

Vorwort

Das Buch ist entstanden vor dem Hintergrund langjähriger Experimente und Erfahrungen mit Rollen- und Planspielen in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit sowie in der Lehreraus- und -fortbildung. Angeboten und durchgeführt wurden die in diesem Buch dokumentierten Planspiele ab Klasse 8 aufwärts, und zwar ursprünglich vorrangig im Rahmen der politischen und ökonomischen Bildung mit dem Ziel, die fachlichen Klärungsprozesse der Schüler/innen zu intensivieren und die Dynamik des politisch-ökonomischen Geschehens exemplarisch erfahrbar und erlebbar zu machen. Dieser Anspruch bleibt zwar richtig und wichtig, da der Mangel an aktiv-kreativen Methoden in der politisch-ökonomischen Bildung – wie in anderen Fächern auch – nach wie vor eklatant ist. Nur ist diese fachspezifische Zu- und Einordnung des Planspiels deutlich zu eng, denn im Rahmen von Planspielen wird de facto sehr viel mehr als nur Fachliches gelernt (vgl. Abschnitt »Was Planspiele im Unterricht leisten können«, S. 32ff.). Diese »Erkenntnis« war der eigentliche Anstoß, einen praxisnahen Planspiele-Reader zu schreiben, der eine Vielzahl erprobter Anregungen und Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen enthält.

Planspiele sind nämlich nicht nur Instrumente zur effektiveren und realitätsgerechteren Vermittlung inhaltlich-fachlicher Kenntnisse und Erkenntnisse, sondern sie geben den Schüler/innen auch und zugleich Gelegenheit zum breit gefächerten Methodenlernen sowie zum Einüben grundlegender sozialer und kommunikativer Kompetenzen. Diese Integration von fachlichem, methodischem, sozialem, kommunikativem und affektivem Lernen macht Planspiele zu einem geradezu idealen Instrument moderner Bildungsarbeit. Denn gefordert werden heute vonseiten der Bildungspolitik wie vonseiten der Wirtschaft immer stärker offene, handlungsorientierte Lehr-/Lernverfahren, die Fach-, Metho-

Für meine Töchter

Wer gelernt hat,
selbstständig zu planen
und seine Arbeit zu organisieren,
Informationen zu beschaffen
und gekonnt zu exzerpieren.

Wer gelernt hat,
in der Gruppe zu arbeiten
und sensibel zu kooperieren,
Kritik zu üben
und andere zu integrieren.

Wer gelernt hat,
Diskussionen zu führen
und offen seine Meinung zu sagen,
geschickt zu verhandeln
und Verantwortung zu tragen.

Wer gelernt hat,
konstruktiv zu denken
und Probleme zu beheben,
Fantasie zu entwickeln
und nach Neuem zu streben.

Wer all dies gelernt hat,
der hat was erworben,
was im Leben gebraucht wird,
nicht nur heute – auch morgen!

den-, Sozial- und Kommunikationskompetenz möglichst gleichzeitig und gleichrangig fördern.

Mit anderen Worten: Die einseitige Vermittlung von Fachwissen mithilfe rezeptiver, lehrerzentrierter Methoden wird mehr und mehr infrage gestellt und reicht längst nicht mehr aus, die Schüler/innen angemessen aufs spätere Leben vorzubereiten. Nötig sind vielmehr verstärkt solche Lernarrangements, die den Schüler/innen Raum für selbst gesteuertes, kreatives, experimentelles Arbeiten und Lernen in Gruppen geben. Planspiele gehören zu diesen Lernarrangements.

So gesehen ist klar, dass die dokumentierten Planspiele nicht allein im Politik- und/oder Ökonomieunterricht ihren Platz haben, wiewohl sie diesem Lernfeld inhaltlich überwiegend zuzurechnen sind, sondern sie können genauso gut im Deutschunterricht oder in Fächern wie Religion, Ethik, Erdkunde oder Biologie eingesetzt werden. Und natürlich eignen sie sich bestens für fächerübergrei-

fende Vorhaben, wie sie in den letzten Jahren zunehmend propagiert werden. Vorhaben also, in deren Zentrum die Vermittlung grundlegender Methoden und Techniken des selbstständigen Arbeitens, Kommunizierens und Kooperierens steht. Derartige »Schlüsselqualifikationen« sind in der Vergangenheit leider nur zu oft sträflich vernachlässigt worden, sodass sich die vielbeklagte Unselbstständigkeit, Spracharmut und Teamunfähigkeit vieler Schüler/innen ausbreiten konnte. Diesen Defiziten konsequent entgegenzuwirken ist ein Anspruch, der mit den Planspielen in diesem Buch verfolgt wird. In diesem Sinne knüpft der vorliegende Praxisband an die drei Trainingshandbücher zum Methoden-, Kommunikations- und Teamtraining an, die ich in den Jahren 1994, 1995 und 1998 im Beltz Verlag veröffentlicht habe und die ebenfalls dem Lernziel *Selbstständigkeit* verpflichtet sind.

Gewiss, die dokumentierten Planspiele sind nicht immer ganz reibungslos im Unterricht umzusetzen, da

unter Umständen Stunden zusammengelegt, Stühle und Tische umgestellt, relativ umfangreiche Materialien kopiert und/oder fächerübergreifende Abläufe abgestimmt werden müssen. Nach den bisherigen Erfahrungen lässt sich jedoch sagen, dass die dokumentierten Planspiele mit ein wenig gutem Willen recht problemlos zu realisieren sind. Näheres zur Organisation und zum Ablauf der vorliegenden Spielarrangements findet sich im Abschnitt »Konzeption und Durchführung von Planspielen« (S. 19ff.). Natürlich ist die Lehrerrolle im Rahmen der Planspiele eine andere als im herkömmlichen direktiven Unterricht. Und natürlich gehört zu jedem Planspiel auch ein Stück Improvisation auf Schüler- wie auf Lehrerseite. Aber das ist ja gerade das Reizvolle an derartigen Lernarrangements, dass eben nicht einfach nur ein detailliert festgelegtes Lehrprogramm abgespult wird. Dass das jeweilige Planspiel andererseits nicht über Gebühr aus dem Ruder läuft, dafür sorgen die vorliegenden Spielmaterialien und -regeln (Arbeitskarten, Rollenkarten, Infosets etc.). Nur Mut also! Die Schüler/innen wer-

den die Planspielabläufe ganz sicher zu schätzen wissen; und sie werden dabei ohne jeden Zweifel eine ganze Menge lernen: Fachliches, Methodisches, Teamfähigkeit, Kommunikationsvermögen, Kreativität, Verhandlungsgeschick, Selbstständigkeit, Selbstvertrauen.

Dank sagen möchte ich all jenen Lehrkräften und Schüler/innen, die an der Erprobung der vorliegenden Planspiele beteiligt waren und mit ihren Rückmeldungen dazu beigetragen haben, dass die Planspiele zunehmend verfeinert und praxisgerecht ausgearbeitet werden konnten. Es war gelegentlich ein mühsames Geschäft, das sich rückblickend jedoch gelohnt hat.

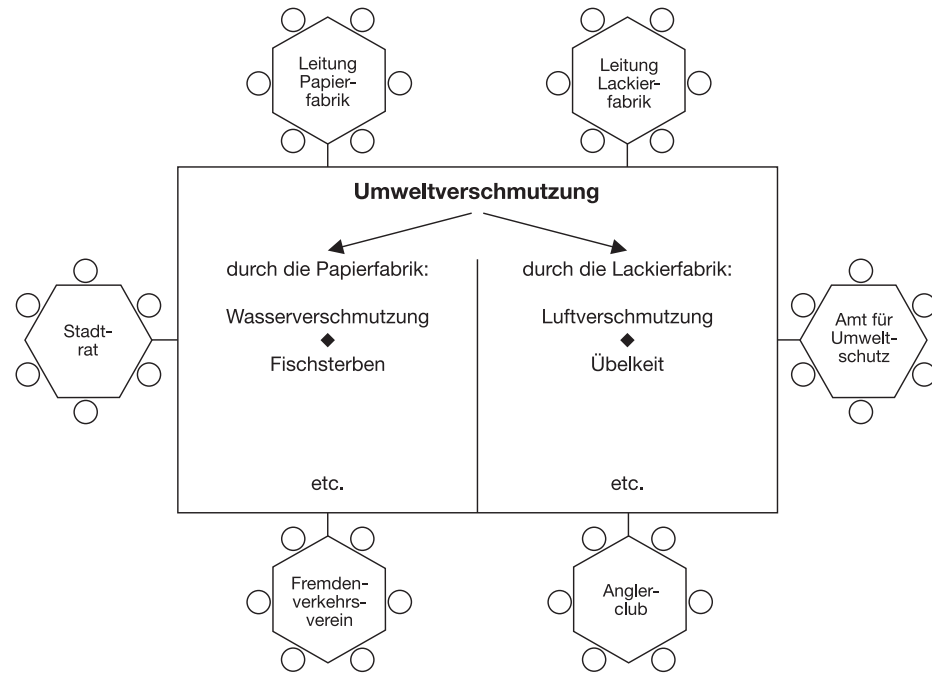
Danken möchte ich ferner meiner Frau Doris, die meine Publikationsarbeit mit viel Geduld, Anteilnahme und pädagogischem Wohlwollen begleitet. Ohne ihre Unterstützung wäre diese Arbeit gewiss sehr viel schwieriger und belastender.

Landau

Heinz Klippert

Aufriss eines Öko-Planspiels

Spielübersicht



Spielunterlagen

1. Beschreibung der Problemsituation in der Gemeinde Talstadt (Fallstudie)
2. Arbeitskarte: Überblick über die einzelnen Spieletappen (für alle Gruppen gleich)
3. Rollenkarten: Spezifische Hinweise zu den einzelnen Rollen (für alle Gruppen verschieden)
4. Informationszeitung: Vertiefende Sach- und Fachinformationen

M 1: Die wirtschaftliche Situation der beiden Betriebe

M 2: Gutachten des TÜV zur Umweltbelastung

M 3: Abwasserreinigung bei der Papierfabrik

M 4: Luftreinhalteung bei der Lackierfabrik

M 5: Zeitungsberichte zu Talstadts Umweltproblemen

M 6: Die wirtschaftliche und finanzielle Lage der Stadt

M 7: Die verschiedenen Gütestufen bei Fließgewässern

M 8: Informationen des Umweltbundesamtes

M 9: Auszüge aus verschiedenen Umweltgesetzen

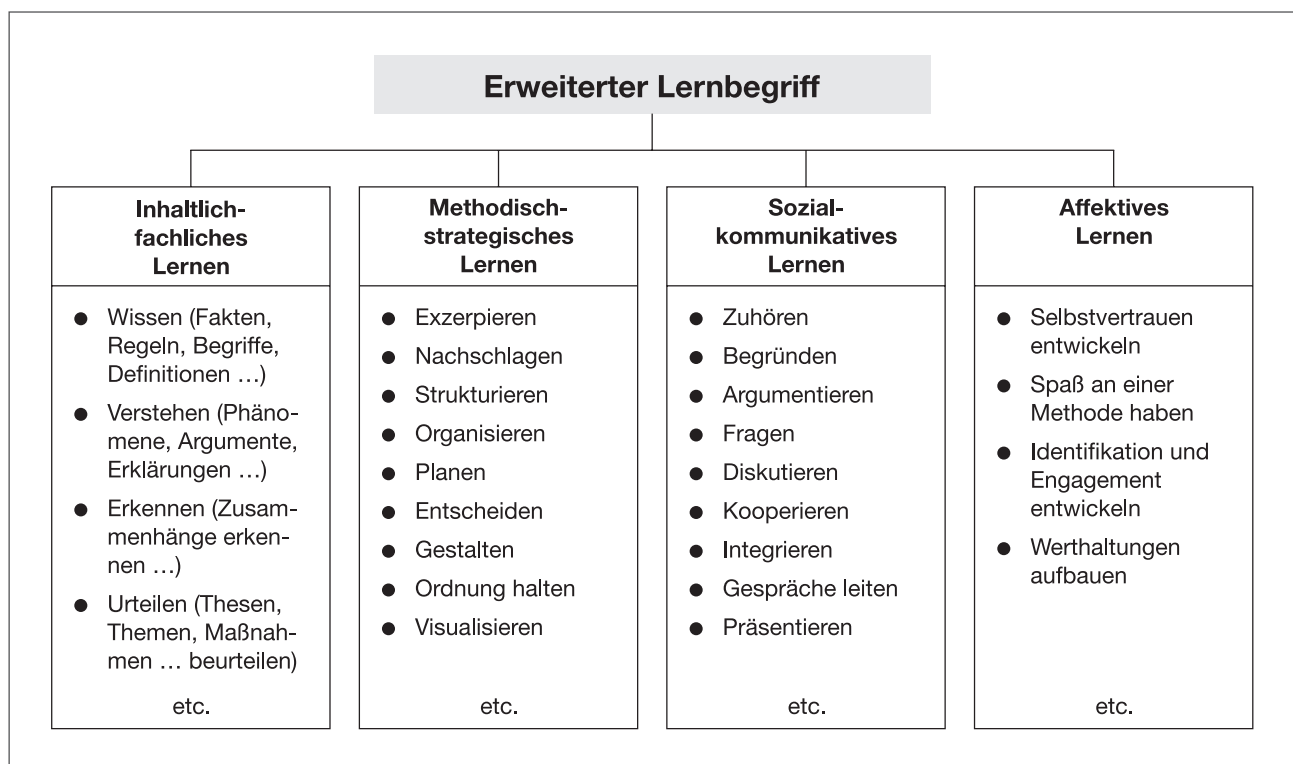
5. Ereigniskarten: Impulskarten für die Hand des Lehrers (für den gelegentlichen Einsatz)
6. Arbeitsformulare: Protokollbogen und Briefformulare (s. S. 44–46)

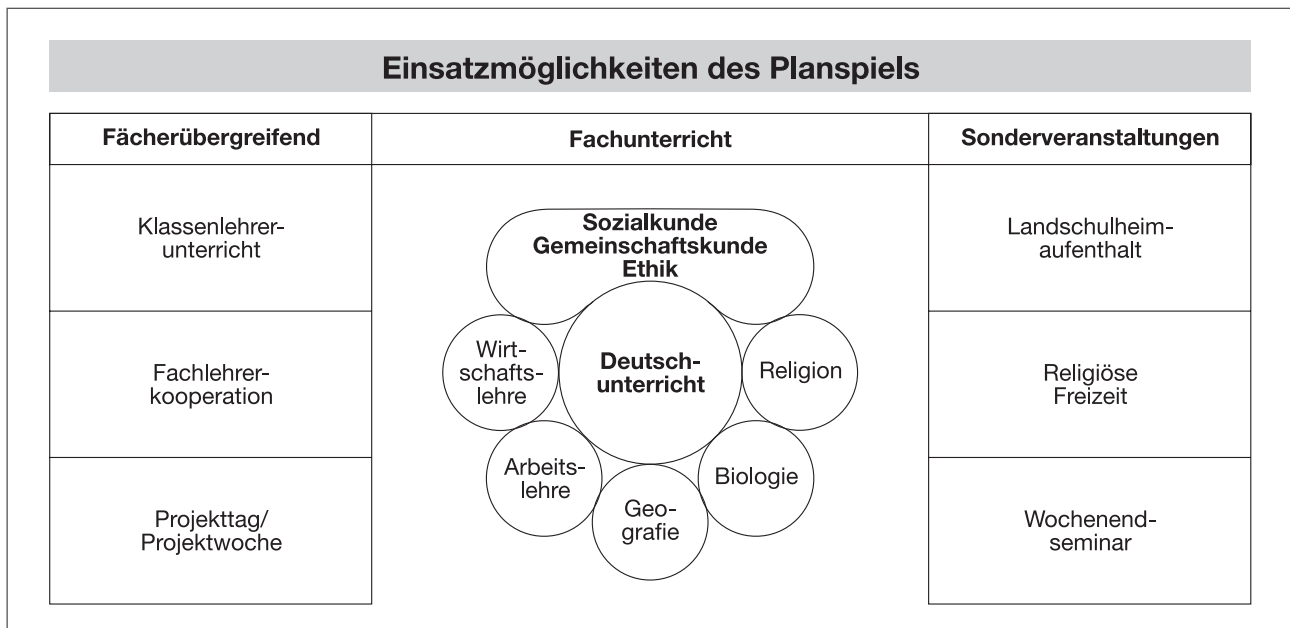
4. Planspiele sind vielfältig einsetzbar!

Die in diesem Buch dokumentierten Planspiele sind keineswegs nur etwas für den Politik- bzw. Gemeinschaftskundeunterricht. Im Gegenteil: Sie sind von ihrer inhaltlichen Ausrichtung her ebenfalls problemlos in den Religions- und/oder Ethikunterricht zu integrieren. Und sie korrespondieren natürlich auch mit anderen Fächern. Die Spiele zum Lernfeld »Interessenvertretung im Betrieb« (S. 123ff.) können zum Beispiel bestens in Wirtschafts- und Arbeitslehre, die Spiele zum Lernfeld »Umweltschmutz und Umweltschutz« (S. 79ff.) im Fach Biologie und die Spiele zum Lernfeld »Dritte Welt – Entwicklungspolitik« (S. 169ff.) im Geografieunterricht eingesetzt werden. Doch diese fachspezifische Zu- und Einordnung ist weder zwingend, noch ist sie die sinnvollste Lösung, da die genannten Fächer von den Stundentafeln her in den meisten Bundesländern auf 1 bis 2 Wochenstunden ausgelegt sind, wobei verstreut liegende Einzelstunden die Regel sind. Von daher sind die dokumentierten Planspiele nur schwer zu realisieren, wenn sie ausschließlich einem der genannten Fächer zugerechnet werden. Denn unter diesen Umständen wird der Planspielprozess so sehr zerhackt, dass sowohl die Motivation als auch die Lernintensität der Spielakteure beeinträchtigt werden.

Deshalb sind fächerübergreifende Lösungen wichtig und naheliegend, zumal fachliches Lernen – wie es hier verstanden wird – deutlich über die Vermittlung von Sachkompetenz hinausgeht (vgl. die nachfolgende Abbildung »Erweiterter Lernbegriff«). Die erste Variante des fächerübergreifenden Ansatzes: Der Klassenlehrer unterrichtet in seiner Klasse mehrere Fächer und reserviert diese flexibel für das Planspiel, und zwar so, dass die nötigen Blockstunden entstehen und das Planspiel in maximal einer Woche abgeschlossen ist. Diese Variante hat den Vorteil, dass sie keine mühsamen Abstimmungsprozesse mit Kolleg/innen und/oder mit der Schulleitung erforderlich macht. Die zweite Möglichkeit besteht darin, in Kooperation mit interessierten Kolleg/innen, die in der betreffenden Klasse andere Fächer unterrichten, das jeweilige Planspiel durchzuführen, wobei entweder der Spielleiter wechselt, was einigen Abstimmungsaufwand nach sich zieht, oder aber für den exklusiv unterrichtenden Spielleiter gegebenenfalls Vertretungsunterricht organisiert werden muss.

Diese Komplikationen entfallen natürlich immer dann, wenn zur Durchführung des betreffenden Planspiels ein ganzer Projekttag zur Verfügung steht oder aber das Spiel in eine thematisch passende Projektwo-





che integriert werden kann. Angesichts der starken Aufwertung, die die Projektarbeit in den letzten Jahren erfahren hat, sind diese Möglichkeiten heute sehr viel ausgeprägter gegeben als in der Vergangenheit. Sie müssen nur konsequent genutzt werden, was vielerorts jedoch noch viel zu wenig geschieht. Gute Erfahrungen wurden im Rahmen der Spielerprobung ferner mit Planspielen gemacht, die in Landschulheimaufenthalte oder in religiöse Freizeiten eingebettet waren. Dafür wurde – nach Absprache mit den Schüler/innen – zumeist ein ganzer Tag reserviert. Die lebendige Arbeitsweise und die ausgeprägten Interaktionen während des Planspiels ließen die Schüler/innen in aller Regel sehr schnell vergessen, dass hier vermeintliche »Freizeit« geopfert wurde. Außerdem: Soziales und kommunikatives Lernen ist erklärtes Ziel von Landschulheimaufenthalten oder sonstigen Schülerfreizeiten. Planspiele sind in dieser Hinsicht – wie dargelegt – ergiebige Lernfelder. Besonders prädestiniert für die Durchführung von Planspielen ist

von daher auch der Deutschunterricht. Einmal, weil er in aller Regel mit einem relativ hohen Stundenkontingent pro Woche »gesegnet« ist und zumeist auch Doppelstunden aufweist. Zum Zweiten aber auch und vor allem deshalb, weil das ausgeprägte kommunikative, soziale und methodische Lernen, das im Rahmen von Planspielen stattfindet, erklärte Aufgabe und Zielsetzung des Deutschunterrichts ist. Es gibt bundesweit wohl keinen Deutschlehrplan, in dem nicht auf die besondere Bedeutung der selbstständigen Informationsverarbeitung, des Schreibens von Briefen, Protokollen und Berichten, der mündlichen Kommunikation oder der Beherrschung rhetorischer Grundsätze verwiesen wird. All dieses gehört – wie erwähnt – zum Ziel- und Leistungsprofil des Planspiels. So gesehen, sind Deutschlehrer/innen gleichermaßen legitimiert wie prädestiniert, Planspiele verstärkt durchzuführen. Dem Qualifizierungsprozess der Schüler/innen kann das nur guttun.

Arbeitskarte

Hinweise zum Spielverlauf

1. Lest die Spielunterlagen durch, unterstreicht wichtige Stellen (vor allem die, die euch als Gruppe betreffen), klärt etwaige Verständnisfragen, und macht euch klar, wie das Planspiel aufgebaut ist, welche Interessengruppen es gibt und wie das Spiel abläuft!
2. Versetzt euch in eure Rolle hinein! Diskutiert eure Situation, klärt eure Ziele und Interessen, und überlegt, wie die anstehenden Probleme und Fragen gelöst werden können (Fragen siehe unten). Welche Argumente und Vorschläge wollt ihr vorbringen? Mit welchen Gruppen wollt ihr verhandeln? Gibt es Bündnispartner, die ihr für eure Vorstellungen und Vorschläge gewinnen könnt?
3. Überlegt auch: In welcher Lage befinden sich die anderen Gruppen? Was werden sie vermutlich tun? Welche Argumente werden sie euch womöglich entgegenhalten? Wie könnt/wollt ihr darauf reagieren?
4. Setzt euch nach dieser Vorbereitungsphase mit der einen oder anderen Gruppe in Verbindung, die euch als Gesprächspartner wichtig erscheint! Schreibt Briefe! Führt mündliche Verhandlungen! Informiert euch! Trefft Absprachen!
5. Teilt eure Gruppe bei Bedarf in Zweier- oder Dreierteams auf, und geht die ins Auge gefassten Aufgaben und Gespräche arbeitsteilig an! Dadurch könnt ihr mehr Kontakte pflegen, mehr Informationen einholen und insgesamt vielseitiger verhandeln.
6. Beantwortet die schriftlichen und mündlichen Anfragen und/oder Stellungnahmen, die die anderen Gruppen an euch richten! Schreibt Antwortbriefe, und entsendet gegebenenfalls Verhandlungsdelegationen!
7. Bereitet euch am Ende dieser Verhandlungsphase gut auf die anschließende Konferenz vor, an der alle Gruppen teilnehmen und ihre Problemlösungsvorschläge einbringen werden! Überlegt euch gut, wie ihr im Rahmen der Konferenz argumentieren und taktisch vorgehen wollt! Schreibt euch stichwortartig auf, was ihr in eurer Stellungnahme zu Beginn der Konferenz sagen und vorschlagen wollt! Bestimmt einen Gruppensprecher, der diese Stellungnahme abgibt!
8. Die Konferenz selbst läuft so ab, dass zunächst jeder Gruppensprecher in einer 3- bis 5-minütigen Stellungnahme den bisherigen Verhandlungsverlauf kommentiert und die aktuellen Problemlösungsvorschläge seiner Gruppe vorstellt und erläutert. Dann folgt die Diskussion dieser Vorschläge. Ziel dieser Diskussion ist es, die unterschiedlichen Meinungen und Problemlösungsvorschläge einander anzunähern und möglicherweise auch zu einem Kompromiss zu kommen.

Planungs- und Entscheidungsfragen, die im Spielverlauf zu verhandeln sind

- Inwieweit verstoßen die beiden Betriebe gegen geltende Umweltschutzvorschriften und darin genannte Emissions-Grenzwerte?
- Wenn Verstöße vorliegen, was kann/soll der jeweilige Betrieb zur Minderung des Schadstoffausstoßes tun? Was passiert, wenn er nichts oder zu wenig tut?
- Inwieweit darf/muss der Umweltschutz zurücktreten, wenn ein Betrieb durch die verordneten Umweltschutzmaßnahmen in seiner Existenz gefährdet wird?
- Wenn tatsächlich in einen verbesserten Umweltschutz investiert werden sollte, wer trägt die Kosten? Gewährt die Stadt (der Staat) eventuell Zuschüsse?
- Erhalten die Angler Schadenersatz wegen des wiederholten Fischsterbens? Wenn ja, in welcher Höhe und von wem?
- Kann/soll etwas dagegen unternommen werden, dass die Lackierfabrik die geplante neue Halle baut oder die Papierfabrik womöglich verkauft wird?

usw.