



Lebenskompetenzen – Entscheidungsfähigkeit – 2. Zyklus

So ein Dilemma!

Zielgruppe

- 2. Zyklus

Kompetenzen

- SuS können sich in eine Dilemma-Situation einfühlen
- SuS können mögliche Folgen von Entscheidungen/Verhaltensweisen antizipieren.
- SuS können eigene Bedürfnisse und Wünsche auch äussern, wenn dies mit einem Risiko verbunden ist.

Arbeits- und Sozialformen

- Gruppenarbeit
- Evtl. Rollenspiel
- Plenum

Zeitfenster

- ca. 1 Lektion»

Vorbereitung/Material

- Dilemmageschichten

Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
20'	<p>Die LP wählt eine Dilemmageschichte aus (Kopiervorlagen 1 bis 3) und bereitet diese als Kärtchen für die Gruppenarbeit vor. Es wird pro Gruppe eine Kopie benötigt.</p> <p>Zu Beginn der Lektion wird die Klasse in Gruppen von 3-4 SuS aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Kopie der ausgewählten Dilemmageschichte.</p> <p>Nun kann die Arbeit in den Kleingruppen beginnen. Zuerst liest jemand aus jeder Gruppe die Geschichte laut vor. Danach besprechen die SuS gemeinsam, was Laura, Felix oder Judith (die «Heldinnen/Helden» der Dilemmageschichten) tun sollen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sollen sie auf die Wünsche und Forderungen der anderen eingehen oder doch «Nein» sagen? • Wie sehen die Konsequenzen bei einem «Nein» aus? • Gibt es Auswege aus ihrer verzwickten Situation 	Kopie der ausgewählten Dilemmageschichte



starke 10

Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen

Unterrichtsmaterialien
Grundstufe 2



www.sos-kuendorf.at/01stark10
Impressum:
SOS-Künderdorf Österreich
Ludwigstrasse 10a
Tel. 0043 22718
info@soskuendorf.at
www.soskuendorf.at

Zeit	Inhalt	Material
	<p>Jede Gruppe hält die Ergebnisse der Diskussion in der Gruppe fest und bestimmt jemanden, der die «Lösung» der Gruppe präsentiert.</p> <p>Variante: Jede Gruppe erhält den Auftrag, die «Lösung» in einem Rollenspiel den anderen zu präsentieren und übt so, wie man in einer solchen Situation reagieren könnte</p>	
15'	<p>Anschliessend stellt jede Gruppe ihre Ideen und Lösungsmöglichkeiten (evtl. als Rollenspiel) im Plenum vor.</p>	
10'	<p>Nachdem alle ihre Ideen präsentiert haben, können Sie die unterschiedlichen Antworten im Plenum besprechen.</p> <p>Für die Reflexionsrunde bieten sich folgende Fragen an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habt ihr selbst schon einmal eine ähnliche Situation erlebt? Wie habt ihr euch entschieden? • Was macht ihr sonst für Erfahrungen mit dem «Nein»-Sagen? Fällt es euch leicht oder eher schwer? Wird ein «Nein» akzeptiert? Wann ist es schwierig, «Nein» zu sagen? 	

Quelle

- Starke 10. Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen. Grundstufe 2, SOS-Kinderdorf Österreich. Download (04.01.2022): <https://www.sos-kinderdorf.at/helfen-sie-mit/schule-kindergaerten/unterrichtsmaterialien/starke-10/unterrichtsmaterialien-fuer-schule-und-zu-hause>

Jana & Laura

Janas Mutter hat eine Freundin zum Mittagessen eingeladen. Gekommen ist auch deren Tochter Laura. Jana und Laura sind gleich alt und mögen sich eigentlich sehr gerne.

Heute hat Jana jedoch gar keine Lust auf einen gemeinsamen Nachmittag mit Laura. Sie ist irgendwie nicht so gut aufgelegt und möchte am liebsten alleine in ihrem Zimmer bleiben.

Sie geht daher nach dem Essen in ihr Zimmer und macht die Türe zu. Doch das nützt nichts. Laura geht ihr einfach nach, setzt sich auf das Bett und fängt an auf sie einzureden.

Was soll Jana tun? Eigentlich mag sie Laura, sie haben schon oft fein miteinander gespielt. Und doch ...

Jana & Laura

Janas Mutter hat eine Freundin zum Mittagessen eingeladen. Gekommen ist auch deren Tochter Laura. Jana und Laura sind gleich alt und mögen sich eigentlich sehr gerne.

Heute hat Jana jedoch gar keine Lust auf einen gemeinsamen Nachmittag mit Laura. Sie ist irgendwie nicht so gut aufgelegt und möchte am liebsten alleine in ihrem Zimmer bleiben.

Sie geht daher nach dem Essen in ihr Zimmer und macht die Türe zu. Doch das nützt nichts. Laura geht ihr einfach nach, setzt sich auf das Bett und fängt an auf sie einzureden.

Was soll Jana tun? Eigentlich mag sie Laura, sie haben schon oft fein miteinander gespielt. Und doch ...

Quelle: Starke 10. Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen. Grundstufe 2, SOS-Kinderdorf Österreich.
<https://www.sos-kinderdorf.at/helfen-sie-mit/schule-kindergaerten/unterrichtsmaterialien/starke-10/unterrichtsmaterialien-fuer-schule-und-zu-hause>

Felix & Mario

Felix hat zum Geburtstag ein tolles Spiel für seine Play-Station geschenkt bekommen. Als Mario, ein Mitschüler, davon erfährt, will er sich das Spiel unbedingt ausborgen. Dreimal hat er schon danach gefragt.

Bis jetzt hat Felix keine Antwort gegeben, denn er will das Spiel auf gar keinen Fall verleihen. Er hat es ja selbst erst einige Tage, außerdem ist ihm Mario total unsympathisch. Ihm das so zu sagen, hat er sich jedoch auch nicht getraut.

Mario ist nämlich der Stärkste in der Klasse. Wenn er jemanden nicht mag, macht er ihn gemeinsam mit seinen Freunden nieder. Ausgelacht und verspottet zu werden ist da noch das Harmloseste.

Was soll Felix tun?

Felix & Mario

Felix hat zum Geburtstag ein tolles Spiel für seine Play-Station geschenkt bekommen. Als Mario, ein Mitschüler, davon erfährt, will er sich das Spiel unbedingt ausborgen. Dreimal hat er schon danach gefragt.

Bis jetzt hat Felix keine Antwort gegeben, denn er will das Spiel auf gar keinen Fall verleihen. Er hat es ja selbst erst einige Tage, außerdem ist ihm Mario total unsympathisch. Ihm das so zu sagen, hat er sich jedoch auch nicht getraut.

Mario ist nämlich der Stärkste in der Klasse. Wenn er jemanden nicht mag, macht er ihn gemeinsam mit seinen Freunden nieder. Ausgelacht und verspottet zu werden, ist da noch das Harmloseste.

Was soll Felix tun?

Quelle: Starke 10. Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen. Grundstufe 2, SOS-Kinderdorf Österreich.
<https://www.sos-kinderdorf.at/helfen-sie-mit/schule-kindergaerten/unterrichtsmaterialien/starke-10/unterrichtsmaterialien-fuer-schule-und-zu-hause>

Judith & Tante Irmi

Judith ist bei Tante Irmi eingeladen. Tante Irmi ist eigentlich ganz nett. Besonders angenehm ist, dass Judith von ihr immer einige Euros geschenkt bekommt. Zur Aufbesserung des Taschengeldes, sagt Tante Irmi.

Was Judith an Tante Irmi jedoch überhaupt nicht ausstehen kann, ist die ewige Schmuserei. Wenn sie bei der Türe hereinkommt, drückt ihr die Tante immer einen dicken Schmatz auf die Wange. Während des Nachmittags streicht sie ihr über die Haare und vor dem Nachhausegehen gibt es dann nochmals ein Bussi.

Was soll Judith tun? Irgendwie traut sie sich nicht, mit Tante Irmi über die ganze Sache zu reden. Sie ist sich nämlich sicher, dass die Tante ziemlich beleidigt wäre. Auf der anderen Seite ...

Judith & Tante Irmi

Judith ist bei Tante Irmi eingeladen. Tante Irmi ist eigentlich ganz nett. Besonders angenehm ist, dass Judith von ihr immer einige Euros geschenkt bekommt. Zur Aufbesserung des Taschengeldes, sagt Tante Irmi.

Was Judith an Tante Irmi jedoch überhaupt nicht ausstehen kann, ist die ewige Schmuserei. Wenn sie bei der Türe hereinkommt, drückt ihr die Tante immer einen dicken Schmatz auf die Wange. Während des Nachmittags streicht sie ihr über die Haare und vor dem Nachhausegehen gibt es dann nochmals ein Bussi.

Was soll Judith tun? Irgendwie traut sie sich nicht, mit Tante Irmi über die ganze Sache zu reden. Sie ist sich nämlich sicher, dass die Tante ziemlich beleidigt wäre. Auf der anderen Seite ...

Quelle: Starke 10. Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen. Grundstufe 2, SOS-Kinderdorf Österreich.
<https://www.sos-kinderdorf.at/helfen-sie-mit/schule-kindergaerten/unterrichtsmaterialien/starke-10/unterrichtsmaterialien-fuer-schule-und-zu-hause>