

# Übung „EINtopf der europäischen Werte“

## Überblick

- Jahrgangsstufe: ab Sek. I
- Schulform: allgemeine und berufliche Schulen
- Dauer: ca. 45 Minuten
- Methode: Entscheidungsspiel
- Thema: europäische Werte
- Schulfächer: Politik
- Operatoren: gegenüberstellen, beurteilen
- Gruppengröße: 4-6
- Sozialform: Gruppenarbeit

## Beschreibung

Die Schüler\*innen kochen gemeinsam einen „EINtopf“ aus europäischen Werten. Entsprechend vorgegebener Rollen durchlaufen sie einen Prozess der Entscheidungsbildung, welche Werte Teil ihres „EINtopfes“ werden sollen.

## Lernziele

- Entsprechend einer Rolle argumentieren und Kompromisse bilden.
- Einen Prozess der Entscheidungsbildung durchlaufen.
- Europäische Werte kennenlernen, gegenüberstellen, beurteilen und priorisieren.

## Materialien

- Ausgedruckte Rollenkarten und Liste der europäischen Werte

## Vorbereitungen

1. Rollenkarten und Werte drucken und ausschneiden
2. Zuteilung der Rollen überlegen - Wie viele Teilnehmende gibt es pro Gruppe? Wie viele Werte darf die Gruppe für ihren EINtopf verwenden? Es empfiehlt sich, weniger Werte zu verwenden, als es Präferenzen der Teilnehmenden gibt, sodass Verhandlungen geführt werden müssen.

## Ablauf

1. „EINtopf“ als Entscheidungsspiel erklären: Die Gruppen (4-6 Personen) sollen einen gemeinsamen „Eintopf“ kochen. Dafür können sie aus einer Liste an „Zutaten“ (= europäische Werte) auswählen. Sie müssen dabei die Vorlieben ihrer Rollenkarte beachten.
2. Geben Sie vor, wie viele Zutaten die Gruppen in ihrem Eintopf verwenden sollen. Wichtig ist, dass pro Eintopf weniger Zutaten verwendet werden dürfen, als die

Gruppenmitglieder als Präferenz auf ihren Rollenkarten finden, damit innerhalb der Gruppe Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse stattfinden. Es können auch mehrere Rollenkarten pro Person ausgegeben werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

3. Werte und Rollenkarten verteilen - Wenn man die Rollenkarten zuteilt und nicht den Zufall entscheiden lässt, kann man versuchen, den Lerner\*innen möglichst entgegengesetzte Rollenkarten zu geben. Außerdem kann man je nachdem, wie man die Rollenkarten auswählt oder selbst schreibt, die anschließende Reflexion als Ausgangspunkt für weiterführende Diskussionen / Themen wählen. Wenn die Zusammensetzung der Rollenkarten so ausgewählt wird, dass eine Minderheitsmeinung vorliegt (zum Beispiel nur eine Person zu **soziale Gerechtigkeit / Nachhaltigkeit / Umweltschutz**), kann die Übung, z. Bsp., Ausgangspunkt für eine Diskussion über Umweltschutz und eine sozial verträgliche, nachhaltige Entwicklung sein.
4. Spielphase der Kompromissbildung und Entscheidungsfindung
5. Nachbesprechung: Für welche Werte haben sich die Gruppen entschieden? Warum? Welche Konsequenz hat die Abwesenheit bestimmter europäischer Werte? Für wen?

### **Zeitplan**

1. Erklärung der Übung, Gruppenbildung, Verteilung des Materials - 10 Minuten
2. Spielphase - 20 Minuten
3. Nachbesprechung - 15 Minuten