

Freundschaftsspiel

Systemspiel

| Schuljahr | Anzahl Personen |
|--|--|
| ab US | möglichst viele |
| Örtlichkeit | Zeitbedarf |
| drinnen oder draussen | ca. 20 Minuten |
| Material | Ziele und Systemkonzepte |
| <ul style="list-style-type: none"> Stoffbänder oder Farbkarten (der Vorteil von Farbkarten ist, dass man sie am Ende einer Runde abgeben und zur grafischen Darstellung brauchen kann): 6 gelbe für Menschen mit förderndem Verhalten 6 blaue für Blocker eine andere Farbe für alle übrigen Kinder Zeichenpapier A3 Flipchart oder Wandtafel | <ol style="list-style-type: none"> SchülerInnen sind fähig, darüber zu sprechen, wie man Freunde gewinnt und Freunde behält, aber auch wie man Freundschaft blockieren, ja zerstören kann. SchülerInnen sehen die Beziehung zwischen der Zahl von freundschaftsfördernden Verhaltensweisen und der Anzahl von Freunden sowie der Zahl freundschaftsblockierenden Verhaltensweisen und der Anzahl von zerstörten Freundschaften. SchülerInnen werden eingeführt in das Konzept von verstärkenden Beziehungen. In diesem Spiel werden sie erfahren, dass freundschaftsfördernde Verhaltensweisen nicht nur zu einer neuen Freundschaft führen können, sondern auch mehr Freundschaften wahrscheinlich machen. Dasselbe geschieht umgekehrt mit blockierendem Verhalten. Die Wahl von Verhaltensweisen, die ein Kind ausübt, kann eine ganze Klasse betreffen. |

Hintergrundinformationen

Es geht hier um Wechselwirkungen in sozialen Systemen und den Umgang miteinander in der Klasse, durch den ersate Systemkonzepte mit den Kindern geklärt werden können.

- Diskutiere über freundschaftsfördernde und -verhindernde Verhaltensweisen mit den Kindern. Fördernd sind z.B. freundlich miteinander reden, einander respektieren, teilen, mitmachen, andere zum Mitmachen einladen, helfen...blockierend sind z.B.: gemeine Sachen sagen, schlagen, nicht teilen, andere ausschliessen.
- Lass die Kinder jedes Beispiel auf grosses A3-Papier illustrieren.
- Hänge die Bilder an zwei Wänden auf.

Ablauf

Die Idee des Spiels ist es, eine Anzahl Kinder als „Freundschaftsförderer“ (gelb) und andere als „Blocker“ (blau) agieren zu lassen. Die übrigen Kinder sind die Klassenkameraden. Markiere das Spielfeld mit Kreide oder Klebeband. Eine Seite des Areals ist die Freundschaftsseite, die andere die Blockerseite. Die Klassenkameraden sitzen in der Mitte des Spielfeldes.

Freundschaftsspiel

Systemspiel



1. Spiel 1: Wähle 6 Freundschaftskinder und 3 Blocker (diese Zahl bewährte sich in einer Klasse von 24 SchülerInnen) und lass sie im Spielfeld ihre Plätze einnehmen.
2. Gib als Spielleiterin das Signal. Daraufhin gehen (nicht rennen!) Blocker und Freundschaftskinder zur Mitte, klopfen einem Kind auf die Schulter und gehen mit ihm zurück in ihr Feld (vormachen!). Gib ein neues Signal und lass die gewählten Blocker und Freundschaftskinder wieder in die Mitte gehen. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Kinder aus der Mitte in einem Aussenfeld sind. Lass die Kinder nach Bekanntgabe der Regeln voraussagen, wie dieses Spiel herauskommen wird.
3. Spiel 2: Umkehr von Spiel 1 (3 Freundschaftskinder und 6 Blocker). Lass die Kinder wieder Voraussagen machen, die auf dem Resultat des 1. Spiels gründen und spiele dann das Spiel.
4. Mach weitere Durchgänge und ändere die Zahl der Blocker und Freundschaftskinder, bis alle einmal jede der Rollen aussen innehatten.
5. Im letzten Durchgang werden die Kinder eingeführt in das Konzept von sich verstärkenden Verhaltensweisen, indem jedes Kind, das aus der Mitte geholt wird, selber in die Mitte zurückkehren darf und ein anderes Kind ins Feld holt.

Auswertung

Diskutiere nach jedem Durchgang das Resultat mit der Klasse. Wie sind die Zahlen auf beiden Seiten gewachsen? Ihr könnt das Resultat in einem Piktogramm (kleine Symbole von Menschen), einem Blockdiagramm mit den Farbkarten oder je nach Stufe in einer Grafik (Verhalten bezüglich Zeit, siehe Variation) mit den Kindern aufzeichnen.

Schliesslich werden die Resultate wieder in die anfängliche Diskussion über freundschaftsförderndes und –blockierendes Verhalten zurückgeführt.

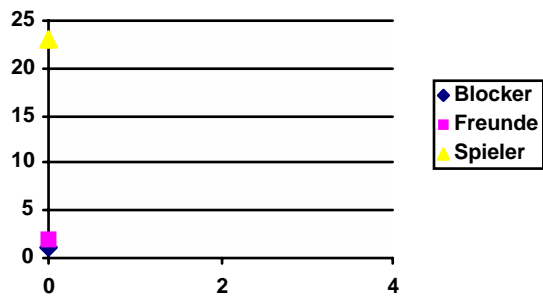
- Wie kommt es, dass negatives Verhalten wieder negatives Verhalten hervorruft, positives hingegen positives Verhalten?
- Was ist mein Teil in dieser Sache? Bin ich Freund oder Blocker in der Klasse oder keines von beidem? Welchen Unterschied kann mein Verhalten machen, wenn ich Freund oder Blocker bin?
- Wie wird eine Klasse zu einem guten Ort für alle? Was können wir dafür tun?

Variationen und weitere Unterrichtsideen

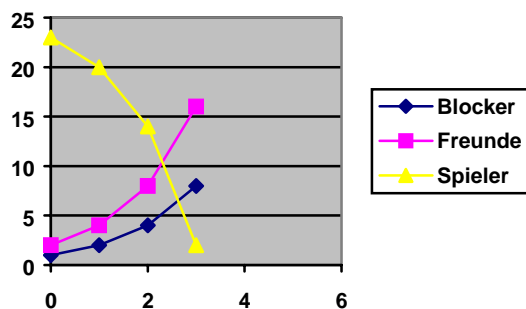
Einführung von grafischen Darstellungen

Sie sind wichtig für das Verständnis von Systemdynamiken. Liniengrafiken zeigen Veränderungen an, die man lesen lernen muss. Wenn die Kinder nur Blockdiagramme kennen, kann man erklären, dass wir diesmal nur einen Punkt oben auf der Beige machen und die Beige wegnehmen (dies kann mit Klötzen oder den Farbkarten demonstriert werden):

1. Zeichne eine grosse Grafik an der Wandtafel oder auf einer Flipchart. Die horizontale Achse ist die Zeit und markiert die Runden im Spiel. Die vertikale Achse zählt die Spieler, die Freunde und die Blocker. Markiere sie von 0 bis zur Zahl der Kinder in der Klasse.



2. Notiere die Zahl der Spieler, Freunde und Blocker auf der Grafik wie oben gezeigt. Nimm 1 Blocker und 2 Freunde, um mehrere Runden zu spielen. Benutze dabei die Farben, die du auch für die Karten brauchst. Mit kleinen Kindern kann man von einer „Leiter hinauf“ sprechen und die Stufen bis zum richtigen Ort zählen.
3. Nach einer Runde wird angehalten und die Grafik wieder ausgefüllt, indem die Karten der Kinder ausgezählt und diese Zahl die Leiter hinauf abgezählt wird, die Punkte mit der richtigen Farbe markiert und die gleichen Punkte miteinander verbunden werden. Macht das für einige Runden mehr, damit der Trend gut ersichtlich wird:



4. Diskutiere jede Runde, was mit den Kindern in der Mitte und auf beiden Seiten passiert und was entsprechend mit den Linien auf der Grafik:
 - Was geschieht mit den Kindern auf der Freundschaftsseite? Wie sieht diese Linie aus? Warum geht sie aufwärts?
 - Was geschieht mit den Kindern auf der Blockerseite? Wie sieht die Linie dort aus? Warum ist sie nicht so hoch oben und so steil wie die auf der Seite der Freunde?
 - Was geschieht mit der Linie der Spieler? Warum führt sie abwärts?
 - Was wird wohl in der nächsten Runde geschehen?
5. Dieses Spiel kann nun mit anderen Kombinationen von Freunden und Blockern variiert werden. Dann sieht man, wie rasch oder langsam die Kurve steigt, wie steil sie ist und was mit der Spielerkurve geschieht.

Dieses Spiel lässt sich auch gut mit zwei Klassen spielen, damit die Variationen zu Beginn grösser sind und mehr Runden gespielt werden können.

Quellenangaben

Peg Clemans, System Dynamics Project, Catalina Foothills School District, Tucson, AZ und Alan Ticotsky, The Creative Learning Exchange, Acton, MA, auf der Webseite www.clexchange.org/
 © Freie Übersetzung und Anpassung: Ursula Frischknecht-Tobler