

# Planspiel „2011 – An den Schalthebeln der Macht“

*Spieltrieb GbR*

*Die erste Version des Planspiels „2011“ wurde bereits 1995 entwickelt. Das Ziel war, Jugendliche zu einem Austausch und einer Reflektion darüber anzuregen, was für sie die ideale Heimat ist. Im Spiel schlüpfen sie in die Rolle der Kommunalpolitiker und versuchen deren Arbeit auf innovative, kreative und vor allem eigene Art zu übernehmen und auszuführen. Das Spiel wurde mit großem Erfolg über mehrere Monate hinweg mit etwa 350 Jugendlichen gespielt und seither kontinuierlich weiterentwickelt. Die letzte und umfassendste Version „2011“ orientiert sich sehr stark an den Schwerpunkten der Agenda 21 und simuliert auf der Basis realer Daten wie Bevölkerungsstruktur, Wirtschaft, Umweltsituation, Arbeitsmarkt, Verkehrsaufkommen etc. kommunale Politik.*

Die jugendlichen SpielerInnen übernehmen die Rolle der Regierung/Verwaltung und versuchen einerseits ihren Idealen bei der Umsetzung der Agenda 21 möglichst nahe zu kommen, aber auch die größtmögliche Zufriedenheit für ihre Bevölkerung zu erzielen. Das Spiel wird zwar mit Computerunterstützung (etwa für die jährliche Bilanz des Haushaltes) gespielt, lebt aber ausschließlich vom Austausch der SpielerInnen untereinander und ihrer Kreativität bei der Entwicklung von politischen und gesellschaftlichen Maßnahmen. Der große Vorteil des Planspiels ist, dass die SpielerInnen am Modell ihrer realen Stadt die Umsetzung der Agenda 21 proben können.

„2011“ wurde für die hessische Stadt Dietzenbach entwickelt, lässt sich aber mit wenig Arbeitsaufwand auf andere Städte und Kommunen mit einer Bevölkerungsgröße von bis zu 50.000 EinwohnerInnen umschreiben. Das Spiel wird über mindestens 8 Wochen gespielt und braucht eine kontinuierliche Betreuung durch eine Spielleitung. Das Spiel sollte mit mindestens zwei Gruppen von jeweils 10-30 SpielerInnen gespielt werden. Maximal können 8 Gruppen parallel spielen, vorausgesetzt, die Spielleitung ist gut eingearbeitet und besteht aus entsprechend vielen Personen.

## **Portrait Spieltrieb**

Spieltrieb ist eine Arbeitsgemeinschaft, die sich ausschließlich mit der Entwicklung didaktischer Spiele beschäftigt – das heißt, mit Spielen, die Informationen vermitteln. Dabei umfasst das Spektrum unserer Arbeit neben der Entwicklung von Karten-, Rollen-, Plan- und Brettspielen auch die Arbeit als ReferentInnen in Seminaren und Workshops. Für uns steht bei jeder Entwicklung der Spielspaß ganz weit vorne: denn nur wenn ein Spiel die SpielerInnen aktiv und kreativ am Spielablauf teilnehmen lässt, kann der Informations-, bzw. Bildungsprozess stattfinden.

Spieltrieb GbR  
Till Meyer & Nicole Stiehl  
Blücherstraße 25  
65195 Wiesbaden  
www.spieltriebgb.de

► [Ausführliche Beschreibung des Spiels „2011“ mit Dietzenbacher Schulklassen](#)