

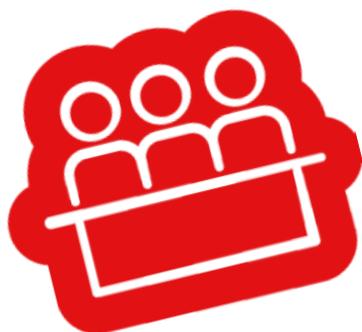
Planspiel

Die Jungen Verbandlinge



Inhaltsverzeichnis

Hallo und herzlich Willkommen!.....	3
Die Methode Planspiel	4
Thema, Lernziele und Rahmenbedingungen	6
Thema und Lernziele.....	6
Das Planspiel	8
Zusammenfassung des Szenarios	8
Rollen und Aufteilung.....	10
Vorbereitung und Planung	14
Planspiel: Ablauf und Hinweise für die Spielleitung.....	15
Einführungsphase	16
Spielerische Begriffsklärung: Bingo	16
Rollenverteilung und Einarbeitung	18
Spielphase.....	22
Auswertung	24
Spannungsfelder und Konfliktpotential.....	27
Allgemeine Hinweise: Planspiele via Video-Konferenz	28
Technische Voraussetzungen	28
Vorbereitung der Veranstaltung.....	29
Moderation.....	29
Impressum.....	30



Hallo und herzlich Willkommen!

Liebe Mitwirkende im Jugendrotkreuz,

wir freuen uns sehr, euch mit dieser Handreichung das eigens für das Jugendrotkreuz entwickelte Planspiel zur Verfügung zu stellen. Zusätzlich findet ihr darin hilfreiche Informationen zur Methode "Planspiel" im Allgemeinen und wichtige Hinweise zur Anwendung.

Planspiele erlangen, als handlungsorientierte Methode für die Vermittlung komplexer Zusammenhänge, zunehmende Relevanz. Durch das „Spielen“ werden Regeln und Strategien eingeübt und reflektiert. Zusätzlich werden Aspekte wie das Arbeiten im Team, Kommunikationsfähigkeit und auch eine angemessene Konfliktkultur gefördert. Wie gehen wir mit unterschiedlichen Meinungen um? Wie können wir unsere Standpunkte vertreten? Wo ist das möglich? Ein Planspiel greift all diese Aspekte auf. Diese Möglichkeit wollen wir als Jugendrotkreuz natürlich auch für die Schulung unserer ehrenamtlichen Leitungskräfte nutzen.

Um ein Planspiel zu entwickeln, das sich am konkreten Bedarf unseres Verbandes orientiert, haben wir im Vorjahr eine JRK-Projektgruppe zusammengestellt und uns externe Expertise von Planpolitik GbR dazu geholt. Im Fokus standen dabei die Themen Jugendbeteiligung, Demokratieförderung und Stärkung der Kompetenzen für die verbandliche Gremienarbeit. Allein die Entwicklung und Erprobung des Planspiels hat uns sehr großen Spaß gemacht und wir freuen uns über das Ergebnis.

Wir bedanken uns an dieser Stelle sehr für das Engagement der JRK-Projektgruppe und natürlich die wertvolle Unterstützung der Kolleginnen von Planpolitik!

Nun hoffen wir, dass euch die Nutzung ebenfalls Freude bereitet und das Planspiel euch einen innovativen und wirksamen Ansatz liefert, unser Ehrenamt in ihrem Engagement zu stärken!

Eure Bundesleitung



Die Methode Planspiel

Unser gesellschaftliches Miteinander ist immer auch Verhandlungssache: Wer bekommt was? Und wie viel? Und warum? In Schule und Verein, Job und Freizeit befinden wir uns immer wieder in Situationen, in denen wir entgegengesetzte Interessen vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. treffen müssen. So lernen wir vom Leben – was immer lehrreich, manchmal aber auch eine große Herausforderung ist.

Eine spielerisch aktivierende und nachhaltige Form, gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Herausforderungen und Konflikte zu begreifen, sind Planspiele. Sie bilden Ausschnitte der Realität nach und reduzieren dabei die Komplexität der realen Welt auf Kernfragen. In diesem Modell der Realität übernehmen die Teilnehmenden Rollen, in denen sie die Dynamiken hinter Konflikten und Aushandlungsprozessen unmittelbar erleben und Handlungsoptionen daran ausprobieren können. Trotz der erwähnten Komplexitätsreduktion erfahren die Spielenden so schnell und unmittelbar, dass der Weg zu Entscheidungen oder Lösungen, die auf einem Kompromiss beruhen, anstrengend und anspruchsvoll sein kann. Eine mehrstufige, obligatorische Auswertungsphase im Anschluss an ein Planspiel lässt die Teilnehmenden das im Planspiel Erlebte reflektieren und in die eigene Lebenswelt übertragen.

Die drei elementaren Bestandteile eines jeden Planspiels sind (I) Szenario, (II) Rollenprofile und (III) Spielregeln. Im (I) Szenario wird den Teilnehmenden der zu verhandelnde Konflikt beschrieben. Dieses Szenario ist für alle Teilnehmenden gleich und benennt einen konkreten Handlungsbedarf. Grundsätzlich kann jeder gesellschaftliche oder politische Konflikt, an dem mehrere Akteure mit unterschiedlichen Interessen beteiligt sind, in einem Planspiel-Szenario thematisiert werden. Diese Szenarien können sowohl reale Konflikte abbilden (z.B. UN-Klimaverhandlungen oder Tarifverhandlungen im Einzelhandel) als auch fiktive Situationen beschreiben, die in der Regel zwar an reale Gegebenheiten angelehnt sind, diese jedoch zumeist stark verfremden.

Individuelle oder gruppenbezogene (II) Rollenprofile bilden die unterschiedlichen Interessen und Positionen der relevanten Akteursgruppen bezüglich des Konflikts ab und benennen Aktionsmöglichkeiten, Kompromisse und rote Linien, außerdem allgemeine Strategieanweisungen, Informationen über die anderen beteiligten Akteure und den Ablauf des Spiels. In der Regel übernehmen mehrere Teilnehmende gemeinsam eine Rolle, was die Spielerinnen und Spieler in der Erarbeitung und erfolgreichen Rollenausübung entlastet und Teamwork fördert.

Die für alle geltenden (III) Spielregeln schließlich definieren die Rahmenbedingungen (Zeiträume, Ausstattung mit Ressourcen, Handlungsspielräume, Abstimmungsregeln, allgemeines Regelwerk usw.) und geben der Methode einen motivierenden, aber auch kompetitiven Charakter. Das Zusammenspiel von Szenario, Rollenprofilen und Spielregeln macht Planspiele zu einem ergebnisoffenen Format, bei dem jeder Verlauf einmalig ist. Somit ist jedes Planspiel ursächlich von der Bereitschaft der Teilnehmenden abhängig, sich auf einen offenen Lernprozess einzulassen.

Der handlungsorientierte Ansatz von Planspielen bietet Raum für Wissenserwerb und Kompetenzstärkung. Auf einer Ebene kann im Planspiel Wissen über institutionelle Abläufe und prozedurale Fragen, über einen realen Konflikt oder über Prozesse und Dynamiken einer konfliktbeladenen Situation erworben werden. Die Teilnehmenden lernen außerdem, Informationen zu bewerten und zwischen verschiedenen Optionen abzuwägen: Welche sind wünschenswert, welche realistisch? In der Auswertung können thematische Bezüge zur Realität hergestellt und in analytischen Schritten und Diskussionen vertieft durchdrungen werden.

Auf einer weiteren Ebene können die Teilnehmenden ihre Kompetenzen beweisen und stärken.

- Sie arbeiten sich in den Hintergrund der von ihnen vertretenen Rollen ein und verinnerlichen deren Interessen und Positionen (Sachkompetenz).
- Sie entwickeln ein besseres Verständnis für die Dynamik und Komplexität gesellschaftlicher Prozesse und Konflikte (Urteilskompetenz),
- indem sie aus einer angenommenen Perspektive heraus diskutieren und verhandeln, Koalitionen schmieden und möglichst eine einvernehmliche Lösung finden (Handlungs- und Entscheidungskompetenz).
- Dabei wird oft deutlich, dass sich nicht alle Ziele durchsetzen lassen, dass Kompromisse eingegangen werden müssen und dass Verhandlungen oft sehr schwierig sind. Insofern animieren Planspiele zu einer reflektierten Sichtweise auf den gespielten Konflikt und zu einer realistischen Sicht auf Entscheidungsprozesse allgemein (Kompromissbereitschaft).
- Gleichzeitig kann das Eindenken in möglicherweise ungewohnte oder unsympathische Positionen die Reflexion eigener Ansichten und tatsächlicher Konflikte anstoßen (Empathie).

Planspiele ermöglichen also selbstgesteuertes und kreatives Arbeiten sowie ganzheitliches Lernen, da neben dem traditionell privilegierten kognitiv-intellektuellen Lernen auch affektiv-emotionale Aspekte angesprochen werden. Sie helfen dabei, neue Perspektiven einzunehmen, Empathie für andere Akteursgruppen und deren Interessen und Bedürfnisse zu entwickeln und Zusammenhänge und Prozesse nachzuvollziehen.



Thema, Lernziele und Rahmenbedingungen

Überblick

Zahl der Teilnehmenden: 10 bis maximal 18

Zielgruppe: Junge Menschen ab 14 Jahren

Format und Dauer: 150 bis 180 Minuten



Thema und Lernziele

Das Planspiel „Die Jungen Verbandlinge“ simuliert ein Antragsverfahren auf der jährlichen Landesvollversammlung eines fiktiven Jugendverbands. Der Jugendverband der Jungen Verbandlinge ist entsprechend der föderalen Struktur im fiktiven Land Kristallopa in einen Bundesverband und zehn Landesverbände aufgeteilt. Diskutiert wird ein schriftlicher Antrag, der eine Änderung der Ordnung in Bezug auf das Alter der Leitungspersonen in den Gremien vorschlägt und an die Diskussion zum hohen Durchschnittsalter der Leitungspersonen anschließt. Aus der Perspektive verschiedener Kreisverbände wird der Antrag bewertet und über die Notwendigkeit der Verjüngung der Gremien und die Einführung einer Quote abgestimmt.

Das Planspiel zielt darauf ab, junge Menschen ab 14 Jahren für die Gremienarbeit in einem Jugendverband zu motivieren und darin zu bestärken, sich gemeinsam für ein respektvolles Miteinander einzusetzen. Die spielerische, aktivierende Methode Planspiel ermöglicht den Teilnehmenden einen Perspektivwechsel und die Stärkung der eigenen Empathiefähigkeit genauso wie das Durchdringen und Erleben der Komplexität demokratischer Aushandlungsprozesse. Im Planspiel werden darüber hinaus Moderations-, Argumentations- und Verhandlungskompetenzen der Teilnehmenden gestärkt.

Das interaktive Format ermöglicht den Teilnehmenden einen niedrigschwelligen Zugang zum Thema, lässt sie voneinander lernen und bringt sie miteinander ins Gespräch.

Kompetenzen

- Erleben und Kennenlernen von Strukturen und Abläufen der Gremienarbeit in einem Jugendverband
- Erlernen des Agierens in geordneten Sitzungsabläufen und Erlernen des Umgangs mit formalen Verfahren (Antrag, GO-Antrag, Abstimmung, ...)

Interaktion/Kommunikation

- Erlernen von lösungs- und ergebnisorientierten Verhandlungstechniken und Argumentationsstrategien
- Erlernen von Moderationsfähigkeiten allgemein und für die Leitung von Gremien
- Stärken der Fähigkeit zum Perspektivwechsel und zur Kompromissbereitschaft
- Training der Empathiefähigkeit
- Stärken des Selbstvertrauens, um eigene Positionen darzustellen und Interessen zu vertreten
- Motivation und Ermunterung, sich in Gremienarbeit eines Jugendverbandes einzubringen

Bei Online-Durchführung: Digitalkompetenz

- Kennenlernen digitaler Tools, wie bspw. Videokonferenz und digitale Kollaboration

Rahmenbedingungen

Im Folgenden sind räumliche und technische Rahmenbedingungen für Durchführungen vor Ort und Online dargestellt.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- 1-2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden problemlos Platz finden
- Vorbereitung: ausgedruckte Planspielmateriale, Namensschilder, Tischschilder
- Ausstattung: Computer & Beamer, alternativ Smartboard, Flipchart-Papier und Marker, Moderationskoffer, falls vorhanden

Hinweise für Durchführungen Online

- Videokonferenz-Software, die das Arbeiten in Breakout-Räumen ermöglicht
- Spielleitung: Computer mit Kamera und Mikrofon mit Internetzugang
- Teilnehmende: Computer, Tablet o.ä. mit Kamera und Mikrofon und Internetzugang

Das Planspiel

Zusammenfassung des Szenarios

Hochwasser-Katastrophe in Kristallopa

- Kristallopa ist ein freiheitlicher, demokratischer, sozialer Rechtsstaat in Mitteleuropa.
- Vor 150 Jahren gründete sich dort der Wohlfahrtsverbands „Die Verbandlinge“. Auslöser dafür war eine schreckliche Hochwasser-Katastrophe.
- Die Hochwasser-Katastrophe forderte sehr viele Opfer und richtete großen Schaden an.
- Es gab eine große Welle der Hilfsbereitschaft in der kristallopischen Gesellschaft. Sehr viele Menschen versuchten selbstorganisiert die Opfer zu unterstützen und Erste Hilfe bei den Verletzten zu leisten.

Gründung der Verbandlinge und der Jungen Verbandlinge

- Einige der Beteiligten gründeten den Verband „Die Verbandlinge“, um auf zukünftige Katastrophen besser vorbereitet zu sein.
- 50 Jahre später entsteht der eigenständige Jugendverband: „Die Jungen Verbandlinge“ (JVL). JVL richtet sich vor allem an Kinder und Jugendliche zwischen sechs und 27 Jahren.
- Der Bundesverband der JVL ist in zehn Landesverbände aufgeteilt. Jedem Landesverband gehören Kreisverbände an. In Henryland sind es acht Kreisverbände.
- Um Mitglied im Verband zu werden, müssen Interessierte zwischen sechs und 27 Jahren alt sein. Personen in Leitungspositionen können aber auch älter sein.

Landesverband Henryland

- In Henryland findet heute die Vollversammlung des Landesverbands statt.
- Aus jedem Kreisverband ist eine delegierte Person zur Vollversammlung eingeladen worden.
- Die Landesleitung von Henryland übernimmt die Moderation der Vollversammlung.

Die heutige Landesvollversammlung

- Die Vollversammlung findet regelmäßig statt. Mitglieder der Vollversammlung können Anträge stellen
 - zur Tagesordnung,
 - zur Änderung der Ordnung,
 - zur Änderung des Leitbildes,
 - zur Änderung der Leitsätze und
 - zur Änderung des Delegiertenschlüssels
- Anträge müssen min. drei Wochen im Voraus eingereicht werden

Der Antrag

- Aus dem Kreisverband Nr. 03 ist ein Antrag zur Änderung der Ordnung eingegangen.

- Die Forderung: Änderung der Ordnung in Bezug auf das Alter der Leitungspersonen in den Gremien.
- Beantragt wird: „Bei der Zusammensetzung der Leitungspersonen in der Gremienarbeit ist darauf zu achten, dass 50% der Amtstragenden unter 18 Jahre alt sind.“
- Begründet wird der Antrag damit, dass es zwar viele junge Engagierte im Verband gibt, aber die Leitungsposten größtenteils von über 27-Jährigen besetzt werden.
- Aktuell liegt der Altersdurchschnitt im Landesverband immer noch bei 35 Jahren. In den Vorjahren lag er noch höher.

Ablauf der Vollversammlung

- Die Sitzungsleitung verliest den Antrag und eröffnet die Diskussion.
- Abstimmungsmodus für Antrag: 2/3-Mehrheit der abgegebenen Stimmen.
- Zusätzlich können im Protokoll weitere Vereinbarungen festgehalten werden. Dazu ist eine Mehrheit von 50% der abgegebenen Stimmen notwendig.

Rollen und Aufteilung

Das Planspiel umfasst neun Rollengruppen und ist für zehn bis 18 Teilnehmende konzipiert. Alle Rollen werden entsprechend mit jeweils ein oder zwei Teilnehmenden besetzt, die Moderationsrolle wird obligatorisch mit zwei Personen besetzt. Die auf der kommenden Seite folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Rollen und ihre Positionen zu den beiden Diskussionspunkten „Verjüngung der Gremien“ und „Quotenlösung“. Außerdem sind weitere Ideen zur Verjüngung des Verbands enthalten.

Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem die narrative Einführung ins Szenario erfolgt ist und die Geschichte der Jungen Verbandlinge erzählt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Zunächst sollte abgefragt werden, wer die Rolle der Moderation übernehmen möchte. Diese ist in jedem Fall mit zwei Personen zu besetzen. Bei mehr als zehn Teilnehmenden werden die Gruppen um jeweils eine Person ergänzt. Wir empfehlen, die Rollen in der Rollen-Reihenfolge der unten folgenden Tabelle zu doppeln (d.h. bei 11 Teilnehmenden Moderation und KV 01 doppelt, bei 13 zusätzlich KV02 doppelt, usw.).

Wir raten bei größeren Gruppen zur Durchführung von zwei parallelen Planspielen. Die Rollen sollten grundsätzlich zufällig ausgelost werden. Eine einfache Methode für die Durchführung vor Ort ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen. Bei einer digitalen Durchführung erfolgt die Rollenverteilung durch die Zuordnung der Teilnehmenden zu sogenannten Breakout-Räumen. Weitere Informationen und Hinweise zur Rollenverteilung sind in den folgenden Unterkapiteln dargestellt.



	Delegierte Person	Verjüngung der Gremien	Quotenregelung	Weitere Ideen
KV 01	<p>Sabine Schreiber (sie/ihr), 31 Jahre</p> <p>Leitung Ortsgruppe Kottersbach</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jugendbeteiligung ist grundsätzlich wichtig. Allerdings gibt es viele Aufgaben, die junge Menschen noch nicht vollständig verstehen. 	<ul style="list-style-type: none"> Ist klar gegen eine Quote, da sie davon ablenkt, wirkliche Lösungen zu finden. 	<ul style="list-style-type: none"> Vereinbarung zur Entwicklung von Maßnahmen, um junge Menschen in der Gremienarbeit auszubilden und anzuleiten.
KV 02	<p>Enrico Ebert (er/ihm), 45 Jahre</p> <p>Leitung Kreisverband 02, Muddelberg</p>	<ul style="list-style-type: none"> Verbandsghremien müssen nicht verjüngt werden. Die jetzige Mischung aus erfahrenen Gremienmitgliedern und interessiertem Nachwuchs funktioniert 	<ul style="list-style-type: none"> Lehnt die Quote strikt ab. 	<ul style="list-style-type: none"> Ein Mitglied pro Gremium soll unter 18 Jahren sein. Coachings entwickeln, um den Nachwuchs an die Gremienarbeit heranzuführen.
KV 03	<p>Lisa Lange (sie/ihr), 17 Jahre</p> <p>Leitung Ortsgruppe Block, Delegierte im Landesjuniorrat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gremien der Jungen Verbandlinge müssen dringend organisiert und geplant verjüngt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> Befürwortet die Quote und setzt sich dafür ein, dass eine Quote von mindestens 50% eingeführt wird. 	<ul style="list-style-type: none"> Bestimmte Versammlungen öffnen, so dass Interessierte zuschauen und lernen könnten. Zusätzliches Amt von Kinder- und Jugendghremienmitgliedern einrichten. Task Force zum Thema Jugendschutz einrichten.
KV 04	<p>Melek Yildiz (sie/ihr), 55 Jahre</p> <p>Leitung Ortsgruppe Bad Leuken</p> <p>AG Kampagne</p>	<ul style="list-style-type: none"> Generationswechsel ist überfällig, um die JVL zukunftsfähig zu machen. 	<ul style="list-style-type: none"> Befürwortet die Quote. 	<ul style="list-style-type: none"> Beratungsrollen für Mitglieder über 27 einführen Offene Gremiensitzungen, wo junge Mitglieder sich anschauen können, wie Gremienarbeit funktioniert. Selbstverständnis des Verbands überarbeiten, damit dadurch irgendwann eine Quote wieder überflüssig würde.

<p>KV 05</p>	<p>Thomas Ampel (er/ihm), 49 Jahre Leitung Kreisverband 05 Fuzzlerhausen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der Verband braucht eine Verjüngung - allerdings sollte diese Verjüngung langsam und vorsichtig vollzogen werden, so dass niemand überfordert wird. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ist von der Idee einer Quote nicht überzeugt. 	<ul style="list-style-type: none"> • „Buddy“-Projekt einführen: Ein älteres und ein junges Gremienmitglied arbeiten eng zusammen und die junge Person lernt von der älteren, wie die Gremienarbeit läuft. • Trainee-Programm einführen: Junge Verbandsmitglieder unter 18 Jahren begleiten Gremienmitglieder und lernen, was Gremienarbeit bedeutet.
<p>KV 06</p>	<p>Christian Hindriks (er/ihm), 26 Jahre Leitung Ortsgruppe Bückleringen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist unrealistisch, ausreichend viele junge Menschen für die Gremienarbeit zu finden, die motiviert und kompetent sind. Deswegen sollte alles so bleiben, wie es ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lehnt die Quote klar ab. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugendliche zu bestimmten Themen ins Gremium einladen, damit sie sehen, wie ein Gremium funktioniert. Die Gremienmitglieder würden so auch die aktuellen Themen aus erster Hand erfahren.
<p>KV 07</p>	<p>Lars Eibe (er/ihm), 24 Jahre Gruppenausbilder JVL-Schulsanis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist offensichtlich, dass sich die Gremien und der gesamte Verband verjüngen müssen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Befürwortet die Idee der Quote von 50%. Allerdings mit einer Altersgrenze bei 27 Jahren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trainee-Programm einführen. • Zusätzliches Amt von Kinder- und Jugendgremienmitgliedern schaffen.
<p>KV 08</p>	<p>Kiana Kelly (sie/ihr), 16 Jahre Leitung Ortsgruppe Hublerhain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • In einem Jugendverband dürfte es gar keine Frage sein, dass Gremien durch junge Menschen besetzt sind. Es ist unglaublich, dass dies nicht der Fall ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hält Quoten für keine ernsthaften Instrumente, da sie keine ausreichende Veränderung bringen. Für einen Jugendverband müsste die Quote bei 100% liegen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menschen über 27 Jahren sollten nicht mehr Mitglied im Verband sein können, auch bzw. erst recht nicht in Leitungsfunktionen. • Task Force schaffen, um alle Strukturen so aufzusetzen, dass sie den jungen Menschen im Verband Vorteile verschaffen.

	<p>Martha Poldowski (sie/ihr), 23 Jahre</p> <p>Moderation und Landesleitung</p>			
	<p>René Lacroix (er/ihm), 27 Jahre</p> <p>Moderation und Stellv. Landesleitung</p>			



Vorbereitung und Planung

Im Folgenden findest du Informationen und Hinweise, die die Vorbereitung des Planspiels als Präsenzveranstaltung vor Ort und Online erleichtern.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- Räumlichkeiten organisieren:
 - Mindestens ein, besser zwei Räume, in denen alle Teilnehmenden Platz finden
- Zeitplan erstellen und an Anfangs-, End- und Pausenzeiten der Veranstaltung anpassen
- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
 - Szenario doppelseitig in A5 als Broschüre
 - Rollenprofile doppelseitig in A4
 - Namensschilder einseitig in A4
 - Tischschilder einseitig in A4
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.)



Hinweise für Durchführungen Online

- Videokonferenz-Meeting anlegen und Zugangsdaten sowie weitere Informationen zur Einwahl an Teilnehmende versenden
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden mit einem PC oder Laptop mit Internetanschluss und idealerweise Headset und Webcam ausgestattet sind
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden die Videokonferenz-Software nutzen können
- Breakout-Räume vorbereiten und nach Rollengruppen benennen. Pro Rollengruppe sollte ein Breakout-Raum erstellt werden. Zusätzlich empfiehlt es sich, einen zusätzlichen Raum als „Besprechungsraum“ anzulegen.
- Liste mit Links zu den Rollenprofilen als Word-Dokument vorbereiten
- Benötigte Technik für die Durchführung, wie PC oder Laptop mit Headset und Webcam vorbereiten und testen. Videokonferenz-App und für die Durchführung ggf. benötigte Tools testen

Planspiel: Ablauf und Hinweise für die Spielleitung

Grundsätzlich und unabhängig von der Altersgruppe ist es notwendig, die Teilnehmenden auf den spielerischen Charakter eines Planspiels hinzuweisen: Man sollte sich darauf einlassen, eine Rolle zu übernehmen und entsprechend anders als im alltäglichen Leben zu agieren, dies aber durchaus ernst zu nehmen. Gleichzeitig ist es wichtig, das Verhalten anderer im Planspiel aus ihren Rollen heraus zu interpretieren.

Jedes Planspiel beinhaltet eine (1) Einführungsphase, eine (2) Spielphase und eine (3) Auswertungsphase. Für eine zeitliche Strukturierung hat sich für längere Planspiele eine Aufteilung von etwa 1/4 Einführungsphase, 2/4 Spielphase und 1/4 Auswertungsphase bewährt, bei kürzeren Planspielen kann von dieser Struktur abgewichen werden.

Es bietet sich an, den Ablaufplan mit Zeitangaben für alle sichtbar zu notieren. Ein Vorschlag für dieses Planspiel:

20'	Einführung
10'	Optional: Detaillierte Vorstellung der Geschäftsordnung und des Antrags
25'	Rollenverteilung und Einarbeitung
65'	Spielphase
30'	Auswertung

Während des Planspiels sollte sich die Spielleitung so weit als möglich zurücknehmen und nur ins Geschehen eingreifen, wenn es unbedingt nötig ist. Das kann der Fall sein, wenn Fragen auftauchen und Teilnehmende nicht weiterkommen, oder wenn Einzelne gänzlich aus ihrer Rolle fallen und damit den Ablauf gefährden. Wir empfehlen, die Spielleitung zu zweit zu übernehmen. Als Spielleitung solltet ihr nicht gleichzeitig eine Rolle im Planspiel übernehmen.

Einführungsphase

Ziel der kurzen Einführungsphase ist es, die Teilnehmenden zu motivieren und ihnen Lust auf das Planspiel zu machen. Dazu wird die Methode Planspiel kurz vorgestellt und in das Thema sowie die Spielstruktur und den Ablauf (Dauer, Phasen) eingeführt.

Die Einführungsphase sollte kurzgehalten werden und sich auf die wesentlichen Punkte beschränken. Je früher die Spielphase eingeleitet werden kann, umso besser! Insbesondere in der Einführungsphase sollten Rückfragen möglich sein, damit alle Teilnehmenden mit einem guten Gefühl und gut vorbereitet in die Spielphase übergehen können.

Zusätzlich kann es sich gerade bei jüngeren Zielgruppen empfehlen, die Geschäftsordnung, sowie den Antrag zur Geschäftsordnung, die im Szenario abgedruckt sind, vorab gemeinsam durchzugehen, um offene Fragen zu klären.

Im Folgenden wird stichpunktartig dargestellt, wie die Einführungsphase gestaltet werden kann. Es empfiehlt sich die Abfolge

- Einführung Methode Planspiel
- Einführung Thema
- Rollenvergabe
- Ausgabe Szenario und Rollenprofil.

Spielerische Begriffsklärung: Bingo

Zum spielerischen Einstieg kann vor dem Planspiel ein themenbezogenes Bingo zu Begriffen und Verfahren der Gremienarbeit mit den Teilnehmenden gespielt werden. Die Methode eignet sich auch zum (besseren) Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander.

Als Vorbereitung muss von der Spielleitung ein Bingo-Blatt (z.B. A4-Seite) mit 4X4-gleichgroßen Quadraten erstellt werden. In jedes Quadrat kommt ein Begriff oder ein Verfahren der Gremienarbeit, das im Planspiel thematisiert wird. Die Teilnehmenden erhalten jeweils ein Bingo-Blatt und erklären sich die Begriffe gegenseitig. Wurde ein Begriff erklärt, darf das Kästchen angekreuzt werden. In der Auswertung wird die Bedeutung der Begriffe gemeinsam geklärt.



Stichwörter zur Einführung in die Methode Planspiel (max. 5 Minuten):

- Ein Planspiel hat immer ein Szenario und Rollenprofile. Im Planspiel soll ein Konflikt gelöst werden.
- Alle Teilnehmenden erhalten das gleiche Szenario. Dort finden sich auch Infos zu den Rahmenbedingungen und zum Abstimmungsmodus usw.
- Jede Person erhält eine Rolle zugeteilt (Verlosung der Namensschilder bzw. Zuweisung zu einem Breakout-Raum).
- Zu jeder Rolle gibt es individuelle Profile, die Interessen und Positionen und Kompromisslinien in dem Gespräch benennen. Im Verlauf des Planspiels wird sich zeigen, wer sich wie positioniert und welche Vorstellungen und Forderungen die unterschiedlichen Akteure haben.
- Ziel ist es, innerhalb von 65 Minuten im Rahmen der Landesvollversammlung über einen Antrag zur Änderung der Geschäftsordnung zu diskutieren und abzustimmen. Wichtig: Abstimmungsmodus erklären (siehe Szenario)!
- Hinweise:
 - Bittet alle Teilnehmenden, die Rolle anzunehmen und so überzeugend wie möglich zu spielen (Emotionen sind erlaubt, aber im Rahmen). Rollen können weiterentwickelt werden, solange es zum beschriebenen Profil passt.
 - Die Teilnehmenden können Szenario und Rollenprofil mit in die Diskussion nehmen, sollten aber nicht vom Blatt ablesen, sondern ihre Worte frei formulieren.
 - Weist die Teilnehmenden darauf hin, dass ein Spiel nur funktioniert, wenn alle mitmachen. Allen sollte klar sein, dass die Rolle nicht zwangsläufig der eigenen Meinung entspricht. Es gibt es kein „Richtig“ oder „Falsch“!
 - Empfindungen und Gedanken zur Rolle sollten während des Spiels zurückgehalten und in der Auswertung geteilt werden.
- Vorstellung des Szenarios (max. 15 Minuten)
 - Erläuterung zur Geschichte und Struktur der Jungen Verbandlinge
 - Vorstellung des Antrags und ggf. detaillierte Vorstellung der Geschäftsordnung
 - Erläuterung zur Zusammensetzung der Landesvollversammlung
 - Verständnisfragen beantworten, ggf. Klärungsbedarf hinsichtlich Methode oder Szenario
- Vorstellung des weiteren Ablaufs
 - Rollenverlosung/Rollenzuweisung
 - Lesephase und Strategiebesprechung im Team (ca. 20 bis 30 Minuten)
 - Landesvollversammlung (ca. 65 Minuten)
 - Auswertung des Planspiels (ca. 30 Minuten)

Rollenverteilung und Einarbeitung

Die Verteilung der Rollen sollte zufällig erfolgen, ein Tauschen der Rollen vermieden werden. Für die Rolle „Moderation“ sollte vorab abgefragt werden, ob sich zwei Personen für die Moderationsrolle interessieren.

Sollten Personen am Planspiel teilnehmen, die Schwierigkeiten haben, den Text zu verstehen, sollte ihnen eine Rolle zugewiesen werden, die mit einer weiteren Person besetzt ist, damit diese unterstützen kann

Sobald die Teilnehmenden ihre Rollen erhalten haben und sich einarbeiten, hat die Spielphase des Planspiels begonnen. Weist die Gruppen darauf hin, dass sie eine kurze Vorstellung ihrer Rolle für den Start der Krisensitzung vorbereiten sollen. Es empfiehlt sich, ca. 5 Minuten vor Start der Krisensitzung die Teilnehmenden darauf hinzuweisen, dass die Vorbereitungsphase bald vorbei ist.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- Die Spielleitung wählt zunächst die passende Anzahl der im Vorfeld sortierten Namensschilder aus. Dabei muss unbedingt darauf geachtet werden, dass die gewählten Rollen zu der Anzahl an Teilnehmenden passen.
- Die Spielleitung geht durch die Reihen der Teilnehmenden und lässt sie, ohne dass die Teilnehmenden hinschauen, je ein Namensschild aus einem Beutel ziehen. So wird gewährleistet, dass die Rollen zufällig vergeben werden.
- Anschließend wird das passende Rollenprofil plus Szenario individuell an die Teilnehmenden ausgegeben. Das Rollenprofil kann beschrieben und mit Notizen versehen werden.
- Zur Einarbeitung ins Rollenprofil empfiehlt es sich die Rollengruppen möglichst weitläufig auf die vorhandenen Räume zu verteilen, damit sie sich in Ruhe in ihre Aufgabe, Positionen und Interessen eindenken können.

Hinweise für Durchführungen Online

- Die Rollenverteilung im Rahmen der Online-Durchführung erfolgt über die manuelle Einteilung der Teilnehmenden auf sogenannte Breakout-Räume, die noch vor Spielbeginn erstellt und entsprechend den Rollengruppen benannt werden sollten. Erstellt dafür für jede Rollengruppe ein Breakout-Raum; zusätzlich empfiehlt es sich einen weiteren Breakout-Raum als „Besprechungsraum“ anzulegen.
- Ordnet die Teilnehmenden im Hintergrund gleichmäßig den Breakout-Räumen zu, sobald alle Teilnehmenden im Raum sind (Achtung: noch nicht die Breakout-Session starten)
- Erklärt den weiteren Ablauf, bevor ihr die Teilnehmenden in die Breakout-Räume schickt. Jede Rollengruppe bekommt über den Chat im Breakout-Raum die Datei mit dem entsprechenden Rollenprofil, inkl. Szenario. Die Teilnehmenden sollen sich Rollenprofil und Szenario durchlesen und sich auf die Diskussion vorbereiten
- **Wichtig:** Bei den meisten Videokonferenz-Tools kann vorab eingestellt werden, dass die Teilnehmenden die Breakout-Räume nicht selbstständig verlassen können

und den Beitritt in einen Breakout-Raum in einem sich separat öffnenden Fenster bestätigen müssen. Weist darauf hin, dass alle den Beitritt zum Breakout-Raum bestätigen und startet anschließend die Breakout-Räume.

- Während die Teilnehmenden sich in den Breakout-Räumen in die Rolle efinden, empfiehlt es sich nacheinander durch die Breakout-Räume zu gehen, um mögliche Rückfragen zu beantworten.
- Ca. drei Minuten vor Ende der Einarbeitungszeit könnt ihr als Spielleitung die Teilnehmenden über den „Nachricht an alle senden“-Option über die verbleibende Zeit informieren und schließlich die Breakout-Session beenden und die Teilnehmenden zurück in den Hauptkonferenzraum holen, um mit der Vollversammlung zu beginnen.

Briefing der Moderation

Besondere Aufmerksamkeit sollte der Rolle der Moderation zuteil kommen. Als Spielleitung solltet ihr die Moderierenden ca. sieben Minuten vor Ende der Einarbeitung zu ihrer Rolle briefen. Stellt sicher, dass die Teilnehmenden die Rolle überblicken und sich die Aufgaben teilen (Redeleitung, Redeliste führen und Notizen machen). Die Teilnehmenden in der Moderationsrolle sollten sich in der Rolle wohlfühlen. Es kann im Spiel hoch her gehen und da sind ein ruhiger Kopf und auch Nervenstärke gefragt. Weist die Teilnehmenden in der Rolle auch darauf hin, sich die wichtigsten Punkte stichpunktartig zu notieren, damit sie am Ende der Diskussion einen Entwurf zur Abstimmung formulieren können. Auf folgende Punkte solltet ihr als Spielleitung besonders hinweisen:

Ablauf und Zeitmanagement

Für die Diskussion sind ca. 65 Minuten vorgesehen. Weist die Moderation darauf hin, dass alle im Szenario genannten Punkte und Fragen im Rahmen des Gesprächs diskutiert werden sollen. Schlagt zur Orientierung folgende Zeitaufteilung vor:

- Begrüßung durch die Moderation und Verlesen des Antrags (3 Min.)
- Kurze Nennung der Gesprächs- und Abstimmungsregeln (2 Min.)
- Vorstellungsrunde (max. 10 Min.)
- Diskussion: Verjüngung der Gremien (20 Min.)
- Diskussion: Quotenlösung und weitere Empfehlungen (20 Min.)
- Zusammenfassung und Abstimmung (10 Min.)

Regeln der Diskussion

- Nur eine Person redet.
- Ein respektvoller Umgang wird gewünscht.
- Wer etwas sagen möchte, meldet sich und wird von der Moderation zu Wort gebeten.
- Für das gesamte Gespräch sind 65 Minuten vorgesehen. Am Ende der Diskussion fasst die Moderation kurz zusammen, was besprochen wurde. Anschließend wird über den Antrag abgestimmt.
- Der Antrag kann in der ursprünglichen Form oder mit Änderungen angenommen oder aber abgelehnt werden. Laut Geschäftsordnung ist dazu eine 2/3-Mehrheit der abgegebenen Stimmen notwendig.
- Zusätzlich besteht die Möglichkeit, im Protokoll weitere Vereinbarungen festzuhalten, um eine Verjüngung des Verbandes begleitend zu erreichen. Dazu ist eine Mehrheit von 50% der abgegebenen Stimmen notwendig.
- Jeder Kreisverband hat bei der Abstimmung eine Stimme.

Redeliste

Durch eine Redeliste behält die Moderation einen Überblick über die Reihenfolge und Häufigkeit der Meldungen pro Rollengruppe. So könnt ihr die Anwesenden entsprechend der Reihenfolge der Meldungen zu Wort bitten und darüber hinaus bei Gruppen nachhaken, die sich noch nicht zu einem Diskussionspunkt geäußert haben.

Aufteilung innerhalb des Moderationsteams

Weist das Moderations-Team darauf hin, dass sie die Aufgaben unter sich aufteilen. Dabei bietet es sich an, dass eine Person die Gesprächsleitung übernimmt und die andere Person sich Notizen zur Diskussion macht und die Redeliste im Blick behält.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- Weiser die Moderation darauf hin, dass sie Stift und Papier mit an den Tisch nehmen, um eine Redeliste zu führen und sich Notizen zum Verlauf der Diskussion zu machen.
- Ggf. könnt ihr der Moderation auch eine Glocke aushändigen, mit der sie den Beginn des Gesprächs einläuten, bzw. während der Diskussion um Ruhe bitten können.
- Erklärt dem Moderations-Team, wie eine Redeliste geführt wird: Zu Beginn sollten alle Teilnehmenden von der Moderation darauf hingewiesen werden, dass alle, die etwas sagen möchten, sich per Handzeichen melden. Die Moderation notiert die Reihenfolge der Meldungen auf Papier und behalten so einen Überblick über die Redebeiträge der Rollengruppen, die sie nach und nach zu Wort bitten. Ist ein Redenbeitrag beendet, wird der Name der Gruppe auf der Liste durchgestrichen.

Hinweise für Durchführungen Online

- Weist die Moderation darauf hin, dass sie Stift und Papier bereitlegen, um sich Notizen zum Gesprächsverlauf zu machen.
- Erklärt der Moderation, wie eine Redeliste geführt wird: Zu Beginn der Diskussion sollten die Teilnehmenden von der Moderation darauf hingewiesen werden, dass alle, die etwas sagen möchten, „RW“ für Redewunsch in den gemeinsamen Chat der Video-Konferenz schreiben. So ergibt sich automatisch eine Reihenfolge der Meldungen, die nach und nach von der Moderation zu Wort gebeten werden.



Spielphase

Mit Beginn der Diskussion nimmt sich die Spielleitung vollkommen zurück und übergibt das Wort für die kommenden 65 Minuten an die Rolle „Moderation“. Für den weiteren Verlauf beobachtet die Spielleitung vornehmlich den Diskussions- und Verhandlungsverlauf und dokumentiert interessante Situationen, um diese in der Auswertung anzusprechen. Die goldene Regel in dieser Phase ist, „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“ einzugreifen. Das Zurücknehmen kann insbesondere Spielleitungen mit wenig Planspiel-Erfahrung schwerfallen. Viele Situationen jedoch, die von außen betrachtet brenzlich wirken, werden innerhalb des Spiels reguliert und aufgelöst. Auch sollte vermieden werden, den Entscheidungsfindungsprozess in eine erwünschte Richtung zu steuern. Strahlt Ruhe aus und vertraut auf die Spielenden. Wenn allerdings Regeln absichtlich gebrochen werden, Teilnehmende nicht ins Spiel finden oder ihre Rolle ablegen oder missverstehen, ist es an der Spielleitung, ruhig und konstruktiv einzugreifen, idealerweise bilateral. Ziel sollte immer sein, das Planspiel weiterlaufen zu lassen.

In der zurückhaltenden Rolle sollte die Spielleitung bei Fragen diskret Hilfestellung leisten, wenn es während der Diskussion z.B. Fragen zum Ablauf, zu den Abstimmungsmodalitäten o.ä. gibt. Auch sollte die Spielleitung die Zeit im Blick haben und in sinnvollen Intervallen auf die verbleibende Zeit hinweisen. Es hat sich bewährt, der Rolle „Moderation“ (je nach Durchführungsmodus auf Karten oder im Chat) Infos wie „noch 20 Minuten“, „noch 10 Minuten“, „noch 5 Minuten“ zu geben. Zeitdruck wirkt in Planspielen – genauso wie in der Realität – Wunder bei der Entscheidungsfindung. Sollte sich andeuten, dass diese Entscheidungsfindung am Ende noch ein paar Minuten mehr Spielzeit erfordert, sollte die Spielleitung flexibel sein und diese Zeit gewähren. Dies zahlt sich aus, schließlich ist es für die Teilnehmenden viel befriedigender, mit einer Lösung aus der Spielphase zu gehen, als wenn drei nicht gewährte Minuten am Ende des Spiels dazu führen, dass die Spielphase ohne ein Ergebnis beendet wird.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- Weist vor Beginn der Spielphase darauf hin, dass alle ihre Namensschilder gut sichtbar tragen. Während der Spielphase empfehlen wir euch als Spielleitung euch an den Rand des Raumes zu setzen und in keinem Fall selbst am Verhandlungstisch Platz zu nehmen.
- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle „Moderation“ Karten mit der Info „noch 20 Minuten“, „noch 10 Minuten“, „noch 5 Minuten“ vorzulegen.

Hinweise für Durchführungen Online

- Bittet die Teilnehmenden vor Beginn der Spielphase sich in der Videokonferenz-App in ihren Rollennamen umzubenennen.
- Während der Spielphase empfehlen wir euch als Spielleitung Ihre Kamera aus und den Ton stumm zu schalten, sodass sich nur die Spielenden gegenseitig sehen.

- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle "Moderation" über den Chat zu schreiben, wie viele Minuten der Spielzeit verbleiben. Falls Fragen innerhalb der Spielphase aufkommen, können sie Kamera und Ton einfach wieder anstellen und diese beantworten.

Auswertung

Die mehrstufige Auswertungsphase ist ein obligatorischer und sehr wichtiger Bestandteil jedes Planspiels. Ihr solltet dafür ca. 30 Minuten einplanen.

In der Auswertungsphase werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits vorhandenem Wissen verknüpft. Sie hat üblicherweise die folgenden Bestandteile: Ablegen der Rolle – intuitive Spielanalyse – Distanzierung – Transfer in die Realität – Spielkritik. Die einzelnen Schritte können organisch ineinander übergehen. Wie lange die einzelnen Teile dauern, kann nicht pauschal gesagt werden. Es sollten allerdings in der Auswertung alle Schritte berücksichtigt werden.

Ablegen der Rollen

Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden aus ihren Rollen heraustreten zu lassen. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen.

Hinweise für Durchführungen vor Ort

- Als symbolischer Akt legen die Teilnehmenden ihre Namensschilder ab. Es hat sich bewährt, dazu mit einem Beutel herumzugehen und die Teilnehmenden die Namensschilder dort hineinwerfen zu lassen.

Hinweise für Durchführungen Online

- Als symbolischen Akt benennen sich die Teilnehmenden in der Videokonferenz-App wieder in ihren richtigen Namen um.

Manchen Menschen fällt es schwer, sich auf die Auswertungsphase einzulassen. Dann kann es helfen, nach dem Ablegen der Rollen eine kurze Pause zu machen, bevor es in die Auswertung geht.

Es kann eine Weile dauern, bis die Trennung von der Rolle tatsächlich vollzogen ist und sich Emotionen gelegt und beruhigt haben. Wenn in den weiteren Auswertungsschritten Teilnehmende auf ihr Verhalten im Spiel angesprochen werden und sich persönliche Auseinandersetzungen andeuten, ist es sehr wichtig, sofort einzugreifen und nochmals die Trennung von Rolle und Person zu verdeutlichen („Jede Person hat hier nur eine Rolle gespielt“). Die fälschliche Zuschreibung von Rollen-Verhalten auf Spielende sollte sofort unterbunden werden.

Intuitive Spielanalyse

Der erste Schritt der Auswertung erfolgt intuitiv. Gefühle und Erfahrungen in den angenommenen Rollen können hier geteilt werden. Bis ein Auswertungsgespräch richtig beginnt, kann es einige Momente dauern. Lasst den Teilnehmenden Zeit, das Planspiel und ihre Rolle zu reflektieren.

Mögliche Leitfragen sind:

- Wie ist es euch im Spiel ergangen? Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Was ist passiert?
- Was fiel schwer? Was fiel leicht?
- Reflexion der Rollen:
 - Welche problematischen Positionen gab es?
 - Ggf. kann über Rollenvorgaben informiert werden.
 - Ggf. kann die Spielleitung einzelne Teilnehmende auf ihre Rollen ansprechen und Empfindungen und Wahrnehmungen erfragen. Diese Antworten können mit der Außenwahrnehmung der anderen Teilnehmenden abgeglichen werden.
- Wie war die Rolle der Moderation? Hinweis: Die Teilnehmenden in der Rolle „Moderation“ verdienen besondere Anerkennung (Applaus, lobende Worte usw.), da die Rolle mit Abstand die anspruchsvollste ist.

Spielreflexion und Distanzierung

In der Spielreflexion konzentriert sich das Gespräch auf den Spielverlauf und die Analyse von Strategien, Wendepunkten und der gefundenen Lösung. Die Spielleitung kann hier auffällige oder entscheidende Momente im Spielverlauf ansprechen.

Mögliche Leitfragen sind:

- Wie kann der Spielverlauf erklärt werden?
- Wie weit seid ihr in euren Rollen von der ursprünglichen Strategie abgewichen und warum?
- Was waren die entscheidenden Momente im Spielverlauf?
- Wie bewertet ihr den Ausgang der Sitzung? Wie zufrieden seid ihr?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Wären andere Lösungen möglich gewesen?
- Wie habt ihr die Dynamik im Spiel wahrgenommen?
- Kennt ihr ähnliche Situationen/Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht ihr damit um?

Transfer

Im Transfer schließlich wird die Problemanalyse vertieft und dabei der Schritt von der Spielsituation in die Realität gegangen, Parallelen und Unterschiede zwischen Realität und Spielsituation aufgezeigt. Je nach Zielgruppe kann dieser Punkt sehr ausführlich vollzogen werden.

Mögliche Leitfragen sind:

- Was war realistisch, was nicht?
- Welchen Bezug könnt ihr zu eurem Leben herstellen?
- Welche Probleme habt ihr wiedererkannt?
- Welche Lösungsansätze habt ihr für die für benannten Probleme?
- Welche Fragen, Handlungsoptionen, Unterstützungsbedarf ergeben sich?

Spielkritik

Die Spielkritik schließt das Planspiel ab. Es ist immer lehrreich zu wissen, wie es den Teilnehmenden gefallen hat und welchen Mehrwert das Planspiel für sie hatte.

Mögliche Leitfragen sind:

- Was habt ihr gelernt?
- Was hat euch gefallen?
- Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel? Was würdet ihr verändern?

Hinweise zur Auswertung

Es kann die Anmerkung kommen, dass das Planspiel das Thema zu wenig komplex oder zu oberflächlich behandelt. Weist dann darauf hin, dass die Methode Planspiel davon lebt, Dinge zu vereinfachen, um sie für die Dauer des Spiels in einer Art Laborsituation greifbar zu machen. Die Auswertung ist dann genau der Ort, die Komplexität der Realität damit abzugleichen.

Einzelne Rollenbeschreibungen können kritisch bewertet werden. Da hilft der Verweis darauf, dass das Planspiel Mittel zum Zweck ist, an einem konkreten, zugespitzten Beispiel mit (teils) stereotypen Rollennachzuvollziehen, wie gesellschaftliche Prozesse funktionieren (oder eben auch nicht). Es kann auf die Reproduktion von Stereotypen im Planspiel eingegangen und diese ggf. problematisiert werden. Beispielsweise durch die Frage, woher die Spielenden das Wissen über die von ihnen ausgefüllte Rolle haben.

Für die Auswertungsphase empfiehlt es sich, die aktuellen Debatten und Diskussionen zum Planspielthema zu kennen, um die Diskussion zielführend auszuweiten und den begrenzten Rahmen des Planspiels zu verlassen.



Spannungsfelder und Konfliktpotential

Planspiele präsentieren oft teils überspitzte Darstellungen relevanter Rollen. Ein Panorama ausgleichender, konstruktiver, extremer, handlungsorientierter oder anklagender Stimmen steht für den demokratischen Meinungspluralismus und dient im Planspiel als Ausgangspunkt für den Austausch konträrer Meinungen. Rollen, die in der Tradition des konstruktiven, kompromissorientierten Aushandlungsprozesses stehen, sehen sich Extrempositionen gegenüber, die nicht an einer gemeinsamen Lösung interessiert scheinen.

Vermeintliches Ziel des Planspiels ist, diese Meinungen so anzunähern, dass eine tragfähige Lösung gefunden werden kann, in der Regel in Form eines Kompromisses. Oft allerdings steht nur eine für viele wenig befriedigende Stellungnahme am Ende des Planspiels. Das hat mit der kurzen Spieldauer und den z.T. weit auseinanderliegenden Positionen zu tun.

Es ist aber auch nicht primäres Ziel, zu einer einvernehmlichen Lösung zu kommen. Vielmehr geht es um die Erfahrung von Gesprächsverlauf und -dynamik und dem unterschiedlichen Umgang der Rollen mit der Sachlage.

Das Erleben dieses Konflikts kann eine frustrierende Spielerfahrung auslösen und womöglich zu einer Infragestellung eigener (Konflikt- und Problem-)Lösungskompetenzen führen. Dies sollte unbedingt in der Auswertung thematisiert und aufgelöst werden, indem das mögliche Scheitern der Rolle im Spiel von der spielenden Person getrennt betrachtet wird.

Mit Beginn der Auswertungsphase muss gewährleistet werden, dass alle Teilnehmenden die Trennung von gespielter Rolle und spielender Person in Bezug auf sich selbst als auch auf alle anderen vollziehen. Es darf nicht dazu kommen, dass Äußerungen, die im Verlauf des Planspiels durch eine Rolle geäußert wurden, als Aussage der spielenden Person wahrgenommen und dann bewertet werden.

Dadurch könnten sich Menschen angegriffen und zu Recht falsch verstanden und repräsentiert fühlen. Sollte es also dazu kommen, dass die Teilnehmenden nach dem Spiel Unzufriedenheit über das erzielte Ergebnis äußern, könnt ihr darauf reagieren, indem mögliche Lösungen in der Auswertung gemeinsam besprochen werden und der Frage nachgegangen wird, ob überhaupt eine einvernehmliche Lösung mit den skizzierten Rollenmöglich ist und auch, wie mit extremen Meinungen umgegangen werden kann.



Allgemeine Hinweise: Planspiele via Video-Konferenz

Im Folgenden sind allgemeine Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung von Planspielen und anderen interaktiven Formaten als Online-Veranstaltung zusammengefasst. Der Schwerpunkt liegt dabei auf organisatorischen und technischen Fragen. Ein grundsätzliches Wissen zur Durchführung/Spielleitung von Online-Workshops wird vorausgesetzt.

Technische Voraussetzungen

Neben der Verfügbarkeit von adäquaten Endgeräten für alle Teilnehmenden, muss auch deren Zugang zu einem Videokonferenz-Tool und ggf. einem digitalen Tool für gemeinsames Arbeiten sichergestellt werden. Folgende Aspekte sind aus unserer Erfahrung heraus dabei zu beachten:

Endgeräte

Alle Teilnehmenden benötigen für eine reibungslose Teilnahme Zugang zu einem Desktop-Computer oder Laptop mit Webcam und Mikrofon (idealerweise Headset). Die Nutzung eines Smartphones schränkt das Spiel-Erlebnis erheblich ein und wird nicht empfohlen.

Videokonferenz-Tool

. Für die Durchführung des Planspiels benötigt ihr in jedem Fall ein Videokonferenz-Tool, mit dem euch die folgenden Features zur Verfügung stehen:

- Moderationsrolle(n) mit allen Zugriffs- und Steuerungsrechten
- Chatfunktion
- Breakout-Räume für die Arbeit in Kleingruppen, steuerbar durch die Moderation der Veranstaltung, idealerweise manuell umzubenennen
- Galerieansicht, so dass alle Teilnehmenden gleichzeitig zu sehen sind
- Nutzung für mind. 18 Teilnehmende
- Konferenz-Laufzeit von mind. drei Stunden pro Session
- Möglichkeit
 - Dateien an alle oder ausgewählte Teilnehmende zu versenden (kann notfalls auch über E-Mail geschehen)
 - das Mikro stumm zu schalten (für alle Teilnehmenden)
 - den Namen zu ändern (für alle Teilnehmenden)
 - mind. eine Person, idealerweise alle Personen zum Co-Host (Co-Moderation) zu machen

Vorbereitung der Veranstaltung

In Vorbereitung auf die Veranstaltung empfiehlt es sich, sich als Spielleitung mit den verwendeten Tools vertraut zu machen und alle Funktionen vorab zu testen.

Einrichtung eines Videokonferenz-Meeting

- 1 Plenum = der „Konferenzraum“, in dem zu Beginn alle ankommen
- 1 Breakout-Raum je Akteursgruppe (also 9 Räume) plus einen weiteren Raum, der als Besprechungsraum genutzt werden kann. Idealerweise sollten die Breakout-Räume direkt beim Erstellen des Meetings mit den Namen der Akteursgruppen versehen werden, sodass die Teilnehmenden bei der Durchführung direkt auf die Räume verteilt werden können.
- Anschließend sollten alle Informationen zum Videokonferenz-Tool mit den entsprechenden Zugangsdaten rechtzeitig an alle Teilnehmenden versendet werden.

Moderation

In Vorbereitung auf die Veranstaltung empfehlen wir folgende Schritte:

- Ablaufplan erstellen und an die Durchführungszeiten anpassen
- Alle Aufgaben im Team der Spielleitung aufteilen
- Technik-Check und Testen aller Funktionen, die bei der Durchführung zum Einsatz kommen. Wichtig ist das Testen des eigenen Mikros auf gute Verständlichkeit

Idealerweise sollte das Videokonferenz-Tool mit einem Schnelldurchlauf des Planspiels (Plenum, Gruppenarbeit in Breakout-Räumen, zurück ins Plenum) mit einer Gruppe von sechs bis acht Freiwilligen (Mitarbeitende oder Team-Mitglieder, Familienmitglieder o.ä.) getestet werden.

Wir empfehlen, das Online-Planspiel zu zweit zu moderieren. Das hilft bei der Betreuung der Teilnehmenden, der Vermittlung der Inhalte, der Begleitung des Planspiels und bei technischen Fragen und Überraschungen. Auch sorgt ein Zweierteam für Abwechslung in der Moderation (unterschiedliche Stimmen, Charaktere usw.).



Impressum

Das Planspiel „Die Jungen Verbandlinge“ ist im Laufe des Jahres 2021 durch die Mitglieder der JRK-Projektgruppe Planspiel des Jugendrotkreuz erarbeitet worden.

Mitglieder der JRK-Projektgruppe Planspiel: Marcel Bösel, Sandra Döring, Johanna Heil, Marcus Janßen, Katharina Lachmann, Mandy Merker, Gina Penz

Herausgeben von

Deutsches Rotes Kreuz Generalsekretariat
Bundesgeschäftsstelle Jugendrotkreuz
Carstennstr. 58
12205 Berlin

Telefon: 030 85404-390

E-Mail: jrk@drk.de

Internet: www.jugendrotkreuz.de

Instagram: [deutsches_jugendrotkreuz](https://www.instagram.com/deutsches_jugendrotkreuz)

Facebook: [@jugendokreuz](https://www.facebook.com/jugendokreuz)

Verantwortlich

Daniela Nagelschmidt

Redaktion

Johanna Heil

Bildnachweis: Deutsches Jugendrotkreuz

Beratung und Finalisierung

Die Konzeption und Entwicklung der Materialien wurde von der planpolitik GbR begleitet.

planpolitik