

## Erfahrungsbericht zur Umsetzung der Basic-Variante 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. Das Gebäude „Alte Volkshochschule“ in Wiesenstädt wird von unterschiedlichen Gruppen als Ort der Zusammenkunft genutzt. Die Nachbarschaft ist genervt von der Lautstärke und auch die anderen Gruppen sind unzufrieden.

Das Planspiel wird durch das Projekt [Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt](#) (PGZ) zur Verfügung gestellt und über die Planspielplattform *Senaryon* umgesetzt. Im vorliegenden Erfahrungsbericht wird die Basic-Variante des Planspiels fokussiert. Diese unterscheidet sich von der Advanced-Ausführung in folgenden Punkten: Reduzierung der Textmengen, Streichung des Streitpunktes „Nutzung von Gegenständen“, Einbindung von Erklärvideos in *Senaryon*. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

### *Umsetzung des Online-Planspiels*

Die Umsetzung war Teil einer Masterarbeit zur Analyse von politischen Online-Planspiel. Die Veranstaltung wurde organisiert in Zusammenarbeit zwischen der vhs Augsburg und dem Lehrstuhl für digitale Medien der Universität Augsburg. Teilnehmende waren acht junge Erwachsenen mit Deutsch als Fremdsprache (Niveau B2 bis C1).

Die Spielphasen verteilten sich über zwei Tage. Aufgrund der überschaubaren Gruppengröße konnte das Planspiel durch eine Lehrkraft durchgeführt werden – ihre Rückmeldungen zur Umsetzbarkeit und alleinigen Verantwortung waren positiv. Gleichzeitig ermöglichte die Gruppengröße eine Beteiligung aller Teilnehmenden an den Diskussionen im Plenum

Am ersten Veranstaltungstag trafen sich alle Beteiligten für ca. eine Stunde via Zoom. Die Lehrkraft führte in das Szenario des Planspiels, den Spielablauf sowie die Online-Plattform *Senaryon* ein. Die Teilnehmenden erhielten per Zufallsprinzip eine Spielrolle. Außerdem absolvierten die Teilnehmenden die erste Spielphase: Sie lernten ihre Rolle und die Problemstellung kennen. Erst am darauffolgenden Tag wurden die weiteren Spielphasen umgesetzt – zeitlich wurde hierfür ein Rahmen von ca. 3 ½ Stunden angesetzt.

Es gestaltete sich etwas schwierig, gemeinsame Hausregeln zu finden. Insbesondere die Mitglieder der Jugendband ließen sich nicht auf Vorschläge der anderen Gruppen ein. Letztendlich konnte dennoch ein Kompromiss zwischen allen Parteien gefunden werden. Ob dieser wirklich alle überzeugte oder Teilnehmende des gemeinsamen Ziels wegen, den Hausregeln

zustimmten, konnte die Lehrkraft nicht hundertprozentig bewerten. Für sie entscheidend war, dass sich alle sehr rege beteiligten und einige sichtlich Spaß am Rollenspiel hatten.

#### *Abschließende Bewertung*

Die Diskussionen mit den anderen Spielenden wurden als sehr positiv bewertet. Das Planspiel war für die Teilnehmenden zwar sprachlich herausfordernd, aber machbar. Sie konnten ihre Sprachkenntnisse erweitern und neues Vokabular erlernen. Zur Unterstützung besuchte die durchführende Lehrkraft alle Gruppen während der Gruppenarbeitsphasen in den Breakout-Sessions. Auf diese Weise konnten Teilnehmende inhaltliche Fragen klären. Ihr Eindruck war, dass vieles bereits untereinander geklärt werden konnte. Bei Verständnisproblemen nutzten Teilnehmende den Googleübersetzer als Hilfsmittel.

Teilnehmende hoben hervor, dass sie sich auf Grundlage des Spiels ein Bild des politischen Systems und von Abläufen der Kommunalpolitik in Deutschland machen konnten. Hierbei versetzte sich die Jugendband besonders gut in ihre Rolle. Die Spielenden verwendeten Jugendslang und berichteten wiederholt von ihrer Liebe zum Punkrock. Besonders engagiert im Prozess der Lösungsfindung waren das Bürgermeister\*innen-Team und die Integrationsgruppe. Die Nachbarschaft hatte insgesamt den geringsten Redeanteil, beteiligte sich jedoch bei allen Aufgaben und war sehr kooperativ, trotz ihrer sehr klaren Standpunkte. Am Ende schüttelten die Teilnehmenden ihre Rollen ab – viele meldeten zurück, dass ihnen das Rollenspiel gefallen habe. Schwierigkeiten bestanden darin, Personen immer die richtige Rolle zuzuordnen. Eine Teilnehmende engagierte sich sehr in der Kompromissfindung und wurde deshalb häufig als Teil des Bürgermeister\*innen-Amtes gesehen, obwohl sie Mitglied des Integrationskurses war.

Insgesamt hat das Spiel im Einsatz mit jungen Zugewanderten mit Deutsch als Fremdsprache (DaF) überzeugt. Das Erlernen neuer Sprachkompetenzen und der spielerische Ansatz der Vermittlung von Konfliktlösungs- und Kompromissfindungsstrategien sind als positive Aspekte des Planspiels hervorzuheben.

Verantwortliche der Umsetzung: Clara Kühar (vhs Augsburg)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend