

Planspiel

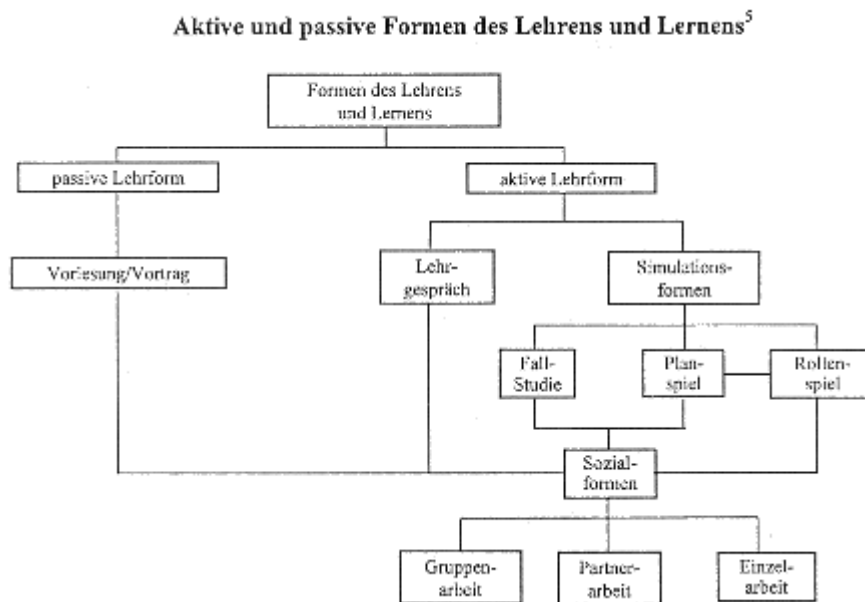
Inhaltsverzeichnis

- 1 Historische Einordnung
- 2 Systematische Einordnung
- 3 Definition der Methode
- 4 Kurzbeschreibung der Methode
- 5 Ablauf/Durchführung
- 6 Lernziele und Kompetenzen (Didaktische Funktion)
- 7 Vor- und Nachteile
- 8 Exemplarische Umsetzung im Wirtschaftslehreunterricht
- 9 Literaturverzeichnis

1. Historische Einordnung

Die im gegenwärtigen Unterricht eingesetzte Methode „Planspiel“ verfügt über eine lange historische Entwicklungsgeschichte. Ihren Ursprung fand sie laut TOPSIM um 1000 v. Chr. in indischen Kampfspielen sowie später um 800 v. Chr. in persischen Schachspielen (www.topsim.com). Beide Formen des frühen Planspiels gingen der Idee nach „[...] eine Möglichkeit zu schaffen, Vorgänge in der realen Welt besser zu verstehen und Entscheidungen risikofrei treffen zu können“ (www.sowi-online.de). Die anfänglichen Schach- und Kampfspiele entwickelten sich im 17. Jahrhundert bis hin zum 19. Jahrhundert laut C. WARMDT und L. WARMDT zu Simulationsmodellen, die vor allem militärischen Zwecken dienten. Auch zu dieser Zeit nutzte man die Planspiele, um Realitätssituationen theoretisch durchzuspielen, aber erstmals auch zu Ausbildungszwecken, um „Offiziere zu schulen“ (www.sowi-online.de). Im 20. Jahrhundert entdeckte man das Planspiel für betriebswirtschaftliche Zwecke und entwickelte eine Möglichkeit, die Methode als Ausbildungshilfe für Führungskräfte zu nutzen. Dies erforderte eine Weiterentwicklung vom anfänglichen Kriegssimulationsplanspiel in „unternehmerische Planspiele“ (www.sowi-online.de). Ab 1960 wurde die Methode laut C. WARMDT und L. WARMDT für den Schulunterricht entdeckt und findet heute ihren Einsatz beispielsweise in der kaufmännischen Ausbildung an Berufskollegs.

2. Systematische Einordnung



3. Definition der Methode

„Planspiele sind Rekonstruktionen von Realsituationen oder Antizipationen künftig möglicher Realsituationen in denen verschiedene Gruppen bei einem zu lösenden Konflikt ihre Interessen durchsetzen wollen“ (Reinisch, S. 13f.).

4. Kurzbeschreibung der Methode

Die Unterrichtsmethode Planspiel beinhaltet laut B. WEBER die Abbildung eines Modells, das wirtschaftliche oder auch gesellschaftliche Situationen nachbildet. Innerhalb dieses Modells bewegen sich die Lernenden für eine vorgegebene Zeitspanne. Sie treffen aktiv Entscheidungen, „die in Handlungen umzusetzen sind“ (www.sowi-online.de) und Einfluss auf die Geschehnisse innerhalb des Modells nehmen. Der Spielverlauf wird durch das Ausgeben von Arbeitskarten gesteuert. Mit diesen Karten werden den Spielablauf beeinflussende Faktoren ins Spiel gebracht, an denen sich die einzelnen Gruppen orientieren. Das Planspiel verfügt somit über einen aufeinander aufbauenden Verlauf. Die während des Spiels erzielten Ergebnisse durch getroffene Entscheidungen wirken sich auf die nachfolgenden Runden aus. Die Gruppen stehen sich konkurrierend und „mit mehr oder weniger differierenden Zielen und Interessen gegenüber und versuchen, den jeweils anstehenden Problemfall zu lösen“ (Klippert, In: Helmut Keim S. 233). Nach Ablauf des vorgegebenen Spielzeitraums werden laut H. MEYER der Spielverlauf und die Spielergebnisse der Gruppen analysiert (vgl. Meyer, S. 368).

5. Ablauf/Durchführung

Der Ablauf der Unterrichtsmethode „Planspiel“ ist laut H. KLIPPERT in einzelne Phasen unterteilt (vgl. Klippert, S. 236f.).

a. Spieleinführung: Die Lehrperson stellt das Planspiel mit seinem Ablauf, Inhalt und die Ausgangssituation den Lernenden vor. Danach werden die Spielgruppen gebildet, die einzelnen Spielmaterialien verteilt und die für den Spielbeginn nötige erste Arbeitskarte ausgeteilt.

b. Informationsphase: Die Gruppen beschäftigen sich mit ihren Spielmaterialien. Auftretende Verständnisfragen werden innerhalb der Gruppe oder mit Hilfe der Lehrperson geklärt.

c. Meinungs- und Strategieplanung: Die jeweilige Rollensituation wird innerhalb der Gruppen diskutiert, die Gruppenziele und -interessen festgelegt, sowie Möglichkeiten zur Zieldurchsetzung durchdacht. In einem Übersichtsprotokoll werden die wichtigsten Erkenntnisse und Vorsätze bzgl. der Gruppenstrategie festgehalten. Die Lehrperson tritt in dieser Phase als Beobachter und Berater in den Hintergrund.

d. Interaktionsphase: Das eigentliche Spiel beginnt. Die Gruppen steigen in das Spielgeschehen ein und nehmen wechselseitige Verbindung auf, indem sie z.B. Briefe schreiben, sich informieren, Verhandlungen führen oder Bündnispartner suchen. Zusätzliche Spielimpulse gibt die Lehrperson durch gelegentliches Austeilen weiterer Arbeitskarten. Am Ende der Interaktionsphase steht die zusammenfassende Positions- und Strategiekklärung im Hinblick auf die nachfolgende Konferenz.

e. Konferenzphase: Zum Ende des Spiels tragen die Gruppensprecher/-innen innerhalb einer Diskussionskonferenz allen Teilnehmern/-innen verbliebene Argumente, Anfragen und Problemlösungsvorschläge vor. Rückfragen und Entgegnungen zu den einzelnen Vorträgen sind möglich. Die Lehrperson oder kompetente Lernende übernehmen die Konferenzleitung und Gesprächsführung. Häufig bleiben Fragen aus zeitlichen Gründen offen und werden „pro forma“ an fiktive Ausschüsse überwiesen.

f. Spielauswertung Zur abschließenden Phase gehören ein offenes Feedback der Lernenden und eine Reflexion des Spiels. Verbliebene Defizite im fachlichen und/oder methodischen Bereich können durch zusätzliche Materialien, Gespräche und Übungen nachbereitet und vertieft werden.

Die Unterrichtsmethode Planspiel kann in einer Unterrichtsreihe über mehrere Stunden ihren Einsatz finden. Aufgabe der Lehrperson, ist es die Arbeitskarten,

Informationsmaterialen und Aufgabenstellungen vorzubereiten und zur Verfügung zu stellen.

6. Lernziele und Kompetenzen (Didaktische Funktion)

Laut B. HÖGSDAL werden mit der Planspielmethode folgende Lernziele verfolgt (vgl. Högsdal S. 14):

Die Lernenden sollen lernen

- Ziele und Strategien zur Spielzielerreichung zu entwickeln und zu formulieren
- die entwickelten Strategien während des Spiels umzusetzen
- Situationen zu erkennen, einzuschätzen, zu analysieren, zu beurteilen und auf diese zu reagieren
- Entscheidungen zu treffen und die Folgen von diesen abzuschätzen
- Zusammenhänge zu erkennen und während des Spiels in Alternativen zu denken
- in einer Gruppe zu arbeiten, Meinungen zu äußern und zu diskutieren

7. Vor- und Nachteile

Vorteile:

- zeitgemäßer, handlungsorientierter und interaktiver Unterricht (Learning-by-doing)
- Förderung von Kreativität und Selbstständigkeit der Lernenden
- Förderung von sozialem Umgang (Teamwork)
- unterschiedliche Kompetenzen werden geschult wie z.B. Kreativität, Problemlösendes Denken, Kooperationsfähigkeit, Diskussionsfähigkeit usw.

Nachteile:

- Beurteilung einzelner Lernender durch Gruppenarbeit schwierig
- bei Kompetenzdefiziten wie beispielsweise fehlender Selbstständigkeit der Lernenden kann es zu Problemen im Spielablauf kommen
- hoher zeitlicher Aufwand sowie umfangreiche Vorbereitung sind erforderlich

8. Exemplarische Umsetzung im Wirtschaftslehreunterricht

Die Methode Planspiel lässt sich im Wirtschaftslehreunterricht einsetzen um etwa komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge zu veranschaulichen. Für den Unterricht am Berufskolleg wäre beispielsweise ein Planspiel im Bereich Aktienhandel unter Simulation von Börsengeschehnissen vorstellbar, bei dem Bankklassen des Dualen Systems den Umgang mit Aktien sowie den Aktienhandel durch gezielte Aufgabenstellungen erfahren.

9. Literaturverzeichnis

Högsdal, Bernt. 1996. *Planspiele - Einsatz von Planspielen in der Aus- und Weiterbildung. Praxiserfahrungen und bewährte Methoden*. Bonn: ManagerSeminare Gerhard May Verlags GmbH

Klippert, Heinz. 1992. In: Helmut Keim (Hrsg.). *Planspiel-Rollenspiel-Fallstudie*. Bachem: Wirtschaftsverlag

Meyer, Hilbert. 1987. *Unterrichtsmethoden II: Praxisband*. Berlin: Cornelsen Scriptor GmbH Co. KG.

Reinisch, Holger. 1980. *Planspiel und wissenschaftspropädeutisches Lernen*. Hamburg: (Hochschuldidaktische Forschungsberichte Bd. 14, hrsg. von der Arbeitsgemeinschaft für Hochschuldidaktik)

Wiepcke, Claudia 2007: Planspiel, in: Reinhardt Sibylle (Hg.): *Politik-Methodik*, Berlin: Cornelsen Scriptor, S. 63-67.

<http://www.sowi-online.de/methoden/dokumente/warmdtplan.htm> / 02.12.2005

<http://www.sowi-online.de/methoden/dokumente/weberho.htm> / 02.12.2005

http://www.topsim.com/de/ueber_planspiele/geschichte/ 09.12.2005