



# «Spiel der Argumente»

## Ein interaktives Lernspiel zum Argumentieren

### Kurzbeschreibung

Es handelt sich um ein Lernspiel zum Argumentieren-Lernen.

Das «Spiel der Argumente» kann in einer Lektion und kontextunabhängig umgesetzt werden oder ergänzend zur Beschäftigung mit BNE- und Lehrplan21-relevanten Themen inklusive Situationen des Konfliktmanagements oder im Zuge der Auseinandersetzung mit sozialer Kompetenz in der Klasse. Darüber hinaus kann es auch zur Unterstützung bei Entscheidungsprozesse in der Klasse eingesetzt werden usw.

Dabei geht es zunächst darum, eigene Werte zu fassen und deren Gehalt mit Argumenten (Pro & Contra) ausfindig zu machen. Im zweiten Schritt geht es darum, die erfassten Werte und Argumente anzuwenden, das heisst, sie zu hinterfragen und ins Argumentieren sowie ins Diskutieren zu kommen.

Die folgende Methode eignet sich, um Erfahrungen, Kenntnisse sowie das Gelernte kreativ zu verarbeiten. Dabei entsteht Ideenmaterial, welches die Schüler\*innen im fächerübergreifenden Kontext weiterverarbeiten können. Im BNE-Kontext kann es darum gehen, konkrete Lösungsideen zur Klimakrise zu entwickeln. Dazu können konkrete Fragen gestellt werden, wie beispielsweise: «Wie können wir das Problem der Erderwärmung lösen?» oder «Wie können wir Ressourcen/Energie sparen?» oder «Welche neuen Technologien/neuen Erfindungen können den Klimawandel aufhalten?» etc. Das Spiel der Argumente kann jedoch auch in anderen Themenbereichen, wie zum Beispiel zu Genderfragen, zu Rassismus oder auch zur Meinungsanalyse angewandt werden.

### Spielregeln

Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäusserten Ideen ist erwünscht. Kommentare, Korrekturen oder Kritik der Argumente oder Ideen anderer sowie das Hineinreden ist verboten.

### Spielvorbereitung

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe besteht aus idealerweise sechs Mitgliedern. Zunächst definiert die Gruppe oder die Lehrperson das Spielthema (Rassismus, Gleichbehandlung, Gerechtigkeit, Erderwärmung, Umweltschutz, Klimakrise, Energieverbrauch, Ressourcenschonung etc.) Für Zyklus 1 kann es hilfreich sein, wenn eine konkrete Fragestellung definiert wird. Dann setzt sich jede Gruppe an eine Tischinsel und bekommt zunächst einen Stapel leerer Karteikarten.

Zur Spielvorbereitung sollen (vorab durch Lehrperson/ im Plenum oder im gemeinsamen Klein-/Gross-Gruppengespräch) je ein Argument Pro oder Contra auf je eine leere Karteikarte in der zugehörigen Farbe zum Thema oder zur Frage notiert werden. Mit zwei Farben Karten zu arbeiten und den Kategorien «Pro» & «Contra» je eine Farbe zuzuordnen hilft, die Kategorien auch im verdeckten Zustand wiederzuerkennen. Dabei geht es zunächst darum, gemeinsam die bis dahin gehörten, gelernten sowie selbst gefundenen Argumente zu sammeln und aufzuschreiben. Alternativ können die Argumente auch gemeinsam im Plenum gefunden und pro Tischinsel auf die Karten notiert oder kopiert werden. Bei Zyklus 1 können die Argumente-Spielkarten von der Lehrperson vorab erstellt werden.

### Stufe

Zyklus 1 & 2

### Dauer

1 Lektion

### Material

Leere (Kartei-) Karten – wenn möglich in zwei Farben, Spielkarten (siehe Material), 3-4 Würfel

### Bezug Lehrplan 21

NMG 10.1 & NMG 11.1

Schüler\*innen können sich für die eigenen Interessen einsetzen und die Möglichkeiten zur aktiven Mitsprache wahrnehmen. Und sie können beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist bzw. können im eigenen Handeln Werte erkennen und beschreiben, wie sie Verantwortung übernehmen können

### Fächerübergreifender Bezug

Deutsch 1, 2 & 3

### Bezug BNE

Vernetzendes Denken  
Visionsorientierung  
Partizipation  
Werteorientierung

### Überfachlicher Bezug

Methodische Kompetenz  
Soziale Kompetenz

### Lebenskompetenzen

Kritisches Denken  
Problemlösefertigkeit  
Effektive Kommunikationsfertigkeiten  
Interpersonale Beziehungsfertigkeiten

# ökozentrum

Es kann zur Ideenfindung auch mit der ganzen Klasse oder in Gruppen vorab ein Brainstorming gemacht werden, um dann die Auswahl der besten Argumente auf Karten

zu notieren. Hier kann die Lehrperson das Notieren und Produzieren der Argumente-Karten auch von einer Stunde auf die nächste vorbereiten, je nachdem wie viel Zeit ist, sowie nach Alter und Vermögen der Schüler\*innen. Die Lehrperson kann auch zusätzliche Argumente-Karten vorbereiten und somit das Argumentarium der Schüler\*innen erweitern. Die Argumente-Karten werden für jede Gruppe nach Pro & Contra, also nach Farbe sortiert. Manche Argumente können unter Umständen auch in beiden Kategorien vorkommen. Jeder Spieler einer Gruppe erhält durch verdecktes Ziehen aus den Karten «Spielnummern» nun eine Nummer zwischen eins und sechs und eine Rollenkarte der Kategorien Pro, Contra & Clown (siehe Spielmaterial). In der Mitte der Tischinsel befinden sich die zweifarbigen Stapel mit den verdeckten Argumenten Pro & Contra sowie ein Würfel. Es würfelt immer der- oder diejenige, der oder die zuletzt gewürfelt wurde und mit dem Argumentieren dran war.



diskutieren

## Spieldurchführung

Die gewürfelte Zahl besagt, wer der sechs Spieler ein Argument ins Feld führt. Je nach Rollenkarte zieht derjenige, dessen Spielnummer gewürfelt wurde eine Argumente-Karte vom Stapel Pro oder Contra. Wenn er die Rolle «Pro» hat zieht er also vom Stapel «Pro». Der Clown darf sich den Stapel aussuchen. Der Spieler liest sein Argument vor und die anderen versuchen je nach Rollenkarte, also ob sie Pro oder Contra sind, zu antworten oder zu entgegnen, so dass eine kurze Diskussion entsteht. Der Clown versucht die genannten Argumente möglichst falsch oder miss zu verstehen, was die Diskussion auflockert oder witzige Momente entstehen lässt. Ist der Clown selbst an der Reihe ein Argument zu ziehen, soll er das Argument ebenso falsch oder missverständlich vorzubringen versuchen, um die anderen herauszufordern, den Sinn des Argumentes herauszuarbeiten und entsprechend ihrer Rolle zu antworten.

Je nachdem wie diskussionsfreudig die Schüler\*innen sind, kann man zusätzlich die Regel festlegen, dass jeder mindestens oder nur ein Antwortargument bringt oder eine Stoppuhr stellen. Ausserdem können die Diskussionen auf Video oder Audio aufgenommen und anschliessend weiterverarbeitet werden. Bei GLOBULO entsteht aus Diskussionen, mit dem Spiel der Argumente, Material für Improvisationen, welche zu Gruppen-Szenen für das Umwelttheaterstück, die Umweltperformance oder den Umweltfilm führen.

## Fazit

Die Spielverläufe und Diskussionen können anschliessend besprochen und reflektiert werden mit den Fragen: «Was hat euch gefallen?», «Was war schwierig?», «Was war neu und hat euch überrascht?», «Was habt ihr daraus gelernt oder was nehmt ihr mit?»



informieren

## Hintergrundinformation

Kinder erwerben kommunikative Mittel zur Erreichung ihrer Ziele im interaktiven Handeln.

Eine essentielle diskursiv-pragmatische Fähigkeit ist das Argumentieren: Eigene Standpunkte im Gespräch zu begründen, fördert die Selbstwirksamkeit der Kinder und damit potenziell ihre Möglichkeit zur sozialen Teilhabe.

Im Ergebnis aktueller Studien zeigen sich für die Unter- und Mittelstufe ungewöhnlich viele und komplexe Argumentationsstrukturen.

Dabei argumentieren die Primarschulkinder nicht nur zur Bearbeitung von Dissens (persuasives Argumentieren), sondern auch zur Etablierung von geltendem und geteiltem Wissen (exploratives Argumentieren).

Insbesondere beim explorativen Argumentieren lassen sich im Korpus argumentative Problemlöseroutinen der Kinder extrahieren, z. B. wiederkehrende Argumentationsschemata.

Zudem lassen sich argumentationsförderliche Verhaltensweisen der pädagogischen Fachkräfte extrahieren, welche im Sinne eines Sprachförderpotentials beschrieben werden können (z. B. partnerschaftlicher Umgang mit den Kindern; Assistenz bei Kategorisierung und Lösung von Problemen).

Damit eignen sich interaktive Gesprächsformate, wie das Spiel der Argumente in besonderem Masse zur Entwicklung und Förderung argumentativer Fähigkeiten bei Kindern.

## Links & Quellen

Studie zu den argumentativen Fähigkeiten von Kindern:

[https://www.forschung.sprache.eu/fileadmin/user\\_upload/Dateien/Heftausgaben/2019-2/5-70-2019-02-03.pdf](https://www.forschung.sprache.eu/fileadmin/user_upload/Dateien/Heftausgaben/2019-2/5-70-2019-02-03.pdf)

Spiele zur Nachbereitung und Evaluation:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/u\\_sprachlit/deutsch/bs/6bg/6bg1/4\\_argumentieren/doc/themeneinheit\\_argumentieren\\_und\\_diskutieren.pdf](https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/bs/6bg/6bg1/4_argumentieren/doc/themeneinheit_argumentieren_und_diskutieren.pdf)

Kindgerechte Videos zum Argumentieren:

<https://www.youtube.com/watch?v=74obxHq2fOI>

<https://www.youtube.com/watch?v=K3kFxmpeEnI>



arbeiten

## Arbeitsmaterial zum Ausschneiden

### Spielnummern

1

2

3

4

5

6



Pro

Pro

Contra

Contra

Contra

Clown