



## **How to do Planspiel. Zu Strukturelementen, Konstruktionsprinzi- pien und Möglichkeiten der Makromethode in der Politischen Bildung.**

**Markus W. Behne**

Planspiele haben in der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung, schulisch wie non-formal, eine inzwischen überaus große Bedeutung. Dies hat auch dazu geführt, dass die Methode deutlich ausdifferenziert wurde und einige Planspiele eher Konferenzsimulationen oder erweiterte Rollenspiele darstellen. Dieser Beitrag ist zum Teil aus einem Vortrag aus dem Jahr 2012 hervorgegangen. Zum anderen gibt er die Erfahrungen aus der internationalen Planspielpraxis nicht nur mit Schülerinnen und Schülern, sondern weitgehend allen Altersgruppen wieder. Der Essay will einen Beitrag zur Klärung des Begriffs und der Didaktik von Planspielen leisten und gleichzeitig Impulse für die Praxis der Planspielkonstruktion geben.

### **Wurzeln des politischen Planspiels**

Ob Planspiele tatsächlich aus militärischen Kriegsspielen<sup>1</sup> hervorgegangen sind, wie in der Regel historisierend hergeleitet wird, darf bezweifelt werden. Kriegsspiele weisen sicher Strukturmerkmale auf, die auch auf Rollen- und Planspiele zutreffen. Insgesamt weisen diese Strukturmerkmale aber in der einfachen Genese eher auf PC- und Internet-Rollenspiele wie Warcraft, SimCity oder diverse Fantasy-Abenteuer-Spiele einerseits und klassische wie mo-

derne Brettspiele andererseits hin. Der Siegcharakter beziehungsweise das Gewinnziel scheinen die bestimmenden Faktoren für diese Kategorie von Planspielen zu sein. Politische Planspiele weisen selten ein echtes „Gewinnziel“ als bestimmenden Faktor auf. Kooperation, Diskussion und Konsens beziehungsweise Kompromiss sind Ziele politischer Planspiele, so dass „Gewinnen“ eher unpräzise eine positive Problemlösung oder eine Ergebniserreichung darstellen könnte. Darüber hinaus sind Kabinettskriege bis ins 19. Jahrhundert vielleicht noch modernen Planspielen verwandt, totale Kriege oder asymmetrische Konflikte werden eher durch Manöverformen simuliert denn durch Planspiele im engeren Sinne<sup>2</sup>.

Planspiele weisen auch Gemeinsamkeiten mit kindlichen Spielen auf. Die Rahmensetzung, die Rollenzuweisung, die Interaktion und die Offenheit des Spielverlaufs sind Merkmale, die Kinder im Alter von 3 bis vielleicht 10 Jahren nutzen, um in Gruppen oder mit Spielfiguren (Puppen, Play-Mobil, Lego-Figuren, Masken und Accessoires) bestimmte Spielformen zu gestalten. Fritz (2004)<sup>3</sup> hebt für diese Spiele, Spieltypen und Spielmomente unter ihrer Konstruktionsdimension hervor, dass sie ein „Konstrukt aus Verabredungen, Regeln und Materialien“ (S. 32) seien und führt weiter aus:

„Damit sich eine Spielwelt aus der realen Welt herauslösen kann, ist es notwendig, einen Spielraum zu schaffen, der Rahmungshandlungen und Spielprozesse ermöglicht. Es bedarf einer Struktur, um die Spielwelt

entstehen und für einen bestimmten Zeitraum bestehen zu lassen. Diese Struktur schaffen sich die Spieler selbst: durch

- 1 von Hilgers, Philipp 2000, *Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824, erschienen im Journal of International Board Game Studies* (<http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue3/BGS3Hilgers.pdf> letzter Zugriff: 5.3.2013). „Board Games Studies ist eine wissenschaftliche Zeitschrift, die sich der historischen und systematischen Erforschung des Brettspiels widmet. Sie hat sich zur Aufgabe gemacht, ein Forum für die Brettspiel-Forschung aller Fachrichtungen zu bieten, um das Verständnis für die Entstehung und Verbreitung von Brettspielen im Rahmen eines interdisziplinären Ansatzes zu fördern.“ (zitiert nach: <http://www.boardgamestudies.info/studies/>)
- 2 Zu den Strukturmerkmalen unterschiedlicher Kriegsspielen vgl.: Jäger, Thomas / Beckmann, Rasmus 2011 (Hg.), *Handbuch der Kriegstheorie*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; besonders die Beiträge von, S. 405-412; Externbrink, Sven, *Die Grenzen des „Kabinettskriegs“: Der Siebenjährige Krieg 1756-1763*, S. 350-358; Pöhlmann, Markus, *Der Zweite Weltkrieg – ein Totaler Krieg*; sowie Vad, Erich, *Asymmetrischer Krieg als Mittel der Politik*, S. 586-593.
- 3 Fritz, Jürgen (2004), *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*, Weinheim / München: Juventa Verlag.

Verabredungen, durch Abklären von Regeln, durch Vereinbaren von Modifikationen, durch Einbeziehung ausgewählter Materialien und der Bestimmung ihrer Bedeutung und Funktionen. Die Konstruktdimension ist die geistige Struktur der Spielwelt und zugleich ihre konsensuelle Hintergrund. Die Konstruktdimension des Spiels ist das 'Drehbuch' für potentielle Spielprozesse und das 'Skript', das den Spielern die notwendigen Orientierungshilfen bietet. Sie bezeichnet die strukturellen Vorgaben einer Spielwelt und steckt damit Ziele, Verhaltensweisen, Möglichkeiten und Grenzen der Spieler im Rahmen dieser Spielwelt ab. Der Raum für die Konstruktion des Spiels liegt außerhalb der Spielwelt". (ebd.)

Die Regellastigkeit und Offenheit stehen für diese Gruppe von Spielen im Vordergrund und die Strukturmerkmale weisen tatsächlich erheblich Ähnlichkeiten mit politischen Planspielen auf.

### Charakteristika von Planspielen

Planspiele sind, will man der Taxonomie von Peter Baumgartner<sup>4</sup> folgen, eine Unterrichtstechnik, die in Abgrenzung zu Unterrichtsprinzipien, Sozialformen und Medienwahl, der Realisierung der Prinzipien des Unterrichts dienen. Der Begriff Methode scheint aber auch weiterhin angebracht, da hier auf die Vermittlungsabsicht, die Zielsetzung, die Material-, Sozialform- und Medienauswahl sowie die Wegdefinition inklusive der Bestimmung des Lerngegenstands - des Inhalts - in einer weitaus komplexeren Form abgehoben wird. Die Methodenwahl ist ein wesentlicher Bestandteil der Unterrichtsplanung und die Methodenkompetenz ein selbstständiges Ziel der Unterrichtspraxis.

Ein Blick über die eh schon erstaunlich offenen Fachgrenzen der Politikdidaktik hinaus lohnt sich im Bereich Planspiele besonders, da Planspiele auch in anderen sozialwissenschaftlichen Didaktiken wie zum Beispiel

in der Betriebswirtschaftslehre intensiv genutzt werden. Holzbauer<sup>5</sup> definiert ein Planspiel als „[...] ein Spiel, das gespielt wird, um Erfahrungen in Planung und Entscheidung zu bekommen. Über die betriebswirtschaftlichen Planspiele und Unternehmenssimulationen hinaus können wir ein Planspiel allgemein beschreiben [Holzbauer 2000] als ein Lehrverfahren, bei dem am Modell einer Situation dem Lernenden Handlungsentscheidungen abverlangt werden, deren Auswirkungen dann überprüft werden.“

4 Baumgartner, Peter 2011, Taxonomie von Unterrichtsmethoden, Münster: Waxmann.

5 Holzbauer, Ulrich (2005), Spieltheoretische Aspekte im Planspiel Optimierung, Entscheidung und Strategie ([http://www.bibb.de/dokumente/pdf/1\\_14.pdf](http://www.bibb.de/dokumente/pdf/1_14.pdf), letzter Zugriff 5.3.2012). Verweis Holzbauer 2000 dort.

### Eigenschaften eines Planspiels

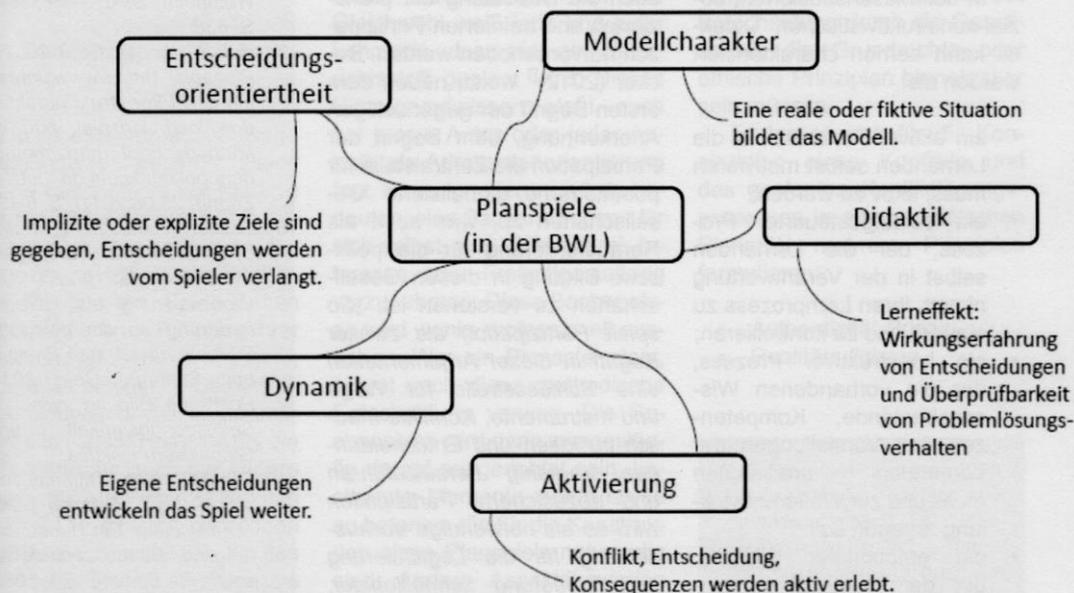


Abb. 1: Eigenschaften eines BWL-Planspiels nach Holzbauer. (Eigene Zusammenstellung)

Die Ähnlichkeiten zu politischen Planspielen sind so groß, dass mit leichten Einschränkungen eine allgemeine Struktur der Eigenschaften von didaktischen Planspielen in den Sozialwissenschaften hiervon abgeleitet werden könnte.

Die Einschränkungen beziehen sich auf die Konzentration der Bedeutung des einzelnen Spielers beziehungsweise implizit auch der einzelnen Spielerin. Der Unterschied beruht nicht nur sprachlich in der Verwendung von Singular und Plural, sondern in der Herleitung aus einem individuell gedachten und geplanten Lernfortschritt Einzelner und einem sozial-konstruktivistisch gedachten und geplanten Lernprozess einer sozialen Gruppe.

Planspiele sind aus der Sicht der sozial-konstruktivistischen Lerntheorie mehr als nur die Summe individueller Lernereignisse und die Steigerung einer Problemlösungskompetenz. Die in dieser Lerntheorie zu findenden Formulierungen weichen nur graduell vom Eigenschaftsmodell bei Holzbauer ab, stellen aber die motivationale und emotionale Ebene eines interaktiven Prozesses in den Mittelpunkt.

In der wissensbasierten, sozial-konstruktivistischen Didaktik kann Lernen charakterisiert werden als:

- ein aktiver Prozess, der die Lernenden selbst motivieren muss, aktiv zu werden;
- ein selbstgesteuerter Prozess, der die Lernenden selbst in der Verantwortung nimmt, ihren Lernprozess zu steuern und zu kontrollieren;
- ein konstruktiver Prozess, der die vorhandenen Wissensbestände, Kompetenzen und Vorstellungen der Lernenden ansprechen muss und zur Weiterentwicklung anregen soll;
- ein emotionaler Prozess, der dem Einfluss von intrinsischer Motivation, persönlicher Betroffenheit und

empfindlicher Empathie genügend Raum zur Entfaltung lässt und positiv verstärkt;

- ein situativer Prozess, so dass die spezifische Lernsituation antizipiert werden muss, um einer klaren didaktischen Strukturierung zu folgen;
- ein sozialer Prozess, der die Interaktion in den Mittelpunkt der Wissensaneignung und der Entwicklung sozialer Deutungsmuster als Schnittmenge individueller Vorstellungen stellt, ohne den sozialkulturellen Kontext der Lernenden zu missachten.<sup>6</sup>

Die Konstruktion von Planspielen, die diesen Charakteristika genügen sollen, weicht nicht von der erwähnten Regellastigkeit ab, muss aber so herausfordernd gestaltet sein, dass die Spielenden selbst das präsentierte Modell der Wirklichkeit weiterentwickeln, also an ihm partizipieren wollen. Diese Partizipation zu fordern und hierdurch zu fördern stellt den Kern eines politischen Planspiels dar.<sup>7</sup> Wenn Planspiele, wie viele andere Methoden der politischen Bildung, auch „nur“ eine Simulation darstellen, muss doch die Bedeutung der praktizierten und trainierten Partizipation hervorgehoben werden. Becker (2012)<sup>8</sup> weist, neben dem ersten Begriff der gegenseitigen Anerkennung, dem Begriff der Partizipation die Zentralstelle für postmoderne, globalisierte Gesellschaften zu, was auch als Herausforderung für die politische Bildung in diesen Gesellschaften zu verstehen ist: „So spielt Partizipation als zweiter Begriff in dieser Argumentation eine Schlüsselrolle für Wege und Instrumente, Konflikte friedlich zu lösen und Entscheidungen tragfähig herbeizuführen und abzusichern. Partizipation wird so als notwendige Voraussetzung für die Legitimierung und Steuerung schnelllebig, pluralistischer und multiperspektivischer Gesellschaften ver-

standen. Sie gilt nicht nur als formaler Gehalt von Demokratie, sondern in einem weitergehenden und empathischen Sinn als aktive Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger an allen öffentlichen Entscheidungs(findungs)prozessen, was Verantwortung für die Zukunft der (Zivil-)Gesellschaft einschließt. [...] Diese zunächst menschenrechtlichen, gesellschaftspolitischen und demokratietheoretischen Überlegungen bilden auch den Kern bildungstheoretischer Konzepte, [...]“<sup>10</sup>

Die Partizipation als aktive Teilnahme ist eine Eigenart von Planspielen und ermöglicht es, eines der Hauptziele von politischer Bildung anzustreben: Erhöhung von demokratischer Urteils- und Handlungsfähigkeit durch Praxis und Reflexion. Hierzu müssen die gesellschaftlichen Bedingungen von politischem Handeln, ihre Prozesse

6 Vgl. Reinmann Gabi / Mandl, Heinz 2006, *Unterrichten und Lernumgebungen gestalten*, in: Krapp, Andreas / Weidemann, Bernd (Hg.), *Pädagogische Psychologie*, 5. Aufl., Weinheim, S. 613-658, hier: S. 638.

7 Reich, Kersten (Hg.) 2007ff, *Planspiel* (<http://www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/download/planspiel.pdf>) in: *Methodenpool* (<http://methodenpool.uni-koeln.de>, letzter Zugriff: 25.08.2011), S. 6-13.

8 Becker, Helle 2012, *Politische Bildung in Europa*, in: *APuZ* 46-47, S. 16-22.

9 *Globalisierung als Herausforderung an die politische Bildung zuletzt zum Beispiel bei*: Steffens, Gerd 2011, *Politische Bildung zwischen Selbstgenügsamkeit und Globalisierungskrise*, in: Lösch, Bettina / Thimmel, Andreas (Hg.), *Kritische politische Bildung. Ein Handbuch*, hrsg.v.d. Bundeszentrale für politische Bildung: Bd. 1085, Bonn, S. 25-36, hier: 32.

10 Ebd.: S17f..

und Strukturen aufgenommen und didaktisch anwendbar gestaltet werden, ohne diese aufzulösen und zunächst auch ohne eine abstrakte Position zu beziehen. Ein inhaltlicher wie struktureller Konflikt muss erlebbar und durchlebar konstruiert werden. Alternativlose oder umständlich konstruierte Themen, Inhalte und Situationen lassen weder einen Dissens zu, noch bilden sie das demokratieimmanente Problem der Mehrheitsfindung und der Minderheitenrechte ab. Sowohl Dissens-Konsens-Dialektik als auch Mehrheiten-Minderheiten-Dualismus sind aber durch ihre individuelle wie kollektive Dimension von hoher Bedeutung für politisches Lernen. Und die angesprochene Anerkennung des und der Anderen, seiner und ihrer Situation, Meinungen und Rechte ist Grundbedingung des Erkennens und der Anerkennung der eigenen Situation, Meinungen und Rechte. Dieses individuell-kollektive Lernen in der Auseinandersetzung mit anderen befördert die von Klafki (1998)<sup>11</sup> formulierten gesellschaftlichen Basiskompetenzen zur Selbstbestimmung, zur Mitbestimmung und zum solidarischen Handeln.

### Zur Bedeutung der Sachanalyse

Kann es eine vorpädagogische Sachanalyse geben? Diese Frage beschäftigte vor rund 10 Jahren die Fachdidaktiken intensiv. Der hier vertretene Ansatz nimmt eine klare, abduktive Position ein. Beide Seiten argumentieren in Richtung ihrer Zielsetzung zumeist stringent, jedenfalls schlüssig. Das ist sicher sinnvoll für die Argumentation. Die Realität trifft sowohl die eine Seite als auch die andere aber wohl nur in den seltensten Fällen. Die meisten Lehrenden sind keine Spezialisten für das gegebene Thema. Würden sie nur das Thema oder die Themen ihres Spezialwissens leh-

ren, würden sie ihrer Aufgabe als Lehrende oder Lehrender nicht gerecht werden können. Zudem ist die Sache selbst nie abgeschlossen zu analysieren, dafür ist der wissenschaftliche Fortschritt zu rasant oder - besonders in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern - zu sehr im Fluss. Auch sollte ein pragmatisches Zeitmanagement der Analyse Grenzen ziehen. Umgekehrt ist die Herangehensweise „immer schon aus Schülersicht“ zu kurz gesprungen für eine fachliche Analyse. Wer so analysiert, nimmt nicht nur der Zielgruppe die Möglichkeit, einen größeren oder anderen Erkenntnisgewinn zu generieren, als der Lehrende für möglich hält. Er oder sie nimmt sich vor allem aber auch selbst diese Möglichkeit, falsche oder zu kurze Schlüsse eingeschlossen. Es gibt eine große Zahl von Einführungen in die Sachanalyse. Brauchbar unter anderem die Einführung von Retzmann unter: [http://www.wida.wiwi.uni-due.de/fileadmin/fileupload/BWL-WIDA/Aktuelles/Leitfaden\\_Unterrichtsentwurf\\_3\\_01.pdf](http://www.wida.wiwi.uni-due.de/fileadmin/fileupload/BWL-WIDA/Aktuelles/Leitfaden_Unterrichtsentwurf_3_01.pdf).

In der Regel stellen Sachanalysen aus den genannten Gründen noch keine didaktischen Überlegungen mit dar. Gleichwohl weiß jede und jeder Lehrende, dass hier ein Unterrichtsstoff geplant wird. Dieses Hintergrundwissen steht auch bei jedem Autor oder jeder Autorin als Adressatenorientierung fest. Es zu ignorieren, würde bedeuten, eine Sachanalyse nur für sich selbst, aus Liebhaberei, Interesse oder Freizeitgestaltung vorzunehmen. Diese Sachanalyse wird wenig professionell aussehen. Wer ein Planspiel plant, nimmt auch diese methodische Entscheidung vorweg. Die Sachanalyse wird dann zwangsläufig darauf ausgerichtet sein, bestimmte Momente der Analyse zu betonen, die für die Konstruktion eines Planspiels notwendig sind. Andere Aspekte werden ebenfalls auf ihre Bedeutsamkeit hin untersucht werden und

in die Beantwortung der Frage einfließen müssen, was weggelassen werden muss im Planspiel selbst, was weggelassen werden kann in der dem Planspiel folgenden Evaluation und was weggelassen werden darf in Anbetracht der Zielgruppe, auch wenn dieser oder jener Aspekt in der Politik von höherer Bedeutung war oder ist.

### Prinzipien der Konstruktion von Planspielen

Politik ist die konfliktive Auseinandersetzung mit anderen Meinungen zur gemeinsamen Bestimmung von Zukunft. Politische Bildung kann sich aber auch mit Grundbedingungen, regional-kulturellen Besonderheiten und einer weiteren, großen Vielfalt von Themen und Inhalten beschäftigen. Wenn mit Konflikten in der politischen Bildung gearbeitet werden soll, kann die Planspielmethode angewandt werden. Nach Klafki (1998) und Steffen (2011, S. 32) bedeutet Konflikte in der politischen Bildung zu thematisieren, nicht im Allgemeinen zu bleiben oder diese Konflikte im Sozialen Lernen aufzuheben. Gleichwohl darf konstatiert werden, dass das Ergebnis der Entscheidung durch die Gesellschaft, die Grundrechte oder ethische Prinzipien hinnehmbar sein müssen.

Es lassen sich für die Konstruktion eines Konflikts und des geplanten Konfliktlösungsprozesses in einem politischen Planspiel mehrere Prinzipien formulieren:

- Authentizität-Prinzip,
- Realitäts-Prinzip,

<sup>11</sup> Klafki, Wolfgang 1998, *Grundzüge kritisch-konstruktivistischer Erziehungswissenschaft*, (<http://archiv.ub.uni-marburg.de/sonst/1998/0003/k04.html>), o.S.

- Prinzip der grundsätzlichen Lösbarkeit,
- Prinzip der Polity-Orientierung,
- Prinzip der Inszenierung von Politik,
- Prinzip der Einhaltung von Phasen der Problemlösung.

### **Authentizitäts-Prinzip**

Planspiele müssen einen wahrhaftigen und ernsthaften Interessendissens konstruieren, der nicht durch einfache Kompromisse beigelegt werden kann. Eine Problemlösung, die schlicht die eigenen Interessen zur Geltung bringen lässt, kann nicht zu einer erhöhten Ambiguitätstoleranz führen. Die Anerkennung der berechtigten Interessen anderer findet dann nicht statt. Das Aushalten können einer ungewünschten Situation verlangt von mündigen Bürgerinnen und Bürgern nicht, sich mit der Situation abzufinden oder sogar aus Opportunitätsgründen die Position der Mehrheitsentscheidung zu übernehmen. Demokratische Aushandlungsformen beinhalten auf die Dauer die Möglichkeit der Mehrheitsänderung und mit dieser die Änderung bisheriger Entscheidungen. Authentische Konflikte geben die Möglichkeit der Einsicht in die demokratische Mehrheitsmacht, die den Minderheitenrechten nicht entgegensteht.

### **Realitäts-Prinzip**

Der Konflikt in einem Planspiel muss nicht real sein. Er muss aber im Sinne eines auch tatsächlich vorhandenen Gegenstands der politischen Auseinandersetzung realistisch sein. Eine frei erfundene politische Auseinandersetzung ermöglicht kaum Lernen über die Simulationssituation hinaus. Außerdem bietet sie den Teilnehmenden kaum die Möglichkeit, sich mit der Rolle zu identifizieren und die rolleneigenen Argumente in

der Auseinandersetzung mit anderen zu schärfen. Realistisch müssen auch unterschiedliche, alternative Lösungen sein. Die Reflektion kann an den unterschiedlichen Lösungen, in der Realität und in der Simulation, ansetzen. Ein realistischer Konflikt steht einer kritischen Reflektion, die auch Grundsätzliches in Frage stellt, dabei durchaus nicht im Weg, sondern kann diese erst gangbar machen. Die Arbeit mit utopischen Ideen, selbst wenn sie durch die Planspiel-Reflektion angestoßen wurde, kann aber besser mit anderen Methoden wie etwa einer Zukunftswerkstatt oder der Szenariomethode geschehen. Planspiele sind und bleiben nur eine der vielen Makromethoden der politischen Bildung.

### **Prinzip der grundsätzlichen Lösbarkeit**

Unlösbare Situationen sind zwar im realen politischen Handeln vorhanden, die Auseinandersetzung folgt hier dann aber in der Regel um die Folgen der vorerst unlösbaren Situation, oder die Blockade wird in der politischen Auseinandersetzung taktisch oder sogar strategisch eingesetzt. Lösbarkeit im Sinne einer nicht alternativlosen und somit aussichtslosen Situation ist für die Erprobung von Lösungsansätzen und Kompromisslinien aber eine Voraussetzung. Schiere Unlösbarkeit lässt einen argumentativen Streit ebenso wenig zu, wie eine allzu leicht konstruierte Lösung, die nur noch von den Planspielteilnehmenden erkannt werden muss. Diese Form entdeckenden Lernens macht politische Lerner zu unpolitischen Entdeckern.

### **Prinzip der Polity-Orientierung**

Der Polity-Rahmen kann auch im Sinne von authentisch oder realistisch verstanden werden. Das Prinzip der Polity-Orientierung ist aber zu verstehen im

Sinne eines Aufnehmens, im besten Falle eines Thematisierens der aktuellen institutionellen und rechtlichen Rahmenbedingungen. Eine kritische Positionierung von Teilnehmenden sollte die Kritik adressieren können. Der Polity-Rahmen muss die wesentlichen Faktoren fokussieren, um eine pragmatische Handhabung zu generieren und eine analytische Position zu gewinnen. Um eigene Deutungsmuster mit denen real agierender Politikerinnen und Politikern oder allgemeiner von Akteurinnen und Akteuren vergleichen zu können, müssen die Rollenprofile eines Planspiels realistisch am Handlungsumfeld der darzustellenden realen Rollen entlang geplant und umgesetzt werden.

### **Prinzip der Inszenierung von Politik**

Der beliebte Blogg <http://kimjongunlookingatthings.tumblr.com/><sup>12</sup> gibt ein klassisches Beispiel, wie Politiker Politik inszenieren. Hier statisch, autokratisch, gönnerhaft, lobend und damit eigenlobend. Auch demokratische Politik ist aber darauf angewiesen, die eigenen Meinungen, Inhalte und Leistungen zu inszenieren. Planspiele geben jedem Teilnehmer und jeder Teilnehmerin eine Bühne, um die eigene Rolle zu inszenieren. Dies ist Teil der Faszination, die von Planspielen ausgeht, es ist aber auch Teil des Lernprozesses. Ganz unterschiedliche Gruppenerlebnisse sind durch diese Inszenierung möglich: Jugendliche, die sonst nichts im Politikunterricht sagen, nutzen ihre Chance. Gruppen, die sonst eher durch stilles Arbeiten beeindruckt werden, werden in der Auseinandersetzung sehr laut (kommt zum Beispiel bei Gruppen vor, die sich als reine Mäd-

<sup>12</sup> Letzter Zugriff: 1.03.2013

chengruppen finden). Gruppen, in denen einzelne Schülerinnen oder Schüler bemerken, wie sie ihre Gruppe steuern können, werden schließlich von diesen dominiert. Jede dieser Gruppenerlebnisse sollten in die Reflektion mit einfließen, um Schlüsse zum Lernen und Verhalten in anderen Lernsituationen zu ermöglichen.

### Prinzipien: Phasen der Problemlösung

Politische Behandlung von Fragen, Themen, Problemen erfolgt in Phasen, da jede Phase für verschiedene Akteursgruppen Möglichkeiten zur Partizipation bereit hält. Die Möglichkeit der intensiven Diskussion einer Fragestellung bietet die reale Möglichkeit, die eigene Meinung weiterzuentwickeln. Mehrheiten-Minderheiten-Rechte haben ihre Berechtigung und ihre Zeiten zur Äußerung.

#### Phasen<sup>13</sup>

1. Spieleinführung
2. Informations- und Lese-phase
3. Meinungsbildung und Strategieplanung
4. Interaktion zwischen den Gruppen
5. Vorbereitung eines Plenums
6. Durchführung eines Plenums
7. Spielauswertung

Die Umsetzung der Phasen in der konkreten Planspielkonstruktion kann vom Grundmuster nach Klippert (2002) und anderen sehr wohl abweichen. Kulturelle, ökonomische, politische Problemlösungspfade sind allesamt mit Besonderheiten und Ähnlichkeiten ausgestattet. Die Sachanalyse muss die Phasen des Polity-Rahmens erkennen und in ein mehr-phasiges Planspiel einarbeiten. Eine hochkomplexe, gemeingültige Phasenbeschreibung kann diese Arbeit der Planspielkonstruk-

tion nicht befördern. Notwendig ist die Konzentration auf das Prinzip selbst. Einleitung und Evaluation sind klar strukturiert und geplant. Eine einphasige und nur ein- oder zweistündige Spielzeit (Phasen 3 bis 6 im Muster) kann kein Planspiel leisten. Diese Methoden werden eher als Rollenspiele oder Konferenzsimulationen anzusprechen sein. Das Herauslösen einzelner Phasen aus einem komplexen Planspiel kann ebenfalls in diese Richtung gehen. Diese „Kürzung“ kann zeitliche oder spezifische Gründe haben und deshalb sachdienlich sein. Gleichwohl würde hier auch eine Kürzung der Lernmöglichkeiten und des Kompetenzerwerbs angenommen werden.

### Fallstudie – Rollenspiel - Planspiel

Planspiele sind in einem bestimmten Verständnis die Kombination aus unterschiedlichen, eigenständigen Methoden. Zumindest Fallstudie und Rollenspiel sind in jedem Planspiel enthalten und haben ihre besondere Bedeutung für diese multimethodische Makromethode.

Die Einleitung sowie die Informations- und Lese-phase haben im Planspiel die Bedeutung, die Lernenden mit der Methode, besonders der Plan- und der Rollenfunktion und dem politischen, kulturellen oder ökonomischen Fall vertraut zu machen. In die Fallstudie werden die wesentlichen Elemente der Sachanalyse einfließen und das Szenario des Spiels beherrschen. Gleiches gilt aber auch in die unterschiedlichen Rollen- und Gruppenbeschreibungen bzw. -profile. Realistische Problembeschreibung, mögliche kontroverse Lösungswege und Alternativen können in unterschiedlichem Maße angedeutet oder konkret dargestellt werden. Die Fallstudie sollte in einem umfangreicheren Maße auch in der schriftlichen Einleitung eines Planspiels enthalten sein, um die Spielleitung

umfänglich über den Sachinhalt aufzuklären.

Die Rolle in einem Planspiel bietet den Spielenden eine Handreichung, um sich mit dem jeweiligen konstruierten oder aus der Realität entliehenen Akteur im Prozess zu identifizieren. Die notwendige Identifizierung kann durch das frei gegebene, individuelle Finden eines passenden Namens kreativ unterstützt werden. Es ist notwendig klar zu machen, dass sich der Spieler oder die Spielerin an die Vorgaben des Rollenprofils hält. Andererseits muss das Profil so offen konstruiert sein, dass der Spieler oder die Spielerin die Rolle ausfüllen und weiterentwickeln kann. Ein Rollenprofil in einem Planspiel wird keine Entscheidung vorschreiben, auch wenn von der Spielleitung in der Einleitung von vornherein klar gemacht werden muss, dass Rollenbeschreibungen, Gruppenprofile, Szenario (Gegenstand) selbst nicht durch die Spielenden vorgegeben sind, sondern durch die Spielleitung. „Denn das allein ist deine Aufgabe: Die dir zugeteilte Rolle gut zu spielen; sie auszuwählen, ist Sache eines anderen.“ Epiktet<sup>15</sup>.

Dagegen sind das Spiel, der Prozess selbst und das zu findende Ergebnis, die Lösung, nicht durch die Autor/-innen und die Spielleitung vorgegeben. Das Planspiel muss nicht nur aus didaktischen Erwägungen Partizipation generieren, es lebt auch schlichtweg vom Spielen der Rollen. „Spiele keine Rolle, sei sie!“, ist ein möglicher Schlüsselsatz in der Einleitung

<sup>13</sup> Reich 2007ff.

<sup>14</sup> Nach: Klippert, Heinz: *Planspiele – Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen*. Beltz Verlag. Weinheim und Basel. 4. Auflage, 2002 und anderen.

<sup>15</sup> Epiktet (50-125), *Handbüchlein der Moral*.

zu einem Planspiel. Eine Rolle spielen bedeutet, in eine fremde Identität schlüpfen. Grundsätzlich sollte kein Spielender eine Rolle spielen, die er/sie sowieso im bürgerlichen Leben „spielt“. Je ambitionierter die Spielenden ihre Rolle spielen, desto intensiver und nachhaltiger ist die (Lern-)Erfahrung. Dies gilt für die eigene Rolle genauso wie für die Rolle der anderen. Die gelegentlich zu findende Problematisierung des psychologischen Verhältnisses von Rolle und Identität mag in besonderen Fällen zu beobachten sein, wenn das Verlassen der gespielten Rolle am Ende des Planspiels als besondere Herausforderung betrachtet wird. In der Regel sind Schülerinnen und Schüler oder andere Jugendliche und auch Erwachsene hierzu ohne weiteres in der Lage.

Anders als die vorgegebenen oder zu findenden Ergebnisse in der Einzelmethode Fallstudie und die zumeist vorgegebenen und nur zum Teil offenen Lösungen in der Einzelmethode Rollenspiel, sind Planspiele vom Prinzip her offen. Dieses Charakteristikum ermöglicht es den Spielenden frei Entscheidungskompetenzen ein-

zuüben. Das Spiel ist ein gefahrenfreier Raum, in dem verschiedene Wege genutzt werden können ohne die Konsequenzen in allen Details befürchten zu müssen. Deshalb ist auch die Simulation, didaktisch betrachtet, ein Vorteil gegenüber der realen Handlung. Auf der anderen Seite bedeutet diese Offenheit aber auch einen Kontrollverlust der Lehrenden. Die Reflektion benötigt daher in besonderem Maße Zeit, Stringenz und Flexibilität. Lehrziel und Lernergebnis können in einem viel weiteren Umfang als in anderen Methoden nicht deckungsgleich sein. Weil oft die sozial-emotionale Erfahrung zunächst stärker im Vordergrund steht als bewusste Kognition, muss sowohl diese Ebene erarbeitet werden, als auch das Ergebnis selbst. Bei diesem ist vor allem darauf zu achten, dass Spielergebnis und Realität verglichen werden und die Unterschiede im Lösungsfindungsprozess herausgearbeitet werden. Ist das Ergebnis unter-komplex kann der Eindruck entstehen: „Die Politiker tun immer so wichtig, dabei ist eine Lösungsfindung ganz einfach!“ Allerdings ist diese Sichtweise tatsächlich viel weniger häufig als dies manche theoretische Betrachtungen zu den Möglichkeiten und Fehlerquellen von Planspielen annehmen oder suggerieren<sup>16</sup>. Ist das Ergebnis über-komplex, ist es für die Schülerinnen und Schüler nur zum Teil nachvoll-

ziehbar, was die Nachhaltigkeit der Lernerfahrung gefährdet. Die Erfahrung zeigt, dass dieser Effekt manche Rollen im Besonderen betrifft (Mediengruppe, Lobby-Rollen, Antragsteller, die nicht in die Prozesse in den entscheidenden Gremien involviert sind). Eine Möglichkeit diesem Effekt entgegenzuwirken ist es, den Gruppenmitgliedern die beobachtende Teilnahme an den Gruppensitzungen entscheidender Gremien zu ermöglichen. Positiv für die Auswertung kann sich diese Variante niederschlagen, weil zusätzliche, mehr oder weniger objektive Betrachtungen hinzu gezogen werden können und nicht nur die Spielleitung berichtet, was sie wahrgenommen hat. Wenn diese Teilnahme aber in Ruhestörung umschlägt, muss es den Gremienleitungen möglich gemacht werden, den Gremienfremden die Teilnahme zu untersagen.

#### Definition eines Planspiels

Unterschiedliche Definitionen zu Planspielen sind gebräuchlich, da auf unterschiedliche Aspekte fokussiert wird. Insofern ist jede Definition ein Versuch, einem Teilbereich der Methode nahe zu kommen. Die hier vorgeschlagene, einfache Definition geht von der Betrachtung der zumindest stets inkludierten Teil-Methoden und der Gesamtmethode aus.

<sup>16</sup> Detjen, Joachim 2004, „Europäische Unübersichtlichkeiten“. *Wie soll die politische Bildung mit der Kompliziertheit und Intransparenz der Europäischen Union umgehen?*, in: Weißeno, Georg (Hg.), *Europa verstehen lernen. Eine Aufgabe des Politikunterrichts*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 423, S. 126-134, hier: S. 140.

Element	Planspiel	Rollenspiel	Fallstudie
Akteur	Rollenübernahme: Subjektiv-simulativ in Gruppenprozess	Rollenübernahme: Subjektiv-simulativ in Reaktions-verhältnis	Keine Rollenübernahme: Objektiv-analytisch
Empathie	In der Rolle komplex	In der Rolle situativ	Von außen möglich
Fall/Modell	Fiktiv o. real: komplexes, sich frei entwickelndes Modell	Fiktiv o. real: Einfaches, statisches Modell	Real
Konflikt	Realistisch, komplex, emphatisch	Realistisch, situativ	Real, objektiv
Lösung	Offen	Vorgegeben oder offen.	Vorgegeben

Abb. 2: Elemente und Elementausprägungen in Planspiel, Rollenspiel und Fallstudie.

Wenn festgestellt werden kann, dass sowohl notwendige Ähnlichkeiten in den Elementen der drei Methoden vorliegen, als dass auch Unterschiede in den Ausprägungen der gemeinsamen Elemente der Methoden vorherrschen, kann eine Definition eines Planspiels diese Kategorisierung aufnehmen.

Ein Planspiel ist simuliertes Handeln mehrerer Akteursgruppen in einem lösungsoffenen, konfliktiven, mehrphasigen

Modell der Wirklichkeit. Ein Planspiel integriert Elemente von Rollenspielen und Fallstudien, geht aber in den Bereichen soziale Interaktion, Offenheit und Komplexität über beide hinaus.

Diese Definition kann nicht nur zur Konstruktion von Planspielen in kulturellen, ökonomischen und vor allem politischen Kontexten herangezogen werden, sondern könnte auch als Bestandteil eines Maßstabs zur

Bewertung von Planspielen dienen. Diese Aussage wird kontextualisiert durch das Wissen, dass die Methode zurzeit im deutschsprachigen Raum und darüber hinaus eine rasante Entwicklung nimmt, welche einerseits die Halbwertzeit von Definitionen begrenzt, andererseits aber gerade eine notwendige Orientierungshilfe verlangt.