

Planspiele – Komplexe Zusammenhänge spielerisch erfahren

Marianne Böhme, Thomas S. Regnet

Planspiele haben eine lange Tradition als Bildungs- und Analyseinstrument. Geschichtlicher Vorläufer des Planspiels ist das Schachspiel. Ende des 18. Jahrhunderts entwickelten preußische Militärtheoretiker daraus eine Methode zur Analyse von militärischen Operationen und Strategien. Anfang der 1950er Jahre wurde die Methode als Unternehmensplanspiel in der beruflichen Weiterbildung eingesetzt, um sich in den folgenden Jahrzehnten von den USA ausgehend auch in Europa zu verbreiten. (1) Planspiele werden mittlerweile in den unterschiedlichsten Gebieten eingesetzt: zur Bewusstmachung und Analyse politischer, gesellschaftlicher und historischer Prozesse, im Bereich der beruflichen Aus- und Weiterbildung, als psychologische und pädagogische Trainingsmethode sowie als Instrument zur Forschung und Verhaltensbeobachtung. (2)

Das Planspiel stellt das Modell einer möglichen Realität dar, welche die Teilnehmenden im Zeitraffer vor Probleme, Konflikte und Entscheidungen stellt, die so ähnlich auch in der gesellschaftlichen Wirklichkeit vorkommen können. Planspiele können auch definiert werden als »komplexe konstruierte Simulations-, Rollen- und Entscheidungsspiele mit eindeutigen Interessensgegensätzen und einem Entscheidungszwang«. (3)

Gegenwärtig werden Planspiele hauptsächlich im Bereich der wirtschaftlichen Aus- und Weiterbildung sowie in der politischen Bildung angewandt. Planspiele, die politische Prozesse und Abläufe verdeutlichen, können die drei Dimensionen des Politischen – polity (strukturelle, formelle und institutionelle Dimension), policy (inhaltliche Dimension) und politics (Dimension politischer Verfahren) – wirklichkeitsgenau abdecken und vermitteln. Sie spiegeln den politischen Handlungsrahmen, inhaltliche Fragestellungen und den politischen Entscheidungsprozess wieder. (4)

Funktionsweise von Planspielen

Durch das Simulationsmodell im Planspiel wird ein Ausschnitt der gesellschaftlichen Handlungswelt nachgebildet. Das abgebildete System beinhaltet Akteure und Institutionen, die im Rahmen einer Wechselwirkungsbeziehung miteinander interagieren. Die Interaktion im Planspiel wird durch ein systemimmanentes Regelwerk bestimmt, das den Rahmen, nicht aber den Inhalt vorgibt.

Laut Geuting besteht ein Planspiel aus folgenden, grundlegenden Komponenten:

- einer simulierten Umweltkomponente
- einer Rollenspielkomponente und
- einer Regenspielkomponente. (5)

Die simulierte Umwelt wird im Planspiel durch das Systemmodell dargestellt, das in der Regel eine gesellschaftliche Organisationsform abbildet, die durch (soziale) Normen und Regeln (Regenspielkomponente) bestimmt wird. Darin übernehmen die Teilnehmenden Rollen (Rollenspielkomponente), in der sie eine Funktion innehaben.

»Die Spielgruppen orientieren sich bei ihrem Vorgehen hauptsächlich an vier Richtgrößen: erstens, an den formalen Spielregeln; zweitens, an den gesetzlichen Rahmenbedingungen und sozialen Normen der simulierten gesellschaftlichen Umwelt; drittens an den eigenen Interessen, Zielsetzungen und Handlungsprinzipien; schließlich, viertens, an den vermuteten Positionen der Gegenspieler.« (6)

Planspielmodelle bedienen sich der didaktischen Komplexitätsreduktion und der Abstraktion, um Abläufe für die Teilnehmenden leichter erfahr- und erfassbar zu machen. Dazu werden die wichtigsten Akteure sowie die essentiellen Abläufe und Regeln herausgearbeitet und exemplarisch vereinfacht dargestellt. Dabei ist es eine Herausforderung, eine Komplexitätsreduktion vorzunehmen ohne notwendige fachliche Details zu vernachlässigen. Für die Teilnehmenden müssen ausreichend Handlungsoptionen vorhanden sein, damit das Ergebnis nicht a priori durch das Systemmodell festgelegt ist. Der Ausgang des Planspiels hängt vor allem von den Handlungen und Entscheidungen der Teilnehmenden ab.

Planspiele enthalten folglich neben der Rollenspielkomponente immer auch ein Systemmodell und sind dadurch umfassender als das reine Rollenspiel. Im Gegensatz zum Planspiel simulieren Rollenspiele beispielsweise einen Konflikt oder eine Gesprächssituation mit dem Ziel, die soziale Handlungskompetenz der Teilnehmenden zu stärken sowie den möglichen «Ernstfall» zu proben. Ein Rollenspiel könnte beispielsweise ein Verkaufsgespräch darstellen, in dem Auswahl, Beratung und Kauf eines Schuhs im Mittelpunkt stehen. Im Vergleich dazu würde ein Planspiel die marktbedingte Neuausrichtung einer Schuhhandelskette darstellen, an der verschiedene Akteure innerhalb und außerhalb des Unternehmens mitwirken.

Welches Planspiel für welche Zielgruppe?

Die Auswahl des passenden Planspiels für eine bestimmte Zielgruppe setzt einige Vorüberlegungen voraus:

- Welche **Kompetenzen und Lernziele** sollen erreicht werden?
- Welche **Lernvoraussetzungen** (thematischer und sozialer Art) haben die Teilnehmenden?
- Welcher **Systemausschnitt bzw. welches Themengebiet** soll behandelt werden?
- Welche **Interaktion innerhalb der Gruppe** ist wünschenswert? (Individual- oder Gruppenplanspiel mit kompetitivem oder kooperativem Charakter)
- Wieviel **Zeit** steht zur Verfügung?
- Welche **räumlichen und technischen Voraussetzungen** sind vorhanden? (7)

»Die inhaltliche Kardinalfrage für die Auswahl ist, auf welche Art das Planspielmodell die Realität abbilden soll und wie dies mit dem Anlass des Planspieleinsatzes korrespondiert. Der Anlass des Einsatzes setzt sich zusammen aus dem konkreten Anliegen, der Zielgruppe(n) und den vorgegebenen Lernzielen.«

(8)

Als erfahrungsbasierte und handlungsorientierte Methode kann das Planspiel in vielfältiger Weise die Handlungskompetenz fördern. Es bringt die Teilnehmenden dazu, sich aktiv mit einer Thematik auseinanderzusetzen und stärkt deren soziale Kompetenzen, wie Eigenverantwortlichkeit, Kommunikationsfähigkeit und Teamfähigkeit. Das Spielkonzept des Planspiels sollte idealerweise mit dem erfahrbaren Lebensumfeld der Teilnehmenden zu tun haben. Um einen möglichst hohen Lernerfolg zu erzielen, bietet es sich an, diejenigen Situationen aus der Lebenswelt der Teilnehmer zu identifizieren, an denen sich exemplarisch Fachwissen und Kompetenzen erarbeiten lassen.

»Das Verhältnis zwischen Spiel und Realität stellt eine zentrale Fragestellung sowohl für die Entwicklung und das Design eines Planspiels als auch für dessen späteren Einsatz und Erkenntnisgewinn dar. Mit dieser Frage ist eine Vielzahl von Aspekten und Konsequenzen verbunden.« (9)

Organisation von Planspielen

Planspiele gliedern sich in vier Phasen: Vorbereitung, Einführung, Simulation (Spielphase) und Auswertung (Nachbereitung). (10)

Im Vorfeld der Veranstaltung ist eine gründliche Organisation für das Gelingen des Planspiels unerlässlich. Dies umfasst Absprachen mit der Bildungseinrichtung, an welcher das Planspiel durchgeführt werden soll wie auch das Vorbereiten der im Planspiel benötigten Materialien und Räumlichkeiten. In der Einführungsphase wird den Teilnehmenden ein Überblick über die zu behandelnde Thematik sowie zum Ablauf des Planspiels gegeben. Im Anschluss an die Rollenverteilung lesen sich die Teilnehmenden in ihre Rollen ein.

Danach beginnt die Simulationsphase, in der das Planspiel gespielt wird. Alle Teilnehmenden schlüpfen in ihre Rollen und agieren dementsprechend. Gemeinsam treffen sie Entscheidungen, von denen das Ergebnis des Planspiels abhängt. Zentrale Bedeutung kommt nach Ende des Planspiels der Nachbereitung zu. In der Auswertung werden die Erlebnisse und Ergebnisse des Planspiels mit der Wirklichkeit verglichen, so dass die Teilnehmenden diese besser einordnen können.

Die Zeitdauer einer Planspielveranstaltung variiert je nach Ablauf und Thema von wenigen Stunden bis zu mehrtägigen Seminaren. Auch die Gruppengröße ist unterschiedlich, von einem Online-Planspiel, das eine Person alleine spielen kann, über Schulklassengröße bis hin zur Großveranstaltung mit Hunderten von Teilnehmenden ist bei Planspielen alles möglich.

Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung

Die Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), die in Kooperation mit der Forschungsgruppe Jugend und Europa am Centrum für angewandte Politikforschung (C•A•P) entwickelt wurde, gibt seit einigen Jahren einen systematischen Überblick über das aktuelle Planspielangebot im deutschsprachigen Raum. Momentan befinden sich dort Kurzbeschreibungen und Kontaktdaten der Anbieter von über 250 Plan-

spielen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Vorhanden sind Planspiele zu politischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Themen.

Im Bereich der politischen Planspiele finden sich Angebote zur Kommunal-, Landes-, Bundes- und Europapolitik wie auch Simulationen, die sich mit der internationalen Politik beschäftigen. Die Palette der gesellschaftlichen Themen der Planspiele reicht von ökologischen Themen wie Nachhaltigkeit und Klimawandel über gesellschaftspolitische Themen wie Sozialpolitik, Menschenrechte, Entwicklungszusammenarbeit hin zu Extremismus und Migration. Zudem gibt es Angebote, die sich gezielt mit der Lebenswelt von Jugendlichen und dort auftretenden Themen, wie beispielsweise Berufs- und Studienwahl oder Suchtprävention, beschäftigen. Die wirtschaftlichen Planspiele legen ihren Fokus auf wirtschaftliche Grundlagen und Abläufe; auch wird in einigen Planspielen das Zusammenspiel von Politik und Wirtschaft thematisiert.

Die Planspieldatenbank ist unter folgendem Link zu finden: www.bpb.de/planspiele

Die Datenbank bietet verschiedene Möglichkeiten zur Auffindung eines geeigneten Planspiels für den jeweiligen Anwendungsbereich, sowohl in der schulischen als auch in der außerschulischen Bildungsarbeit. Planspiele können anhand von vorgegebenen Themenbereichen gesucht werden. Über eine Freitextsuche kann zudem gezielt nach Begriffen oder (Planspiel-)Namen gesucht werden. Zusätzlich können Planspiele anhand der Altersstufe der Teilnehmenden (Sekundarstufe I, Sekundarstufe II und Erwachsenenbildung) sowie der zur Verfügung stehenden Zeit ausgewählt werden. Diese Möglichkeiten können einzeln oder miteinander kombiniert genutzt werden.

Für die Anbieter der Planspiele ist die Aufnahme in die Planspieldatenbank kostenfrei. Interessierte Anbieter können sich für weitere Informationen jederzeit an die Redaktion der Planspieldatenbank wenden.

Anmerkungen

- (1) Vgl. Blätte, Andreas / Herz, Dietmar: Einleitung, in: Blätte, Andreas / Herz, Dietmar (Hrsg.): Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften, 2000, S. 1.
- (2) Vgl. Jüngling, Christiane: Politik, Macht und Entscheidungen in Projektgruppen, 1995, S. 115.
- (3) Ungerer, Lothar A.: Planspiel, in: Mickel, Wolfgang W. (Hrsg.): Handbuch zur politischen Bildung, 1999, S. 363.

- (4) Vgl. Rappenglück, Stefan: Europäische Komplexität verstehen lernen, 2004, S. 165.
- (5) Geuting, Manfred: Planspiel und soziale Simulation im Bildungsbereich, 1992, S. 469.
- (6) Geuting, Manfred: Soziale Simulation und Planspiel in pädagogischer Perspektive, in: Blätte, Andreas / Herz, Dietmar (Hrsg.): Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften, 2000, S. 16.
- (7) Vgl. Ameln, Falko von / Kramer, Josef: Organisationen in Bewegung bringen, 2007, S. 170 f.
- (8) Gust, Mario / Klabbers, Jan H. G.: Auswahlkriterien für Planspiele und ein innovatives Durchführungsbeispiel, 2005, S. 3, in: Blötz, Ulrich: Planspiele in der beruflichen Bildung (Multimedia-Publikation mit CD-ROM), 2008.
- (9) Rappenglück, Stefan: Europäische Komplexität verstehen lernen, 2004, S. 87.
- (10) Vgl. Rappenglück, Stefan: Europäische Komplexität verstehen lernen, 2004, S. 103.

Autorin und Autor

Marianne Böhme studierte Politikwissenschaft und Allgemeine Rhetorik an der Universität Tübingen und an der National University of Ireland. Danach arbeitete sie für eine Consulting-Firma in Australien und ist derzeit unter anderem für die Forschungsgruppe Jugend und Europa am Centrum für angewandte Politikforschung (C•A•P) sowie für die Redaktion der Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) tätig.

Thomas S. Regnet arbeitete mehrere Jahre als Key Account Manager, bevor er Europäische Betriebswirtschaft mit Marketing-Schwerpunkt in Bremen studierte. Seitdem ist er Berater und Trainer für kleine und mittelständische Unternehmen, Vereine und Verbände und gründete 2006 das RED IDEA Netzwerk für Marketing- & Kommunikation. Darüber hinaus ist er im Bereich der Politikvermittlung unter anderem für die Forschungsgruppe Jugend und Europa am Centrum für angewandte Politikforschung (C•A•P) sowie für die Redaktion der Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) tätig.

Kontakt:

Redaktion bpb-Planspieldatenbank

Forschungsgruppe Jugend und Europa

Centrum für angewandte Politikforschung (C•A•P)

Maria-Theresia-Str. 21

D-81675 München

Tel: (0 89) 37 98 33 71

Fax: (0 89) 21 80 13 41

E-Mail: planspiele@fgje.de

Redaktion Newsletter

Stiftung MITARBEIT

Wegweiser Bürgergesellschaft

Redaktion Newsletter

Bornheimer Str. 37

53111 Bonn

E-Mail: newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de