

# Pro und Contra

Pro und Contra ist eine aktivierende Methode mit Spielcharakter, die es ermöglicht, ein Thema facettenreich zu erschließen.

## 1 Einsatzmöglichkeiten

- zur Erarbeitung von Inhalten/Themen, die in sich spannungsgeladene oder konfliktgeladene sind (z.B. pro und contra „Sterbehilfe“)
- wenn das Gespräch einseitig verläuft und es wichtig scheint, dass die TN sich auch in andere Argumente hineinversetzen können und das Thema aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten
- als ordnende Alternative zur offenen, freien Diskussion
- vor einem Lehrgespräch

## 2 So wird's gemacht

- Sagen Sie das Thema deutlich an bzw. visualisieren Sie es und geben Sie evtl. schriftliche Arbeitsaufträge. Formulieren Sie das Thema so, dass eine deutliche „Entweder-oder-Polarisierung“ entsteht (→ **S Gruppenarbeit 3: Arbeitsauftrag**).
- Die Gesamtgruppe wird in zwei Parteien geteilt, eine „pro“ und eine „contra“ (am besten nach Zufallsprinzip → **S Gruppenarbeit 4: Gruppenbildung**).
- Jede Partei denkt sich ca. 10 Minuten lang in ihre Pro- oder Contra-Sicht des Themas ein und sammelt entsprechende Argumente.
- Währenddessen kann die Sitzordnung so verändert werden, dass sich die Parteien in zwei Stuhlreihen gegenüber sitzen. Stellen Sie zusätzlich ein Stehpult für den jeweiligen Sprecher bereit.
- Anschließend: Austausch der Argumente (20–40 Min.), d.h., die Mitglieder der beiden Gruppen nehmen abwechselnd aus ihrer jeweiligen Sicht Stellung (z.B. ein Mitglied der „Pro-Partei“, eines der „Contra-Partei“, eines der „Pro-Partei“ usw.). Dazu treten die

Redner an das Pult und sprechen die „Versammlung“ offiziell mit der Anrede „Sehr geehrte Damen und Herren“ an (= Spielcharakter).

- Es empfiehlt sich, selbst als Moderator und Protokollführer zu fungieren, der jedes einzelne Argument stichwortartig z.B. auf der → **M Flipchart** festhält, um die inhaltliche Auswertung zu erleichtern.
- Sprechen Sie in einer Auswertung (→ **A Rundgespräch**) auf die Reaktionen und Selbstwahrnehmungen an („Wie ging es mir, als ich mich mit der ‚Pro-oder Contra-Sicht‘ befassen musste?“).
- Tragen Sie dann gemeinsam die Hauptgesichtspunkte des „Pro- und Contra-Austausches“ zusammen, die dann als Grundlage für die Weiterarbeit (z.B. → **A Lehrgespräch**) dienen.

### Variante 1

Jede Gruppe bestimmt 1-3 Sprecher, die sie auf einem Podium vertreten.

### Variante 2

Führen Sie vor der Gruppenbildung und nach der Diskussion eine Meinungsumfrage durch (→ **A Punktabfrage**, → **A Vier Ecken**).

## 3 Didaktisch-methodische Hinweise

Pro und Contra ist eine kommunikativ akzentuierte Aktionsform, die eine Struktur für die Diskussion eines Themas vorgibt. Als Erwachsenenbildner wünschen wir uns lebendige Diskussionen, in der die TN neue, vielleicht etwas fremde oder auch abwegig erscheinende Aspekte des Themas entdecken können. „Pro und Contra“ birgt in sich diese Chance, weil es gerade nicht darum geht, sich der Partei zuzuschlagen, die

### LERNZIEL



### NEUN-FELDER-TAFEL



### SOZIALFORM



### LERNPHASE



### MATERIAL & MEDIEN

Rednerpult, Plakate,  
→ **M Flipcharts**, → **M Pinnwand**

### VERWANDTE

→ **A Diskussion**  
→ **A Podiumsdiskussion**  
→ **A Rundgespräch**



60–90 Min



bis 25 TN



## AKTIONSFORM

der vorhandenen Meinung entspricht, sondern sich in eine Argumentationsweise einzudenken – ob sie nun der eigenen Meinung nahekommt oder nicht. Unversehens äußern TN dann Meinungen, die sie sonst niemals aussprechen würden. Natürlich können sie sich anschließend mit gutem Recht darauf zurückziehen, dass ihre Argumentation gespielt war.



*„Bei dieser Methode schwingt Emotionalität mit. Diese sollten Sie im Spielteil ausleben lassen. Für die Auswertung und Nacharbeit ist es wichtig, dass Sie mit der Gruppe Schritte zur Versachlichung machen (z.B. alte Sitzordnung einnehmen, Argumente in Stichworten sammeln).“*

VORTEILE & CHANCEN	NACHTEILE & PROBLEME
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ spielerische Form motiviert und mindert Redehemmungen</li> <li>+ große Palette von möglichen Argumenten, schärfer und pointierter als im Rundgespräch</li> <li>+ Spielcharakter erleichtert es, auch unpopuläre Standpunkte anzubringen</li> <li>+ trainiert Selbstsicherheit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zurückhaltende TN sind überrascht und überfordert, am Rednerpult zu sprechen</li> <li>– Spiel kann polemisch überreizt werden und sich zur „Bundestagsstimmung“ aufheizen</li> <li>– sich wiederholende oder undifferenzierte Argumente</li> </ul>

**Literaturhinweise**

Knoll 2007; Müller 1982

**Autorin**

Alexandra Hops