

# Planspiel

## 1. Kurze Beschreibung der Methode

In Planspielen sollen Teilnehmer durch Simulation einer Praxissituation einen möglichst realistischen und praxisbezogenen Einblick in gezielte Probleme und Zusammenhänge gewinnen, eigene Entscheidungen treffen und Konsequenzen ihres Handelns erfahren. Eine gemeinsame Reflexion soll helfen, verschiedene Beobachterpositionen einzunehmen und Vor- und Nachteile inhaltlicher als auch verhaltensbezogener Handlungen zu diskutieren.

Planspiele sollen möglichst realistisch mit einer Praxissituation konfrontieren. Dabei sollen Möglichkeiten zum kreativen, weitgehend autonomen und selbstorganisierten Handeln in Bezug auf konkrete Probleme und deren Lösung gegeben sein.

Konstruktivistische Planspiele zeichnen sich vor allem durch einen konstruktiven Möglichkeitsraum aus, in dem verschiedene Rollen und Perspektiven eingenommen werden können, um durch Perspektivwechsel und in Entscheidungssituationen einen Zuwachs an Handlungsmöglichkeiten zu erfahren und zu reflektieren.

## 2. Primäre und sekundäre Quellen

Klippert, Heinz: Planspiele – Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Beltz Verlag. Weinheim und Basel. 4. Auflage, 2002

*Kommentar: Mittlerweile ein Klassiker in der Planspielliteratur. Im Buch werden zehn komplette Planspiele mit den dazugehörigen Spielmaterialien dokumentiert. Thematisch geht es vor allem um die Auseinandersetzung mit kommunalen, ökologischen, wirtschaftlichen und entwicklungspolitischen Problemen. Neben den Beispielen liefert der Autor auch eine Einführung in die Konzeption und Durchführung von Planspielen. Darüber hinaus wird erläutert, wie sich die Methode positiv auf die Anforderungen des schulischen Alltags sowie die pädagogischen und berufsvorbereitenden Zielsetzungen auswirkt.*

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Kommstedt Wahlen, ein computergestütztes Planspiel, Bonn, 1998

*Kommentar: „Kommstedt Wahlen“ ist ein handlungsorientiertes Planspiel zum Thema Parlamentarische Demokratie, das nach den Lehrplänen des Sozialkunde-Unterrichts der Sekundarstufe II ausgerichtet ist. Im Zentrum steht die fiktive Stadt Kommstedt und ihr Weg in die Informationsgesellschaft. Kommstedt Wahlen umfasst neben der Software ein didaktisches Planspielhandbuch, ein Dokumententeil und Kopiervorlagen zum Spiel.*

Kriz, Willy Christian: Lernziel Systemkompetenz, Vandenhoele und Ruprecht, Göttingen, 2000

*Kommentar: Willy Kriz führt auf breiter Basis in Inhalte, Struktur und Lernziele seines Trainingsprogramms zur Systemkompetenz ein, dessen Effizienz er auch überprüft hat. In die Beschreibung fließen zudem auch eine Vielzahl an Beispielen, Übungen und Planspielen ein.*

Lehmann, Jürgen (Hrsg.): Simulations- und Planspiele in der Schule, Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn, 1977

*Kommentar: Das Buch wendet sich vor allem an Lehrer und Lehramtstudenten, die „nicht nur theoretische Ausführungen erwarten, aber andererseits nicht allein an Unter-*

richtsvorschlägen interessiert sind“. Außer Planspielen werden in diesem Buch vor allem noch Rollenspiele praktisch und theoretisch vorgestellt. Die Planspielbeispiele in diesem Buch sind sehr auf Politik und Wirtschaft ausgerichtet.

## **Links:**

### **Planspiel-Datenbank für Planspiele in der politischen Bildung**

Herausgeber: Bundeszentrale für Politische Bildung

URL: [http://www.bpb.de/methodik/3IRIZ6,0,0,Planspiele\\_in\\_der\\_politischen\\_Bildung.html](http://www.bpb.de/methodik/3IRIZ6,0,0,Planspiele_in_der_politischen_Bildung.html)

*Kommentar: Bei der Planspiel-Datenbank der Bundeszentrale für politischen Bildung handelt es sich um eine Suchmaschine für Planspiele, die in der schulischen und außerschulischen Bildung zur Vermittlung politischer Zusammenhänge eingesetzt werden können. Zur Zeit (Stand: September 2006) sind 131 deutschsprachige Planspiele in der Datenbank gespeichert. Gesucht werden kann nach Themenbereichen, Altersstufen, Teilnehmerzahl und Suchworten. In den Suchergebnissen sind Anbieter des Planspiels, benötigte Ausstattung, Spieldauer, Spielablauf, Preis und weitere Informationen angegeben.*

### **BIBB Planspielforum**

Herausgeber: Bundesinstitut für Berufsbildung

URL: <http://www.bibb.de/de/29264.htm>

*Kommentar: Beim BIBB Planspielforum handelt es sich um eine Webseite zur Dokumentation der Ergebnisse von BIBB-Forschungsprojekten zum Thema „Lernwelt Planspiele“. Die Webseite ist Bestandteil der Multimedia Publikation „Planspiele in der beruflichen Bildung“, die als Fachbuch mit CD-ROM auch über die Webseite zu kaufen ist. Neben Informationen über verschiedene Klassifikationen von Planspielarten, sind einige Auszüge aus dem Buch wie dem Planspielkatalog auf der Webseite zu finden. Momentan scheinen diese Auszüge jedoch unvollständig zu sein.*

### **Schülerwettbewerb „Jugend Gründet“**

Herausgeber: Bundesministerium für Bildung und Forschung

URL: <http://www.jugend-gruendet.de/>

*Kommentar: Unter dieser URL ist der Schülerwettbewerb „Jugend Gründet“ des Bundesministerium für Bildung und Forschung zu erreichen. Bei diesem Wettbewerb, der zum einen aus der Erstellung eines Businessplans und eines anschließenden Planspiels besteht, treten Schüler im Alter von 16 bis 21 Jahre gegeneinander an und simulieren dabei alle Phasen einer Unternehmensgründung. Zusätzlich zum Wettbewerb werden passende Materialien angeboten, die eine Einbettung des Wettbewerbs in den Unterricht erlauben. Der aktuelle Wettbewerb 2007/2008 ist bereits angelaufen und eine Teilnahme ist noch bis Mai möglich. Sowohl Anmeldung als auch das Planspiel sind online über die Webseite erreichbar.*

### **Planspiel – Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren**

Herausgeber: Besucherdienst des Deutschen Bundestag

URL: <http://www.bundestag.de/interakt/besucherinfo/planspiel/index.html>

*Kommentar: Auf dieser Webseite sind detaillierte Informationen über das Planspiel „Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren“. Dabei handelt es sich um ein Planspiel, welches regelmäßig Montags und Dienstags vom Besucherdienst des Deutschen Bundestages in Kombination mit einer Führung durch das Reichstagsgebäude durchgeführt wird.*

Teilnehmen können 20-35 Personen ab der 10. Schulklasse. Eine langfristige vorherige Anmeldung ist nötig. Kontaktadressen für diese Anmeldung finden sich auf der Webseite.

### **Planspiel Börse 25**

Herausgeber: Deutscher Sparkassen Verlag GmbH

URL: <http://www.planspiel-boerse.com/>

*Kommentar: Das Planspiel Börse der Sparkassen ist ein seit 25 Jahren bestehender Wettbewerb für Schüler und Auszubildende in ganz Europa. Teilnehmer spielen in Gruppen zusammen und simulieren 10 Wochen lang Käufe und Verkäufe von ausgewählten realen Wertpapieren an der Börse. Ziel ist etwas über Aktien und Wertpapiere zu lernen und mit etwas Glück die Vermehrung des Depot-Wertes zu erreichen. Teilnahme am Planspiel ist sowohl über das Internet als auch auf Papier möglich. Die Teilnahme ist nur in Gruppen möglich und kostenlos. Die Besten Gruppen werden am Ende mit Reise-, Geld- oder Sachpreisen belohnt.*

### **Arbeitskreis „Planspiel und Simulation“**

Herausgeber: Hamburger kaufm. Berufsschulen mit Unterstützung des Instituts für Lehrerfortbildung (IfL)

URL: <http://www.hh.schule.de/ak/sim/>

*Kommentar: Auf der Homepage des Arbeitskreis „Planspiel und Simulation“ der Hamburgischen kaufm. Berufsschulen befinden sich zum einen Information über einige Wirtschafts- und Börsenplanspiele und zum anderen weiterführende Links zu Internetquellen über Planspiele und die Planspielmethode. Die Informationen die über die verschiedenen Planspiele gespeichert sind, sind unterschiedlich detailliert und enthalten neben einer kurzen Beschreibung, Preis, Teilnehmerzahl, Anbieter und Links zu weiterführenden Informationen.*

### **TOPSIM Planspiele**

Herausgeber: TATA Interactive Systems

URL: <http://www.topsim.com/>

*Kommentar: Bei TOPSIM handelt es sich um eine seit 20 Jahren bestehende Reihe von computergestützten Planspielen, die für die betriebswirtschaftliche Aus- und Weiterbildung eingesetzt werden können. Die Webseite gibt einen Überblick über das gesamte Angebot von Topsisim sowie Informationsseiten über die Planspielmethode. Die TOPSIM Produktreihe beinhaltet mehr als 20 verschiedene Planspiele, wie z.B. Car, bei dem Autohandel simuliert wird, GAMS das sich mit der Simulation von Airline Management auseinandersetzt und Insurance, dass Versicherungen simuliert. Einige der Planspiele sind mittlerweile als Internetversionen verfügbar, anderen können über die Webseite gekauft werden.*

### **Planspiel Q-Key 2**

Herausgeber: RIF e.V.

URL: <http://www.qkey.de/>

*Kommentar: Das TQM Planspiel Q-Key 2 wurde vom RIF e.V. im Rahmen eines Forschungsvorhabens entwickelt. Es dient dazu bei Mitarbeitern und Führungskräften ein Bewusstsein für den Nutzen und Sinn von „Qualität“ zu bilden. Über die Webseite wird das Planspiel in Form eines Würfel-Brettspiels für 5-10 Mitspieler vertrieben. Die Spieldauer liegt laut Angabe der Produktbeschreibung bei circa 2.5 bis 3 Stunden und der Preis ist mit 459 EUR angegeben. Das Spiel simuliert die Leitung einen Prozessbereichs in einem Unternehmen. An weiteren Versionen, die Dienstleistungsbetriebe, Softwareentwicklung und Einzelanpassungen simulieren, wird gerade gearbeitet.*

### **Planspiel - MACRO**

Herausgeber: Aktionsgemeinschaft Soziale Marktwirtschaft

URL: <http://macro.asm-ev.de/>

*Kommentar: Das Planspiel MACRO simuliert wirtschaftspolitische Entscheidungsprozesse und wirtschaftliche Interdependenzen. Ziel des Planspiels ist die Vermittlung der Fähigkeit Probleme erkennen und formulieren zu können und Fehlentscheidungen durch entsprechende strategische Gegenmaßnahmen korrigieren zu können. Über die Webseite können lediglich Informationen über das Planspiel in Form eines kleinen Informationsheftes und einer PowerPoint Präsentation abgerufen werden.*

### **Planspiel – SkateUp**

Herausgeber: Schulen ans Netz e.V.

URL: <http://www.skateup.de/>

*Kommentar: Bei SkateUp handelt es sich um ein Online Planspiel eines Unternehmens, welches Inline Skates fertigt und verkauft. Die Teilnahme ist kostenlos. Teilnehmen kann jeder Schüler oder jede Schülerin ab 14 Jahren, deren Lehrer bei SkateUp angemeldet ist. Den zu spielenden Zeitraum legt dabei die Lehrkraft selber fest. Über die Webseite ist zum einen das Spiel zu erreichen und zum anderen das Handbuch, ein Glossar und Hilfestellungen einzusehen.*

### **Planspiel – TrainInc**

Herausgeber: Universität Potsdam

URL: [http://www.ceip.uni-](http://www.ceip.uni-potsdam.de/cms/fileadmin/Upload/Teaching_Notes/TeachingNotes_Planspiel_TrainInc.pdf/)

[potsdam.de/cms/fileadmin/Upload/Teaching\\_Notes/TeachingNotes\\_Planspiel\\_TrainInc.pdf/](http://www.ceip.uni-potsdam.de/cms/fileadmin/Upload/Teaching_Notes/TeachingNotes_Planspiel_TrainInc.pdf/)

*Kommentar: Das unter dieser URL erreichbare PDF Dokument beschreibt die beiden Planspiele TrainInc „Startup“ und TrainInc „General Management“, die an der Universität Potsdam entwickelt und eingesetzt werden. Simuliert wird jeweils der betriebliche Alltag aus der Sicht des Managements. In der Variante „General Management“ werden 3 Unternehmen simuliert, die alle zeitgleich den Markt betreten, wohingegen bei „Startup“ zwei neue Startup-Unternehmen in einen Markt eintreten in dem bereits ein Unternehmen vorhanden ist. Das Planspiel wurde bereits mehrfach mit verschiedenen Partnern durchgeführt, dazu gehören beispielweise die Deutsche Bahn, Uniclever, Career Service. Außerdem ist das Planspiel Seminarbestandteil im Lehrstuhl Organisation & Personalwesen der Uni Potsdam.*

### **E-Planspiel**

Herausgeber: bfz Bildungsforschung

URL: <http://www.e-planspiel.de/>

*Kommentar: Bei E-Planspiel handelt es sich um eine Simulation von kaufmännischen Entscheidungssituation im Zeichen von eCommerce. Das Spiel wird online über die Internetseite gespielt. Simuliert wird ein Unternehmen, welches Klimaanlage an Unternehmen und zunehmend auch an Privatpersonen verkauft. Bei Interesse am Planspiel ist ein Kontakt mittels E-Mail nötig, da keine direkte Anmeldung über die Webseite möglich ist. Die Spieldauer kann beispielsweise 2 mal 3 Monate betragen.*

### **JOBLAB, das Multimedia-Planspiel zur Berufsfindung**

Herausgeber: JOBLAB & Diversity

URL: <http://www.joblab.de/>

*Kommentar: Bei JOBLAB handelt es sich um ein Multimedia Planspiel zur Berufsfindung. Das Planspiel soll spielerisch die Wahl eines Ausbildungsberufs beziehungsweise eines*

geeigneten Studienfachs erleichtern. Das Planspiel wird in Form einer CD-ROM ausgeliefert, kann also nicht online gespielt werden. JOBLAB kann direkt über die Webseite zum Einzelpreis von 6,80 EUR erworben werden. Zusätzlich findet sich auf der Webseite eine Beschreibung und das Handbuch. Zielgruppe für den Vertrieb von JOBLAB sind Schulen, Berufsinformationszentren und berufliche Bildungseinrichtungen.

### **SAGSAGA Planspielportal**

Herausgeber: SAGSAGA – Gesellschaft für Planspiel in DACH e.V.

URL: <http://www.sagsaga.org/page10-400.html>

*Kommentar: Diese Webseite dient als Planspielportal der Swiss Austrian German Simulation And Gaming Association. Das Portal bietet aktuelle Neuigkeiten und Termine rund um Planspiele als auch eine Kurzerklärung von Planspielen. Für Mitglieder der SAGSAGA ist ein Diskussionsforum eingerichtet, das für Aussenstehende jedoch nicht zugänglich ist. Auf dem Portal werden einige ältere Rezensionen, eine Literaturliste und eine Reihe von Produktbeschreibungen frei angeboten. Ein Abschnitt über frei zugängliche Artikel die sich mit dem Thema Planspiele befassen, ist noch leer befindet sich aber im Aufbau.*

### **Planspielideen im Netz, die weiter unten unter 5. Beispiele behandelt werden:**

<http://www.frederic-vester.de/deu/ecopolicy>

(siehe Beispiel „kybernetisches Umweltplanspiel“)

<http://www.startup-werkstatt.de>

(siehe Beispiel „Wirtschaftssimulation“)

<http://www.spun.de>

(Siehe Beispiel UNO)

## **3. Theoretische und praktische Begründung**

### **3.1 Theoretische Begründung**

Planspiele sind Simulationen. Solche Simulationen werden durchgeführt, um auf die Komplexität einer praktischen Situation vorzubereiten, weil und insofern in der Ausbildung nicht direkt oder nur mit unabsehbaren Folgen in der Praxis gehandelt werden kann. Planspiele bieten, sofern sie sehr realistisch ausgelegt sind, den Vorteil, dass sie Probehandeln, Experimente, gewagte Aktionen erlauben, vor allem aber, dass Entscheidungen gefällt werden können, deren Konsequenzen in der Simulation zwar gespürt, aber ohne großen Schaden für beteiligte Personen „bloß“ gespielt werden. Dennoch kann gerade dieses Probehandeln eine nachhaltige Veränderung in der Bewertung von Inhalten und Verhalten erreichen.

Planspiele gehören zum notwendigen Inventar einer konstruktivistischen Didaktik. Sie bieten Raum für Re/De/Konstruktionen und ein prinzipiell experimentelles Handeln. Mit ihnen können sowohl Fach- als auch Methoden- und Sozialkompetenzen erlebnisnah, zeitlich dicht und diskussionsintensiv erfahren werden. Sie regen zu Dialogen und Nachdenklichkeit an.

Planspiele und deren Einsatz im Unterricht lassen sich auch durch die Zielsetzungen von Schule und die Anforderungen durch die Wirtschaft – also der zukünftigen Arbeitswelt –

begründen. Denn gerade die Wirtschaft verlangt von den Bewerbern in den letzten Jahren immer mehr so genannte „soft skills“ oder auch „Schlüsselqualifikationen“. Dazu gehören vor allem Kompetenzen wie Selbstständigkeit, Verantwortungsbereitschaft, Kreativität, Flexibilität, Teamfähigkeit, Methodenbeherrschung und Kommunikationsfähigkeit. Diese Forderungen der Wirtschaft stehen auch im Einklang mit Zielen, die bei Planspielen verfolgt werden. Zwar sind die Forderungen der Wirtschaft mitunter eher funktional und vorrangig ökonomisch ausgerichtet (vgl. Klippert 2002, 31), aber die funktional-ökonomische Orientierung sollte sie nicht abwerten: Letztlich ist es diese Wirtschaft mit ihren Anforderungen, in der die Schüler/innen einmal eine geeignete Arbeitsstelle finden sollen und wollen. Zudem entsprechen diese Forderungen auch aktuellen Anforderungen der Lebenswelt, in der eine Orientierung gesucht wird. Hier haben ohnehin Simulationen in vielen Lebensbereichen zugenommen. Nicht immer wird bei solchen Simulationen – z.B. im PC-Bereich – hinreichend darauf geachtet, dass die Simulation zu einer Erweiterung der Beobachterfähigkeiten, einer Erweiterung von Horizonten und gesehenen Lösungen führt, was die konstruktivistische Didaktik grundsätzlich von Planspielen fordert. Kann diese Forderung nicht erfüllt werden, dann sollte von der Durchführung von Planspielen abgesehen werden (z.B. bei sehr engen, eindeutig reglementierten Abläufen, die kaum Handlungsalternativen zulassen).

Planspiele erfordern zudem eine hohe Partizipation aller Beteiligten. Sie sollten auf eine Erhöhung der Demokratiefähigkeit in dem Sinne zielen, dass sie Konsens und Dissens, Entscheidungsabläufe und Transparenz bei der Bildung von Gruppenmehrheiten und Mehrheitsentscheidungen, aber auch Muster struktureller Macht und mögliche Abhängigkeiten aufdecken und diskutierbar werden lassen. Inwiefern Planspiele dem Erziehungsziel „Demokratiefähigkeit“ und damit auch dem Erlangen der eingeforderten „Schlüsselqualifikationen“ dienen können, soll im Folgenden problematisiert werden.

Alle heute verlangten Fähigkeiten und Kompetenzen, die an ein nachhaltiges Lernen gestellt werden, müssen zuvor erlernt und eingeübt werden, und dies lässt sich nicht auf bloß abstrakten Wegen erreichen. So erwähnt Klippert zum Thema Verantwortungsbereitschaft, dass man diese nicht im Abstrakten lernen könne, sondern nur, indem man sie praktiziere. Diese Erkenntnis – die am deutlichsten im Blick auf die Demokratiefähigkeit von John Dewey schon in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts gefordert wurde – lässt sich auch auf das Erlernen aller für Planspiele relevanten „Schlüsselqualifikationen“ übertragen. Sie lassen sich nicht bloß theoretisch erwerben, indem man über Planspiele spricht oder ein theoretisch denkbare handeln thematisiert, sondern nur darüber, dass tatsächlich in Entscheidungs- und Konfliktsituationen gehandelt wird, was Erlebnisse und Erfahrungen produziert, die dann unmittelbar reflektiert werden können.

Neben dieser handelnden Grundlegung gibt es bei Planspielen weitere Faktoren, die in theoretischer Begründung und praktischer Wirkung besonders zu beachten sind:

- Motivation zum Lernen,
- Methodentraining/Methoden lernen,
- soziale Fähigkeiten,
- Verantwortungsbewusstsein und Verantwortungsbereitschaft.

Auf diese Faktoren soll nachfolgend eingegangen werden:

#### *(1) Motivation zum Lernen*

Ein wichtiger Motor des Lernens ist die Motivation, hier entfaltet die „intrinsische Motivation“ eine besonders effektive Wirksamkeit. Gerade die Abnahme der „intrinsischen

Motivation“ in der traditionellen Lernkultur wird immer wieder beklagt. Hier können Planspiele Lerner wieder anregen, aus inneren Motiven angetrieben zu sein, insbesondere wenn es in dem Spiel gelingt, Identifikationen mit bestimmten Aufgaben oder Gruppen zu erreichen. Dabei kann es für die Teilnehmer durchaus zu „blöden“ Rollenverteilungen kommen, etwa wenn man eine Personengruppe spielen soll, die einem nicht liegt oder deren Verhalten als inakzeptabel erscheint. Hier muss dann das Interesse am Prozess und eine Bereitschaft, sich auch fremden Verhalten zu öffnen, motivierend wirken (was sich meist durch eine zufällige und damit gerecht erscheinende Verteilung der zur Verfügung stehenden Rollen erreichen lässt).

Eine Kompetenz- oder Erfolgsmotivation gilt für Planspiele, wie sie z.B. Klippert aufzeigt, als wesentlich. Aus der konstruktivistischen Perspektive geht es aber auch besonders um die Erweiterung der Beobachterhorizonte, die Erfahrung von Fremd- und Andersheit in Beobachtungen, einer Erhöhung des Verständnisses von Handlungen verschiedener Personen und dabei erlebter Handlungszwänge. Vor allem der Unterschied der Inhalts- von der Beziehungsebene und einer bloß rationalen von einer emotionalen, einer symbolischen von einer imaginären Ebene des Handelns ist für das konstruktivistische Planspiel wesentlich.

Einen Erfolg erreicht ein Planspiel dann, wenn es ein Problem löst, selbst dann, wenn diese Lösung als nicht günstig in der Nachbesprechung angesehen wird. Das Spiel soll immer Anlass für eine Reflexion sein, keinesfalls bloß ein erfolgreiches Handeln schönreden oder zu harmonischer Einigung am Ende zu gelangen. Planspiele zielen weniger auf konvergentes, sondern eher auf divergentes Denken, was sie zu kreativen und produktiven Erfahrungen im Sinne einer Erschütterung bisher für sicher gehaltener Inhalte oder Verhaltensweisen werden lassen kann.

### *(2) Methodentraining und Methoden lernen*

Generell geht es beim Lernen auch immer darum zu lernen, wie man etwas lernt. Auch in diesem Zusammenhang bietet das Planspiel ausgezeichnete Möglichkeiten. Nicht nur, dass der Lerner schon bekannte, zum Teil auch kleinere Lern-, Organisations- und Arbeitstechniken wie zum Beispiel Markieren, Exzerpieren, Nachschlagen und Protokollieren bis hin zu Leserbriefe schreiben, Flugblätter entwerfen oder Plakate gestalten wieder auffrischen oder umfassender entwickeln kann, er lernt auch noch das Planspiel selbst als eine Methode kennen, um Wissen zu vermitteln und zu erlernen.

Dabei üben und festigen die Schüler ihre methodische Kompetenz des selbstständigen Arbeitens durch den im hohen Maße selbst gesteuerten Arbeits- und Lernprozess. Zudem können in den Interaktions- und Konferenzphasen Erfahrungen im Bereich der Kommunikation und Kooperation gemacht werden. Damit eignet sich das Planspiel auch als Training für bekannte Methoden und als Möglichkeit, neue Methoden zu erlernen und praktisch weiter zu entwickeln.

### *(3) Soziale Fähigkeiten*

Im Lernen geht es nie nur darum, Wissen und Fertigkeiten zu vermitteln, sondern immer auch um soziales Lernen. „Demokratiefähigkeit“ ist hier ein wichtiges Konstrukt, weil es Verständigungsprozesse in einer Verständigungsgesellschaft sichern soll, die grundsätzlich plural ist und in unterschiedliche – oft auch einander ausschließende – Verständigungsgemeinschaften zerfällt. Bei Planspielen können insbesondere systemische Kompetenzen entwickelt werden, denn die Teilnehmer werden in solchen Simulationen immer mit einem Systemganzen und Einzelsystemen sowie Elementen von Systemen in ihrem Zusammenwirken konfrontiert. Bei der Planspielanlage ist deshalb besonders darauf zu achten, dass das Spiel nicht auf lineare, monokausale oder triviale Verhaltensweisen abzielt. So, wie das Soziale

immer einen unberechenbaren Anteil hat (im Sinne des Konstruktivismus nach Reich das „Reale“), so sollten auch Planspiele dieser Unvorhersagbarkeit menschlichen Verhaltens durch entsprechende Freiräume in den Rollenzuschreibungen und durch die Offenheit von Situationen oder eingebrachten Ereigniskarten entsprechen.

Wo lässt sich Demokratie besser erlernen und einüben als in demokratischen Prozessen? Das Planspiel bietet hier ein hervorragendes soziales Lernfeld: Planspiele bestehen hauptsächlich aus Gruppenarbeiten, in denen es auch zu Kontroversen innerhalb der Gruppen oder den Gruppen untereinander kommt. Diese Kontroversen und dabei entstehender Konsens und Dissens müssen ausdiskutiert werden, so dass an dieser Stelle sowohl Toleranz als auch Grenzziehung geübt werden können, beides für Demokratien unverzichtbare Handlungsweisen, die nicht immer einfach auszubalancieren sind. Zudem können solche Prozesse soziale Sensibilität, Konsensfähigkeit, aber auch Durchsetzungsfähigkeit und Kritikfähigkeit als wichtige Bestandteile der „Demokratiefähigkeit“ stärken.

#### *(4) Verantwortungsbewusstsein und -bereitschaft*

Eine nicht zu vergessende Fähigkeit, die zu einem demokratieorientierten Handeln gehört, ist das Bewusstsein und die Bereitschaft zur Verantwortung. In doppelter Hinsicht können im Planspiel Verantwortung gelernt und geübt werden. Die Lerner lernen Selbstverantwortung, indem sie eigenständig arbeiten, und sie üben Mitverantwortung für den Arbeitsprozess der Gruppe und im Blick auf das Ziel des Gesamtprozesses (inhaltlich wie beziehungsmaßig).

Da es immer wieder Teilnehmer geben wird, die durch dominantes Verhalten oder falsch verstandene Durchsetzungsfähigkeit Verantwortung einseitig aufnehmen, können solche Ereignisse am konkreten Fall aufgegriffen, mit allen diskutiert und lösungsorientiert verbessert oder entwickelt werden. So werden zum einen kommunikative Fähigkeiten geschult, und die Gruppe erkennt zum anderen auch die Verantwortung für solche Phänomene im eigenen, konkret erlebten Handeln.

Im Planspiel können auch realpolitische Entscheidungen, zum Beispiel die Organisation betreffend, in die die Beteiligten eingebunden sind, aber auch kommunal- oder globalpolitische Entscheidungen, von denen Teilnehmer direkt betroffen sein können, erörtert werden. Mitunter gibt es in solchen Szenarien auch Chancen, Simulationen durchzuführen, die im „realen“ Leben mehr oder minder direkt umgesetzt werden können.

Lernprozesse durch praktische Erfahrungen und die daraus gewonnenen Lernerfolge sind günstiger als ein Lernen anhand abstrakter Unterrichtseinheiten. Je ganzheitlicher ein Handeln inhaltlich und in Beziehungen in konkreten Situationen mit Entscheidungsnotwendigkeiten erlebt wird, desto intensiver werden auch Behaltensleistungen ausfallen und Verhaltensweisen sowie Einstellungen verändert werden können. In einer sozialen Gruppe kann der spätere Bezug auf diese real erlebten Ereignisse deutlich zu einer Verbesserung der gegenseitigen Verantwortung und zu einer reflektierten Werteorientierung führen.

### **3.2 Praktische Begründung**

Die Forderung nach der Effektivität von Methoden ist ein Punkt, der in unserer ökonomisierten und beschleunigten Welt viele Menschen immer wieder vom Spielen abhält. In der Erwachsenenwelt werden Spiele als Kindersache, zweckfrei und als zu spaßorientiert gehandelt. Und diese drei Attribute passen in der erwachsenen Welt oft nicht zu einem Verständnis des effektiven Lernens. Andererseits haben aber zugleich die Simulationen bis hin in die Profitbereiche der ökonomischen Welt zugenommen. Hier werden mittlerweile Kompetenzen im Abschätzen realer, virtueller, effektiver oder ineffektiver Spiele usw. in der

Kultur immer bedeutender. Simulation als Kommunikation [vgl. Reich/Wild/Zimmermann: Simulation als Kommunikation. Münster (Waxmann) 2004] wird in immer mehr Praxisbereichen der Gesellschaft zu einer Voraussetzung für Lernvorgänge. Sofern diese Lernvorgänge einfach nur durch Tun – wie z.B. bei Computersimulationen – und nicht auch durch Reflexion – wie notwendig bei Planspielen – praktiziert werden, erscheint ein Mangel im Nachdenken über das, was getan wird. Da Simulationen uns leicht beeinflussen und manipulieren können, wird es zu einem wichtigen Lernziel gegenüber allen Simulationen, sich nicht nur als Akteur in Action zu erleben, sondern auch als Teilnehmer kritisch zu betrachten und in der Vielfalt von Beobachterpositionen gegenüber und in diesen Simulationen reflektieren zu lernen.

Eine praktische Begründung von Planspielen ergibt sich aus den vielfältig berichteten Lernerfolgen, die diese Art des Lernens erreichen kann. Bei Befragungen nach einem Planspiel fallen den Schülern immer direkt die Konflikte, der Ärger, der Spaß und die Witze ein, die sie miteinander erlebt haben. Und mit diesen Erinnerungen sind ihnen später auch sehr viele der zu vermittelnden Sachverhalte und Verhaltensweisen, die Erfahrungen über erfolgreiche und erfolglose Strategien, die Bedeutungen der Handlungen für andere usw. im Gedächtnis geblieben. Die immer wieder berichtete Effektivität von spielerischer Wissensvermittlung, wie sie im Planspiel möglich ist, ergibt sich daraus, dass die Lernsituation äußerst vielschichtig und mehrdimensional ist und damit die Lerner affektiv und intellektuell anspricht. Zudem ermöglicht und fördert die Prozessorientierung einen kreativen Umgang mit dem Fachwissen. Und kreativer Umgang heißt auch immer aktive Auseinandersetzung mit der Thematik. Zudem wird die soziale Komponente des Lernens nicht vernachlässigt, da in sozialen Einheiten, in Gruppen gelernt wird.

Durch die Anwendung der Methode werden äußerst effektive und langfristige Lernerfolge erzielt. Das Planspiel stellt zudem eine hervorragende Methode dar, um Lernen auf vielen Ebenen zu ermöglichen. Dennoch warnt z.B. Klippert davor, die Planspielmethode zu oft einzusetzen, da sie dann an Exklusivität einbüßt und nicht mehr eine so starke Wirkung erzielt. Dies entspricht auch den Ergebnissen der konstruktivistischen Didaktik, in der seit vielen Jahren Planspielseminare in der Lehrer- und Pädagogenausbildung an der Universität zu Köln durchgeführt werden.

Es ist interessant zu sehen, dass sich Planspielmethoden in der wirtschaftlichen Ausbildung und in der Erwachsenenbildung schon viel stärker durchgesetzt haben als in der schulischen Ausbildung. Dies lässt sich dadurch erklären, dass Planspiele näher an der beruflichen Praxis als relevanter als im oft lebensfernen Schulsystem gesehen werden. Zudem ist der Vorbereitungsaufwand für Planspiele sehr groß. Und auch die Durchführungszeit ist wenig geeignet, um im Fachstundensystem realisiert zu werden. Hier muss sich die Schule neu erfinden, um methodengerecht das Lernen zu verbessern und nicht bloß nach Gewohnheiten zu handeln. Für den schulischen Bereich bedeutet es auch, dass Lehrer noch mehr geschult werden müssten, um spielerisches Lernen und Planspiele mit in den Unterricht aufzunehmen, und zukünftige Lehrer in ihrer Ausbildung stärker praxisorientiert unterrichtet werden sollten.

#### **4. Darstellung der Methode**

Klippert definiert das Planspiel als „eine relativ offene politische oder ökonomische Problemsituation, die pädagogisch-didaktisch vereinfacht ist und nach einer irgendwie gearteten Lösung verlangt.“ (Klippert 2002, 20). Das Problem soll konkret in Interaktion aller Lerner gelöst werden.

Entscheidend für Planspiele ist eine relativ freie Ziel- und Zeitvorgabe. So wird den Teilnehmern eine Lernumgebung geschaffen, die sich insbesondere durch Gruppenautonomie, selbstständige Erarbeitung von fachbezogenem Wissen, Flexibilität, Interaktion, Hypothesenbildung, Offenheit, Ungewissheit und nicht zuletzt einer „Quasi-Realität“ auszeichnet. Ein besonders wichtiger Aspekt ist dabei der Realitätsbezug – die Simulation einer Praxissituation und die damit verbundene Bewältigung von Anforderungen und Problemen, wie sie auch in der Realität auftreten könnten.

Dabei verlangt das Planspiel in der Umsetzung von den Teilnehmern ein großes Maß an planerischen, strategischen und kreativen Fähigkeiten zur Lösung des Problems. Zudem stellt das Planspiel hohe Anforderungen an die soziale Kompetenz der Teilnehmer, welche in der Interaktion mit der Gruppe von Bedeutung ist. Dabei werden gemeinsam Entscheidungen getroffen, Meinungsverschiedenheiten diskutiert, Gespräche und Verhandlungen geführt, Auswertungen der Ergebnisse vorgenommen, und zuletzt erfolgt die Auswertung und Präsentation der gemeinsamen Ergebnisse in sehr unterschiedlichen Formen (die auch selbst wieder gespielte Situationen sein können).

#### **4.1 Organisation eines Planspiels**

Zur Durchführung eines Planspiels (z.B. im Unterricht) müssen folgende Unterlagen vorbereitet / bereitgestellt werden:

- eine Fallstudie, in der kurz die vorherrschende Problemsituation skizziert wird,
- eine Arbeitskarte mit Erläuterungen zum Spielverlauf,
- Rollenkarten, durch welche den Teilnehmern spezifische Rollen übertragen werden (Informationen zum Rollenverständnis von Betriebsrat, Unternehmensleitung, Aktionären, Mitarbeitern, Kunden, Bürgerinitiativen, Ministerium u.a.)
- Ereigniskarten, die als Impulskarten durch den Spielleiter in die Gruppen gereicht werden können (Änderungen von Bedingungen, Preisen, o.ä.),
- Arbeitsmittel wie Büromaterial und Nachschlagewerke.

#### **4.2 Der idealtypische Verlauf eines Planspiels**

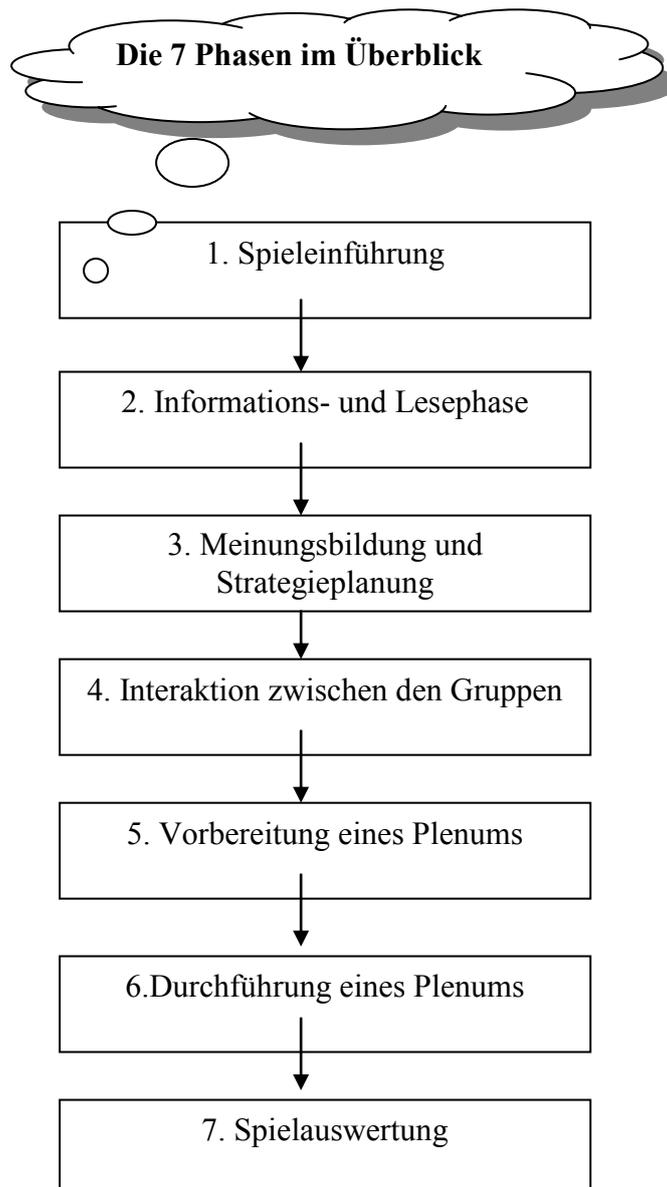
Die Phasen sind im Überblick im Schaubild abgebildet. In den einzelnen Phasen sollten – idealtypisch gedacht – folgende Aspekte beachtet werden:

##### **1. Spieleinführung**

- ✓ Das Planspiel, sowie die Spielmaterialien und die einzunehmenden Rollen werden vorgestellt.
- ✓ Auftretende Verständnisfragen werden geklärt.
- ✓ Die Arbeitsgruppen werden eingeteilt.
- ✓ Der Spielleiter schildert kurz das Problem und stellt das Material bereit (intensive Vorbereitung erforderlich!)

## 2. Informations- und Lesephase

- ✓ Es werden die Plätze an den Gruppentischen mit der entsprechenden rollenspezifischen Bezeichnung eingenommen.
- ✓ Die Gruppenmitglieder erhalten die Arbeitskarten (die für alle Gruppen gleich sind) und unterschiedliche Rollenkarten.
- ✓ Das Informationsmaterial wird durchgelesen.
- ✓ Auftretende Verständnisfragen werden geklärt.
- ✓ Der Spielleiter verteilt die Arbeits- und Rollenkarten.



### **3. Meinungsbildung und Strategieplanung innerhalb der Gruppe**

- ✓ Die Informationen werden gruppenintern strukturiert und anschließend wird die Ausgangssituation analysiert.
- ✓ Es werden Handlungsoptionen besprochen und diskutiert, sowie möglichst kreative Ideen und Strategien entwickelt.
- ✓ Hilfestellungen werden nur in Notsituationen geleistet.
- ✓ *Der Spielleiter beobachtet und berät bei Rückfragen.*

### **4. Interaktion zwischen den Gruppen**

- ✓ Diese Phase ist die intensivste Spielphase.
- ✓ Die Gruppen agieren (Versenden von Briefen und Faxen an die übrigen Gruppen, Besuche, das Führen von Gesprächen und Verhandlungen) und reagieren ebenso auf die Anfragen der anderen Gruppen.
- ✓ Durch Ereigniskarten können gezielt Impulse und Veränderungen ins Spiel eingebracht werden.
- ✓ *Der Spielleiter beobachtet lediglich!*

### **5. Vorbereitung eines Plenums / Konferenz**

- ✓ Diese Phase ist meist die spannendste im Spielverlauf und bildet damit den Höhepunkt.
- ✓ Die Gruppe trägt intern ihre Ergebnisse zusammen und verarbeitet und bewertet in dieser Phase ihre erreichten Ergebnisse.
- ✓ Es wird der Verlauf des Plenums geplant, die zu vertretenden Positionen besprochen, mögliche Argumente und Strategien, sowie die Einstiegsstatements und der jeweilige Gruppensprecher bestimmt.
- ✓ *Der Spielleiter berät bei Rückfragen.*

### **6. Durchführung eines Plenums / Konferenz**

- ✓ An dem Plenum nehmen i. d. R. alle Teilnehmer teil.
- ✓ In dieser Phase werden die Ergebnisse einer jeden Gruppe vor dem Plenum zusammengetragen und durch den Gruppensprecher, bzw. unterstützend durch die Gruppenmitglieder präsentiert.
- ✓ Bleiben offene Fragen oder kein Konsens erzielt, da die Interessen nicht zu vereinbaren sind, werden die Teilnehmer auf die Phase der Spielauswertung verwiesen.
- ✓ *Der Spielleiter fungiert als Konferenzvorsitzender.*

## 7. Spielauswertung

- ✓ In dieser Phase werden Zusammenfassungen und Analysen zum inhaltlichen, aber auch formalen Spielverlauf vorgenommen, wobei die Teilnehmer den Spielverlauf und die erzielten Spielergebnisse reflektieren und anschließend konstruktiv Kritik äußern sollen.
- ✓ *Der Spielleiter leitet das Gespräch in der Rolle des neutralen Moderators.*

Die hier dargestellte Abfolge ist idealtypisch und kann im Einzelfall variieren. In der Praxis ist darauf zu achten, dass die eingenommenen Rollen tatsächlich gespielt und ernst genommen werden:

Die **Teilnehmer** übernehmen Verantwortung für ihre eigenständig erarbeiteten Ergebnisse und damit für ihren Lernerfolg. Sie arbeiten zwar im Team, aber als solches zugleich selbstständig. Durch die Präsentation der Ergebnisse im Plenum sind die Teilnehmer meist höchst motiviert, da das Plenum die jeweiligen Präsentationen aufmerksam verfolgt und beurteilt. Dies fördert neben der Motivation die Lernintensität, da die Teilnehmer während der Diskussion informiert sein wollen, um am Ende als „beste Gruppe“ dazustehen (z.B. den höchsten Spekulationsgewinn an der Börse, den größten Unternehmensgewinn, den Gemeindegewinn o.ä. zu verzeichnen). Diese Anerkennung vor der Gesamtgruppe ist natürlich für viele Teilnehmer ein großer Ansporn.

Die **Spielleiter** trauen den Teilnehmern etwas zu und räumen ihnen damit große Freiräume ein. Diese zeichnen sich z.B. durch das Zulassen von Fehlern und Lernumwegen aus. Die Aufgabe des Spielleiters besteht hauptsächlich aus der Organisation des Materials und der Moderation der Spielphasen. Die Teilnehmer werden nur beraten, wenn sie den Spielleiter explizit dazu auffordern. Während der Gruppenaktivitäten hält sich der Spielleiter im Hintergrund, achtet jedoch auf die grobe Einhaltung der Zielvorgaben.

## 5. Beispiele

Planspiele, oder vielfach auch Simulationsspiele genannt, werden in verschiedenen Bereichen von Schule, Ausbildung, Weiterbildung und Hochschule genutzt. In allen Bereichen sollen Fähigkeiten und Kenntnisse möglichst realitätsnah erworben und angewandt werden.

In den Schulen ist das Planspiel nicht so weit verbreitet wie in der betrieblichen Aus-/Fort- und Weiterbildung. Die überwiegende Mehrheit der von uns entdeckten Planspiele kommt aus dem Wirtschaftsbereich oder der politischen Bildung.

Es gibt Planspiele, die von kommerziell orientierten Instituten für Firmen zur Weiterbildung angeboten werden, aber auch Planspielvorlagen für den Schulunterricht. Ein weiterer Sektor sind wettbewerbsorientierte Planspiele von Firmen, die Werbezwecken dienen. Wir haben hier ein paar Beispiele angeführt:

## **5.1 Heinz Klippert: Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen**

In diesem Buch werden vom Autor theoretische Einblicke in die Praxis des Planspiels gegeben. Darüber hinaus beinhaltet das Buch zehn komplette Spielvorlagen - mit Rollenvorgaben und Ausgangslage - für Planspiele in der Schule.

Die ausgewählten Planspiele werden vier Lernfeldern zugeordnet, welche dort behandelt werden. Es sind die Lernfelder:

1. Umgang mit sozialen Randgruppen
2. Umweltschmutz und Umweltschutz
3. Interessenvertretung im Betrieb
4. Dritte Welt – Entwicklungspolitik

Beispielhaft soll an dieser Stelle die Vorlage „Umweltverschmutzung in Talstadt“ (vgl. Klippert 2002, S.92ff) aus dem zweiten Lernfeld vorgestellt werden.

Thema: Im Zentrum dieser Vorlage steht die Frage, wie es möglich ist, die Schadstoffemissionen einer Papierfabrik und einer Lackierfabrik im Ort zu verringern. Sie sind eine Belastung für die Anwohner und beeinträchtigen außerdem den Fremdenverkehr im Luftkurort Talstadt. Da beide Betriebe die Hauptarbeitgeber der Stadt sind, muss auch auf Arbeitsplätze geachtet werden.

Gruppen: Für dieses Spiel sind sechs Gruppen vorgesehen: Leitung der Papierfabrik, Leitung der Lackierfabrik, Stadtrat der Gemeinde Talstadt, der örtliche Fremdenverkehrsverein, der örtliche Anglerclub und das Amt für Umweltschutz. Hinzu kommt noch die Spielleitung, welche normalerweise vom Lehrer übernommen wird.

Zeitlicher Umfang: Der Autor sieht für das gesamte Spiel drei Doppelstunden vor. Für die Vorbereitungs- und die Verhandlungsphase sind von Klippert je eine Doppelstunde geplant. Die dritte Doppelstunde dient der Konferenzphase. In diesem zeitlichen Rahmen ist eine Nachbereitung des Planspiels nicht inbegriffen.

Spielunterlagen: Zu den Spielunterlagen zählen, neben einer Problembeschreibung und einer Arbeitskarte, Rollenkarten, eine Informationszeitung, Ereigniskarten und Arbeitsformulare. Die Problembeschreibung und die Arbeitskarte, welche zu Beginn des Spiels ausgeteilt werden, sind für alle Gruppen einheitlich. Die Rollenkarten beschreiben die Ausgangslage der einzelnen Gruppen und geben Hinweise für ein weiteres Vorgehen. Die Informationszeitung liefert den einzelnen Gruppen weitere vertiefende Sach- und Fachinformationen zu den Spielinhalten. Die Spielleitung erhält zehn Ereigniskarten, welche von ihr nach Bedarf eingesetzt werden können, um dem Spielverlauf neue Impulse zu geben. Darüber hinaus gehören zum Spiel noch Arbeitsformulare. Sie sollen den Spielablauf unterstützen und den Schülern die Arbeitsschritte erleichtern.

(In: Klippert, Heinz: Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Beltz Verlag. Weinheim. 1996)

## **5.2 Wirtschaftssimulation**

Die „StartUp – Werkstatt“ ist ein Internet-Planspiel und wurde von der Zeitschrift „Stern“, den Sparkassen und der McKinsey & Company ins Leben gerufen. An diesem Planspiel können Schüler der zehnten bis dreizehnten Klasse als Team (drei bis sechs Mitglieder) teilnehmen, sofern sie einen Internetzugang und eine Email-Adresse besitzen. Sie sollen als Betreiber eines fiktiven Unternehmens eine Geschäftsidee entwickeln und vermarkten. Ziel

dieses Planspiels ist es, Schülern einen Einblick in die Anforderungen der freien Wirtschaft zu geben und aufzuzeigen, welche Anforderungen an Existenzgründer gestellt werden. Begleitet werden die Schüler - die Teammitglieder müssen Schüler derselben Schule sein - von einem Spielbetreuer der Sparkasse, einem Coach (Lehrer oder Student), einem Unternehmenspaten und dem virtuellen Spielleiter (Mister S). Zu gewinnen gibt es unter anderem Geldpreise.

URL: <http://www.startup-werkstatt.de>

### **5.3 Wahlsimulation**

„Kommstedt Wahlen“, ein computergestütztes Planspiel für die Sekundarstufe II, herausgegeben von der Bundeszentrale für Politische Bildung.

Das Planspiel „Kommstedt Wahlen“ verfolgt zwei Hauptziele:

1. Die Durchführung eines simulierten Wahlkampfes (Spielziel).
2. Den Teilnehmern wichtige Abläufe und Regeln der politischen Willensbildung in der repräsentativen Demokratie am Beispiel Wahlen vermitteln (übergeordnetes Ziel).

URL: <http://www.ku-eichstaett.de/PPf/PDMueller/cdneu/nl/plansp/>

(Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Kommstedt Wahlen. Ein computergestütztes Planspiel. Planspielhandbuch. Bonn. 1998)

### **5.4 UNO-Simulation**

SPUN ist ein Planspiel zur politischen Bildung und simuliert eine Sitzungswoche der Vereinten Nationen. Ins Leben gerufen wurde es von der Friedrich Ebert Stiftung mit dem Ziel, neue Bildungsmöglichkeiten für Jugendliche zu schaffen. Heute ist es von der UNO offiziell anerkannt. SPUN ist das einzige deutschsprachige Planspiel zu dem Themenfeld Vereinte Nationen und findet alljährlich in Bonn statt (seit 2001 im alten Bundestag). Es richtet sich an Schüler der gymnasialen Oberstufe aus Deutschland und deutschen Schulen im Ausland. SPUN ist in erster Linie von Schülern für Schüler gedacht, Lehrer können nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreifen, sind in beratender Funktion jedoch willkommen. Die Themen des Spiels und die inhaltlichen Rahmenbedingungen (z.B. Ausschüsse) werden von den Teilnehmern bestimmt. Der äußere Rahmen (Geschäftsordnung und Sitzungsverlauf) wird von den „Großen“ eins zu eins übernommen.

Das Planspiel ist in zwei Grobphasen unterteilt,

1. Ausschussphase,
2. Generalversammlungsphase.

Die Ausschussphase dient dazu, in fünf Ausschüssen die Resolutionen der zweiten Phase in Gruppen zu diskutieren und vorzubereiten. Bis auf wenige Ausnahmen orientiert sich das Planspiel an den „tatsächlichen“ Gegebenheiten und der Geschäftsordnung der UNO. In der Vorbereitungsphase ist es Aufgabe der verschiedenen Teilnehmer, sich über das Land, dessen Delegation sie angehören, bis in das kleinste Detail zu informieren. Das entsprechende Land muss möglichst originalgetreu und gemäß der realen politischen Linie vertreten werden.

URL: <http://www.spun.de>

## **5.5 Kybernetisches Umweltplanspiel**

Das Simulationsplanspiel *ecopolicy* von Frederic Vester ist eine Weiterentwicklung des Spiels *Ökopoly* vom gleich Herausgeber. *Ecopolicy* ist ein multimediales, kybernetisches Umweltspiel, das zum Ziel hat, vernetztes Denken zu fördern. *Ecopolicy* möchte auf die Folgen und die komplexen Wirkungen von Handlungen aufmerksam machen. Es lässt uns die Folgen und Zusammenhänge unseres Handelns spielerisch erlebbar werden und ist als Einzel- und als Netzwerkversion auf CD-Rom erhältlich und kann in der Schule und der Erwachsenenbildung zum Einsatz gebracht werden.

URL: <http://www.frederic-vester.de/deu/ecopolicy>

## **6. Reflexion der Methode**

### **6.1 Methodenkompetenz**

Innerhalb eines Planspiels werden verschiedene Kompetenzbereiche angesprochen und gefördert. Die Methode zielt vor allem auf Schlüsselqualifikationen wie Selbstständigkeit, Verantwortungsbereitschaft, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit, aber auch auf Kreativität und Flexibilität ab. Dabei wird immer inhaltliches und beziehungsbezogenes Lernen angesprochen. Insgesamt soll eine möglichst breite Palette an Kompetenzen erlernt werden. Des Weiteren fördert das Planspiel die Handhabung verschiedenster Arbeitstechniken. Dazu gehören z.B.: Selbstständig Texte bearbeiten, Protokolle verfassen, Flugblätter entwerfen, sowie Reden schreiben und vortragen.

Daraus ergibt sich ein weites Feld an Vorteilen bezüglich dieser Lernmethode. Zum einen lernt der Teilnehmer, in Alternativen zu denken, da er in dem Planspiel dazu angehalten wird, welches stets auf ein Resultat angelegt ist. Durch die Methode wird auch das bereichsübergreifende Denken und Handeln gefördert, ebenso wie ein Verständnis für gruppendynamische Prozesse und ihre Auswirkungen. Darüber hinaus wird dem einzelnen Teilnehmer verdeutlicht, welche möglichen Folgen hinter selbst getroffenen Entscheidungen stecken können. Dadurch wird im besonderen Maße der Umgang mit komplexen Entscheidungssituationen trainiert. Insgesamt werden die Teilnehmer dazu angehalten, auch in schwierigeren Situationen „den Überblick zu behalten“.

Die Planspielmethode richtet sich nach der Maxime „Learning (business) by doing (business)“ und erfüllt vielfältige Voraussetzungen, praxisbezogene Erfahrungen machen zu können. Nicht zuletzt dadurch birgt die Methode ein großes Motivationspotenzial in sich. Eine besondere Rolle spielt hierbei die Verbindung zwischen Lernen und (fiktivem) Handeln. Die Teilnehmer werden dazu veranlasst, fremde Rollen einzunehmen und sich in deren Positionen hineinzuarbeiten. Die Vermittlung von Wissen und Lernen geschieht fast unbemerkt nebenher, darüber hinaus macht diese Rollenübernahme den Teilnehmenden mitunter auch Spaß - ein weiterer motivierender und lernförderlicher Vorteil der Methode.

Die Planspielmethode stellt eine offene Form von Unterricht dar, daher besteht die Möglichkeit, die einzelnen Aufgaben zu differenzieren und individualisieren. Im Gegensatz zu traditionellen Unterrichtsmethoden können hier zugleich sowohl besonders begabte Schüler gefördert werden, als auch langsamere Schüler zu ihren Erfolgserlebnissen gelangen. Sichergestellt werden muss allerdings, dass jeder Schüler in den Prozess des Planspiels mit

einbezogen wird. Durch einen reichhaltigen und vielseitigen Medieneinsatz können Planspiele zudem auch in diesem Bereich Kompetenzen fördern.

Ein weiterer positiver Aspekt der Methode fußt auf der Rollenverteilung von Lehrendem und Lernendem: Der Lehrende übt keine dominante Rolle aus, als Spielleiter agiert er im Hintergrund. Ziel ist es, dass die Teilnehmer selbst gesteuert denken und arbeiten.

Das Planspiel ist keineswegs nur in Politik und Gemeinschaftskunde anwendbar. Im Gegenteil: Besonders der Deutschunterricht ist geeignet, da hier zumeist ein hohes Stundenkontingent vorhanden ist und in besonderem Maße planspielrelevante Ziele wie kommunikatives, soziales und methodisches Lernen verfolgt werden sollen. Eine Einordnung in Fächer ist jedoch für Planspiele weder zwingend noch besonders geeignet, da sich fächerübergreifende Lösungen bewährt haben. Besonders vorteilhaft ist es, ein Planspiel in einer Projektwoche oder an einem Projekttag durchzuführen, möglicherweise auch im Rahmen von Freizeiten oder Aufenthalten in Landschulheimen.

Die Nachteile, die die Methode des Planspiels mit sich bringt, sind weniger in pädagogisch-didaktischer Hinsicht zu finden. Vielmehr handelt es sich vor allem um organisatorische Anforderungen, durch die der Durchführung der Methode Grenzen gesetzt werden. Beginnend damit, dass ein reguläres Planspiel einen größeren Teilnehmerkreis (etwa zwanzig Personen als Mindestmaß für eine ansprechende Gruppendynamik) benötigt, schließt es mitunter die Arbeit in kleineren Lerngruppen aus. Weiterhin ergeben sich hin und wieder Schwierigkeiten bezüglich der zeitlichen Umsetzung. Im Gegensatz zum üblichen starren Gerüst eines Stundenplans mit Einzelstunden und Lehrerwechsel, sind Planspiele häufig auf einen längeren Zeitraum angelegt. Oft sind auch – entgegen der schlechten Ausstattung im öffentlichen Bildungsbereich – technische Mittel und Medien notwendig. Eine flexible und großzügige Raumnutzung ist ebenfalls von Nöten. Letztendlich bedarf ein Planspiel einer umfangreichen Vorarbeit, um sämtliche Materialien zu beschaffen und vorzubereiten, die wiederum Geld kosten.

Hinsichtlich des Materials ist zu beachten, dass die Zusammenstellung und die weiteren Vorgaben der Spielleitung eine Möglichkeit zur Manipulation der Spieler bietet. Dies stellt allerdings eine Problematik dar, mit welcher sich Lehrer alltäglich bei der Vorbereitung ihres Unterrichts auseinandersetzen müssen. Da es beim Planspiel aber immer auch um soziale und emotionale Handlungen geht, die dramatisiert werden, muss der Vorbereitende besonders sensibel im Blick auf die Folgen des Materials und der Spielanlage in sozialer und emotionaler Hinsicht sein.

Ein Planspiel spricht die Teilnehmenden auf vielen verschiedenen Ebenen an, hier wird ein gewisses Maß an inhaltlichen und praktischen Kenntnissen sowie an sozialer Kompetenz vorausgesetzt, das von den Spielleitern bezüglich der Teilnehmer öfter überschätzt wird. Dabei ist zu beachten, dass mögliche Informationsdefizite die Handlungsmöglichkeiten des Planspiels einschränken können.

Ebenso hindernd kann die zuweilen nötige Fixierung der einzelnen Spielzüge sein, da dadurch die Spontaneität eingeschränkt wird und mitunter die Motivation darunter leidet.

Bezüglich der Einarbeitung in die einzelnen Rollen besteht die Gefahr eines Mangels an Identifikationsmöglichkeiten, oder aber des anderen Extremes, einer Überidentifikation mit der Rolle. Manche Teilnehmer haben große Probleme, sich auf die unbekannteren Rollen einzulassen, vor allem, wenn diese aus anderen Lebenswelten als ihrer eigenen stammen. Andere Teilnehmer wiederum steigern sich so in ihre Rollen und das Spiel hinein, dass diese einen nicht angemessenen „Ernstcharakter“ annehmen können. Hier hat es sich in konstruktivistischen Planspielen, die immer sehr erlebnisnah gestaltet werden, als sinnvoll erwiesen, einen „Aus-“, oder „Freiraum“ einzurichten, in den jeder aus seiner Rolle aussteigen kann,

wenn es zu „hart“ wird. Allerdings ist hierfür dann eine Betreuung zu organisieren und der Ausstieg sollte später mit der Gesamtgruppe reflektiert werden.

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass ein Planspiel nur eine Simplifizierung der Umwelt darstellen kann und damit keine direkte Übertragung auf die Realität gewährleistet. Die Resultate aus den Planspielen können immer nur stellvertretend für die Lösungen in der Wirklichkeit stehen. Hier sind Reflexionen auf solche Übertragbarkeiten daher unumgänglich.

In Bezug auf die Umsetzung des Planspiels innerhalb der Schule ergibt sich die Schwierigkeit der Leistungsbeurteilung. Im Gegensatz zu den üblichen Verfahren im Rahmen von Unterrichtsfächern lässt sich ein Fortschreiten im Kompetenzbereich nicht mit den herkömmlichen Methoden bewerten. Das heißt, es sollte bei den Kriterien der Methoden- und Sozialkompetenz mit Bewertungen in Notenform sehr vorsichtig umgegangen werden. Aus unseren Erfahrungen raten wir für Planspielprozesse auf den Verzicht von Noten. Allenfalls durch den Einsatz weiterer Methoden wie dem [Portfolio](#) ließen sich Teile des Planspielprozesses und darin erbrachter Leistungen konkreter bewerten.

## **6.2 Methodenvielfalt**

Überwiegend kommt das Planspiel im Bereich der Wirtschaft, in der betrieblichen Weiter- und Fortbildung und der Erwachsenenbildung zur Anwendung. Doch die Methode eignet sich auch für Lernprozesse, die in anderen Kontexten stehen. Auch in der Schule und dem Unterricht kann und sollte das Planspiel seinen methodischen Platz finden. Eine Einordnung des Planspiels in Fächer ist nicht zwingend, da fächerübergreifende Lösungen besonders geeignet sind. Vorteilhaft ist es, das Planspiel in einer Projektwoche oder an einem Projekttag durchzuführen.

Anhand des Planspiels kann ein weites Feld verschiedenster Thematiken bearbeitet werden. Seine offene Struktur verspricht die Möglichkeit eines interessanten und vielseitigen Lernprozesses, der, wie unter Methodenkompetenz bereits dargelegt, Lernerfolge auf verschiedenen Ebenen erzielt. Die abwechslungsreiche, handlungsorientierte und verantwortungsvolle Arbeit wirkt einem Motivationsverlust entgegen, der in monoton verlaufenden Wissensvermittlungen sowohl Lehrende als auch Lernende behindert und frustriert. Konstruktivistische Planspiele sind ein besonders wichtiges Instrument der konstruktivistischen Didaktik, da sie ein vielseitiges und vielgestaltiges Lernen auf der Inhalts- und Beziehungsebene ermöglichen.

## **6.3 Methodeninterdependenz**

Das Planspiel beinhaltet eine große Menge anderer Methoden und Techniken, in denen sich der Teilnehmer üben kann. Das Inventar reicht über Protokollieren und [Brainstorming](#) bis hin zum Entwerfen von Flugblättern usw. Die Teilnehmer können selbst bestimmen, anhand welcher Methoden sie ihr Material bearbeiten, und wie sie ihre Vorstellungen umsetzen.

Die Teilnahme an einem Planspiel übt eigenständiges und soziales Handeln, ein fruchtbarer Lernprozess setzt jedoch teilweise solche Kompetenzen auch bereits voraus. Daher erscheint es sinnvoll, dass die Teilnehmenden mit Methoden und Arbeitsformen, die am eigenständigen Lernen orientiert sind, schon vertraut sind. So ist es hilfreich, wenn ihnen beispielsweise die Arbeitsform der [Gruppenarbeit](#) umfassend bekannt ist. Neben der Fähigkeit, produktiv an einer Gruppenarbeit mitzuwirken, vermögen noch weitere methodische Kenntnisse den Arbeitsprozess zu bereichern, auch wenn diese nicht grundsätzlich zum Gelingen der

Methode notwendig sind. Hier seien nur einige Methoden genannt, die je nach Thema und Verlauf des Planspiels eingesetzt werden können: [Moderation](#), um die Gruppenarbeit zu strukturieren, [Clustering](#) und [Concept Learning](#), zur Entwicklung von Ideen und deren Umsetzung, außerdem [Feedback](#), durch das einerseits mögliche Gruppenkonflikte bearbeitet werden können und das andererseits im Rahmen einer abschließenden Reflexion auf den Verlauf des Planspiels von Nutzen ist. Ferner kann der Lehrende vor der Durchführung eines komplexen Planspiels mit den Lernenden bereits Rollenübernahmen in kleinerer Form üben. Hier bieten sich die Methoden [Rollenspiel](#) und [szenisches Spiel](#) an. Durch diese Übung wird eine Rolle im späteren Planspiel mit größerer Selbstverständlichkeit, höherem Selbstvertrauen und vielleicht auch gesteigerter Spielfreude eingenommen und ausgefüllt. Zudem kann bereits anhand von anderen Unterrichtsmethoden angeeignetes theoretisches Wissen in dem Planspiel handlungsorientierte Anwendung finden, oder aber das in der Erfahrung des Planspiels erworbene Wissen im weiteren Unterrichtsgeschehen vertieft oder erweitert werden. So kann die Methode des Planspiels durchaus selbst mit der geschlossenen traditionellen Unterrichtsform des [Frontalunterrichts](#) verbunden werden.

## **7. Praxiserfahrungen**

### **7.1 Das Planspiel zur Kommunalpolitik: „Krötenbrunn“**

Erfahrungsbericht: Im Rahmen eines Politikseminars im Sommer 2000 kam ich zum ersten Mal in meinem Leben mit einem Planspiel in Berührung. Das Planspiel „Krötenbrunn“ wird seit mehreren Jahren vom Politikseminar der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln durch den Dozenten Dr. Jürgen Zepp angeboten. Es findet immer im Sommersemester statt und baut auf ein Seminar aus dem Wintersemester auf, in dem theoretische Kenntnisse zur Kommunalpolitik vermittelt werden. Das Ziel dieses Seminars besteht darin, die Teilnehmer die kommunale Politik aktiv durch das Planspiel erfahren zu lassen. Im Gegensatz zu anderen Planspielen ist Krötenbrunn laut Herrn Dr. Zepp „auf unbestimmte Zeit angelegt. Als ich das Seminar zum ersten Mal durchgeführt habe, gab es in Krötenbrunn außer den grundlegenden Dingen gar nichts. Seitdem entwickelt sich die fiktive Ortschaft immer weiter – mit jedem Seminar und den Teilnehmern ein wenig mehr.“

Im Sommer 2008 besteht das Planspiel Krötenbrunn schon seit dreißig Jahren. Nachdem die Studierenden im ersten Jahr des Planspiels eine x-beliebige Ortschaft vorfanden, die durch das fiktive Krötenbrunn symbolisiert wurde, hatten sie die Aufgabe, immer neue Projekte in Angriff zu nehmen, die für die weitere Entwicklung förderlich waren. So expandierte die Ortschaft in den folgenden Jahren kontinuierlich. Nachdem in Krötenbrunn in den vorherigen Jahren schon ein Naherholungsgebiet, eine Umgehungsstraße, eine Mülldeponie und ein kleines Industriegebiet errichtet wurden, sollte später das Industriegebiet ausgebaut werden, um so auch großen Unternehmen einen Anreiz zu geben, sich in Krötenbrunn anzusiedeln. Neben der Erschließung des neuen Industriegebietes sollte unter anderem die Infrastruktur durch einen direkten Autobahnzubringer verbessert werden, wie auch die wirtschaftlichen Bedingungen auf kommunaler Ebene, wie zum Beispiel durch Steuervergünstigungen, geschaffen werden sollten.

## 1. Die Einleitung

Nach der Vorstellung der oben angeführten Geschichte Krötenbrunn wurden die Teilnehmer des Planspiels in verschiedene Gruppierungen gelost, die es durchaus auch in den realen Situationen der Kommunalpolitik gibt. Neben den Institutionen, wie zum Beispiel einem kommunalen Parlament und einer Regierung, wurden auch Interessengruppen wie Bürgervereine oder die Öffentlichkeit durch die Presse anhand verschiedener Rollen repräsentiert. Das Ziel des Planspiels in diesem Jahr war es, das Vorhaben – den Ausbau des Industriegebietes – umzusetzen. Dazu wurden den verschiedenen Gruppen die Spielregeln gegeben und eine jeweilige Rolle wurde zugeordnet. Zudem ist zu erwähnen, dass die räumlichen Bedingungen sehr gut geregelt wurden, da jede Gruppe ausreichend Platz hatte, um die eigenen Ideen umzusetzen. Ebenso wurde eine gewisse Autonomie der Gruppen gewahrt, da die Spielleitung in einem unabhängigen Raum anzutreffen war. Durch dieses Setting wurde gewährleistet, dass jede Gruppe „individuell“ ihre Ideen im Fortgang des Spiels entwickeln und diese einbringen konnte. Als Informationsmedium für alle Gruppen fungierte das Krötenbrunner Tageblatt während des ganzen Spieles.

## 2. Informations- und Lese phase

Nachdem die verschiedenen Gruppen eingeteilt worden waren, erhielten diese ihre individuellen Informationen über ihre Interessen beim Ausbau des Industriegebietes. Ebenso konnten sich die Gruppen in einem Archiv über frühere Handlungsstrategien ähnlicher Gruppen informieren. Diese Möglichkeit war sehr förderlich, um etwaige geplante Handlungsstrategien auf ihre Effizienz zu überprüfen. Die Gruppe „kommunales Parlament“, der ich damals zu gelost wurde, hatte dabei die Aufgabe, die Expansion des Industriegebietes zwar zu befürworten, jedoch nur unter der besonderen Berücksichtigung der ökologischen Nachhaltigkeit. Durch diese Position sollte die Diskrepanz zwischen der konservativen Regierungskoalition und der ökologisch-sozialen Opposition veranschaulicht werden. Dadurch, dass die beiden Interessengruppen keine eindeutige Mehrheit hatten, mussten sie sich zwangsläufig miteinander arrangieren, um zu einem Ergebnis zu gelangen.

## 3. Meinungsbildungs- und Strategieplanung

In dieser Phase haben die verschiedenen Gruppen die Aufgabe, die derzeitige Situation (oder in anderen Planspielen: die Ausgangssituation) zu analysieren und auf dieser Basis die Handlungsstrategien für den weiteren Spielverlauf zu entwickeln. Nachdem mehrere Strategien in einem [Mindmap](#) skizziert worden sind, wurden diese innerhalb Gruppen diskutiert und man entschied sich für eine Auswahl.

Bei dem Vorgehen in unserer Gruppe legten wir sehr großen Wert darauf, dass unser Anliegen, die nachhaltige Planung und Durchführung der Expansion des Industriegebietes, durch die verschiedenen Strategien, die wir entwickelten, umgesetzt werden sollten. Das Ziel unserer Gruppe lag darin, den Konsens aus der bestmöglichen wirtschaftlichen Entwicklung Krötenbrunn vor dem Hintergrund einer ökologisch vertretbaren Basis zu schaffen.

## 4. Interaktion zwischen den Gruppen

In dieser Phase treten die Gruppen in den aktiven Spielverlauf ein. Nachdem jede Gruppe sich ihre individuelle Strategie zurechtgelegt hat, versucht sie diese nach ihren Vorstellungen umzusetzen.

Bei dem Planspiel Krötenbrunn kommunizierten die Gruppen in verschiedenen Arten miteinander. Zum einen mussten die festgelegten Regeln beachtet werden, wie zum Beispiel, dass in den Institutionen neue Beschlüsse nur nach vorherigen Anträgen verabschiedet werden konnten. Ebenso war es den Parteien sehr wichtig, ihre Bürgernähe zu zeigen. Daher

versuchten sie, deren Anliegen zu berücksichtigen und sie kurzfristig in ihre Strategien einfließen zu lassen. Eine nette Facette an diesem Spiel war, dass die Ereigniskarten nicht benutzt wurden, da die Presse, das Krötenbrunner Tageblatt, diese Aufgabe selbstständig übernehmen konnte. So hatte sie zum einen die Aufgabe, die verschiedenen Gruppen über den aktuellen Stand der Dinge zu informieren, zum anderen konnte sie durch kreative Meldungen die verschiedenen Gruppen zu neuen, nicht eingeplanten Handlungen animieren. Es bleibt jedoch als kleiner Kritikpunkt meinerseits zu erwähnen, dass jeder Spielzug einer Gruppe dokumentiert werden musste. Dadurch war zwar einerseits die Transparenz gesichert, auf der anderen Seite wurde durch diese sehr bürokratische Form das Aktionspotenzial des Spiels etwas eingegrenzt.

#### 5. Vorbereiten des Plenums

Beim Plenum informieren sich alle Gruppen über ihre Strategien während des Spiels. An diesem Punkt werden alle Vorgänge erläutert und alle Ergebnisse präsentiert. Um diese differenziert vertreten zu können, sollten die verschiedenen Gruppen die Spielschritte noch einmal Revue passieren lassen und eine Gewichtung innerhalb dieser vornehmen. Zudem ist es sehr förderlich, die einzelnen Ergebnisse durch eine Person präsentieren zu lassen.

Beim Planspiel Krötenbrunn verfolgten wir diese Strategie, indem wir zuerst unsere Ausgangsposition nochmals festlegten und die verschiedenen Schritte dokumentierten, die unsererseits darauf folgten – sei es als aktive Handlung oder als Reaktion auf einen vorangegangenen Schritt.

#### 6. Durchführung des Plenums

Die in Abschnitt fünf erläuterten Ergebnisse werden nun in dem Plenum präsentiert, um allen Teilnehmern die verschiedenen Spielzüge zu veranschaulichen.

Bei dem Plenum zu dem Planspiel Krötenbrunn trafen sich alle Gruppen gemeinsam und erläuterten ihre jeweiligen Strategien und Vorgehensweisen innerhalb der verschiedenen Abschnitte des Spielverlaufs. Durch dieses Plenum erlangten alle Teilnehmer eine Transparenz über die jeweiligen Intentionen der einzelnen Gruppen bei den verschiedenen Spielschritten. Eine kritische Reflexion der einzelnen Spielsequenzen war nicht notwendig, da sich innerhalb des Spieles keine negative Gruppendynamik zwischen verschiedenen Gruppen entwickelt hat. Aus diesem Grunde konnten die verschiedenen Gruppen auch nicht die Erfahrung machen, wie sich ein Moderierender in einer kritischen Situation verhalten sollte.

#### 7. Spielauswertung

In diesem letzten Schritt des Planspiels sollte zuerst eine kurze Feedbackrunde durchgeführt werden, um den einzelnen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich über den Verlauf des Spiels und ihre Gefühle zu äußern. Daran anschließend beginnt die eigentliche Auswertung des Spiels. Dabei werden die verschiedenen Spielschritte analysiert, Zusammenhänge erläutert und die Ergebnisse, wie auch die damit verbundenen Prozesse, diskutiert. Dadurch sollen die diversen Entscheidungen für die Teilnehmer nachvollziehbar sein, die während des Spiels von allen Gruppen getroffen worden sind. Abschließend sollten die Gruppen noch die Möglichkeit nutzen, mit Hilfe von Leitfragen ihre interne Kommunikation zu analysieren.

Im Rahmen des Planspiels Krötenbrunn wurde die Auswertung leider nicht in dem erläuterten Dreischritt durchgeführt. Die Präsentation der einzelnen Gruppenergebnisse vermischte sich schon mit der eigentlichen Analyse und Auswertung des Spiels, da der Spielleiter es verpasste, die während der Präsentation beginnenden Diskussionen zu unterbinden. Trotzdem war das Gespräch sehr konstruktiv und die verschiedenen Gruppen konnten sich nach eingehender Analyse der Spielzüge mit dem Endergebnis des Spiels arrangieren. Die

Feedbackrunde bildete bei diesem Spiel den Abschluss, der auch mit der Kommunikationsanalyse verbunden wurde.

Als abschließendes Fazit kann ich persönlich aus diesem Spiel ziehen, dass ich durch die aktive Teilnahme die verschiedenen Facetten der kommunalen Politik mittlerweile nachvollziehen kann. Meine Gruppe arbeitete während des gesamten Spiels sehr intensiv an neuen Lösungen und Strategien für vorhandene Probleme. Die einzelnen Teilnehmer entwickelten eine sehr große (Mit-)Verantwortung für die einzelnen Arbeitsschritte und die daraus resultierenden Ergebnisse innerhalb der Gruppe. Dadurch erlebte ich die Gruppendynamik in unserer Gruppe als sehr positiv, was zum einen durch das Arbeitsklima und zum anderen durch unser soziales Verhalten, wie zum Beispiel Kommunikation, bedingt war. Bei den verschiedenen Spielschritten erlernten wir immer mehr die verschiedenen Perspektiven der Interessensgruppen zu berücksichtigen und so die Thematik in ihrer gesamten, ganzheitlichen Komplexität zu sehen. Trotzdem, oder vielleicht auch gerade deshalb, entschied sich meine Gruppe immer nach einer ausgiebigen Diskussion dazu, einen Weg einzuschlagen und diesen mit allen erdenklichen Möglichkeiten durchzuplanen. Dieser Plan wurde dann im weiteren Spielverlauf umgesetzt, jedoch nach jedem, für unsere Entscheidungen relevanten Spielschritt reflektiert und gegebenenfalls revidiert. Abschließend bleibt noch zu erwähnen, dass unsere Gruppe trotz aller unbedachten Aktionen ihre Intention während des ganzen Spieles beibehielt. Dieses Ziel wurde auch in einer gemäßigten Form umgesetzt, da wir uns mit den Gedanken anderer Gruppen arrangieren mussten. De facto haben wir unsere ursprünglichen Gedanken im eigentlichen Spielergebnis wieder erkennen können. Dieses ist auch ein Ziel in diesem Spiel, weil der Teilnehmende nur so Politik nachvollziehen und gestalten kann.

## **7.2 Konstruktivistisches Planspiel zu Foucault „Wahnsinn und Gesellschaft“**

Im Rahmen dieses Planspiels soll den Teilnehmern der Zusammenhang zwischen gesellschaftlichen Konventionen, Normen und Regeln und der damit verbundenen Machtfrage veranschaulicht werden. Laut Foucault ist der Wahnsinn ein Produkt des gesellschaftlichen Diskurses. Um einen solchen Diskurs zu veranschaulichen, um zu zeigen, wie Normen und Regeln wechselseitiger Kontrolle und Zuschreibungen von normal und anormal aussehen und gelingen, wurde in einem Planspiel die Situation eines „Irrenhauses“ mit einer Vielzahl von Wärtern und Ärzten auf der einen Seite und Insassen mit unterschiedlichen Symptomen auf der anderen Seite simuliert. Dabei gehörte die Erstellung und Durchführung des Planspiels zur Tätigkeit der Studierenden, die ein Semester lang vorbereitend das Planspiel in einer Arbeitsgruppe entwickelten und dann eigenständig durchführten. Um die Macht von sozialen Zuschreibungen zu veranschaulichen und die Teilnehmer erleben zu lassen, kreierte die Planungsgruppe ein Szenario, das die Willkür dieses gesellschaftlichen Prinzips transparent machen soll. Die geschlossene Psychiatrie wurde räumlich auch in der Spielsituation von der Außenwelt abgeschlossen. Die einzelnen Spielgruppen willkürlich zugelost. Die Klienten wurden während des Spiels nach bestimmten Regeln behandelt, zudem durften sie keine Kommunikation untereinander führen, und sie wurden dazu genötigt, sich an die bestehenden Tagesstrukturen zu halten. Die Therapeuten durften mit den Klienten nur in Befehlssätzen kommunizieren, ebenso sollte jede Form des Widerstands, etwa das nicht Befolgen einer Anweisung, sofort mit allen Mitteln unterdrückt werden, und sie mussten die aufgestellten Zeitpläne akribisch umsetzen. Zudem war das Personal durch Arztkittel uniformiert, um so die optische Distanz zu den Patienten herzustellen. Für die Teilnehmer bestand die Option, das Spiel frühzeitig zu beenden, indem sie in den Time-out Raum gingen, falls ihnen der

Druck zu groß würde. Der elementare Unterschied, der zwischen den Gruppen der Normalen und der Gruppe der Anormalen bestand, war die (fiktive) Diagnose eines Arztes. Dadurch wurden die „Normalen“ von den „Wahnsinnigen“ getrennt und sie mussten unter diesen Bedingungen das Spiel erfahren. Während des Spiels kam es durch das Setting kaum zu Ausbrüchen oder Gewalt, da die Wärter stets freundlich blieben und argumentierten: „So ist es besser für dich.“ Als besonders grausam wurde in der späteren Reflexion von den Insassen die Beschäftigungstherapie, die die Vorbereitungsgruppe nach Recherchen in der realen Psychiatrie gestaltet hatte, empfunden. Selbst unter der Rollenvorstellung einer psychisch gestörten Person wurde die Art der trivialen Beschäftigung als menschenunwürdig erlebt. Im Rahmen der Reflexion wurde den Teilnehmern differenziert die Willkür in diversen Situationen bewusst. Für einige Teilnehmer war die Erfahrung so erlebnisnah, dass sie es als Wohltat empfanden, mittels eines gezielten Rituals aus der Rolle entlassen und damit befreit zu werden. Vor diesem Hintergrund gewann die theoretische Beschäftigung mit den Texten von Foucault eine neue, vertiefende Ausgangsbasis. (Vgl. auch Foucault, Michel: Wahnsinn und Gesellschaft, eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft, Suhrkamp, 2001)

### **7.3 Planspiel zu Fritz B. Simon „Meine Psychose, mein Fahrrad und ich“**

Bei dem Planspiel steht der systemische Aspekt unserer Gesellschaft im Vordergrund. Die Teilnehmenden sollen dabei den systemischen Zusammenhang verschiedener Aspekte innerhalb unserer Gesellschaft erfahren. Dabei ist es durch die systemische Grundannahme prinzipiell möglich, dass alles mit allem zusammenhängt und dass eine Handlung wiederum viele verschiedene andere bedingen kann. Auch hatte das Planspiel das Ziel die Simonsche Theorie der „Verrücktheit“, in der Praxis des Planspiels, nachzuvollziehen.

Um diese Annahme umzusetzen, wurde bei diesem Planspiel eine Gesellschaft kreiert, die aus circa fünfzig Personen bestand. Jede dieser Personen hatte eine Rolle, die ihr zugeschrieben war. Dabei hatte sie ihre individuellen Charaktereigenschaften, Stärken, Vorlieben, Fähigkeiten, aber auch Schwächen, Aversionen und Probleme. Innerhalb dieses Gesellschafts-systems waren die Personen in beliebigen sozialen Konstellationen miteinander verbunden. Die individuellen Eigenschaften flossen fördernd oder störend in diese soziale Vernetzung ein. Neben diesem gesamten System gab es noch verschiedene Mikrosysteme – die verschiedenen Familien – der jede Person dieses Spiels angehörte. Insgesamt wurden die Teilnehmer in sieben Familien unterteilt, die aus mindestens drei Mitgliedern bestanden. Die einzelnen Familien entsprachen einem von Simon entworfenen „typisch verrücktem“ Familienmuster. In diesem Spiel waren es die „manisch-depressiven“ und die „psychosomatischen“ Muster. Jeder Familie wurde von der Spielleitung ein Beobachter zugeteilt, der den ordnungsgemäßen Spielablauf kontrollieren sollte. Auch innerhalb dieser Familien gab es verschiedene Konstellationen untereinander, diese bestimmten auch die Atmosphäre in den Familien, da durch die Ausgangslagen für ausreichend Konfliktpotenzial gesorgt war. Als wichtigster Punkt ist noch anzuführen, dass für jede Person eine vollständige Rolle entworfen worden war: Die Teilnehmende, die eine Rolle übernahm, kannte zu Beginn des Spiels aber nicht die Gesamtheit der Rolle. Sie bekam nur Informationen über ihren Charakter und über den für sie vorgesehenen Tagesablauf. Im Tagesablauf waren für die einzelnen Familienmitglieder Termine – zum Beispiel Friseurbesuch, Kneipenbesuch, Arzttermin – vorgesehen. Hierfür wurde noch eine Welt erschaffen, in der das Spiel stattfand. Diese entsprach einer fiktiven Stadt mit Läden, öffentlichen und privaten Plätzen. Die notwendigen, weiteren Rollen

(Wirt, Friseur, Arzt etc.) wurden von den Organisatoren des Planspieles übernommen. Ihre Aufgabe war es, die einzelnen Personen, beziehungsweise Familien, zu therapeutischer Hilfe zu bewegen, auch konnten sie so jederzeit in das Spielgeschehen intervenieren. Im Planspiel angewandte Therapieformen waren etwa Bewegungstherapie, Psychoanalyse und Familientherapie. Dadurch, dass die Teilnehmer innerhalb dieser Welt agierten, andere Personen trafen und sich mit diesen befassten, setzte sich dieses Puzzle immer weiter zusammen. So konnten sie sich immer weiter mit dieser Person identifizieren und mussten sich mit Problemsituationen konfrontieren, die zwar in der Rollenbeschreibung angedeutet, aber nicht explizit ausgeführt wurden. Neben dieser Erfahrung der Rollenidentifikation wurde den Spielern schrittweise durch Begegnungen oder Ereignisse bewusst, wie diese kreierte Gesellschaft zusammenhängt und sich wechselseitig bedingen kann. Dadurch können die Teilnehmer im Kleinen erfahren, wie auch eine gesamte Gesellschaft aufgebaut ist, wie sie zusammenhängt und welche bedingenden Faktoren eintreten können. Weitere Inhalte des Spiels waren eine Gruppe, die sich mit der Entwicklung einer neuen Therapieform beschäftigte (gedacht für Teilnehmer ohne Interesse am Planspiel) und eine geschlossene Psychiatrie, die motivationslosen Teilnehmern und „völlig durchgedrehten“ Teilnehmern die Möglichkeit des Ausstiegs bieten sollte.

Entscheidend bei dem Prozess war abschließend eine lange und differenzierte Reflexion der Erlebnisse. Hierbei konnten Literaturkenntnisse der Teilnehmenden eingebracht werden, aber auch Hinweise auf weiterführende Literatur und Reflexionsmöglichkeiten erschlossen werden.