

## Entscheidungsverfahren

(zusammengefasst von Kari Bischof-Schiefelbein)

Alle nachfolgenden Verfahren müssen auf die Arbeit mit Kindern abgestimmt werden. Es müssen (kita individuell) Möglichkeiten der Visualisierung gefunden werden, die allen Kindern die aktive Teilnahme ermöglichen.

### Wichtig für die Arbeit in der Kita:

Vor allem bei wichtigen/großen Entscheidungen sollten sich Alle Kinder als „Sieger“ fühlen. Das heißt sie sollten sich zumindest innerhalb des Prozesses der Entscheidungsfindung mit ihren Vorstellungen, Ideen, Bedenken, Wünschen, Bedürfnissen wiederfinden.

Bei Entscheidungen die alle bzw, sehr viele nachhaltig betreffen bzw. für langfristige Veränderungen sorgen, wie beispielsweise Ausflugsziele, Anschaffungen, Regeln, Umgestaltungen usw. sollten Verfahren gewählt werden, in denen sich möglichst alle Beteiligten am Ende im Ergebnis wiederfinden.

### 1. Abstimmen

Mehrheit gewinnt.

#### Vorteil:

Ist gut für schnelle Entscheidungen.

#### Nachteil:

Ergebnis führt zu Verlierern, die dann im Prozess oftmals irgendwo stehen bleiben, weil sie ihn an dieser Stelle nicht mitgetragen haben. Bei mehreren Alternativen kann die Mehrheit für einen Vorschlag u. U. weniger als die Hälfte der Stimmen sein. Minderheitenmeinungen gehen unter.

#### Fazit:

Eignet sich eigentlich nur bei 2 Alternativen und eher unwichtigeren Entscheidungen. Kann angewandt werden bei der Wahl von Personen. In jedem Fall muss auf die Verlierer im Entscheidungsprozess danach sehr geachtet werden.

### 2. Reduzierendes Abstimmen

Bei mehreren Alternativen werden in mehreren Abstimmungsdurchgängen jeweils diejenigen mit der geringsten Stimmenanzahl herausgenommen. Beim nächsten Wahlgang haben dann alle wieder eine Stimme.

Vorteil:

Wenn ich auch nicht meinen Lieblingsvorschlag durchgesetzt bekomme, so habe ich doch die Chance, im zweiten Wahlgang mein zweitliebstes durchzusetzen. Letztlich bin ich bis zum Ende beteiligt.

Nachteil:

Auch hier kann es letztlich Verlierer geben, diese sind aber nicht so deutlich abgebügelt worden. Die Mehrheitsmeinung setzt sich hierbei deutlicher durch und lässt dabei auch nicht viel Raum für Minderheiten.

Fazit:

Eignet sich gut für das Abstimmen unter mehreren Alternativen. Die Stimmen gehen zumeist nicht verloren und die Verlierer des ersten Durchganges bleiben im Prozess.

### 3. Punktwertung

Bei einer Vielzahl von Alternativen verteilen die Teilnehmenden Punkte für ihre Favoriten. Hier muss darauf geachtet werden, dass die Anzahl der Punkte im Verhältnis zu den Alternativen steht, um aussagekräftige Ergebnisse zu erreichen (zu wenig Punkte – keine Sieger ~ zu viele Punkte – alle Sieger).

Vorteil:

Die Abstimmenden haben die Möglichkeit, Schwerpunkte zu setzen. Die Bewertung findet gleichzeitig statt, sodass die gegenseitige Beeinflussung gering ist. Das Ergebnis ist deutlich visualisiert. Neben dem ersten Sieger gibt es eine Rangfolge von 2. und 3. Siegern (und damit einen Plan b, c etc.). Mehrere Punkte können gleichwertig sein.

Nachteil:

Erfordert höheren Aufwand, z. B. im Rahmen einer visualisierten Moderation.

Fazit:

Das Ergebnis ist sehr gut sichtbar und damit zumeist unstrittig. Die Methode führt zu einer Rangliste von Wünschen oder Kritikpunkten, führt damit aber noch nicht direkt zur Aktion.

### 4. Einig-Uneinig / „Mag ich/Mag ich gar nicht“

(Eine Konsensmethode)

Es werden 2 Bereiche geschaffen (Fußboden oder Pinnwand): EINIG und UNEINIG. Alle Punkte (Karten) liegen zu Beginn im EINIG. Wenn auch nur ein Teilnehmer nicht einverstanden ist, so kann er oder sie die Karte aus dem EINIG in das UNEINIG legen. Die Karte kann von keinem anderen dann wieder zurückbefördert werden.

Während des Prozesses können Fragen zu den Karten gestellt werden und auch Verhandlungen geführt werden.

Vorteil:

Das Ergebnis führt zu einer Anzahl von Punkten, über die offensichtlich Einigkeit herrscht. Damit können die Ressourcen des Teams oder der Gruppe für die einigen Ziele gebündelt werden, ohne sich zuerst an den uneinigen zu zerfleischen.

Nachteil:

Wenn eine Karte/Idee im UNEINIG landet, ist nicht sicher, wie viele Personen nicht mit ihr einverstanden waren und ob das Ganze nicht hätte erklärt werden können. Wenn alle Ideen einer Person im uneinig landen, besteht die Gefahr, dass diese sich als Verlierer betrachtet.

Fazit:

Die Methode ist sehr gut zur Klärung von verschiedenen Zielvorstellungen oder auch Gruppenaktivitäten. Die Gruppe konzentriert sich auf das Einige und verliert sich nicht in Grundsatzdiskussionen, sodass diese Methode zu einer Konzeptionsarbeit oder Aktionsplanung geeignet ist.

## 6. Target / „Bullseye“

Aus konzentrischen Kreisen wird auf einem großen Papier eine Zielscheibe gezeichnet. Die Karten mit den Ideen liegen alle außerhalb der Ringe. Die Zielscheibe sollte mind. 3 und max. 5 Ringe inklusive des Zentrums haben. Wenn die Teilnehmende eine Idee unterstützen, so schreiben sie ihren Namen auf die Rückseite der Karte und legen sie in den äußersten Ring. Mit jedem Namen mehr auf der Rückseite wandert die Karte einen Ring weiter ins Zentrum. Dabei sind Verhandlungen und gegenseitige Werbungen um Unterstützung erwünscht.

Vorteil:

Über die reine Wertung zu der Idee hinaus bilden sich gleich Gruppen, die dann in der weiteren Arbeitsphase zu Aktionsgruppen werden. Neben der Wunschwertung führt diese Methode auch zu einem machbaren Ergebnis und zu sofortigem Aktionsbeginn. Über die Namensnennung können die Teilnehmende auch darauf achten, in Gruppen zu arbeiten mit Personen, mit denen sie produktiv sein können.

Nachteil:

Oftmals tragen sich die Teilnehmende auf zu vielen Karten ein, sodass sie letztlich eine Entscheidung treffen müssen, in welcher Aktionsgruppe sie aktiv werden.

Fazit:

Das Target ist eine hervorragende Methode, um aus der Phantasiephase in eine sehr konkrete Realisierungsphase zu kommen. Nach dem Target können sofort Aktionsgruppen gebildet werden, deren Aufgabe darin besteht, sich einen kleinen

„Partizipation ist keine Frage des Alters, sondern eine Frage der Haltung“

[www.bischof-schiefelbein.de](http://www.bischof-schiefelbein.de)

Plan zu machen und – ganz wichtig – eine/n Kümmerer/in festzulegen, die/der zu weiteren Treffen einlädt.

## 7. Laufsteg / "Das Wettrennen"

Der „Laufsteg“ ähnelt dem Target, dient aber vor allem, um herauszufinden, ob ein Konsens möglich ist und in wie weit die Zustimmung für einzelne Ideen/Projekte vorherrscht.

Auf einem langen Tisch oder auf dem Fußboden werden genauso viele Plätze markiert und nummeriert (mit Klebestreifen o. ä.) wie die Gruppe Teilnehmende hat (z. B. von 1- 20 bei 20 Teilnehmer). Alle Karten mit Ideen liegen außerhalb des Laufstegs. Bei Zustimmung zu einer Idee wird dieses auf den Platz 1 gelegt. Jede weitere Zustimmung durch einen anderen Teilnehmer führt zum jeweils nächsten Punkt, wobei jeder Teilnehmer jeder Idee nur einmal zustimmen kann. Das kann man, falls man der Gruppe nicht vertrauen möchte, durch Unterschrift auf der Karte (oder Rückseite) absichern.

### Vorteil:

Es ist sofort sehr gut sichtbar, welche Ideen am meisten Unterstützung finden. Die Methode macht auch Spaß, weil es rein optisch einem Wettrennen ähnelt.

### Nachteil:

Es kann für die Gruppe schwer auszuhalten sein, wenn keine Idee eine deutliche Mehrheit erhält. Dann ist es Aufgaben der Moderation, auf die Stärken der Vielfalt in den Ideen und auf Toleranz hinzuweisen

### Fazit:

Letztlich kommen oft nur sehr wenige oder oft sogar gar keine Karten am Ende an. Falls doch, hat diese Karte 100 % Zustimmung. Wie schon beim Target gilt hier nicht die Schweigepflicht. Der Laufsteg ist ebenfalls wie ein Marktplatz zum Verhandeln und Werben gedacht.

Quelle: CARSTEN ROEDER – DIPL.-SOZIALPÄDAGOGE- TRAINER UND MODERATOR  
FÜR PARTIZIPATIONSPROJEKTE – GEMEINWESENÖKONOM ~ ITZEHOE/SCHLES-  
WIG-HOLSTEIN