

Debriefing-Leitfaden: Lehrperson → Schüler_innen

Das Rad der Demokratie - Ein Spiel zum Thema Demokratie im Schulalltag

Zweck dieses Leitfadens

Dieser Leitfaden unterstützt Lehrpersonen dabei, nach einer Spielsitzung von “Das Rad der Demokratie” eine strukturierte Reflexionsrunde mit Schüler_innen durchzuführen. Das Debriefing ist ein essentieller Bestandteil des Spiels - es verwandelt die Spielerfahrung in nachhaltiges Lernen. Ohne Debriefing bleibt das Spiel Unterhaltung; mit Debriefing wird es zum pädagogischen Werkzeug.

Empfohlene Dauer: 15-25 Minuten

Empfohlene Sitzordnung: Stuhlkreis oder offene Runde (nicht in Bankreihen)

Phase 1: Ankommen und Emotionen abholen (3-5 Min.)

Das Spiel erzeugt Emotionen - manche Situationen sind lustig, andere unangenehm. Bevor inhaltlich reflektiert wird, benötigen die Schüler_innen Raum, um ihre unmittelbaren Eindrücke zu teilen.

Einstiegsfragen

- **“Wie geht es euch gerade? Beschreibt euer Gefühl in einem Wort.”** (*Blitzlicht-Runde: Jede Person sagt ein Wort, z.B. “aufgeregt”, “nachdenklich”, “erleichtert”*)
- **“Welcher Moment ist euch am stärksten in Erinnerung geblieben?”**

- **“Gab es eine Situation, die euch überrascht hat - entweder die Karte selbst oder die Reaktion der spielenden Person?”**

Hinweis für die Lehrperson

Hier geht es nicht um richtig oder falsch. Alle Emotionen sind gültig. Wenn jemand sagt “Das war peinlich”, ist das ein wertvoller Gesprächsanlass. Nicht korrigieren, sondern nachfragen: “Was genau war peinlich daran?”

Phase 2: Rollen und Perspektiven reflektieren (5-8 Min.)

Das Kernziel des Spiels ist der Perspektivenwechsel. In dieser Phase wird bewusst gemacht, was es bedeutet, in einer anderen Rolle zu stecken.

Leitfragen

- **“Wie hat es sich angefühlt, in einer Rolle zu sein, die nicht eure eigene ist?”**
(z.B. als Schulleitung, als Elternteil, als Schulwart_in)
- **“Welche Rolle findet ihr am schwierigsten zu spielen - und warum?”**
- **“Habt ihr durch eine Rolle etwas Neues über diese Person im Schulalltag erfahren?”**
- **“Gab es eine Rolle, bei der ihr gedacht habt: So habe ich das noch nie gesehen?”**

Vertiefung bei Bedarf

- **“Stellt euch vor, ihr wärt wirklich in dieser Rolle. Was würde euch im Schulalltag am meisten beschäftigen?”**
 - **“Welche Rolle hat am meisten Macht in der Schule? Welche am wenigsten? Warum?”**
-

Phase 3: Demokratie und Konfliktlösung (5-8 Min.)

In dieser Phase wird die Brücke von der Spielerfahrung zu demokratischen Grundprinzipien geschlagen.

Leitfragen

- “In den Situationskarten gab es Konflikte. Wie wurden sie gelöst - oder auch nicht?”
- “Was bedeutet es, demokratisch mit einem Konflikt umzugehen? Was wäre undemokratisch?”
- “Gab es eine Situation, in der jemand eine Lösung gefunden hat, die für alle fair war? Was hat diese Lösung ausgemacht?”
- “Kennt ihr ähnliche Situationen aus eurem eigenen Schulalltag? Wie wurde dort reagiert?”

Vertiefung bei Bedarf

- “Was braucht es, damit alle Stimmen in einem Konflikt gehört werden?”
- “Wer entscheidet in der Schule - und wer sollte mitentscheiden dürfen?”
- “Was ist der Unterschied zwischen Mehrheitsentscheidung und Konsens? Wann ist was besser?”

Phase 4: Bewertung und Feedback reflektieren (3-5 Min.)

Die verdeckte Peer-Bewertung ist ein zentrales Element. Diese Phase reflektiert den Bewertungsprozess selbst.

Leitfragen

- “Wie war es für euch, andere zu bewerten? War das einfach oder schwierig?”

- **“Habt ihr euch bei der Bewertung eher auf den Inhalt oder auf die Performance konzentriert?”**
- **“Wie fühlt es sich an, bewertet zu werden - auch wenn es anonym ist?”**
- **“Was ist euch beim Feedback-Schreiben aufgefallen? Fällt es leichter, Positives oder Kritisches zu formulieren?”**

Hinweis für die Lehrperson

Falls Schüler_innen das Gefühl haben, unfair bewertet worden zu sein, ist das ein guter Moment, um über Fairness und Objektivität zu sprechen. Nicht die Bewertung verteidigen, sondern die Reflexion darüber nutzen.

Phase 5: Transfer in den Alltag (3-5 Min.)

Die abschließende Phase verbindet die Spielerfahrung mit dem realen Schulalltag.

Leitfragen

- **“Was nehmt ihr aus dem Spiel mit? Gibt es etwas, das ihr ab jetzt anders sehen werdet?”**
- **“Wenn ihr morgen in eine ähnliche Situation kommt wie auf einer der Karten - was würdet ihr tun?”**
- **“Was könnten wir als Klasse besser machen, wenn es um demokratische Entscheidungen geht?”**

Abschluss

- **“Sagt in einem Satz, was ihr heute gelernt habt.”** (*Abschluss-Blitzlicht: Jede Person formuliert einen Satz*)
-

Szenario-spezifische Reflexionsfragen

Je nachdem, welches Szenario gespielt wurde, können folgende Zusatzfragen in die Phasen 2 und 3 eingebaut werden.

Wenn “Demokratie im Schulalltag” gespielt wurde

Die Fragen oben sind bereits auf dieses Szenario zugeschnitten. Ergänzend:

- **“Welche der Situationen aus dem Spiel könnte bei uns an der Schule wirklich passieren?”**
- **“Gibt es eine Rolle, die ihr an unserer Schule vermisst - jemanden, der im Spiel nicht vorkommt?”**
- **“Wenn ihr eine neue Regel für unsere Schule einführen könntet, die einen der Konflikte aus dem Spiel verhindern würde - welche wäre das?”**

Wenn “Die Ritterburg” gespielt wurde

- **“Im Mittelalter gab es keine Demokratie - der König entschied allein. Wie hat sich das angefühlt, als ihr in einer Rolle wart, die nichts zu sagen hatte?”**
- **“Welche Rolle auf der Burg hatte die meiste Macht - und war das gerecht?”**
- **“Die Bäuer_innen ernähren alle, haben aber am wenigsten Rechte. Gibt es heute noch Gruppen, denen es ähnlich geht?”**
- **“Was wäre passiert, wenn die Burgbewohner_innen über alles demokratisch abgestimmt hätten?”**
- **“Der Hofnarr darf dem König die Wahrheit sagen. Wer darf heute den Mächtigen die Wahrheit sagen? Und wer traut sich?”**
- **“Stellt euch vor, die Burg führt eine Verfassung ein. Welche drei Grundrechte würdet ihr als erstes festschreiben?”**

Wenn “Das Leben auf dem Mars” gespielt wurde

- **“Auf dem Mars gibt es keine Gesetze, keine Polizei, kein Gericht. Wie organisiert sich die Kolonie trotzdem? Was braucht es dafür?”**

- **“Wenn die Luft knapp wird oder das Essen nicht reicht: Darf die Gemeinschaft dann über Einzelne bestimmen? Wo ist die Grenze?”**
- **“Die Kommandant_in hat die Macht, allein zu entscheiden. Ist das in einer Überlebenssituation okay - oder gerade dann nicht?”**
- **“Wer sollte auf dem Mars mitbestimmen dürfen? Alle - oder nur die Expert_innen? Warum?”**
- **“Die Kolonie ist von der Erde abhängig, will aber unabhängig werden. Kennt ihr ähnliche Situationen aus der Geschichte oder der Gegenwart?”**
- **“Wenn ihr die Verfassung für die Mars-Kolonie schreiben müsstet: Was wäre der wichtigste Artikel?”**

Tipps für die Moderation

Situation	Empfohlene Reaktion
Schüler_in will nicht sprechen	Akzeptieren. “Du kannst auch einfach zuhören.” Nicht zwingen.
Diskussion wird hitzig	Zurück zu den Regeln: “Wir hören einander aus. Jede Meinung zählt.”
Jemand fühlt sich unfair bewertet	“Das ist ein gutes Gefühl, um darüber zu sprechen. Was wäre fair gewesen?”
Schüler_innen bleiben oberflächlich	Nachfragen: “Kannst du ein konkretes Beispiel nennen?”
Eine Situation triggert persönliche Erfahrungen	Sensibel reagieren. Ggf. Einzelgespräch anbieten. Nicht vor der Gruppe vertiefen.
Schüler_innen finden das Spiel “nur lustig”	“Was genau war lustig? Und warum lachen wir darüber?” - Humor als Einstieg nutzen.
Schüler_innen vergleichen Szenarien	Nutzen: “Was war anders bei der Ritterburg als bei der Schule? Und was war gleich?”

Optionale Erweiterungen

Schreibaufgabe (5-10 Min.)

Nach dem mündlichen Debriefing kann eine kurze Schreibaufgabe folgen:

- “Schreibe einen Brief an eine der Rollen, die du gespielt hast. Was möchtest du dieser Person sagen?”
- “Beschreibe eine Situation aus dem Spiel aus der Perspektive einer anderen Rolle, die nicht du warst.”

Szenario-Vergleich (wenn mehrere Szenarien gespielt wurden)

- “Was war in der Ritterburg anders als im Schulalltag? Und was war überraschend ähnlich?”
- “Welches Szenario hat euch am meisten zum Nachdenken gebracht - und warum?”
- “In welchem Szenario war es am schwierigsten, demokratisch zu handeln?”

Wandplakat

Die Klasse sammelt auf einem Plakat:

- **“Das haben wir über Demokratie gelernt”**
- Jede_r schreibt einen Satz oder ein Stichwort auf eine Karte und klebt sie ans Plakat.

Leitfaden erstellt für “Das Rad der Demokratie” - Ein Spiel zum Thema Demokratie im Schulalltag Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, Ph.D MA MBA