

## 4 Das Spiel

Das Planspiel *Demokratie-Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union.* kann in vier große Phasen gegliedert werden: Das Spiel startet mit **gruppendynamischen Übungen**, auf die eine **theoretische Einführung** folgt. Diese beiden Phasen müssen nicht unmittelbar vor dem Spiel stattfinden, sondern können eventuell zeitlich vorgelagert werden. Nach der theoretischen Einführung beginnt die eigentliche **Spielphase**. Im Spiel werden die TeilnehmerInnen in vier Gruppen geteilt, die die vier Länder der *Erlebten Union* bilden.

Das Spiel ist ein Kooperationspiel, daher spielen die Gruppen nicht gegeneinander, sondern miteinander. Anschließend an die Spielphase muss eine **Reflexionsphase** stattfinden. In dieser Phase wird der Lernertrag aus dem gesamten Spiel gesichert.

Die theoretische Einführung und die Reflexionsphase sind zwar keine organischen Bestandteile der Spielphase, eine Spieldurchführung ohne diese beiden Phasen ist aber aus pädagogischer Sicht nicht vertretbar. Die Theorie-Einführung stellt die Grundlage des Spiels dar und sorgt dafür, dass sich die TeilnehmerInnen mit den Begrifflichkeiten vertraut machen und diese anschließend richtig verwenden. Ein Weglassen dieser Phase ist demnach nicht möglich, da hier die SpielerInnen grundlegend auf die Aufgaben im Spiel vorbereitet werden. Auch der Verzicht auf die Durchführung der Reflexionsphase ist in keiner Weise empfehlenswert, da so die pädagogischen Ziele des Spiels nicht vollständig erreicht werden können.

### 4.1 Zielgruppenbeschreibung

Das Spiel *Demokratie-Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union.* richtet sich an alle 14-19-jährige Jugendlichen, an alle LehrerInnen und MitarbeiterInnen in der offenen Jugendarbeit. Das Spiel kann sowohl im schulischen Umfeld als auch in der offenen Jugendarbeit eingesetzt werden.

In der Schule kann das vorliegende Spiel im Unterricht in alle Unterrichtsgegenstände integriert werden, in denen die Europäische Union thematisiert wird. Besonders in Schulen mit EU-Ausbildungsschwerpunkt kann das Planspiel dazu eingesetzt werden, die Unterrichtsinhalte für die SchülerInnen noch besser erfahrbar zu machen. Die Institutionen der EU (z.B. der Rat der Europäischen Union) werden in diesem Spiel aus einer neuen Perspektive gezeigt und die SpielerInnen erleben die Schwierigkeiten, die Problemlösungsprozesse manchmal mit sich bringen können, im Spiel selbst.

In der offenen Jugendarbeit kann das Spiel beispielsweise an Projekttagen gespielt werden, die dazu dienen, den Jugendlichen ihre Partizipationsmöglichkeiten aufzuzeigen und Entscheidungsprozesse zu erleben.

### 4.2 Ziel des Spiels

Da das Planspiel eine äußerst komplexe Methode darstellt, können Ziele auf drei unterschiedlichen Ebenen erreicht werden. Einerseits wird das Erreichen **pädagogischer Ziele** angestrebt, andererseits wird auch das Erreichen unterschiedlicher **Lehr- und Lernziele**, sowie verschiedener **Kompetenzen** ermöglicht. Die dritte Zielebene sind die **Spiel-Ziele**, also jene konkreten Ziele, die im Laufe des Spiels von den SpielerInnen erreicht werden sollen.

Vor allem beim Einsatz in Schulen bzw. während des Unterrichts ist allerdings im Vorfeld mit den SpielerInnen abzuklären, dass die Ergebnisse aus dem Spiel und der Grad der Zielerreichung keine beurteilungsrelevanten Leistungen darstellen, sondern ihre persönlichen Erfahrungen im Bereich ihres Demokratieverständnisses und des Umgangs mit Gruppendiskussionen und -entscheidungen bereichern sollen.

#### Ebene 1: Pädagogische Ziele

Die TeilnehmerInnen sollen **erleben** und dadurch „verstehen“, wie **demokratische Entscheidungen** zustande kommen und welche gruppendynamischen Prozesse dabei entstehen können. Die SpielerInnen sollen erkennen, wie schwierig es sein kann, eigene Standpunkte durchzubringen und gemeinsame Lösungen zu finden. Sie sollen spüren, wie Gruppenprozesse ablaufen und welche positiven und negativen Erfahrungen damit verbunden sind. Sie sollen aber auch erfahren, dass es schwierig sein kann, Entscheidungen, die für die Gemeinschaft vorteilhaft sind, zuzulassen, auch wenn diese den eigenen Interessen nicht dienlich sind.

Die titelgebende Bezeichnung **Demokratie-Bausteine** hat im Planspiel zwei Bedeutungen: Einerseits sind Demokratie-Bausteine als Spielsteine im Planspiel integriert und sollen von den SpielerInnen gesammelt werden. Andererseits werden auch die Teilprozesse des demokratischen Problemlösungsprozesses als Demokratie-Bausteine verstanden. In diesem Sinne werden z.B. die Prozesse der landesinternen Vorbereitungen oder die Verhandlungen während der Ratssitzungen als Bausteine begriffen, die als Grundlagen für das Funktionieren von Demokratien notwendig sind.

Die TeilnehmerInnen sollen **handlungsorientiert Lösungen** in der **Gruppe** finden und dabei versuchen, sowohl die eigenen als auch die gemeinsamen Interessen zu vertreten. Die SpielerInnen verteilen in der Identifikationsphase die Funktionskarten gerecht unter sich auf. In jeder Runde wird eine VertreterIn in die Ratssitzung entsendet. Wer das Land im Rat zu vertreten hat, ist der jeweiligen Ereigniskarte zu entnehmen.

Den SpielerInnen soll in der Reflexionsphase bewusst werden, dass diese Prozesse grundsätzlich auch bei der Entscheidungsfindung auf europäischer Ebene (im Europäischen Parlament und im Rat) ablaufen. Selbst- und Fremdeinschätzung sind in der Reflexionsphase neben der Aufarbeitung des Prozesses und des Umganges mit der eigenen Rolle von besonderer Bedeutung.

## Ebene 2: Lernziele, Kompetenzen

Das Planspiel soll als Methode verstanden werden, die das Erreichen von Lernzielen aus unterschiedlichen Kategorien ermöglicht. Durch den Einsatz von Lernzielkategorien wird versucht, die Zielebenen zu systematisieren.

Einerseits können durch den Einsatz des Planspiels **Lernziele** im **kognitiven Bereich**<sup>1</sup> erreicht werden, andererseits wird auch das Erreichen von **affektiven Lernzielen**<sup>2</sup> ermöglicht. Des Weiteren wird durch den Einsatz des Planspiels auch die Entwicklung von **Kompetenzen** im **kommunikativen Bereich** gefördert.



Abbildung 2: Lernziele im kognitiven Bereich

Aus obiger Abbildung ist ersichtlich, dass die **Kennnisse** – also das Wissen über bestimmte Fachbereiche – die unterste Ebene von Lernzielen darstellen. Dieses Lernziel deckt rein reproduktive Fähigkeiten und Fertigkeiten ab.

Im vorliegenden Planspiel sind Kenntnisse über die Fachbegriffe aus den Themenbereichen Wirtschaft und Politik grundlegend für das Verständnis und die Kommunikation während des Spielverlaufs. Diese Zielebene wird vor allem in der Phase der Theorie-Einführung erreicht.

Die übergeordneten Zielebenen – **Verstehen, Anwendung, Analyse** und **Synthese** – werden während des Spiels angestrebt, wenn sich die SpielerInnen anhand konkreter Ereignisse mit Hilfe der zu Beginn erlernten Fachbegriffe austauschen.

Eine **Bewertung** der erlernten Themen und Begriffe kann vor allem am Ende des Spiels – also in der Reflexionsphase – erfolgen, wenn die Ereignisse der Spielphase von den SpielerInnen zusammengefasst und rückblickend beurteilt werden. Aus diesem Grund ist eine gewissenhafte Vorbereitung und Durchführung der Reflexionsphase unabdingbar.

1) Vgl. Bloom 1986

2) Vgl. Krathwohl 1975

Lernziele im affektiven Bereich  
(Krathwohl, Bloom & Masia 1972)



Abbildung 3: Lernziele im affektiven Bereich

In der Spielphase werden die SpielerInnen mit Ereignissen konfrontiert, die die unterste Ebene der affektiven Lernziele – das **Aufmerksam werden** bzw. **beachten** – betreffen. Daraufhin wird durch das Planspiel das Erreichen übergeordneter Zielebenen in Gang gesetzt – die SpielerInnen müssen auf die zu bearbeitenden Problemsituationen **reagieren** und diese **werten**.

Somit erfolgt der strukturierte Aufbau eines **Wertsystems**, in das die SpielerInnen die erlebten Situationen einzuordnen versuchen. Letztlich sollen die Erfahrungen während des Spiels dazu führen, dass die SpielerInnen von **Werten** bzw. einer **Wertstruktur** erfüllt werden, die ihnen bei der Lösung zukünftiger Problemsituationen als hilfreiche Grundlage dienen.

Analog dazu sollen sich die **Kompetenzen** der SpielerInnen im **kommunikativen Bereich** wie folgt entwickeln: Die SpielerInnen hören zunächst einander zu und greifen die gehörten Beiträge auf. Anschließend ist es erforderlich, sich einzubringen und Stellung zu den erörterten Themen zu nehmen. Die Entscheidungsfindung im Planspiel ist dadurch charakterisiert, dass sich die TeilnehmerInnen im Diskurs treffen.

### Ebene 3: Spiel-Ziel

Das Ziel des Spiels ist es, das **bestmögliche Lebensumfeld für die BürgerInnen** sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene zu schaffen sowie **Demokratie-Bausteine** für die einzelnen Länder und für die *Erlebte Union* zu sammeln.

Diese Ziele sollen im Laufe des Spiels durch den bestmöglichen Umgang mit Problemsituationen erreicht werden. Die SpielerInnen werden mit Ereignissen konfrontiert, für die sie gemeinsam Lösungen finden müssen. Sie müssen Entscheidungen treffen, die sowohl im Interesse ihres Herkunftslandes, als auch im Interesse der *Erlebten Union* sein können.