

Beide Seiten sehen: Das PMI

Ludger Brüning und Tobias Saum



Ziel: Entscheidungsprozesse strukturieren

Mit der sogenannten grafischen Struktur PMI können Beurteilungsprozesse strukturiert werden. Das PMI besteht aus drei Feldern, Das P-Feld (P steht dabei für Pluspunkte), das M-Feld (M steht für Minuspunkte) und das I-Feld (I steht für interessante Fragen, die sich bei der Auseinandersetzung ergeben). Wenn man z.B. eine Idee beurteilt, dann kann man in dieser Struktur sammeln, was für und was gegen den Vorschlag spricht.

Die Arbeit mit dem PMI leitet die Schüler dabei an, beide Seiten einer Sache zu sehen und ausgewogen zu denken. Beim PMI geht es zunächst noch nicht um das Beurteilen, sondern erst einmal um das neutrale Finden von Argumenten für beide Seiten. Auf dieser Grundlage kann dann eine ausgewogene Entscheidung getroffen werden. Dies ist ein zweiter Schritt, der folgt, wenn die Argumente genügend erforscht sind. Außerdem lenkt das PMI den Blick noch auf Fragen, die auftauchen und die vielleicht noch vor der Beurteilung geklärt werden müssen.

Thema / Problemstellung / Vorschlag	
Pluspunkte (Vorteile, positive Aspekte, Pro-Argumente etc.)	Minuspunkte (Nachteile, negative Aspekte, Contra-Argumente)
Interessante Fragen	

Rollenkarte

Evakuierungslotse

Du bist frisch ausgebildeter Evakuierungslotse und willst deine Arbeit besonders gut machen. Du schaust dich um, ob alle die richtige Richtung nehmen und dem Rettungsweg folgen.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler ohne Ahnung

Du bist neu an der Schule und weißt bisher nur, wie du zu deinem Klassenzimmer kommst. Die Flucht- und Rettungswege sind dir nicht klar. Rennen die denn alle in die richtige Richtung? Du bist skeptisch und bleibst erst mal, wo du bist. Da wird ja schon noch jemand kommen, der weiß, wo es langgeht, oder? Du lehnst dich lässig an die Wand und wartest.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler ohne Ahnung

Du bist ein wenig verwirrt. Was ist denn jetzt los? Wo geht's denn jetzt hin? Was ist passiert? Du warst gerade in Gedanken und hast gar nicht so richtig mitbekommen, was eigentlich los ist. Du merkst, dass alle nach draußen laufen und bist neugierig. Du läufst einfach anderen hinterher.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler ohne Ahnung

Du findest das heute total witzig! Boah, Gott sei Dank kein Unterricht! Du lehnst dich lässig zurück und suchst dir ein stilles Eckchen, um endlich mal deine Nachrichten auf Instagram checken zu können. Sollen sich doch die Anderen auf dem Sammelplatz die Beine in den Bauch stehen.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Panik!

Du hast schreckliche Angst, wenn alle schreien und herumrennen. Du spürst, dass das keine Übung sein kann und verkriechst dich unter dem Tisch. Das hast du früher auch immer gemacht, wenn du Angst hattest. Dein Puls geht schneller. Du umfasst deine Knie und drückst den Kopf zwischen die Beine. Hoffentlich lassen sie mich alle in Ruhe.... Irgendwann wird es wieder ruhig werden.

Du spielst diese Person im Planspiel.

Rollenkarte

Panik!

Wer hat denn das schon wieder verbockt? Wie blöd sind die denn alle? Du wirst aggressiv, findest es ungerecht, dass alle rausrennen. Du bist außer dir, weil ja gerade eine wichtige Arbeit geschrieben wurde, von der abhängt, ob du wieder Ärger zu Hause haben wirst oder nicht. Und jetzt das....Du schreist um dich, wirfst Gegenstände über den Gang und beschimpfst alle, die noch von deiner Klasse da sind, was für Feiglinge sie doch sind.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler/Schülerin im Rollstuhl

Du bist Rollstuhlfahrer/in und normalerweise funktioniert ja auch der Aufzug. Heute nicht. Du schaust ratlos um dich und bittest andere Schüler dich mitzunehmen.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

**Schülerin, die ihr Handy im Klassenzimmer
lieggelassen hat.**

**Oh, Mist! Wegen all der Panik hast du aus Versehen
dein neues Handy im Klassenzimmer liegen lassen.**

**Das merkst du erst, als du bereits auf dem
Sammelplatz bist. Auf deinem Weg war kein Rauch
oder so, deshalb entscheidest du dich
zurückzugehen und das Handy schnell zu holen,
bevor es jemand klaut.**

Spieler diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler, der seinen Geldbeutel im Zimmer liegen gelassen hat.

Oh, Mist! Wegen all der Panik hast du aus Versehen deinen Geldbeutel im Klassenzimmer liegen lassen. Die Busfahrkarte ist im Geldbeutel drin und das neue Taschengeld. Du merkst es, als du zur Notausgangstür gehst. Es sind nur wenige Meter bis zum Klassenzimmer. Deshalb entscheidest du dich zurückzugehen und die ganze Schultasche zu holen.

Spieler diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schülerin/Schüler mit Ahnung

**Du bist seit mehreren Jahren an der Schule und
hast dir die Flucht- und Rettungswege gut
eingepägt.**

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler/Schülerin mit einer Verletzung auf der Treppe.

Oh, Mist! Wegen all der Panik rennst du schnell die Treppe hinunter, um möglichst schnell im Freien zu sein. Dabei nimmst du zwei Stufen auf einmal und übertrittst dir den Knöchel. Es schmerzt höllisch. Du versuchst zu humpeln, aber es geht nicht. Du schaffst es nur ganz langsam und an der Wand entlang zu laufen.

Spiele diese Person im Planspiel

Rollenkarte

Schüler/Schülerin mit Gipsbein

Oh, Mist! Du hast dir vor einer Woche beim Fußballspielen die Bänder gerissen und trägst jetzt einen Gips. Du kommst mit der Krücken nur mühsam voran.

Spiele diese Person im Planspiel