

Das Planspiel¹ als Instrument der Bildungsarbeit

Inge R. Marcus

Historische Entwicklung

- im militärischen Bereich: als Manöver (die ältesten in China vor Tausenden von Jahren)
- im wirtschaftlichen Bereich: zur Marktanalyse seit 75 Jahren und seit ca. 50 Jahren:
- im Bereich von Bildung und Erziehung: zum ganzheitlichen Erfahrungslernen

Inhalte der Planspiele

Im Bereich der Bildung und Erziehung sind es kulturelle, soziale, politische, ökonomische und ökologische Themen. Dabei geht es immer um konkrete, typische Konflikte, anhand derer spezifische (fachlich-sachliche) oder kommunikative, soziale, interkulturelle, ethisch-moralische Kompetenzen erlernt, geübt oder verfeinert werden sollen. Dazu sollen strategische, organisatorische, koordinierende u.a. Fähigkeiten trainiert werden.

Pädagogische Zielsetzung

Das Lernen geschieht ganzheitlich, d.h. es werde sowohl Kenntnisse erworben und Informationen zugeordnet und verarbeitet, als auch persönliche Qualitäten gefördert. (z.B. Meinungsbildung, -differenzierung und -äußerung, Stabilität, Besonnenheit und Konstruktivität in Spannungssituationen, Kreativität, Sensibilität und Flexibilität bei Problemlösungen) sowie Handlungsorientierung geübt, wie z.B. die Fähigkeit situationsspezifisch zu reagieren, unterschiedliche Fähigkeiten zu übernehmen (z.B. zwischen Leitung und Unterordnung), über Rollenflexibilität zu verfügen (z.B. zwischen beratende, lehrende, anleitende, begleitende, unterstützende, aktive Rollen) oder Situationen realitätsgerecht einzuschätzen, sich in ungewohnten oder befremdenden Situationen sicher und gelassen zu verhalten.

Planspielformen

Es gibt verschiedene Planspielformen:
Das reale Planspiel beschäftigt sich mit real existierenden aktuellen Problemen und sucht in der Form des Probedelns Lösungen. Dabei können unterschiedliche Möglichkeiten durchgespielt werden, ohne dabei die Konsequenzen befürchten zu müssen, die es in der Wirklichkeit gäbe. Entsprechend geht es auf folgende Fragen ein:

- Was für ein Problem ist/war es (Definition)?
- Welche Gruppen waren beteiligt?
- Wem gehörte das Problem (direkte und indirekte Verantwortliche, Verursacher)?
- Welche Lösungen gibt/gab es aus den unterschiedlichen Perspektiven der Beteiligten?
- Welche Alternative wird/wurden durch welche Gruppe(n) umgesetzt und warum?

Das fiktive Planspiel beschäftigt sich mit tatsächlichen Gefahren aus den gleichen Bereichen. Es antwortet auf die Frage: Was wäre, wenn (es passiert)? und formuliert aus den vorhandenen Risiken realitätsgetreue Situationen, die genau so bearbeitet werden wie in den realen Planspielen. Hier liegt das Schwergewicht auf Lageeinschätzung und Prävention.

Bestandteile von Planspielen

1. Hintergrundinformation zum Problem
2. Die konkrete Ausgangslage
3. Die beteiligten Gruppen und/oder Personen (in der Form von Rollenkarten)
4. Spielregeln
5. Programm (konkreter Ablaufplan)
6. Auswertung auf verschiedenen Ebenen: persönliche Rollenarbeit, Teamarbeit, inhaltlicher Bezug, Erfahrungen mit der Planspielmethode und Bedeutung für die eigene Realität (möglichst mit Anregungen zur Umsetzung in der eigenen Lebens- und/oder Arbeitswirklichkeit)

© Inge R. Marcus

Kontakt

Inge R. Marcus
Urbanstr. 88
10967 Berlin
Tel: 030 / 8 54 87 91
e-mail: Inge.R.Marcus@t-online.de

¹ In anderen Sprachen treffender: Simulationsübung