



## „Unter Strom“

# Handreichung zur Durchführung des Planspiels

### Inhalt

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

## 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 der Presse oder 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 März 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](mailto:europa@planpolitik.de). Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen!

## 2. Übersicht

- Zahl der Teilnehmenden: 22 – 33
- Vorwissen: empfohlen

Die SuS kennen die prinzipielle Funktionsweise der verschiedenen Kraftwerke. Sie sind sich im Klaren über Vor- und Nachteile nicht-erneuerbarer und regenerativer Energiequellen im Hinblick auf eine physikalisch-technische, wirtschaftliche und ökologische Nutzung.

Zur Vorbereitung empfiehlt sich die Unterrichtseinheit „Stromtrassen durch Europa – Notwendigkeit des Stromtransports vom Erzeuger zum Verbraucher“, die ebenfalls im Rahmen des Erasmus+ Projekts ImTeaM4EU entstanden ist.

- 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

Schauplatz des Planspiels „Unter Strom“ ist die fiktive Euregio<sup>1</sup> Kalisien, die sich aus den beiden Regionen Fennberg und Wamond zusammensetzt. Da es sich um eine ausgedachte Region handelt, kann Kalisien irgendwo in Europa liegen. Die beiden zugehörigen Nationalstaaten werden nicht genannt und sind für das Spiel nicht von Bedeutung. Wamond und Fennberg haben eine gemeinsame, Jahrhunderte alte Geschichte und fühlen sich sehr verbunden. Nichtsdestotrotz weisen die Regionen große sozioökonomische Unterschiede auf (s. Hintergrund).

Der Konfliktgegenstand des Planspiels ist eine neue Hochspannungsfreileitung, die die Stromnetze der beiden Regionen besser ver- und an das europäische Stromnetz anbinden soll. Diese Pläne stoßen bei der Bevölkerung in beiden Regionen auf Widerstand. Auch einige Interessengruppen haben sich gegen das Projekt positioniert. Auf der anderen Seite gibt es Befürworter/innen der neuen Stromtrasse, die den wirtschaftlichen Nutzen für die Region betonen. Die Entscheidung liegt am Ende bei den beiden Regionalregierungen von Wamond und Fennberg, die das Projekt genehmigen müssen – oder auch nicht. Der Rat der Euregio hat einen Vermittler einberufen, der einen Runden Tisch anberaumt hat. Dieser hat das Ziel, alle relevanten Gruppen miteinander ins Gespräch zu bringen und den Regionalregierungen eine Entscheidungsgrundlage zu liefern. Konkret geht es um drei Streitpunkte:

1. Wird der Neubau der Stromtrasse genehmigt?
2. Wird die Leitung als Erdkabel oder als Freileitung verlegt? Wer übernimmt die Mehrkosten, wenn die Entscheidung auf das Erdkabel fällt?
3. Wird es einen Vorrang für Strom aus erneuerbaren Energiequellen geben?

Das Planspiel thematisiert damit unterschiedliche Bereiche. Zum einen werden Kenntnisse über politische Abläufe und Prozesse auf regionaler und grenzüberschreitender Ebene vermittelt. Dabei werden häufig auftretende Konfliktfelder wie Umweltschutz vs. Arbeitsplätze (bzw. Interessen der Wirtschaft) oder Allgemeinwohl (Netzausbau) vs. Partikularinteressen (Anwohner der Stromtrasse) angesprochen. Außerdem geht es auch darum, inwieweit sich die Zivilgesellschaft in politische Entscheidungsprozesse einbringen kann.

Zum anderen werden eher wirtschaftlich-technische Aspekte näher beleuchtet. Wie sind Stromnetze aufgebaut? Warum ist die Verknüpfung der europäischen Stromnetze wichtig? Wo liegen die Unterschiede zwischen Erdkabel und Freileitungen? Was bedeutet der Einspeisevorrang für Ökostrom und wie wirkt er sich aus? Was hat der Netzausbau mit dem verstärkten Einsatz erneuerbarer Energien zu tun?

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 Partner und Verbündete zu finden, damit diese sich am Ende in der Entscheidung der Regionalregierungen widerspiegeln.

Im Unterricht lässt sich das Planspiel zu verschiedenen Zwecken nutzen. Generell ist es so geschrieben, dass es sich auch ohne Vorwissen spielen lässt. In diesem Sinne eignet es

---

<sup>1</sup> Zusammenschluss von Grenzregionen in mehreren europäischen Staaten. Z.B. die „Euregio Bodensee“ in der Regionen aus Deutschland, Österreich, Liechtenstein und der Schweiz zusammengeschlossen sind.

sich als Auftakt einer Unterrichtseinheit, um Fragen aufzuwerfen, die in der folgenden Unterrichtseinheit vertieft und beantwortet werden. 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 Umweltschutzorganisation/Unternehmensverbands/etc. noch gegen oder für den Netzausbau). Zu guter Letzt lässt sich das Planspiel auch zum Ende einer Unterrichtseinheit einsetzen, um den Unterrichtsstoff zu festigen und durch die zusätzlich Erfahrung des Planspiels zu ergänzen.

#### 4. Ablauf

Einführung	30'	Vorstellung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in das Szenario</li> <li>- Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln</li> <li>- Rollenverteilung</li> <li>- Lesen der Rollenprofile</li> </ul>
Spielphase	15'	Strategiebesprechungen in den Gruppen <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Ziele werden verfolgt?</li> <li>- Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung?</li> </ul>
	30'	Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen?</li> <li>- Mit wem lässt sich zusammenarbeiten?</li> </ul>
	50'	Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung des Vermittlers <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorstellung der Gruppen</li> <li>- Präsentation der Positionen und Argumente</li> <li>- Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten</li> </ul>
	10'	Entscheidung der Regionalregierungen von Fennberg und Wamond über das Trassenprojekt
Schluss	45'	Auswertung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie wurde das Planspiel empfunden?</li> <li>- Wie ist das Spiel verlaufen?</li> <li>- Was war realistisch? Was nicht?</li> <li>- Was wurde gelernt?</li> </ul>

## 5. Akteure und Aufteilung

Das Planspiel ist für 22-33 Teilnehmende konzipiert. Folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Gruppen und ihre Positionen zu den drei Streitpunkten Bau der neuen Stromleitung, Erdverkabelung (oder Freileitung) und Einspeisevorrang für Ökostrom.

Akteurs- und Positionsübersicht	Bau der neuen Stromleitung	Erdverkabelung	Einspeisevorrang Ökostrom
<b>Wamond</b>			
Regionalregierung Wamond	●	●	●
Bund Wamonder Unternehmen	●	●	●
AKW Kermoser	●	●	●
Grünes Wamond	●	●	●
<b>Fennberg</b>			
Regionalregierung Fennberg	●	●	●
Unternehmensverband Fennberg	●	●	●
Tourismusverband Fennberg	●	●	●
Sunforce	●	●	●
<b>Überregional</b>			
Powergrid	●	●	●
Vermittler der Euregio	●	●	●
Bürgerinitiative „Monstertrasse stoppen!“	●	●	●

● zustimmend   ● eher zustimmend   ● neutral   ● eher ablehnend   ● ablehnend

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 zwei Teilnehmenden besetzt werden. Bei mehr als 22 Teilnehmenden werden die Gruppen in der folgenden Reihenfolge um jeweils eine Person ergänzt:

- Powergrid
- Bürgerinitiative „Monstertrasse stoppen“
- Bund Wamonder Unternehmen
- Unternehmensverband Fennberg
- Grünes Wamond
- Tourismusverband Fennberg
- Sunforce
- AKW Kermoser
- Vermittler der Euregio
- Regionalregierung Wamond
- Regionalregierung Fennberg

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 22 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. Wenn Rollen gestrichen werden müssen, dann in folgender Reihenfolge:

- AKW Kermoser
- Tourismusverband Fennberg
- Sunforce
- Grünes Wamond
- Bund Wamonder Unternehmen
- Unternehmensverband Fennberg
- Bürgerinitiative „Monstertrasse stoppen“
- Powergrid
- Regionalregierung Wamond
- Regionalregierung Fennberg
- Vermittler der Euregio

## 6. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung

### Langfristig:

- Räumlichkeiten organisieren:
  - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
  - mit PC, Beamer, Leinwand
  - möglichst 2-3 kleinere Gruppenarbeitsräume
- Zeitplan erstellen
- ggf. inhaltliche Vorbereitung im Unterricht (z.B. Hintergrundinfos zur Energiepolitik, grenzüberschreitender Zusammenarbeit oder Europäischer Union)

### Einige Tage vor dem Spiel:

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
  - „Szenario“ 1 x pro TN
  - „Rollenprofile der einzelnen Gruppen“ 1 x pro Gruppenmitglied
  - 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 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
<b>Einführung</b>	Input durch die Spielleitung	PC, Beamer, Leinwand	Erklärung des Spiels, des Ablaufs und der Spielregeln anhand der Einführungspräsentation, Rollenverteilung nach Zufallsmethode
<b>Lese-phase</b>	Zusammenfinden in den Gruppen, Lektüre „Szenario“ und der spezifischen „Rollenprofile“	ausreichend Kopien „Szenario“, „Rollenprofile“	„Szenario“ und „Rollenprofile“ verteilen, ggf. Fragen beantworten
<b>Strategie- besprechung</b>	Einigung in der Gruppe auf konkrete politische Forderungen; Aufgabenverteilung in der Gruppe: Wer redet mit wem in den anschließenden informellen Verhandlungen?	Ausreichend Raum zur Verfügung stellen, damit die Gruppen sich ungestört besprechen können.	ggf. Fragen beantworten, Hilfestellung geben
<b>Informelle Verhandlungen</b>	Vorverhandlungen nach dem Vier-Augen-Prinzip zwischen allen Gruppen. Die Teilnehmenden versuchen die Positionen der anderen Gruppen herauszufinden und können Absprachen und „Deals“ treffen.	Ausreichend Raum für ungestörte Verhandlungen. Tische in Viereck- oder Hufeisenform für die nächste Phase aufbauen. Tischschilder aufstellen.	Auf Zeitplan achten, Gruppen zur Arbeitsteilung auffordern, Hilfestellung geben. In dieser Phase sollten immer nur zwei oder drei Gruppen gleichzeitig miteinander verhandeln. Briefing der Sitzungsleitung.
<b>Runder Tisch</b>	Vermittler der Euregio leitet den Runden Tisch, Präsentation der Argumente und Standpunkte durch die Gruppen, Kritik der Standpunkte der anderen Gruppen		Auf ausgeglichene Redezeiten und die Einhaltung von „angemessener Sprache“ achten, Zeit im Auge behalten
<b>Beschluss- fassung und Verkündung der Entscheidung</b>	Gemeinsame Beratung und Entscheidung der beiden Regionalregierungen, Verkündung des Beschlusses zur geplanten Stromtrasse. Die restlichen Gruppen haben solange Pause.		Falls am Ende noch Zeit übrig ist, können die Gruppen eine kurze Bewertung (Abschlussstatement) der Entscheidung der Regionalregierungen abgeben.



## 8. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo 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 des eigenen Landes) 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/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? 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-Interview<sup>2</sup>

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:

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

### Material und Vorbereitung:

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

**Teilnehmer/innen:** 10-33

**Zeit:** 25-40 Minuten.

---

<sup>2</sup> \*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](http://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](http://www.digital.planpolitik.de).