

Entscheidungsspiel

(Schwarz-Weiß-Spiel)



Kurzbeschreibung

Durch das »Entscheidungsspiel« sollen die Teilnehmer einer Veranstaltung dazu angeregt werden, im Rahmen der Gruppe zu provozierenden Thesen oder Statements Stellung zu beziehen und ihren Standpunkt zu reflektieren.

Vorgehen (Grundform: Spiel mit vorbereiteten Thesen/Statements)

- An zwei sich gegenüberliegenden Stellen im Raum hängen Plakate mit den Aufschriften »Ich stimme zu« und »Ich stimme nicht zu«.
- Die Teilnehmer bitten, sich zwischen den Plakaten zu versammeln.
- Der Moderator oder ein Teilnehmer liest eine provozierende These, ein Statement o.Ä. vor.
- Die Teilnehmer auffordern, jeweils zu dem Plakat zu gehen, das ihrer Meinung entspricht, und dort stehen zu bleiben.
- Nach einer kurzen Pause gehen die Teilnehmer in die Mitte zurück; den Vorgang mit einer neuen These wiederholen.
- In einer anschließenden Reflexionsphase über die Gründe, eine bestimmte Stellung zu beziehen, bzw. über alternative Standpunkte diskutieren.

Didaktische Funktionen

- Für provokante und extreme Positionen sensibilisieren
- Eine Auseinandersetzung mit besonderen Aspekten bzw. der Problematik eines Themas anregen
- Auf ein Thema einstimmen
- Standpunkte und Positionen klären
- Zur Auseinandersetzung mit Standpunkten – eigenen und/oder fremden – anregen
- Einen Gedankenaustausch anbahnen
- Stellungnahmen (Zustimmung/Ablehnung) provozieren

Lernziele

- Die eigene Position reflektieren können
- Stellung beziehen können
- Andere Positionen kennen
- Sich entscheiden können
- Sich des eigenen Standpunkts bewusst sein
- Den eigenen Standpunkt reflektieren können

Einsatzmöglichkeiten

- Zur Einstimmung auf ein Thema
- Als Anstoß zum Weiterdenken, Kritisieren
- Zum Einführen unterschiedlicher Positionen

Handlungsvoraussetzungen



Veranstaltungsart: beliebig

Teilnehmerzahl: beliebig

Räumlichkeit: groß genug, damit sich alle eindeutig zuordnen und frei bewegen können



5–10 Minuten



zwei Plakate, Karten mit Thesen, Statements oder Provokationen

Hinweise für Lehrende

- Die Plakate müssen entsprechend der Größe der Gruppe genügend weit voneinander entfernt sein und Freiraum für Bewegungen zwischen den Positionen gewähren.
- Die Teilnehmer nicht mit zu vielen Thesen konfrontieren (maximal fünf).
- Die einzelnen Thesen müssen klar und möglichst knapp formuliert sein.
- Die Positionen sollten reizvolle und vertretbare Alternativen sein, damit das Spiel nicht langweilig wird.
- Den Teilnehmern genügend Zeit lassen, sich zu entscheiden.
- Bei einem spontanen Einsatz der Methode kann darauf verzichtet werden, die Thesen/Statements zu visualisieren.

Varianten

- 1. Variante:** Nachdem alle Teilnehmer Stellung bezogen haben, sollen sie sich mit ihren Nachbarn kurz darüber austauschen, was sie zu ihrer Position geführt hat.
- 2. Variante: »Vier-Ecken-Methode«**
Mehrere Plakate mit Positionen, für die man sich entscheiden kann, hängen im Raum.
- 3. Variante:** Die Teilnehmer ordnen sich der Stelle im Raum zu, die die Meinung/Position markiert, die sie entschieden ablehnen.

Methodische Alternativen

Blitzlicht, Evaluationsskulptur

Methodenkombinationen mit

Glückstopf, Gruppenarbeit



Wahl/Wölfling/Rapp/Heger (Hrsg.) (1995): Erwachsenenbildung konkret.