

Planspiel (gebundenes Rollenspiel)

Oder: „Wer agiert warum, wozu, mit wessen Hilfe?“

Das Planspiel tritt mit seinem Modellcharakter an die Stelle eines realen Systems, das in reduzierter Form in der Lage ist, dessen grundlegende Eigenschaften zu repräsentieren (vgl. auch zum Folgenden Strassner 2020, S. 219). Dabei beleuchtet das Planspiel besonders Prozesse der Entscheidungsfindung auf politischer Ebene. Schüler:innen übernehmen im Planspiel eine

Rolle, durch die sie sich selber von der Einzelverhandlung bis zur Entscheidungsfindung in einer (simulativ) partizipierenden Rolle wiederfinden und agieren. Entscheidungen können hier nicht vertagt werden, sondern sind mit allen Konsequenzen zu lösen. Dabei besteht für die Schüler:innen die Chance, nicht nur die eigenen Einstellungen und Gefühle wahrzunehmen, sondern auch den Geltungsanspruch zunächst fremder Positionen kennen zu lernen oder sogar eine ganz neue Positionierung zu erspielen.

Gruppengröße: mind. 15

Zeitbedarf: mind. 90 Minuten

Sozialform: Partner- oder Gruppenarbeit, Plenum

Einsatzmöglichkeiten

Planspiele eignen sich insbesondere dort, wo formale politische Prozesse sowie Systemmechanismen deutlich gemacht würden, wo individuelle und kollektive Abhängigkeiten von vorgegebenen Strukturen und Systemen veranschaulicht und ein vertieftes Verständnis für (politische) Interessen, Machtstrukturen, Handlungs- und Entscheidungszwänge erreicht werden sollen (vgl. Studtmann 2020, S. 219). Als Ausgangsthemen für die jeweilige Diskussion eignen sich dafür sog. „epochale Schlüsselprobleme“ (Klafki 2007, S. 43), also Fragen, die alle Menschen einer Epoche beschäftigen, unabhängig von Wohnort, Alter, finanziellem Hintergrund oder Bildungsstand. Paradebeispiel hierfür ist der Klimawandel, da sich die Auswirkungen des Handelns einzelner Akteur:innen nicht nur lokal, sondern auch global bemerkbar machen und Interdependenzen diverser Systeme erst auf dieser Makroebene sichtbar werden. Weitere Beispiele sind u.a. der Welthunger, der allgemeine Kampf um Ressourcen oder durch Krieg ausgelöste Flucht- und Migrationsbewegungen. Die „Reichweite“ der gespielten Konferenz sollte dabei, wenn möglich, alle global agierenden Interessensparteien einschließen, um divergierende Perspektiven und Konflikte nachvollziehbar zu machen. Es sollten also jeweils Beteiligte und Betroffene, globaler Norden und globaler Süden, Firmen und Gewerkschaften usw. vertreten sein.

Der Einsatz der Methode ist keineswegs auf gesellschaftswissenschaftliche Fächer wie Geschichte oder Sozialkunde beschränkt, sondern findet fächerübergreifenden Einsatz – zumal BNE und politische Bildung als übergreifende Bildungsziele aller Schularten im LehrplanPLUS formuliert sind. Je nach thematischer Ausrichtung und Schwerpunktsetzung könnten also in den Fächern zunächst die theoretischen Grundlagen der wissenschaftlichen Vorträge gemeinsam erarbeitet werden, bspw. in Geografie zum Klimawandel oder in Biologie zu ausgewogener Ernährung. Im Fremdsprachenunterricht eingesetzt könnte die Methodik dazu dienen, kommunikative, diskursive oder interkulturelle Kompetenzen zu vertiefen, z. B. wenn die Konferenz realitätsnah auf Englisch durchgeführt wird. Des Weiteren kann die Methodik des Planspiels Anknüpfungspunkt für vielerlei Schwerpunkte im Sprachunterricht, mutter- wie fremdsprachlich, sein, z.B. für eine Unterrichtsreihe zum Thema politische Reden, journalistische Berichtserstattung und damit zusammenhängend Textsorten oder Sprache in den Medien.

Vorbereitung

Die Tische und Stühle werden bereits im Vorfeld zur Konferenz aufgestellt; sodass ein großer Konferenzsaal entsteht. Dabei ist zu berücksichtigen, dass idealerweise die Möglichkeit besteht, den Gruppen zur internen Vorbereitung einen kleinen Gruppenraum, eine Ecke des Raumes o.Ä. zu überlassen. Besonders wichtig ist die Zusammenstellung eines Materialpaketes für alle Gruppen des Planspiels. Hier sollten Hintergrundinformationen zur Ausgangslage enthalten sein sowie spezifischere Informationen zu der von der Gruppe vertretenen Rolle (z. B. konkrete Länderinformationen etc.). Aus diesen Hintergrundinformationen sollten die Schüler:innen sich eine Positionierung zur Ausgangslage ableiten können.

Benötigtes Material

- Raum, der entsprechend umgebaut werden kann
- Weitere Nebenräume/Gruppenräume zur Absprache innerhalb der Gruppen
- Materialpaket zur Basisinformation inklusive Rollenkarten

1. Die Lehrperson führt zum Thema des Planspiels hin (konkrete Möglichkeiten der Hinführung siehe Unterrichtsentswurf „Klimakonferenz 2015“). Wichtig ist, dass die Schüler:innen eine Vorstellung von der Methode des Planspiels erhalten. Ist das gegeben, führt die Lehrperson in die Aufgabenstellung ein, die mit dem Planspiel thematisiert wird. Das kann beispielsweise ein vorliegender Resolutionsentwurf oder klimapolitischer Vorschlag sein, der durch ein Land oder eine andere Rolle in das Planspiel eingebracht wurde und im Folgenden verhandelt wird.
Es folgt die Verteilung der Rollen an die Schüler:innen nach Gruppen und die Materialpakete mit den Hintergrundinformationen zu den Rollen werden verteilt.
2. Nach dieser einführenden Spielphase beginnt eine Recherchephase. Damit ist auch offiziell das Spiel eröffnet. Die Rollenvertreter:innen sammeln jeweils in Gruppen mit den anderen Vertreter:innen aus der eigenen Gruppe Informationen zu ihrer Rolle. In dieser ersten Phase lernen sie ihre Rolle und Position kennen und erarbeiten sich diese materialgestützt. Außerdem kann die Gruppe eine/n Gruppensprecher:in bestimmen.
3. Nach der Rollenfindungsphase kann eine gemeinsame Strategie- und Meinungsbildungsphase (Begriff nach Studtmann 2020, S. 220) eingeleitet werden, in der in der eigenen Gruppe Gedanken über die Ausgangslage, die möglichen Handlungsoptionen in Bezug auf die Aufgabenstellung und daraus erwachsende Strategieplanungen ausgetauscht werden (vgl. ebd.). In beiden Phasen sollte die Lehrperson bzw. Spielleitung unterstützend und für Fragen zur Seite stehen.
4. Zur Eröffnung der Hauptverhandlungen kann auch der/die Konferenzvorsitzende noch einmal offiziell die Versammlung einberufen. Dabei kann zunächst der/die Wissenschaftler:in als Gastredner:in einleitend zum Thema zu Wort kommen.
5. Nach dieser Eröffnung geht es in eine erste Interaktions- und Konferenzphase: Dazu können die einzelnen Rollen miteinander ins Gespräch kommen, Geheimabsprachen mit anderen Vertreter:innen treffen, Sondierungsgespräche führen, o.Ä. Das alles geschieht in der Absicht, die eigene Positionierung und Handlungsoptionen in Bezug auf die Ausgangsfrage gewinnbringend zu beeinflussen.

-
6. Nach dieser Interaktionsphase geht es in die Vorbereitungsphase der Konferenz. Nun zieht sich jede Gruppe noch einmal zurück und reflektiert die mit den anderen Gruppen verhandelten „Erträge“ (Studtmann 2020, S. 220). Gemeinsam kann innerhalb der Gruppe die Argumentation für die folgende Hauptkonferenz noch einmal zusammengefasst und miteinander abgestimmt werden.
 7. Die Durchführung der Konferenzphase kann damit beginnen: Alle Gruppensprecher:innen tragen nun im Plenum des Konferenzsaales die erarbeitete Position vor und führen Begründungen und Beweggründe an (vgl. ebd.). Auch können bereits Lösungsvorschläge benannt werden.
 8. In einem weiteren Schritt besteht die Möglichkeit für Nachfragen; zudem kann und im Plenum nachverhandelt werden. Außerdem ist es möglich, erneute Sondierungsrunden einzulegen, sodass sich die Gruppen erneut zurückziehen und nachverhandeln können oder die Gruppenmitglieder untereinander erneut Absprachen vornehmen können. Diese Phasen können in mehreren Schleifen, entsprechend dem Zeitkontingent, wiederholt werden.
 9. Kurz vor Ende der Konferenz sollte das nahende Ende durch den/die Leitende angekündigt werden. Sie /er weist darauf hin, dass jetzt ein Vertrag geschlossen werden muss. Dieser Schritt ist unabdingbar für den Abschluss des Planspiels. Nach Abschluss des Vertrags wird die Konferenz für beendet erklärt.
 10. Im anschließenden Unterrichtsgespräch wird eine Metaebene eingenommen. Das Rollenhandeln der eigenen Gruppe aber auch der anderen Gruppen ist nun aus der Distanz zu bewerten. Sowohl die Methode als auch die tatsächlichen Ergebnisse sind zu beleuchten. Dazu ist ein Reflexionsbogen sinnvoll.

Hinweise

Anders als im freien Rollenspiel wird im gebundenen Rollenspiel das Agieren der Schüler:innen durch Rollenkarten bestimmt. Dadurch entstehen Varianten der Rollendiskussion. Das bedeutet ganz konkret: In einer Talkshow findet eine andere Rahmung statt, als dies im Expert:innengespräch oder in einer gespielten Gerichtsverhandlung der Fall ist. In all diesen Formen des gebundenen Rollenspiels sind die Schüler:innen aufgefordert, entsprechend ihrer Rolle zu handeln, die Rollenkarte vorab zu verinnerlichen und sich ggf. damit zu identifizieren. Anregungen hierfür finden sich jeweils als separate **Methodenmuster in der BNE-Box**.

Quellenverzeichnis

- DUK – Deutsche UNESCO-Kommission e.V. (2014): UNESCO Roadmap zur Umsetzung des Weltaktionsprogramms ‚Bildung für nachhaltige Entwicklung‘. Deutsche Übersetzung. Bonn: DUK. Abrufbar unter http://www.bne-portal.de/sites/default/files/_2015_Roadmap_deutsch_0.pdf (Stand: 29.03.2021).
- Scholz, Lothar (2020): Methoden-Kiste (9. Auflage; hg. von der Bundeszentrale für politische Bildung). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Abrufbar unter: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/methoden-kiste_auff9_online.pdf (Stand: 25.03.2021).