



Ein Entscheidungsspiel durchführen

Der Richter und die Schöffen müssen sich entscheiden, wie die Strafe für Kai ausfallen soll (siehe Fall Seite 256/257). Dabei muss nicht nur die Straftat selbst berücksichtigt werden, sondern auch Hintergründe, soziale Herkunft des Angeklagten, Zeugenaussagen, mögliche Folgen der Strafe und mehr. Stellt euch vor, ihr seid die Schöffen, die den Richter beraten sollen. Versucht mithilfe dieses Entscheidungsspieles ein Urteil zu finden. Benutzt dazu noch einmal die Informationen auf den vorangegangenen Seiten. Sollen Kai Erziehungsmaßnahmen, Zuchtmittel oder eine Jugendstrafe auferlegt werden? Ihr könnt das Entscheidungsspiel auch auf einen anderen Fall anwenden.

Ein Entscheidungsspiel durchführen

1. Schritt: Probeabstimmung

Ihr habt euch sicherlich schon eine Meinung darüber gebildet, ob Kai Erziehungsmaßnahmen, Zuchtmittel oder eine Jugendstrafe auferlegt bekommen soll. Stimmt in der Klasse darüber ab und haltet das Ergebnis eurer Abstimmung an der Tafel fest.

2. Schritt: Datenerhebung

Hier sollt ihr zu jeder Strafform Vor- und Nachteile sowie weitere Aspekte erarbeiten. Bildet Gruppen zu je 4–6 Personen. Jede

Gruppe legt drei Tabellen an: für jede Strafform eine (siehe Tabelle 1). Nehmt dazu ein großes Stück Papier, z.B. Plakatpapier oder Tapetenrolle.

Nacheinander werden die drei Tabellen gemeinsam ausgefüllt: Vorteile, Nachteile, welche Auswirkungen diese haben ... Beachtet dabei, dass Vorteile und Nachteile in getrennten Zeilen einzutragen sind.

Die Spalte „Bewertung“ bleibt noch offen.

3. Schritt: Datenvergleich

Jede Gruppe hängt ihre drei Tabellen gut sichtbar auf oder legt sie auf dem Boden (auf Tischen) aus.

Alle Gruppen schauen sich die Ergebnisse der anderen Gruppen an.

Wo es sinnvoll ist, ergänzen sie die Eintragungen in ihren Tabellen.

4. Schritt: Datenbewertung

Nun wählt die Klasse für jede Strafform die beste Tabelle aus. Diese dient als Entscheidungsraster.

Dann werden von der ganzen Klasse jeweils die Vorteile und die Nachteile wie folgt bewertet: Vorteile mit Pluszeichen, Nachteile mit Minuszeichen. Sehr wichtige Vorteile erhalten drei Pluszeichen, weniger wichtige ein Pluszeichen. Entsprechend wird bei den Nachteilen verfahren.

Jugendstrafe				
Vorteil	Nachteil	Auswirkung	auf wen?	Bewertung
Kai ist keine Gefahr mehr für Mitschüler	muss Schule verlassen	Sicherheit für Mitschüler	Mitschüler, Thorben	...
		Abschluss muss in neuer Klasse gemacht werden	Kai	...

1 Beispiel für ein Entscheidungsraster

2 Bewertung

	Vorteile	Nachteile
sehr wichtig	+++	---
wichtig	++	--
weniger wichtig	+	-

Wichtiger Hinweis: Die Bewertung, d. h. die Verteilung von Plus- und Minuszeichen, kann von jedem Einzelnen, von jeder Gruppe oder von der ganzen Klasse durch Mehrheitsentscheid vorgenommen werden.

5. Schritt: Errechnung der Bewertungsziffern

Nun wird für jedes Entscheidungsraster die Bewertungsziffer errechnet:

Bildet jeweils die Summe der Pluszeichen und die Summe der Minuszeichen.

Subtrahiert die Summe der Minuszeichen von der Summe der Pluszeichen.

Die Differenz ergibt die Bewertungsziffer. Beispiel: Zehn Pluszeichen weniger sechs Minuszeichen ergibt die Bewertungsziffer 4.

Das Entscheidungsraster mit der höchsten Bewertungsziffer wäre demnach die sinnvollste Grundsatzentscheidung. Das bedeutet, dass eure Klasse dem Richter diese Strafform empfehlen würde.

6. Schritt: Schlussabstimmung

Stimmt in der Klasse nochmals über die Fragestellung der Probeabstimmung (Schritt 1) ab und haltet das Ergebnis an der Tafel fest.

Vergleicht die beiden Abstimmungsergebnisse. Denkt über das Vergleichsergebnis nach.

- 1 a) Führt das Entscheidungsspiel in der Klasse durch.
- b) Als Fortführung könnt ihr euch Gedanken machen über Art und Dauer der empfohlenen Strafform.
- 2 Wendet das Spiel auf eines der Beispiele auf Seite 254 an.



3 Probeabstimmung in der Klasse



4 Datenerhebung in der Gruppe



5 Datenvergleich unter den Gruppen



6 Bewertung in der Klasse