

Einleitung

Seit einigen Jahren ermöglichen Grundschulen und weiterführende Schulen ihren Schülern gezielter und in größerem Umfang als zuvor soziales Lernen. Dadurch können Kinder und Jugendliche Kompetenzen erwerben und stärken, die ihnen den Umgang mit Gleichaltrigen innerhalb und außerhalb der Schule erleichtern. Ein sozial akzeptabler Umgang miteinander kann Klassengemeinschaften stärken und das Sozialklima in der Schule verbessern, so dass sich die Kinder und Jugendlichen in der Schule besser angenommen fühlen. Soziales Lernen in der Schule wird auf unterschiedliche Weise ermöglicht: Über Unterrichtsinhalte, interaktive Methoden, soziale Projekte oder extracurriculare Angebote.

Inhalte sozialer Lerneinheiten in der Grundschule sind beispielsweise: Sich mitteilen und Anteilnahme zeigen, Wünsche und Gefühle äußern und berücksichtigen, Zustimmung und Widerspruch formulieren, Gesprächsregeln finden und einhalten, Konflikte zunehmend sprachlich regeln. In der weiterführenden Schule lernen Schüler auf anspruchsvollerem Niveau z. B. folgende Inhalte reflektieren: Rollen und Verhaltensweisen in Gruppen, Kommunikation zwischen Personen, Freundschaftsbeziehungen, Toleranz für zwischenmenschliche und kulturell bedingte Unterschiede, Kooperation und Konflikt.

Methoden sozialen Lernens schließen Teamarbeit, Rollenspiele und gruppenspezifische Übungen ein. Diese Methoden ermöglichen, bestimmte soziale Kompetenzen (z. B. positive und kritische Rückmeldung geben) in Übungen zu praktizieren, zu beobachten und auszuwerten. Schulprojekte sozialen Lernens können die Verbesserung der Beziehungen zwischen den Mitgliedern einer Klasse, zwischen Schülergruppierungen in der Schule (wie etwa Kindern unterschiedlicher sozialer oder kultureller Herkunft) oder zwischen den Schülern der Schule mit anderen Schulen oder Institutionen (z. B. über Patenschaften) zum Ziel haben. Extracurriculare Angebote können Arbeitsgemeinschaften oder Schülerclubs sein, die Jugendlichen Gelegenheit geben, Kontakte zu knüpfen, zu pflegen und Verantwortung zu übernehmen.

Um die sozialen Kompetenzen der Schüler systematisch aufzubauen und zu stärken, haben viele Schulen Unterrichtsprogramme ausgewählt, die sie in bestimmten Jahrgangsstufen oder auch jahrgangsübergreifend einsetzen. Etliche Schulen haben Programme zur Konfliktlösung und Streitschlichtung in ihr Schulprogramm aufgenommen, damit Schüler lernen, ihre Konflikte weitgehend selbstständig und konstruktiv zu lösen (z. B. Braun u. a. 1997; Jefferys-Duden 1999; Jefferys-Duden 2000; Jefferys/Noack 1995; Leiß/Kaeding 1997; Petermann u. a. 1997). Streitschlichtung oder Mediation bedeutet Vermittlung zwischen Konfliktparteien durch eine (oder zwei) unparteiische Personen. Die Schulen bilden entweder alle oder ausgewählte Schüler zu Streitschlichtern aus und setzen sie im rotierenden Dienst ein, damit sie jüngeren oder gleichaltrigen Mitschülern bei der Konfliktlösung helfen.

Im Training zur Konfliktlösung und Streitschlichtung lernen Schüler die Vorgehensweise kooperativer Konfliktlösung neben höchst anspruchsvollen sozialen Kompetenzen, z. B.: Bestimmte Regeln für Konfliktsituationen erarbeiten und einhalten, seine Meinung bzw. seine Interessen angemessen zum Ausdruck bringen, auf konträre Meinungen eingehen, sich seiner Gefühle bewusst werden und die Gefühle anderer berücksichtigen, Lösungen entwickeln, die unterschiedliche Interessen integrieren. Über den Ablauf der Streitschlichtung hinaus lernen Streitschlichter, aktiv zuzuhören, sich zurückzunehmen und unparteiisch zu verhalten.

Die vorliegende Sammlung von Lernspielen kann Unterrichtsprogramme zur kooperativen Konfliktlösung, zur Streitschlichtung und soziale Unterrichtseinheiten mit vergleichbaren Inhalten ergänzen. Die Ziele der Lernspiele sind: Wissen um Konfliktlösung und Streitschlichtung aufzufrischen und abzurufen, kooperative Einstellungen zu konstruktiver Konfliktlösung zu stärken, Konfliktlösemöglichkeiten anzuregen, die unterschiedliche Interessen überbrücken und Spaß dabei zu haben. Die Sammlung ist nach dem Alter der Zielgruppe geordnet; sie beginnt mit Lernspielen, die in der Grundschule eingesetzt werden können und reicht bis zu solchen, die für weiterführende Schulen entwickelt wurden.

Gruppenturnier

Material

Die zur Durchführung des Turniers benötigten Materialien können selbst hergestellt werden. Für jeden Turniertisch benötigen Sie:

- je eine Kopie der Turnierfragen und des Kontrollblattes
- je ein Exemplar der Spielregeln
- je einen Kartensatz mit den Ziffern 1 bis 30, den die Schüler mit DIN A7-Karteikarten selbst herstellen können
- eine Karteikarte mit der Nummer des Turniertisches

Beschreibung

Das Gruppenturnier ist eine hochstrukturierte Gruppenarbeitsmethode, die für Aufgaben des Übens, Wiederholens, Einprägens und für das Training von Fertigkeiten eingesetzt werden kann (DeVries/Slavin 1978). Wenn regelmäßig durchgeführt, kann sie individuelle Leistung, Leistungsmotivation und die Beziehung zwischen Schülern und Schülergruppen verbessern (Slavin 1985). Die Gruppenarbeitsmethode erstreckt sich über drei Unterrichtsphasen: 1. Präsentation neuen Unterrichtsstoffs im Klassenverband, 2. Vertiefung des Unterrichtsstoffs in heterogen zusammengesetzten Kleingruppen (Herkunftsgruppen) als Vorbereitung für das Wettspiel, 3. Turnier. Die Prinzipien des Gruppenturniers und seine genaue Durchführung wurden in der Literatur erklärt (DeVries/Slavin 1978; Huber 1985), so dass wir uns auf die Beschreibung der Turnierphase beschränken.

Unsere Vorschläge zur Durchführung des vorliegenden Gruppenturniers weichen von Slavins ursprünglichen Vorgaben etwas ab. Das Gruppenturnier bezieht komplexe Inhalte des Trainings zur Konfliktlösung und Streitschlichtung ein. Zur Vorbereitung in den Herkunftsgruppen (2. Phase) haben wir keine ergänzenden Arbeitsmaterialien entwickelt. Stattdessen schlagen wir vor, dass die Schüler ihre Trainingsmaterialien durchsehen, wichtige Inhalte wiederholen, sich gegenseitig zu allen Inhalten Fragen stellen und ihre Antworten anhand der Unterlagen korrigieren. Weil das Gruppenturnier für Sie eine wichtige Rückmeldung darüber sein kann, wie sicher Ihre Klasse den Stoff beherrscht, könnten Sie ankündigen, dass Sie alle Gruppen einige Minuten lang beobachten wollen, um herauszufinden, wie

viele Fragen von den Gruppen unbeantwortet bleiben bzw. erraten werden. Falls Ihre Schüler sehr viel raten müssen, sollten sie ihre Unterlagen noch einmal studieren, bevor ein weiteres Gruppenturnier angesetzt wird.

An den Turniertischen sitzen jeweils drei Schüler etwa gleicher Leistungsstärke, damit alle Schüler eine faire Chance haben, Punkte zu gewinnen. Wenn das Gruppenturnier in einer Klasse nur einmal durchgeführt wird, dürfen sich die Teilnehmer ihre Turnierpartner selbst aussuchen, weil sich dadurch gewöhnlich eine gewisse Leistungshomogenität von selbst ergibt. Jeder Turniertisch spielt dasselbe Lernspiel, das aus Fragen zum behandelten Stoff besteht. Nach festgelegten Regeln ziehen die Spieler Nummernkärtchen, beantworten die entsprechend nummerierten Fragen und kontrollieren die Richtigkeit der Antworten mit Hilfe des Kontrollblattes. Sie sammeln Karten für korrekt beantwortete Fragen oder dafür, dass sie Antworten anderer korrigiert haben. Wenn alle Fragen beantwortet wurden, zählt jeder seine errungenen Karten. Turniertische, die ihr Spiel schneller beenden, können weitere Runden spielen. Sieger ist, wer die meisten Karten gesammelt hat. Die Sieger jedes Turniertisches können mit kleinen Preisen bedacht oder besonders hervorgehoben werden.

Falls Sie weitere Wettkämpfe zu anderen Zeitpunkten und Themen planen, würden die Punkte jedes Teilnehmers und jeder Herkunftsgruppe aufgeschrieben, und die Zusammensetzung der Turniertische würde sich bei jedem Spiel ändern. Wie das Gruppenturnier als kooperative Lernform über einen längeren Zeitraum in der Klasse durchgeführt wird, ist ebenfalls in der Literatur genau beschrieben (DeVries/Slavin 1978; Huber 1985).

Einsatzmöglichkeiten

Das Spiel befasst sich mit den Inhalten des Trainings zur Konfliktlösung und Streitschlichtung (Jefferys-Duden 2000). Es kann in weiterführenden Schulen am Ende des Ausbildungsprogramms, z. B. als Ersatz für einen Abschlusstest eingesetzt werden, um das Gelernte zu rekapitulieren.

Gruppenturnier-Spielregeln

Spiel für 3 Personen

Spielanleitung

Auf dem Tisch liegen: Nummernkarten, Testfragen, Kontrollblatt (verdeckt).

- Jeder Spieler zieht eine Nummernkarte. Wer die höchste Zahl zieht, beginnt als Leser.
- Der Leser mischt die Nummernkarten, legt sie verdeckt auf den Tisch, nimmt die oberste vom Stapel und liest die Frage mit der gezogenen Nummer laut vor.
- Alle Spieler überlegen eine Antwort, aber der Leser hat die erste Antwort-Chance, er/sie darf auch raten.
- Der Spieler zur Linken des Lesers ist der 1. Herausforderer. Er darf die Antwort des Lesers bezweifeln und eine andere Antwort geben. Aber Vorsicht, s. vorletzten Punkt!
- Der dritte Spieler ist der 2. Herausforderer und darf ebenfalls eine andere Antwort geben. Aber Vorsicht, s. vorletzten Punkt!
- Der 2. Herausforderer liest die richtige Antwort aus dem Kontrollblatt laut vor.
- Wer die richtige Antwort gegeben hat, erhält die Nummernkarte. Wenn keiner die richtige Antwort gegeben hat, kommt die Karte zurück in den Stapel.
- Bei falscher Antwort verlieren 1. und/oder 2. Herausforderer eine gewonnene Nummernkarte.
- In der nächsten Runde wandern die Aufgaben nach links: 1. Herausforderer wird Leser, 2. Herausforderer wird 1. Herausforderer, Leser wird 2. Herausforderer.