

Entscheidungsspiele sinnvoll aufbauen

Plane deine Runde so, dass schnelle Wahlfragen nicht beliebig bleiben, sondern gezielt in Aktivierung, Kennenlernen, Positionierung oder einen fachlichen Einstieg führen. Das Material hilft dir, Fragen sinnvoll zu staffeln, sensible Themen sauber zu rahmen und aus dem Entweder-oder einen brauchbaren nächsten Schritt zu machen.

1. Funktion klären

Lege zuerst fest, was die Runde leisten soll: Aktivierung, Kennenlernen, Positionierung oder fachlicher Einstieg. Erst daraus ergibt sich, welche Fragen passen.

2. Leicht starten

Beginne mit einer harmlosen, schnellen Wahlfrage. So versteht die Gruppe das Prinzip, ohne sich sofort persönlich oder fachlich festlegen zu müssen.

3. Gezielt zuspitzen

Steigere danach in Richtung Arbeitsweise, Haltung oder Thema. Gute Fragen bauen aufeinander auf und führen nicht nur von Gag zu Gag.

4. Sauber weiterführen

Öffne nur ausgewählte Fragen: mit Begründung, dritter Option, Perspektivwechsel oder einem direkten Übergang in die nächste Aufgabe.

Mini-Planungsblatt für deine nächste Runde

Funktion der Runde	Aktivierung / Kennenlernen / Positionierung / fachlicher Einstieg
Erste leichte Frage	_____
Frage mit Themenbezug	_____
Öffnungsfrage	_____
Anschluss	Begründung / dritte Option / Perspektivwechsel / nächste Aufgabe

Entscheidungsspiele öffnen, differenzieren, schützen

Drei kleine Steuerentscheidungen machen aus schnellen Wahlfragen mehr als bloße Unterhaltung. Gleichzeitig schützen sie davor, dass sensible Themen vorschnell abgefragt oder komplexe Fragen künstlich vereinfacht werden.

Begründungsfrage „Was war für deine Wahl ausschlaggebend?“ „Welche Erfahrung steckt dahinter?“ Öffne nur dort, wo ein kurzer Gedankenschritt weiterführt.	Dritte Option Biete „Kommt darauf an“ nur an, wenn die Bedingung anschließend benannt wird. Alternativ kann ein Wechsel zwischen beiden Seiten erlaubt werden.	Perspektivwechsel „Welches gute Argument hat die andere Seite?“ „Wann würdest du deine Wahl ändern?“ So holst du Zwischentöne zurück, ohne die Dynamik zu verlieren.
---	--	--

Vier Fragetypen - vier unterschiedliche Ziele

Funktion	Beispiele	Didaktische Steuerung
Aktivierung	Süß oder salzig? Früh oder spät?	Schnell wählen, nicht auswerten.
Kennenlernen	Planen oder spontan? Allein oder im Team?	Einzelne Unterschiede kurz öffnen.
Positionierung	Sicherheit oder Herausforderung? Tempo oder Tiefe?	Begründung oder dritte Option ergänzen.
Fachlicher Einstieg	Erst Beispiel oder erst Regel? Direkt handeln oder erst prüfen?	Wahl sichtbar machen und in die Aufgabe überleiten.

Sensible Themen: Erst Schutz, dann Positionierung

Aussetzen erlauben	Eine Person darf ohne Begründung neutral bleiben oder nicht wählen.
Keine unfreiwillige Offenlegung	Gesundheit, Geld, Familie, Religion und politische Überzeugungen nicht spielerisch abfragen.
Komplexität zurückholen	Bei fachlichen oder kontroversen Fragen mindestens eine Öffnung einplanen.
Verteilung nicht bewerten	Mehrheit bedeutet nicht automatisch Richtigkeit oder bessere Argumente.

Kurzcheck vor dem Start

- ☐ Ist klar, wofür die Runde eingesetzt wird?
- ☐ Sind beide Optionen verständlich und grundsätzlich wählbar?
- ☐ Steigern sich die Fragen sinnvoll statt zufällig?
- ☐ Ist eine Ausstiegs- oder Mittelposition vorgesehen, wenn sie nötig ist?
- ☐ Führt die letzte Frage sichtbar in den nächsten Schritt?

Merksatz: Eine gute Wahlfrage endet nicht bei der Wahl. Sie macht einen Unterschied sichtbar und öffnet genau so weit, wie es für die nächste Arbeitsphase gebraucht wird.