

Erfahrungsbericht zur Umsetzung des Online-Planspiels

„zusammenleben. zusammenhalten.“

Szenario des Online-Planspiels

Ausgangspunkt des Planspiels „zusammenleben. zusammenhalten.“ ist die Frage, wie wir in unserer Gesellschaft auf individuelle Lebensentwürfe Rücksicht nehmen und öffentliche Räume gemeinsam gestalten können. Teilnehmende finden sich in folgendem Szenario wieder: Das Gebäude „Alte Volkshochschule“ in Wiesenstädt nutzen unterschiedliche Gruppen als Ort der Zusammenkunft. Die Nachbarschaft ist genervt von der Lautstärke und auch die Gruppen, die das Gebäude als Treffpunkt nutzen, sind unzufrieden.

Das Planspiel wird durch das Projekt [Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt](#) (PGZ) zur Verfügung gestellt. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Umsetzung des Online-Planspiels

Im Rahmen des [Respekt-Coach-Programms](#) wurde das Planspiel mit der 9. Klassenstufe der Friedrich-Uhlmann Gemeinschaftsschule in Laupheim durchgeführt. Die Registrierung der Teilnehmenden auf der Plattform *Senaryon* und eine erste Auseinandersetzung mit der Methode Planspiel erfolgte vor der tatsächlichen Umsetzung. Am Tag der Durchführung wurde diese Einführung durch zusätzliche Informationen zum Online-Kontext ergänzt: Ein Planspiel online – wie funktioniert das?

Den Bedürfnissen der Teilnehmenden auch online gerecht zu werden, war eine Herausforderung für die Moderator*innen. Dies beinhaltete, bei einigen Teilnehmenden um Geduld zu bitten und gleichzeitig anderen Jugendlichen bei Schwierigkeiten zu helfen. Teilnehmende waren unterschiedlich stark aktiv, was dazu führte, dass der Sprach- und Integrationskurs in der ersten Hausversammlung übergangen wurde – natürlich griffen die Moderator*innen diesen Aspekt in der Reflexionsphase auf! Warum könnte es sein, dass einzelne Gruppen „nicht mitmachen“? Wie können wir mit solchen Herausforderungen in der Realität umgehen?

Während der Gruppendiskussionen fingen die jungen Teilnehmenden schnell an, sich über die Probleme im Haus zu beratschlagen und mögliche Lösungsvorschläge einzubringen. Es gab zahlreiche, individuelle Ideen:

- Erstellung eines Wochenplans mit Raumbelugung und Ruhezeiten,
- Erstellung von Dienstplänen zur Verteilung von Verantwortlichkeiten,
- Festhalten von Sanktionen bei Regelverstößen,
- Festhalten von Ansprechpartner*innen.

Da daraufhin bei den Teilnehmenden kein Bedarf mehr bestand, sich zunächst in ihren Kleingruppen auszutauschen, entschlossen die Moderator*innen kurzerhand, direkt gemeinsam im Plenum Lösungsvorschläge zu erarbeiten. Eine heiße Diskussion entstand beim Thema Sanktionen: Was ist angemessen? Eine Geldstrafe oder ein Hausverbot? Wer entscheidet, welche Sanktionen greifen?

In einer abschließenden Reflexionsphase wurde das Erlebte rekapituliert. Die Teilnehmenden diskutierten die Funktionen von Regeln im Allgemeinen (optionale Vertiefung 1). Wenig Zeit blieb für die weitere Vertiefung zu den Inhalten des Deutschen Grundgesetzes (optionale Vertiefung 2). Allerdings erfolgte einige Wochen später eine durch die Moderator*innen eigenständig entwickelte Einheit zum Thema Menschenrechte.

Abschließende Bewertung

Neben einer Jugendmusikgruppe sind u. a. ein Männerkochclub, Rentner*innen und ein Orchester Teil des Planspiels. Zielsetzung ist, dass Teilnehmende lernen, andere Perspektiven zu übernehmen und Empathie unterschiedlichen Interessenslagen gegenüber zu zeigen. Die teilnehmenden Schüler*innen empfanden es als anspruchsvoll, sich in die verschiedenen Rollen hineinzusetzen. Als inhaltliche Anregung wurde Folgendes formuliert: Wie wäre es, wenn sich das Planspiel um ein Jugendhaus und die Wünsche verschiedener Jugendgruppen drehen würde?

„Regeln können uns einschränken, aber auch schützen vor anderen. Sie sind damit ein guter wie auch schlechter Teil unseres Lebens“, so fasste eine Schülerin das Fazit des Online-Planspiels zusammen.

Die Moderator*innen stellten sich im Verlauf des Planspiels wiederholt folgende Fragen: Wie viel greifen wir ein und wie lange lassen wir die Diskussionen laufen? Um den Teilnehmenden viel Raum zu lassen, hielten sich die Moderator*innen weitestgehend zurück. Es habe ihnen viel Spaß gemacht, die Teilnehmenden durch das Online-Planspiel zu manövrieren. Allerdings habe es doch etwas Zeit in Anspruch genommen, sich in die Planspiel-Plattform einzuarbeiten. Diese sei sehr zugänglich gewesen mit einigen Unklarheiten im späteren Verlauf des Planspiels – auch im Online-Kontext heißt es also manchmal „Learning by doing“!

Verantwortliche der Umsetzung: Maren Preisinger und Rebecca Pfenning (CJD Biberach)

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend