

Grundlagen, Gestaltungsmöglichkeiten & Reflexion von Planspielen im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht

Das diesem Beitrag zugrundeliegende Vorhaben wurde im Rahmen der gemeinsamen Qualitätsoffensive Lehrerbildung von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01/A1519 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor:innen.

Fragerunde: Kamera an!

- Wer arbeitet nicht in der Schule?
- Wer hat schon einmal ein Planspiel gespielt?
- Wer unterrichtet Gesellschaftslehre?
- Wer mag keine digitalen Formate?
- Wer unterrichtet Erdkunde/Geographie?
- Wer unterrichtet Politik und Wirtschaft?
- Wer hat schon einmal ein Planspiel als Spielleitung durchgeführt?
- Wer unterrichtet Geschichte?
- Wer möchte Planspiele selbst mal einsetzen?
- Wer hat Lust auf Austausch?

GEFÖRDERT VOM

1. Sitzung: Einführung (16.11.2021, 14-17 Uhr)

Videos sichten (Vigor), Rollenkarten

2. Sitzung: Vertiefung & Anspielen (23.11.2021, 14-17 Uhr)

Videos sichten (Vigor)

3. Sitzung: Reflexion und Herausforderungen (30.11.2021, 14-17 Uhr)

Ablauf 1. Sitzung

14:00-15:15 Uhr: Kennenlernen und inhaltlicher Einstieg

15:15-15:35 Uhr: Pause

15:35-17:00 Uhr: Vorstellung Planspiel Hausen und fachdidaktische Perspektiven

Hintergrund



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Zur Methode „Planspiel“

- **Definition:** „Rekonstruktionen von Realsituationen oder Antizipationen künftig möglicher Realsituationen, in denen verschiedene Gruppen bei einem zu lösenden Konflikt ihre Interessen durchsetzen wollen“ (Reinisch, 1980: 13).
- **Drei Phasen:** (1) Briefing, (2) Spielphase, (3) Debriefing (Capaul & Ulrich, 2003).
- **Merkmale:** modelliertes Umfeld, transpersonale Rollen, offener Spielverlauf, Entscheidungsdruck (Meißner et al. 2018)
- **Potenziale:** multidimensionales Lehr-Lern-Format, realitätsnahe Probehandlungen; Perspektivwechsel; Adressaten- und Problemorientierung; nachhaltiges Lernen (Engartner et al. 2015)

- Vorstellung der Methode
- Ablaufplan
- Lernziele
- Inhaltliche Einbettung
- Spielregeln
- Freiwilligkeit der Teilnahme
- Zuteilung der Rollen
- Zuordnung von Beobachtungsaufträgen
- Offene Fragen
- ...

- Teilnehmende agieren in der Rolle
→ Namens- und/oder Tischkärtchen
- Moderationsaufgabe o. ä.
- Spielleitung im Hintergrund
- Beobachter:innen im Hintergrund



Abb. 1: Eindruck MEUM 2013 (Quelle unbekannt)

- Nötige Materialien: Rollenkarten? Inhaltliche Vorbereitung? Ggf. Spielsteine? Ggf. PC?
- Hilfreich: Kleidung, Sprache, Dekoration, Örtlichkeit, Sitzordnung

Debriefing-Leitfragen nach Kriz/Nöbauer (2015):

„Wie haben Sie sich gefühlt?“

„Was ist geschehen?“

„Was haben Sie gelernt?“

„Wie hängen Planspiel und Realität zusammen?“

„Was wäre gewesen, wenn ...“

„Wie geht es nun weiter?“

Meta-Reflexion

GEFÖRDERT VOM

- Welche Aspekte sind im Planspiel als „Knackpunkte“ angelegt?
- Was passt besonders gut oder weniger zum eigenen Lernziel?
- Wo sehen Sie Bezüge zum Inhalt der Lehrveranstaltung?
- Welche theoretischen und praktischen Fragen sind aufgekommen?
- In welchem Bereich könnten Sie sich die Planspielmethode im Schulunterricht vorstellen?
- Besonderheit: historische Perspektive
- Sprache/Vorurteile/Ressentiments/Emotionen → s. Tag 3
- Lösungen für Spielleitungen?

- **Wirkmechanismen** noch unzureichend aufgedeckt, keine einheitliche Lerntheorie
- Ansätze des **erfahrungsbasierten** und **handlungsorientierten** Lernens: Learning-Circle von Kolb (1984)
- **Lerntransfer** (s. Schwägele, 2015), u. a. durch Debriefing
- **Empirische Effekte:** bei kurzfristigem Wissen so gut wie andere Methoden, aber zusätzlich Motivation, Interesse, Einstellungen und generell besseres Behalten (z. B.: Schedelik, 2018)

Best-Practice?

Austauschforum VIGOR: Ihre Expert:innen-Tipps o. ä.

- Planspiel „Förderausschuss“ (Meißner et al., 2021): digital oder analog
- Planspiel „Miteinander statt gegeneinander“ zum Thema betriebliche Mitbestimmung (Engartner et al., 2021): rundenbasiert, verschiedene Varianten
- „Baregg-Tunnel“ (Ulrich, 1998) – Allmende-Problematik/Verkehr: minimale Vorbereitung
- „Fish-Banks, Ltd“ (Meadows et al., 1993) – begrenzte Ressource „Fisch“: computergestützt
- Model-United-Nations-Konferenzen (Buschmann, 2021)
- „Die Stadt im 21. Jahrhundert? Ein Planspiel mit Google Street View“ (Belling, 2019)
- ...



Abb. 2: Eindruck DMUN (Quelle: DMUN.de)

- Nächste Sitzung: u. a. 30 Minuten Anspielen einer Fraktionssitzung
- Simuliert wird die Entscheidungsfindung vorgelagert zu einer Gemeindevertretungssitzung über die Nachnutzung eines Gebäudes (alte Schule)

DIE BÄREN

DIE GIRAFFEN

DIE PANDAS

- Wir nutzen die Pause zur **Rollenvergabe**:
- **Fraktionsvorsitz (Moderation)**
- **Stellvertretung**
- **Fraktionsmitglieder**
- ...

Rollenkarte: Fraktion Die Giraffen DIE GIRAFFEN

Name: Herr/Frau Meyer (Die Giraffen)

Aufgaben als Mitglied der Fraktion:
Als Mitglied der Giraffen bilden Sie mit zehn Sitzen die stärkste Fraktion in der Wölfersheimer Gemeindevertretung.

Ihre Fraktion setzt sich mehrheitlich für den Abriss des alten Gebäudes zugunsten des Neubaus von Wohnungen ein. Das Schaffen bezahlbaren Wohnraums stellt für Ihre Fraktion ein Kernanliegen dar. Wölfersheim benötigt für Bevölkerungswachstum Zuzug, der durch Miet- und Eigentumswohnungen, aber auch durch spezielle Wohnformen für Jung und Alt geschaffen werden soll. Um einen Wohnkomplex zu errichten, der Mehrgenerationenwohnen gewährleistet, also auch barrierefrei zugänglich ist, bietet sich ein Neubau statt der Gebäudesanierung an.

Persönliche Position:
Sie handeln als Fraktionsvorsitzende/-er der stärksten Fraktion in dem Bewusstsein, dass Ihre Wähler/-innen von Ihnen keine Risikoprojekte erwarten, sondern solche, die den Wölfersheimer/-innen zugutekommen. Und ein Gründerzentrum ist eindeutig ein Risikoprojekt, da der Erfolg des Start-Ups nicht garantiert ist! Wölfersheim fehlt es auch nicht an Raum für Kultur – vielmehr befürchten Sie bei einer Entscheidung für ein Kulturzentrum, dass die großen Veranstaltungsräume des Schulneubaus kaum noch genutzt werden würden. Das Schaffen von Wohnraum ist, was die Zukunftsfähigkeit einer Gemeinde garantiert und deshalb in Form eines neugebauten Wohnkomplexes auf dem Gelände der alten Grundschule tatkräftig anzugehen ist!

* Zusatzenmaterialien für Fraktionsvorsitz genau durchlesen!

Rollenkarte: Fraktion Die Giraffen DIE GIRAFFEN

Aufgaben:
Notieren Sie hier Ihre Position bezüglich der drei Alternativen und verschriftlichen Sie möglichst viele und gute Argumente!

Alternativen	Position	Argumente
Alternative I: Start-up in Wölfersheim		
Alternative II: Wohnraum für Wölfersheim		
Alternative III: Wölfersheimer Kulturzentrum		

Abb. 3: Beispiel Rollenkarte (Kaup et al. 2017)

GEFÖRDERT VOM



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Planspiel „Hausen“



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

- „sozialwissenschaftlich-historischer Fächerverbund“ Level & The Next Level
- Interdisziplinäres Team: Planspielentwicklung mit geographischen, politischen und historischen Elementen
- Gemeinsame Entwicklung und Erprobung anhand von ORTSNAME
- Durchgänge mit Schulklassen
- Videoaufzeichnungen
- Publikation: „Was wird aus der alten Schule in Hausen? - Ein Planspiel zur Förderung von Mündigkeit im fächerübergreifenden Unterricht“ (Kaup et al. 2017)

- Originalmaterial, Begehung vor Ort, Expert:innengespräche etc.
- Datenschutz & Nutzbarkeit → abstrahiert
- Realistisch und nach wie vor aktuell

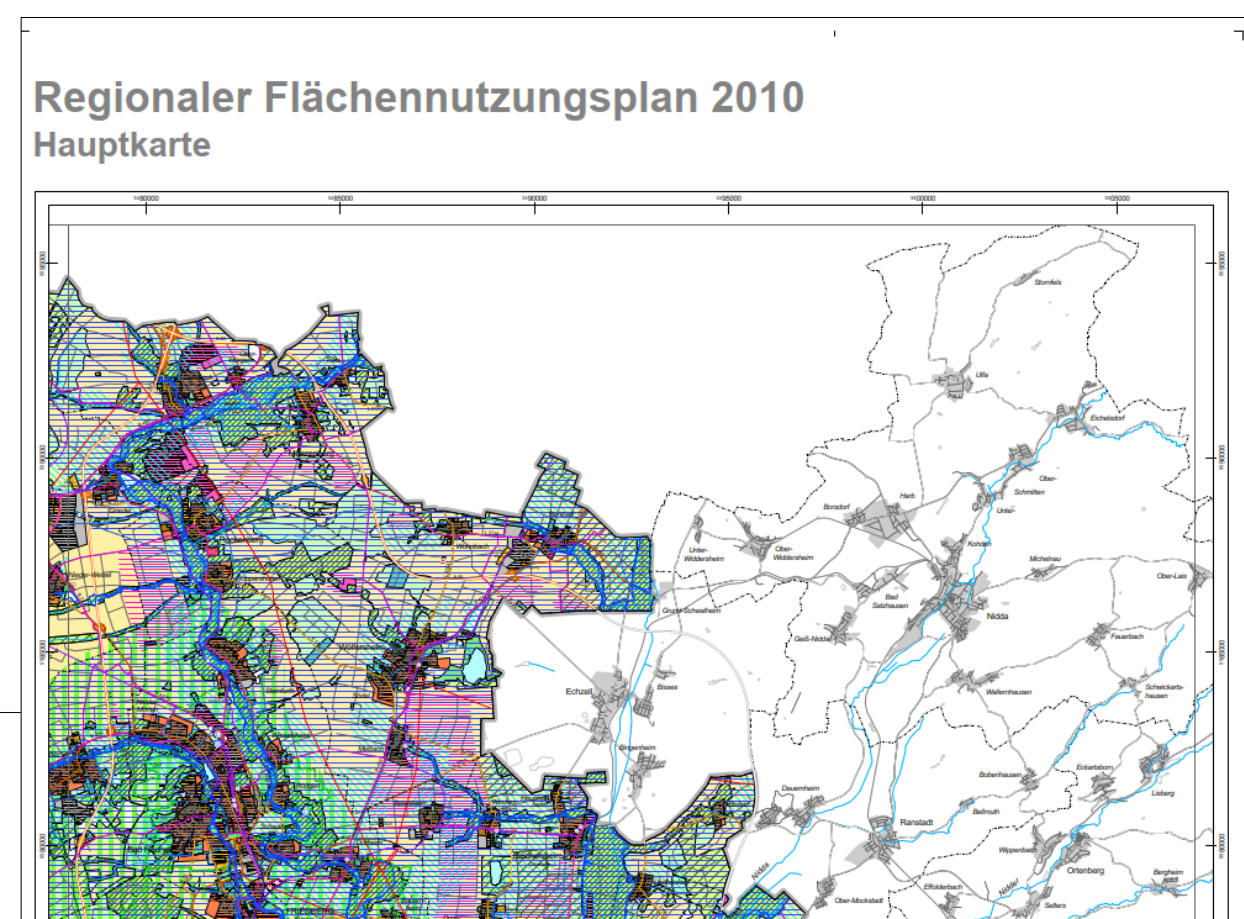


Abb. 4: Regionalversammlung Südhessen 2010
(Quelle: landesplanung.hessen.de (22.11.21))

Ortsname

Strukturanalyse – Maßnahmen zur Wirtschaftsförderung

Abb. 6: Regionalverband FrankfurtRheinMain 2015 (Quelle: region-frankfurt.de (22.11.21))

REVISTA

ABO ▾ PUBLIKATIONEN ▾

Neues Umfeld für Alte Schule in Hausen



Schoungen: Bekanntermaßen arbeitet die Bauverwaltung der Gemeinde derzeit an vielen Baustellen gleichzeitig: Gerade die Dorferneuerungen in den Ortsteilen tragen viel zur Weiterentwicklung der Großgemeinde bei. Üppige Zuschüsse für öffentliche und private Maßnahmen sorgen dafür, dass sich das Ortsbild nachhaltig ändert und das Leben in den Ortskernen attraktiv bleibt.

In Hausen steht mit der Sanierung der Alten Schule als Bürgerhaus ein besonderes Projekt im Mittelpunkt: Das gesamte Innenleben wurde erneuert. Dazu zählt die Elektrotechnik und Heizung, aber auch Decken, Böden und Anstrich. Die beiden Säle im Erdgeschoss, die Küche, Sanitärräume und der Flur wurden mittlerweile fertig gestellt. Die Wohnung im Obergeschoss wurde ebenfalls restauriert und bereits vermietet. Jetzt fehlen nur noch die Räumlichkeiten der örtlichen Feuerwehr: Aber auch daran arbeiten Gemeinde und ehrenamtliche Helfer mit Hochdruck. Von außen betrachtet erstrahlt das ehrwürdige Schulgebäude in neuem Glanz. Die Fassade wurde komplett erneuert und verputzt, die Sandsteinsimse aufgehübscht.

Abb. 5: Screenshot <https://revista.de/neues-umfeld-fuer-alte-schule-in-hausen/> (Quelle: revista.de 04.11.2021)

GEFÖRDERT VOM



Übersicht Szenario

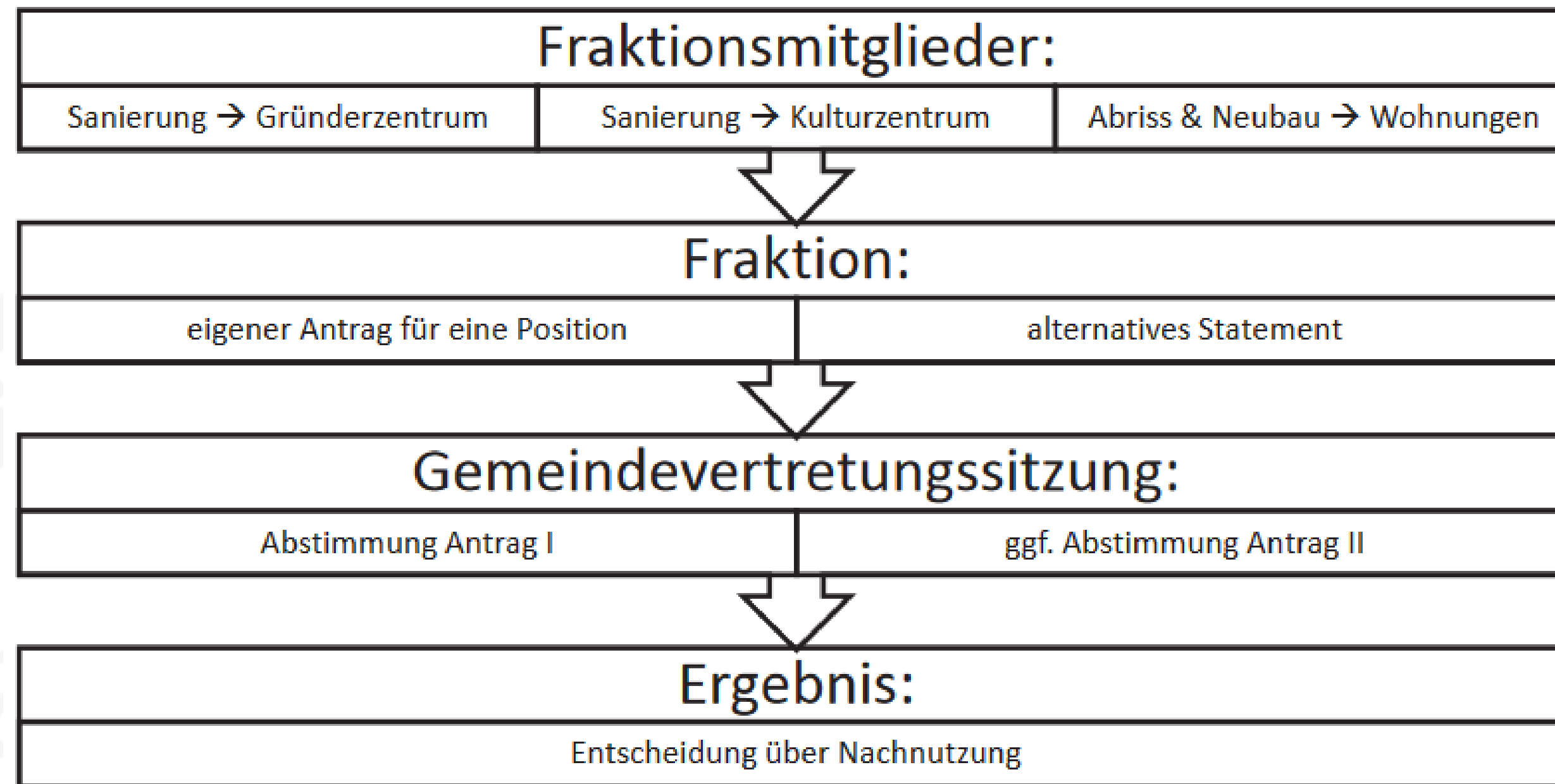


Abb. 7: Szenario des Planspiel (Kaup et al. 2017: 70)

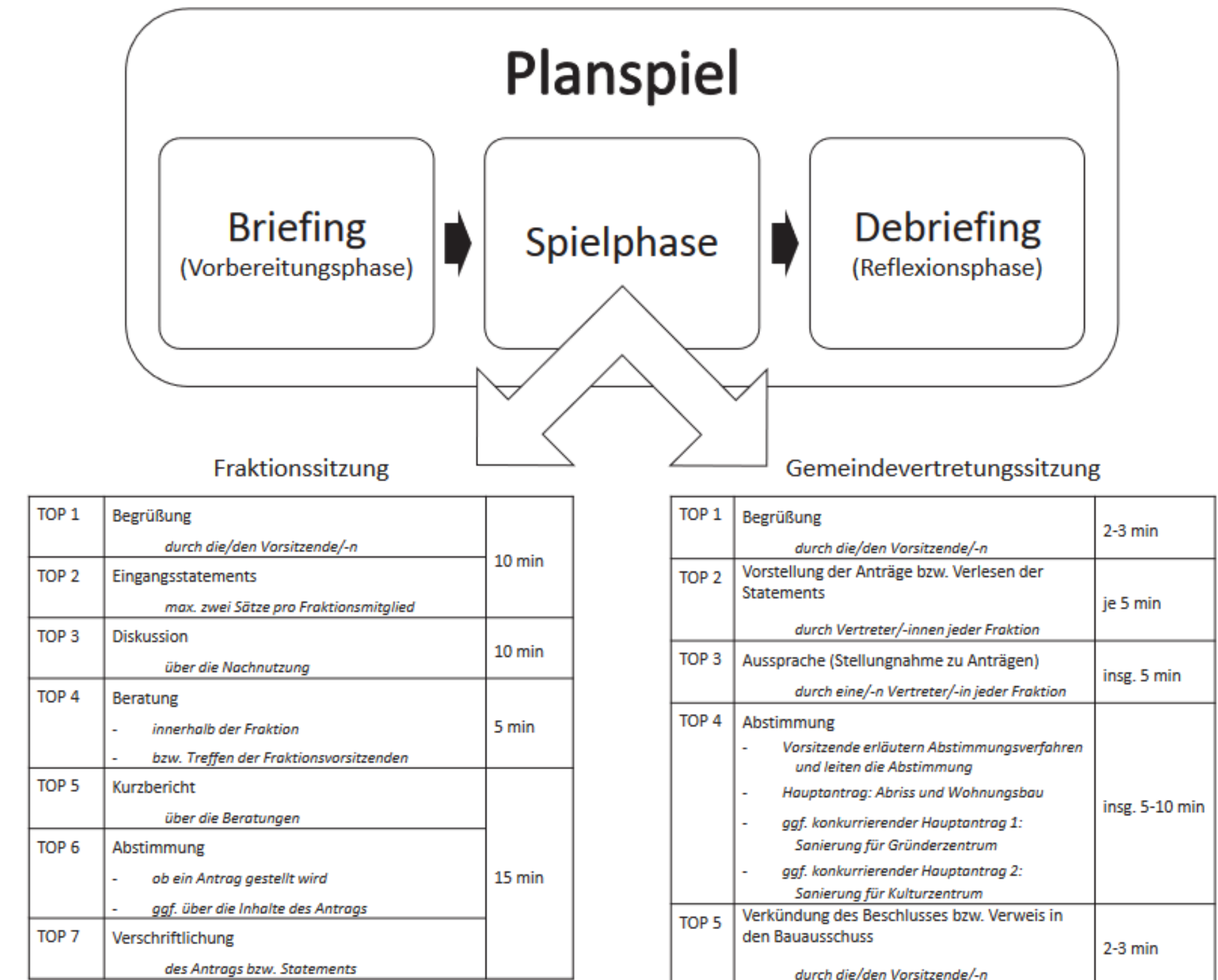


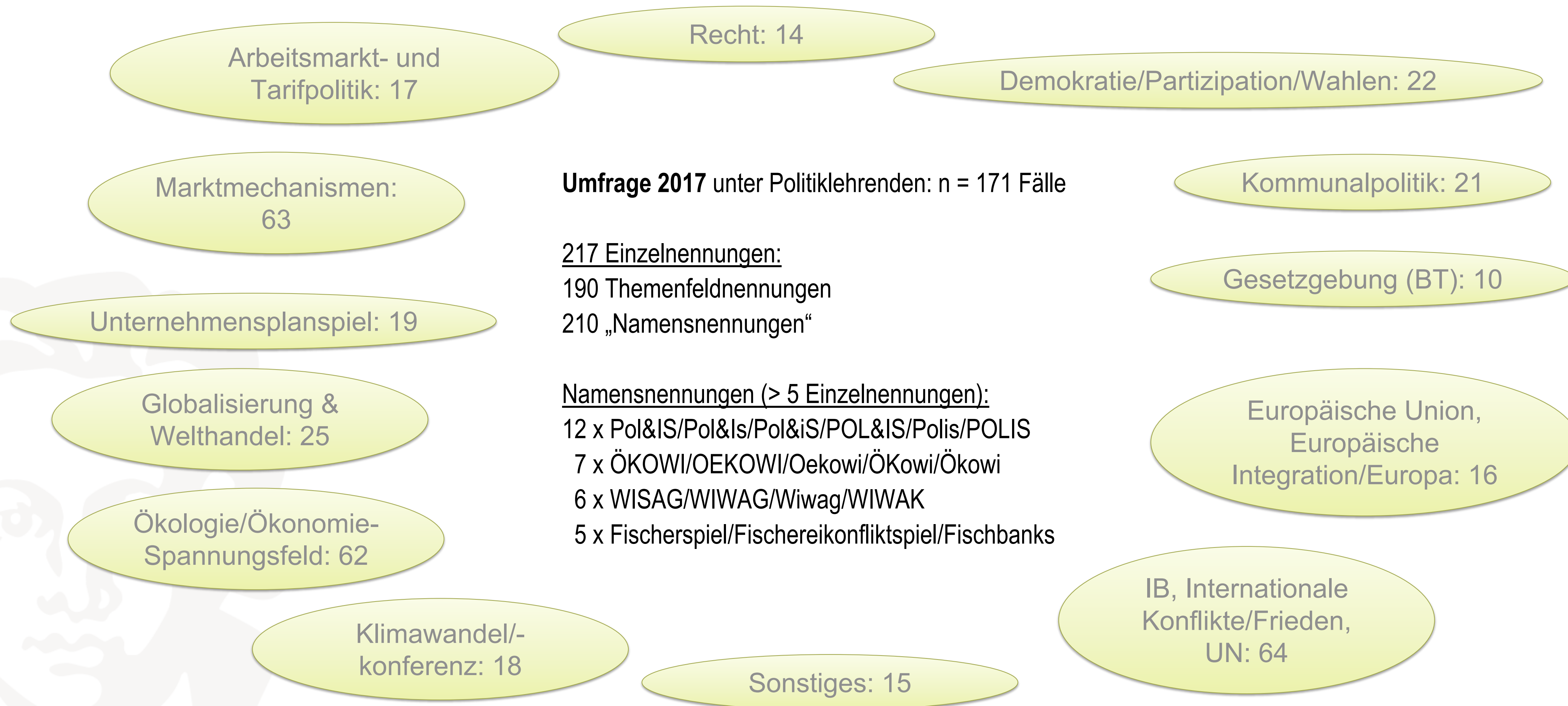
Abb. 8: Phasen des Planspiels (Kaup et al. 2017: 73)

- Ihre Einschätzung?
- Ihr Kontext?



GEFÖRDERT VOM

Hintergrund „Politik und Wirtschaft“



Angaben nach Doppelpunkt: Einsatzhäufigkeit in den letzten fünf Jahren in Sek I und Sek II

GEFÖRDERT VOM

- Unterrichtsmaterial
- Fachdidaktisch relevante Aspekte:
 - Abstimmungsmodalitäten
 - Kommunalpolitik (Hessen): Fraktionsarbeit (Fraktionsdisziplin); Gemeindevertretungssitzung
 - Standortentscheidungen & divergierende Interessen verschiedener Wählergruppen
 - Demokratieverständnis (z. B. Jehle et al. i. V.)

Projekttag Wölfersheim und Planspieltag GU (11.-13.07.2016)

Kurzentwurf: Unterrichtsstunde „Kommunalpolitik“ (11.07.2016)

Zeit (ungefähre Angaben)	Phase	Vorgehen	Methode / Sozialform	Materialien
5 Min.	Einstieg	<p>Ich habe den Begriff „Kommunalpolitik“ an die Tafel geschrieben. Überlegt, was Euch dazu einfällt. Jede/r von Euch notiert Schlagworte und bringt sie an der Tafel/ an habt zwei Minuten Zeit dafür.</p> <p>Die Begriffe lassen wir nun hier darauf zurückkommen. Wir setzen uns heute mit der mentare politische Entscheidung auseinander. Dafür wird Arbeit stattfinden. Im Rahmen eurer Arbeit solltet ihr einen Themenkomplex zu diesem ein Plakat erstellen, das die Aufgaben einer Kommune darstellt. Gruppenarbeit im Plenum prüfen.</p>	Clustering / Plenum	Tafel/Whiteboard, bunte Kärtchen für Schlagworte
20 Min.	Erarbeitungsphase	SuS beschäftigen sich in Gruppen mit der Kommunalpolitik; gruppenspezifische Aufgaben:		

Unterrichtsstunde Kommunalpolitik 11.07.2016

Gruppe 1: Welche Aufgaben haben Kommunen?

Arbeitsauftrag:

- Lies die untenstehenden Informationstexte (M1 und M2) sorgfältig durch.
- **Erstelle** anhand M1 und M2 gemeinsam mit Deinen Gruppenmitgliedern ein Plakat, das die Aufgaben einer Kommune darstellt.
- **Bereite** eine kurze Präsentation Eurer Ergebnisse vor.

M1: Kommunale Selbstverwaltung – was ist das eigentlich?

Ob es um die Beantragung eines Personalausweises geht, die Sanierung des örtlichen Freibades, die Stadtbibliothek, ein neues Klettergerüst auf dem Spielplatz oder eine Anlage zum Skaten und BMX-Fahren, mit den genannten Aspekten befassen sich in Deutschland die Gemeinden (Kommunen), ob in der Stadt oder auf dem Land. In Art. 28, Absatz 2 des Grundgesetzes heißt es zu den Aufgaben einer Kommune (**Kommunale Selbstverwaltung**):

(1) [...] In den Ländern, Kreisen und Gemeinden muss das Volk eine Vertretung haben, die aus allgemeinen, unmittelbaren, freien, gleichen und geheimen Wahlen hervorgegangen ist. (...) In Gemeinden kann an die Stelle einer gewählten Körperschaft die Gemeindeversammlung treten.

(2) Den Gemeinden muss das Recht gewährleistet sein, alle Angelegenheiten der örtlichen Gemeinschaft im Rahmen der Grenzen ihrer Zuständigkeit zu regeln.

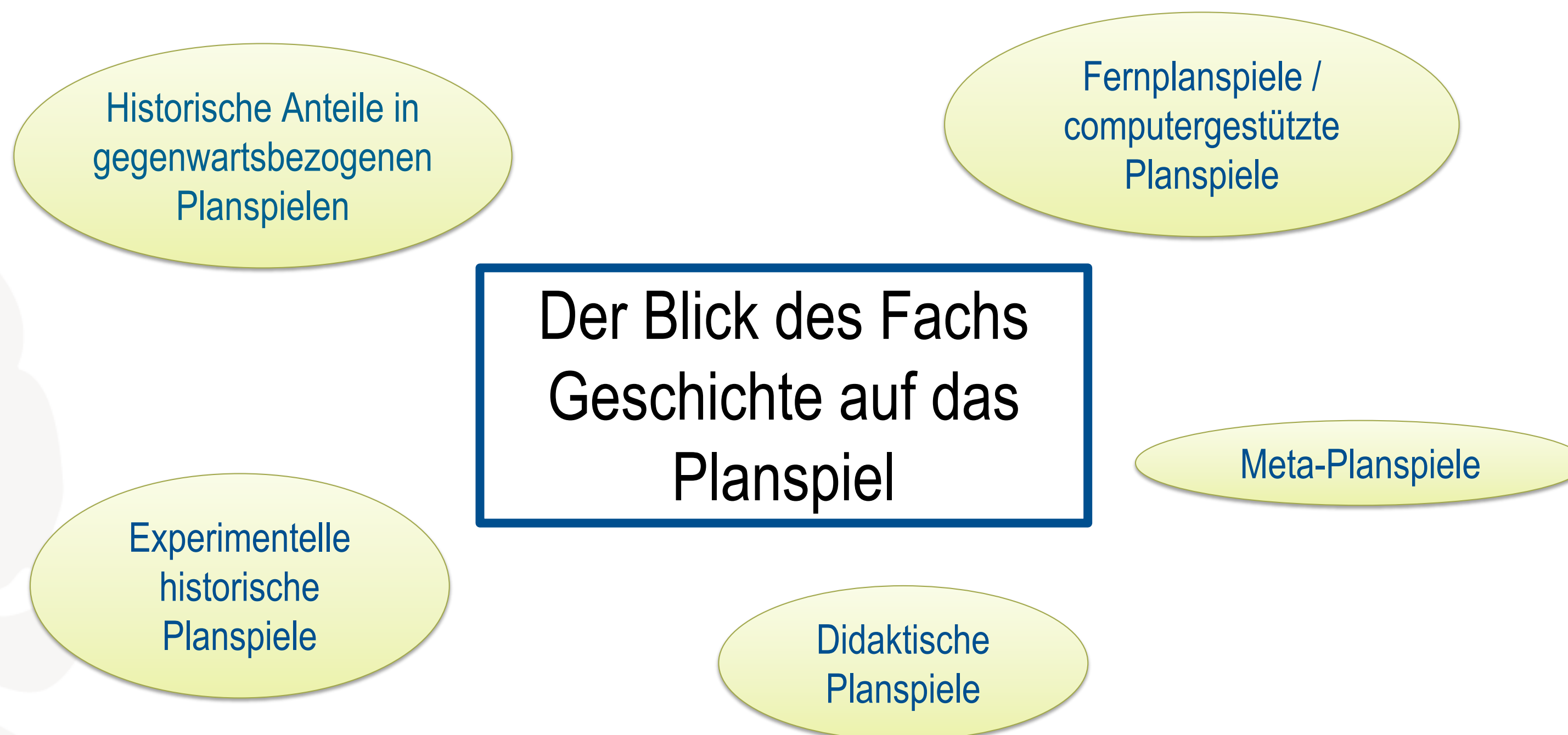
Abb. 9: Ausschnitte Unterrichtsmaterialien Stand 2016 (eigene Darstellung)



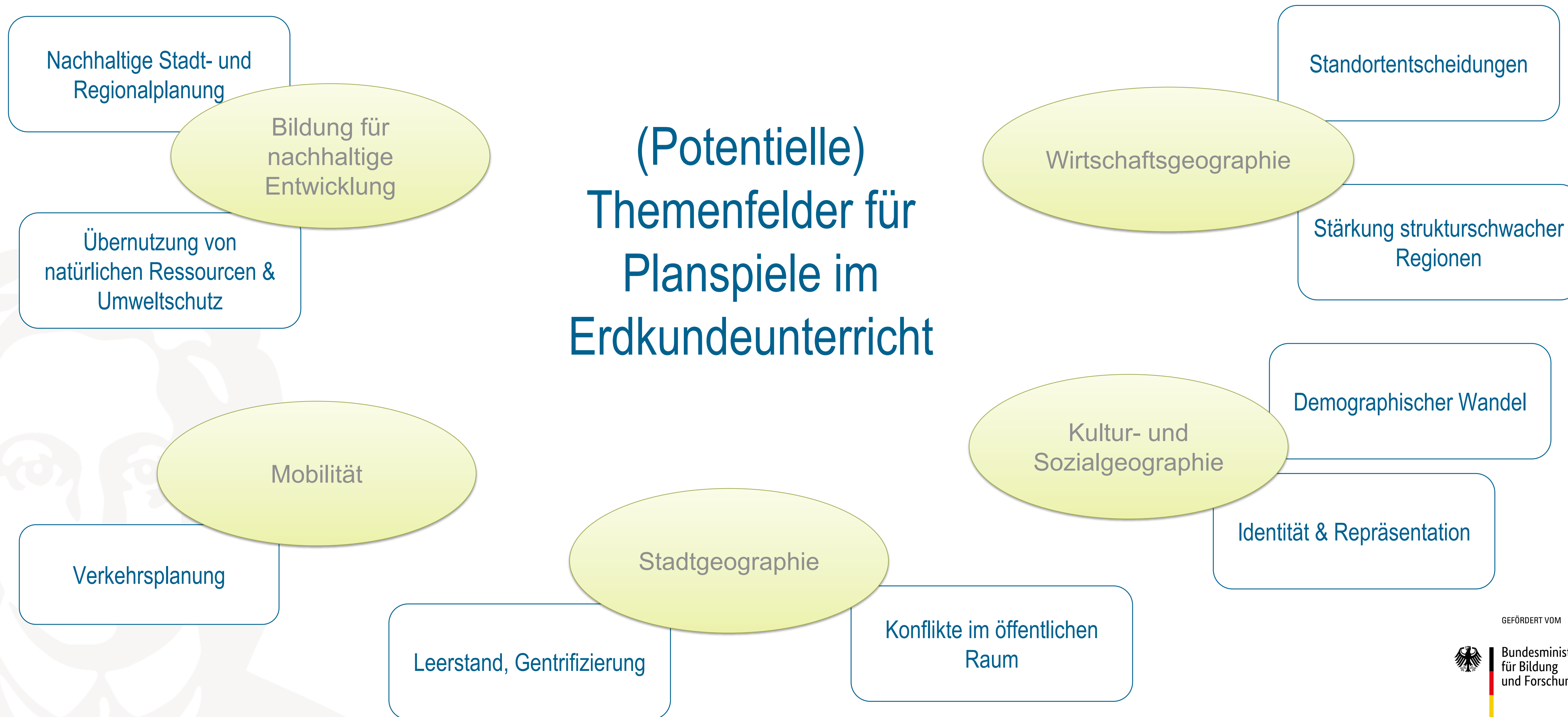
Abb. 10: Performativer Ausdruck einer Mehrheit (eigene Aufnahme, 2017-06-07a: 00:23:24)

GEFÖRDERT VOM

Einsatzmöglichkeiten historischer Planspiele (vgl. Edel 1999):



- Unterrichtsmaterial
- Fachdidaktisch relevante Aspekte:
 - Kontinuität und Wandel als historische Kategorien
 - Gestaltung des Strukturwandels in Kleinstädten
 - „Identität“ als geschichtskulturelle und geschichtspolitische Kategorie
 - Konkretisierung der historischen Kategorien am Gebäude der alten Schule in
ORTSNAME
 - Wahrnehmung historischer Argumente in politischen Debatten



- Unterrichtsmaterial
- Fachdidaktisch relevante Aspekte:
 - Wandelbarkeit und Dynamik räumlicher Gestaltung
 - Sozialraumanalysen
 - Aushandlung von räumlichen Konflikten
 - Einblicke in den Ablauf von (kommunalen) Planungs- und Entscheidungsprozessen.
 - Einsatz von Karten sowie von Flächennutzungs- und Bebauungsplänen.

- Ihre Ergänzungen?



**DIE
BÄREN**

DIE GIRAFFEN

DIE PANDAS

- **Fraktionsvorsitz (Moderation): Rolle –**
- **Stellvertretung: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**
- **Fraktionsmitglied: Rolle –**

→ Siehe Vigor-Kurs: Ankündigungen

GEFÖRDERT VOM

- **Eigene** Rolle (ggf. mit Zusätzen: „Informationen für die Fraktionsvorsitzenden“) vorbereiten
- Bitte die ersten **drei** Videos sichten: <https://vigor.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/user/index.php?id=1615>
- **Materialien** finden Sie in der Frankfurt Open Courseware (FOC): https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:lehrende:fortbildung_planspiel:description – stöbern Sie gern!
- Offene Fragen mitbringen ...
- Rückfragen an: messner@soz.uni-frankfurt.de

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit und die
Teilnahme!**



GEFÖRDERT VOM

- Adl-Amini, K., Meßner, M. T. & Hehn-Oldiges, M. (2018): „Der Förderausschuss“: Das Planspiel als „pädagogischer Doppeldecker“ in der Ausbildung von (Förderschul-)Lehrkräften. In M. T. Meßner, M. Schedelik & T. Engartner (Hrsg.): *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre*. Frankfurt a. M.: Wochenschau Verlag, S. 221–229.
- Belling, D. (2019): Die Stadt im 21. Jahrhundert? Ein Planspiel mit Google Street View. - *Geographie Heute* 40, 344, S. 14-17.
- Buschmann, C. (2021): Model-United-Nations-Konferenzen – Ein Planspiel für die schulische und außerschulische Politische Bildung. - *POLIS* 3, S. 19–21.
- Capaul, R. & Ulrich, M. (2003): *Planspiele. Simulationsspiele für Unterricht und Training. Mit Kurztheorie: Simulations- und Planspielmethodik*. Altstätten: Tobler.
- Edel, A. (1999): Planspiele im Geschichtsunterricht. Ein Arbeitsbericht. - *GW-Unterricht* 50, S. 321–339.
- Engartner, T., Meßner, M. T. & Schedelik, M. (2021): „Miteinander statt gegeneinander“. *Planspiel zur Simulation von Betriebs- und Personalräten*. Max Traeger Stiftung. Online verfügbar unter: <https://www.gew.de/index.php?eID=dumpFile&t=f&f=110169&token=950ea0914e67e7180ffce93acaefa9d1c60959dd&sdownload=&n=Planspiel-Miteinander-statt-Gegeneinander-Foliensammlung-MTS.pdf>, zuletzt geprüft am 04.11.2021.
- Engartner, T., Siewert, M. B., Meßner, M. T. & Borchert, C. (2015): Politische Partizipation ‚spielend‘ fördern? Charakteristika von Planspielen als didaktisch-methodische Arrangements handlungsorientierten Lernens. - *Zeitschrift für Politikwissenschaft* 25, 2, S. 187-215.
- Gasterstädt, J., Kistner, A. & Adl-Amini, K. (2020): Die Feststellung sonderpädagogischen Förderbedarfs als institutionelle Diskriminierung? Eine Analyse der schulgesetzlichen Regelungen. - *Zeitschrift für Inklusion*. Online verfügbar unter: <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/551>, zuletzt geprüft am 01.02.2021.
- *Hessisches Schulgesetz (HSchG)* (o. J.): Online verfügbar unter: http://www.rv.hessenrecht.hessen.de/lexsoft/default/hessenrecht_rv.html#docid:169561,1,20150401, zuletzt geprüft am 01.02.2021.
- Jehle, M., Meßner, M. T. & Engartner T. (i. E.): Schüler:innenvorstellungen von demokratischen Entscheidungsprozessen und ihr performativer Ausdruck im Kontext von Planspielen. In (Tagungsband) *Diversität und Demokratie. Gesellschaftliche Vielfalt und die Zukunft der sprachlichen und politischen Bildung*. Interdisziplinäre Tagung, Universität Luxemburg Oktober 2021.

- Kaup, N., Meßner, M. T., Schröder, L.-M., McLean, P., Jehle, M., Dorsch, C. & Wolff, O. (2017): Was wird aus der alten Schule in Hausen? Ein Planspiel zur Förderung von Mündigkeit im fächerübergreifenden Unterricht. - *GW-Unterricht* 148, 4, S. 66-76.
- Kriz, W. C. & Nöbauer, B. (2015): *Den Lernerfolg mit Debriefing von Planspielen sichern*. Online verfügbar unter: http://www.bibb.de/dokumente/pdf/1_08a.pdf, zuletzt geprüft am 09.01.2021.
- Kolb, D. A. (1984): *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Meadows, D. L., Fiddamann, T. & Shannon, D. (1993): *Fish Banks, Ltd*. Laboratory for Interactive Learning. Institute for Policy and Social Science Research. University of New Hampshire.
- Meßner, M. T., Schedelik, M. & Engartner, T. (2018): Zur Relevanz von Planspielen in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre. In M. T. Meßner, M. Schedelik & T. Engartner (Hrsg.): *Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre: Theorie und Praxis aus der Hochschule*. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag, S. 11-26.
- Meßner, M. T., Adl-Amini, K., Hardy, I. & Engartner T. (2019): Planspiel Förderausschuss. Konzeption und Material zur analogen wie digitalen Umsetzung in der inklusionsorientierten Lehrkräftebildung. - *HLZ 4*, Online verfügbar unter: <https://www.herausforderung-lehrerinnenbildung.de/index.php/hlz/article/view/4281>, zuletzt geprüft am 04.11.2021.
- Norwich, B. (2008): Dilemmas of difference, inclusion and disability: international perspectives on placement. - *European Journal of Special Needs Education* 23, 4, S. 287–304.
- Regionalverband FrankfurtRheinMain (2015): *Wölfersheim. Strukturanalyse – Maßnahmen zur Wirtschaftsförderung*.
- Regionalversammlung Südhessen (2010): *Regionalplan/Regionaler Flächennutzungsplan 2010*.
- Reinisch, H. (1980): *Planspiel und wissenschaftspropädeutisches Lernen*. Hamburg: Arbeitsgemeinschaft für Hochschuldidaktik.
- Schedelik, M. (2018): Was wird in Planspielen gelernt? Eine Zusammenschau theoretischer und empirischer Erkenntnisse. In M. T. Meßner, M. Schedelik & T. Engartner (Hrsg.): *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre*. Frankfurt a. M.: Wochenschau Verlag.
- Schwägele, S. (2015): *Planspiel – Lernen – Lerntransfer. Eine subjektorientierte Analyse von Einflussfaktoren*. (Dissertation, Pädagogik) Bamberg: Otto-Friedrich-Universität Bamberg.
- Ulrich, M. (1998): Baregg-Tunnel-Spiel. Zürich: Ulrich Creative Simulations.
- UN-BRK (United Nations – Behindertenrechtskonvention) (2009): *Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen*. Verfügbar unter: https://www.behindertenbeauftragte.de/SharedDocs/Publikationen/UN_Konvention_deutsch.pdf?__blob=publicationFile&v=2, zuletzt geprüft am 01.02.2021.