

Methodenkompass für Exkursionen



Planspiel

Autor: [Andreas Hoogen \(2022\)](#)

www.geo-exkursionen.de

Alle Rechte vorbehalten.

©2022 Andreas Hoogen, c/o Gymnasium Hochdahl, Rankestr. 4-6, 40593 Erkrath

Sämtliche Inhalte, Fotos, Texte, Karten und Graphiken sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung weder ganz noch auszugsweise vervielfältigt oder veröffentlicht werden. Die Speicherung, Veränderung und Vervielfältigung für unterrichtliche Zwecke sind hingegen zulässig.

Der Autor und Herausgeber übernehmen keine Haftung für inhaltliche oder drucktechnische Fehler. Für Hyperlinks im PDF gilt der Haftungsausschluss der Website www.geo-exkursionen.de.

Zum Autor:

Dr. Andreas Hoogen ist Lehrer am Gymnasium Hochdahl. Er war wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität zu Köln und Lehrbeauftragter an der Bergischen Universität Wuppertal.

Planspiel

Bedeutung der Methode

In der politischen Bildung sind Planspiele als handlungsorientierte Methode für die Vermittlung von teilweise sehr komplexen Zusammenhängen von Wirtschaft, Politik und Gesellschaft seit langer Zeit verankert. Wichtiger Bestandteil von Planspielen ist dabei die Übernahme von Rollen verschiedener Akteure, die sich innerhalb einer bestimmten, an der Realität ausgerichteten Problem-, Konflikt und Entscheidungssituation verhalten müssen. Die Settings reichen von wenig komplexen Planspielen bis hin zu Projekten, die über eine ganze Woche laufen.

Planspiele, die im Militär zu Ausbildungszwecken entwickelt wurden und auch in der Wirtschaft zur Schulung des Managements Anwendung finden, stellen hohe Anforderungen an die Teilnehmer:innen. Sie müssen selbständig fachbezogenes Wissen erarbeiten und dieses flexibel, rollenadäquat, planerisch und strategisch sowie kreativ in sich permanent wandelnde Situationen anwenden.

In der Geographie bietet es sich an, Planspiele zur Aushandlung von vielperspektivischen Raumnutzungskonflikten einzusetzen. Dabei kann es sich um einen Ausgleich der Interessen handeln oder um eine Diskussion verschiedener Nutzungsansprüche. Auch die Frage der Machtverhältnisse und den damit verbundenen Möglichkeiten, Interessen durchzusetzen kann Teil des Planspiels sein.

Auf Exkursionen kann das Planspiel in seiner zeitlich begrenzten Form eingesetzt werden, um beispielsweise Planungsprozesse für eine Freifläche durchzuspielen und sie mit realen Planungsprozessen abzugleichen.

Beschreibung der Methode

Planspiele auf Exkursionen können beispielsweise bei der Simulation einer Bebauung von Freiflächen eingesetzt werden. Dabei kann es sich um Brachen am Rande einer Ortschaft handeln, um innerstädtische Industrieflächen oder Hafengebiete.

Für diese Flächen sollen die Schüler:innen gemeinsam unter Berücksichtigung der verschiedenen Interessengruppen eine Planung für neue Bebauung erarbeiten. Dabei sollen sie einen sinnvollen Nutzungsmix und Bebauungsideen entwerfen. Am Ende des Prozesses sollte eine eigene Karte mit Legende stehen, in der die normativen Entscheidungen über eine Bebauung dargelegt werden und anhand derer diese Entscheidungen anschließend

gemeinsam begründet werden können. Der zuvor ablaufende Aushandlungsprozess simuliert die vielperspektivische Stadtplanung, die einen Ausgleich der Interessen erreichen soll. Dabei ist die Diskussion über den Wert verschiedener Nutzungsansprüche, Funktionen und Kaufkraft zentral.

Nicht notwendig, aber empfehlenswert ist es, ein Planspiel als Rollenspiel durchzuführen. Dabei wird den Spieler:innen mit Rollenkarten in eine bestimmte Perspektive (und dabei auch Machtposition) zugewiesen, mit der sie die Planung durchführen. Dies führt dazu, verschiedene Blickwinkel auf Planungsprozesse zu explizieren und anschließend bietet es die Möglichkeit zur Reflexion, auch von Macht zur Durchsetzung von Interessen. Vorschläge für Rollenkarten finden sich [hier](#).

Die Erstellung einer passenden Karte kann ganz leicht über einen Screenshot (*druck*-Taste und anschließend *strg+v*) in ein Dokument eingefügt werden. Die Kartengrundlage kann von OpenStreetMap bezogen werden. Dies ist eine frei verfügbare Karte, auf welcher in der höchsten Zoomstufe Gebäudegrundrisse eingezeichnet sind. In NRW bietet auch Tim-Online solche Karten an. Der Raum kann entweder nach dem Ausdruck per Hand eingezeichnet oder mit Zeichentools (bei PowerPoint z.B. unter Einfügen → Formen → Freihand: Skizze) im Dokument selber erstellt werden.

Die Schüler:innen sollten die Karten per Hand beschriften.

Für Exkursionen bieten sich kurze Planspiele an, die nicht länger als zwei Stunden dauern. Die Phasen nach REINHARDT (siehe Kasten) können zeitlich eng begrenzt werden, die Phasen 2 und 3 könnten theoretisch auch entfallen. Für einen oben beschriebenen Planungsprozess können entsprechende Rollen verteilt werden und die Schüler:innen können sofort in die Spielphase eintreten. Wichtig ist auf Exkursionen der direkte Raumbezug. So kann beispielsweise der Bedarf an infrastruktureller Anbindung vor Ort in Augenschein genommen werden. Planspiele bieten sich auf Exkursionen besonders an, wenn der Abgleich mit der Realität ebenfalls an einem vergleichbaren abgeschlossenen Planungsprojekt stattfinden kann.

Ablauf eines Planspiels

Ein Planspiel gliedert sich nach REINHARDT (2018:138f) in vier Phasen:

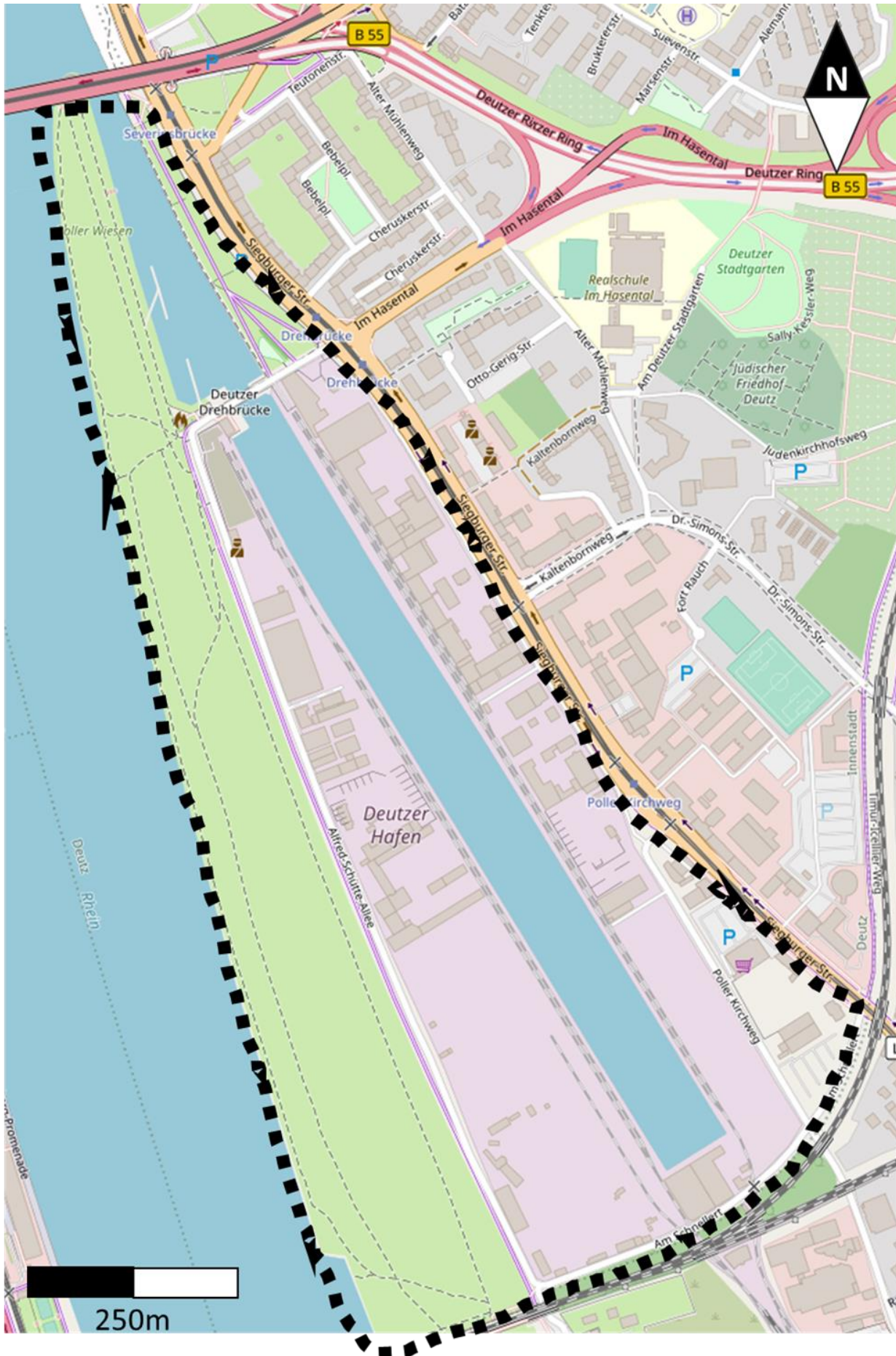
1. In der Phase *Einführung und Organisation* werden die Spieler zu Beginn mit der Problemsituation konfrontiert. Dazu werden die Gruppen eingeteilt und Spielregeln festgelegt. Auch Materialien werden bereitgestellt.
2. Je nach Design folgt anschließend die Phase der *Information und Rollenklärung*. Die Spielgruppen versammeln sich, finden sich in ihren Rollen ein und klären offene Fragen.
3. Anschließend steht die Phase *Entscheiden und Planen* an. Hier recherchieren und erarbeiten die Gruppen Problemlösungs- und Diskussionsstrategien an, die aus den Interessen der eigenen Rolle heraus entwickelt werden. Dabei muss eine Antizipation der anderen Interessen strategisch mit einbezogen werden.
4. Die Hauptphase ist eine Phase der *Interaktion (Spiel)*. Hier treffen die Interessengruppen aufeinander und versuchen, die vorgegebene Problemsituation zu lösen. Dabei wird nicht nur nach Kompromissen gesucht, die alle zufrieden stellen, hier können auch die Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse zu asymmetrischen Lösungen führen.
5. Abschluss ist die Auswertung der Spielphase, bei der Ergebnisse, Verlauf des Spiels und Strategien der Interessengruppen reflektiert werden. Es ist möglich, die Spielphase anschließen zu wiederholen und Strategien anzuschließen.
6. Abschluss bildet die Phase der *Auswertung*. Dabei ist zunächst eine Distanzierung der Schüler:innen von ihren Rollen wichtig. Das kann durch Äußerungen über Gefühle (Blitzlicht) erfolgen. Anschließend werden Verlauf und Verhalten der Akteur:innen reflektiert und wenn möglich findet ein Abgleich mit der Realität statt.

Anwendungsbereiche

- Bebauung von Freiflächen
- Bau von touristischen Einrichtungen wie Ferienanlagen oder Freizeitparks
- Bau von Windkraftanlagen

Literatur

- BPB (o.J.) Methoden für den Unterricht
- Planspiele, Link: <https://www.bpb.de/lernen/formate/planspiele/>, Stand: 22.11.2021
- REINHARDT, S. (2018): Politik-Didaktik - Handbuch für die Sekundarstufe I und II, 9. Aufl., Berlin



Quelle: Eigene Karte, Kartengrundlage: © OpenStreetMap-Mitwirkende, <https://www.openstreetmap.org>, Stand: 09.11.2019

Schlagen Sie eine aus Ihrer Sicht sinnvolle Nutzung für das in der Karte mit der gestrichelten Linie umgebene Gebiet vor. Entwerfen Sie eine Legende und tragen Sie die Bebauungsideen in die Karte ein. Mögliche Nutzungen wären: Grünanlagen, Freizeiteinrichtungen, Wohnungen unterschiedlicher Kategorie, Geschäfte, Unterhaltung, Industrie, Bildungseinrichtungen, Dienstleistungen verschiedener Branchen usw.