

Pädagogisches Begleitmaterial für 2 - 3 Unterrichtseinheiten

Einleitung

Keep the Balance, das Konsentspiel für mehr Zusammenhalt und Gemeinschaft ist geeignet, die Werterhaltung der Kinder und Jugendlichen in Schulklassen zu verändern.

Das Spiel transportiert gleichzeitig zwei Stränge - die Demokratie-Erziehung und die Ethik:

1. Man kann spielerisch/methodisch gemeinsames Entscheiden ausprobieren und erlernen. Mit den Spielregeln wird ein respektvoller Kommunikationsstil eingeübt, bei welchem niemand übergangen wird.
2. Alle Ziele der Aufgabenstellungen und auch die Lebensfragen sind dazu geeignet, das Menschenbild und die ethischen Grundhaltungen der Schüler:innen im Austausch miteinander zu reflektieren.

Das Spiel eignet sich sehr gut für den Unterricht in folgenden Fächern:

Ethik und Religion, Psychologie, Sozial- und Lebenskunde, Geschichte, Philosophie, Politik und Gesellschaftskunde, und ist grundsätzlich eine Möglichkeit überfachliche Kompetenzen besonders im sozialen und personalen Bereich zu erlernen.

Die Spielanleitung und die Aufgaben-Karten wurden mit einfacher Sprache gestaltet, damit sie für Kinder und Menschen, die Deutsch nicht als Muttersprache haben, leichter lesbar sind. Deshalb haben zusammengesetzte Hauptwörter meistens Trenn-Striche.

Ziel des Spieles

Mit dem Spiel werden das erste und das vierte Basisprinzip der SKM - Soziokratische Kreisorganisations-Methode, erlernt, die auch unter dem Namen "Soziokratie" bekannt geworden ist. Die Konsent-Entscheidung (1. Basisprinzip) und die Offene Wahl (4. Basisprinzip). Das Spiel hat damit das Potential, diese Methoden dauerhaft einzuüben, wodurch sich das Miteinander in Klassengemeinschaften verändern kann.

Vorbereitung - "Gemeinsam zum Wohle aller entscheiden" (ca. 45 Minuten)

"Das Spiel, das wir spielen heißt 'Keep the Balance' und ist von Kindern zusammen mit Erwachsenen entwickelt worden. Das Ziel des Spieles ist, dass ihr alle eine neue Art von 'Entscheidungen treffen' in einer Gruppe kennen lernt."

Frage an die Schüler:innen: „Wie kommt eine Gruppe zu einer Entscheidung?“ Z.B. Wenn wir mit der Klasse einen Ausflug machen, wer entscheidet, wo es hingehet?

1. Der/die Lehrer:in? Eine/r allein bestimmt? Autokratisch?
2. Die Klasse gemeinsam? Wie? Durch Abstimmung? Die Mehrheit gewinnt? Demokratisch?
3. Wir suchen solange nach einer Lösung, bis es keinen Einwand mehr gibt? Soziokratisch?

Das Beispiel "Ausflugsziel" mit allen drei Entscheidungsformen üben:

1. Autokratisch: Der/die Lehrer:in entscheidet allein, wohin der Ausflug geht. Niemand darf mitreden.
2. Demokratisch: Alle Schüler:innen dürfen Vorschläge einbringen. Es wird abgestimmt, indem jede:r für ihr/sein Lieblingsziel eine Stimme abgibt. Das Ausflugsziel mit den meisten Stimmen gewinnt.
3. Soziokratisch: In der Rederunde kann jeder einen Vorschlag einbringen und nennt die Argumente die dafür sprechen. In der zweiten Runde werden neue Argumente ausgetauscht. So entsteht ein Vorschlag, hinter dem alle stehen können. Siehe Spielanleitung "Konsent-Entscheidung".

Fragen an die Schüler:innen in Kleingruppen:

- Welche Vorteile haben diese 3 Methoden? Welche Nachteile?
- Welche der 3 Methoden würde euch am besten gefallen? Warum?

Jede Kleingruppe sammelt alle Aussagen auf Moderationskarten und stellt sie der Klasse vor.

Im Spiel sollt ihr **zum Wohle aller** entscheiden. Was bedeutet für euch „zum Wohle aller“? ZB. Umwelt, Tiere, arm und reich, verschiedene Herkunft,?

- Sammelt zu zweit, was das alles bedeuten könnte!
- Stellt es den anderen in der Klasse vor.

Wir spielen "Keep the Balance" (45 - 90 Minuten)

Wie halten wir die Balance während wir gemeinsam eine Lösung suchen?

Für eine Schulklasse braucht man mehrere Brett-Spiele. 4 - 6 Mitspieler:innen sind optimal. Pro Gruppe soll eine erwachsene Person dabei sein, die zu Beginn die Spielregeln erklärt und die Gesprächsleitung übernimmt. Ist das nicht möglich, sollte Zeit für die gemeinsame Einführung in die Spielregeln eingeplant werden.

- Diskussionen werden im Spiel etwas anders ablaufen: einer nach dem anderen ist an der Reihe, um seine Meinung zu sagen! **Niemand anderer spricht, nur die Person, die an der Reihe ist.** Es gibt immer die Chance, seine Meinung zu sagen, nämlich dann, wenn man selbst an der Reihe ist!
- **Alle verfolgen dasselbe Ziel!** Gemeinsam mit Konsent entscheiden funktioniert nicht, wenn z.B. die einen die Umwelt schützen möchten und den anderen die Umwelt egal ist, weil sie nur den maximalen Gewinn für sich selbst haben möchten. Eine Gruppe braucht ein gemeinsames Ziel um gemeinsam entscheiden zu können. Das Ziel ist jeweils auf der Deckkarte beschrieben. Lest es genau durch. Manchmal ist es gut, das Ziel zwischendurch nochmal zu lesen, damit es nicht vergessen wird.
- **Am Anfang soll eine erwachsene Person die Gesprächsleitung machen.** Es kann ganz schön schwierig sein, wenn ihr noch nicht wisst, wie das Spiel abläuft. Nur eine Person spricht und niemand redet dazwischen. Die Gesprächsleitung erinnert alle daran, dass sie auf dem Spielbrett weiter ziehen müssen. Sie sorgt dafür, dass niemand ausgelassen wird, und dass die Regeln, die in der Spielanleitung stehen, eingehalten werden.
- **Informationen und Meinungen mitschreiben, also das Protokoll führen,** kann ein Lernziel für Kinder ab etwa 12 Jahren sein. Man muss nicht alles mitschreiben, sondern nur das Wichtigste, damit nicht vergessen wird, welche neuen Informationen und Meinungen es in der Gruppe gibt! Das Mitschreiben muss speziell angeleitet werden und braucht Übung. Später kann man eine Offene Wahl machen, um jemand zu finden, der oder die gut Protokoll schreiben kann.
- Es ist wichtig, nicht mit einer **offenen Wahl** zu beginnen. Diese sollte aber später, mit etwas Übung ebenfalls gespielt werden! In jedem Themen-Stapel gibt es dazu ein oder zwei Gelegenheiten!

Nun kann das Spiel starten. Viel Spaß!

Was drückt das Gleichgewicht halten auf dem Spielbrett aus?

Nur wenn alle Mitspieler:innen nacheinander sprechen und dann weiterziehen, bleiben alle Spielsteine auf dem Balancebrett in einem ähnlichen Abstand. So bleibt die Balance während der Rede-Runden, und damit die Gleichwertigkeit aller bei der Entscheidungsfindung, auch rein praktisch erhalten. Langsam wandert der Schwerpunkt immer weiter zur Mitte. Wenn es neue Fragen gibt, oder einen schwerwiegenden Einwand, müssen alle auf ihr entsprechendes Feld zurückziehen, damit das Spielbrett in Balance bleibt. Der Konsent-Methode liegt zugrunde, dass man nur gemeinsam eine Lösung finden kann, die für alle passt.

Wenn wir mit einer ganzen Schulklasse Entscheidungen treffen

Die Aufgabenkarten "Schule" sind so gedacht, dass die Kleingruppe stellvertretend für die ganze Klasse Entscheidungen treffen kann. Wenn wirklich eine Entscheidung für eine ganze Klasse mit bis zu 30 Schüler:innen gebraucht wird, dauern die Rederunden sehr lange und es braucht viel Geduld, bis alle gehört wurden. Um einen Entscheidungsprozess mit der ganzen Klasse zu gestalten, könnte man ein bestimmtes Anliegen auch zuerst in Kleingruppen zu je 5 Schüler:innen als reine "Meinungsbildung" (siehe Spielanleitung) reihum besprechen - ohne Konsent. Dann wählt jede Kleingruppe mit Offener Wahl eine:n Delegierte:n. Alle Delegierten treffen sich nun zur Konsent-Entscheidung (Ablauf wie in der Spielanleitung), während die anderen Schüler:innen zuschauen. Wer diese Methode ausprobieren möchte, kann sich auch ein kurzes Coaching von einem/einer zertifizierten Soziokratie Berater:in holen. Diese sind zu finden auf www.soziokratiezentrum.org

Wir freuen uns über Erfahrungsberichte und weitere Ideen und Anregungen, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann. Bitte senden an info@keepthebalance.games .

Wir werden alle guten Ideen auf unserer Webseite www.keepthebalance.games veröffentlichen.

Vielen Dank!