

Der große Preis

Katharina Debus und Andreas Hechler

Themen und Ziele

Der große Preis ist eine simulierte Quizshow, in der die Teilnehmenden auf spielerische Art zu verschiedenen Themen miteinander ins Gespräch kommen und dabei eigene Schwerpunkte setzen. Es können u. a. Themenfelder angerissen werden, die mit den persönlichen Lebenswelten der Teilnehmenden und/oder mit Herrschaftsverhältnissen verknüpft sind.

Die Methode zielt darauf ab, die Teilnehmenden spielerisch zur Reflexion und zum Austausch über verschiedene Themen anzuregen. Dabei geht es auch darum, unterschiedliche Positionen sichtbar zu machen, zu einer Akzeptanz von Meinungsvielfalt anzuregen, sich aber auch über die Grenzen dieser Akzeptanz zu verständigen, wenn es um Diskriminierung und Gewalt geht.

Die Methode kann an unterschiedlichen Stellen eines Bildungsprozesses unterschiedliche Funktionen erfüllen: Am Anfang geht es eher um das gegenseitige Kennenlernen und Anreißen verschiedener später zu behandelnder Themen – auch als Grundlage partizipativer Themenauswahl. In der Mitte oder am Ende geht es eher darum, die behandelten Themen vertieft, gegebenenfalls auch kontrovers zu diskutieren bzw. verschiedene Aspekte zum Weiterdenken auch über das Angebot hinaus anzuregen.

Zielgruppen

Erwachsene, Jugendliche und Kinder ab 6 Jahren. Die Fragestellungen und die Dauer müssen den Interessen und Fähigkeiten (Konzentrationsfähigkeit) angepasst werden.

Anwendung und Grenzen

Gruppengröße:

6 bis 30 Teilnehmende sind möglich.

Je größer die Gruppe, desto seltener sind die einzelnen Kleingruppen an der Reihe, sodass eine höhere Aufmerksamkeitsspanne nötig ist. Außerdem ist dann die Möglichkeit gemeinsamer Diskussionen begrenzter. Ideal sind Gruppen bis 16 Personen.

Bei einer sehr kleinen Gesamtgruppe ist die Diskussion zwangsläufig weniger heterogen, die Teilnehmenden haben weniger Möglichkeiten, erst einmal nur zuhören zu können und sind daher mehr gefordert, haben aber auch mehr Raum für ihre eigenen Meinungen. Insbesondere theaterbezogene Aufgabenstellungen, bei denen mehrere Akteur_innen gebraucht werden, sind nur bedingt durchführbar.

Voraussetzungen auf Seiten der Teamenden:

Die Teamenden sollten in der Lage sein, eigene Positionen zu den Fragen und Aufgaben zu formulieren und Hintergrundwissen anzubieten. Sie sollten bei der Moderation zum Reflektieren und Diskutieren anregen.

Es kann zu dem Dilemma kommen, einerseits zur Äußerung von Sichtweisen anregen zu wollen, ohne ‚richtig‘ und ‚falsch‘ zu bewerten, andererseits aber Diskriminierungen nicht unwidersprochen stehen zu lassen.

lassen und zu Reflexionen anzuregen. Moderierende sollten sich dieses Dilemmas bewusst sein und ggf. Spannungsverhältnisse transparent machen und in Ich-Form im Sinne einer eigenen Meinung intervenieren, anstatt von ‚richtig‘ und ‚falsch‘ zu sprechen, außer es geht um wirklich falsche Faktenbehauptungen. Die Auswahl der Fragen sollte so gestaltet sein, dass häufig verschiedene Antworten relativ gleichberechtigt nebeneinander stehen können und es nur bei wenigen Fragen um ‚richtig‘ und ‚falsch‘ geht.

Rahmenbedingungen

Zeit:

60 bis 90 Minuten, je nach Gruppe, Zeit und Lust. Insbesondere mit Jugendlichen und Erwachsenen sollte mindestens eine Stunde eingeplant werden.

Es hat auch schon Gruppen gegeben, die einen ganzen Tag gespielt haben.

Material:

DIN-A4-Blätter, die mit einer Punktzahl (20, 40, 60, 80, 100) an einer oder mehreren Stellwänden hängen und auf deren (nicht-sichtbaren) Rückseiten Fragen und Aufgaben stehen (je eine pro Blatt). Die Fragen (Beispiele s. u.) sind nach Themenfeldern unterteilt (z. B. Jungen, Mädchen, Ich, Schule, Gerechtigkeit, Freund_innschaft, Antidiskriminierung, Gewalt, Liebe & Sex, Rassismus & Antisemitismus etc.).



Ganz oben steht das Themenfeld, darunter die 100 (schwerste Frage/Aufgabe), ganz unten die 20 (leichteste Frage/Aufgabe) oder umgekehrt (oben die 20, unten die 100). Ein ansprechendes Bild ergibt sich, wenn den Themen jeweils unterschiedliche Papierfarben zugeordnet sind, sodass am Anfang des Spiels eine bunte Wand steht.

Ggf. Preise (Süßigkeiten, ...).

Größe und Anzahl der Räume:

Stühle im Halbkreis in Richtung der Stellwand.

Für kurze Vorbereitungsphasen einzelner Kleingruppen ist es von Vorteil, entweder einen größeren Raum zu haben, in dem sich die Kleingruppen zur Vorbereitung in eine Ecke zurückziehen können oder einen weiteren Raum zur Verfügung zu haben.

Anleitung

1. Der große Preis wird in Kleingruppen à zwei bis fünf Personen gespielt, die sich zu Beginn entweder selbst finden können oder zum Beispiel durch ein Losverfahren eingeteilt werden. Haben sie sich gefunden, setzen sich die jeweiligen Kleingruppen mit kleinem Abstand voneinander zusammen, so dass die verschiedenen Kleingruppen einen Halbkreis um die Stellwand bilden.
2. Wenn um Punkte gespielt wird, geben sich die Kleingruppen einen Namen, der von den Teamenden an eine Flipchart geschrieben wird. Dort werden dann später die Punkte notiert.
3. Die Moderator_innen (die Teamenden) erklären nun die Spielregeln:
4. Hinter den DIN-A4-Blättern mit den Punktzahlen von 20 bis 100 stehen jeweils Fragen, die beantwortet oder Aufgaben, die erfüllt werden müssen, um die Punktzahl zu bekommen. Dabei sind die hohen Punktwerte persönlichere oder schwierigere Fragen bzw. Aufgaben (z. B. Rollenspiele), die niedrigeren einfachere (z. B. Meinungen zu einem Thema sagen). Diese Aufteilung stellt die Einschätzung der Teamenden dar, die nicht immer der Einschätzung der Teilnehmenden entsprechen muss. Aufgaben mit intensivem Körperkontakt sollten auf der Rückseite markiert sein (z. B. durch Sternchen), sodass die Gruppen entscheiden können, ob sie eine solche Aufgabe erfüllen wollen oder nicht.
Die erste Kleingruppe wählt nun ein Themenfeld und eine Zahl aus, z. B. ‚Rassismus 40‘. Die Moderation nimmt den entsprechenden Zettel, dreht ihn um und liest die Frage laut vor. Wenn die Gruppe die Frage/Aufgabe zu persönlich oder anderweitig problematisch findet, darf sie diese ablehnen und eine Neue wählen. Die anderen Gruppen bekommen dann die Möglichkeit, die Frage/Aufgabe als Zusatzaufgabe zu wählen (in der üblichen Spielreihenfolge).
Je nach Ziel, Atmosphäre, Art der Frage/Aufgabe und Gruppengröße kann einerseits die Frage/Aufgabe aus dem Stegreif beantwortet werden. Alternativ bekommen alle Kleingruppen Zeit, über die Frage/Aufgabe zu diskutieren. Die Kleingruppe, die gewählt hat, erzählt dann, was sie diskutiert oder entschieden haben bzw. führt etwas vor.
5. Nach Möglichkeit sollte Zeit gegeben werden, damit die anderen Gruppen ihre Diskussionsergebnisse ergänzen können. Ausnahme: Aufgaben, bei denen die Kleingruppe eine Vorführung vorbereiten soll. In diesem Fall zieht sich die Kleingruppe zur Vorbereitung zurück, während die anderen Kleingruppen weiterspielen. Diese können daher nicht ergänzen, ggf. aber Eindrücke zur Vorführung äußern.

Bei Bedarf kann die Leitung zu einer vielversprechenden Frage den üblichen Spielablauf in eine Diskussion übergehen lassen, in der ohne Gruppen-Reihenfolge Meinungen ausgetauscht werden. Dies kann einerseits bei Themen erfolgen, die der Leitung für den Gruppenprozess bzw. das spätere Seminar besonders wichtig erscheinen, oder auch bei Themen, bei denen die Gruppe besonders viel Interesse zeigt bzw. kontroverse Meinungen sichtbar werden.

Wird mit Punkten gespielt, wird am Anfang angekündigt, dass es bei den meisten Fragen die Punkte immer gibt, wenn die Gruppen sich ernsthaft mit der Frage beschäftigt haben. Die Punkte werden also nur vorenthalten, wenn die Gruppe sich der Aufgabe entzieht oder sie sie völlig veralbert. Ausnahme sind (wenige) Wissensfragen – hier raten alle Gruppen mit und wenn eine andere Gruppe näher am richtigen Ergebnis liegt, erhält diese die Punkte (ggf. geteilt). Bei Scharaden- oder Tabu-Aufgaben darf die Gruppe, die dran ist, eine Minute lang alleine raten. Nach einer Minute dürfen die anderen Gruppen mitraten – wer das Ergebnis als erstes errät, erhält die Punkte.

Wird ohne Punkte gespielt, dienen die Zahlen nur dazu, dass die Gruppen selbst regulieren können, welchen Schwierigkeitsgrad der Fragen und Aufgaben sie ihrem derzeitigen Befinden und Interesse angemessen finden.

Es kann der Gruppe auch freigestellt werden, ob sie mit oder ohne Wettbewerb spielen wollen.

Ist eine Frage zu Ende beantwortet, ist die nächste Kleingruppe im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die Kleingruppen sollten dazu angeregt werden, möglichst frühzeitig zu entscheiden, welche Frage sie als nächstes wählen, sodass keine langen Wartezeiten entstehen.

6. Es wird reihum gespielt; so lange, bis entweder alle Felder aufgedeckt sind, die Teilnehmenden keine Lust mehr haben oder die zur Verfügung stehende Zeit vorbei ist.
7. Wenn mit Punkten gespielt wird, werden je nach Punktestand die Platzierungen vergeben und ggf. die entsprechenden Preise verteilt.

Beispielfragen/-aufgaben

Die Fragen sind weniger auf harte Fakten als vielmehr auf Haltungen und Einstellungen ausgerichtet. Es sind kleine Diskussionen über Einstellungen beabsichtigt. Dies sollte deutlich gemacht werden.

Jungen

100: Für reine Jungengruppen: Du bist mit einem Freund verabredet, willst aber zuerst noch die Küche putzen. Dein Freund versucht dich davon abzuhalten, weil das doch ‚Frauensache‘ sei. Wie reagierst du darauf? Spiele die Szene vor!

Für gemischtgeschlechtliche Gruppen: Rollenspiel: Du bist mit deinem Partner/deiner Partnerin zusammen gezogen. Nun wollt ihr die Verteilung der Hausarbeit klären. Spielt zu zweit vor, wer für welche Bereiche zuständig sein soll.

80: Möchtest du so wie dein Vater sein, wenn du erwachsen bist? Begründe!

60: Joker! (Wenn um Punkte gespielt wird, bekommt die Kleingruppe die Punkte einfach so)

40: Der Mann ist das Oberhaupt der Familie – was denkst du darüber?

20: Was hältst du von folgender Aussage: Jungen spielen nicht mit Puppen! Diskutiere die Aussage kurz in deiner Gruppe und mache deinerseits ein Statement.

*Jungen + Mädchen + * (bei Nachfrage kann erläutert werden, dass Sternchen für Leute steht, die nicht entweder Jungen oder Mädchen sind)*

100: Erzählt eine Geschichte zu 5 der folgenden Bilder (freie Bilderwahl)! (Dazu werden Bilder ausgeteilt, wo Menschen mit mehr als 2 Geschlechtern vorkommen oder beispielsweise zwei Menschen des gleichen Geschlechts, die sich küssen oder Hände halten, plus beispielsweise ein Bett, ein See, ein Bahnhof.

80: Spielt Geschlecht eine Rolle? Gibt es Ungerechtigkeiten, die mit Geschlecht zu tun haben?

60: Wollt ihr mal werden wie eure Väter bzw. Mütter sind? Warum oder warum nicht? (Erwachsene: Wolltet ihr früher...)

40: Seid ihr in gleicher Weise mit Mädchen und mit Jungen (Erwachsene: mit Frauen/Männern) befreundet?

20: Diskutiert: ‚Frauen/Mädchen sind emotionaler und sensibler als Jungen/Männer.‘

Gerechtigkeit & Gesellschaft

100: Wo begegnet euch Ungerechtigkeit?

80: Helft ihr manchmal anderen, wenn ihnen was Ungerechtes passiert? Bekommt ihr Hilfe?

60: Findet ihr, Zukunftschancen sind gerecht verteilt?

40: Was haltet ihr von der Aussage: „Leute, die von Hartz IV leben, sind selbst schuld“?

20: Was macht ihr, wenn ein Lehrer oder eine Lehrerin ungerecht ist?

Aktivität

100: Bildet aus euch allen ein Monster/eine Maschine. 4 Füße und 5 Hände berühren den Boden, sonst nichts (an Gruppengröße und körperliche Fähigkeiten anpassen). Bewegt euch so einmal durch den Raum. *** [Alternativen: Singt zusammen ein Lied. Denkt euch zusammen einen Tanz aus. Überlegt euch zusammen einen Sketch zum Thema ... (80 oder 100 Punkte). Malt zusammen ein Bild zum Thema ...]

80: Stellt euch alle zusammen auf einen Stuhl. ***

60: Scharade – Zusammengefalteter Extra-Zettel für eine Person aus der Gruppe mit folgendem Inhalt: ‚Spiele pantomimisch den Begriff *verliebt*. Du darfst dabei nicht sprechen.‘ Allgemeines Blatt: Die Gruppe hat eine Minute (oder 2), den gespielten Begriff zu erraten, danach dürfen die anderen mit raten. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält die Punkte.

40: Tabu – zusammengefalteter Extra-Zettel für eine Person aus der Gruppe mit folgendem Inhalt: ‚Erkläre den Begriff *Wut*, ohne die folgenden Begriffe zu verwenden: sauer, ärgerlich, Ärger, wütend, zornig, Zorn.‘ Allgemeines Blatt: Die Gruppe hat eine Minute, den beschriebenen Begriff zu erraten, danach raten die anderen mit. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält die Punkte.

20: Macht den gordischen Knoten.

Gefühle

100: Rollenspiel! Dein bester Freund leidet unter Liebeskummer und vertraut dir seine Ängste, Trauer und Scham an. Spielt zwei Situationen vor:

a) In der einen nimmst du seine Gefühle nicht ernst, schwächst diese ab, hörst nicht richtig zu, etc.

- b) In der anderen hörst du zu, bewertest nicht, bist achtsam und aufmerksam und versuchst, zu verstehen.
- 80: Eine Mitschülerin ist immer wieder starkem Mobbing/Diskriminierungen ausgesetzt und leidet sehr darunter. Was könnt ihr tun?
- 60: Ein Freund oder eine Freundin erlebt gerade eine schwierige emotionale Situation (z. B. Traurigkeit, Trennung, unfaire Behandlung durch andere). Was könnt ihr tun, um sie/ihn zu unterstützen?
- 40: ‚Andere merken zu lassen, dass ich mich schlecht fühle, bedeutet, Schwäche zu zeigen.‘ Was denkt ihr? Würdet ihr den Satz umformulieren?
- 20: Erklärt den Begriff ‚Empathie‘. Alternativ: Nennt 5/10/15 Gefühle (je nach Alter und Sprachvermögen).

Streit (Fragen für die Grundschule mit nur 4 Abstufungen)

- 100: Denkt euch 5 lustige Fantasie-Schimpfwörter aus. (Moderation: Unterscheiden zwischen diskriminierenden und nicht-diskriminierenden Schimpfwörtern und letztere fördern, evtl. aufschreiben).
- 75: Werdet ihr manchmal von anderen geärgert (z. B. ältere Kinder, Mädchen, Jungen, in der Klasse, auf dem Schulhof, auf der Straße)? Was macht ihr dann?
- 50: Über was streitet ihr euch? Nennt 3 Beispiele.
- 25: Was macht ihr, wenn andere gemein zu jemandem sind? Erzählt!

Ich

- 100: Nennt jeweils drei Dinge, die ihr an euch mögt und drei Dinge, die ihr nicht an euch mögt. (Alternativ: nur Positives nennen)
- 80: Was macht euch traurig und wie verhaltet ihr euch, wenn ihr traurig seid? Alternativ: Ebenso mit Angst
- 60: Kinder: Spielt eine Situation, die euch wütend macht. Für Ältere auch: Glaubt ihr, ihr könnt im Leben erreichen, was ihr wollt?
- 40: Wenn ihr etwas wollt: Wie vertretet ihr dann eure Interessen? Seid ihr damit erfolgreich?
- 20: Was haltet ihr von der Aussage: Gefühle sind etwas Privates? Alternativ: Wo und mit wem fühlt ihr euch am wohlsten?

Neonazis & Geschlecht (nur für Erwachsene)

- 100: Ein rechtes Elternpaar plädiert auf einem Elternabend gegen die positive Thematisierung von Homosexualität im Unterricht. Spielt eine entsprechende Situation kurz an, in der andere Eltern sich eindeutig gegen diese Position stellen.
- 80: Was ist problematisch an dem Slogan: ‚Gleichwertig statt gleich!‘? Sammelt Argumente.
- 60: Überlegt gemeinsam, was möglicherweise für Jungen eine besondere Attraktivität neonazistischer Gruppen ausmacht. Begründet eure Aufzählung kurz. (Alternative: Welche Jungen haben besonders viel Distanz zu rechten Lebenswelten? Was zeichnet sie aus?)
- 40: Was hat die Familienideologie von Neonazis mit den Vorstellungen einer ‚guten Familie‘ der Mitte der Gesellschaft gemeinsam und was unterscheidet beide? Diskutiert.
- 20: Nennt drei Strategien von Neonazis, Leute von ihren Anliegen zu überzeugen.

Varianten

- * Es ist möglich, die Punktzahl nicht von der Leitung bestimmen zu lassen, sondern gemeinsam mit der ganzen Gruppe zu diskutieren. Dabei können interessante Aushandlungsprozesse entstehen. Andererseits wird dadurch Wettbewerb und Hierarchisierung unterstützt und es wird viel um Punktzahlen gehen und im Verhältnis weniger um die Fragen und um Kooperation. Es spricht auch einiges dagegen, Bewertungsprinzipien viel Raum in Spielen zu verschaffen, die ohnehin über die Schule dauerhaft präsent im Leben von Kindern und Jugendlichen sind.
- * Nacheinander kann immer reihum je eine Person aus jeder Gruppe einen Punktwert in Kombination mit einem Themenfeld auswählen. Die Gruppe kann sich absprechen. Die Person, die an der Reihe ist, hat zunächst die Aufgabe, die Frage/Aufgabe allein zu beantworten, kann sich aber Unterstützung aus der Gruppe geben lassen. Manche Fragen sind Gruppenaufgaben. Diese Variante ist nur möglich, wenn sichergestellt ist, dass jede_r mindestens einmal an die Reihe kommt.
- * Von *Neue Wege für Jungs* gibt es unter dem Titel *Mannopoli* eine Power-Point-Variante der Methode (nur für reine Jungengruppen), die im Internet herunterladbar ist: neue-wege-fuer-jungs.de/Neue-Wege-fuer-Jungs/Praxis/Didaktische-Medien/Mannopoli
Vorteil: Der Arbeitsaufwand ist gering.
Nachteil: Die Power-Point-Variante führt unserer Erfahrung nach dazu, dass die Teilnehmenden viel schneller zur nächsten Frage weiterklicken wollen. Längere Diskussionen finden deutlich weniger statt als mit der Papiervariante.

Kommentare, Erfahrungen, Risiken

- * Bei der Auswahl der Themen sollte darauf geachtet werden, dass die Interessen der Teilnehmenden Berücksichtigung finden und eine Gruppenatmosphäre hergestellt wird, die einen vertrauensvollen Umgang mit persönlichen Informationen ermöglicht.
- * Aus pädagogischer Sicht geht es darum, Gesprächsanlässe und Auseinandersetzungsmöglichkeiten zu eröffnen. Daher sollten Gespräche und Diskussionen am Laufen gehalten und Zeit dafür eingeplant werden. Im Idealfall geht es nicht mehr so sehr um die Punkte bzw. den ‚großen Preis‘, sondern die Auseinandersetzung als solche wird als spannend empfunden.
- * Der große Preis berührt viele Fragen und mögliche Konflikte, die nicht tiefgehend bearbeitet werden (können). Wenn im Verlauf des großen Preises gravierende Konflikte und Meinungsverschiedenheiten auftauchen, dann sollten diese im Verlauf des Angebots auch nach dem Ende der Methode aufgegriffen und gegebenenfalls bearbeitet werden.
- * Aktivitäts-Aufgaben mit intensivem Körperkontakt sind auf der Rückseite mit drei Sternchen markiert, damit die Teilnehmenden selbst regulieren können, ob sie Freude an einer solchen Aufgabe hätten oder diese als grenzüberschreitend empfänden. Um Retraumatisierungen und Grenzüberschreitungen vorzubeugen, sollten die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, Fragen/Aufgaben zurückzuweisen. Eine mögliche Aufforderung zum guten Umgang mit den eigenen Grenzen an die Jugendlichen/Erwachsenen wäre: ‚Wenn ihr merkt, dass eine ausgewählte Frage gar nicht für euch geht, weil sie zu persönlich ist oder euch zu nahe geht, dann könnt ihr eine neue Frage auswählen. Eventuell geben wir dann einer anderen Kleingruppe die Möglichkeit, die von euch abgelehnte Frage/Aufgabe zu lösen.‘

Quellen und Einflüsse

Die Methode wurde von der *HVHS Alte Molkerei Frille, Respect/Bremen* und *Neue Wege für Jungs* entwickelt und von verschiedenen Mitarbeiter_innen von *Dissens – Institut für Bildung und Forschung* weiterentwickelt, u. a. im Rahmen der Projekte *Geschlechterreflektierte Arbeit mit Jungen an der Schule* (www.jungenarbeit-und-schule.de/) und *Rechtsextremismus und Männlichkeit(en)/Vielfalt_Macht_Schule* (www.vielfaltmachtschule.de).

Abgedruckt findet sie sich in gekürzter Form in Hechler, Andreas/Stuve, Olaf (2015) (Hrsg.): *Geschlechterreflektierte Pädagogik gegen Rechts*. Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich, S. 100-106 und kann unter <http://dissens.de/gerenep/praevention3.php> heruntergeladen werden.