

# Planspiel



## Kurzbeschreibung

Ein »Planspiel« ist eine Simulationsmethode; meist werden soziale Konflikte und Entscheidungen von Interessengruppen simuliert. Ein Thema/Konflikt und die Rollen/Situationen sind vorgegeben, der Spielausgang bleibt offen. Oft ist das Thema politischer, sozialer oder wirtschaftlicher Natur, wobei institutionelle Strukturen die Situation mitbestimmen und strategisches Denken und Entscheiden erforderlich sind. Die Teilnehmer spielen Mitglieder von Organisationen oder Interessengruppen.

## Vorgehen (Grundform: für arbeitsgleiche Gruppenarbeit vorbereitete Planspielsituation)

- Vorbereitung:
  - Einführen in Ablauf und (schriftlich gefasste) Regeln des Planspiels
  - Bilden von Spielgruppen
  - Vorstellen der Ausgangslage; schriftliche Beschreibung der am Spiel beteiligten Interessengruppen, der einzunehmenden Rollen und ihrer Handlungsziele
  - Einarbeiten der Spielgruppen in die vorgegebenen Rollen
- Durchführung:
  - Die Spielgruppen diskutieren für sich eine gemeinsame Strategie (Ziele, Mittel) und treffen entsprechende Entscheidungen.
  - Ausführen der Entscheidungen nach Plan.
  - Rückmeldung des Spielleiters und der anderen Gruppen.
  - Eventuell mehrmaliges Wiederholen des Vorgangs unter veränderten Ausgangsbedingungen oder bis ein vorbestimmtes Ergebnis erzielt wird.
- Auswertung:

Der Spielleiter eröffnet eine Reflexion beispielsweise mit folgenden Fragen:

  - Welche Lösungen erscheinen Ihnen praktikabel?
  - Welche Probleme tauchten auf?
  - Entsprach das Spiel der Wirklichkeit?
  - Was kann auf andere Situationen übertragen werden?

## Didaktische Funktionen

- Aktives und ganzheitliches Lernen anregen
- Auswirkungen von Entscheidungen sichtbar und erlebbar machen
- Praktische Erfahrungen anbahnen
- Folgen von Entscheidungen transparent machen
- Fertigkeiten für institutionelles und politisches Handeln aufbauen
- Problembewusstsein für Konflikte und Entscheidungen schärfen

## Lernziele

- Komplexität von Handlungssituationen und Entscheidungsstrukturen kennen
- Die Interessen einer Gruppe artikulieren und vertreten können
- Sich in eine Rolle versetzen und sie spielen können (Rollenkompetenz)
- Auswirkungen von Entscheidungen einschätzen können
- Handlungsfähigkeit
- Entscheidungsfähigkeit
- Reflexionsfähigkeit

## Einsatzmöglichkeiten

- Entscheidungshilfe in konkreten Handlungssituationen
- Anwenden von Gelerntem
- Erproben von Handlungskompetenz

## Handlungsvoraussetzungen



*Veranstaltungsart:* beliebig

*Teilnehmerzahl:* ab 10 Personen

*Räumlichkeit:* beliebig, aber nicht zu klein



*Durchführungsphase:*  
mind. 30 Minuten



schriftliche Beschreibung der Ausgangssituation, der einzunehmenden Rollen und der mit diesen verbundenen Handlungsziele

## Hinweise für Lehrende

- Auf den Spielcharakter von Planspielen hinweisen
- Ablauf erläutern (Rollen, Spielphasen, Anweisungen, Materialien ...)
- Von besonderer Bedeutung sind klar formulierte Spielregeln, z. B.:
  - Ausgangslage und Spielregeln können nicht mehr verändert werden.
  - Der Spielleiter eröffnet und beendet das Spiel.
  - Beratungen der Gruppen werden protokolliert.
  - Mitteilungen der Gruppen untereinander erfolgen schriftlich an und über den Spielleiter.
  - Rückfragen können jederzeit an die Spielleitung gestellt werden.
- Der Spielleiter
  - achtet darauf, dass die vereinbarten Zeiten und die Spielregeln eingehalten werden,
  - sollte die Situation und die einzelnen Rollen in der Realität gut kennen, um den Spielverlauf moderieren zu können,
  - sollte bei Bedarf Reflexionsphasen im Spielverlauf anregen.

## Varianten

- 1. Variante:** Die Kommunikation kann innerhalb einer szenisch vorstrukturierten Spielrunde stattfinden.
- 2. Variante:** Der Spielverlauf kann zunächst offen bleiben.

## Methodische Alternativen

Rollenspiel

## Methodenkombinationen mit

Brainstorming, Diskussion, Expertenbefragung, Gruppenarbeit, Impulsreferat, Kollegiale Praxisberatung, Metaplantentechnik, Mind-Mapping, Sandwich



Alsheimer/Müller/Papenkort (1996): Spielend Kurse planen.