

5 Theoretische Grundlagen

Wie der Umfang und die Tiefe der Ausführungen zeigt, ist das Planspiel eine sehr komplexe Methode. Diese Komplexität ergibt sich allerdings zwingend durch die umfassende und vielschichtige Berücksichtigung von pädagogischen und spielerischen Elementen. Um den TeilnehmerInnen das Gestalten und Erleben demokratischer Problemlösungsprozesse zu ermöglichen, bedarf es vieler Verflechtungen und starker Zusammenhänge zwischen den Aufgaben der Beteiligten. Eine solche vernetzte Situation versucht dieses Planspiel darzustellen.

Das Planspiel *Demokratie-Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union.* ist eine geeignete Methode, Jugendlichen im Alter von 14 – 19 Jahren Demokratie und demokratische Problemlösungsprozesse derart näher zu bringen, dass sie die Bedeutung von Partizipation und die Komplexität der Entscheidungsprozesse hautnah erleben. Dies geschieht, indem die BürgerInnen der Länder während des Spiels sowohl mit Interessenkonflikten als auch mit Knappheit konfrontiert werden.

Die BürgerInnen sollen die vorgegebenen Probleme zunächst in ihrem Land diskutieren, um zu einem gemeinsamen Standpunkt zu gelangen. Anschließend treffen die VertreterInnen der Länder in der Ratssitzung aufeinander, wo die Ereignisse der Länder dargelegt und eine Lösung des Problems auf der Ebene der *Erlebten Union* gefunden werden soll. Hier geht es darum, dass die TeilnehmerInnen sehen, wie schwer es bereits in einer kleinen Runde sein kann, einen Konsens zu finden und verstehen, dass sich die Entscheidungsfindung auf europäischer Ebene noch schwieriger gestaltet, da in der Europäischen Union neben noch mehr unterschiedlichen Ländern und Kulturen auch verschiedene Sprachen aufeinander treffen.

Das Planspiel kann in vier große Blöcke gegliedert werden. Dem eigentlichen Spiel gehen **gruppendynamische Übungen** und ein **Theorieblock** voran, in welchen dafür zu sorgen ist, dass die TeilnehmerInnen miteinander agieren und die Fachbegriffe kennen bzw. richtig verwenden können. Wie viele Übungen notwendig sind und wie ausführlich die Fachbegriffe erarbeitet werden müssen, ist in Abhängigkeit der Vorgeschichte bzw. des Vorwissens der TeilnehmerInnen von der Spielleitung zu entscheiden.

In der **Spielphase** werden die SpielerInnen zu BürgerInnen der vier Länder der *Erlebten Union*. Sie sollen die ihnen aufgetragenen Rollen ausfüllen und so agieren, dass sie den Interessen ihres Landes bestmöglich dienen. Auf die Spielphase folgt die **Reflexionsphase**, welche aus pädagogischer Sicht unentbehrlich ist. Diese Phase dient der Sicherung des Lernertrages und soll den TeilnehmerInnen die Möglichkeit geben, ihre Wahrnehmungen mit ihren KollegInnen auszutauschen.

Im Folgenden wird ausgeführt, auf welchen theoretischen Grundlagen das Planspiel *Demokratie-Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union.* aufgebaut ist.

5.1 Demokratie und Partizipation im Planspiel

Demokratie und Partizipation sind Begriffe, die für Jugendliche schwer fassbar sind. Zunächst bedarf es also einer Abgrenzung dieser Begriffe, die für den Kontext des vorliegenden Planspiels geeignet ist.

Die beiden Begriffe Demokratie und Partizipation sind sehr eng miteinander verbunden. Unter Demokratie wird im Allgemeinen ein politisches System verstanden, in dem weder MonarchInnen, noch AristokratInnen, noch DiktatorInnen herrschen, sondern das Volk. Die Herrschaft durch das Volk bedingt allerdings, dass sich das betreffende „Volk“ in irgendeiner Form an der Entscheidungsfindung beteiligt. In diesem Fall wird von partizipatorischer Demokratie gesprochen.³

Partizipation kann als das Recht auf freie, gleichberechtigte und öffentliche Teilhabe der BürgerInnen an gemeinsamen Diskussions- und Entscheidungsprozessen in Gesellschaft, Staat und Institutionen verstanden werden und ist somit aktive Praxis von Demokratie durch die Gesellschaftsmitglieder.⁴

Jugendlichen wird oft unterstellt, sie interessieren sich nicht für Politik und Demokratie und sie nutzen ihr Recht auf Mitbestimmung bei Wahlen nicht. Aber das Gegenteil ist der Fall, wie die im Mai 2009 vorgestellte umfassende post-Election-Studie zur Nationalratswahl 2008 unter dem Titel „Wählen mit 16“ vom Institut SORA (Institute for Social Research and Consulting) und Dr.ⁱⁿ Ulrike Kotzeluh zeigt: Jugendliche machen genauso zahlreich Gebrauch

3) Vgl. Giddens (1999), S. 370f

4) Vgl. Knauer/Sturzenhecker (2005), S. 70

von ihrem Wahlrecht, wie ältere WählerInnen und die Möglichkeit zur Mitbestimmung und ihr Wahlrecht ist ihnen ebenso wichtig.⁵

Das Planspiel *Demokratie-Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union.* soll den Jugendlichen die Schwierigkeiten und Komplexität der Entscheidungs- und Konsensfindung zugänglich machen. Die EU soll dabei als Problemlösungsplattform erlebbar gemacht werden, die die Lösungsfindung bei Ziel- und Interessenkonflikten unterstützt.⁶

5.2 Das Planspiel

Warum spielen?

Spielen ist eine der ältesten Beschäftigungen der Menschheit. Menschen spielen um sich zu entspannen, um sich mit anderen zu messen oder ihre intellektuellen Kompetenzen zu verbessern. Spiele dienen grundsätzlich der Unterhaltung. Das Spiel erlaubt aber einerseits auch, dass Spielende schöpferisch und gestalterisch aktiv werden, andererseits kann es bei entsprechender Gestaltung auch zur Gewinnung und Verstärkung besonderer Fähigkeiten und Erkenntnisse eingesetzt werden.⁷

Im Alltag über Spiele zu reden stellt keine Schwierigkeit dar. Eine wissenschaftlich fundierte, verbindliche Definition für das Spiel zu finden ist umso schwerer. Eine weitgehend anerkannte Definition liefert der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga in seinem Hauptwerk *Homo Ludens*:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“⁸

Obwohl diese Definition bereits einige Merkmale des Planspieles abdeckt, soll im Weiteren etwas näher auf dieses als pädagogische Methode eingegangen werden.

Warum Planspiele?

Das Planspiel gehört – wie auch das Rollenspiel und die Fallstudie – zu den Simulationsspielen, was die vielen Gemeinsamkeiten erklärt.

Planspiele können auf die Sandkastenspiele zurückgeleitet werden, die vor allem in der militärischen Ausbildung Anwendung gefunden haben. Planspiele zerlegen und vereinfachen komplexe Sachverhalte der Wirklichkeit in der Art, dass die Wirklichkeit nicht verfälscht, aber den Lernenden ein Zugang zu komplizierten Problemen ermöglicht wird. Durch den Einsatz von Planspielen können die Selbständigkeit und die Entscheidungsfähigkeit von SchülerInnen gefördert werden.⁹

Niemeyer definiert nach der Systemtheorie Planspiele als eine *„Abbildung eines bereits existierenden Systems zur Sammlung von Erkenntnissen und zur Forschung“* (oder als eine) *„Vorbildung eines neuen, geplanten Systems zur Prognose des Verhaltens“*.¹⁰

Meyer bezeichnet Planspiele als *„komplex gemachte Rollenspiele mit klaren Interessengegensätzen und hohem Entscheidungsdruck“*.¹¹ Er nennt folgende Strukturmerkmale, die ein Planspiel aufweist: Planspiele sind Unterrichtsmedien, die ‚Lernen durch Aktion‘ ermöglichen, die Realsituationen abbilden, in denen die konkurrierenden Gruppen ihre Interessen durchsetzen wollen und die einen ‚Als-ob-Charakter‘ aufweisen, die Entscheidungen sind also mit keinem tatsächlichen Risiko verbunden.¹²

Ein Planspiel ist somit ein Modell mit bestimmten und bekannten Spielregeln, in dem die Mitspielenden

5) Vgl. „Wählen mit 16“ Eine Post Election Study zur Nationalratswahl 2008 (online)

6) Vgl. Tafner (2009), S. 119

7) Vgl. Ebert (1992), S. 26

8) Huizinga (1969), S. 34

9) Vgl. Peterßen (2001), S. 229 f

10) Niemeyer (1984), S. 695

11) Meyer (2005), S. 366

12) Vgl. Meyer (2005), S. 367

vorgegebene Probleme lösen sollen, wobei das gezeigte Verhalten festgehalten und nach dem Abschluss des Spiels ausgewertet wird.¹³

Die Effizienz des Planspiels wurde bereits durch viele Studien belegt. Demnach bewirken drei Aspekte einen hohen Lernzuwachs bei den TeilnehmerInnen: sie handeln aktiv, erleben gemeinsam verschiedene Emotionen im Spielverlauf und weisen eine hohe Eigenmotivation auf. Die Nähe des Planspiels zur Wirklichkeit und die Tatsache, dass Planspiele die Teamfähigkeit fördern, verstärken weiter ihren positiven Effekt.¹⁴

Planspiele bauen auf das Erleben und Erfahren von Prozessen, daher ist die Methode Planspiel besonders gut zum handlungsorientierten Training und zum Erreichen von affektiven und sozial-kommunikativen Lernzielen geeignet. Um aus dem Spiel den maximalen Nutzen für die Beteiligten zu erzielen, ist es unerlässlich, dass die Spielenden sich offen auf diesen intensiven Lernprozess einlassen.¹⁵

Geschichte des Planspiels

Die Wurzeln des Planspiels liegen im militärischen Bereich. Das Militär verwendete diese Art der Simulation um mit Hilfe von Landkarten (zweidimensional) Schlachten oder ganze Kriege im Vorfeld durchzuspielen und so Strategien zu entwickeln oder zu verfeinern.¹⁶

Deutsche Militärtheoretiker fügten im Laufe der Zeit eine dritte Dimension hinzu. So wurden im Rahmen von Sandkastenspielen ganze Landschaften nachgebildet und etwa über 150 Jahre (zwischen 1798 und 1956) ausschließlich in der Ausbildung von Offizieren zum Training strategisch-taktischer Entscheidungsfindung eingesetzt. Diese Idee wurde um 1880 in Amerika aufgegriffen und ebenfalls im militärischen Bereich weiterentwickelt.¹⁷

Im Jahre 1956 wurde das Planspiel zum ersten Mal im wirtschaftlichen Kontext angewendet. Die so entstandenen ‚Management games‘ wurden als vielseitiges Entscheidungsinstrument sowohl im politischen als auch im administrativen und städteplanerischen Bereich angewendet. Der nun weiterentwickelte Planspielgedanke wurde in den 60-er Jahren des 20. Jahrhunderts in Deutschland aufgegriffen und konnte hier bei Schulungen von betrieblichen Führungskräften eingesetzt werden um unternehmerisches Entscheidungsverhalten zu trainieren.¹⁸

Zeitgleich wurden die ersten Versuche gestartet, die Planspielmethode Jugendlichen in der schulischen Bildung zugänglich zu machen. Hier konnte die Methode vor allem im Wirtschaftsunterricht, wo Problemlösungskompetenz angestrebt wird, große Erfolge erzielen. Trotz überzeugender Ergebnisse und hunderter neu entwickelter pädagogischer Planspiele blieb die Methode im schulischen Bereich bis Ende der 80-er Jahre eher unbekannt.¹⁹

Bildungsziele und didaktischer Ertrag von Planspielen

Spielerisches Lernen ist eine Form der Wissensaneignung, die von Menschen bereits im frühen Kindesalter praktiziert wird. Beim Spielen lernen Kleinkinder u.a. unbemerkt ihre Umwelt kennen und verbessern ihre Feinmotorik.

Aus der Gehirnforschung ist es bekannt, dass die Einspeicherung des Gelernten und das Erinnern daran sehr stark vom emotionalen Zustand der/des Lernenden abhängen.²⁰ Es ist aber noch fraglich, ob auch aus emotional negativ geladenen Situationen ein Lerngewinn erzielt werden kann. Daher ist es wichtig, bei den Lernenden positive Emotionen zu wecken. Spielen macht Spaß und erzeugt eine hohe Emotionalität, wodurch es Lernen ermöglicht, ohne dass dies den Lernenden bewusst ist.

Im Rahmen von Planspielen können Ziel- und Interessenkonflikte derart aufgearbeitet werden, dass dabei sowohl kognitive als auch affektive und soziale Bereiche angesprochen werden. Diese Vorgehensweise kommt allen Lerntypen entgegen und erlaubt ihnen, Entscheidungsprozesse zu durchleben und die Notwendigkeit

13) Vgl. Geilhardt (1995), S. 49

14) Vgl. Humm (2008), S. 8

15) Vgl. Rappenglück (2008), S. 11f

16) Vgl. Seeber (2007), S. 155

17) Vgl. Scholz (2002), S. 220

18) Vgl. Scholz (2002), S. 220; Ebert (1992), S. 27

19) Vgl. Scholz (2005), S. 220; Meyer (2005), S. 366

20) Vgl. Roth (1998), S. 210

und Schwierigkeit der Konsens- bzw. Kompromissfindung unter Zielkonflikten zu verstehen.²¹

Zentrales Ziel der Planspielmethode ist der Erwerb von Handlungskompetenz, indem Urteils- und Entscheidungsfähigkeit trainiert werden.²² Die TeilnehmerInnen sollen in der Gruppe schnell reagieren, Strategien entwickeln, ihre Gruppeninteressen gegenüber anderen Gruppen vertreten, sich eindeutig artikulieren und solidarisch handeln.²³ Der Handlungskompetenz wird besonders in der beruflichen Bildung eine große Bedeutung beigemessen. Handlungskompetenz ist keine Kompetenz an sich, sondern vielmehr ein Bündel an Kompetenzen. Sie setzt sich aus Wissens-, Methoden-, Medien-, personaler und sozialer Kompetenz zusammen. Ein gutes Planspiel spricht also ein ganzes Kompetenzbündel an und ermöglicht das Training von zielführenden Handlungsweisen.²⁴

Planspiele werden grundsätzlich in Gruppen gespielt, was für eine höhere Motivation sorgen kann und die Teamfähigkeit der TeilnehmerInnen besonders fördert.²⁵

Planspiele können kompetitiv (d.h. am Ende gibt es GewinnerInnen und VerliererInnen) oder kooperativ (d.h. es geht um qualitative Problemauseinandersetzung) ausgelegt werden. Welche Art von Planspielen eingesetzt wird, hängt von den verfolgten Bildungszielen ab. Mit Hilfe von kompetitiven Planspielen lassen sich ökonomische Zusammenhänge gut erarbeiten. Diese werden vor allem in der Sekundarstufe II und in der beruflichen Bildung eingesetzt. Kooperative Planspiele sind stärker auf den Rollenspielcharakter fokussiert und sie zielen darauf ab, Konflikte aus mehreren Blickwinkeln zu betrachten, zu beurteilen und diese diskursiv zu bewältigen.²⁶

Spielerische Lernformen können – wenn sie richtig eingesetzt werden – lang anhaltende Lerneffekte auslösen und erlauben eine lebendige Auseinandersetzung mit den Lerninhalten. Planspiele gehören zu jenen Methoden, die auf der Erfahrung vereinfachter Situationen basieren und durch das Eintauchen in eine fiktive Welt sowie durch das Erleben der Entscheidungsfindung praxiswirksames Handlungswissen zulassen.²⁷

Besonders wichtig ist es, einen bewussten Ebenenwechsel zu Beginn und zum Schluss des Spieles zu vollziehen.

In der ersten Phase des Spieles sollen die TeilnehmerInnen in die Handlungsebene eintauchen und tätig werden sowie nach Lösungen suchen. Durch dieses Eintauchen in eine simulierte und vereinfachte, aber trotzdem realitätsnahe Spielumgebung verlieren die TeilnehmerInnen an Distanz zum Unterrichtsgegenstand, wodurch sie direkte Erfahrungen machen können.

In der abschließenden Reflexionsphase wird ein zweiter Ebenenwechsel vollzogen, und die Abläufe und Ergebnisse der Spielphase betrachtet. Die TeilnehmerInnen sollen ihr Verhalten und ihre Erfahrungen verdichten und reflektieren. So wird aus vielen Einzelbildern ein Gesamtbild, also die Lernerfahrung entwickelt.²⁸

Der eigentliche Lernertrag entwickelt sich beim Planspiel, wie bei anderen handlungsorientierten Methoden auch, eigentlich nicht im Spiel selbst, sondern in der anschließenden Reflexionsphase. In der Spielphase werden eine Reihe von Kompetenzen gefördert und trainiert, das Lernen erfolgt aber, indem die TeilnehmerInnen über ihre Erfahrungen während des Spieles nachdenken und ihre Entscheidungen und deren Folgen unter Anleitung der/des Lehrenden reflektieren. Daher ist eine gut angeleitete Reflexionsphase ein unerlässlicher Bestandteil jedes Planspiels und jeder handlungsorientierten Unterrichtsform.²⁹

21) Vgl. Tafner (2009), S. 121

22) Vgl. Seeber (2007), S. 155

23) Vgl. Meyer (2005), S. 369

24) Vgl. Seeber (2007), S. 155

25) Vgl. Seeber (2007), S. 155

26) Vgl. Seeber (2007), S. 156

27) Vgl. <http://www.educa.ch/DYN/bin/188657-188667-1-planspiele.pdf> (online)

Dr. Markus Ulrich, sc. nat. studierte Biologie/Naturwissenschaften an der ETH Zürich und betreibt seit 1997 eine eigene Firma (UCS Ulrich Creative Simulations). Der Schwerpunkt seiner Tätigkeit ist die Entwicklung von Planspielen und didaktischen Computerspielen. Zusammen mit dem Schweizer Wirtschaftspädagogen, Prof. Dr. oec. Roman Capaul publizierte er u.a. das Buch: Planspiele: Simulationsspiele für Unterricht und Training.

28) Vgl. <http://www.educa.ch/DYN/188657.asp> (online)

29) Vgl. Ochs (2006), S. 2f (online)

Dr. Dietmar Ochs lehrt an der Universität Siegen. Sein Fachbereich sind Wirtschaftswissenschaft und Didaktik der Wirtschaftslehre. Sein Schwerpunkt sind das Planspiel und computergestütztes Lehren und Lernen.

Aufbau und Ablauf eines Planspiels

Planspiele sind vereinfachte Abbildungen der Wirklichkeit, damit die TeilnehmerInnen diese erfassen können, und das Modell überschaubar ist. Die typischen Eigenschaften der Wirklichkeit sollen erhalten bleiben, das Modell soll also realitätsnah gestaltet sein.³⁰ Es darf nicht vergessen werden, dass das Planspiel lediglich als Mittel zur Erreichung der angestrebten Lernziele eingesetzt wird. Inwieweit die angestrebten Lernziele erreicht werden können, hängt sowohl davon ab, ob das gewählte Spiel für die Zielerreichung geeignet ist, als auch von der Qualität der Einführung vor dem Spiel, der Auswertung der Ergebnisse und der Betreuung des Spiels durch die/den SpielleiterIn.³¹

Das Modell legt den Spielrahmen fest und bestimmt die für alle verbindlichen Verhaltensregeln. Essentiell für die Identifikation mit dem Spiel ist, dass die TeilnehmerInnen sich in ihre Rollen versetzen, ihren Rollen entsprechend handeln und diese bis zum Ende des Spiels nicht verlassen.³²

Zu Beginn des Planspiels wird eine Ausgangssituation vorgegeben, die derart gestaltet ist, dass die TeilnehmerInnen ihre Rollen und das zu lösende Problem erkennen können. Ein Planspiel geht üblicherweise über zwei oder mehrere Perioden, wobei sich die Ausgangssituation für die nachfolgende Periode aus den Ergebnissen der vorhergehenden ergibt.

Die TeilnehmerInnen müssen die Konsequenzen ihrer in der früheren Periode getroffenen Entscheidungen tragen und können in der nachfolgenden Periode korrigierend eingreifen. Innerhalb der Perioden treffen die TeilnehmerInnen selbstorganisiert ihre Entscheidung, indem sie Lösungsmöglichkeiten diskutieren, Alternativen gegeneinander abwägen und sich für eine entscheiden. Die Periodengliederung verleiht dem Spiel eine hohe Dynamik.³³

Ein Planspiel kann grob in folgende drei Phasen geteilt werden: die Einführung, das Spiel und die Reflexion.

Die **Einführungsphase** ist als Vorbereitung auf die Spielsituation zu sehen. In dieser Phase muss dafür gesorgt werden, dass die TeilnehmerInnen mit allen notwendigen Informationen versorgt und mit dem formalen Rahmen des Planspiels vertraut gemacht werden. Die/der SpielleiterIn gibt einen Überblick über die Zielsetzung und erläutert den Ablauf und die Regeln des Spiels. Die Rollen werden verteilt und die Ausgangssituation wird besprochen. Sofern fachlicher Input notwendig ist, erfolgt dieser ebenfalls in der Einführungsphase.³⁴

Das Spielmaterial wird verteilt und die TeilnehmerInnen bekommen etwas Zeit sich in ihre Rollen einzuarbeiten.³⁵ Darüber hinaus erläutert die/der SpielleiterIn ihre/seine Rolle. Diese Phase darf nicht zu kurz kommen, da ansonsten während der Spielphase zusätzliche Erklärungen gegeben werden müssen, was sich negativ auf die Motivation der TeilnehmerInnen auswirken kann.

Die **Spielphase** wird mit dem Ernennen von GruppensprecherInnen und mit der Ausgabe des Zeitplanes von der/dem SpielleiterIn eröffnet. In der Spielphase agiert die/der SpielleiterIn als ModeratorIn. Sie/er steht den TeilnehmerInnen nur bei Fragen helfend zur Seite, greift aber nicht in den Spielablauf ein.³⁶ Die/der SpielleiterIn hat darauf zu achten, dass der Spielablauf durch ihre/seine Auskünfte nicht beeinflusst wird.³⁷ Die/der SpielleiterIn hat das Recht, das Spiel jederzeit zu unterbrechen und, wenn erforderlich, neue, zusätzliche Regeln einzuführen.

Die Entscheidungen der/des SpielleiterIn/s sind für alle bindend. Die TeilnehmerInnen bearbeiten in Gruppen die Informationen und entwickeln Strategien; die Interessengruppen präsentieren ihre Forderungen und treffen gemeinsam Entscheidungen. Die/der SpielleiterIn erhält am Ende jeder Periode die Ergebnisse der Gruppen, die sie/er auszuwerten hat. Die Spielleitung hat auf die Einhaltung des zeitlichen Rahmens zu achten und beendet das Spiel.³⁸

30) Vgl. Seeber (2007), S. 161

31) Vgl. Ebert (1992), S. 41

32) Vgl. Meyer (2005), S. 366

33) Vgl. Seeber (2007), S. 161f.

34) Vgl. Seeber (2007), S. 163

35) Vgl. Meyer (2005), S. 367

36) Vgl. Seeber (2007), S. 163

37) Vgl. Ebert (1992), S. 42

38) Vgl. Seeber (2007), S. 163

Die anschließende **Reflexionsphase** ist das Herzstück des Planspiels, da hier die Sicherung des Lernerfolges erfolgt. Für diese Phase muss genügend Zeit eingeräumt werden. Zu Beginn der Reflexion soll sichergestellt werden, dass die TeilnehmerInnen ihre Rollen verlassen. Manchmal tauchen die TeilnehmerInnen so tief in ihre Rollen ein, dass eine kurze Pause notwendig ist um sie bei der Rückkehr zu ihrem eigenen Ich zu unterstützen.³⁹ Die Reflexionsphase kann wie folgt aufgebaut werden: zunächst wird das Spielergebnis besprochen und es erfolgt eine fachbezogene Auswertung. Anschließend werden noch die sozialen und motivationalen Aspekte reflektiert.⁴⁰

In dieser Phase wird der Spielablauf in Erinnerung gerufen und in seiner Gesamtheit betrachtet, da die TeilnehmerInnen während der Spielphase meist nur einen Ausschnitt wahrnehmen. Schwierigkeiten werden besprochen, Erfahrungen ausgetauscht und analysiert. Gruppendynamische Aspekte, Highlights, organisatorische Punkte, wie Vorbereitungszeit, Materialien etc. sollen hier genauso besprochen werden, wie die Stärken und Schwächen des Planspiels aus der Sicht der TeilnehmerInnen.⁴¹ Schließlich sollten die Ergebnisse auf ihre Wirklichkeitsnähe und Relevanz überprüft werden.

Grenzen des Planspiels

Wie bereits beschrieben, sind Planspiele generell gut geeignet, die Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit zu trainieren. Sie sind eine Abbildung der Wirklichkeit in vereinfachter Weise. Gerade hier liegt allerdings eine Schwäche des Modells. Obwohl die Reduktion der Wirklichkeit dadurch gerechtfertigt ist, dass so die TeilnehmerInnen leichter einen Zugang zu komplexen Sachverhalten finden, muss diese Reduktion bei der Bewertung des Ergebnisses ebenfalls berücksichtigt werden, indem den Ergebnissen nur eine begrenzte Aussagekraft zugesprochen wird.⁴²

Darüber hinaus sind laut Weitz folgende Gefahren in der Anwendbarkeit von Planspielen zu finden:⁴³

Das Planspiel stößt gerade bei der **Anwendbarkeit der Ergebnisse** an seine Grenzen. Daher soll die Relevanz der Ergebnisse für die Wirklichkeit stets gut reflektiert und kritisch hinterfragt werden. Sollen komplexe Themen im Rahmen des Spieles aufgearbeitet werden, erweist es sich als notwendig, ExpertInnen heranzuziehen um den inhaltlichen Tiefgang zu gewährleisten. Alternativ können die benötigten Informationen in einem vorangehenden Theorieinput bereitgestellt werden.

Eine weitere Schwachstelle des Planspiels liegt in dem damit verbundenen großen **organisatorischen Aufwand**. Hierbei ist besonderes Augenmerk auf die Planung des Zeitaufwands, insbesondere für die Vorbereitungs- und Reflexionsphase, zu legen. Ein Planspiel hat im Vergleich zu anderen Methoden auch einen erhöhten Raumbedarf. Dies ist besonders bei kompetitiven Planspielen wichtig, damit die Gruppen sich gegenseitig nicht stören.

Bei selbst erstellten Planspielen darf die **Vorbereitungszeit zur Herstellung/Vorstellung der Materialien** – Beschreibung der Ausgangslage, Rollenkarten, Situationskarten aber auch die Unterlagen für die abschließende Reflexionsphase – nicht unterschätzt werden. Dieser Zeitaufwand kann vermindert werden, in dem auf eines der zahlreich angebotenen Planspiele zurückgegriffen wird.

Kurz und bündig....

Ein Planspiel ist eine lösungsorientierte Methode, die nach gut vorstrukturierten und realitätsnahen Spielrahmen und Rollen sowie nach klaren Spielregeln verlangt. Die Ausgangssituation und die SpielerInnenrollen müssen präzise aufbereitet werden und den Mitspielenden bekannt sein. Die Spielregeln müssen für alle bindend sein. Ein Planspiel endet stets mit einer Reflexionsphase, in der die Ergebnisse ausgewertet und die Beobachtungen aus der Spielphase reflektiert werden. In dieser Phase soll die Spielleitung die erzielten Ergebnisse schriftlich und sichtbar festhalten. In einem Gespräch soll herausgearbeitet werden, was den Lernzuwachs für die SpielteilnehmerInnen ausgemacht hat.

Ein Planspiel ist zwar eine sehr aufwändige Methode, aber viele Erfahrungen und Studien sprechen dafür, dass sich der Aufwand lohnt.

39) Vgl. Weitz (2008), S. 19

40) Vgl. Seeber (2007), S. 163

41) Vgl. Meyer (2005), S. 368

42) Vgl. Ebert (1992), S. 38

43) Vgl. Weitz (2008), S. 20