

„Hand drauf“

Ein Plan- und Aktionsspiel zum Thema:

Demokratie – Gerechtigkeit – Toleranz im gesellschaftlichen Mit

Das Spiel eignet sich besonders für Großgruppen mit bis zu 120 Mitspielenden. Es wurde erstmals mit großem Erfolg in einer Berufsschule im Rahmen eines Projekttages gespielt.

Es nahmen 120 Schüler*innen teil. Aus dem Kollegium der Lehrerinnen und Lehrer, sowie Mitarbeiter*innen aus anderen pädagogischen Bereichen erklärten sich 11 Personen bereit, das Spiel als Spielleitung zu unterstützen.

Am Ende dieser Spielbeschreibung ist ein organisatorischer Ablauf des Spiels als Beispiel beschrieben.

Ziel:

Alle Teilnehmer*innen, die in Gruppen aufgeteilt sind, versuchen, gerechte Gesetze für ein gutes und gerechtes gemeinsames Zusammenleben zu verabschieden. Jede Gruppe trägt die Verantwortung dafür, ihre eigenen Interessen und die ihrer Mitglieder zu vertreten und einen akzeptablen Gesetzentwurf für alle auszuarbeiten. Das Spiel zielt darauf ab, die Initiierung demokratischer Prozesse anzuregen und zu verdeutlichen.

Welche Bedeutung haben Diskussionen und Gespräche, um unterschiedliche Standpunkte klarzustellen und zu einem gemeinsamen Ergebnis zu gelangen?

Es ist dabei von Bedeutung und eine besondere Regel im Spiel, sich respektvoll und tolerant zu begegnen.

Zielgruppe:

Jugendliche ab 16 Jahren u. junge Erwachsene

Spieldauer:

3-4 Stunden incl. Pause und Auswertung

Räumlichkeiten:

Ein großer Raum für die Einführung ins Spiel und für das abschließende Plenum und die Verabschiedung der Gesetze; außerdem pro Gruppe einen Raum (4-bis 8 Räume)

Der Raum für die Gruppe wird mit vier Tischen und einer entsprechenden Bestuhlung ausgestattet.

Anzahl der Mitspielenden:

48 (4 Gruppen à 12 Mitspielende) bis 120 Mitspielende (8 Gruppen á 15 Mitspielende)

Zur Orientierung für die Anzahl der Gruppen:

Eine (Klein)Gruppe sollte aus mindestens 12 und max. 15 Mitspielenden bestehen.

Spielleiter*innen:

Bis zu 6 -11 Personen (je nach Anzahl der Mitspielenden und der Anzahl der Gruppen)

Eine gute Ausstattung an Spielleiter*innen wäre es, wenn jeder Gruppe eine Person zur Verfügung gestellt würde und zwei weitere Personen für die Koordination des Spielverlaufs zur Verfügung ständen.

Spielmaterial:

Farbkärtchen zur Einteilung der Gruppen; Sitzordnung für den Beginn und den Abschluss des Spiels, Mikrofone (Beschallungsanlage)

Für die Gruppenräume: 4 Tische mit Sitzplätzen für die vier Fachausschüsse; Fachausschussskarte, Stifte, Papier zum Beschreiben (Notizen, Gesetzentwurf, Hand- drauf Kärtchen, Spielregeln, Flipchartpapier zur Formulierung des Gesetzes, dass verabschiedet werden soll)

Für das Plenum: Sitzordnung, rote und grüne Kärtchen für die Abstimmung für jede Gruppe, Mikrofone (Beschallung des Raumes bei einem großen Teilnehmerkreis).

Rollenverteilung in der Gruppe

In einer Gruppen-Gemeinschaft gibt es verschiedene Rollen zu besetzen.

Eine wichtige Rolle übernimmt die Vorsitzende/der Vorsitzende . Diese Person führt die Gruppe an, koordiniert die Verhandlungsabläufe. Die Person achtet auf die Einhaltung der Regeln (pro Thema (Tisch) nur zwei fremde Fachausschüsse im Raum). Sie führt den Vorsitz über die Abstimmung, welches Gesetz zur Abstimmung eingebracht werden soll.

Diese Rolle spielt in der Regel eine begleitende Spielleitung.

Sie koordiniert auch die Bildung der Fachausschüsse.

In der Gruppe bilden sich 4 Fachausschüsse. Ein Fachausschuss besteht aus 3-4 Personen.

Sie entwickeln den Gesetzentwurf zu ihrem Thema. Mit dem vorläufigen Entwurf suchen 2 Personen gemeinsam andere Fachausschüsse mit gleichem Thema auf.

1-2 Personen aus dem Fachausschuss verbleiben im Raum (am Tisch) und erwarten die Personen, die aus anderen Gruppen kommen und verhandeln deren Gesetzentwurf

Die Gruppe und ihre Fachausschüsse

Eine Gruppe wird durch die Vergabe einer Nummer kenntlich gemacht.

Jeder Gruppe (Gruppe Nr.1, Gruppe Nr.2.....) besteht aus 4 Fachausschüssen, die jeweils ein Schwerpunktthema behandeln. Themen können z.B. sein: Flucht u. Asyl; Liebe und Partnerschaft; Mobilität; Religion; Gesellschafts- und Lebensmodelle, Gesundheit, Klima, erneuerbare Energien.....

Die Themen (max. vier Themen für alle Gruppen) werden entsprechend den Wunschthemen, die behandelt werden sollen in der Vorbereitung des Spiels bestimmt.

In allen Gruppen sind diese Themen gleich!

Die Fachausschussskarten

Alle Fachausschüsse besitzen die gleiche Karte (siehe Vordruck). Sie wird ausgefüllt (für uns wichtige Werte und Tugenden). Die aufgeführten Grundsätze gelten für den jeweiligen Fachausschuss und sollten in deren Gesprächen und Entscheidungen einfließen. Sie geben sich damit ein Profil.

Auf der Karte befinden sich auch die Themenbereiche, die unter den vier Ausschüssen nach Interesse verteilt werden.

Ein Fachausschuss kann nur ein Thema bearbeiten (vorherige Abstimmung in der Gruppe).

Tipp: An jedem Tischen in einem Raum sind die vier Themen vorgegeben, so dass sich die Mitspielenden selbst zuordnen können.

Der Gesetzentwurf

Der Gesetzentwurf ist die Vorlage für ein Gesetz.

Im Spiel entwickelt jeder Fachausschuss für sich einen Gesetzentwurf.

Andere Fachausschüsse müssen aufgesucht und überzeugt werden, um eine Mehrheit für den Gesetzentwurf bei der Abstimmung zu erzielen.

Es gibt sogenannte „Hand drauf Karten“ (Vordruck), die für eine Zustimmung vom jeweiligen Fachausschuss nach einem Gespräch ausgehändigt werden kann, wenn er mit dem Gesetzentwurf einverstanden ist (Änderungswünsche können im Gespräch berücksichtigt werden).

Hand drauf-Karte

Jeder Fachausschuss ist in Besitz von 3-7 „Hand drauf Karten“ (je nach Anzahl der gebildeten Gruppen).

Im Fachausschuss wird gemeinsam besprochen, welchem anderen Fachausschuss eine „Hand drauf Karte“ ausgehändigt wird.

Die Bedeutung der „Hand drauf Karte“

„Ihr könnt sicher sein, dass wir eurem Gesetzentwurf bei der großen Abstimmung zustimmen.“
Bevor eine „Hand drauf Karte“ vergeben wird sollte erst im eigenen Fachausschuss darüber abgestimmt werden. Außerdem ist es sinnvoll, mehrere Gespräche vor der Entscheidung zu treffen.

Vor der Versammlung und der Abstimmung

Nach einer Spielpause kommen alle Gruppen in Räumen zusammen und beraten, welches Gesetz sie zur Abstimmung bringen wollen. Sie erarbeiten eine Prioritätenliste, um sicher zu sein, dass ihr Gesetz von mindestens 50% der anwesenden Gruppe eine Stimme bekommt.

Bei 4 Gruppen (die eigene Gruppe stimmt nicht ab, müssten also 2 Gruppen dem Gesetz zustimmen).

Die große Versammlung

Eine Spielleitung des Spiels führt durch die Versammlung.

Sie wird einberufen, wenn die letzten Beratungen in den Gruppen abgeschlossen sind

Jede Gruppe bringt in der großen Versammlung einen Gesetzentwurf zur Abstimmung, der ihrer Ansicht nach als Gesetzentwurf mit einer Mehrheit verabschiedet wird.

Nacheinander stellen die Clans ihren Gesetzentwurf vor (Vorsitzende/Vorsitzender). Bevor es zur Abstimmung kommt, sollten unbedingt nochmals kritische Fragen gestellt werden.

Das belebt das Abstimmungsverfahren und fördert eine kritische Auseinandersetzung-

Ist alles geklärt, berät sich jede Gruppe noch einmal und die Vorsitzende/der Vorsitzende gibt das Ergebnis bekannt.

Für die Abstimmung wird pro Gruppe ein rote und eine grüne Karte benötigt.

- Grüne Karte Wir stimmen dem Gesetzentwurf zu.
- Rote Karte Wir lehnen den Gesetzentwurf ab.

Erfahrungen und Tipps

Das Spiel sollte von einem Kreis an Mitarbeiter*innen vorbereitet werden. Wir waren zu zweit.

Wir haben das Spiel mit ca. 120 Personen gespielt. Es bietet sich bei dieser großen Teilnehmerzahl an, einen zeitlichen Ablaufplan zu entwickeln, der in das Zeitfenster der Einrichtung (Schule etc.) passt (siehe auch Beispiel).

Weitere Spielleiter*innen sollten erst dann in ihre Rolle eingewiesen werden, wenn alles dem Ablauf entsprechend vorbereitet ist.

Bei der Durchführung des Spiels waren wir zu dritt eine Art „Oberspielleitung“.

Wir beteiligten uns nicht aktiv am Spiel, sondern sind während der Aktion während desumhergegangen und haben, soweit es notwendig war, helfend zur Seite gestanden.

Eine Person von uns hat die abschließende Versammlung geleitet.

Nach einer kurzen einleitenden Rede wurden die Sprecher*innen der Gruppen nacheinander aufgerufen, ihren Gesetzentwurf vorzulesen und kurz zu erläutern. Diese Person ergriff auch das Wort, wenn es im Sitzungssaal etwas lauter wurde und für Ruhe gesorgt werden musste.

Insbesondere wurde zu einem angemessenen Ton aufgerufen, wenn der sprachliche Ausdruck in einer hitzigen Debatte zu entgleiten drohte.

Die anderen Spielleiter*innen haben durchaus auch einmal kritisch bei einem Gesetzentwurf nachgefragt, um motivierend die Diskussion anzuregen und die Hemmschwelle zu lockern, ins Gespräch und die kritische Auseinandersetzung einzusteigen.

Das förderte den regen Austausch und führte dazu, dass das eine oder andere Gesetz dann doch nicht die notwendige Mehrheit bekam.

Einige Gruppen wünschten sich eine Überarbeitung des Gesetzentwurfes.

Jedes Gesetz wurde aufgeschrieben und plakativ aufgehängt, bevor es zur Abstimmung kam.

Die Spielaktion sorgte dafür, dass es auch noch am nächsten Tag zu intensiven Gesprächen kam.

Der demokratische Prozess war entfacht und das Interesse, sich aktiv zu beteiligen, geweckt.

Wer Fragen zu dem Spiel hat, um es selbst einmal auszuprobieren, kann sich gern unverbindlich melden.

Ralf Brinkhoff

E-Mail: ralfbrinkhoff@t-online.de

Tel.: 05732/82102

www.spielpaedagoge.de

Spielphase 1: 09.20 – 09.40 Uhr Spielbeginn/Spieleinführung

Die Gruppen bilden sich durch Aufteilung (**pro Gruppe 15 Personen**). Die Aufteilung wird vor Spielbeginn vorgenommen (verschiedene Farben). Jede Gruppe begibt sich nach der Spieleinleitung (Aula) in den vorgesehenen Gruppenraum.

Dort wird sie von der Spielleitung in die Spielregeln eingewiesen und im Spielverlauf unterstützt (gesondert ausgearbeitet: das Regelwerk)

Im Spiel gibt es **8 Gruppen** (zusammengehörige Gemeinschaften mit jeweils gleichen Interessen und Grundgedanken), die in Kooperation und demokratischer Vorgehensweise gerechte Gesetze für ein gemeinsames Zusammenleben verabschieden sollen. Dabei hat jede Gruppe die Aufgabe, die eigenen Interessen und die ihrer Mitglieder zu schützen (siehe Clankarte) und dementsprechend einen Gesetzentwurf zu formulieren.

Themenbereiche f. die Gesetzentwürfe:

Liebe und Partnerschaft

Flucht und Asyl

Digitale Medien

Gesellschaft/Lebensmodelle

In jeder Gruppe gibt es 4 Fachausschüsse (3x4 und einmal 3 Personen) mit den gleichen ausgewählten Themen (siehe Themenbereiche). Die Themenbereiche werden im Vorfeld von der Spielleitung festgelegt. Sie richten sich danach, welche Themen (bei den Mitspielenden) aktuell sind. Worüber also viel diskutiert wird oder die ´nachhaltig vertieft werden sollen.

In jeder Gruppe gibt es 4 Fachausschüsse mit den gleichen ausgewählten Themen (siehe Themenbereiche). Die Themenbereiche werden im Vorfeld von der Spielleitung festgelegt. Sie richten sich danach, welche Themen (bei den Mitspielenden) aktuell sind. Worüber also viel diskutiert wird oder die ´nachhaltig vertieft werden sollen.

Spielleitung/Vorsitzende(r)	
Fachausschuss:	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Liebe/ Partnerschaft</div>
Fachausschuss:	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Asyl</div>
Fachausschuss	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">digitale Medien</div>
Fachausschuss	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Gesellschaft/ Lebensmodelle</div>

Jeder Gruppe besteht aus 15 Personen. Die Gruppe bildet Kleingruppen (Fachausschüsse) an 4 Tischen.

3-4 Personen an einem Tisch

Es wird eine Vorsitzende/ein Vorsitzender gewählt (alternativ: eine gesonderte Spielleitung).

Diese Person unterstützt in beratender Funktion die Kleingruppen, koordiniert Gesprächstermine etc. (siehe Regelwerk)

Jede Kleingruppe sucht sich ein Thema aus.

Jede Kleingruppe fühlt ihre Gruppenkarte aus (Werte festlegen)

Aufgabe: Gesetzentwurf zu ihrem Thema entwickeln und mit anderen Clangruppen (gleiches Thema) verhandeln.

Ziel: Einen Gesetzentwurf entwerfen, der von mindestens 4 Clans bei der großen Abstimmung unterstützt wird.

Aufgabenteilung in der Kleingruppe (Fachausschuss):

2 Personen aus dem Fachausschuss suchen gemeinsam den gleichen Fachausschuss anderer auf, um Zustimmung für ihren Gesetzentwurf zu bekommen (Gespräch-Diskussion-Änderungsvorschlag berücksichtigen).

Die restlichen Personen im Fachausschuss empfangen andere Personen aus anderen Clans, um deren Gesetzentwurf zu hören (Gespräch-Diskussion-Änderungsvorschlag berücksichtigen)

Die Fachausschüsse mit gleichem Thema besuchen sich gegenseitig, um Zustimmung für den Gesetzentwurf zu bekommen (Gespräch und Diskussion)

Es dürfen max. 2 Personen aus jedem Themenausschuss einen anderen Ausschuss besuchen.

An einer Gesprächsrunde in ein und demselben Fachausschuss dürfen max. 2 Vertreter*innen aus zwei anderen Ausschüssen teilnehmen. Eine Gesprächsrunde besteht somit aus max. 6 Personen

Beispiel: Fachausschuss 1: Liebe/Partnerschaft wird aufgesucht von Fachausschuss 2 + Fachausschuss 3 (Liebe/Partnerschaft). Fachausschuss 5 zum gleichen Thema darf

erst dann teilnehmen, wenn 2 oder 3 oder beide den Ausschuss verlassen haben.

Spielphase 3: 11.35 – 11.55 Uhr

Die Gruppe1 - Raum

Nach der Pause treffen sich alle wieder in ihrem Gruppen-Raum und agieren gemeinsam. Es wird nun entschieden, welcher Gesetzentwurf – unabhängig vom Thema – zuerst in die Abstimmung geht (höchste Wahrscheinlichkeit, dass dieser Gesetzentwurf eine Mehrheit bekommt). Anschließend folgen die anderen.

Beispiel:

Gesetzentwurf Nr. 1	zum Thema	digitale Medien
Gesetzentwurf Nr.2	zum Thema	Gesellschaft/ Lebensmodelle
Gesetzentwurf Nr. 3	zum Thema	Flucht/Asyl
Gesetzentwurf Nr. 4	zum Thema	Liebe/Partnerschaft

Die Vorsitzende/der Vorsitzende leitet das Gespräch und die Abstimmung.

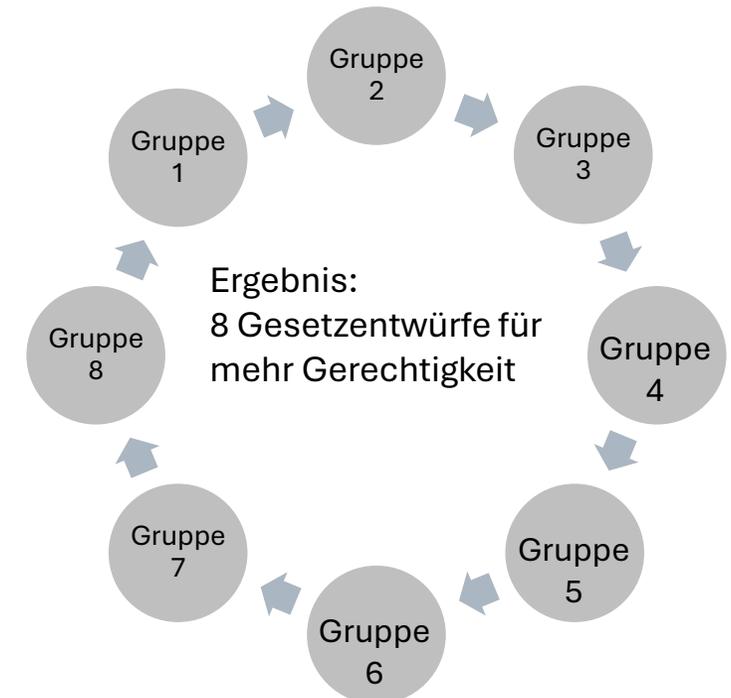
Spielphase 4: 12.00 – 13.15 Uhr

- die große Versammlung

Die große Versammlung

Nacheinander stellen die Gruppen ihren Gesetzentwurf vor (Vorsitzende/Vorsitzender). Bevor es zur Abstimmung kommt, können nochmals Fragen gestellt werden. Ist alles geklärt, berät sich jeder Gruppe noch einmal und die Vorsitzende/der Vorsitzende gibt das Ergebnis bekannt.

- Grüne Karte Wir stimmen dem Gesetzentwurf zu.
- Rote Karte Wir lehnen den Gesetzentwurf ab.



Unser Fachausschuss

Gruppennummer: ___

Merkmale und besondere Eigenschaften, die unseren Fachausschuss auszeichnen:

Unsere Tugenden / besondere Werte:

(5 von 10 auswählen und ankreuzen)

Individualität

Spaß

Unabhängigkeit

Freiheit

Toleranz

Risikobereitschaft

Kreativität

Protest

Einfühlungsvermögen

Einzigartigkeit

Unser Fachausschuss erarbeitet einen Gesetzentwurf für das Thema: _____

Liebe und Partnerschaft

Wichtige Schlagwörter

Altersgrenze, Kinderwunsch, sexuelle Aufklärung, Geburtenkontrolle, Diversität, Ehe, Partnerschaften, Religion und Partnerschaft, Trennung; Wohl des Kindes.....

Nutzen Sie eines oder mehrere dieser Schlagwörter zur Gestaltung eines aussagekräftigen Gesetzentwurfs

Digitale Medien und ihre Nutzung

Wichtige Schlagwörter

Soziale Netzwerke, Glasfaser, Aufklärung über Medien, Handyverbot in Schulen, Digitalisierung, sinnvolle Einschränkungen, Gefahren, kostenloses Internet, Altersbeschränkung

Nutzen Sie eines oder mehrere dieser Schlagwörter zur Gestaltung eines aussagekräftigen Gesetzentwurfs

Flucht und Asyl

Wichtige Schlagwörter

Aufnahmeverfahren, Asylverfahren, Abschiebung, Straftaten besondere Wohnorte, Arbeitserlaubnis und Duldung, offene Grenzen, Einreiselerlaubnis, Einbürgerung, Fachkräfte, Terror....

Nutzen Sie eines oder mehrere dieser Schlagwörter zur Gestaltung eines aussagekräftigen Gesetzentwurfs

Gesellschafts- und Lebensmodell (Normen, Werte)

Wichtige Schlagwörter

Familie, Zusammenleben, Bräuche und Traditionen, erstrebenswerte Lebensziele, soziale Gerechtigkeit, Schule und Bildung, Umweltschutz, Geld, gesunde Ernährung, Freizeitgestaltung Armut – Reichtum, Gleichbehandlung der Menschen. Kulturen...

Nutzen Sie eines oder mehrere dieser Schlagwörter zur Gestaltung eines aussagekräftigen Gesetzentwurfs.