

Bildungsketten-Materialsammlung

Das nachfolgende Dokument wurde bereitgestellt von:

Bildungszentrum der KAB gGmbH
Elisabeth Uthe
Holzthalebener Str. 17
99996 Menteroda

Die Nutzung dieses Dokuments wurde vom Urheber ausschließlich für **nichtkommerzielle** Zwecke genehmigt.

Bitte beachten Sie, dass es sich bei dem vorliegenden Dokument um ein Muster handelt, das jeweils auf eigene, individuelle Bedürfnisse angepasst werden muss und hier nur der Orientierung dienen soll.

Kontakt: Servicestelle Bildungsketten
beim Bundesinstitut für
Berufsbildung (BIBB)

Robert-Schuman-Platz 3
D-53175 Bonn

E-Mail:
info@bildungsketten.de

Tel. 0228 107-1400
Fax 0228 107-2887
www.bildungsketten.de

Das Schokoladenspiel – Hmmm

! Ziele

- ▶ Erfahren, wie sich Menschen unter den Bedingungen der Konkurrenz verhalten;
- ▶ Erkennen des Unterschiedes zwischen gleichen Rechten und gleichen Chancen;
- ▶ Erfahren, welche Möglichkeiten eine demokratische Gesellschaft hat, politische Gleichberechtigung für ihre Mitglieder zu garantieren, und welche Probleme existieren, wenn gleiche Chancen hergestellt werden sollen;
- ▶ Erfahren, unter welchen Bedingungen (demokratische) „Spielregeln“ eingehalten werden und wann nicht;
- ▶ Strategien zur eigenen und kollektiven Zielerreichung erarbeiten.

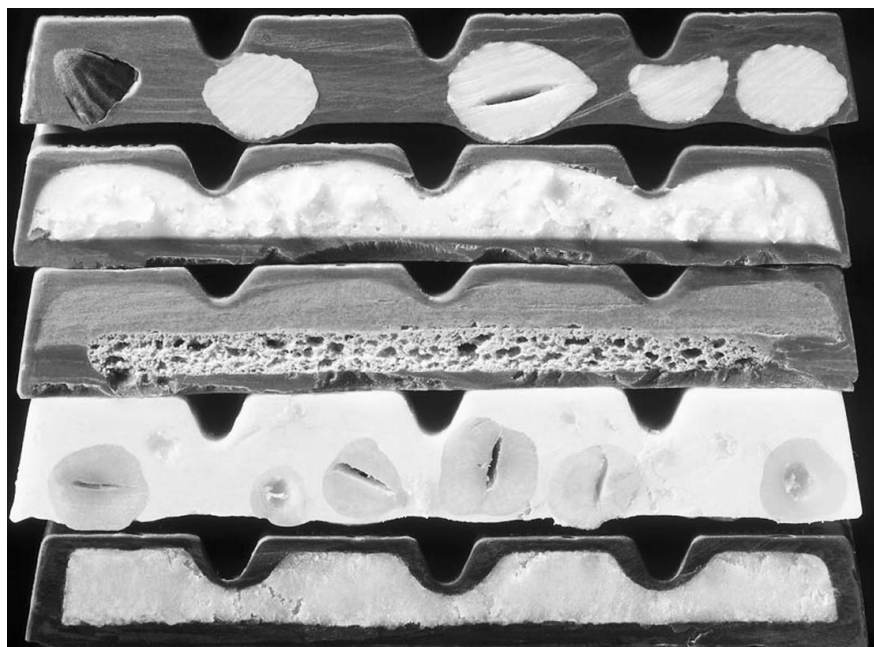
✓ Bedingungen

- ▶ Zeit: 30–45 Minuten
- ▶ TeilnehmerInnen: mindestens 9 (3 x 3), höchstens 30
- ▶ Raum: großer Raum mit freier Fläche, kann auch im Freien gespielt werden
- ▶ Material: Papierkärtchen für die Felder, dicker Filzstift, ein möglichst großer (Schaumstoff-)Würfel, 1 große Tafel Schokolade und mehrere Schokoriegel
- ▶ Voraussetzungen: Das Spiel sollte nicht unbedingt an Anfang eines Gruppenprozesses gespielt werden.

➔ Ablauf

Es wird wie in einem Würfelspiel ein schlangenförmiger Parcours mit 30 Feldern aus durchnummerierten Kärtchen im Raum ausgelegt (je mehr Teilnehmende, desto größer die Abstände zwischen den Kärtchen). Der Start ist 0 (Null), das letzte Feld das Ziel. Im Zielfeld wird eine große Tafel Schokolade ausgelegt. Auf Feld 10 und 20 werden als Teilziele Schokoriegel ausgelegt. Ziel ist es, durch Würfeln als Erstes ins Ziel zu laufen und die Schokolade zu gewinnen.

Die TeilnehmerInnen werden in drei bis sechs Gruppen mit je 3–5 Personen aufgeteilt. Es starten nicht alle bei Null. Schließlich sind auch im wirklichen Leben die Startbedingungen sehr unterschiedlich. Aber wir leben ja in einer durchlässigen Gesellschaft, und wer sich anstrengt, kann auch die Schokolade gewinnen! Die bevorzugten Startpositionen, beispielsweise bei Feld 2, 4, 6 oder 8 (je nach Parcourslänge), werden verlost oder per kreativen Wettbewerb verteilt (z. B. welche Gruppe die schönsten T-Shirts trägt) oder nach Laune von der Leitung vergeben (selbstverständlich alles ganz fair!). Alle anderen starten bei Null. Nun wird entschieden, wer startet. Dabei kann die Spielleitung bestimmen, ob die Stärksten beginnen (Position 8) oder die Schwächsten (Position Null), sie kann die Gruppen befragen, wer starten soll oder es auswürfeln lassen. Ganz nach Belieben. Das Rennen beginnt. Die Gruppe, die das erste Teilziel erreicht, darf entscheiden, wie das Spiel weitergeht und hierfür eine Regel bestimmen (das Gleiche gilt für die Gruppe, die als Erstes das zweite Teilziel erreicht): z. B. weiter wie bisher (die langweiligste Variante), andere Gruppen werden gleichgestellt, müssen irgendwelche Kunststücke vorführen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hier entwickelt sich die Dynamik. Die Spielleitung kann jederzeit eingreifen, z. B. wenn das Spiel zu langweilig wird, weil die Führungsgruppe sich nicht genug fiese Regeln einfallen lässt.



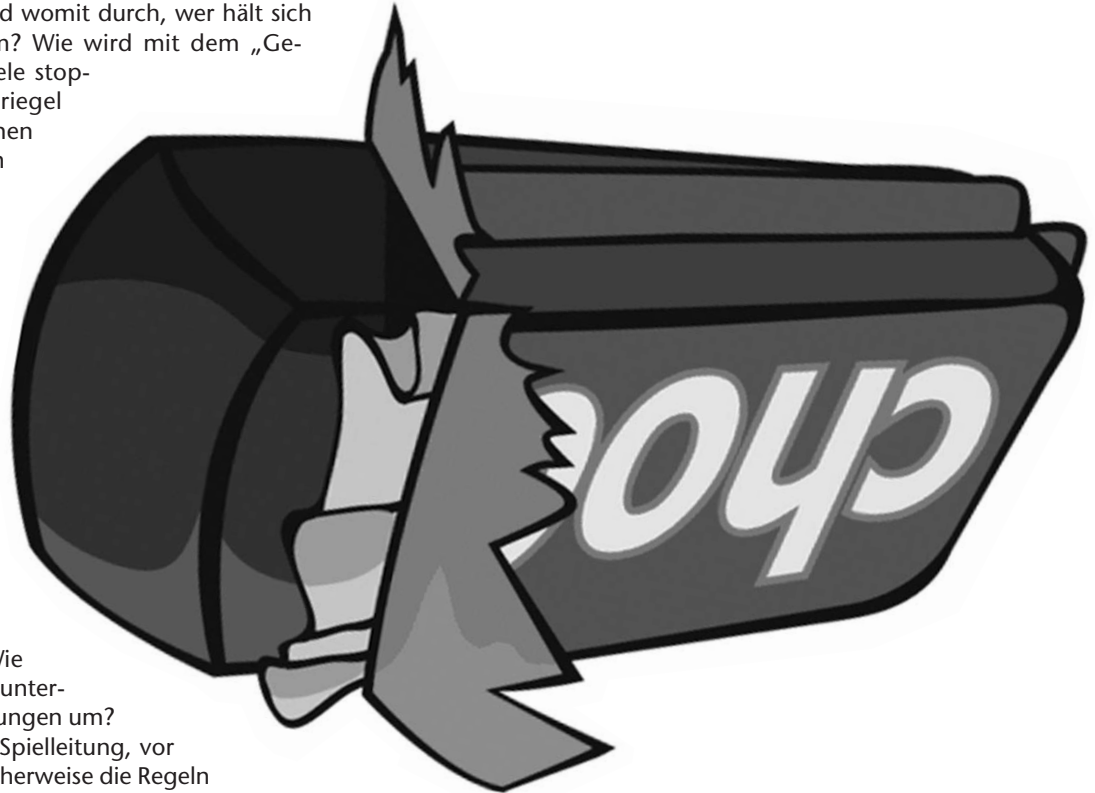
Auswertung

Ein bisschen Schokolade und die Konkurrenz geht los. Vielleicht wird aber auch solidarisch reagiert. Wie trifft die Gruppe Entscheidungen? Demokratisch oder über Lautstärke? Welche Gruppe bzw. wer innerhalb einer Gruppe setzt sich wie und womit durch, wer hält sich eher zurück, und warum? Wie wird mit dem „Gewinn“ umgegangen? Viele stopfen sich den Schokoriegel schnell rein, damit er ihnen nicht mehr genommen werden kann (so geschehen auf einer LehrerInnenfortbildung!), andere teilen vielleicht. Wie geht es den GewinnerInnen, welche Strategien wandten sie an – z. B. als sie alle Möglichkeiten hatten, das Spiel für sich zu entscheiden (Macht, Herrschaft). Achteten sie auf die Zurückgebliebenen? Wie reagierten die Langsamen? Wie ging die Gruppe mit den unterschiedlichen Startbedingungen um?

Wie reagierte sie auf die Spielleitung, vor allem, wenn diese möglicherweise die Regeln änderte? Waren die aufgestellten Regeln fair oder unfair? Was macht eine Regel ungerecht? Gibt es reale Beispiele für unfaire Regeln?

Achtung: Die Auswertung darf nicht dazu dienen, die TeilnehmerInnen vorzuführen, die sich, wie das Spiel nahelegt, rücksichtslos gegen andere durchgesetzt haben. Das Team sollte betonen, dass alle eine Rolle gespielt haben, die nötig ist, um mit dem Spiel gesellschaftliche Mechanismen zu betrachten.

Gibt es einen Unterschied zwischen formaler und materieller Gleichheit? (Obwohl zu Spielbeginn alle offenbar formal gleich waren, entsteht doch durch die Verteilung der Startpositionen eine Hierarchie.) Welche materiellen Ungleichheiten kennen wir aus dem eigenen Leben (finanzielle Lage, Bildung, Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft ...)? Hat die führende Gruppe Regeln aufgestellt, die die eigene Gruppe bevorteilen?



✘ Tipps für TeamerInnen

Es ist sinnvoll, wenn eine Person aus dem Team die Spielleitung übernimmt und eine andere den Prozess beobachtet und sich Notizen für die Auswertung macht.