

Starke und Schwache

Darum geht's

Nicht nur andere, sondern auch ich selbst bin hin und wieder bereit, mich über die Interessen und Bedürfnisse der Schwächeren hinwegzusetzen.

Wie wir vorgehen

- Wir machen ein Gruppenspielexperiment.
- Wir sehen durch die Auswertung, dass wir Lösungsansätze entstehen lassen können.

Was wir vorbereiten

- Für jede der 4 Spielgruppen je 1 Blatt „Gewinnt, so hoch ihr könnt!“ und 1 Blatt „Die Spielrunden“
- Je 1 Stift pro Gruppe
- 200 Cent/Rappen-Stücke oder andere Kleinteile als Währung (z. B. Streichhölzer)

Vorbemerkungen

4 Spielgruppen: Den Kern dieses Teenstreiffs bildet ein Selbstexperiment, bei dem es um den Umgang von Starken mit Schwachen geht. Obwohl allen am Experiment teilnehmenden Personen alle Informationen zur Verfügung stehen (und damit eigentlich klar sein sollte, dass man nur „vereint“ gewinnen kann) werden einzelne Mitspieler/Gruppen dazu tendieren, eher auf ihren eigenen Vorteil bedacht zu sein. So verlieren sie das Ganze aus den Augen. Jedoch bedeutet der eigene Gewinn – je höher er ist – oft einen (hohen) Verlust für andere und (häufig) auch für sich selbst.

Obwohl die Aufgabe für alle gleich lautet („Gewinnt, so hoch ihr könnt!“), werden vermutlich die Starken versuchen die Schwachen zu „fressen“. Die Frage ist: Wie verstehen die einzelnen Teilnehmer/Gruppen das Wort „ihr“?

1. „Ihr“ = jede(r) Einzelne versucht, den höchsten Gewinn für sich/seine Gruppe zu erwirtschaften.

oder:

2. „Ihr“ = alle versuchen, das Maximum für die Gesamtgruppe (= alle Mitspieler/Summe aller Gruppen) zu erreichen.

Sollte nachgefragt werden, wie das „ihr“ zu verstehen sei, gibt L lediglich bekannt, dass dies nicht festgelegt sei.

Für dieses Experiment wird die Gesamtgruppe der Teenager in 4 Untergruppen aufgeteilt.

1. Falls weniger als 4 Teens mitmachen können, ist es sinnvoll noch weitere Personen für die Durchführung dieses Versuches zu gewinnen, sodass 4 Gruppen möglich werden. Dies können auch andere Gemeindeglieder sein. Das hätte sogar den Vorteil, dass bei der anschließenden Auswertung nicht nur die Gedanken (und Gefühle) der Teenager zur Sprache kommen würden, sondern auch die von Erwachsenen der Gemeinde. Diese haben einen anderen Einblick bzw. eine andere Sicht über Starke und Schwache in der Gemeinde und den Umgang dieser Personen und Gruppen in der Ortsgemeinde.

2. L sollte sich mit der Punkte-/Auszahlungstabelle vertraut machen. Keine Angst: Es sieht schwieriger aus, als es ist! Folgende Vorgehensweise ist sinnvoll:

L befragt jede Gruppe (nach einer angemessenen Bedenkzeit), ob sie **investieren oder Kapital sichern** wollen. Dies teilen die Gruppen **geheim (!)** mit.

Nachdem sich L alle Entscheidungen („investieren“ oder „Kapital sichern“) in die Auszahlungshilfetabelle (Entscheidungstabelle) notiert hat, gibt L die Gewinne bzw. Verluste den Gruppen bekannt und gibt bzw. nimmt die entsprechenden Münzen (von) den Gruppen.

- ➔ Bei zu wenig anwesenden Personen (mindestens 4) kann das Spiel nicht gespielt werden. Alternativ wird vorgeschlagen, die Seiten 46, 47, 51 und 52 in der „4you“ gemeinsam zu bearbeiten. Dabei sollte besonders auf das Gespräch wert gelegt werden.

1. Einstieg: Begrüßung und Einführung in das Experiment 5' Herzlich willkommen zu unserem heutigen Teenstreiff mit dem Thema „Starke und Schwache“. Heute werden wir uns dem Thema durch ein Experiment nähern. Das wird spannend. Wir werden einiges entdecken, was in der Realität passieren kann, wenn Menschen aufeinandertreffen. Für dieses Experiment werden wir uns in 4 Gruppen aufteilen. Jede Gruppe spielt für sich. Jede Gruppe bekommt von mir zwei Blätter. Eines dieser Blätter erklärt das Experiment, das zweite ist für euch zum Eintragen eurer Entscheidungen während der 10 Runden. Eine Runde geht so: 1. Ihr entscheidet in der Gruppe, ob ihr investieren oder euer Kapital sichern wollt. Diese Entscheidung teilt ihr mir geheim mit. 2. Nachdem ich alle Entscheidungen zusammen habe, gebe ich jeder Gruppe bekannt, was sie gewonnen bzw. verloren hat. Ich sage aber nicht, welche Gruppe sich wie entschieden hat. 3. Wenn ich euch dann die Gewinne ausgezahlt bzw. die Verluste einkassiert habe, geht es in die nächste Runde.	L lässt 4 Gruppen bilden. Jede Gruppe erhält die beiden Blätter: 1. „Gewinnt, so hoch ihr könnt!“ (Anhang 1) 2. „Die Spielrunden“ (Anhang 2) für L: Anhang 3
2. Das Experiment: Gewinnt so hoch ihr könnt! 25'	Die T durchlaufen alle 10 Runden. Jede Gruppe zieht sich in „ihre Ecke“ zurück, liest sich die beiden Zettel durch und berät ihr weiteres Vorgehen. Jede Gruppe bekommt 25 Münzen/Streichhölzer usw. als „Startkapital“.
3. Auswertung und Übertragung des erlebten Experiments 13' ▪ Was habt ihr erlebt? ▪ Wie erging es euch? ▪ Was macht es so schwer vom eigenen Vorteil abzusehen? ▪ Warum fällt es nicht leicht, auf Schwächere Rücksicht zu nehmen? ▪ Wie erlebt ihr den Umgang von Stärkeren und Schwächeren in unserer Gemeinde? ▪ Wer sind Stärkere und Schwächere in unserer Gemeinde? ▪ Gibt es bei uns auch Stärkere und Schwächere im Glauben? <u>Hinweis:</u> Bei Unklarheiten, was Stärkere und Schwächere im Glauben sind, bitte in der „4you“ nachsehen und ggf. die entsprechenden Sätze vorlesen.	Gespräch „4you“, S. 47 und 51

4. Abschluss: Nachgedanken 2'	
Zum Abschluss möchte ich euch ein kurzes Gedicht vorlesen. Es erzählt von den Chancen, die entstehen, wenn sich Menschen begegnen und einander achten – seien sie nun Starke oder Schwache. Eine Hand steckt sich nach mir aus, ich strecke meine Hand aus – wir wollen gemeinsam Lasten tragen, ohne daran zu zerbrechen, ich will den anderen auch wieder loslassen; ich will dem anderen nahe sein, ohne mich zu verlieren; ich will den anderen schützen, ohne ihn zu vereinnahmen, ich will ... Was will der andere von mir? Gott, lass uns die ausgestreckte Hand nicht übersehen; gib uns Mut, aus sie zuzugehen: heute und zu allen Zeiten.	Ausblick Gebet

Anhang 1

Spiel: Gewinnt, so hoch ihr könnt!

Vorbereitung

Es gibt 4 Gruppen (bzw. Einzelspieler) bei diesem Experiment. Jede Gruppe sitzt nach dem Beginn getrennt von den anderen.

Ziel

Eure Aufgabe ist es, Geld zu verdienen. Allerdings ist das Geld begrenzt. Die Konkurrenz ist groß, denn jeder möchte möglichst viel Geld erwirtschaften. Das Anfangskapital sind 25 Punkte. In jeder Runde steht ihr vor der Wahl: Investieren oder Kapital sichern.

Das Ergebnis hängt natürlich auch davon ab, wie sich die Mitspieler in den anderen Gruppen entscheiden. Das Gesamtergebnis wird nach jeder Runde von L mitgeteilt. Danach richtet sich dann euer Gewinn oder Verlust. Es gibt insgesamt 10 Runden. Drei davon sind Sonderrunden, in denen besonders viele Punkte gemacht werden können: Deshalb dürft ihr die Geldsumme verdreifachen (Runde 5) bzw. verfünffachen (Runde 8) und verzehnfachen (Runde 10). Wichtig: Jeweils vor diesen besonders ertragreichen Sonderrunden bekommen alle die Möglichkeit, kurz zu beraten, um über das weitere Vorgehen zu diskutieren. Jeder kann allerdings zu jeder Zeit frei entscheiden.

Viel Spaß bei: „Gewinnt, so hoch ihr könnt!“

Auszahlungstabelle

Gewinne/Verluste pro Runde (bei 4 Teenagern/Gruppen)

Anzahl der Gruppen, die <u>Investieren</u> wählen.	Anzahl der Gruppen, die <u>Kapitalsicherung</u> wählen.	Ergebnis für eine Gruppe, die <u>investiert</u> hat.	Ergebnis für eine Gruppe, die <u>Kapitalsicherung</u> betrieben hat.
4	0	1 Verlustpunkt	–
3	1	1 Gewinnpunkt	3 Verlustpunkte
2	2	2 Gewinnpunkte	2 Verlustpunkte
1	3	3 Gewinnpunkte	1 Verlustpunkt
0	4	–	1 Gewinnpunkt

Anhang 2

Die Spielrunden

(je 1 Zettel für jede der 4 Spielgruppen. Diese Notizen sind geheim!)

Spielrunde	Deine/Eure Entscheidung	Gewinn/Verlust	Gesamtkapital
1			
2			
3			
4			
5 (Sonderrunde)		mal 3	
6			
7			
8 (Sonderrunde)		mal 5	
9			
10 (Sonderrunde)		mal 10	

Anhang 3

Auszahlungshilfetabellen für L

Entscheidungstabelle: Welche Gruppe entscheidet wie?

I = Investieren

S = Kapital sichern

Spielrunde	Entscheidung Gruppe A	Entscheidung Gruppe B	Entscheidung Gruppe C	Entscheidung Gruppe D	Summe: I S	
1						
2						
3						
4						
5 (Sonderrunde – dreifach)						
6						
7						
8 (Sonderrunde - fünffach)						
9						
10 (Sonderrunde - zehnfach)						

Auszahlungstabelle (Gewinne/Verluste pro Runde)

Anzahl der Gruppen, die <u>Investieren</u> wählen.	Anzahl der Gruppen, die <u>Kapitalsicherung</u> wählen.	Ergebnis für eine Gruppe, die <u>investiert</u> hat.	Ergebnis für eine Gruppe, die <u>Kapitalsicherung</u> betrieben hat.
4	0	1 Verlustpunkt	–
3	1	1 Gewinnpunkt	3 Verlustpunkte
2	2	2 Gewinnpunkte	2 Verlustpunkte
1	3	3 Gewinnpunkte	1 Verlustpunkt
0	4	–	1 Gewinnpunkt