

Wer ist am Ball?

Spielanleitung

Spielideen
für die Sporthalle
oder draußen

zu
Mehrheiten und
Minderheiten

**Macht und
Verantwortung**



ab 3. Klasse



30–45 Minuten



10–35 Spieler*innen

**Anbindung an
den Unterricht:**

Sport, Politik, Ethik,
Klassenleitungsstunden

Material:

Bei 35 Spieler*innen:
11 gelbe und 34 grüne Bälle,
mobile Lausprecherbox
oder Anlage zum Abspielen von Musik

Mehrheiten und Minderheiten

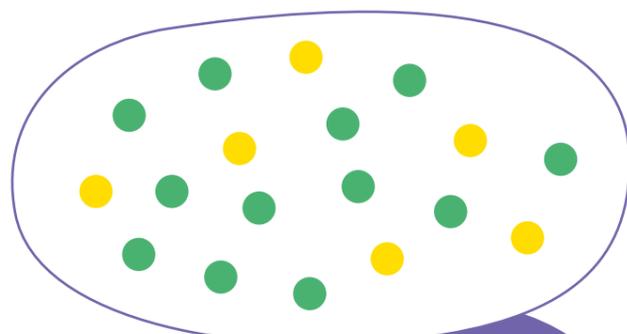
Zählen Sie die Spieler*innen und wählen Sie die Bälle so aus, dass insgesamt ein Drittel gelbe und zwei Drittel grüne Bälle im Spiel sind. Bei 18 Spieler*innen wären das beispielsweise 6 gelbe und 12 grüne Bälle, wie rechts in der Grafik. Verteilen Sie die grünen und gelben Bälle so, dass jede*r Spieler*in einen Ball in der Hand hält.

Laden Sie die Spieler*innen ein, sich im Raum zu bewegen und die Bälle zu tauschen. Dabei sollten die Bälle weitergegeben werden, ohne dass sie auf den Boden fallen.

Augenkontakt ist dabei wichtig. Im Sportunterricht kann die Aufgabe auch sein, sich dynamischer zu bewegen oder die Bälle zu werfen. Dazu wird Musik gespielt.

Wenn die Musik stoppt, hat jede Person einen Ball in der Hand. Dann zeigt die Farbe des Balls an, ob die Person zur Mehrheit oder Minderheit gehört. Fordern Sie die Spieler*innen auf, zu beobachten, wer die grünen Bälle hat und wer die wenigen gelben, wer zur Mehrheit und wer zur Minderheit gehört.

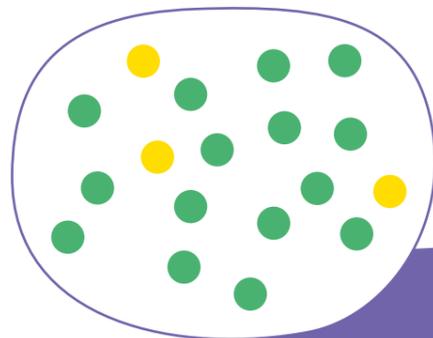
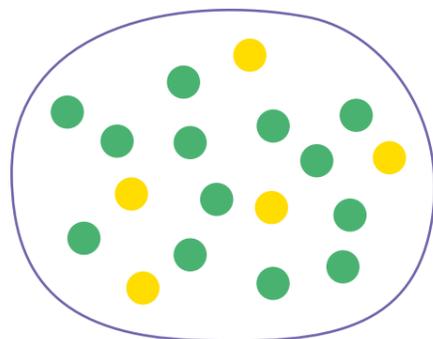
Impulsfragen zur Reflexion finden Sie rechts. Diese können Sie nun mit der Gruppe besprechen. Wenn Ihr Fokus auf Sport und Dynamik liegt, halten Sie die Reflexion kurz.



Ist es Zufall, welcher Ball bei euch landet?

Versucht ihr, den gelben Ball schnell wieder loszuwerden, oder wollt ihr ihn unbedingt haben?

Wie fühlt es sich an zur Mehrheit oder Minderheit zu gehören?



Was ändert sich, wenn die Minderheit immer kleiner wird?

Ist es angenehmer in der großen Menge zu schwimmen oder als eine*r der wenigen anders zu sein?

Wer fühlt sich wohl in seiner*ihrer Rolle?

Jedes Mal, wenn die Musik stoppt, nehmen Sie zwei bis drei gelbe Bälle aus dem Spiel und ersetzen sie durch grüne Bälle. Der Spielmodus bleibt bestehen, bei laufender Musik werden die Bälle getauscht.

Fordern Sie die Spieler*innen auf, zu beobachten, ob immer die gleichen in der Minderheit sind. Wie leicht oder schwer zugänglich sind die gelben Bälle?



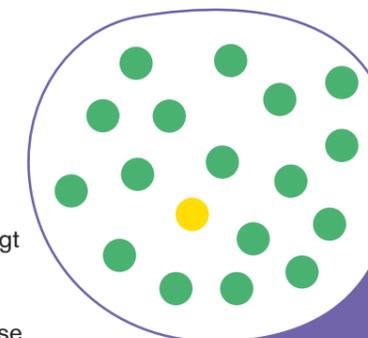
Macht und Entscheiden

Wenn nur noch ein gelber Ball im Spiel ist, ändert sich seine Bedeutung. Diese Änderung kann auch erst beim Stopp der Musik als Überraschungsmoment angekündigt werden.

Wer bei Stopp den gelben Ball hat, ist am Drücker. Diese Person hat die Macht und darf entscheiden, welche Aktion die Gruppe ausführt:

Auf einem Bein hüpfen, sich auf den Boden legen, ein Lied anstimmen oder was der Person sonst einfällt.

Dieser Modus kann zwei bis drei Mal gespielt werden. Fordern Sie die Spieler*innen auf, zu beobachten, was getan wurde, um den gelben Ball zu bekommen oder ihm auszuweichen. Wer weicht ihm aus? Wer möchte ihn unbedingt haben?



Wie selbstverständlich oder widerwillig wird die Aktion ausgeführt?

Wer folgt den Anweisungen, wer nicht?

Wie fühlt es sich an, zu entscheiden und damit im Fokus zu stehen?



Macht abgeben

Dieser Spielmodus kann nach ein bis drei Runden im Modus **Macht und Entscheiden** eingeführt werden. Die Person, die den gelben Ball bei Stopp hat, darf ihn abgeben. Sie kann den gelben Ball genau einmal zu einer anderen Person werfen und bekommt im Wechsel den grünen Ball. Damit überträgt sie die Macht der Entscheidung, welche Aktion die anderen ausführen sollen, an die andere Person.

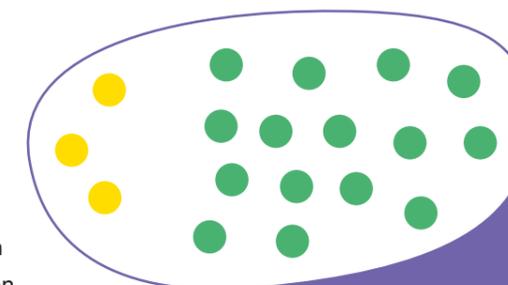
Wurde die Macht abgegeben oder behalten?

Wie war das für die Person, die den Ball zugespült bekam?

Gruppenentscheidung

Im nächsten Durchgang bringen Sie wieder drei gelbe Bälle ins Spiel. Bei Stopp geben nun alle drei Personen mit den gelben Bällen als Gruppe vor, welche Aktion von den anderen ausgeführt werden soll.

Im darauffolgenden Durchgang sollen beim Stopp der Musik alle mit grünen Bällen bestimmen, also die Mehrheit. Auch hier ist es sinnvoll, die Regeländerung erst beim Stopp zu verkünden und das Überraschungsmoment zu nutzen.



Wie kommt ihr gemeinsam zu einer Entscheidung?

Macht eine Person eine Ansage und alle folgen oder will sich jede*r Einzelne durchsetzen?

Oder hat niemand eine Idee?

Weitere Auseinandersetzung



Herrschaftsmodelle

Diskutieren Sie mit den Spieler*innen in Kleingruppen, wie eine Gruppe gute Entscheidungen trifft. Autokratie bis Basisdemokratie: Welches Modell finden die Kleingruppen gut und warum? Nach der Diskussionsphase können sie ihr Lieblingsmodell vorstellen und die anderen davon überzeugen.

Dann kann besprochen werden, wie Entscheidungen in der Politik getroffen werden und warum Minderheitenrechte wichtig sind.

Privilegien

Wer kann sich aussuchen, zur Mehrheit oder Minderheit zu gehören, wer wird häufig in eine Schublade gesteckt? An dieser Stelle bieten sich weitere Methoden der diversitätssensiblen Bildungsarbeit an, wie **Power Flower** oder **Eisberg der Vielfalt**.

Teamsport oder Klassengemeinschaft

Im Spiel wurden soziale Dynamiken sichtbar, die mit Sicherheit auch im Alltag eine Rolle spielen. Besprechen Sie mit den Spieler*innen: Wer gibt im Team oder in der Klasse den Ton an? Wer trifft dort die Entscheidungen? Sind alle zufrieden damit?

Wer ist am Ball? ist ein Element des Modellprojekts **das mobile Demokratielabor**.

Methodenentwicklung:

Birgit Thomas

Redaktion:

Larissa Mogk, Laura Schiemann und Petra Schlie

Grafik:

Gabi Altevers und Karla Detlefsen

Herausgeber:

Gesicht Zeigen!

Für ein weltoffenes Deutschland e. V.
Franz-Mehring-Platz 1, 10243 Berlin

www.gesichtzeigen.de

demokratielabor@gesichtzeigen.de

Telefon 030 – 30 30 808 – 0



Dieses Modellprojekt wird gefördert im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, unterstützt durch die Nemetschek Stiftung. Herzlichen Dank!

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

unterstützt durch



NEMETSCHKE
STIFTUNG