

Das wollen WIR

Schon die **Indianer** fällten Entscheidungen, in dem ein anstehendes Problem von den Mitgliedern einer Sippe solange diskutiert wurde, bis alle Indianer mit einer Entscheidung einverstanden sein konnten. Einsam gefällte Entschlüsse eines Stammeshäuptlings wurden häufig nicht akzeptiert. Das kann dazu führen, dass Entscheidungen, die von allen getragen werden, nur schwer oder überhaupt nicht zustande kommen.

Hier sind einige Beispiele für **Rollenspiele**, in denen Ihr **das gemeinsame Entscheiden** in eurer Gruppe üben könnt. Plant ungefähr 10 Minuten für jede Situation.

Wandertag

Es steht der jährliche Wandertag an. Ein Teil der Klasse will diesen Tag für einen Besuch im Zoo nutzen, ein anderer Teil will Radfahren gehen, einige möchten eine kleine Wanderung mit Grillen unternehmen und ein kleiner Teil weiß noch nicht, was er will.

Aus Aufsichtsgründen ist nur eine gemeinsame Aktion möglich, wobei eine Mehrheitsentscheidung ausgeschlossen sein soll.

Sitzordnung

Eine neue Sitzordnung soll von den Schülern einvernehmlich geschaffen werden, die sowohl den Bedürfnissen der Schüler so weit wie möglich entspricht als auch pädagogischen Überlegungen in der Art, dass Leistungstärkere und Leistungsschwächere an einem Tisch zusammensitzen.

Rakete

Bei einer achtköpfigen Raketenbesatzung reicht der Sauerstoff für den Rückflug nur für sechs Besatzungsmitglieder aus. Zwei müssen also gefunden werden, die das Raumschiff verlassen müssen.

Bei dieser Situation ist es empfehlenswert, wenn Beobachter die Entwicklung des Gespräches festhalten.

Hinweise

1. Nach jeder Szene sollte eine Auswertung stattfinden. Daraus gewonnene Erkenntnisse können evt. beim nächsten Rollenspiel bereits eingebracht werden.
2. Weitere Situationen können jederzeit von euch vorgeschlagen werden.
3. Im Rollenspiel kann eine Rolle auch mit mehr als einem Spieler besetzt werden. Ihr könnt z. B. einen leeren Stuhl neben einen Spieler stellen. Auf diesem Stuhl kann ein weiterer Mitspieler eine neue Idee in die Situation einbringen und verlässt danach wieder den Stuhl.