe wir uns überlegt haben.
Zur besseren Verdeutlichung werden wir die Ausschnitte, über die wir sprechen, einfügen. Dabei werden wir wieder in chronologischer Abfolge des Spielbrettes vorgehen.



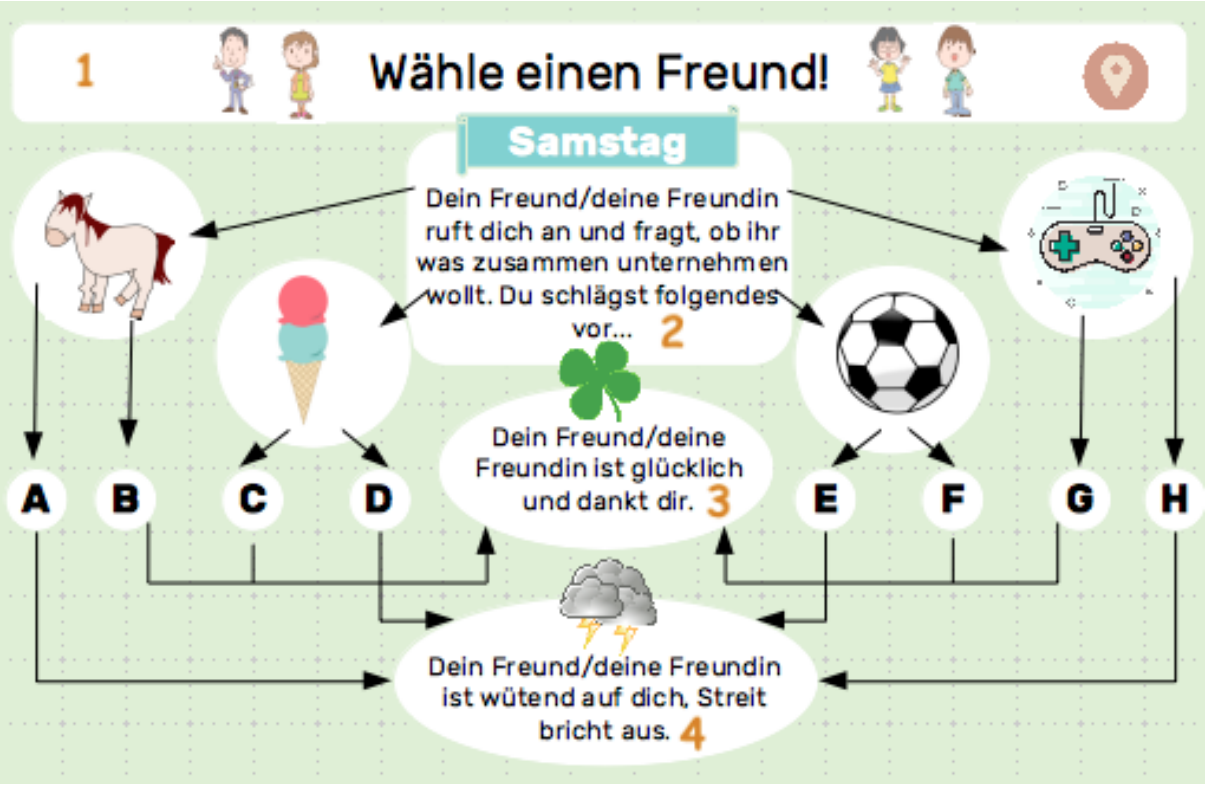
Hier bietet es sich an, den Raum in zwei Hälften zu teilen. Die Kinder sollen, je nachdem, welches Geschlecht sie gewählt haben, auf eine der beiden Seiten gehen. Nach dem sich die S positioniert haben, sollen sie ihre Zuordnung begründen.
Um ihre Gründe zu erkunden, haben die S zuerst Zeit sich gruppenintern zu unterhalten. Dabei sollen sich Kinder mit gleichen oder ähnlichen Gründen zusammenfinden. An dieser Stelle ist es möglich, dass sich die gebildeten Untergruppen separiert auf ihrer Hälfte aufstellen, damit die Anzahl der Gründe sichtbar wird. Nun sollen die Kinder ihre Gründe im Plenum vorstellen. Durch die Gegenüberstellung soll die Stellungnahme vertieft werden, denn die Kinder werden dabei aufgefordert, ihren Standpunkt zu erläutern und sich mit den Meinungen der Mitschüler/innen auseinanderzusetzen.

Es bieten sich folgende Diskussionsanlässe an:
Warum hast du dich für diese Spielfigur entschieden?
Wie lange hast du gebraucht, um dich zu entscheiden? Wieso ging es bei dir so schnell/ hat es bei dir länger gedauert?
Macht es einen Unterschied, ob du das Spiel als Junge oder Mädchen spielst? Begründe!
Es bietet sich an, die folgende Frage am Ende des Spiels aufzugreifen:
Hatte die Wahl des Geschlechtes einen Einfluss darauf, welche Entscheidungen du im Spiel getroffen hast? Wenn ja, welchen?

Wir möchten an dieser Stelle erwähnen, dass diese Entscheidung von einigen Kindern einfach intuitiv getroffen worden sein kann. Diese Kinder sollten nicht dazu “gezwungen” werden, sich im Nachhinein Gründe auszudenken, sondern sollten frei äußern können, dass sie ihrem ersten Gefühl gefolgt sind. Diese Kinder sollten sich dennoch an der Diskussion beteiligen, um eventuell festzustellen, welche Gründe sie unbewusst zu ihrer Entscheidung geführt haben.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Um die Methodenauswahl und die dazugehörigen Diskussionsanlässe strukturierter darzulegen, verwenden wir zusätzlich orange Zahlen, um deutlich zu machen, wo wir uns befinden.



1) Zur Veranschaulichung der Komplexität und besseren argumentativen Untersetzung, haben wir uns überlegt, an dieser Stelle mit Hilfe der Tafel zu arbeiten. Dafür ist es notwendig, die Bilder der vier zur Auswahl stehenden Freunde an die Tafel zu heften. Die S haben nun Zeit, ihre Auswahlgründe unter den Bildern an der Tafel festzuhalten. Dafür sollten sich die Schülerinnen und Schüler zunächst alleine Gedanken machen.

Eine weitere Option ist es, die Bilder der Figuren mit weißen Plakaten im Raum zu verteilen. Danach findet das gleiche Verfahren statt.

Sobald alle Entscheidungsgründe zusammengetragen sind, werden diese ins Plenum geholt, beispielsweise in einem Gesprächskreis. Ziel ist es herauszufinden, ob diese Entscheidung intuitiv, aufgrund von äußeren Merkmalen, Geschlechterstereotypen (zum Beispiel die Annahme, Jungs seien lieber mit anderen Jungs als mit Mädchen befreundet), gemeinsamer Interessen oder aus anderen Gründen gefällt wurde. Anschließend sollen die Kinder begründet Stellung dazu beziehen, welche dieser Gründe sie überzeugt haben. Zusätzlich kann mit den Kindern darüber gesprochen werden, ob sie im Nachhinein doch einen anderen Freund lieber gewählt hätten.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

(2) Um den Kindern die verschiedenen Tätigkeitskarten zugänglich zu machen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Diese Methoden sind nur notwendig, wenn das “analoge” Spielbrett gespielt wird.
Die erste Möglichkeit, ähnelt dem Vier-Ecken-Spiel. In jede Ecke des Raumes wird ein Bild mit einer der vier Tätigkeiten aufgehängt. Unter diesem Bild liegen dann mehrere ausgedruckte Tätigkeitskarten. Wenn sich die S für eine Tätigkeit entschieden haben, gehen sie in die jeweilige Ecke und lesen sich dort die zugehörige Geschichte durch. Diese Variante empfiehlt sich, wenn die S sich zuverlässig an Regeln halten können, damit größere Unruhen vermieden werden können.
Eine andere Variante wäre es, die Tätigkeitskarten zu jedem Spielplan zu legen. Dies ist zu empfehlen, wenn die Klasse sich leicht durch solche Auflockerungen des starren “Sitz-Unterrichts” ablenken lässt.
Anschließend soll wieder ein Austausch über die Beweggründe für die Entscheidung stattfinden.
Es ist nicht unbedingt notwendig, die einzelnen Geschichten im Plenum vorlesen zu lassen, da die Art des Dilemmas bei jeder Geschichte gleich ist.

(3) Nachdem die S die Geschichten gelesen und sich für eine Handlung entschieden haben, gelangen sie entweder zum Kleeblatt oder zum Gewitter. An dieser Stelle würden wir die Think-Pair-Share Methode einsetzen. Durch den Einsatz dieser Methode wollen wir erreichen, dass der Entscheidungsprozess reflektiert wird.
Zentrum des Austauschs können folgende Fragen sein:
Warum hast du gelogen/die Wahrheit gesagt?
Was hat deine Entscheidung beeinflusst?
Wie würdest du im Nachhinein deine Entscheidung bewerten?
Wie hast du dich dabei gefühlt?
Wie hättest du dich in der Lage deines Freundes gefühlt?
Welche Reaktion hättest du dir von deinem Freund/deiner Freundin erhofft?
Hättest du eine andere Entscheidung getroffen als die vorgegebenen? Wenn ja, welche?
Würdest du deine Entscheidung rückgängig machen, nachdem du weißt wie dein Freund/deine Freundin reagiert? Begründe!

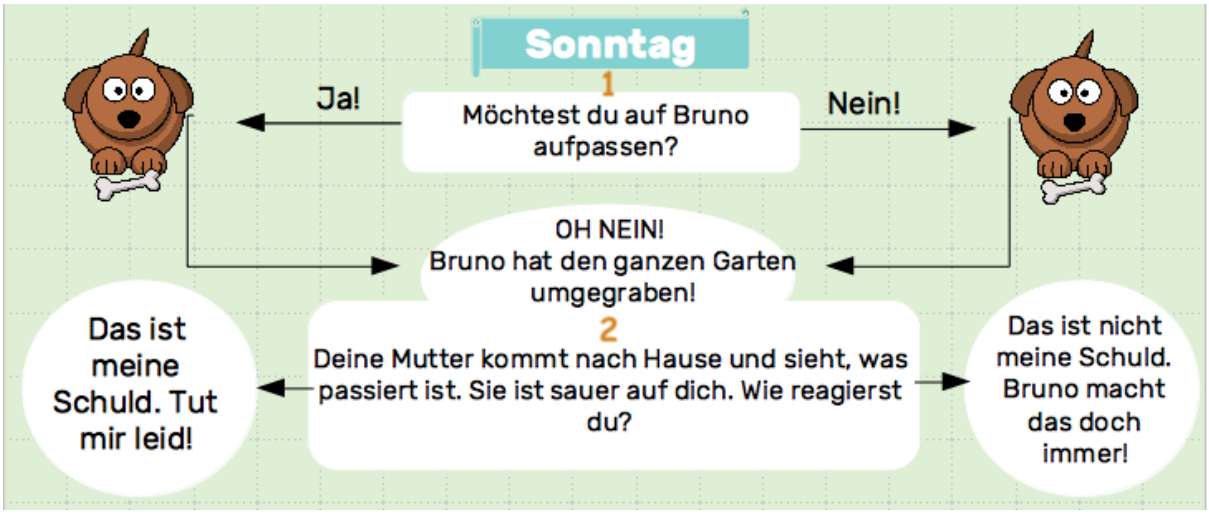
Es ist euch überlassen, ob ihr alle Fragen bereits in der Think-Phase vorgeben wollt oder ob ihr euch für eine/mehrere entscheidet. Eure Wahl solltet ihr bewusst treffen, je nachdem welcher zeitlicher Umfang euch zur Verfügung steht, in welcher Intensität ihr die Diskussion führen wollt und welche Voraussetzungen eure Kinder mitbringen.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Ziel ist es, darüber ins Gespräch zu kommen, ob die Entscheidung frei getroffen wurde oder unter Beeinflussung anderer stand.

Es ist möglich, die Kinder mittels der Frage: “Wann ist eine Entscheidung frei?” dahin zu führen, ihre Meinung kritisch zu hinterfragen. Dies kann mit Hilfe eines neo-sokratischen Gesprächs passieren.

Ein anderer Schwerpunkt ist die Erörterung, ob und unter welchen Umständen eine Entscheidung als gut oder schlecht bewertet werden kann (vgl. 4.). Im Anschluss an die Diskussion über gute/schlechte Entscheidungen bietet es sich zusätzlich an zu fragen, ob richtige Entscheidungen zwangsläufig gute Entscheidungen sind. Dabei ist es möglich, eine Begriffsanalyse von “gut” und “richtig” im Zusammenhang mit Entscheidungen durchzuführen.



(1) An der ersten Stelle wollen wir darauf hinweisen, dass jeder sich entscheiden kann, wie er will, dass aber nicht bedeutet, dass diese Entscheidung von anderen akzeptiert werden muss. Es kann passieren, dass man durch Andere zum Handeln gedrängt wird und sich dadurch übergangen fühlt. Somit wirkt sich das Verhalten eines Anderen auf mein eigenes aus.

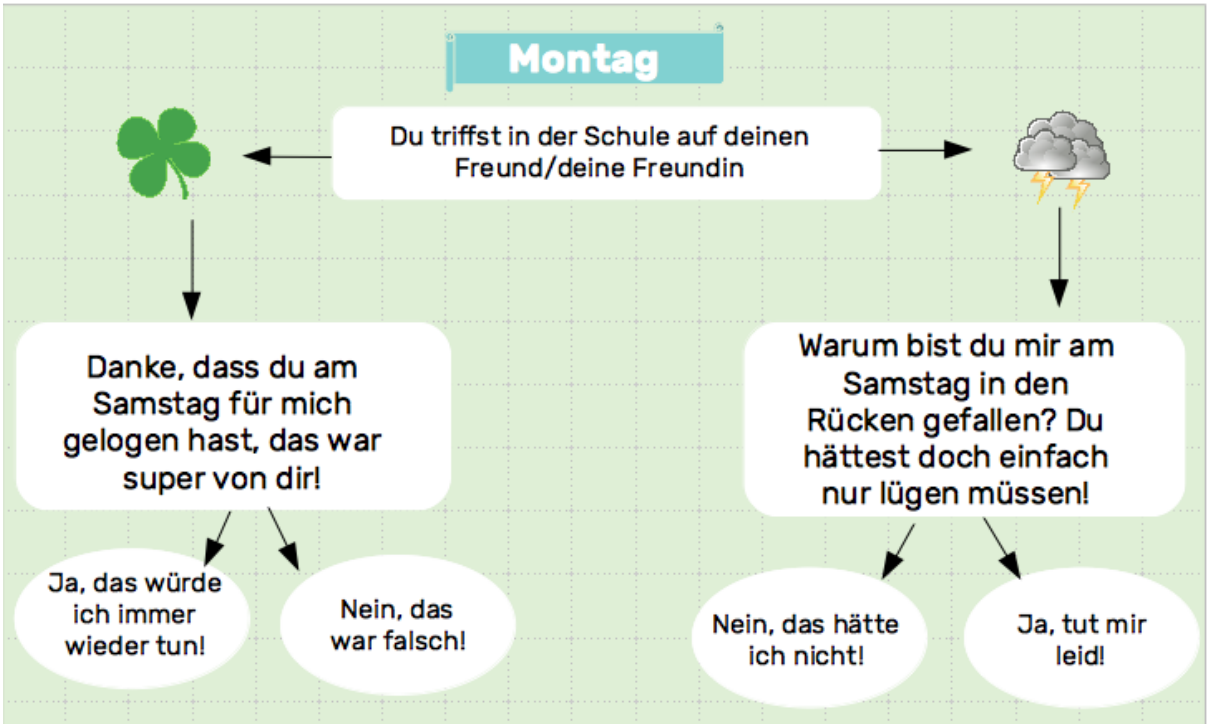
Es bietet sich beispielsweise an, dass die Kinder ihre Emotionen mit Hilfe eines Smileys ausdrücken. Dabei zielen wir darauf ab, dass die S, welche sich entschieden haben, auf den Hund aufzupassen vor allem positive oder neutrale Emotionen aufzeichnen. S welche sich gegen die Beaufsichtigung des Hundes entschieden haben, werden vermutlich eher negative Emotionen zeichnen. Im Hörspiel wird bewusst die Entscheidung “übergangen”, weshalb es zudem sein kann, dass Kinder verwirrt sind. Diese Emotionen sollen direkt im Gespräch aufgegriffen und thematisiert werden.

Wie hast du dich gefühlt, als du damit konfrontiert wurdest, auf Bruno aufzupassen? Warum hast du dich so gefühlt?

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Man kann auch auf eine andere Art und Weise mit dieser Situation umgehen. Nachdem die Kinder sich auf dem Spielbrett entschieden haben und über die unterschiedlichen Emotionen darüber gesprochen wurde, könnte man auch ein angeleitetes Rollenspiel durchführen. Z.B: Wenn sich nur ein Teil der Kinder für “Nein” als Antwort entschieden hat und der andere Teil das Gefühl des “Übergangen Werdens” nicht nachvollziehen können, ist dies eine Option, um sich in die Lage des anderen hineinzuversetzen. So können sich anschließend alle Kinder am Gespräch beteiligen und ihre eigenen Gefühle mit einbringen. Wie ihr euer Rollenspiel gestaltet ist eurer Kreativität überlassen. Anschließend ist es möglich die Bedingungen/Erfahrungen/Vorurteile, welche die Gefühle speisen kritisch zu reflektieren.

(2) An dieser Stelle geht es um das Thema Verantwortung und die Auswirkung des Verantwortungsgefühls/ -verständnis auf unsere Entscheidungen. Es soll darüber gesprochen werden, ob man für seine Handlungen verantwortlich ist und wie weit diese Verantwortung reicht; Ist man nur für sich selbst oder auch für andere Lebewesen und deren Handlungen verantwortlich? Unter welchen Bedingungen ist man verantwortlich für die Folgen der Handlung?
Wenn ich die Verantwortung für ein anderes Lebewesen gegen meinen Willen auferlegt bekommen habe, bin ich dann trotzdem für die Konsequenzen ihrer Handlungen verantwortlich?
Es ist auch möglich, mit den Kindern darüber ins Gespräch zu kommen, ob wirklich die Spielfigur oder vielleicht doch die Mutter in der Verantwortung für X steht.



„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

An dieser Stelle bietet sich die Durchführung eines Gruppenpuzzles an. Da wir vier unterschiedliche Freunde haben, sollen sich die S im ersten Schritt in vier Gruppen treffen. Dabei sollen die Mitglieder einer Gruppe jeweils den gleichen Freund/die gleiche Freundin zu Beginn gewählt haben.

In diesen Gruppen sollen sich die S mit folgenden Fragen beschäftigen:

Welche Reaktion hast du dir von deinem Freund/deiner Freundin erhofft? Begründe! Hat deine Annahme deine Entscheidung beeinflusst?

Hat der Ausgang der ersten Situation (Samstag) deine Entscheidung beeinflusst?

Würdest du dich (am Samstag) wieder so entscheiden?

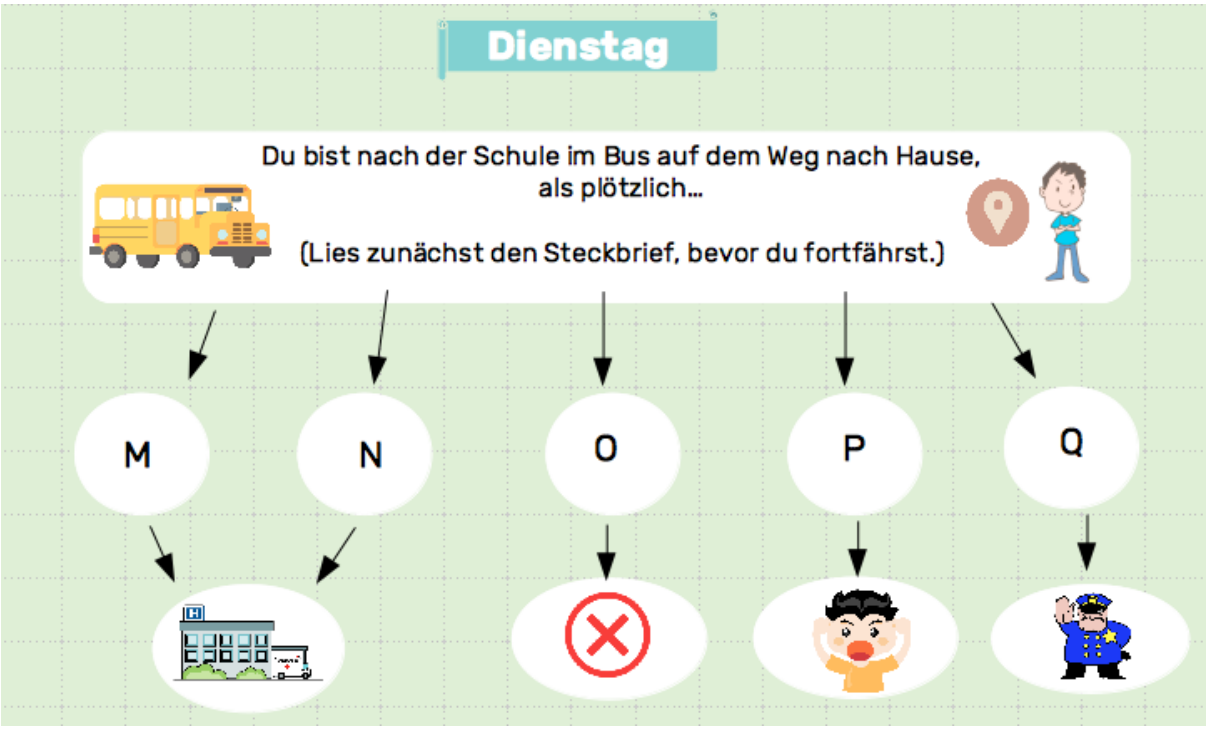
Wieso diese Unterteilung?

Dadurch, dass zu jedem Freund eine unterschiedliche Verbindung vorgegeben ist, kann diese auch die Begründung der getroffenen Entscheidung beeinflussen.

Durch die Unterteilung wollen wir die Diskussion strukturieren, zudem sollen sich so die S intensiver mit ihren individuell getroffenen Entscheidungen auseinandersetzen.

Nachdem sich die S in den Gruppen mit den gleichen Freunden ausgetauscht haben, sollen sich Gruppen bilden, in denen sich mindestens ein S von jedem Freund befindet. Die Anzahl der Gruppen variiert. Es muss sich danach gerichtet werden, welcher Freund am wenigsten von den Kindern gewählt wurde. Diese Anzahl gibt die Gruppenanzahl, welche gebildet werden müssen, vor.

In diesen Gruppen bietet es sich an, die Frage zu stellen, ob man sich anders entschieden hätte, wenn man einen anderen Freund/eine andere Freundin gewählt hätte.



„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

An unserem letzten Tag soll es auch noch einmal um die Themen “Was macht eine gute Entscheidung aus?”, “Bin ich für die Folgen meiner Handlungen verantwortlich?” und “Gibt es richtige oder falsche Entscheidungen? Wie können wir sie bewerten?” gehen.
Da eine Entscheidung für etwas auch immer eine Entscheidung gegen alle anderen Alternativen ist, möchten wir dies hier einmal in den Fokus setzen.
Unsere vorgeschlagene Methode ist, die Kinder zunächst einmal aufschreiben zu lassen, warum sie sich gegen die anderen vier Optionen entschieden haben. Dazu sollen sie am besten jede Alternative aufschreiben und ihre jeweiligen Gründe dazu notieren.
Für jede Ereigniskarte gibt es eine Box, in welcher die Argumente gesammelt werden. Diese werden dann im Raum ausgelegt und die Kinder sollen diese nach Ähnlichkeiten sortieren. Wenn jede Ereigniskarte von mindestens zwei Kindern gewählt wurde, ist es möglich, dass diese sich mit den gesammelten Gegenargumenten befassen und diese sortieren.
Ansonsten ist es möglich, dass Gruppen eingeteilt werden oder gemeinschaftlich daran gearbeitet wird.
Wenn die Argumente sortiert sind, geht es weiter mit einer Gruppenarbeit.
Alle S, die sich für dieselbe Ereigniskarte entschieden haben, treffen sich im Raum und diskutieren die Gegenargumente. Dabei sollen sie unter anderem darüber ins Gespräch kommen, wieso sie trotzdem diese Handlung gewählt haben. Die Kinder sollen sich dann in “Pro- und Contrapositionen” einteilen.
Abschließend sollen die Argumente im Plenum vorgestellt werden. Dies soll im Stil einer Debatte geschehen, indem die jeweiligen Gruppen ihre Pro- und Contra-Argumente in einer Art Streitgespräch vortragen. Für die Vorstellung haben die Gruppen jeweils nur zwei Minuten. Diesen zeitlichen Rahmen empfehlen wir, damit sich wirklich auf die zentralen Aspekte fokussiert wird.
Anschließend soll die gesamte Klasse anhand der Argumente entscheiden, ob die Entscheidung als gut gewertet werden kann. Dies sollen sie dann auch begründen.
Aufgabe der Lehrkraft ist es, vor allem den Unterschied zwischen der Bewertung einer Entscheidung aufgrund ihrer Folgen oder ihrer Intention herauszustellen. Dies kann mittels eines fragengeleiteten Gesprächskreises passieren.

Es kann sich zusätzlich oder ausschließlich auch mit den folgenden Fragen beschäftigt werden:
Bist du schuldig? Trägst du Schuld?
Würdest du anders handeln, wenn du die Konsequenzen kennen würdest?
Warum hast du dich so entschieden? Welche Konsequenzen hast du erwartet?

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Würdest du anders handeln, wenn nicht Valentin, sondern dein Freund/deine Freundin in Gefahr wäre?

Nachdem das Spielbrett und die zugrunde liegenden Entscheidungen besprochen wurden, empfehlen wir zusätzlich den Schwierigkeitsgrad der zu treffenden Entscheidungen zu thematisieren. Mit Hilfe der Frage: “Welche der Entscheidungen ist dir am schwersten/leichtesten gefallen und warum?” können die S die getroffenen Entscheidungen nochmals reflektieren und sich über die unterschiedliche Komplexität bewusstwerden.
Es bietet sich an dieser Stelle an, in Kooperation mit den S ein Tafelbild zu erstellen, an dem sichtbar gemacht wird, inwieweit sich die Entscheidungen unterscheiden. Dies dient dazu, die unterschiedliche Wahrnehmung der Kinder besser zu verdeutlichen.
Welche Einflussfaktoren dabei eine Rolle spielen können, könnt ihr unter dem Punkt “5.1 Unter welchen Umständen treffen wir Entscheidungen?” nachlesen.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.