



«Spiel der Kategorien»

Ein interaktives Lernspiel zum Argumentieren

Kurzbeschreibung

Es handelt sich um ein Lernspiel zum Argumentieren-Lernen.

Das «Spiel der Kategorien» kann in einer Lektion und im beliebigen Kontext umgesetzt werden oder ergänzend zur Beschäftigung mit BNE- und Lehrplan21-relevanten Themen inklusive Situationen des Konfliktmanagements oder im Zuge der Auseinandersetzung mit sozialer Kompetenz in der Klasse.

Dabei geht es zunächst darum, vorher gefasste Argumente im «Spiel der Kategorien» mit Hilfe von Kategorien auf ihren Gehalt und Wert zu prüfen, klären oder die Überzeugungskraft der Positionen ausfindig zu machen. Im zweiten Schritt geht es darum, die erfassten Argumente anzuwenden, das heisst, sie zu hinterfragen und ins freie Argumentieren sowie ins Diskutieren zu kommen.

Die folgende Methode eignet sich, um Erfahrungen, Kenntnisse sowie das Gelernte kreativ zu verarbeiten. Dabei entsteht Diskussions- und Ideenmaterial, welches die Schüler*innen im fächerübergreifenden Kontext weiterverarbeiten können. Im BNE-Kontext kann es darum gehen, konkrete Lösungsideen zur Klimakrise zu entwickeln. Dazu können konkrete Fragen gestellt werden, wie beispielsweise: «Wie können wir das Problem der Erderwärmung lösen?» oder «Wie können wir Ressourcen/Energie sparen?» oder «Welche neuen Technologien/neuen Erfindungen können den Klimawandel aufhalten?» etc. Das Spiel der Argumente kann jedoch auch in anderen Themenbereichen, wie zum Beispiel zu Genderfragen, zu Rassismus oder auch zur Meinungsanalyse angewandt werden. Es eignet sich als Ergänzung und Erweiterung vom Lernspiel «Zick-Zack-Dates» sowie dem «Spiel der Argumente» und als Vorbereitung auf das Lernspiel «Streitschlichtung» z.B. zur Lösungsfindung.

Spielregeln

Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäusserten Ideen ist erwünscht. Kommentare, Korrekturen oder Kritik der Argumente oder Ideen anderer sowie das Hineinreden ist verboten.

Spielvorbereitung

Die Klasse entwickelt zunächst im Plenum oder in den Kleingruppen Ideen bzw. Bereiche oder Möglichkeiten, wie mit dem gewählten Thema umgegangen oder wie gehandelt werden kann. Sie schreibt jede Idee, jeden Begriff oder Satz auf eine leere Karte, so dass eine Sammlung an Bereichen oder Zugängen zum Gesamtthema entsteht (siehe die Beispielbilder in Hintergrundinformationen).

Die Vorabentwicklung der Inhalte, Bereiche sowie Handlungsmöglichkeiten kann wie in den Beispielbildern verdeutlicht im Plenum auf der Tafel oder in Gruppen auf Flip-Charts vorbereitet werden, indem man die Themenbereiche vorstrukturiert, beispielsweise zu den Themenbereichen Mobilität, Wohnen, Ernährung, Konsum und dazu Ideen sammelt: Inwiefern, wo und wie dabei jeweils positive sowie negative Entwicklungen oder Handlungen entstehen. Diese können entweder gleich auf Karten oder zunächst auf die Tafel/Flip-Charts notiert und dann auf Karten übertragen werden. Die Lehrperson kann dann für die Diskussion nach Kategorien in den Gruppen pro Team für den nächsten Tag ein Kartenset mit den erarbeiteten Ideen oder Aspekten vorbereiten oder die Schüler*innen notieren lassen.

Stufe

Zyklus 1 & 2

Dauer

1 Lektion

Material

Leere (Kartei-) Karten, Spielkarten (siehe Material), Notizzettel und Stift, 3-4 Würfel

Bezug Lehrplan 21

NMG 10.1 & NMG 11.1

Schüler*innen können sich für die eigenen Interessen einsetzen und die Möglichkeiten zur aktiven Mitsprache wahrnehmen. Und sie können beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist bzw. können im eigenen Handeln Werte erkennen und beschreiben, wie sie Verantwortung übernehmen können

Fächerübergreifender Bezug

Deutsch 1, 2 & 3

Bezug BNE

Vernetzendes Denken
Visionsorientierung
Partizipation
Werteorientierung

Überfachlicher Bezug

Methodische Kompetenz
Soziale Kompetenz

Lebenskompetenzen

Kritisches Denken
Problemlösefertigkeit
Effektive Kommunikationsfertigkeiten
Interpersonale Beziehungsfertigkeiten

Spieldurchführung

Die Klasse wird spätestens dann in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe besteht aus möglichst sechs Mitgliedern, wobei man das Spiel der Kategorien auch zu Zweit oder Dritt spielen kann, indem man auf den Würfel verzichtet und reihum spielt. Dann setzt sich jede Gruppe an eine(n) Tisch(-insel) und bekommt einen Stapel mit den beschriebenen Aspekte-Karten, der verdeckt in die Mitte gelegt wird, ein Notizzettel mit Stift und einen Würfel. Jede(r) Spieler(in) bekommt eine Spielnummer sowie ein Kartenset bestehend aus den Kategorien «Schwierig» und «Einfach», «Teuer» und «Billig», «Gut» und «Schlecht».

Die gewürfelte Zahl besagt, wer der sechs Spieler*innen eine Aspekte-Karte zieht und offen hinlegt. Dann soll er durch eine Kategorie seiner Wahl ein Argument entwickeln und formulieren, dass er für oder gegen den Themenaspekt ins Feld führt. Die anderen Spieler*innen sollen mit Daumen (+) hoch oder Daumen runter (-) das Argument des(r) Spielenden bewerten und es wird für ihn oder sie die Summe der positiven und negativen Bewertungen auf dem Notizzettel festgehalten, beispielsweise in Form von Strichen in vorab markierten Spalten + und -). Hier wird bewusst mit der subjektiven Bewertung der Schüler*innen gespielt, welche eine zusätzliche Form der Kategorisierung darstellt, wobei die in beiden Kategoriensystemen innewohnende Bewertung und somit subjektive Einschätzung mindestens angesprochen oder eine finale Diskussion dazu in die Reflexion am Schluss geführt werden soll oder kann. Der- oder diejenige die am Zug war würfelt und bestimmt, wer als nächstes zieht und einen Aspekt mittels der Kategorien argumentativ einschätzt usw.

Spielergebnis

Wenn mit dem Zufallsgenerator «Würfel» gespielt wird, muss nachher ein Mittelwert aus den Zügen bzw. dem Kategorie-Handeln und der gewonnenen positiven wie negativen Bewertungen der Mitspieler*innen ermittelt werden, indem die Anzahl der Striche durch die Anzahl der Züge dividiert wird. Diese können auf dem Notizzettel in einer zusätzlichen Spalte notiert werden oder aus der Summe der Gesamtstriche pro Spieler*in errechnet werden, indem die Anzahl der Striche durch die Anzahl der Spieler*innen dividiert wird.

Je nachdem wie diskussionsfreudig die Schüler*innen sind, kann man zusätzlich die Regel festlegen, dass jeder mindestens oder nur ein Antwortargument bringt oder eine Stoppuhr stellen. Ausserdem können die Diskussionen auf Video oder Audio aufgenommen und anschliessend weiterverarbeitet werden. Bei GLOBULO entsteht aus Diskussionen, mit dem Spiel der Argumente, Material für Improvisationen, welche zu Gruppen-Szenen für das Umwelttheaterstück, die Umweltperformance oder den Umweltfilm führen.

Reflexion

Die Spielverläufe und Diskussionen können anschliessend besprochen und reflektiert werden mit den Fragen: «Was hat euch gefallen?», «Was war schwierig?», «Was war neu und hat euch überrascht?», «Was habt ihr daraus gelernt oder was nehmt ihr mit?» Zusätzlich kann eine Diskussion im Plenum zu den behandelten Fragen geführt werden. Denn die Vergabe der Punkte und somit die internen Spielgewinner*innen sind durch ein subjektives «Daumen hoch» (+) und «Daumen runter (-)» der Mitspieler*innen vorgenommen worden und das kann zu Unstimmigkeiten und Konflikten führen. Genauso bei den Spielkategorien sowie beim Argumentieren an sich. Es geht während der Auseinandersetzung darum ein «richtig» oder «falsch» zu vermeiden, sondern Meinung zu bilden.

Hintergrundinformation

Kinder erwerben kommunikative Mittel zur Erreichung ihrer Ziele im interaktiven Handeln.



informieren

Eine essentielle diskursiv-pragmatische Fähigkeit ist das Argumentieren: Eigene Standpunkte im Gespräch zu begründen, fördert die Selbstwirksamkeit der Kinder und damit potenziell ihre Möglichkeit zur sozialen Teilhabe.

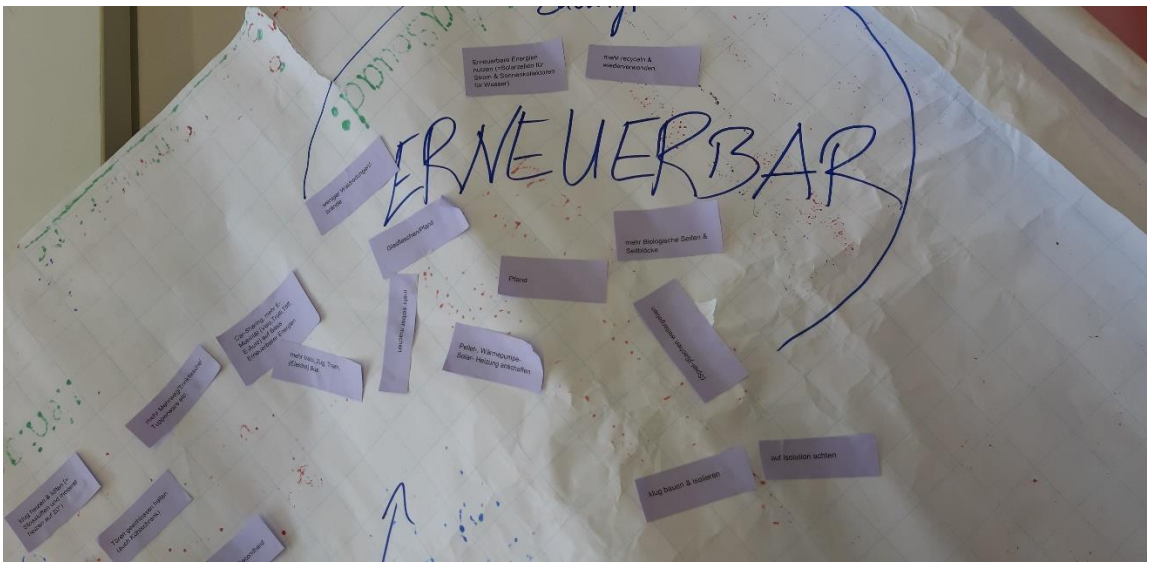
Im Ergebnis aktueller Studien zeigen sich für die Unter- und Mittelstufe ungewöhnlich viele und komplexe Argumentationsstrukturen.

Dabei argumentieren die Primarschulkinder nicht nur zur Bearbeitung von Dissens (persuasives Argumentieren), sondern auch zur Etablierung von geltendem und geteiltem Wissen (exploratives Argumentieren).

Insbesondere beim explorativen Argumentieren lassen sich im Korpus argumentative Problemlöseroutinen der Kinder extrahieren, z. B. wiederkehrende Argumentationsschemata.

Zudem lassen sich argumentationsförderliche Verhaltensweisen der pädagogischen Fachkräfte extrahieren, welche im Sinne eines Sprachförderpotentials beschrieben werden können (z. B. partnerschaftlicher Umgang mit den Kindern; Assistenz bei Kategorisierung und Lösung von Problemen).

Damit eignen sich interaktive Gesprächsformate, wie das Spiel der Argumente in besonderem Masse zur Entwicklung und Förderung argumentativer Fähigkeiten bei Kindern.



5

6

Rollenkarten



arbeiten

Pro

Pro

Contra

Contra

Contra

Clown