

Titel

Planspiel

Quelle

Arbeiterwohlfahrt Bundesverband e.V. (Hrsg.): Ferienfreizeiten und internationale Begegnungen. Bonn 1990

Inhalt/Thematischer Hintergrund

Planspiele haben sich aus dem militärischen Sandkastenspiel entwickelt. Von dort wurden sie von amerikanischen Wirtschaftsunternehmen zur Planung der Marktstrategien übernommen – und seit Ende der 60er Jahre bedient man sich dieser Methode auch in der Jugendarbeit in der Bundesrepublik. Freilich nicht, um damit günstige Absatzwege für Marktlücken herauszufinden, sondern um politische Bildung für Großgruppen in Form von simulierten gesellschaftlichen Prozessen zu ermöglichen.

Das Planspiel kann in Bildungsveranstaltungen und bei Freizeiten eingesetzt werden. Es geht dabei ähnlich wie beim Rollenspiel um Konfliktsituationen, die simuliert werden. Mit Hilfe des Planspiels können jedoch komplexere Situationen und Abläufe auf das Wesentliche reduziert werden, um Zusammenhänge und Prozesse verdeutlichen zu können.

Dauer

Variiert je nach inhaltlicher Ausgestaltung des Planspiels. Es muss genügend Zeit für das direkte Spiel und die Auswertung vorgesehen werden. Planspiele können eine Woche oder einen Tag dauern. Die Vorbereitung eines Planspiels über einen längeren Zeitraum bedarf einer sehr gründlichen Vorbereitung unter Einbeziehung von entsprechenden Experten.

Teilnehmer/innen

Jugendliche; Erwachsene

Die Gruppe muss groß genug sein, um Kleingruppen von 3-4 Personen in 4-5 Spielgruppen und eine Spielleitung bilden zu können.

Ziele

Ziele des Planspiels sind,

- differenzierte Kenntnisse von gesellschaftlichen Strukturen zu vermitteln,
- alternatives Denken und Handeln im Schonraum zu üben,
- Strategien zu entwickeln,
- Chancen und Grenzen des eigenen Handelns zu erfahren.

Rahmenbedingungen

Jede Spielgruppe und die Spielleitung benötigen einen Raum. Dazu wird ein großer Raum benötigt, wenn alle Gruppen zur Auswertung oder Zwischentreffen zusammenkommen.

Material

Schreibmaschine; Schnellhefter; 3-5 Bögen Kohlepapier; viele Spielschrittformblätter; Rolleninformation und Ausgangslage für die Gruppe; Schild für die Bezeichnung des Gruppenraumes; Auswertungsfragebogen

Vorbereitung

Voraussetzung ist ein Konfliktfall, der in einer Ausgangslage beschrieben wird und die Gruppen zum Handeln motiviert. Dieser Konfliktfall kann vorbereitet sein oder in der Gruppe gemeinsam festgelegt werden. Bei der Vorbereitung der Konfliktlage muss die Spielleitung den

Spielgruppen alle notwendigen Informationen zur Verfügung stellen. Dies können Gesetze, Kommentare, soziale und politische Daten usw. sein.

Die Ausgangslage für alle Spielgruppen ist einheitlich und enthält den aktuellen Konflikt, der das Handeln notwendig macht, z. B. Schließung des Jugendhauses. Jede Spielgruppe erhält darüber hinaus einige Hinweise zur eigenen Situation.

Ablauf

Das Planspiel bedarf besonderer Regeln, um gesellschaftliche Abläufe simulieren zu können. Verschiedene Gruppen in der Realität haben oft keine Kenntnisse über die Diskussionen und Kenntnisse der anderen.

Im Planspiel geht es darum, wie eine Strategie entwickelt und Bündnispartner gefunden werden können. Die Regeln des Planspiels simulieren somit die Schwierigkeiten von Interessengruppen, gemeinsame Absprachen zu treffen. Die Rolle der Spielleitung ist dabei von zentraler Bedeutung, da sie den Spielablauf überblickt und notfalls korrigierend eingreifen kann.

- 1) Das Spiel wird zwischen mehreren Gruppen über die Spielleitung ausgetragen.
- 2) Alle Entscheidungen und Handlungen der Gruppen werden auf Formularen mit mindestens drei Durchschlägen geschrieben, die mit der Ausgangszeit versehen und der Spielleitung zugestellt werden. Das Original und ein Durchschlag verbleiben in der Spielleitung, einen Durchschlag erhält der Absender und ein Durchschlag geht an den Empfänger. Ausgangs- und Eingangszeiten der Spielzüge sind in die jeweiligen Absender- und Empfängergruppen und bei der Spielleitung in Listen festzuhalten.
- 3) Die Spielleitung kann sich mit eigenen Spielzügen beteiligen. Sie simuliert damit die gesellschaftliche und politische Umwelt. Die Spielleitung kann außerdem zusätzlich in der Ausgangslage nicht vorgesehene Informationen einspielen.
- 4) Zwischen Vertretern von Gruppen oder auch ganzen Gruppen sind zeitlich begrenzte Besprechungen möglich. Sie müssen zwischen den Gruppen schriftlich vereinbart und bei der Spielleitung beantragt werden. Die Spielleitung wird einem solchen Antrag grundsätzlich stattgeben, wenn nicht schwerwiegende Bedenken vom Gesamtverlauf dagegen sprechen. Ein Mitglied der Spielleitung protokolliert Verlauf und Ergebnis jeder Besprechung.
- 5) Die Entscheidungen der Spielleitung sind grundsätzlich bindend. (Dies ist notwendig, um den Spielablauf zu gewährleisten bzw. dies ergibt sich aus dem Simulationseffekt).
- 6) Jeder unkontrollierte direkte Kontakt zwischen den Spielgruppen ist während des Spiels im Interesse eines sinnvollen Ablaufs zu vermeiden. In den Pausen dürfen sich Mitglieder unterschiedlicher Gruppen nicht über „Gruppengeheimnisse“ austauschen.

Das Spiel endet, wenn eine entsprechende Lösung sich andeutet bzw. gefunden wird, oder das Spiel wird beendet, falls die Spielgruppen zu keinem entsprechenden Ergebnis kommen. Die Spielleitung entscheidet über das Ende des Spiels.

Auswertung

Die Auswertung wird zuerst in den Spielgruppen selbst vorgenommen, indem sie folgende Fragen beantworten:

- Was wolltet Ihr erreichen?
- Welches war Eure wichtigste Spielentscheidung?
- Von welchen Entscheidungen anderer Gruppen wart Ihr besonders betroffen?
- Welche Gruppe habt Ihr unterstützt?
- Welche Gruppe hat gegen Euch gearbeitet?
- Wie beurteilt Ihr das Verhalten Eurer Gruppe in Bezug auf die Wirklichkeit. Was war vertretbar, wünschenswert oder gar gefährlich?

Alle Spielgruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Die Spielleitung gibt einen Gesamtüberblick über den Spielverlauf. Im Anschluss daran wird der Spielverlauf bewertet, insbesondere un-

ter dem Gesichtspunkt: War dieses Spiel realistisch? War das Verhalten vertretbar? Gab es andere mögliche Verhaltensformen?

Varianten

Bei dem vorgestellten Ablauf handelt es sich um einen bewährtes Spielmuster, Varianten sind in vielerlei Hinsicht denkbar.

Hinweise

Die unter Quelle angegebene Publikation kann bei transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: service@transfer-ev.de unter der Bestellnummer IB 084 bestellt werden.