

Seenot	Gruppe	30 Min.	ab 4. Sj.
Sein Verhalten kennen lernen, wenn man sich schnell einigen soll	Kooperieren C 10		
<p>Eine Gruppe (drei bis sechs Teilnehmende) ist in Seenot geraten. Ihr Schiff beginnt zu sinken. Niemand kann dies verhindern. Die Gruppe hat aber die Möglichkeit, zehn Dinge mit ins Rettungsboot zu nehmen (vgl. vorbereitete Liste).</p> <p>Aufgabe</p> <p>Ihr seid in Seenot, euer Schiff wird exakt fünf Minuten nach Spielbeginn versinken. Ihr könnt euch in ein Rettungsboot retten und habt Platz für zehn (fünf) Dinge aus der Liste. Ihr müsst euch in der Gruppe auf die Dinge einigen.</p> <p>Vorschläge für die Liste:</p> <p>Funkgerät, Geld und Kreditkarten, Gaskocher, pro Person 5 Liter Wasser, Feuerzeuge, Bibel, Wolldecken, Kraftnahrung wie Schokoriegel, 500 m Nylonseil, Waffen, Signalkarten, Tagebücher und Schreibzeug, Schwimmwesten, Segel improvisation, Ruder oder Paddel, Radio, Reservebatterien für Radio oder Funkgerät, Schmuck im Wert von 500'000 €, Angelruten, Taucheranzug und Harpune, Scheinwerfer, Signalhorn ...</p> <p>Die Liste (überlebens-)wichtiger Dinge könnte auch zuerst gemeinsam zusammengestellt werden, insgesamt ca. 20 Dinge.</p>	<p><i>Sich unter Zeitdruck zu einigen verlangt konzentriertes Denken und Handeln im Dienste der Allgemeinheit. Das Spiel kann zeigen, wie weit man dazu fähig ist. Günstig ist es, wenn Beobachtende das Geschehen protokollieren oder gar auf Video aufzeichnen.</i></p> <p><i>Auswertung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wer ist Wortführer?</i> • <i>Wer setzt sich durch? Wieso?</i> • <i>Wer gibt nach? Warum?</i> • <i>Stellt jemand das Bedürfnis, sich durchzusetzen, über das Ziel, sich zu einigen?</i> 		