



DIE LEBENSMITTELAMPEL

Kennzeichnung von Lebensmitteln in der EU Handreichung zur Durchführung des Planspiels

Inhalt

1. Einleitung	2
2. Übersicht	2
3. Thema des Planspiels und Einsatz im Unterricht	2
4. Ablauf	4
5. Akteure und Aufteilung	6
6. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung	8
7. Während des Spiels: Schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung	9
8. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung	11
9. Mögliche Methode zur Spielauswertung: Speed-Interview	12
10. Über planpolitik	13

1. Einleitung

Politik ist Verhandlungssache: Wer bekommt was? Und wer bestimmt das? Wer setzt sich wem gegenüber durch? Es gilt im politischen Tagesgeschäft, widerstreitende Interessen zu vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Geld, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. zu treffen. Eine spielerische Variante, die politischen Dynamiken zu verstehen, ist, diese zu simulieren. Darum geht es bei Planspielen. Dabei übernehmen die Teilnehmenden die Rolle von Politikerinnen und Politikern oder auch anderen in der Politik relevanten Akteuren wie Lobbyisten und müssen deren Interessen überzeugend vertreten.

Dieses Planspiel wurde von der planpolitik GbR im Rahmen des Erasmus+ Projekts ImTeam4EU („Improving Teaching Methods for Europe“) entwickelt und im September 2016 fertiggestellt.

Diese Anleitung erhält die Regeln des Spiels und erklärt die Details, um das Spiel erfolgreich durchzuführen. Sollten Sie Fragen zur Durchführung haben, zögern Sie bitte nicht, uns zu kontaktieren unter europa@planpolitik.de. Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen!

2. Übersicht

- Zahl der Teilnehmenden: 20 – 30
- Zielgruppe: Schüler/innen ab der 8. Klasse; auch geeignet für den Fremdsprachenunterricht
- Vorwissen: nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: 3 Stunden
- Räume: 1-2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: 1 PC, Beamer, Leinwand, ausgedruckte Spielmaterialien, Namensschilder, Tischschilder

3. Thema des Planspiels und Einsatz im Unterricht

Der Schutz der Rechte von Verbraucher/innen ist ein zunehmend wichtiges Anliegen der Europäischen Union. Viele EU-Verordnungen und -Richtlinien betreffen das alltägliche Leben der europäischen Verbraucher/innen unmittelbar. Die **Kennzeichnung von Lebensmitteln** ist hierbei ein seit längerem kontrovers diskutiertes Thema.

Bislang wurde auf EU-Ebene wenig in diesem Bereich getan. Lediglich die seit 2014 verbindliche **Lebensmittel-Informationsverordnung (LMIV)** enthält Vorgaben zur besseren Lesbarkeit, zur deutlichen Kennzeichnung von Lebensmittel-Imitaten und zur verbesserten Allergenkennzeichnung. Insbesondere hinsichtlich der **Nährwertkennzeichnung** gibt es noch etliche Lücken. Zwar müssen Nährstoffgehalte zur besseren Vergleichbarkeit immer bezogen auf 100 Gramm (g) oder 100 Milliliter (ml) in einer sogenannten „Nährwerttabelle“ angegeben auf der Rückseite angegeben werden, diese Angaben können aber bislang auf der Produktvorderseite als Angabe pro Portion wiederholt werden.

Diese Möglichkeit wird von vielen Seiten kritisiert, da die Portionsangaben als unrealistisch klein bewertet werden und somit schöngeredet würden. Auch die Nährwerttabelle auf der Packungsrückseite ist meist in komplizierter, wissenschaftlicher Sprache verfasst und somit kaum zu verstehen.

Das in diesem Planspiel thematisierte **Ziel der EU** ist es, die Verbraucher/innen möglichst genau und verständlich darüber zu informieren, was Lebensmittel enthalten und wie gesund bzw. ungesund sie sind. Die EU-Kommission ist unzufrieden mit dem aktuellen Zustand und möchte daher ein **neues Gesetz zur Lebensmittelkennzeichnung** auf den Weg bringen und ein möglichst einheitliches, leicht verständliches Kennzeichnungssystem einführen.

Hier setzt die im Planspiel diskutierte Idee der sogenannten „**Lebensmittelampel**“ an. Diese soll auf der Produktvorderseite einen einfachen Überblick darüber geben, wie gesund bzw. ungesund ein Produkt ist. Hierfür werden der Zucker-, Fett- und Salzgehalt eines Produktes farblich gekennzeichnet, wobei rot für einen hohen Anteil steht, gelb für einen mittleren Anteil und grün für einen geringen Anteil.

Es ist jedoch noch offen, wie genau der neue Gesetzesvorschlag lauten soll. Die im Planspiel vertretenen Kommissar/innen greifen im Zuge ihrer internen Verhandlungen auf die Fachkompetenz verschiedener Interessensgruppen zurück und lassen sich von Vereinen, Verbänden und Unternehmen beraten. Diese sind ihrerseits bemüht, die Kommission in ihrem Sinne zu beeinflussen, um ihre Interessen im Gesetzesvorschlag vertreten zu haben. Für die EU-Kommission ist es eine schwierige Aufgabe, die verschiedenen Vorschläge zu bewerten und in einen fairen Gesetzesvorschlag zu übernehmen.

Konkret geht es um die **Formulierung von drei Artikeln** für den Gesetzesvorschlag zur Lebensmittelampel. Folgende inhaltliche Punkte stehen hier für die EU-Kommission zur Debatte:

1. Soll die Lebensmittelampel verpflichtend in der ganzen EU eingeführt werden?
2. Wann soll die Lebensmittelampel eingeführt werden?
3. Soll es Ausnahmen für besonders kleine oder direkt vom Hof verkaufte Produkte geben?

Das Planspiel thematisiert damit unterschiedliche Aspekte. Zum einen werden Kenntnisse über politische Abläufe und Prozesse, insbesondere bzgl. des Zusammenspiels der EU-Kommission und Lobbygruppen, vermittelt. Dabei werden häufig auftretende Konfliktfelder wie Verbraucherschutz vs. Interessen der Industrie oder gemeinsames europäisches Handeln und Verbindlichkeit vs. Flexibilität und Souveränität der einzelnen Mitgliedstaaten (nationale Eigenverantwortung in der Kennzeichnung von Lebensmitteln) angesprochen. Außerdem geht es darum, welche Rolle die Vertretung der Interessen verschiedener Akteure für die Gestaltung der europäischen Politik spielt.

Zum anderen wird das Thema des Verbraucherschutzes näher beleuchtet. Was bedeutet Verbraucherschutz? Warum ist dieses Thema von so großer Bedeutung? Welche Aspekte müssen hier beachtet werden und wo liegen die Hauptkonfliktlinien bzw. welche Interessen sind involviert (v.a. Schutz der Verbraucher/innen vs. wirtschaftliches Interesse der Lebensmittelhersteller und -händler)?

Als dritter Bereich werden durch das Planspiel quasi nebenbei sogenannte Soft Skills wie Argumentationsfähigkeit, Rhetorik, Kompromissbereitschaft und Teamfähigkeit angesprochen. Denn im Endeffekt geht es darum, die jeweiligen Positionen möglichst überzeugend zu

vertreten und ggf. Verbündete zu finden, um die eigenen Interessen am Ende bestmöglich im neuen Gesetzesvorschlag zur Lebensmittelampel vertreten zu haben.

Im Unterricht lässt sich das Planspiel zu verschiedenen Zwecken nutzen. Generell ist es so geschrieben, dass es sich ohne Vorwissen spielen lässt. In diesem Sinne eignet es sich als Auftakt einer Unterrichtseinheit, um die oben beschriebenen Thematiken (Europäische Union, Lobbyismus, Verbraucherschutz etc.) im späteren Unterrichtsverlauf zu vertiefen. Ebenfalls möglich wäre es, eine Unterbrechung nach der Einführung vorzunehmen und den Schüler/innen Zeit für eine Hintergrundrecherche zu geben. Die Rollenprofile wären dann als Startposition zu verstehen, die durch ergänzende Argumente erweitert werden könnten (z.B. was spricht aus Sicht einer Verbraucherschutzorganisation/eines Lebensmittelherstellers/etc. noch für oder gegen die Lebensmittelampel). Zu guter Letzt lässt sich das Planspiel auch zum Ende einer Unterrichtseinheit einsetzen, um den Unterrichtsstoff zu festigen und durch die zusätzliche Erfahrung des Planspiels zu ergänzen.

4. Ablauf

Einführung	30'	<p>Vorstellung des Planspiels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in das Szenario - Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln - Rollenverteilung
	15'	Einlesen in die Rollenprofile
	15'	<p>Strategiebesprechungen innerhalb der Gruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Ziele verfolgen wir? - Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung? - Gibt es noch weitere Argumente für unsere Position?
Spielphase	30'	<p>Gesprächstermine Kommission und Lobbygruppen 1. Runde (5 Min. pro Termin)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jede Lobbygruppe spricht nacheinander mit jeder der 4 Kommissionsgruppen, nach 5 Minuten wechseln die Gesprächspartner. - Da es 6 Lobbygruppen, aber nur 4 Kommissionsgruppen gibt, hat jede Lobbygruppe 2 x 5 Min. Pause. Die Pausen können zur Evaluation der bisherigen Gespräche oder zur Strategieverfeinerung genutzt werden. - Alternativ können diese Pausen auch zur vertieften Recherche oder zum Schreiben einer Presseerklärung genutzt werden. Letztere kann dann an einer Pinnwand ausgehangen werden. <p>Fragen für die Gesprächstermine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Interessen vertritt die jeweilige Lobbygruppe? - Welche Argumente sind die wichtigsten und stärksten? - Wie können die Interessen der Lobbygruppen in den Gesetzesvorschlag integriert werden?
	30'	

Spielphase	20'	<p>Kommissionssitzung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurzes gegenseitiges Vorstellen der Kommissar/innen - Austausch über die Positionen und Argumente der Lobbygruppen - Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten - Einigen auf die grobe Richtung des Gesetzesvorschlags <p>Parallel informelle Verhandlungen zwischen den Lobbygruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen? - Mit wem lässt sich zusammenarbeiten? - (Alternativ können die Lobbygruppen diese Pause auch zum Schreiben einer Presseerklärung nutzen. Diese können dann an einer Pinnwand ausgehangen werden.)
	15'	<p>Informelle Gespräche zwischen allen Beteiligten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je nach Bedarf: Erneuter kurzer Austausch von Argumenten zwischen Lobbygruppen und Kommissionsmitgliedern (informell, d.h. ohne feste Termine, selbstorganisiert) - Möglichkeit zur Kompromissfindung
	20'	<p>Entscheidung der Kommission über einen finalen Gesetzesvorschlag zur Lebensmittelampel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erneuter Austausch über Positionen, Argumente und Kompromissvorschläge der Lobbygruppen - Finale Entscheidung: Wird einstimmig getroffen - Die Lobbygruppen beobachten die Sitzung, haben aber kein Rederecht.
	5'	<p>Verkündung der Entscheidung und des finalen Gesetzesvorschlags durch Frans Timmermans, Vizepräsident der Europäischen Kommission</p>
Schluss	30'	<p>Auswertung des Planspiels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie wurde das Planspiel empfunden? - Wie ist das Spiel verlaufen? - Was war realistisch? Was nicht? - Was wurde gelernt?

5. Akteure und Aufteilung

Das Planspiel ist für 20-30 Teilnehmende konzipiert. Folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Gruppen und ihre Positionen zu den drei Streitpunkten: Die Frage nach einer verpflichtenden Einführung der Lebensmittelampel für alle EU-Mitgliedstaaten, der Zeitpunkt der Einführung und die Möglichkeit der Ausnahme für bestimmte Produkte.

	Verpflichtende Einführung?	Zeitpunkt der Einführung?	Ausnahmen für bestimmte Produkte?
Lobbygruppen			
eat safe Verbraucherschutzorganisation	Ja	Sofort	Keine Ausnahmen
VIKI Verband der Internationalen Kaugummi-Industrie	Nein, nur Empfehlung	Kein festgelegter Zeitpunkt	Ausnahme für kleine Produkte
VEL Verband der Europäischen Lebensmittelhändler	Nein, nur Empfehlung	Kein festgelegter Zeitpunkt	Ausnahmen für kleine und direkt vom Hof verkaufte Produkte
Food & more Lebensmittelhersteller	Nein, nur Empfehlung	Kein festgelegter Zeitpunkt	Ausnahmen für kleine und direkt vom Hof verkaufte Produkte
EOF European Obesity Federation	Ja	Sofort	Keine Ausnahmen
agri Verband der landwirtschaftlichen Organisationen	Nein, nur Empfehlung	Kein festgelegter Zeitpunkt	Ausnahme für direkt vom Hof verkaufte Produkte
EU-Kommissar/innen			
Frans Timmermans Vizepräsident für bessere Rechtsetzung	Ziel: Formulierung eines effizienten Gesetzesvorschlags, der ausschließlich notwendige Maßnahmen enthält und keine unnötigen bürokratischen Aufwände für die Mitgliedstaaten schafft.		
Věra Jourová Justiz, Verbraucherschutz und Gleichstellung	Ziel: Eine möglichst klare und gut verständliche Kennzeichnung von Lebensmitteln in allen EU-Staaten durchsetzen, um die europäischen Verbraucher/innen bestmöglich zu informieren und schützen.		
Vytenis Andriukaitis Gesundheit und Lebensmittelsicherheit	Ziel: Mit einer einfachen und verständlichen Kennzeichnung von Lebensmitteln vor allem eine bessere Ernährung der europäischen Verbraucher/innen zu erreichen und damit die Reduzierung von Gesundheitsrisiken.		
Elżbieta Bieńkowska Unternehmen und Industrie	Ziel: Die wirtschaftliche Perspektive von Unternehmen in den Vordergrund rücken. Die Lebensmittelampel darf diese nicht gefährden.		

Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Dabei sollten zunächst alle Gruppen mit mindestens zwei Schüler/innen besetzt werden. Die Besetzung kann bei mehr Teilnehmenden entsprechend erhöht werden, sodass bei 30 Teilnehmenden drei Personen pro Rolle zugeteilt würden.

Insgesamt sind 10 Rollen im Spiel vorhanden:

4 Mitglieder der EU-Kommission:

- Frans Timmermans
- Věra Jourová
- Vytenis Andriukaitis
- Elżbieta Bieńkowska

6 Vertreter/innen von Lobbygruppen:

- eat safe
Verbraucherschutzorganisation
- VIKI
Verband der Internationalen Kaugummi-Industrie
- VEL
Verband der Europäischen Lebensmittelhändler
- Food & more
Lebensmittelhersteller
- EOF
European Obesity Federation
- agri
Verband der landwirtschaftlichen Organisationen

Die unterschiedlichen Gruppen und Rollen sollten ausgelost werden. Eine einfache Methode ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen.

Anmerkung: Es ist theoretisch auch möglich das Planspiel mit weniger als 20 Teilnehmenden zu spielen. In diesem Fall würden einige Gruppen nur durch eine Person repräsentiert werden. Allerdings empfiehlt es sich gerade bei (jüngeren) Schüler/innen, alle Rollen zu zweit zu besetzen.

6. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung

Langfristig:

- Räumlichkeiten organisieren:
 - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
 - mit PC, Beamer, Leinwand
 - möglichst mindestens ein weiterer kleiner Gruppenarbeitsraum
- Zeitplan erstellen
- ggf. inhaltliche Vorbereitung im Unterricht (z.B. Hintergrundinfos zum Thema Verbraucherschutz, Lebensmittelkennzeichnung, Europäische Union oder Lobbyismus)

Einige Tage vor dem Spiel:

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
 - „Spielszenario“ 1 x pro TN
 - „Rollenprofile der einzelnen Gruppen“ 1 x pro Gruppenmitglied
 - „Terminvorlagen“ 1 x pro Kommissar/in
 - „Abschlussdokument der EU-KOM“ 1x für die abschließende Kommissionssitzung
 - Namensschilder für alle Teilnehmenden vorbereiten
 - Tischschilder 1 x pro Gruppe
- benötigte Technik für die Einführung wie Computer, Verlängerungskabel, Beamer vorbereiten und sicherstellen, dass mindestens eine Person in der Spielleitung die Technik beherrscht

Kurz vor dem Spiel:

- Namensschilder und Rollenprofile und weitere Dokumente bereitlegen und auf tatsächliche Teilnehmerzahl abstimmen
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.).
- Technik vorbereiten

7. Während des Spiels: Schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung

Ablauf	Akteursgruppen	Materialbedarf	Aufgaben der Spielleitung
Einführung	Input durch die Spielleitung	PC, Beamer, Leinwand	Erklärung des Spiels, des Ablaufs, der Spielregeln und des inhaltlichen Hintergrunds anhand der Einführungspräsentation; Rollenverteilung nach Zufallsmethode
Lesephase	Zusammenfinden in den Gruppen bzw. alleine bei 1 Person pro Rolle; Lektüre „Szenario“ und der spezifischen „Rollenprofile“ + „Factsheet“ (nur für Lobbygruppen)	ausreichend Kopien „Szenario“, „Rollenprofile“, „Factsheet“ für Lobbygruppen	„Szenario“, „Rollenprofile“ und „Factsheet“ (für Lobbygruppen) verteilen, ggf. Fragen beantworten
Strategiebesprechung	Einigung in der Gruppe auf konkrete politische Forderungen; Aufgabenverteilung in der Gruppe: Wer redet über was in den anschließenden Verhandlungen mit den Kommissar/innen?	Ausreichend Raum zur Verfügung stellen, damit die Gruppen sich ungestört besprechen können; Parallel: 4 Tische in Viereck- oder Hufeisenform für die nächste Phase aufbauen und Tischschilder aufstellen	ggf. Fragen beantworten, Hilfestellung geben
Gesprächstermine Kommission – Lobbygruppen (Runde 1)	Verhandlungen zwischen der EU-Kommission und den Lobbygruppen: Lobbyvertreter/innen versuchen, die jeweiligen Kommissar/innen mit ihren Argumenten zu überzeugen; Kommissar/innen bewerten die Informationen der Lobbygruppen und versuchen, diese in ihren Gesetzesvorschlag miteinzubeziehen	Ausreichend Raum für ungestörte Verhandlungen; Parallel: Eine größere Tischgruppe in Viereck- oder Hufeisenform für die anschließende Kommissionssitzung vorbereiten	Auf Zeitplan achten: Nur 5 Min. pro Gesprächstermin; Gruppen zur Arbeits- teilung auffordern und Hilfestellung geben; Gesprächstermine koordinieren (hierfür an der PowerPoint Präsentation orientieren): Pro Gesprächsrunde haben jeweils 2 Lobbygruppen Pause, die sie zur Evaluation der bisherigen Gespräche oder zur Strategieverfeinerung nutzen sollen

Kommissions-sitzung	Kommission kommt zur ersten informellen Sitzung zusammen; Vizepräsident der Kommission (Frans Timmermans) leitet die Verhandlungen; Parallel: Lobbygruppen führen informelle Verhandlungen, tauschen sich untereinander aus	Zweiter Raum für die Lobbygruppen sollte zur Verfügung stehen	Auf ausgeglichene Redezeiten und die Einhaltung von „angemessener Sprache“ achten; Zeit im Auge behalten
Informelle Gespräche zwischen allen Beteiligten	Alle Akteure haben die Möglichkeit zu Gesprächen unter vier Augen oder in Kleingruppen		Spielgruppen motivieren, diese letzte Chance für Überzeugungsarbeit zu nutzen
Entscheidung der Kommission	Kommission kommt zusammen wie bei der ersten Kommissionssitzung, muss sich dieses Mal aber auf einen finalen Gesetzesvorschlag einigen (einstimmig); Lobbyvertreter/innen dürfen dieses Mal zugucken bei den finalen Verhandlungen	Tischanordnung wie bei der ersten Kommissionssitzung; die Lobbygruppen setzen sich außenrum	Kommissar/innen zur abschließenden Verhandlung über alle drei Aspekte auffordern, die Leitung wieder Frans Timmermans übergeben; darauf achten, dass die Lobbyvertreter/innen ruhig zuhören
Verkündung der Entscheidung	Verkündung des finalen Gesetzesentwurfs durch Frans Timmermans, Vizepräsident der EU-Kommission	Vorlage „Rede des Vizepräsidenten“	Falls am Ende noch Zeit übrig ist, können die Lobbygruppen eine kurze Bewertung (Abschlussstatement) zur Entscheidung der Kommission abgeben

8. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wenn möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen.

Die Auswertung verläuft grundsätzlich in **drei Phasen**:

1. Intuitive Spielanalyse (Was ist passiert? Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?)
2. Spielreflexion und Distanzierung (Wie kann man den Spielverlauf erklären?) Dabei sollten die Teilnehmenden befragt werden:
 - wie weit sie von ihren ursprünglichen Zielen (Ausgangsposition der eigenen Rolle) abgerückt sind,
 - ob sie mit dem Ergebnis des Spiels aus Sicht ihrer Rolle zufrieden sind,
 - und welche Argumente sie überzeugt haben und warum.

Hier können auch Unterschiede zwischen der Realität und der Spielsituation angesprochen werden. Auch wenn die Teilnehmenden noch nicht viel über politische Vorgänge wissen, kann man ihnen Informationen über die realen politischen Abläufe geben.

3. Spielkritik (Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?)

Folgende **Leitfragen** sind für die Diskussion denkbar:

Phase 1

- Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- Wie habt Ihr Euch als Politiker/innen bzw. Interessensvertreter/innen gefühlt?

Phase 2

- Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen bzw. die eigenen Interessen gut zu vertreten? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Habt Ihr Eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wenn nein, warum nicht?
- Warum glaubt Ihr, dass die Teilnehmenden z. T. sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- Was war realistisch/unrealistisch?

Phase 3

- Was habt Ihr gelernt?
- Was hat Euch gefallen?
- Was würdet Ihr am Spiel verändern?

9. Mögliche Methode zur Spielauswertung: Speed-Interview¹

Mithilfe dieser Methode können Erfahrungen, Erkenntnisse und Feedback der Teilnehmenden abgefragt und ausgetauscht werden. Vor allem werden die spontanen Assoziationen und Meinungen der Schüler/innen eingefangen.

Fragen:

1. Was war realistisch im Planspiel, was nicht?
2. Was habt Ihr gelernt?
3. Was wäre aus Deiner persönlichen Sicht die perfekte Lösung gewesen?
4. Was hat Dir am Planspiel gut gefallen, was könnte verbessert werden?

Kurzbeschreibung:

Die Schüler/innen werden in vier gleich große Gruppen geteilt, z.B. durch Abzählen von 1 bis 4. Nach einer fünfminütigen Vorbereitungszeit hat jedes Gruppenmitglied die Aufgabe, die Mitglieder der anderen drei Gruppen zu „ihrer/seiner“ Frage zu interviewen. 10 bis 15 Minuten lang kommen die Schüler/innen miteinander ins Gespräch, in dem sie sich gegenseitig befragen und die Ergebnisse sammeln. Nach der Interviewphase kommen sie in ihre Stammgruppen (1-4) zurück und stellen die Antworten auf einem Flipchart-Plakat zusammen. Abschließend präsentiert jede Gruppe die Ergebnisse ihrer Befragung. Je ausführlicher die Ergebnisse besprochen werden, desto länger dauert die Übung.

Ablauf:

Planungsphase zur Vorbereitung der Interviews	5 Min.	In 4 Gruppen à 4-8 Personen
Interviewphase: gegenseitige Befragung	10-15 Min.	alle
Zusammenstellung der Ergebnisse auf Flipchart	5-10 Min.	In 4 Gruppen à 4-8 Personen
Präsentation der Ergebnisse	1 Min. je Gruppe	Plenum

Material und Vorbereitung:

- 4 Fragen, ggf. per Beamer projiziert
- 4 Bögen Flipchart und Marker

Teilnehmer/innen: 10-30

Zeit: 25-40 Minuten.

¹ In Anlehnung an „Hello“, in: Thiagarajan, Sivasailam (2006): Thiagi's 100 Favorite Games. San Francisco: Pfeiffer.

10. Über planpolitik

planpolitik ist auf die Konzeption und die Durchführung interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen spezialisiert. Dabei greift planpolitik auf aktivierende und kreative Methoden zurück, wie z.B. Planspiele, Ideenlabore und Zukunfts- bzw. Kreativwerkstätten, sowie die Entwicklung von Szenarien oder Kampagnen. Außerdem führt planpolitik methodische Fortbildungen und Kompetenztrainings durch.

Die Geschäftsführer und die derzeit 10 festen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verfügen über jahrelange Erfahrung in der Bildungsarbeit und haben weltweit insgesamt mehr als 1.200 Veranstaltungen mit ca. 35.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei hat planpolitik mit etwa 170 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, dazu zählen politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Website www.planpolitik.de. Seit einigen Jahren arbeitet planpolitik zudem an der Entwicklung digitaler Bildungsangebote. Einen Überblick über das Angebot bieten wir Ihnen unter www.digital.planpolitik.de.