

on distanzieren, wird eine begründete Auseinandersetzung mit Rollenerwartungen möglich.

Kommunikative Kompetenz als Fähigkeit, faire Kompromisse zu schließen und gegenseitige Rücksichtnahme zu üben, ist ein weiteres wichtiges Ziel. Schließlich wäre noch die Ambiguitätstoleranz zu nennen, d. h. die Fähigkeit, zwiespältige oder widersprüchliche Situationen sowie einen befristeten Dissens in der Spielgruppe zu ertragen.

Unabhängig davon, ob das Rollenspiel den Einstieg in ein literarisches Werk oder die Grundlage zur Bewältigung eines Konflikts bildet, erzeugt es Betroffenheit und Engagement und ermöglicht eine differenzierte Sichtweise.

### Nachteile und Schwächen

Ein gewisses Problem ergibt sich sicherlich durch die in der Auswertungsphase notwendige Distanz zwischen sachlicher und persönlicher Ebene (vgl. das Ohrfeigen-Beispiel oben). Spieler, die sich eben noch vor der Klasse exponiert haben, fühlen sich schnell verletzt oder angegriffen. Nach ungeseren Erfahrungen sind Schülerinnen und Schüler aber schon in der Primarstufe in der Lage, den Mut ihrer spielenden Mitschüler zu honorieren, gehen daher sehr sparsam mit persönlicher Kritik um und können die sachliche Ebene von der schauspielerischen Leistung trennen.

### Einsatzmöglichkeiten

Einsatzmöglichkeiten für das Rollenspiel sehen wir in allen Alters- und Schulstufen. Je eher die Schülerinnen und Schüler in diesem Bereich Spielpraxis bekommen, desto mehr bauen sich Hemmungen ab, desto größer ist die Bereitschaft, sich erneut auf ein Rollenspiel einzulassen.

Im Fächerkanon hat das Rollenspiel zunächst seinen Platz im Deutschunterricht und in den gesellschaftlich orientierten Fächern, da sein Einsatz nur dort sinnvoll ist, wo soziale Konflikte, die in Erfahrungen, Einstellungen und Überzeugungen wurzeln, entstehen oder entstanden sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Konflikte aus der unmittelbaren Lebensumwelt der Schülerinnen und Schüler handelt, also um selbst erfahrene Probleme, oder um Konflikte, die z. B. im Literaturunterricht in einer Lektüre dargestellt werden.

## 11.3 Planspiel

### Didaktische Eingrenzung und grundsätzliche Definition

Zwischen Rollen- und Planspiel gibt es viele Überschneidungen, die Übergänge zwischen beiden Spielformen sind fließend. Beide Unterrichtsmethoden arbeiten mit Rollen sowie entsprechenden Festlegungen und Aufträgen, beide verlangen den Einsatz szenischer, schauspielerischer Elemente, in beiden geht es um die Simulation eines zentralen Konfliktes.

Dennoch gibt es eine Reihe von klar benennbaren Unterschieden:

- Das Planspiel erfolgt nach mehr Regeln als das Rollenspiel, es ist daher weniger spontan, erlaubt nicht die völlig freie Ausgestaltung einer Rolle, sondern muss mit engeren Vorgaben arbeiten.
- Das Planspiel ist deutlich komplexer und zeitaufwändiger, nur im Ausnahmefall wird eine Unterrichtsstunde ausreichen. Große Planspiele können sich durchaus über mehrere Stunden erstrecken und bilden dann nicht nur den Einstieg, sondern auch einen guten Teil der Erarbeitungs- bzw. Vertiefungsphase der jeweiligen Unterrichtseinheit.
- Der wichtigste Unterschied zum Rollenspiel besteht in der Intention und im Ziel: Planspiele sind weniger auf die Bewältigung gegenwärtiger Konflikte, sondern mehr auf die fiktiv-modellhafte Regelung zukünftiger Probleme gerichtet. (Nebenbei: Sie entstanden im militärstrategischen Bereich, im Sandkasten wurden zukünftige Schlachten antizipiert.) Ein erfolgreich abgeschlossenes Planspiel soll eine akzeptable Konfliktlösung für möglichst alle am Spiel beteiligten Interessensparteien liefern.

### Voraussetzungen und Vorbereitung

Grundsätzlich sind die zum Rollenspiel dargelegten Vorbereitungs-, Durchführungs- und Auswertungstipps auch für das Planspiel geeignet. Es gelten jedoch einige Modifikationen und zusätzliche Bedingungen, die den Vorbereitungsaufwand deutlich erhöhen, wie wir an einem Beispiel zeigen wollen: Im Fach Geografie ist das Thema „Gefährdungen des Wattenmeers“ an der Reihe. Die Lehrerin entscheidet sich, mit einem Planspiel in diese Einheit einzusteigen. Notwendig ist eine eigene gründliche Vorbereitung nicht nur auf der fachlichen Ebene:

Die zu besetzenden Rollen müssen realistisch sein. In diesem Beispiel sind folgende Gruppen an dem Planspiel beteiligt: die Fischer, die Bauern der Umgebung, die vom Tourismus lebenden Küstenbewohner, die Umweltschützer, die öl- und gasfördernde Industrie, die Touristen, der Bürgermeister und ein Vertreter der Landesregierung.



Diese Gruppen haben wir mit je drei bis fünf Schülerinnen und Schülern besetzt und auf weitere Binnendifferenzierung verzichtet, um das Spiel nicht weiter zu komplizieren. Mehr Parteien mit partiell unterschiedlichen und teilweise identischen Interessen verhindern die notwendige Übersichtlichkeit eines solchen Spiels.

Diese Rollen müssen jetzt entweder gemeinsam erarbeitet oder sorgfältig erläutert werden, da im Planspiel deutlich voneinander getrennte und konkret zueinander gerichtete Interessengruppen aufeinandertreffen.

Eine ausführliche Einarbeitung der Spieler in ihre jeweilige Rolle im inhaltlichen Bereich ist unbedingt vonnöten, und der jeweilige Spieler oder die Gruppe muss sich sachkundig machen! Das im Planspiel sicherlich notwendige empathische Vermögen ist von vornherein eng verknüpft mit den jeweiligen sachlichen Gegebenheiten und Möglichkeiten. Die Lehrerin oder der Lehrer muss also für die einzelnen Gruppen vergleichsweise ausführliches Material bereitstellen, in dem die spezielle Interessenlage der jeweiligen Gruppe ebenso beschrieben wird wie bestimmte Besonderheiten (beispielsweise die aktuelle Finanznot der Gemeinde). Daher sollten Sie sich bei der Vorbereitung eines Planspiels dieser Art an den folgenden Faustregeln orientieren:

- Die Interessen der grundsätzlich Beteiligten und Betroffenen sollte man ebenso kennen wie die möglichen Konflikte.
- Lokale Besonderheiten und die Mentalität der Einheimischen sind unbedingt mit einzubeziehen.
- Die entsprechenden staatlichen Entscheidungsstellen und deren Pläne sind zu eruieren.
- Die gesetzlichen Möglichkeiten der verschiedenen Gruppen sollten ausgetestet sein.

Wir hoffen, Sie mit diesem Katalog nicht abzuschrecken. Das alles lässt sich relativ einfach in Erfahrung bringen, und fehlende Informationen können bei Bedarf auch noch nachgetragen werden (Näheres dazu weiter unten). Außerdem ist die einmal geleistete Vorbereitungsarbeit nicht verloren; das Planspiel kann – mit kleineren oder größeren Modifikationen – in späteren Klassen wiederholt werden.

Das Planspiel kann durchaus auch die Öffnung des schulischen Lernraums nach außen ermöglichen, indem man etwa als Beispiel zur Berufswahl Experten des örtlichen Arbeitsamtes, der Handwerkskammer und der ortsansässigen Betriebe zur sachlichen Vorbereitung der Rollen heranzieht.

## Durchführung im Unterricht

Der stark an Regeln gebundene Verlauf des Planspiels macht es nötig, dass der Spielleiter vor Beginn des Spieles mit den Spielern Verfahrensregeln abspricht. In dem hier vorgestellten Beispiel sieht das folgendermaßen aus:

Am Beginn steht eine offene Diskussion z. B. in Anlehnung an einen in der Tageszeitung veröffentlichten Artikel, in der alle Beteiligten ihre Interessen und Ziele äußern. Dann beraten die Gruppen zunächst einzeln ihre Wünsche und deren Realisierungschancen. In einem nächsten Schritt können „Kundschafter“ zu anderen Gruppen ausgesendet werden, um mögliche Koalitionen zu erkunden. Es findet anschließend ein zweites Plenum statt, in dem die Gruppen ihre bisher erarbeiteten Vorschläge deutlich machen. In der letzten Gruppenphase können alle gemeinsam oder einzeln in den gefundenen Koalitionen tagen. Jede Gruppe muss dem Spielleiter schriftlich die eigenen Vorstellungen zur Konfliktlösung und deren Begründung einreichen. In der Abschlussdiskussion wird dieses Material für alle kopiert, es bildet die Grundlage für den endgültigen Beschluss.

Gerade in komplexen Planspielen kann das eigentliche Spiel durch eine entsprechende Eingabe beim Spielleiter einmal oder auch mehrfach unterbrochen werden, um neue Sachinformationen zu erarbeiten. Es ist sogar wünschenswert und ein wichtiges Lernziel, wenn die Beteiligten sachliche Defizite selber bemerken und sich Gedanken über mögliche Strategien zu deren Behebung machen.

Das eben genannte Kriterium ist aber nicht so zu verstehen, dass Rollen nicht konsequent eingehalten werden müssen. Aus dem ökonomisch denkenden und handelnden Tourismusmanager kann nicht bruchlos ein ökologischer Robbenschützer werden! Planspiele beziehen sich auf Realisituationen, die Rollen sind gekennzeichnet durch klare Interessengegensätze, und das Spiel findet unter hohem Entscheidungsdruck statt.

Der komplexe und zeitaufwändige Charakter des Planspiels verbietet in der Regel eine Spielwiederholung.

Zuschauer sind im Gegensatz zum Rollenspieler nicht unbedingt notwendig, weil alle Spieler selber unmittelbar den Charakter des Spiels und seinen Verlauf beobachtet verfolgen. Da der Spielleiter durchaus verlangen kann, dass z. B. Beschlussvorlagen für Entscheidungen, Statements, Expertisen u. a. schriftlich fixiert werden, ist die vom Spielverlauf deutlich getrennte Beobachtung nicht zwingend notwendig.

Das Spiel kann mit einer abschließenden Diskussion der erarbeiteten Lösung beendet und das Thema mithilfe anderer Methoden und Materialien weiterverfolgt werden.



Falls doch eine formelle Auswertungsphase beabsichtigt ist, können folgende Punkte erörtert werden:

- Beurteilung der erzielten Entscheidungs- bzw. Verhandlungsergebnisse,
- Beschreibung der Erfahrungen, die die einzelnen Spieler gemacht haben,
- Beurteilung des inhaltlichen Realitätsgehalts des Spiels.

### **Didaktischer Kommentar**

*Welche Kompetenzen können die Schülerinnen und Schüler beim Planspiel erwerben?*

Auch in Bezug auf die Ziele, die mit dem Planspiel verbunden sind, können wir auf den Abschnitt zum Rollenspiel verweisen, denn die dort formulierten Ziele gelten prinzipiell ebenso für das Planspiel, allerdings mit teilweise anderen Akzentuierungen und Erweiterungen:

Die speziell in den Formen des offenen Rollenspiels mögliche Spontaneität und Emotionalität ist im Planspiel nur bedingt erfahrbar.

Die Schülerinnen und Schüler können allein oder in ihrer Gruppe lernen, Strategien zu entwickeln, Einzel- oder Gruppeninteressen zu verteidigen und sich sprachlich auf angemessenem Sachniveau zu bewegen. Der Unterschied von Rollen- und Planspiel lässt sich mit zwei Schlagwörtern umreißen: Statt der Arbeit an Haltungen wie im Rollenspiel steht im Planspiel das Entscheidungstraining im Vordergrund.

Außerdem können die Schülerinnen und Schüler lernen zu taktieren, zu verhandeln, zu paktieren, andere Gruppen gegeneinander auszuspielen und sogar zu intrigieren. Gerade deshalb macht das Planspiel nach unseren Beobachtungen den Schülerinnen und Schülern häufig so viel Spaß.

Sie haben die Chance, organisatorische Zusammenhänge, Organisationsstrukturen, Verwaltungsapparate, behördliche Entscheidungsmodalitäten usw. kennenzulernen, vor allem, wenn der enge Schulrahmen verlassen wird und Experten von außerhalb eingebunden werden.

### **Nachteile und Schwächen**

Einen Nachteil dieser Methode sehen wir nur in dem verhältnismäßig großen Vorbereitungs- und Zeitaufwand und den relativ engen Einsatzmöglichkeiten, auf die wir abschließend eingehen.

### **Einsatzmöglichkeiten**

Wichtig bei der Durchführung eines Planspiels ist die realistische Gestaltung und Darstellung des Konflikts. Die Gruppen dürfen sich nicht in ertugendwelche Omnipotenzfantasien flüchten, sondern müssen schon eine recht genaue Vorstellung von unserer gesellschaftlichen Wirklichkeit haben, um die realistischen Handlungs- und Einflussmöglichkeiten der von ihnen gespielten Bevölkerungsgruppen einschätzen zu können. Ein Gemeindevorteiler, der im obigen Beispiel die Finanzmisere seiner Kommune durch Lottospiel beheben will, ist in einem Planspiel nicht tragbar, denn das Planspiel ist eben keine Utopie.

Planspiele sind also erst von einem gewissen Alter an spielbar, nämlich erst, wenn die Schülerinnen und Schüler einen genügend großen Einblick in den Realitätsausschnitt, den das Spiel erfasst, haben. Je mehr das Planspiel Konflikte aus der unmittelbaren Lebenswelt der Kinder aufgreift, indem es z. B. Konflikte mit den Eltern, den Geschwistern oder den Lehrern thematisiert, desto früher ist es einsetzbar. Denkbar ist ein relativ kurzes, vielleicht einstündiges Planspiel zum Thema „Änderung der Schulordnung“ sicher schon am Ende der Primarstufe oder Anfang der Sekundarstufe.

Je größer die „Vernetzung“ mit der Wirklichkeit und je komplexer das Spiel, desto älter sollten die Schülerinnen und Schüler sein. Planspiele, die politische Konflikte thematisieren, wie das ja auch im Wattenmeer-Beispiel der Fall war, sind nach unseren Erfahrungen erst etwa ab Klasse neun realisierbar. Dies gilt auch deshalb, weil das Einhalten der Regeln während des Planspiels ein recht hohes Maß an Disziplin erfordert.

Im Planspiel geht es um eine hoch rationale Durchdringung interessensabhängiger Konflikte, sein Einsatz ist daher in allen Schulformen in den Themengebieten denkbar, die sich mit den Regeln unseres Zusammenlebens beschäftigen, also nicht nur in Fächern wie Sozialkunde, Geografie oder Religion, sondern auch dort in den naturwissenschaftlichen Fächern, wo durch die Auswirkungen naturwissenschaftlichen Handelns auf das Leben der Menschen Probleme und Konflikte entstehen.