

Gregor von Fürstenberg

Planspiele

für Jugendgruppen,
Schule und
politische Basisgruppen

INHALT

VORWORT	9
TEIL A THEORIETEIL	11
1. EINLEITUNG.....	11
2. WAS IST DAS: DAS PLANSPIEL?.....	13
2.1. Ziel des Planspieles.....	13
2.2. Methode des Planspieles.....	14
2.3. Motivation und Spaß beim Planspiel.....	15
2.4. Zusammenfassung der Ziele und Methoden des Planspieles.....	16
2.5. Der Spielverlauf beim Planspiel (Grobkizze).....	16
2.6. Die zehn Gebote des schriftlichen Planspieles.....	18
3. WIE BEREITET MAN DAS PLANSPIEL VOR?.....	19
3.1. Zusammenfassendes Schema (von 3.2. bis 3.5.).....	19
3.2. Welche Altersgruppen können planspielen ?.....	19
3.3. Wieviele Teilnehmer spielen mit?.....	19
3.4. Wieviel Zeit braucht man für ein Planspiel ?.....	20
3.5. Was ist das Wichtigste: Der KONFLIKT !.....	21
3.6. Zu welchem Thema kann man ein Planspiel machen ?.....	22
3.7. Die notwendige Absprache mit der Gruppe.....	23
3.8. Die notwendige Vereinfachung des Themas !.....	23
4. WAS WIRD FÜR EIN PLANSPIEL GEBRAUCHT ?.....	24
4.1. Mitspieler.....	24
4.2. Die Rollenteams.....	24
4.3. Das Planspielleiterteam.....	25
4.4. Situationsbeschreibung.....	25
4.5. Spielregeln.....	26
4.6. Positionspapiere.....	26
4.7. "Büronamensschilder" ¹¹	27
4.8. Unendlich viele Briefbögen.....	27

- 4.9. Reflexionsfragen..... 28
- 4.10. Sonstiges Material..... 29
- 4.11. Zusammenfassendes Schema zum benötigten Material..... 30

- 5. ATMOSPHERE SCHAFFEN FÜR DAS PLANSPIEL 31

- 6. WIE LÄUFT DAS PLANSPIEL AB ?..... 32
 - 6.1. Vorbereitung des Planspielleiterteams..... 32
 - 6.2. Anwärmphase 32
 - 6.3. Neugierig machen 32
 - 6.4. Rollenverteilung 33
 - 6.5. Spielphase..... 33
 - 6.6. Das Ende des Planspieles..... 35
 - 6.7. Reflexion / Auswertung..... 35
 - 6.8. Schluß..... 36
 - 6.9. Dokumentation..... 36

- 7. WAS ALLES SCHIEF GEHEN KANN..... 37
 - 7.1. Die Regeln werden nicht befolgt 37
 - 7.2. "Revolution" gegen die Planspielleitung..... 37
 - 7.3. Fachliche Überforderung der Planspielleitung 37
 - 7.4. fehlende Kompetenz der Mitspieler..... 38
 - 7.5. Es wird mit falschen Fakten argumentiert 38
 - 7.6. Das Spiel wird total unreal und gleitet in den Bereich der Phantasie ab 38
 - 7.7. Das Spiel geht zu früh zu Ende - "Lücke" im Planspiel 38
 - 7.8. Die Teilnehmer haben keine Lust mehr - das Spiel hat sich festgefahren. 38
 - 7.9. Zusammenfassendes Schema 39

- 8. CHECKLISTEN..... 40
 - 8.1. Planung (siehe Kapitel 3.)..... 40
 - 8.2. Vorbereitung (siehe Kapitel 4.)..... 40
 - 8.3. Ablauf (siehe Kapitel 6.)..... 41
 - 8.4. Konsequenzen (siehe Kapitel 6.7.)..... 41

TEIL B "HUNDERTTAUSEND BEISPIELE"

(MIT ÜBERBLICKSSCHEMA)..... 43

1. ANFÄNGERSPIEL: OBERBÜRGERMEISTERWAHL MÜNCHEN..... 46

2. SACHBEREICH: DAS DORF - DIE STADT..... 54

 2.1. Museumsbau..... 54

 2.2. Skandal in Brummidorf..... 61

3. SACHBEREICH: JUGENDARBEIT..... 71

 3.1. Karin hat geklaut..... 71

4. SACHBEREICH: ARBEITSWELT..... 79

 4.1. Arbeitslos - Ohne Moos nix los..... 79

 4.2. Money..... 87

5. SACHBEREICH: EINE WELT..... 113

 5.1. Nestle* - Fabrik - Planung in der "Comunidade Santa Cruz", einem Slum von Guatemala-City..... 113

 5.2. Weltkonferenz der Völker..... 123

6. SACHBEREICH: UMWELTSCHUTZ..... 137

 6.1. ULAX..... 137

7. SACHBEREICH: FRIEDEN - ZIVILER WIDERSTAND..... 147

 7.1. Revolution..... 147

8. SACHBEREICH: MULTIKULTURELLE GESELLSCHAFT..... 157

 8.1. Achmed und Weihnachten..... 157

LITERATUR..... 164