



ZIEL: Die Kinder lernen unterschiedliche Möglichkeiten der Entscheidungsfindung kennen und reflektieren, wie sie als Gruppe Entscheidungen treffen können. Sie kommen zu ihren Meinungen in den Austausch und begründen diese.



ZEITUMFANG: 45 Minuten + Reflexionszeit



MATERIAL:

- Arbeitsblatt Koffer
- 15 Sachen-Karten
- 8 Aktionskarten



EMPFEHLUNG: für Kinder im Grundschulalter ab 1. Klasse



Vorbereitung:

Kopieren Sie das Arbeitsblatt in ausreichender Anzahl. Legen Sie die Arbeitsblätter, die Sachen-Karten und die Aktionskarten bereit.

Vorschlag zur Durchführung:

Lesen Sie, falls noch nicht geschehen, die Rahmengeschichte aus dem pädagogischen Begleitheft vor. Erinnern Sie andernfalls daran. Im Anschluss lesen Sie die folgende Einführung vor:

Ihr wollt euch auf eine Reise begeben, um den neuen Planeten Demolino zu entdecken und dort zu wohnen. Doch zuerst müsst ihr euren Koffer packen. Es ist ein magischer Koffer, in den immer genau acht Dinge reinpassen, egal wie groß sie sind. Deshalb könnt ihr aber leider nicht alles mitnehmen, was ihr gerne dabeihaben möchtet. Ihr müsst euch entscheiden, welche Dinge ihr einpackt. Stellt euch dabei vor, dass ihr für eine längere Zeit auf dem Planeten unterwegs seid.

Teilen Sie die Arbeitsblätter aus und besprechen Sie mit den Kindern, welche Sachen darauf abgebildet sind. Dazu können sie, insbesondere bei jüngeren Kindern, auch die Sachen-Karten nutzen und diese der Reihe nach an die Tafel heften. Lassen Sie die Kinder gleich zu Beginn ihren Namen auf dem Arbeitsblatt eintragen.

Es wird vier Runden geben. Gehen Sie den Ablauf der Runden mit den Kindern durch, damit sie wissen, was sie erwartet. Gegebenenfalls kann auch eine Visualisierung des Ablaufs an der Tafel hilfreich sein. Wichtig ist der Hinweis an die Kinder, dass es in jeder Runde nur ein Koffer bleibt, sie also auch in der Zweier- und der Gruppenrunde nur einen einzigen Koffer mit 8 Gegenständen zur Verfügung haben.

Wir empfehlen, Zeitvorgaben für die einzelnen Runden zu geben.

1. Runde: Jedes Kind entscheidet allein.

Geben Sie den Kindern die Aufgabe, dass sich jedes Kind 8 Sachen auswählen soll, welche es in den Koffer packen würde. Dazu malen sie bei 8 Sachen den Kreis mit der Zahl **1** aus.

- Dauer: Wir empfehlen für diese Runde ca. 3 Minuten Zeit.

2. Runde: Zwei Kinder entscheiden gemeinsam.

Geben Sie den Kindern die Aufgabe, sich zu zweit ihre gewählten Sachen aus der ersten Runde vorzustellen. Anschließend sollen sie sich zusammen auf 8 Sachen einigen und malen dazu bei diesen 8 Sachen den Kreis mit der Zahl **2** aus.

- Dauer: Wir empfehlen für diese Runde ca. 5 Minuten Zeit.

3. Runde: Vier Kinder entscheiden gemeinsam.

Geben Sie den Kindern die Aufgabe, sich nun mit einem anderen Zweierteam zusammen zu finden. Beide Zweierteams stellen sich gegenseitig ihre in Runde 2 erarbeiteten Sachen vor. Im Anschluss soll das Viererteam sich auf 8 Sachen einigen. Dazu malen sie gemeinsam bei diesen 8 Sachen den Kreis mit der Zahl **3** aus.

- Dauer: Wir empfehlen für diese Runde ca. 7 Minuten Zeit.

4. Runde: Die ganze Gruppe entscheidet gemeinsam.

Für die letzte Runde eignet sich ein Sitz- oder Stuhlkreis besonders gut. Legen Sie zu Beginn der Runde die Sachen-Karten in der Gruppe aus. Die Kinder entscheiden nun gemeinsam.

Geben Sie hierbei die Entscheidung in die Hände der Kinder: Sagen Sie den Kindern, dass sie von nun an selbst entscheiden dürfen. In jüngeren Gruppen empfehlen wir eine stärkere Moderation durch Sie im anschließenden Diskussionsprozess. Ältere Gruppen können sich selbst moderieren und finden von allein in den Entscheidungsprozess.

Wenn sich die Kinder auf eine Sache geeinigt haben, wird die dazu gehörige Sachen-Karte an die Tafel geheftet.

Sobald die Kinder 4 Sachen ausgewählt haben, kommen die Aktionskarten ins Spiel. Ein Kind zieht eine Aktionskarte. Dafür gibt es unterschiedliche Möglichkeiten: Sie können vorgeben, welches Kind eine Karte zieht, das Zufallsprinzip kann zum Einsatz kommen oder Sie lassen auch dies von den Kindern entscheiden. Wenn die Lesekompetenzen noch nicht ausreichend sind, können Sie die Aktionskarten für die Kinder vorlesen, in älteren Gruppen können die Kinder ihre Aktionskarte auch selbst vorlesen. Danach wird die Entscheidung so getroffen, wie es auf der Aktionskarte angegeben ist. Wenn die Entscheidung getroffen und die entsprechende Aktion durchgeführt wurde, wird die nächste Aktionskarte gezogen.

- Dauer: Die Methode kann so lange gespielt werden, bis alle Aktionskarten gezogen wurden, bis eine von Ihnen gesetzte Zeitvorgabe erreicht ist oder bis 8 Sachen an der Tafel hängen. Für den Fall, dass bereits 8 Karten an der Tafel hängen, aber noch Aktionskarten gezogen werden sollen, wird eine beliebige Karte durch das Kind, das die Aktionskarte zieht, entfernt.



► Konkrete Hinweise zur praktischen Umsetzung sowie mögliche Stolperfallen finden Sie im Begleitheft in Kapitel 7.4.

Auswertung:

In der Auswertung geht es gleichermaßen darum, die Entscheidungsverfahren der Kinder zu reflektieren und darüber zu sprechen, welche Wege es gibt, um gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Folgende Entscheidungsverfahren finden sich in den Aktionskarten:

- Zufall
- Hierarchie
- Mehrheitsentscheid
- Konsens
- Konsent

Eine ausführliche Übersicht zu den Entscheidungsverfahren mit Erklärungen und den dazu gehörigen Aktionskarten finden Sie im pädagogischen Begleitheft in Kapitel 7.4.

Im Anschluss an die Methode folgt eine Reflexion, bei der Situationen aus dem Methodenverlauf aufgegriffen werden können und Erkenntnisse daraus auf den Alltag und die Gesellschaft übertragen werden. Die folgenden Fragen dienen zur Orientierung. Sie können auch eigene Fragen einbringen.

Einstieg:

Folgende Fragen können Sie für den Einstieg nutzen:

- Wie zufrieden bist du mit dem gepackten Koffer?
- Was passiert, wenn die Gruppe frei entscheidet?

Reflexion zu inhaltlichen Schwerpunkten:

Im nächsten Schritt können Sie dazu überleiten, wieso sich manche Entscheidungen möglicherweise ungerecht angefühlt haben:

- Welche Entscheidung hat sich gerecht angefühlt? Warum?
- Welche Entscheidung hat sich ungerecht angefühlt? Warum?
- Wie hast du dich bei deiner Aktionskarte gefühlt?
- Was hat sich durch die Aktionskarten geändert?
- Hast du währenddessen deine Meinung zu einer Sache geändert? Wie hat sich das angefühlt?
- Wie hat es sich angefühlt, alleine zu entscheiden?
- Wie hat es sich angefühlt, als andere für dich entschieden haben?



Reflexion zur Übertragung auf den Alltag:

Zuletzt können Sie mit gezielten Fragen die Übertragung der Erkenntnisse aus der Methode auf den Alltag und die Gesellschaft anleiten. Dadurch kann mit den Kindern erarbeitet werden, welche Möglichkeiten es gibt, um eine Entscheidung zu treffen und ob oder wie alle daran beteiligt werden können.

- Welche Möglichkeiten gibt es, in der Gruppe etwas zu entscheiden?
- Wann ist es wichtig, dass alle mitentscheiden können?
- Warum dürfen manchmal nicht alle mitentscheiden?
- Wann ist es gerecht/ungerecht, dass nicht alle mitentscheiden?
- Wie möchtest du Entscheidungen in eurer Gruppe treffen?
- Warum haben wir das gemacht? Was glaubst du, wollten wir mit diesem Spiel herausfinden?





Dein Name:



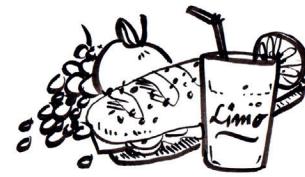
Bett

- 1 2 3 4



Bücher

- 1 2 3 4



Essen

- 1 2 3 4



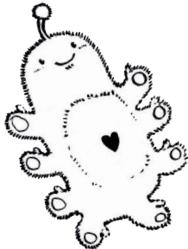
Waschzeug

- 1 2 3 4



Kleidung

- 1 2 3 4



Kuscheltier

- 1 2 3 4



Medikamente

- 1 2 3 4



Roller

- 1 2 3 4



Handy

- 1 2 3 4



Taschenlampe

- 1 2 3 4



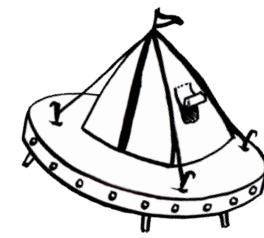
Süßigkeiten

- 1 2 3 4



Fernseher

- 1 2 3 4



Zelt

- 1 2 3 4



Spielzeug

- 1 2 3 4



Fußball

- 1 2 3 4

DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Aktionskarten

Papierempfehlung: A4 300g/qm

Je 2 Karten auf einer A4 Seite auf A5 schneiden.

Wähle eine Sache,

die noch nicht im Koffer ist.

Zeige sie allen Kindern.

Jetzt stimmen alle ab.

Packt ihr die Sache ein oder nicht?

Die Mehrheit entscheidet.



**Entscheide alleine:
Nimm eine Sache aus
Eurem Koffer wieder raus.**



**Bitte ein Kind alle Sachen,
die nicht im Koffer sind,
zu mischen und die Karten
mit dem Bild nach unten auszulegen.
Nun ziehst du eine zufällige Sache,
die mit in den Koffer kommt.**



**Wähle eine Sache aus,
die du mitnehmen möchtest.
Redet alle miteinander darüber.
Die Sache kommt nur dann in den Koffer,
wenn alle Kinder ja sagen.**



**Eine erwachsene Person
darf eine Sache aussuchen,
die in den Koffer kommt.**



**Wähle eine Sache aus,
die du mitnehmen möchtest.
Erzähle den anderen Kindern, warum.
Die anderen Kinder dürfen nachfragen
oder ergänzen. Wenn kein Kind einen
Grund dagegen nennen kann,
kommt die Sache in den Koffer.**



**Wähle eine Sache aus.
Nun dürfen nur Mädchen
entscheiden, ob die Sache
in den Koffer kommt.**



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten

Papierempfehlung: A4 300g/qm

Je 2 Karten auf einer A4 Seite auf A5 schneiden.



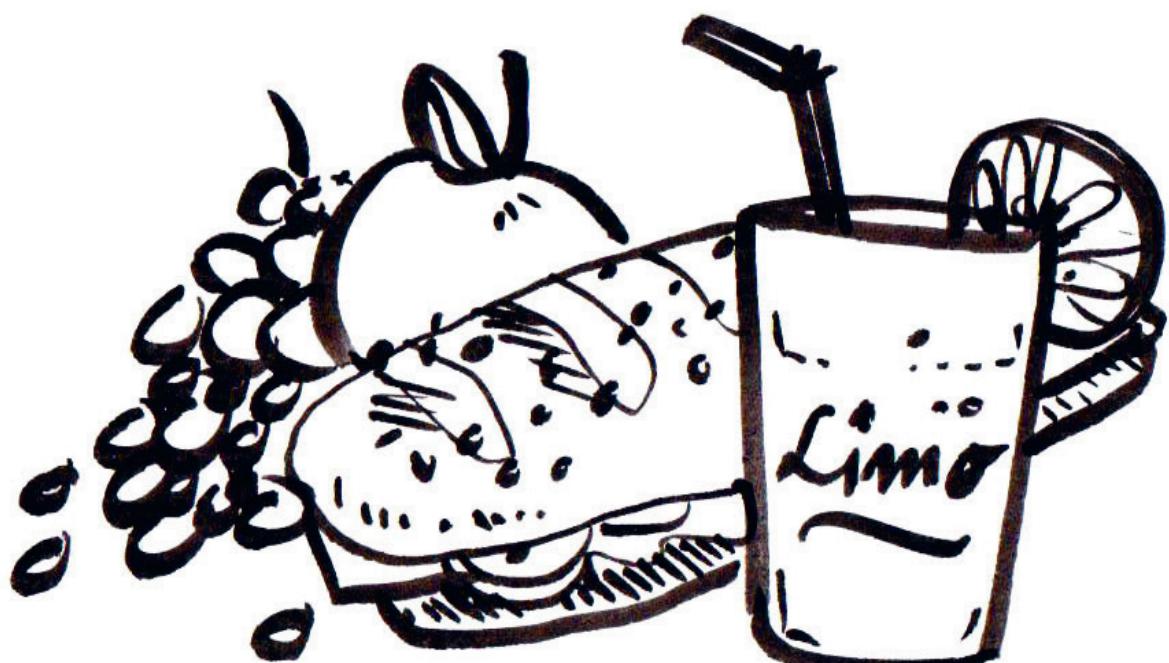
Bett



Bücher



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Essen



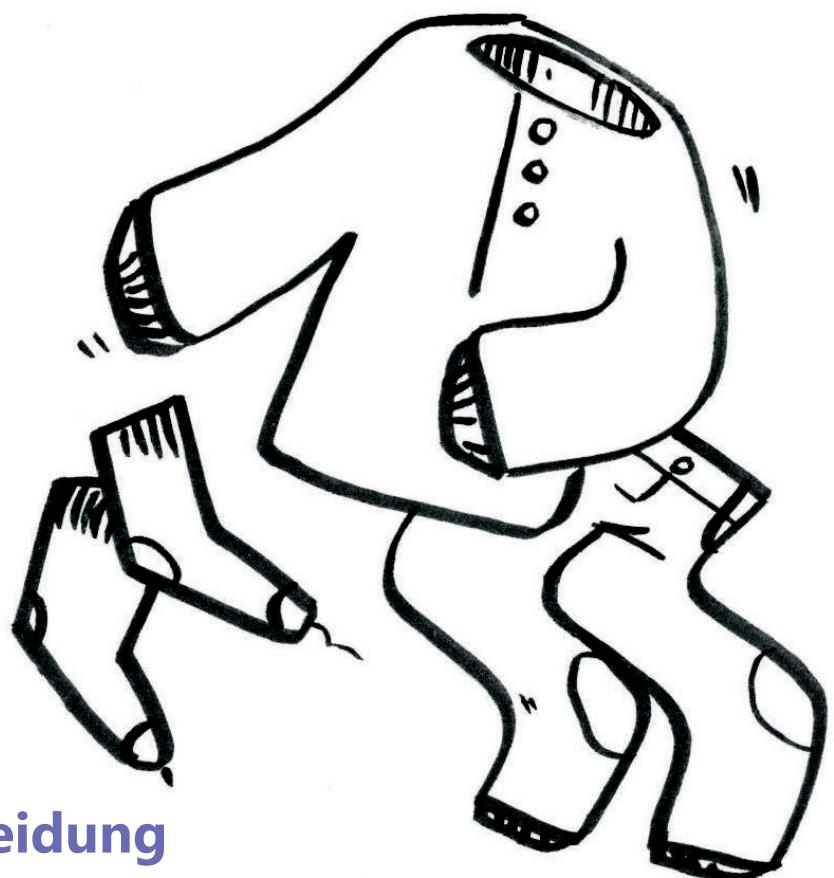
DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Waschzeug



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Kleidung



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Taschenlampe

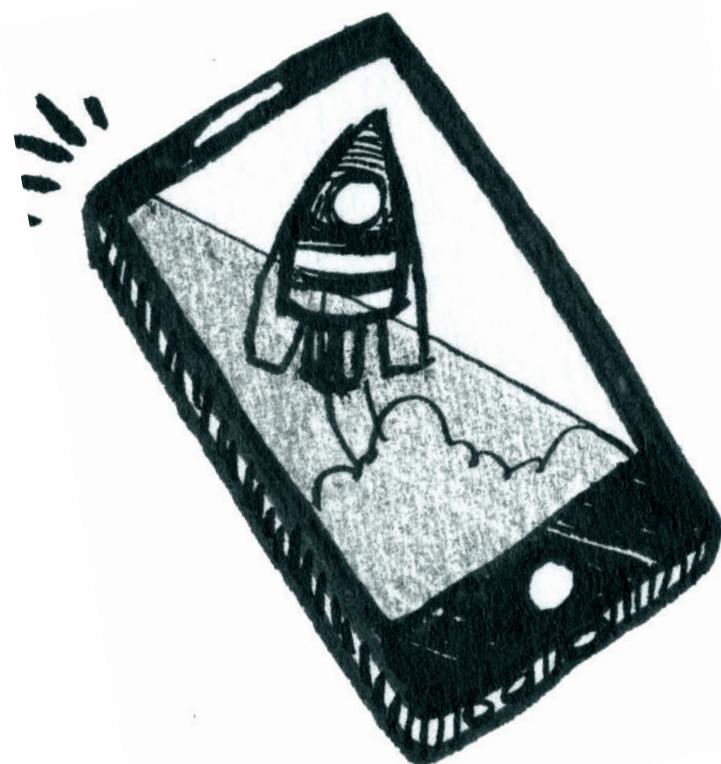


Fußball



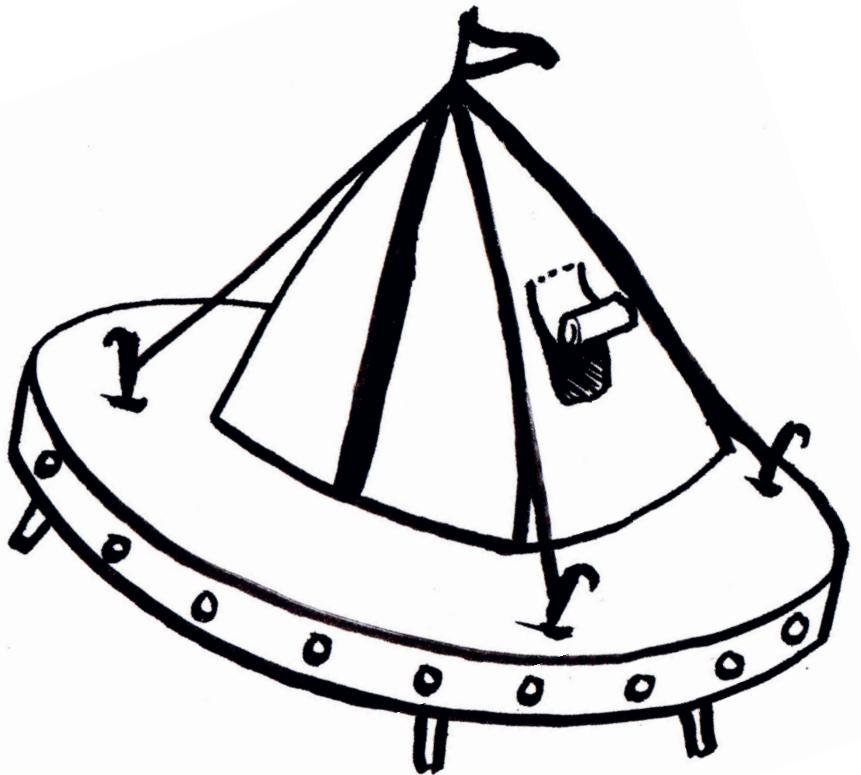


Spielzeug



Handy

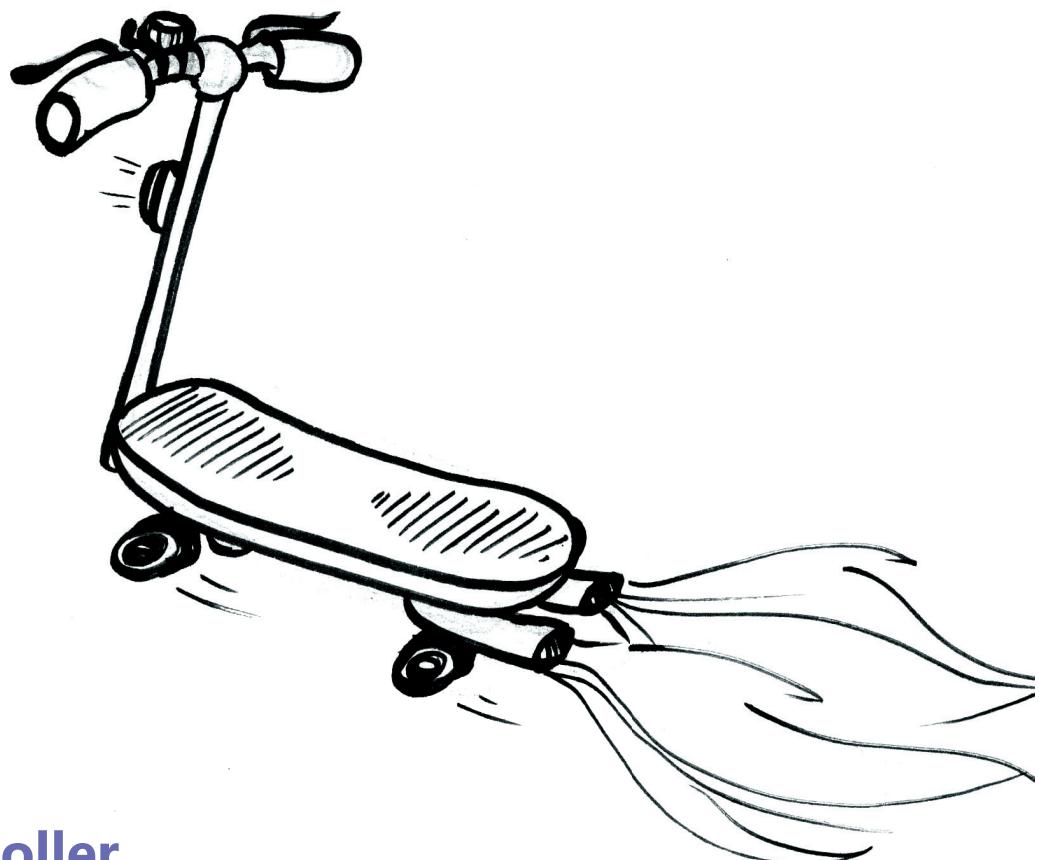




Zelt



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Roller



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Medikamente



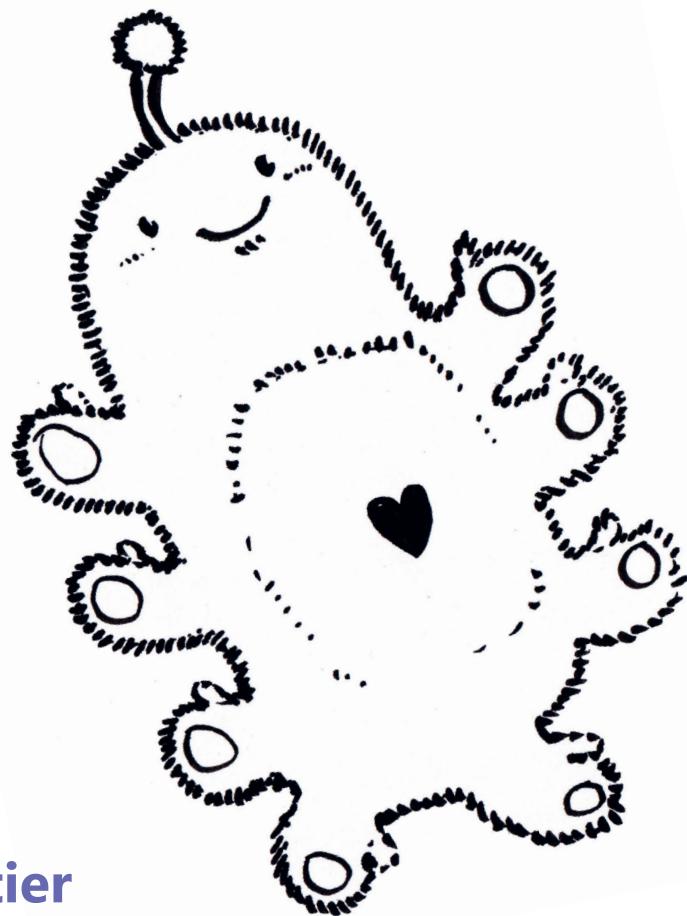
DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



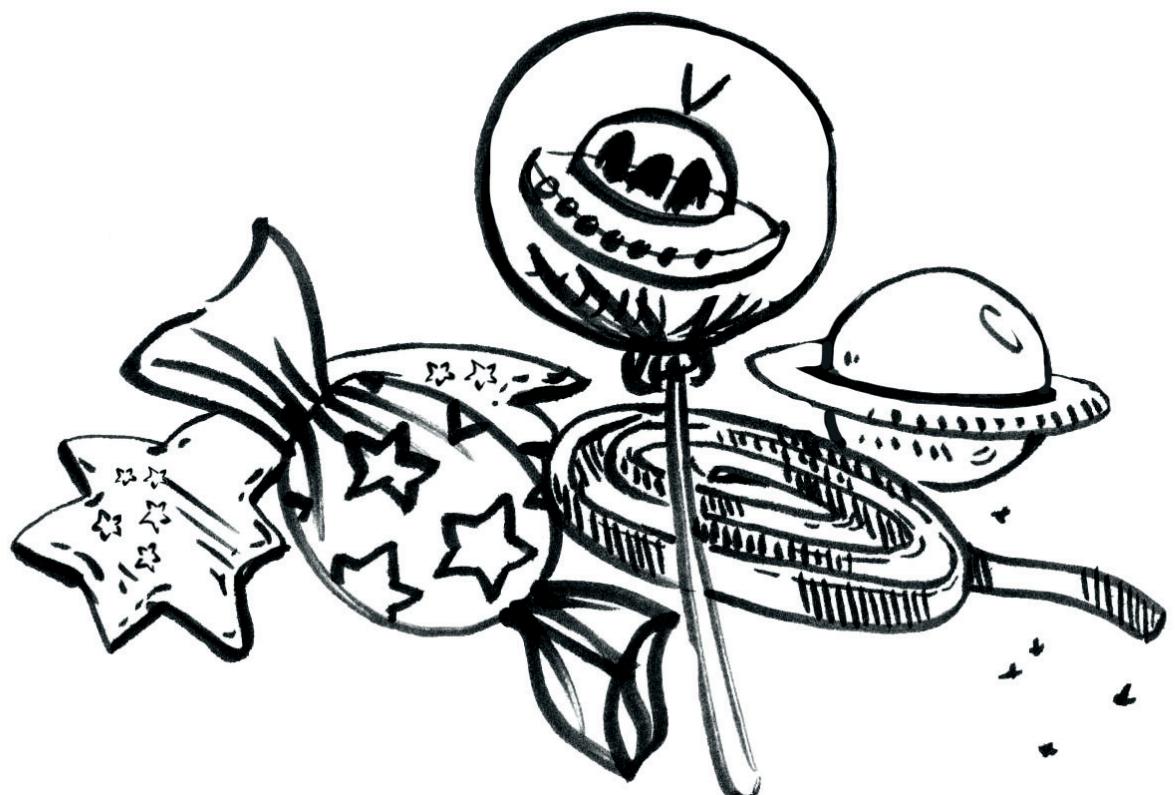
Fernseher



DEMOLINO // Gemeinsam entscheiden // Sachenkarten



Kuscheltier



Süßigkeiten

