

# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

### Einführungsgeschichte

Nachdem Sie diese Geschichte gehört haben, gehen Sie in Ihren Gruppen zusammen und erledigen die geforderten Aufgaben.

#### Achtung Seenot

Sie haben mit Ihren FreundInnen eine Kreuzfahrt von Triest (Italien) nach Australien gebucht. Doch auf dem Weg dorthin zieht ein schrecklicher Sturm auf und das Schiff gerät in Seenot. Alles geht sehr schnell und plötzlich gibt es keinen Platz mehr in den Rettungsbooten für einige Passagiere und Sie. Sie und einigen anderen bleibt nichts anderes übrig, als über Bord zu gehen und auf im Meer treibenden Holzstücken Schutz zu suchen. Glücklicherweise sind alle an Land getrieben und glauben, dass sie gerettet wurden. Aber Sie finden sich auf einer unbewohnten Insel weit vor Australien in der Nähe von Neuseeland wieder.

Nachdem Sie sich von dem ersten Schock erholt haben, erkunden Sie die Insel und stellen fest, dass Wasser von einem Berg fließt. Leider ist die Quelle auf dem Berggipfel nur schwer zu erreichen. Am Fuße des Berges stehen viele Obstbäume. Aber sind diese Früchte genießbar? Zurück am Strand entdecken Sie Treibgut. Die ersten Inseltage können kommen.

# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

### Gestrandet auf einer Insel: Spielregeln

Nachdem Sie diese Geschichte gehört haben, gehen Sie in Ihren Gruppen zusammen und erledigen die geforderten Aufgaben.

#### Regeln

##### Ausgangssituation

Ihr Schiff ist gekentert. Doch Sie haben Glück: Alle überleben den Untergang des Schiffes und erreichen völlig erschöpft den Strand einer kleinen, unbewohnten Insel. Als sich das Wetter beruhigt und die warmen Sonnenstrahlen Ihre nassen Kleider trocknen, stellen Sie fest, dass das Meer einige Gegenstände vom Schiff an den Strand gespült hat: eine Schaufel, ein Beil, acht Küchenmesser, ein Taschenmesser, eine Packung trockener Streichhölzer, zehn Löffel und einen großen Kochtopf, etwa 40 m<sup>2</sup> Segeltuch, Bücher, den Erste-Hilfe-Kasten des Schiffes und durchnässtes Papier. Später, als Sie in der Abenddämmerung aufs Meer hinausschauen, wird Ihnen die Abgeschiedenheit und Einsamkeit der Insel bewusst. Sicherlich werden sie nach Ihnen suchen, vielleicht werden sie Sie finden - aber wann? Sie hatten weder Zeit noch Gelegenheit, einen Notruf abzusetzen. Ihnen wird klar, dass Sie sich in einer Ausnahmesituation befinden, in der Sie das Überleben und den Alltag völlig neu organisieren müssen.

##### Ziel

Die oben beschriebene Ausgangssituation bildet den Handlungsrahmen für das Planspiel, in dem es Ihre Aufgabe ist, das Überleben aller Gestrandeten in kleinen Gruppen zu organisieren.

### Gestrandet auf einer Insel: Spielregeln

#### Spielverlauf

**1. Spielphase:** Das Überleben sichern und einen Schlafplatz auswählen

**Schritt 1:** Die ersten drei Überlebensaktionen: Was für ein Glück, dass alle in Ihrer Klasse den Schiffbruch überlebt haben - aber jetzt müssen Sie den Alltag der ganzen Gruppe organisieren. Jedes Mitglied Ihrer Kleingruppe schreibt drei Handlungen auf, die zu ihren ersten auf der Insel gehören sollen. Diskutieren Sie die Vorschläge in der Kleingruppe und einigen Sie sich auf die drei wichtigsten Aktionen.

**Schritt 2:** Einen Schlafplatz auswählen: Der Lageplan gibt Ihnen einen Überblick über die Insel. Es gibt: " trinkbares Wasser in einem Bach, der ins Meer fließt, ..." essbare Früchte in einem dicht bewaldeten Gebiet, " eine Lagune mit einem großen Angebot an Fischen und Krebsen, " einen Berg, mit zahlreichen Felsennischen und kleineren Höhlen. Entscheiden Sie sich nun in Ihrer Kleingruppe für einen Ort, an dem Sie Ihr Lager für die unbestimmte Zeit bis zur Rettung aufschlagen wollen. Beziehen Sie folgende Aspekte in Ihre Überlegungen ein: Schutz vor Sonne und Sturm, Entfernung zu Wasser- und Nahrungsquellen, mögliche Rettung durch vorbeifahrende Schiffe oder Flugzeuge.

**2. Spielphase:** Organisation des Zusammenlebens und mögliche Rettung

**Schritt 3:** Organisation des Zusammenlebens: Jeder von Ihnen hat sicherlich eigene Vorstellungen davon, wie das Zusammenleben der gesamten Gruppe auf der Insel aussehen soll, damit sie die Zeit bis zur Rettung überleben kann. Deshalb müssen Sie Vereinbarungen treffen, die das Überleben sichern und das Zusammenleben regeln. Überlegt Sie sich, welche Aufgaben jeden Tag erledigt werden müssen, und tragen Sie diese in das Protokollblatt ein. Denken Sie daran, dass Sie für die gesamte Gruppe planen - weisen Sie also den Teams bestimmte Aufgaben zu oder benennen Sie bestimmte Personen. Bevor Sie die Planung abschließen, folgen Sie Schritt 4.

# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

### Gestrandet auf einer Insel: Spielregeln

**Schritt 4:** Maßnahmen zur Entdeckung und Rettung: Natürlich hofft jedeR auf eine baldige Rettung durch vorbeifahrende Schiffe oder Hilfe aus der Luft. Aber wie kann man auf der Insel auf sich aufmerksam machen? Wenn Sie sich für ein Signalfeuer entscheiden (mit einem Lichtsignal in der Nacht und einem Rauchsignal am Tag), müssen Sie vier Personen am Tag und zwei in der Nacht für die Aufrechterhaltung des Feuers einplanen und dies bei der Aufteilung der anderen Teams berücksichtigen. Haben Sie noch andere Ideen, wie Sie Ihre Entdeckung und Rettung möglich machen können?

**3. Spielphase:** Entscheidungsfindungsprozesse und Regeln für Konflikte

**Schritt 5:** Entscheidungsfindungsprozesse: Jetzt haben Sie schon eine ganze Reihe von Entscheidungen für die ganze Gruppe der Gestrandeten getroffen. Denken Sie darüber nach, welche Erfahrungen Sie bisher gemacht haben. Sind Sie zufrieden oder sollten einige Dinge anders gemacht werden? Bis zur Rettung können Monate vergehen. Was sollte als nächstes geschehen? Wählen oder ernennen Sie eineN einzelneN LeiterIn oder eine Führungsgruppe? Welche Befugnisse sollen diese Personen haben? Werden sie kontrolliert und wenn ja, von wem und wie? Oder werden in Zukunft alle wichtigen Dinge in der gesamten Gruppe besprochen? Wie werden dann die Entscheidungen getroffen? Es gibt also eine ganze Reihe von wichtigen Entscheidungen für die Zeit auf der Insel zu treffen.

**Schritt 6:** Umgang mit Konflikten: In keiner Gruppe geht es immer harmonisch zu - und schon gar nicht in einer solchen Ausnahmesituation. Stellen Sie Vermutungen darüber an, welche Konflikte während Ihres Aufenthalts auf der Insel auftreten könnten. Überlegen Sie, wie Sie mit diesen Konflikten umgehen wollen. Wie können Sie Streitigkeiten vorbeugen? Wie wollen Sie Konflikte regeln, die sich nicht verhindern lassen? Halten Sie das Ergebnis Ihrer Überlegungen und Beobachtungen zu Ihren Entscheidungsprozessen in dieser Phase des Spiels auf dem Protokollbogen fest.

### Gestrandet auf einer Insel: Spielregeln

#### 4. Spielphase: Auf Konflikte reagieren (Ereigniskarten)

Die Ereigniskarten beschreiben Situationen und Konflikte, die das Zusammenleben auf der Insel und die von Ihnen entworfene Organisationsform auf die Probe stellen. Diskutieren Sie die Ereignisse in der Kleingruppe und entscheiden Sie, wie Sie mit dieser Situation umgehen wollen - ggf. können Sie die Konflikte zum Anlass nehmen, die bisher erarbeiteten Strukturen zu verändern.

#### 5. Spielphase: Bewertung im Plenum

In dieser letzten Phase des Spiels stellen alle Kleingruppen ihre Entscheidungen und Organisationsstrukturen im Plenum anhand der Protokollbögen vor. Hier können die verschiedenen Modelle des Zusammenlebens verglichen, diskutiert, gewürdigt und kritisiert werden. Dabei werden sicherlich interessante Fragen auftauchen, die Sie weiter diskutieren können: Was haben Sie über das Zusammenleben von Gruppen und Gesellschaften gelernt? Wie denken Sie nun über zentrale Aspekte wie Gerechtigkeit, Macht und Gewalt, Recht, Sozialverhalten, Privateigentum? An welchem Punkt wurde die Situation auf der Insel politisch? Und was ist überhaupt Politik?

### Ereigniskarten

#### 4. Spielphase: Auf Ereignisse reagieren

Die Ereigniskarten beschreiben Situationen und Konflikte, die das Zusammenleben auf der Insel und die von Ihnen entworfene Organisationsform auf die Probe stellen. Diskutieren Sie die Ereignisse in der Kleingruppe und entscheiden Sie, wie Sie mit dieser Situation umgehen wollen - ggf. können Sie die Konflikte zum Anlass nehmen, die bisher erarbeiteten Strukturen zu verändern.

**Manche erkranken an Fieber und können keine Arbeit mehr verrichten.**

**Sie haben es mit einer Hitzewelle zu tun, und nicht alle können damit umgehen. Viele sind nicht zur Arbeit erschienen.**

**Zwei Personen sind mit einigen der Regeln nicht mehr einverstanden und wollen die Gruppe verlassen.**

**Zwei Personen kehren nicht von der Jagd zurück.**

**Die Lebensmittel werden knapp und eine Person hat heimlich mehr genommen, als ihr zustand.**

# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

### Kritisches Denken - Welche Fragen helfen, weiterzukommen?

Nach Ansicht der American Philosophical Association erfordert kritisches Denken einerseits eine kritische Haltung, d.h. die grundsätzliche Bereitschaft, Dinge zu hinterfragen und ihnen auf den Grund zu gehen. Zum anderen erfordert es spezifische kognitive Fähigkeiten, um Fragen stellen zu können, eigenständig zu recherchieren, Informationen zu analysieren und zu bewerten und schließlich zu begründeten und erklärbaren Urteilen zu kommen.

**Die folgende Liste von Fragen soll Ihnen helfen, bei der Umsetzung des Planspiels kritischer zu denken.**

#### Während der Erklärung des Plan-/Simulationsspiels:

- Warum ist das passiert?
- Wer hat den Schaden verursacht?
- Was ist das zu lösende Problem?
- Welche Annahmen treffen Sie?
- Was ist wichtig?
- Welche Gedanken sind wirklich wichtig und spiegeln die Realität am besten wider?

#### Während des Plan-/Simulationsspiels:

- Wo und wie könnten Sie weitere Informationen erhalten?
- Wohin würden Sie gehen, um Antworten auf dieses Problem/diese Frage zu erhalten?
- Wie glaubwürdig sind die Quellen, die Sie zu kennen glauben?
- Gibt es verschiedene Quellen zu dieser Frage?
- Werden die Argumente durch Daten oder Beobachtungen gestützt?
- Warum denke ich, dass ich dieses oder jenes weiß?
- Wurden die Entscheidungen auf der Grundlage von eindeutigen Beweisen getroffen?
- Was würde passieren, wenn ...?

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the  
European Union



# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

- Können Sie dies mit ... vergleichen?
- Wie würden Sie über ... denken?
- Wie unterscheidet sich dieser Fall von anderen Situationen?
- Werden alle Standpunkte fair behandelt?
- Wer würde am meisten von einer Entscheidung profitieren?
- Wer würde davon betroffen sein?
- Was war der Zweck von ...?
- Was stärkt seine/ihre Position?
- Ist die Absicht hinter jedem neuen Gedanken klar?
- Was sollte noch berücksichtigt werden?
- Wie wird es X oder Y verändern?
- Wie würde es sein, wenn ...?
- Was könnte passieren, wenn ...?
- Welche anderen Ergebnisse hätten eintreten können?
- Was hätte stattdessen geschehen sollen?

### Nach dem Plan-/Simulationsspiel:

- Was könnte die ganze Geschichte sonst noch verändert haben?
- Welche Schlussfolgerungen können Sie ziehen?
- Welche Position haben Sie in dieser Situation eingenommen?
- Gab es einen Wendepunkt?
- Hätte es auch eine bessere Alternative gegeben?
- Wo hat sich die Geschichte verändert?
- Was hätten Sie anders gelöst? - Wie würden Sie mit ... umgehen?
- Wie hätten Sie die Sache anders angehen können?
- Stimmen Sie mit ... überein?
- Können Sie die Handlungen von ... verteidigen?
- Wurden alle Gedanken zu einem Problem gesammelt?



# METHODEN MATERIAL

## Methode 2

- Waren alle Parteien an der Entscheidung beteiligt?
- Inwieweit unterscheidet sich ein neues Argument von den bisherigen?
- Gibt es nur eine Lösung oder müssen mehrere Gesichtspunkte berücksichtigt werden, um eine Gesamtlösung für den Einzelnen und die Gemeinschaft zu finden?
- Gibt es überhaupt eine Lösung, oder nur eine Teillösung?
- Ist eine erreichte Lösung besser als die Ideen und Vorschläge eines/einer Einzelnen?
- Was sind die Folgen einer getroffenen Entscheidung?
- Was sind die negativen Folgen der getroffenen Entscheidung(en)?