



JUGEND-KULTUR IN TARAU

Handreichung zur Durchführung des Planspiels

Inhalt

1. Einleitung	2
2. Übersicht	2
3. Thema des Planspiels und Einsatz im Unterricht	2
4. Ablauf	5
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	8
8. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung	10
9. Mögliche Methode zur Spielauswertung: Speed-Interview*	11
10. Über planpolitik	11

1. Einleitung

Politik ist Verhandlungssache: Wer bekommt was? Und wer bestimmt das? Wer setzt sich wem gegenüber durch? Selbst in der Kleinstadt gilt es, widerstreitende Interessen zu vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Geld, Macht, Sicherheit 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 Politiker/innen oder auch anderen in der Politik relevanten Akteuren wie Interessengruppen 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 Oktober 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
- Vorwissen: nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: 3 Stunden
- Räume: 1-2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: Leinwand, ausgedruckte Spielmaterialien, Namensschilder, Tischschilder
- Zur Plakatgestaltung: Flipchartpapier o.ä., Flipchart-Marker in verschiedenen Farben, ggf. Farben und weiteres Bastelmaterial

3. Thema des Planspiels und Einsatz im Unterricht

In diesem Planspiel werden die Teilnehmer auf anschauliche Weise an das Zusammenspiel zwischen Politik und Gesellschaft herangeführt. Sie lernen einerseits wie politische Entscheidungen auf kommunaler Ebene gefällt werden, andererseits wird ihnen gezeigt, wie sie sich selbst erfolgreich mit ihren eigenen Ideen einbringen können. Durch die Entwicklung konkreter Projektvorschläge steigt das Interesse für Kommunalpolitik und die Hemmschwelle sinkt, sich selbst als Teil des politischen Prozesses zu begreifen.

Im Planspiel trifft Lokalpolitik auf Jugendverbände: Wer will hier was von wem? Ort des Geschehens ist Tarau, eine fiktive Kleinstadt in Europa. Politik und Jugendverbände arbeiten zunächst getrennt: auf der einen Seite im Stadtrat (politische Ebene), auf der anderen innerhalb lokaler Jugendgruppen (Verbandsebene).

Im Stadtrat verhandeln die Tarauer Fraktionen über sinnvolle Kriterien zur Förderung eines Jugendprojekts mit den Partnerstädten von Tarau und über ein Leitbild zur Förderung der kulturellen Vielfalt. Währenddessen entwickeln die Tarauer Vereine und Verbände Projektideen und erarbeiten daraus Anträge, die sie im Stadtrat vorstellen – denn bereits im Vorfeld hat die Gemeinde beschlossen, 5.000 Euro für ein Projekt mit den Partnerstädten zur Verfügung zu stellen.

Während des Spiels treffen sich die Gruppen in verschiedenen Situationen: In Strategiegelgesprächen, Stadtratssitzungen und zur Präsentation der Projekte im Rathaus. Während dieser Treffen müssen alle Seiten Überzeugungsarbeit leisten, denn am Ende entscheidet der Stadtrat in einer öffentlichen Sitzung über das Gewinnerprojekt.

4. Überblick über die Positionen im Planspiel

Was meinen die Parteien zum Kriterienkatalog? (Überblick)

	Partner-schaft?	Zielgruppe?	Häufigkeit?	Geschich-te?	Bekannt-heit?
Soziale Demokratie Jetzt!	Arento und Formier	Möglichst viele		Ein wenig	unbedingt
Wirtschaft in Tarau stärken	Arento	Unternehmen	Langfristig/ mehrmals	Nicht wichtig	Weniger wichtig
Grüne Alternative	Arento und Formier	Alte und junge, insbesondere Kulturinteressierte	Einmalig, eventuell wiederholbar	Von Vorteil	Nicht so wichtig
Bürgerbündnis Tarau	egal	Tarauer/innen, Sportler/innen	einmalig	eventuell	Sehr wichtig

Welche Projekte haben die Jugendverbände? (Überblick)

Jugendsportbund Tarau: Fußballturnier

Jugendchor Taurasia: Konzertreise mit Open Air Konzert in der Burg

Alternativer Jugendclub Aljarus: Wiederbelebung Mittelaltermarkt

Jugendgruppe Natur Pur: Naturerlebnisfestival in der Umgebung von Tarau

Jugendfeuerwehr Tarau: Filmprojekt über Tarau

5. Ablauf

		Politiker/innen im Stadtrat	Jugendverbände
Einführung	30'	Vorstellung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in das Szenario - Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln Rollenverteilung	
	10'	Einlesen in die Rollenprofile	
Spielphase I	15'	Strategiebesprechungen innerhalb der Gruppen <ul style="list-style-type: none"> - Welche Ziele verfolgen wir in der ersten Stadtratssitzung? - Was ist uns am wichtigsten? - Wo könnten wir Kompromisse machen? - Gibt es noch weitere Argumente für unsere Position? 	Strategiebesprechungen innerhalb der Gruppen <ul style="list-style-type: none"> - Was ist unsere Projektidee? - Wie könnten wir sie weiterentwickeln?
	25'	Stadtratssitzung <ul style="list-style-type: none"> - Diskussion über TOP 1 (Förderung eines Städtepartnerschafts-Projektes) - Einigung über die einzelnen Fragen laut Beschlussvorlage 1 (Förderkriterien des Stadtrats Tarau zum Programm „Kulturelle Vielfalt in Tarau fördern“) - Abstimmung mit einfacher Mehrheit (mehr Ja- als Nein-Stimmen) <p><i>Anmerkung: Die Spielleitung sollte auslösen oder auswürfeln, welche/r der Abgeordneten als Bürgermeister fungiert und die Sitzungen des Stadtrats moderiert.</i></p>	Weiterentwicklung der Projektideen <ul style="list-style-type: none"> - Welche Details zur Gestaltung des Projekts fallen uns ein? - Beantwortung der jeweiligen Leitfragen für Phase 1 (siehe Rollenprofile der Jugendgruppen) Ausfüllen des Projektantrags „Kulturelle Vielfalt“
	5'	Bekanntgabe der Förderkriterien durch den Stadtrat	

Spielphase II	20'	<p>Stadtratssitzung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskussion über TOP 2 (Tarau und die kulturelle Vielfalt in der Zukunft) - Einigung über die einzelnen Fragen laut Beschlussvorlage 2 (Leitbild des Stadtrats Tarau zur Entwicklung in den kommenden 5 Jahren „Tarau und die kulturelle Vielfalt in der Zukunft“) - Abstimmung mit einfacher Mehrheit (mehr Ja- als Nein-Stimmen) 	<p>Anpassung der Projektidee an die Förderkriterien (falls nötig)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entspricht unsere Projektidee den Förderkriterien des Stadtrats? Falls nein, wie können wir unser Projekt anpassen? <p>Vorbereitung der Präsentation vor dem Stadtrat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung eines Plakats - Aufteilung der Redebeiträge zur Präsentation - wer sagt wann was? - (Wenn mehr Zeit und entsprechende Technik zur Verfügung steht, kann auch ein Videoclip gedreht werden.)
	5'	Bekanntgabe des Leitbilds „Tarau und die kulturelle Vielfalt in der Zukunft“ durch den Stadtrat	
Präsentationsphase	25'	<p>Individuelle Beurteilung der präsentierten Projekte anhand der beschlossenen Förderkriterien</p> <p>(Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können die Abgeordneten auch Rückfragen stellen.)</p>	<p>Präsentation der Projektideen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 Minuten pro Gruppe - (Wenn mehr Zeit zur Verfügung ist, können die Präsentationen auch länger sein.)
Entscheidungsphase	15'	<p>Öffentliche Stadtratssitzung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskussion über TOP 3 (Auswahl des Projekts) - Einigung auf die Jugendgruppe, die den Förderkriterien am besten entspricht und die Förderung von 5.000 € erhält. (Beschlussvorlage III: Entscheidung des Stadtrats Tarau zur Förderung eines Projektes im Rahmen des Programms „Kulturelle Vielfalt in Tarau fördern“) - Abstimmung mit einfacher Mehrheit (mehr Ja- als Nein-Stimmen) - Bekanntgabe der Entscheidung 	Beobachtung der Stadtratssitzung
	30'	Spielauswertung	

6. Akteure und Aufteilung

Das Planspiel ist für 20-30 Teilnehmende konzipiert. 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.

Bei 20-30 TN ergibt sich folgende Rollenverteilung:

	20 TN	21-29 TN	30 TN
Soziale Demokratie Jetzt!	3	26. TN	5
Wirtschaft in Tarau stärken	3	27. TN	4
Grüne Alternative	2	28. TN	3
Bürgerbündnis Tarau	2	29. TN	3
Jugendsportbund Tarau	2	21. TN	3
Jugendchor Tarausia	2	22. TN	3
Alternativer Jugendclub aljarus	2	23. TN	3
Jugendgruppe „Natur pur“	2	24. TN	3
Jugendfeuerwehr Tarau	2	25. TN	3

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.

Besondere Rolle: Bürgermeister/in: Er/sie repräsentiert einerseits die Mehrheit der Wählerstimmen, andererseits ist er/sie in diesem Amt auch Chef/in der Kommunalverwaltung. Im Planspiel leitet er/sie die Stadtratssitzung sowie des Treffens zwischen Jugendverbänden und Stadtrat im Ratssaal. Als Chef/in der Kommunalverwaltung verkündet der/die Bürgermeister/in auch den Gewinner der 5.000 Euro Fördermittel. Die Rolle des/der Bürgermeisterin sollte entweder unter den Stadratsmitgliedern ausgelost werden oder an eine/n Freiwillige/n vergeben werden.

Anmerkung: Es ist auch möglich, das Planspiel mit weniger als 20 Teilnehmenden zu spielen. In diesem Fall würden Die Jugendfeuerwehr und das Bürgerbündnis Tarau wegfallen. Alternativ wäre es auch denkbar, das Planspiel ganz ohne Politiker/innen des Stadtrats zu spielen und die SuS auf die Jugendgruppen aufzuteilen und Projektideen zur erarbeiten.

In jedem Fall sollten, vor allem bei jüngeren Schüler/innen, alle Rollen mindestens zu zweit zu besetzen.

7. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung

Langfristig:

- Räumlichkeiten organisieren:
 - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
 - möglichst mindestens ein weiterer kleiner Gruppenarbeitsraum
- Zeitplan erstellen

Einige Tage vor dem Spiel:

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
 - „1_Szenario Tarau“ 1 x pro TN
 - „2_Rollenprofile“ 1 x pro Gruppenmitglied
 - „3_Beschlussvorlage für Stadtrat“ 4x (1 x pro Partei)
 - „4_Formulare für Jugendverbände“ 5x (1 x pro Jugendverband)
 - Namensschilder für alle Teilnehmenden vorbereiten
 - Tischschilder 1 x pro Partei

Kurz vor dem Spiel:

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

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

Ablauf	Akteursgruppen	Materialbedarf	Aufgaben der Spielleitung
Einführung	Input durch die Spielleitung		Erklärung des Spiels, des Ablaufs, der Spielregeln und des inhaltlichen Hintergrunds; Rollenverteilung nach Zufallsmethode
Lesephase	Zusammenfinden in den Gruppen; Lektüre der Materialien	ausreichend Kopien Szenario, Rollenprofile, Formulare für Jugendverbände und Beschlussvorlagen für Stadtrat	Szenario, Rollenprofile, Formulare für Jugendverbände und Beschlussvorlagen für Stadtrat verteilen, ggf. Fragen beantworten
Strategiebesprechung	Einigung in der Gruppe auf konkrete politische Forderungen bzw. auf konkrete Projektidee; ggf. Aufgabenverteilung in der Gruppe, Festlegung von Prioritäten	Ausreichend Raum zur Verfügung stellen, damit die Gruppen sich ungestört besprechen können; Parallel: Tisch für Stadtratssitzung in Viereck- oder Hufeisenform für die nächste Phase aufbauen, Tischschilder aufstellen	ggf. Fragen beantworten, Hilfestellung geben
1. Stadtratssitzung	Verhandlungen zwischen Parteien im Stadtrat Konkretisierung der Projektidee in Jugendgruppen	Ggf. Würfel oder Lose zur Bestimmung des/der Bürgermeister/in	Zu Beginn der Stadtratssitzung Bürgermeister/in bestimmen; Auf Zeitplan achten; ggf. Fragen beantworten
Bekanntgabe der Förderkriterien	Präsentation des Beschlusses durch Bürgermeister/in		Plenum zusammenschicken, um Ruhe bitten
2. Stadtratssitzung	Verhandlungen zwischen Parteien im Stadtrat Vorbereitung der Projektpräsentationen in Jugendgruppen	Ggf. Material zur Plakatgestaltung (Flipchart + Eddings)	Auf Zeitplan achten; ggf. Fragen beantworten
Bekanntgabe des Leitbilds	Präsentation des Beschlusses durch Bürgermeister/in		Plenum zusammenschicken, um Ruhe bitten
3. Stadtratssitzung	Projektpräsentation und Auswahl		Einzelne Jugendgruppen aufrufen, für Ruhe sorgen

9. 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 lokalpolitischen Institutionen 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 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?
- Kennt Ihr ähnliche Situationen, Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht Ihr damit um?

Phase 3

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

10. 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 Minuten	In 4 Gruppen à 4-8 Personen
Interviewphase gegenseitige Befragung	10-15 Minuten	alle
Zusammenstellung der Ergebnisse auf Flipchart	5-10 Minuten	In 4 Gruppen à 4-8 Personen
Präsentation der Ergebnisse	1 Minute 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.

11. 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.