

Gewinnt so viel ihr könnt!

Eine spielerische Einstiegsübung zu Konkurrenz und Kooperation

Lernziele

Die Teilnehmenden (TN)

- › erfahren kooperatives und nicht-kooperatives Handeln.
- › setzen sich mit verschiedenen Handlungslogiken auseinander und verknüpfen sie mit ihrer eigenen Lebenswirklichkeit.

Kurzbeschreibung

In Gruppen wird das Experiment „Gewinnt so viel ihr könnt“ durchgeführt. Anschließend wird die Übung gemeinsam reflektiert und Bezüge zu ähnlichen Situationen im realen Leben hergestellt.

Ablauf

Vorbereitung

Für das Experiment werden jeweils eine rote und eine schwarze Spielkarte je Gruppe benötigt.

Der Gewinnplan und eine Spieltabelle (s. u.) werden am Flipchart oder an der Tafel visualisiert.

Durchführung

Die Gruppe der TN wird in zwei Teams aufgeteilt. Dabei ist es ratsam, dass die jeweiligen Teams nicht größer sind als sechs Personen, um den Austausch innerhalb der Gruppen zu gewährleisten. Soll das Experiment mit einer größeren Gruppe und zwei Anleitenden durchgeführt werden, dann bieten sich zwei parallele Spiele an. Die beiden Teams ziehen sich in entfernte Ecken des Raumes zurück, damit sie sich innerhalb ihres Teams austauschen können, ohne dass sie vom anderen Team gehört werden.

Jedes Team bekommt eine schwarze und eine rote Karte. Dabei ist das Blatt (Pik, Karo, Herz, Kreuz bzw. Schell, Herz, Blatt, Eichel) sowie der Wert der Karte unerheblich.



5-20 TN



30-40 Minuten,



1 Skat-Kartenspiel, Flipchart/Tafel, Marker, Flipchartpapier
Arbeitsmaterial zum Download:
Texte zu Menschenbildern, Hintergrundinformationen für Anleitende

Die Spielleitung verkündet das Ziel des Spiels, möglichst viele Punkte zu sammeln: „Gewinnt so viel ihr könnt!“ Dabei sollten die Anleitenden sich zunächst nicht dazu äußern, ob die Teams nur im jeweils eigenen Team (Konkurrenz) oder gemeinsam in der Gesamtgruppe (Kooperation) so viele Punkte wie möglich sammeln sollen. Erst auf Nachfrage kann erwähnt werden, dass dies nicht festgelegt ist.

Der Gewinnplan wird für beide Teams sichtbar an der Tafel oder am Flipchart aufgehängt und es werden die Spielregeln erklärt:

- › Beide Teams beraten sich und spielen dann eine Karte. Wichtig ist, dass die Entscheidung eines jeden Teams völlig unabhängig von der Entscheidung des jeweils anderen Teams getroffen wird.
- › Spielen beide Teams eine rote Karte (Herz oder Karo), dann erhalten beide Teams jeweils drei Pluspunkte (Rot = Kooperation).
- › Spielen beide Teams eine schwarze Karte (Pik oder Kreuz), dann erhalten beide Teams jeweils drei Minuspunkte (Schwarz = Konkurrenz).
- › Spielt ein Team eine schwarze Karte und ein Team eine rote Karte, dann erhält das Team, das „Schwarz“ gespielt hat, sechs Pluspunkte. Das andere Team erhält sechs Minuspunkte.

Zusammenfassung: Gewinnplan

Beide spielen Rot:	3 Pluspunkte	> beide Gruppen
Beide spielen Schwarz:	3 Minuspunkte	> beide Gruppen
Schwarz und Rot:	6 Pluspunkte 6 Minuspunkte	> Schwarz-Gruppe > Rot-Gruppe

Eine Spieltabelle nach folgendem Vorbild wird an der Tafel oder am Flipchart visualisiert, um darin den Punktstand während des Spiels zu vermerken:

Runde	Team 1		Team 2	
	Kooperation	Konkurrenz	Kooperation	Konkurrenz
1	3		3	
2		-3		-3
3	-6			+6
4	...			

Folgende Verhaltensmuster könnten in den Gruppen auftreten:

- > Wie du mir, so ich dir: Nachdem ein Kooperationsangebot ausgeschlagen wurde, schlägt die ausgenutzte Gruppe das nächste Kooperationsangebot der anderen Gruppe selbst aus.
- > Nettigkeit: Ein Kooperationsangebot wird in der nächsten Runde erwidert.
- > Versöhnungsbereitschaft: Eine Gruppe macht weitere Kooperationsangebote, obwohl sie zuvor ausgenutzt wurde.
- > Klarheit/Unklarheit: Gruppen können versuchen, ihr Spiel für das andere Team verständlich oder unverständlich zu machen, um ihre jeweiligen Spielabsichten besser verfolgen zu können.

Auswertung

Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden (ca. 5-10) wird das Experiment beendet:

- > Welche Strategie habt ihr im Spiel verfolgt? Warum?
- > War es euer Ziel, Punkte nur für das eigene Team zu sammeln oder auch für die Gesamtgruppe? Warum?
- > Hat sich eure Strategie im Laufe des Spiels verändert? Warum?
- > Wie habt ihr euch gefühlt, wenn ihr gewonnen bzw. verloren habt?

> Kennt ihr ähnliche Situationen aus dem realen Leben?

> Welche Voraussetzungen sind für Kooperation nötig?

Das Experiment haben wir aus diesem Buch übernommen und angepasst:

Annette Reiners: Praktische Erlebnispädagogik 2. Augsburg 2007, S. 180-183.

Tipps für Anleitende

Das Experiment „Gewinnt so viel ihr könnt“ ist an das sogenannte Gefangenendilemma angelehnt und greift damit spieltheoretische Überlegungen auf (siehe dazu: <http://de.wikipedia.org/wiki/Gefangenendilemma>). Zu beachten ist, dass dem Gefangenendilemma die Vorstellung des nutzenmaximierenden Menschen zugrunde liegt, d. h. der Mensch kooperiert, wenn er den größten eigenen Nutzen davon hat. In der Reflexion des Experiments ist es ratsam, darauf aufmerksam zu machen, dass das Verhalten der TN während des Spiels nicht repräsentativ für ihr sonstiges Verhalten ist. Schließlich geben die Regeln des Spiels bestimmte Anreize, und es entstehen Zwänge, die im normalen Leben nicht immer existieren.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

Die Methode eignet sich insbesondere für einen Einstieg in das Thema Konkurrenz oder Kooperation. Die Methoden „Vom homo oeconomicus und anderen Menschen“ und „Wann ist der Mensch kooperativ“ (beide Grundlagen) schließen sehr gut an dieses Experiment an und vertiefen Fragen zu Menschenbildern.