

Wie führt man ein Planspiel durch?

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung

Phase 1: Vorbereitung

1. Zieldefinition:

- **Was sollen die Teilnehmenden lernen?** (Z.B. Verständnis für unterschiedliche Perspektiven, Kompromissfindung, Bedeutung von Sachinformationen, Ablauf von Genehmigungsverfahren, politische Entscheidungsfindung, etc.)
- **Welches Ergebnis wird angestrebt?** (Z.B. eine gemeinsame Entscheidung, das Aufzeigen von Konfliktlinien, das Verstehen von Blockaden.)

2. Szenarioentwicklung:

- **Auswahl eines realistischen und konfliktreichen/kontroversen Themas.**
Beispielsweise "Windräder in Gartennähe"
- **Definition des konkreten Falles:**
 - **Ort:** Eine fiktive Gemeinde (z.B. "Storchau" oder "Waldsee") mit spezifischen Merkmalen (z.B. Tourismus, Waldgebiet, ländliche Struktur, Arbeitslosigkeit).
 - **Projekt:** Anzahl, Höhe und Standort der Windräder, geplante Leistung, geschätzte Kosten/Einnahmen.
 - **Vorgeschichte:** Warum kommt das Thema jetzt auf den Tisch? Gab es bereits Proteste? Positive Signale?

3. Rollenprofilentwicklung:

- **Identifizierung aller relevanten Akteure.** Beispielsweise Bürgermeister, Bürger, direkte Betroffene, Bürgerinitiativen, Umweltverbände ...
- **Erstellung möglichst detaillierter Rollenkarten für jede Partei.** Jede Rollenkarte sollte enthalten:
 - **Rollenbezeichnung:** (z.B. Bürgermeisterin, Sprecherin der BI "Pro Windrad", etc.)
 - **Name der Spielfigur:** (Optional, aber hilfreich für die Identifikation)
 - **Hintergrundinformationen zur Rolle:** (Z.B. politischer Hintergrund, persönliche Motivation, Amt, Beruf).
 - **Ziele und Interessen der Rolle:** Was will diese Rolle erreichen? Welche Werte vertritt sie? (Wirtschaftswachstum, Umweltschutz, Erhalt der Lebensqualität, Einnahmen für die Kommune, etc.)
 - **Argumente (pro/contra):** Typische Argumente, die die Rolle vorbringen würde.
 - **Spezifische Informationen/Geheimnisse:** (Optional, aber sehr wirkungsvoll). Z.B. "Der Bürgermeister braucht die Einnahmen

dringend, um ein marodes Freibad zu sanieren, was ihm bei der nächsten Wahl Pluspunkte bringen würde." Oder "Die Betreiberfirma hat bereits eine Ausweichfläche im Blick, die aber teurer ist."

- **Kooperationspartner/Gegner:** Mit wem würde die Rolle üblicherweise zusammenarbeiten oder in Konflikt stehen?

4. **Materialienzusammenstellung:**

- **Szenariobeschreibung:** Eine allgemeine Einführung für alle Teilnehmenden (ca. 1-2 Seiten).
- **Rollenkarten:** Individuell für jede Rolle.
- **Sachinformationen:**
 - Karte des Gemeindegebiets mit eingezeichnetem Planungsgebiet.
 - Grundlageninformationen zu Windkraft (Vor- und Nachteile, Lärmemissionen, Abstandsregeln, Vogelschlagrisiko etc.).
 - Auszüge aus relevanten Gesetzen (BauGB, BImSchG, Naturschutzgesetz – vereinfacht).
 - Projektdaten des Windparks (Anzahl, Höhe, Leistung, geschätzte Einnahmen/Arbeitsplätze).
 - Ggf. fiktive Gutachten oder Presseartikel.
- **Hilfsmittel:** Flipcharts, Marker, Moderationskarten, Timer, Stifte, Papier.
- **Abstimmungszettel/Protokollvorlage:** Für die finale Entscheidung.

5. **Zeitplanung festlegen:**

- Realistische Einschätzung des Zeitbedarfs für jede Phase (Einführung, Rollenstudium, erste Runde, Verhandlungen, Diskussion, Entscheidung, Auswertung). Ein Planspiel kann 3 Stunden bis einen ganzen Tag dauern.

6. **Raumgestaltung:**

- Genügend Platz für Gruppenarbeit und eine zentrale Plenumsdiskussion. Tische sollten flexibel verstellbar sein.

7. **Moderationsteam:**

- **Mindestens 1-2 Moderator*innen.** Neutralität ist entscheidend!
- **Aufgaben der Moderation:** Einführung, Zeitmanagement, Regeln überwachen, Konflikte lösen, Informationen bereitstellen, den Prozess leiten, die Auswertung moderieren.
- **Expertenrolle:** Die Moderation muss das Szenario und die Sachinformationen gut kennen.

Phase 2: Einführung (Der Startschuss)

1. Begrüßung und Einstimmung:

- Herzlich willkommen heißen.
- Ziele des Planspiels erläutern (Lernziele, nicht das Spielergebnis).
- Ablauf und Regeln erklären (Fair Play, Zuhören, Respekt, Rolle vs. Person).
- Betonen, dass es keine "richtige" oder "falsche" Lösung gibt, sondern es um das Erleben des Prozesses geht.

2. Szenariovorstellung:

- Moderation präsentiert das Basisszenario allen Teilnehmenden (ca. 10-15 Min.). Was ist die Ausgangslage? Was steht auf dem Spiel?

3. Rollenverteilung und Briefing:

- Teilnehmende ziehen oder erhalten ihre Rollenkarten.
- **Wichtig:** Genügend Zeit (30-60 Min.) für das individuelle Studium der Rollenkarte und der mit der Rolle verbundenen Hintergrundinformationen.
- Ggf. kleine "Rollen-Gruppen" bilden (z.B. alle Gemeinderäte besprechen sich kurz), um ein erstes Gefühl für die Rolle und ihre spezifischen Aufgaben zu bekommen.
- Die Moderation steht für Rückfragen zu den Rollen zur Verfügung.

Phase 3: Durchführung (Das Spiel läuft)

Dies ist das Herzstück des Planspiels. Die genaue Abfolge hängt vom Szenario ab, hier ein Vorschlag für "Windrad im Wald":

1. Eröffnungsrunde / Vorstellung der Positionen (ca. 30-45 Min.):

- Jede Rolle (oder jede Interessensgruppe) präsentiert kurz ihre Ausgangsposition, Ziele und zentrale Argumente (z.B. 2-3 Minuten pro Rolle).
- Dies dient dazu, dass alle einen Überblick über das gesamte Spektrum der Meinungen erhalten.
- Der Bürgermeister (oder eine zugewiesene Person) könnte diese Runde leiten.

2. Informationsphase / Expertenanhörung (Optional, ca. 20-30 Min.):

- Die Moderation (oder vorbereitete "Expertenrollen") präsentiert weitere detaillierte Sachinformationen (z.B. Gutachten zu Lärm, Vogelschutz, Wirtschaftlichkeit) oder beantwortet Fragen.

- Dies kann auch in Form einer "Pressekonferenz" oder "Bürgerversammlung" stattfinden, in der Fragen gestellt werden dürfen.

3. Interne Strategiebesprechungen / Fraktionssitzungen (ca. 30-45 Min.):

- Die Teilnehmenden ziehen sich in ihre jeweiligen Interessensgruppen/Rollen zurück (z.B. Gemeinderäte nach Fraktionen, Bürgerinitiativen, Umweltverbände etc.).
- Sie diskutieren die präsentierten Positionen, präzisieren ihre eigene Strategie, identifizieren potenzielle Verbündete und Gegner, überlegen Kompromisslinien.
- Die Moderation kann hier gezielt in die Gruppen gehen und Anregungen geben oder Konflikte verstärken/abschwächen.

4. Verhandlungsphase / Koalitionsbildung (ca. 45-60 Min.):

- Die Teilnehmenden beginnen, sich untereinander auszutauschen. Ziel ist es, Mehrheiten zu finden, Kompromisse auszuhandeln, Allianzen zu schmieden.
- Hier finden oft intensive Gespräche in kleinen Grüppchen statt.
- Die Moderation achtet auf den Prozess, interveniert bei Stockungen, kann "Gerüchte" streuen oder auf Zeitdruck hinweisen.

5. Öffentliche Diskussion / Ratsdebatte (ca. 45-60 Min.):

- Alle kommen im Plenum zusammen. Die Hauptverhandlung findet öffentlich statt.
- Es werden Argumente ausgetauscht, Vorschläge unterbreitet und Gegenargumente vorgebracht.
- Der Bürgermeister (oder eine neutrale Person) leitet diese Debatte, fasst zusammen und versucht, die Diskussion auf eine Entscheidungsfindung hinzuführen.
- Hier kann es zu emotionalen Ausbrüchen und harten Auseinandersetzungen kommen – wichtig ist, dass die Moderation den Rahmen hält.

6. Entscheidungsfindung (ca. 15-30 Min.):

- Die Rolle des Gemeinderats tritt in den Vordergrund.
- Es werden konkrete Anträge gestellt (z.B. "Bau der Windräder genehmigen", "Projekt ablehnen", "Projekt unter Auflagen genehmigen", "Weitere Prüfung erforderlich").
- Es kommt zur Abstimmung (z.B. durch Handzeichen, Stimmzettel).
- Das Ergebnis wird bekannt gegeben und kurz kommentiert.

Phase 4: Auswertung

Die eigentliche Lernphase. Hier werden die Erfahrungen reflektiert und auf die Realität übertragen. Die Auswertung sollte mindestens so viel Zeit in Anspruch nehmen wie die Spielphase selbst (oder 30-50% der Gesamtzeit).

1. Ergebnisanalyse & Prozessreflexion (ca. 30 Min.):

- **Was ist passiert?** Kurze Zusammenfassung des Spielverlaufs und des Spielergebnisses. War das Ergebnis überraschend?
- **Wie war der Prozess?** Welche Phasen waren schwierig? Wo gab es Wendepunkte? Gab es faire Verhandlungen?
- **Wie haben sich die Teilnehmenden gefühlt?** Emotionen während des Spiels (Frust, Freude, Ärger, Überraschung).

2. Rollenreflexion und Perspektivwechsel (ca. 30-45 Min.):

- **Trennung von Rolle und Person:** Jede*r Teilnehmende stellt sich vor und sagt kurz, welche Rolle sie/er gespielt hat und wie es sich angefühlt hat, diese Rolle zu verkörpern.
- **Was war das Ziel der Rolle?** Konnte es erreicht werden?
- **Welche Schwierigkeiten gab es in der Rolle?**
- **Was hat man durch die Rolle gelernt?** (Z.B. "Ich hätte nie gedacht, dass der Bürgermeister so viele Zwänge hat.")
- **Verständnis für andere Rollen:** Gab es Erkenntnisse über die Motivation und Zwänge anderer Akteure? Hat sich das Bild von bestimmten Gruppen verändert?

3. Transfer in die Realität (ca. 30 Min.):

- **Was sind die Parallelen zur Realität?** Wo erleben wir solche Prozesse im Alltag?
- **Was bedeutet das für echte Entscheidungsprozesse?** (Z.B. Wichtigkeit von Information, Kompromissfähigkeit, Lobbying, Rolle der Medien, etc.)
- **Was kann man aus dem Spiel für zukünftige Situationen lernen?** Persönlich und fachlich.

4. Feedback und Abschluss:

- Feedback zur Durchführung des Planspiels (Was war gut? Was kann verbessert werden?).
- Dank an alle Teilnehmenden für ihr Engagement.

