

Planspiele

Ein Gramm Erfahrung ist besser als eine Tonne Theorie*

Denken und tun und das ganz spielerisch, um das geht es, wenn wir von Plan- oder Simulationsspielen reden. Damit sind Spiele gemeint, die das echte Leben simulieren, bei denen du in eine andere Welt eintauchen, in andere Rollen schlüpfen kannst, wo es auf Strategie und Koordination ankommt. Im Klartext, Planspiele spielen heißt...

... selber tun und ausprobieren

... versuchen selbst Lösungen für Probleme zu finden

... dadurch komplexe Zusammenhänge in der Wirklichkeit besser zu verstehen.

Mit diesem Artikel wollen wir dir erklären, wie ein Planspiel aufgebaut ist, was du beim Spielen beachten solltest und dann gibt's natürlich auch ein komplettes Planspiel zum sofort umsetzen. Also: die Kinder wollen Antworten auf Fragen in Sachen Umwelt, Weltwirtschaft und Politik? Dann lass sie die Mal selber suchen und finden...

Ein bisschen Theorie...

Die Planspiel-Methode ist sehr alt. Man könnte sogar sagen, dass das Schachspiel als strategisches Brettspiel, die Urform des Planspiels ist. Simulationsspiele wurden ursprünglich vor allem im militärischen und wirtschaftlichen Bereich in der Ausbildung angewendet. Mittlerweile finden sich solche Spiele auch in der Schule und eben auch in der Gruppenarbeit in der Freizeit. Planspiele eignen sich gut, wenn es darum geht, globale Zusammenhänge, politische und soziale Systeme zu verstehen. Planspiele passen sehr gut in die Gruppenstunde vor allem wenn es darum geht, mit älteren JS- und Minikindern solche und ähnliche Themen spielerisch aufzugreifen. Was du unbedingt wissen musst: Ein Planspiel braucht Zeit, gute Vorbereitung, und eine starke Spielleitung. Das Spiel unterteilt sich in der Regel in vier zeitlich hintereinander ablaufende Phasen:

1. Vorbereitung

Material, Unterlagen, Räumlichkeiten werden vorbereitet

2. Einführung

Die Spielleitung erklärt die Spielsituation, Spielziel und verteilt die Rollen sowie entsprechenden Materialien.

3. Simulation

a.) Ausgangslage: Zu Beginn steht es darum, dass die Spieler/innen einen Überblick über die Situation erhalten. Alle haben ihre Rolle im Spiel zugewiesen bekommen und wissen, mit welcher Problemsituation sie es zu tun haben. Nun ist es wichtig die bereits vorhandenen Informationen (im eigenen Lager), die für die Lösung der Problemsituation relevant sind, zusammenzutragen, und zu analysieren.

b.) Strategien und Suche nach Lösungen: Es beginnt die Suche nach unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten. Im ersten Schritt noch aus der Sicht jeweiligen rollenspezifischen Interessensposition (nach dem Motto, was wollen wir erreichen, mit was können oder müssen wir von den anderen Gruppen rechnen).

c.) Die Verhandlungen sind eröffnet: Nun kommt es darauf an, mit allen beteiligten Gruppen gemeinsam das vorgegebene Problem trotz unterschiedlicher Interessen zu lösen, indem man nach Kompromissen sucht, die für alle Beteiligten akzeptabel sind. Dabei beeinflussen, die den Rollen gegebenen Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse den Ausgang des Spiels bzw. Lösung.

4. Auswertung

Der Sprung zurück in die Realität: Damit nun auch Schlüsse für die Wirklichkeit gezogen werden können braucht es die Auswertung der Spielphase (wie ist das Spiel abgelaufen, welche Strategien wurden angewandt...) und der Spielergebnisse (wurde eine Lösung gefunden, sind alle Beteiligten zufrieden, wären Alternativen besser gewesen...). dann ist es wichtig den Sprung zurück in die Realität zu machen und das Spiel mit der Realität zu vergleichen.

Du, als Spielleitung...

... hast eine wichtige und zentrale Aufgabe

... bist genaue/r Beobachter/in

... moderierst das ganze Spiel

... hast die Zeit und die einzelnen Spielphasen im Blick

... musst kreativ mit auch unerwarteten Situationen umgehen

... koordinierst alle im Spiel beteiligten Parteien

... kannst/musst aktiv ins Spielgeschehen eingreifen um das Spiel zu beschleunigen oder neue Wendungen einzubringen

... bist bei all diesen Dingen, auf die du achten musst, am besten nicht alleine sondern hast noch mindestens eine/n Partner/in!

WICHTIG:

- Es kann hilfreich sein, Beobachter/innen einzuplanen (kann eine der Rollenbeschreibungen sein, oder andere GL übernehmen diese Aufgabe) – sie helfen das Spiel gut zu reflektieren und auszuwerten.
- Achte darauf, dass alle in die Rollen ein- aber auch wieder aussteigen! Dafür reicht es oft, dies ganz klar anzukündigen oder pantomimisch aus etwas herauszusteigen, noch einfacher: Raum wechseln!
- Brich das Spiel ab, wenn: es nicht mehr weitergeht, die Langeweile sich breit macht, oder es zur Konflikteskalation kommt!



PLANSPIEL: GOLDDRAUSCH

ALTER:

10 - 14

GRUPPENGROSSE:

3 Personen

DAUER:

halber Tag

Ziel: Die Kinder nehmen in einem gespielten Konflikt unterschiedliche Rollen und Positionen ein und können so unterschiedliche Sichtweisen und Interessen erfahren und versuchen zu einer Lösung zu kommen. Sie befassen sich mit Möglichkeiten Mitbestimmung (Partizipation) und probieren diese spielerisch aus.

Du brauchst:

Pro Gruppe einen Raum, Rollenbeschreibungen, Ereigniskarten, evtl. Verkleidungskiste, Papier und Stifte. Für dieses Planspiel brauchst du mindestens 3 Gruppenleiter/innen und 12 Kinder.

So geht's:

Schauplatz ist das Land Dorado. Es könnte aber auch überall sonst auf der Welt gerade jetzt so geschehen. In Gruppen spielt ihr die Bewohnerinnen zweier Dörfer, die Regierung, eine Menschenrechtsorganisation und einen Weltkonzern. Dieser Konzern will in Dorado Gold abbauen. Aber nicht alle Beteiligten sind von dieser Idee überzeugt. Ob schlussendlich nach Gold gegraben wird, entscheidet ihr in den kommenden Stunden.

Übersicht über die Rollengruppen

Teile die Kinder in folgende Gruppen ein. Achte darauf, dass die Gruppen möglichst gleich groß sind. Für die gesamte Dauer der Aktion bleiben sie in ihrer Gruppe, schmieden gemeinsam Pläne und versuchen, ihre Anliegen durchzusetzen.

- Regierung von Dorado
- Weltkonzern Maulwurf (MW GmbH)
- Dorf Mina
- Dorf Oro
- Hilfsorganisation Schlaue Füchse (SF)
- Tageszeitung Flinke Feder (FF)
- Spielleitung (mind. 2- 3 Gruppenleiter/innen)

Rollenbeschreibungen

Wir beschreiben hier die Rollen nur kurz. Die ausführlichen Rollenbeschreibungen sowie die Ereigniskarten, die die Spielleitung einsetzen kann, findest du auf unserer Homepage im Abschnitt „JS-Alltag“/„Praktische Hilfen“/„Hilfe“ oder erhältst du im Jungescharbüro.

Die Regierung von Dorado: Sie sorgt sich um das Wohl von Dorado. Um die Finanzen im Land steht es nicht besonders gut, und auch die Arbeitslosigkeit ist sehr hoch, das Land ist jedoch reich an Bodenschätzen. Ein reicher Konzern würde da einige Probleme lösen, aber vielleicht auch andere mit sich bringen.



Maulwurf

(MW GmbH): Maulwurf ist einer der weltweit größten Konzerne und besonders im Bergbau tätig. Die in einigen Regionen von Dorado liegenden Goldvorräte sind riesig

und warten nur noch darauf, von MW abgebaut zu werden. Die Firma ist schon dabei, mit der Regierung in Kontakt zu treten.

Dorf Mina: Der Norden von Dorado ist sehr gebirgig. Dort liegt Mina. Ein kleines Dorf, in dem vor allem Bauern/Bäuerinnen und Handwerker/innen mit ihren Familien leben. Rundherum liegen fruchtbare Felder und Wälder. In den Bergen um das Dorf befindet sich aber eines der größten Goldvorkommen des Landes. Die Einwohnerinnen des Ortes ahnen noch nicht, welche Begebenheiten sich bald hier abspielen könnten.

Dorf Oro: Liegt nicht weit von Mina entfernt. Auch die dortigen Einwohnerinnen leben unter ähnlichen Voraussetzungen, allerdings standen sie schon immer der Regierung und ihren Projekten sehr kritisch gegenüber. Auch in Bezug auf das Goldabbauprojekt könnten sie sich gegen die Regierung stellen.

Schlaue Füchse (SF): Die Organisation „Schlaue Füchse“ (SF) setzt sich seit vielen Jahren für die Rechte der Benachteiligten und Unterdrückten ein. Der Regierung stehen sie in vielen Belangen sehr kritisch gegenüber. Der parteifreien Organisation ist auch die Umwelt ein großes Anliegen. Mit den beiden Dörfern Mina und Oro wurde schon öfters zusammen gearbeitet.

Flinke Feder (FF): Die größte Tageszeitung im Land, die FF, ist immer und überall vertreten. Sie berichtet über alles und jede/n, Wie es sich für eine gute Zeitung gehört, ist die Meinungsvielfalt dabei oberstes Gebot.

ÜBERSICHT SPIELVERLAUF

Ausgangssituation (20 Minuten)

- Begrüßung durch Spielleiterin
- Geschichte und Spiel erklären, Rollen beschreiben
- Spielregeln erklären

Einstieg (30 Minuten)

- Gruppen aufteilen
- Plätze (im Spielareal) einzelnen Gruppen zuteilen
- Rollenbeschreibungen verteilen
- Gruppenvorbereitungen: Verkleiden, Platz suchen, Beschreibungen lesen,

Spielstart (30 Minuten)

- Bergbaukonzern und Regierung halten geheimes Treffen ab
- Hilfsorganisation und Dörfer treffen sich
- Zeitung ist bei beiden Veranstaltungen dabei, berichtet
- Gesamtes Ausmaß des Konflikts wird erst mit der Zeit klar

Hauptspielzeit (2 Stunden)

- laut Aufgabenliste haben alle Beteiligten verschiedene Möglichkeiten
- Treffen und Aktion mit den anderen Gruppen
- Zeitung gibt regelmäßig Wandzeitung heraus
- Spielleitung bringt in regelmäßigen Abständen neue Ereignisse ins Spiel

Große Abschlussdiskussionsrunde (mind. 40 Minuten)

- alle Beteiligten treffen sich - der Konflikt soll bearbeitet und eine Entscheidung soll gefunden werden

Reflexion (30 Minuten)

- Reflexion in der Rollen- und in der Gesamtgruppe

Das Spiel beginnt

Du begrüßt die Runde und erklärst, dass sich in den nächsten Stunden hier alles verändern könnte. Eine große Aufgabe liegt vor euch und der Ausgang der Aktion ist noch offen. Ihr befindet euch in Dorado, einem Land irgendwo auf der Welt, nicht besonders reich. Wie überall gibt es dort Dörfer, eine Regierung, eine Zeitung, eine Hilfsorganisation und einen großen Konzern. Bald werdet ihr in kleinen Gruppen eine dieser Rollen übernehmen. Dazu erhaltet ihr eine Rollenbeschreibung, auf der alles Wissenswerte über eure Funktion steht. In Kürze wird klar sein, dass alle beteiligten Gruppen vor einer großen Entscheidung stehen. Es gibt Gerüchte, dass der Konzern Maulwurf sich in Dorado ansiedeln möchte. Es sind allerdings noch keine Details bekannt. Eure Aufgabe ist nun, in den folgenden Stunden Gespräche mit anderen zu führen, treffen zu veranstalten, Briefe zu schreiben, Informationen einzuholen und euren Standpunkt zu klären. Ihr habt dazu etwa drei Stunden Zeit. Dann findet eine große Schlussdiskussion statt, zu der alle Beteiligten eingeladen werden. Dort soll schlussendlich eine Entscheidung getroffen werden. In der Zeit dazwischen kann allerdings viel passieren, Gerüchte könnten verbreitet werden, Protestaktionen oder geheime Treffen stattfinden, es werden auch immer wieder in regelmäßigen Abständen neue Informationen auftauchen. Auf eurer Rollenbeschreibung sind Möglichkeiten angegeben, was

ihr tun könnt. Ihr könnt aber immer auch anders handeln und eure Meinung ändern. Wichtig ist, dass ihr als Gruppe gemeinsam handelt. Wie ihr dabei eure Entscheidungen trifft, dazu gibt es keine Vorgaben. Eine besondere Aufgabe hat die Zeitung „Flinke Feder“. Jede halbe Stunde wird sie eine Wandzeitung mit den neuesten Ereignissen veröffentlichen, dort könnt ihr euch darüber informieren, was die einzelnen Gruppen gerade machen.

Allen Gruppen ist vorgegeben, mit wem sie sich nach dem Einstieg in die Rolle als erstes treffen sollen (Regierung und Konzern, die beiden Dörfer und die Schlangen Fuchse). Danach haben die Gruppen verschiedene Möglichkeiten. Wichtig ist, dass sie mit allen mindestens einmal in Kontakt treten. Besonders zu Beginn kann es sein, dass die Kinder noch Hilfe durch Vorschläge von Gruppenleiterinnen benötigen.

Hauptspielzeit

Die Rollenbeschreibungen der einzelnen Gruppen enthalten Handlungsmöglichkeiten. Diese sind als Vorschläge anzusehen, wenn Gruppen von sich aus keine eigenen Ideen haben. Es gibt kein fixes Zeitlimit für diesen Abschnitt, du solltest aber mit mindestens zwei Stunden rechnen (abhängig von den Mitspielerinnen), die Entscheidung über die tatsächliche Dauer liegt bei dir als Spielleitung. Du und deine Helferinnen sind Ansprechpartner/innen für die Kin-

der, geht aktiv auf sie zu und erkundigt euch, wie sie vorankommen und was sie als nächsten Schritt planen. Unsichere Gruppen werden natürlich von euch unterstützt. Der Ablauf während der Hauptspielzeit ist grundsätzlich frei.

Er wird maßgeblich von drei Faktoren beeinflusst:

1. Jede halbe Stunde gibt die Flinke Feder ein neues Tagesblatt (in Plakatform) heraus.
2. In etwa denselben Abständen (auch vom Spielverlauf abhängig) gibst du an alle oder bestimmte Gruppen Ereigniskarten aus. Diese enthalten meist neue Informationen (zum Beispiel erfährt ein Dorf, wie schädlich der Goldabbau für die Umwelt ist, ...). Damit kannst du das Spiel auf eine gewisse Art steuern.
3. Aktionen, die von den Gruppen selbst spontan gesetzt werden. Das kann alles Mögliche sein, von Demonstrationen bis zu geheimen Treffen und Werbekampagnen.

Folgende Schwerpunkte und Hauptfragen stellen eine Art Leitfaden dar. **Alle Gruppen sollten sich über diese Punkte Gedanken machen.**

- Was spricht für oder gegen eine Niederlassung des Großkonzerns Maulwurf in Dorado, gibt es andere Möglichkeiten?
- Was ist der Standpunkt der Gruppe und welche Meinung vertreten die anderen Gruppen? Wissen alle schon genug über die anderen?
- Kann und soll die Regierung den Großkonzern finanziell oder durch Vergünstigungen unterstützen?
- Gibt es Lösungsmöglichkeiten, die auch umweltverträglich sind beziehungsweise denen die Dorfbewohnerinnen zustimmen können?
- Kann der Konzern eine Garantie dafür abgeben, dass sich die Situation der Bewohnerinnen Dorados verbessern wird?

Etwa eine halbe Stunde vor Beginn der großen Schlussdiskussion sollte diese durch eine Ankündigung bekannt gegeben werden. Sollten Gruppen noch unsicher für die Diskussion sein, ist nun der Zeitpunkt, um ihnen helfend unter die Arme zu greifen.

Diskussion

Nach zwei bis drei Stunden Spielzeit lädst du zu einer großen Diskussion. Das Ziel ist, dort nicht nur die einzelnen Rollengruppen zu hören, sondern auch zu einer Entscheidung zu kommen. Wie diese aussieht, ist jedoch nicht vorgegeben. An der Diskussion können ein bis zwei Vertreter/innen jeder Gruppe teilnehmen (je nach Gruppengröße), diese sollen aber öfter während des Gesprächs mit anderen Gruppenmitgliedern wechseln. Die Flinke Feder gilt als Beobachterin des Geschehens und dokumentiert möglichst genau,

natürlich können die Journalistinnen dazwischen Fragen stellen. Du als Spielleitung leitest auch die Diskussion.

Folgendes solltest du bei dieser Abschlussdiskussion beachten:

Am **Beginn** wird eine Zeit vereinbart, nach der die Entscheidung gefallen sein soll (30 bis 60 Minuten).

Lege eine **Redezeit** fest (zum Beispiel drei Minuten), da sonst die Gefahr besteht, dass nicht alle ausreichend zu Wort kommen. Reihum liefert jede Gruppe ein Eingangsstatement, in dem die eigene Meinung dargelegt.

Freie Diskussion. Gruppenleiter/innen übernehmen eventuell die Aufgabe der Sitzungsassistenten (Redeliste führen, auf Plakaten mitschreiben, Leitung unterstützen, ...).

Lösungsfindung: Meinungsverschiedenheiten werden festgehalten, einzelne Punkte verhandelt, konkrete Lösungsansätze werden vorgeschlagen, gegebenenfalls darüber abgestimmt oder sie werden nochmals überarbeitet. Schlussendlich soll eine Lösung vorliegen (im Idealfall mit der Zustimmung aller). Wichtig ist dabei der Hinweis für die Gruppen, sich auch in die Lage der jeweils anderen zu versetzen, um andere Sichtweisen besser verstehen zu können. Für die beiden Dörfer Mina und Oro gibt es eine so genannte **Sperrminorität**, das heißt, keine Entscheidung darf ohne ihre Zustimmung getroffen werden.

Reflexion

Als ein wesentlicher Bestandteil dieser Methode des Spiels ist die Reflexion zu sehen. Aus diesem Grund sollte dafür noch genug Zeit eingerechnet werden. Sie ist in zwei Phasen geteilt:

Kleingruppenreflexion (in der eigenen Rollengruppe) Die Gruppenleiter/innen teilen sich auf und führen mit den Kindern in den einzelnen Gruppen die Reflexion durch.

Reflexion in der Gesamtgruppe (Erkenntnisse aus den Kleingruppen werden vorgebracht und dann der Spielverlauf und das Spielergebnis reflektiert).

Fragen die ihr während beider Phasen der Reflexion stellen könnt:

1. Seid ihr mit der Lösung des Problems einverstanden? (Warum? Warum nicht?)
2. Konntet ihr in der Gruppe gut zusammen arbeiten?
3. Seid ihr gut zu Entscheidungen gekommen?
4. Was hat euch am Verhalten der anderen Gruppen gefallen, was gestört?
5. Habt ihr schon einmal von ähnlichen oder gleichen Problemen im wirklichen Leben gehört?

Quellen: BPB – Bundeszentrale für politische Bildung: www.bpb.de Planspiele-Methodik Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Planspiel>. Planspiele, Heinz Klippert Beltz Verlag Weinheim und Basel, 5. Auflage 2008. behelp 5, (M)eine Welt – Hintergründe, Modelle, Praxis, Katholische Jungchar Österreichs, Wien 2006 * Untertitel: Zitat von John Dewey (1859-1952), amerik. Philosoph, Pädagoge u. Psychologe