

Das Planspiel: „Eine neue Straße für Felddorf?“

Kurzbeschreibung

Das Demokratie-Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ wurde im Jahr 2011 vom Projekt „Kinderdemokratie“ am Göttinger Institut für Demokratieforschung ins Leben gerufen und bis 2013 weiterentwickelt. Mit seinem speziellen Fokus auf Grundschulen schließt es eine Lücke im bisherigen Angebot an Planspielen im Bereich der Demokratiebildung. Das Besondere ist: Grundschul Kinder schlüpfen in die Rolle von Kommunalpolitikerinnen und Kommunalpolitikern und können so erfahren, wie es ist, ein politisches Problem anzugehen, zu verhandeln und eine Lösung herbeizuführen. Dabei wurde bewusst die lokale Ebene gewählt, um an die Lebenswelten der Kinder anzuknüpfen. Die Handlungsorientierung des Planspielgedankens hat den Vorteil, dass demokratische Kompetenzen spielerisch erlernt werden können und die Kinder als eigenständige Akteure erste elementare Erfahrungen in politischen Handlungsweisen erlangen. Unser Ziel ist es, unser Planspiel möglichst vielen Kindern zur Verfügung zu stellen.

Szenario

Für das Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ begeben sich die Kinder in den fiktiven Ort Felddorf. Dort gibt es ein Problem: Die Hauptstraße wird sehr stark befahren. Unterschiedliche Parteien, in denen die Kinder Parteimitglieder sind, haben divergierende Interessen. Die Mitglieder der Elternpartei wünschen sich eine Umgehungsstraße, damit ihre Kinder sicher zur Schule gehen können. Die Wirtschaftspartei wiederum will dies auf jeden Fall verhindern, weil weniger Verkehr auch geringere Umsätze für die Geschäfte bedeuten würde. Die Bauernpartei will eine Umgehungsstraße durch den Norden verhindern, da diese Ackerflächen und den direkten Zugang zu den Feldern vernichten würde, wohingegen die Mitglieder der Umweltpartei die Wälder im Süden erhalten wollen. In mehreren Partei- und Dorfratssitzungen, auf dem Marktplatz und über die lokale Presse, das so genannte „Felddorfer Tageblatt“, versuchen die Kinder die jeweiligen Interessen durchzusetzen und mit den anderen Parteien zu verhandeln. Am Ende wird im Dorfrat über die Zukunft der Verkehrslage abgestimmt.

Planspiel als Methode für Grundschul Kinder

Planspiele gelten als ebenso komplexe wie für den Lernerfolg gewinnbringende Methode. Zudem sind sie als Großmethode sehr zeit- und organisationsintensiv. Von den Organisatoren oder Schulen erfordern sie daher größere zeitliche Spielräume, wie sie beispielsweise in Ferienprogrammen, Projektwochen oder auch im Nachmittagsprogramm von Ganztagschulen entstehen können. Das „Felddorf“-Planspiel bedarf dabei an aufeinanderfolgenden Tagen circa 10 Unterrichtsstunden bzw 8 Zeitstunden sowie einer Vor- und Nachbereitung, um den Lerninhalt zu sichern. Von den Schülerinnen und Schülern erfordern Planspiele generell eine vergleichsweise hohe sprachliche und kognitive Kompetenz: Spielregeln und das Szenario müssen verinnerlicht, Rollen erarbeitet, Konflikte erkannt, Lösungen erdacht und Verhandlungen geführt werden. Dabei stehen die Spielerinnen und Spieler unter Zeitdruck und müssen die Positionen und das Verhalten der anderen immer mitdenken. Diese – für Grundschul Kinder angeblich zu hohe – Komplexität erklärt wohl die geringe Zahl an Planspielen für die Grundschule und die Skepsis gegenüber dem Einsatz der Methode für diese Altersstufe.

Doch konnte die Göttinger Kinderdemokratie in der praktischen Arbeit mit Grundschülerinnen und Grundschulern die Erfahrung machen, dass Planspiele als Lernmethode sehr wohl für diese Altersstufe geeignet sind. Kinder sind durchaus in der Lage, ein kommunalpolitisches Problem zu verstehen. Es gelingt ihnen zudem, sich in Rollen hineinzudenken und auch vorgegebene Positionen zu verinnerlichen. Sie verstehen die Interessen der anderen und sind in der Lage, in den Gesprächsrunden ihre Positionen zu präsentieren, in Verhandlungen für sie einzustehen und am Ende im Rahmen demokratischer Entscheidungsfindungsverfahren zu Lösungen zu kommen.

Entsprechend überwiegen die Vorteile der Methode bei Weitem die möglichen methodischen Schwierigkeiten, welche durch altersgemäße und sorgfältige Vorbereitung zudem minimiert werden können (s. unten Besonderheiten). Der Vorteil von Planspielen ist der handlungsorientierte Ansatz, der durch das direkte Erleben zu Lernerfolgen führt. Durch das Durchleben verschiedener Phasen politischer und demokratischer Prozesse werden diese verinnerlicht und Handlungsweisen durch konkrete Sinneserfahrungen eingeübt. Dabei erwerben die Schülerinnen und Schüler zahlreiche Fähigkeiten, zu denen Reflektions- und Kommunikationsfähigkeit, Teamarbeit und Verhandlungserfahrung zählen. Konkret bedeutet dies, dass die unterschiedlichen Positionen als Bereicherung und der politische Streit als bedeutsamer Teil demokratischer Kultur verstanden werden und daher für die Demokratieerziehung in der Grundschule wichtig sind. Auch der Umgang mit Frustrations- oder Erfolgserlebnissen wird gerade durch die abschließende Abstimmung eingeübt. Die in diesem Zusammenhang vermittelten Kompetenzen entsprechen somit zum Beispiel den im niedersächsischen Kerncurriculum verankerten Zielen für die fachliche Perspektive "Gesellschaft und Politik", wobei die Kinder im Planspiel vor allem lernen, sich mit den gesellschaftlichen Interessen verschiedener Gruppen auseinanderzusetzen und in dem vorgegebenen institutionellen Rahmen eines politischen Entscheidungsprozesses ihre Interessen zu vertreten und mit anderen auszuhandeln.

Allerdings gehen wir davon aus, dass sowohl das Handlungs- wie auch das Sachwissen nur dann nachhaltig verankert werden können, wenn die Durchführung des Planspiels durch eine intensive Reflexions- und Nachbereitungsphase abgeschlossen wird. Durch die gemeinsame Spiegelung der durchlebten Erfahrungen werden sich die Kinder darüber bewusst, dass sie selbstständig „Politik“ und „Demokratie“ gemacht haben. Gleichzeitig erfordert die hohe emotionale Intensität, die aus dem Rollenspielcharakter entsteht, eine enge Begleitung durch die Erwachsenen. Wenn beispielsweise Freundschaften aus dem „echten Leben“ auf Parteigrenzen stoßen oder klasseninterne Konflikte zwischen Jungen und Mädchen aufbrechen, ist es wichtig, dies im Spielverlauf und am Ende gemeinsam zu thematisieren.

Die methodischen Besonderheiten dieses Planspiels

Wie bereits angedeutet, erfordert die Komplexität der Methode Planspiel eine altersgerechte Anpassung der Methode. In mittlerweile dreijähriger praktischer Erfahrung wurde das Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ entsprechend weiterentwickelt.

„Felddorf“ zeigt: Das Szenario muss verständlich sein und an Erfahrungen der Kinder anknüpfen. Eine Reduzierung auf „Kinderthemen“ wie Spielplatzbau oder Schulhofgestaltung ist hingegen nicht notwendig; der Neubau einer Umgehungsstraße mit den damit verbundenen Interessenunterschieden leuchtet den Kindern ein. Erfahrungsgemäß fällt es ihnen leicht, sich mit Eltern- und Umwelpartei zu identifizieren, doch auch das Einfinden in die für Kinder abstrakteren

Rollen als Bauern oder Unternehmer stellt unter Zuhilfenahme von Methoden zur Rolleneinfindung kein Problem dar. Unsere Erfahrung zeigt, wie wichtig eine gut vorbereitete, personell klar identifizierbare Spielleitung ist, die kindgerecht und strukturiert Spielregeln, Ablauf und Planspielszenario erklärt. Visualisierungen wie Filme, Karten, Wandzeitungen etc. kommen bei unserem Planspiel zur Unterstützung zum Einsatz und werden von den Kindern im Laufe der Spielzeit immer wieder zu Rate gezogen. Textarbeit ist mit den Kindern problemlos möglich, solange die Materialien nicht zu umfangreich und adäquat formuliert sind; wichtig dabei ist es, den Kindern Raum zum kreativen Ausdruck, auch in Zeichnungen, zu geben.

Unser Planspiel zeichnet sich dadurch aus, dass die Kinder organisatorisch zwar begleitet, inhaltlich jedoch nur so weit wie nötig unterstützt werden. Erwachsene sind die Parteilhelferinnen und -helfer der Kinder und bringen sich nur fragend und organisierend ein, um Rollenkonflikte zu verhindern und das eigene Erleben der Kinder nicht zu beeinträchtigen. Sie helfen den Kindern, gemeinsam mit der Spielleitung in die Rollen zu kommen, aber auch am Ende des Tages wieder aus ihnen herauszuhelfen, sie ganz wörtlich abzuschütteln und in einer Reflexionsphase schwierige Themen, die während des Planspiels aufgebrochen sind, zu behandeln. Für die unterschiedlichen Phasen des Spiels stehen Skripte und Anleitungen für die Erwachsenen sowie kindgerecht und sorgsam aufbereitete Materialien zur individuellen und gemeinsamen Bearbeitung zur Verfügung, die die Durchführung des Planspiels wesentlich erleichtern. Für Pausen und Wartephase werden Klein- und Gruppenspiele vorbereitet.

Rahmenbedingungen

Altersstufe

Das Planspiel ist speziell für die Kinder im Grundschulalter entwickelt worden und dort vor allem für die Jahrgangsstufen drei und vier geeignet.

Räumlicher, zeitlicher und personeller Bedarf

Zeit: 3 zusammenhängende (Schul-)Tage bzw. circa 10 Schulstunden/8 Zeitstunden an aufeinanderfolgenden Tagen für das eigentliche Planspiel; Zeit im Vorfeld zur inhaltlichen Vorbereitung sowie im Nachhinein zur Reflexion und Vertiefung.

Räumlichkeiten: Tag 1 und 2: 4 Kleingruppenräume und ein großer Raum (Aula, Turnhalle, sehr großes Klassenzimmer, Gemeinschaftsraum); Tag 3: Klassenzimmer/Gemeinschaftsraum.

Personal: Mindestens 2 Erwachsene, im besten Falle mehr, um Rollenkonflikte zu vermeiden.

Bonus: Besuch im Rathaus und Kontakt mit „echten“ Politikerinnen und Politiker sowie mit Journalisten, um den Austausch über das Erlebte in die Realität zu überführen.

Ablauf

Das Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ ist in vier Phasen unterteilt¹; die hier vorgeschlagene Verteilung nach Tagen bezieht sich auf ganze Schultage von circa 8 bis 13 Uhr mit den üblichen Schulpausen, wobei die Tage 1 und 3 mit je 2 bis 4 Schulstunden auskommen [bitte jeweils in Zeitstunden „umdenken“].

Phase	Inhalt	Zeit
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • Erarbeitung wichtiger Begriffe 	2 Schulstunden
Einführung und Rolleneinfindung	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • Einstieg und Regelbesprechung • Vorstellung des Ausgangsszenarios • Gruppeneinteilung • Rollenfindung • Vorstellung der Rollen 	Tag 1
Simulations – und Verhandlungsphase (die eigentliche Spielphase)	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Parteiforderungen • Vorstellung der Forderungen (erste Ratssitzung) • „Zeitungslektüre“ • Abgleich der verschiedenen Forderungen in der Partei • Offener Meinungs austausch • Dorfratsfrühstück (Einstieg in die Verhandlungen) • Verhandlungen • Vorstellung der Vorschläge (zweite Ratssitzung) • Abstimmung 	Tag 2
Auswertung (Nachbereitung)	<ul style="list-style-type: none"> • Mediation und Abschluss in den kleinen Gruppen • Großgruppenreflexion • Transfer • Rathausbesuch 	Tag 3

Materialien und technische Ausstattung

- Ausreichend Stühle und Tische für alle Kinder, um einen Dorfrat sowie ein Parlamentsfrühstück aufzubauen
- Laptop (mit dem Felddorffilm und dem Felddorfer Tageblatt), Audio-Boxen und Beamer
- 4 Uhren (Wecker) / 4 Stoppuhren
- Verkleidungskiste mit ausreichend Verkleidungsstücken für die jeweiligen Teilnehmerinnen und Teilnehmer
- Verkleidung für Spielleitung und Bürgermeisterin bzw. Bürgermeister
- Kisten / Wahlurnen für die Abstimmung
- Nummern für die Abstimmung (laminiert) und eine Stellwand/Tafel, an der unter den Nummern die Vorschläge angepinnt werden
- Pinnadeln / Magneten
- Flipchart mit Papier und Markern

¹ Rappenglück, Stefan 2010: Ablauf von Planspielen,
<http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/planspiele/70262/ablauf-von-planspielen>

- 4 Dokumentenmappen in den Parteifarben (rot, grün, gelb und blau)
- Mikrofon (oder Mikrofonattrappe) für die Fragerunde des Journalisten/der Journalistin
- Fotokamera für den Journalisten / die Journalistin
- Namensschilder
- Rednerpult für die Dorfratssitzungen

Alle notwendigen Vorlagen, Skripte, anzupassende Ablaufpläne etc. finden sich in digitaler Form auf einer DVD. Einige der Materialien sollten laminiert werden (A4 und A3).