Aktivitätensammlung

Das ist nicht fair!

Die Lernenden erkunden die Idee der Fairness, indem sie an einer Reihe kurzer Spiele teilnehmen, die Belohnungen auf unterschiedliche Weise verteilen. Durch unmittelbare Erfahrung vergleichen sie unfaire Systeme, Zufallssysteme, leistungsbasierte Systeme und Proof of Work (PoW). Emotionale Reaktionen sind willkommen und werden für eine strukturierte Reflexion genutzt. Die Aktivität schafft ein grundlegendes Verständnis von Fairness, Belohnung und Chancengleichheit.

Aktivitätstyp	Dauer	Sozialform
Spiel · Diskussion · Erfahrungsorientiertes Lernen	**60 min**	**Ganze Klasse · Kleingruppen · Partnerarbeit · Einzelarbeit**

Ziele

Lernergebnisse

Am Ende dieser Aktivität werden die Lernenden:

- unfaire, zufällige, leistungsbasierte und faire Systeme erleben und erkennen
- verstehen, dass nicht alle Belohnungen gleichermaßen verdient werden
- erkennen, dass Fairness gleiche Regeln und gleiche Chancen erfordert
- Wortschatz und emotionales Bewusstsein rund um Anstrengung, Belohnung und Fairness aufbauen
- sich gedanklich vorbereiten auf Proof of Work (PoW)

Lernziel in den Worten der Lernenden

- „Testen, welche Spiele fair sind und welche nicht, und warum."

Materialien

- Perlen oder kleine Spielmarken als Belohnungen („Mein Stapel"), mindestens eine pro Lernendem und eine kleine Reserve
- Karteikarten oder Bilder, die Eigenschaften oder Merkmale zeigen (Haarfarbe, Kleidung, Geburtstage usw.)
- Zeichenpapier und Bleistifte
- Fünf Würfel pro Lernendem für die Proof-of-Work-Runde
- Ein Kartenspiel
- Materialien für die gewählte Arbeitsaufgabe (zum Beispiel Rätselkarten, Gegenstände zum Sortieren oder Fragekarten)
- Timer oder Stoppuhr
- Ein zentraler Tisch oder Behälter als „Bank"
- Whiteboard oder großes Flipchartpapier und Marker zum Festhalten der Urteile der Klasse
- Freie Fläche für Bewegungsspiele
- Optional: Visuelle Hilfsmittel (siehe Anhang A), Beschriftungen für jede Runde (Unfair, Zufall, Arbeit, Proof of Work (PoW))

Aufbau

- Schaffen Sie eine sichere Spielfläche und legen Sie alle Perlen in eine zentrale „Bank".
- Beschriften Sie jede Runde und ordnen Sie die Materialien in der Reihenfolge an, in der Sie sie verwenden werden.

Ablauf

Schritt 1: Die Stunde vorbereiten

5 Minuten

1. Erklären Sie: „Wir spielen vier Spiele; nach jedem entscheiden Sie, ob es fair war.“ Führen Sie **„Mein Stapel“** ein: Die Lernenden behalten nur Perlen aus Runden, die die Klasse als fair anerkennt.
2. Fragen Sie, was fair bedeutet und wie sich Unfairness anfühlt.

Schritt 2: Aktivität

45 Minuten

Vorbereitung

1. Erklären Sie: Nach jeder Runde wird abgestimmt. Perlen aus einer Runde, die die Klasse für unfair hält, kommen zurück in die Bank; wiederholen Sie eine faire Runde, falls hilfreich.

Vormachen

1. Machen Sie vor, wie man eine Perle verdient und zurückgibt, und zeigen Sie respektvolle Reaktionen auf Gewinnen, Verlieren und Meinungsverschiedenheiten.

Schritt 3: Runde 1: Unfair

10 Minuten

1. Verwenden Sie eine offensichtlich unfaire Methode (zum Beispiel Vorlieben der Lehrkraft oder willkürliche Merkmale). Abstimmung: Gleiche Chancen? Spielte Anstrengung eine Rolle? Geben Sie die Perlen zurück.

Schritt 4: Runde 2: Zufall

10 Minuten

1. Vergeben Sie Belohnungen per Würfel oder Karten. Fragen Sie, ob Glück und Anstrengung es fair gemacht haben; geben Sie die Perlen zurück, wenn die Klasse es ablehnt.

Schritt 5: Runde 3: Arbeit

10 Minuten

1. Führen Sie eine körperliche oder geistige Herausforderung durch. Fragen Sie, ob alle gleichermaßen teilnehmen konnten; geben Sie die Perlen zurück, sofern die Klasse das System nicht akzeptiert.

Schritt 6: Runde 4: Proof of Work (PoW)

10 Minuten

1. Geben Sie allen Lernenden fünf Würfel und ein klares Ziel, etwa drei gleiche Zahlen. Die Lernenden würfeln so lange, bis sie Erfolg haben, und entscheiden dann, ob dieselben Regeln für alle es fair gemacht haben. Falls ja, legen Sie die Belohnungen zu **„Mein Stapel“**.

Optional: Bestimmen Sie reihum eine Schülerin oder einen Schüler, die bzw. der die Ergebnisse überprüft, bevor die Belohnungen bestätigt werden.

Kontrollpunkt

1. Halten Sie jedes Urteil der Klasse fest.

Reflexion

- Fragen Sie, wie sich die Spiele angefühlt haben und was das letzte Spiel anders gemacht hat. Betonen Sie faire Regeln, gleiche Chancen und das Überprüfen von Ergebnissen.

Schritt 7: Abschluss

5 Minuten

1. Räumen Sie auf. Festigen Sie die Botschaft: „Faire Systeme geben allen dieselben Regeln und dieselbe Chance.“

Kernpunkte

- Belohnungssysteme vergleichen, um zu erklären, was ein System fair macht.

Diskussionsfragen

10 Minuten

1. Besprechen Sie noch einmal die vier erlebten Systeme: unfair, zufällig, arbeitsbasiert, Proof of Work (PoW).
2. Diskutieren Sie, warum Proof of Work (PoW) allen dieselbe Chance gegeben hat.
3. Verknüpfen Sie die Erfahrung mit Systemen aus der realen Welt, in denen Belohnungen verdient werden.

Optionale Geschichte oder kreative Reflexion: Die Schülerinnen und Schüler zeichnen oder schreiben über eine Situation, in der sich etwas unfair angefühlt hat, oder über ein System, das sie für fair halten.

Notizen

Klassenführung

- Sprechen Sie Gefühle offen an und behandeln Sie Frust als etwas Normales.
- Behalten Sie die Verteilung der Perlen ruhig unter Kontrolle.
- Wechseln Sie die Rollen, damit alle einbezogen werden.

Erweiterungen & Zusatzaktivitäten

- Erzählen Sie die Aktivität als Geschichte oder Fabel nach.
- Vergleichen Sie Fairness in Spielen mit Fairness im echten Leben.

Differenzierung

- Jüngere Schülerinnen und Schüler: weniger Würfel oder gemeinsames Würfeln.
- DaZ/Barrierefreiheit: visuelle Hinweise, Vormachen, Partnersystem.
- Sicherheit: Beaufsichtigen Sie körperliche Herausforderungen und bieten Sie Alternativen an.

Vorgeschlagene Aufgabe

Erzählen Sie einem Elternteil oder einer Betreuungsperson von einer Spielregel, die Ihnen fair vorkam. Fragen Sie, was eine Regel fair macht.