

Poschmann, Julia; Gläser, Eva

Soziales Lernen und soziale (Aus-)Handlungen in Planspielen zum politischen Lernen

Gläser, Eva [Hrsg.]; Schrumpf, Florian [Hrsg.]: Soziales Lernen in Grundschule und Sachunterricht. Theoretische Grundlagen, empirische Befunde und didaktische Implikationen. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2026, S. 166-182



Quellenangabe/ Reference:

Poschmann, Julia; Gläser, Eva: Soziales Lernen und soziale (Aus-)Handlungen in Planspielen zum politischen Lernen - In: Gläser, Eva [Hrsg.]; Schrumpf, Florian [Hrsg.]: Soziales Lernen in Grundschule und Sachunterricht. Theoretische Grundlagen, empirische Befunde und didaktische Implikationen. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2026, S. 166-182 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-359431 - DOI: 10.25656/01:35943; 10.35468/6245-11

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-359431>

<https://doi.org/10.25656/01:35943>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und das Werk bzw. diesen Inhalt nicht bearbeiten, abwandeln oder in anderer Weise verändern.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to alter or transform this work or its contents at all.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der:


Leibniz-Gemeinschaft

Soziales Lernen und soziale (Aus-)Handlungen in Planspielen zum politischen Lernen

Abstract

Die Bedeutung sozialer Handlungen bzw. Aushandlungen wird in diesem Beitrag insbesondere für politische Planspiele thematisiert. Planspiele können im Rahmen des politischen Lernens als eine handlungsorientierte Lehr- und Lernmethode verstanden werden, die gesellschaftliche und politische Entscheidungsprozesse in vereinfachter Form simulieren. Sie sollen Rollenübernahme und interaktive Aushandlungsprozesse ebenso wie Perspektivenübernahme, Empathie, Kooperation und Verantwortungsbewusstsein fördern. Deutlich wird die Verknüpfung von Sozialem Lernen und Politischer Bildung im Kontext von Planspielen. Diese wird an ausgewählten Beispielen für die Grundschule analysiert und reflektiert, um grundlegende Potentiale und Perspektiven für zukünftige Forschungs- und Praxisansätze aufzuzeigen.

Schlagworte: Planspiel, Soziales Lernen, politisches Lernen, soziale Handlungen, Sachunterricht

1 Einführung

Planspiele bezeichnen verschiedene simulations- oder verhaltensorientierte Rollen- und Brettspiele sowie digitale und nicht-digitale Lernspiele (vgl. Rappenglück 2017, 17) und stellen eine handlungsorientierte Lehr- und Lernmethode dar, die reale oder fiktive gesellschaftliche, politische oder wirtschaftliche Entscheidungsprozesse in vereinfachter Form simuliert. Durch das Einnehmen von Rollen oder das aktive Gestalten von Verhandlungen und Konfliktlösungen sollen komplexe Zusammenhänge erfahrbar gemacht und individuelles wie gemeinsames Handeln reflektiert werden. Im schulischen Kontext sollen Planspiele einen Perspektivenwechsel ermöglichen, kommunikative Kompetenzen fördern und die Entwicklung sozialer Kompetenzen wie Empathie, Kooperation, Verantwortungsbewusstsein und Konfliktfähigkeit ermöglichen.

Insbesondere für den Grundschulunterricht gewinnen Planspiele zunehmend an Bedeutung (vgl. ebd., 29). Dies kann damit begründet werden, dass sie Soziales und politisches Lernen verzahnen, indem sie an die Lebenswelt der Schüler*innen anknüpfen, gleichzeitig zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen anregen und demokratisches Denken bereits in dieser frühen Bildungsphase gefördert werden soll.

Nach der begrifflichen Einordnung des Planspiels, der Skizzierung seiner methodischen Merkmale und seiner historischen Genese (Kap. 2) wird die Methode im Kontext des Sozialen Lernens im Sachunterricht erläutert (Kap. 3). Anschließend folgen ein Überblick über den aktuellen Forschungsstand (Kap. 4) sowie eine Übersicht und Kommentierung bestehender Planspiele für die Grundschule (Kap. 5). Das Planspiel *Eine neue Straße für Felddorf* wird nachfolgend hinsichtlich seiner Zielsetzungen und seines Aufbaus im Detail analysiert (Kap. 6). Die durch Planspiele zu fördernden Kompetenzen werden an diesem Beispiel anschließend näher erläutert (Kap. 7), bevor zentrale Ergebnisse zusammengefasst und Möglichkeiten für Anschlussstudien aufgezeigt werden (Kap. 8).

2 Das Planspiel – Begriffliche und kontextuelle Einordnung

Nach Geuting (vgl. 2000), der in seiner allgemeinen Definition das Planspiel als eine methodisch-organisierte Tätigkeit, bei der die Teilnehmenden in Gruppen mit vorgegebenen Rollen in vorgegebenen Situationen agieren, zusammenfasst, zeigt sich bereits die Bedeutung der Interaktion der Teilnehmenden bzw. die der Rollen. Aus diesem Grund werden Planspiele auch als Simulationsspiele bezeichnet, da „die Lernenden einen Prozess simulieren, in dem sie Rollen von gesellschaftlichen oder politischen Akteur*innen einnehmen, die versuchen, ihre Interessen und Wertvorstellungen durchzusetzen und im Planspiel innerhalb der durch institutionelle und rechtliche Vorgaben weitgehend feststehenden Rahmenbedingungen agieren“ (Pohl 2022, 539).

Planspiele können zudem durch ihre „Reduktion“ (Massing 2004, 163f.) gekennzeichnet werden. Insbesondere durch die „Reduktion von komplexen politisch-gesellschaftlichen Relevanzbezügen, die Hintergrund, Rahmen und Gegenstand des Planspiels sind, [...] entsteht ein vereinfachtes Modell der Realität, in dem alle grundlegenden Eigenschaften erhalten bleiben“ (vgl. ebd.). Die Betrachtung der Akteur*innen verdeutlicht, dass deren Entscheidungen und Handlungen bedeutsam sind: Planspiele können betrachtet werden als „Simulation der Auswirkungen von Entscheidungen von Personen, die Rollen übernehmen und Interessen vertreten, wobei die Handlungsspielräume

zum Ausagieren dieser Rollen wiederum spezifischen Regeln unterliegen“ (Kriz 2009, 560). Diese Simulation ist in einem Planspiel eine reduzierte Nachbildung eines realen Themas (vgl. ebd.). Hinsichtlich seiner Bedeutung für Lernprozesse umschreibt Gödecke (2022, 468) das Planspiel als „eine strukturierte und praxisnahe Lernmethode, welche darauf abzielt, das Verständnis für komplexe Themen zu vertiefen, kritisches Denken zu fördern, Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln sowie Teamarbeit zu stärken“. Meyer (1987, 366) und auch Massing (2004, 127) bezeichnen als Planspiel „[...] komplex gemachte Rollenspiele mit klaren Interessensgegensätzen und hohem Entscheidungsdruck“. Damit ein Planspiel als solches bezeichnet werden kann, sollte es vier grundlegende Elemente aufweisen: (1) „Spiel als wichtiger Faktor menschlicher Entwicklungen“, (2) „Plan und Regeln“, (3) „Nachbildung und Durchspielen von Systemen bzw. Szenarien“ und (4) „Übernahme von Rollen und die damit verbundene Interaktion und Kommunikation von Personen“ (Rappenglück 2017, 17). Der letztgenannte Punkt ist zentral bei der Differenzierung zwischen Rollen- und Planspielen, da beim Planspiel, im Unterschied zum Rollenspiel, nicht nur eine Identifikation mit der Rolle erfolgt, sondern darüber hinaus auch mit den damit „einhergehenden Positionen und Haltungen, die bestimmte Handlungen implizieren, wodurch ein formalisiertes und stark vorgegebenes Rollenverhalten gegeben ist“ (Massing 2004, 163f.). Rollenspiele können somit auch als Teil von Planspielen bezeichnet werden (vgl. Herdegen 2010, 183). Ziel von Planspielen ist es, „die komplexe politische und/oder gesellschaftliche Wirklichkeit, schwer zugängliche Zusammenhänge und Prozesse überschaubar und damit transparent zu machen“ (ebd., 164). Wesentliche politikdidaktische Zielsetzungen sind die „Förderung eines Verständnisses für komplexe politische Verhandlungen sowie von Entscheidungsprozessen und Lösungsstrategien“, die „Analyse von Macht- und Herrschaftsaspekten“, die „Interessenrealisierung von Institutionen“ und das „Erkennen von Verhandlungssituationen und aktives Training einer eigenen Verhandlungsführung“ (Rappenglück 2017, 20).

2.1 Merkmale von Planspielen

Planspiele sind dadurch gekennzeichnet, dass Lernende komplexe Themen bearbeiten, während sie eine hohe Verantwortung haben, da sie bei der Durchführung sehr frei sind, weil der Prozess nicht eng gesteuert und das Ergebnis offen ist (vgl. Pohl 2022, 533f.). Ein Planspiel kann in vier Phasen gegliedert werden (vgl. Rappenglück 2017, 21): (1) Die Vorbereitung, in der die Infrastruktur für das Spiel vorbereitet und geschaffen wird. In der (2) Einführung, wird die Methode und die Zielsetzung vorgestellt, es werden Akteur*innen präsentiert, organisatorische Fragen geklärt und Rollen vergeben. In der (3)

Simulation, der eigentlichen Spielphase, erfolgt ein Wechsel aus individueller Arbeit, Kleingruppenarbeit und Interventionen der einzelnen Akteur*innen und Plenarsitzungen. In einer sich anschließenden Phase präsentieren und verhandeln die beteiligten Gruppen ihre Argumente, die durch „Pressekonferenzen, Briefings, Eilmeldungen und unvorhersehbare Gespräche“ (ebd.) unterbrochen werden können. Die Spielphase endet mit einer abschließenden Sitzung der beteiligten Akteur*innen. Abschließend erfolgt die Phase der (4) Auswertung, des De-Briefings, in der „der Spielverlauf thematisiert, Spielerfahrungen und Ergebnisse mit der realen Situation verglichen und interpretiert sowie Lernziele analysiert werden“ (ebd.). Die letzte Phase ist dabei von entscheidender Bedeutung, denn „ob und was im Planspiel wirklich gelernt wird, entscheidet sich erst in der Reflexionsphase [...]“ (Fischer 2021, 185).

Bei der Betrachtung von Planspielen kann in einem ersten Schritt zwischen offenen und geschlossenen Planspielen unterschieden werden, wobei sich Offenheit und Geschlossenheit auf die Konzeption beziehen, die einen höheren bzw. niedrigeren Betreuungsgrad mit sich ziehen. In einem zweiten Schritt kann zwischen interaktiven und haptischen Planspielen unterschieden werden. Interaktive Planspiele finden meist in virtuellen Umgebungen, also digital, statt, denen computerbasierte Simulationen zugrunde liegen (vgl. Rappenglück 2017, 18). Diese eignen sich besonders für komplexe Simulationen. Haptische Planspiele basieren auf physischen Materialien und veranschaulichen so die Spielhandlung. Darüber hinaus kann thematisch zwischen verschiedenen Planspielarten unterschieden werden, mit denen unterschiedliche Ansätze verfolgt werden, so gibt es Unternehmensplanspiele und sozio-ökonomische Planspiele, politische Planspiele, Umwelt- bzw. Nachhaltigkeitsplanspiele, aber auch militärische oder medizinische Planspiele.

Planspiele finden als „Makromethode“ (Pohl 2022, 533) Anwendung in der politischen Bildung, deren Gegenstand zumeist „politische Entscheidungsprozesse [sind], die aus einem tatsächlichen oder fingierten, aus einem gegenwärtigen, vergangenen oder aus einem vorweggenommenen, in Zukunft liegenden objektiven Konflikt resultieren“ (Massing 2004, 164). In politischen Planspielen werden „alle drei Dimensionen des Politischen (Polity, Policy und Politics)“ (Pohl 2022, 539) bedient. Derzeit liegen Planspiele für Kinder im Grundschulalter, aber auch für die Sekundarstufe I und II sowie für den Einsatz in der Berufs- und Erwachsenenbildung vor und beinhalten Themenschwerpunkte auf kommunal-, landes-, bundes- oder europapolitischer Ebene, aber auch Themenschwerpunkte wie Extremismus, Energie und Klimapolitik, Migration oder Sicherheitspolitik (vgl. bpb o.J.).

2.2 Historische Entwicklung von Planspielen

Planspiele wurden ursprünglich nicht für den schulischen Einsatz konzipiert, sondern vor allem für militärische Zwecke entwickelt und verwendet (vgl. Massing 2004, 163), die „in Deutschland eingesetzt wurden, um Offiziere in der strategisch-taktischen Entscheidungsfindung zu schulen“ (Geuting 1992, 317). Nach dem Zweiten Weltkrieg erfuhren sie einen Bedeutungswandel, indem sie als „Management Games“ (ebd.) zur Aus- und Weiterbildung von Führungskräften genutzt wurden. Erst in den 1960er-Jahren erhielten Planspiele vor allem in den USA und in Großbritannien Eingang in den schulischen Bereich (vgl. ebd.). Seit den 1970er-Jahren wurden Planspiele in Deutschland zunächst im Bereich der politischen (Erwachsenen-)Bildung und anschließend auch in der Sekundar- und schließlich in der Primarstufe methodisch eingesetzt (vgl. Massing 2004; Geuting 1992).

3 Planspiele im Sachunterricht im Kontext von Sozialem und politischem Lernen

Als eine zentrale Aufgabe des Sachunterrichts erkennt Petillon (2022, 360) die Förderung der „sozialen Entwicklung von Grundschulkindern“, wobei der „Gegenstand der pädagogischen Bemühungen auf den altersgerechten Erwerb sozialer Kompetenz gerichtet ist und aus Sicht des Kindes dabei *soziales Lernen* erfolgt“ (ebd.; Hervorh.i. Orig.). Soziale Kompetenz kann durch die fünf Dimensionen präzisiert werden: „Kommunikationsfähigkeit, Kontaktfähigkeit, Perspektivenübernahme, Kooperationsfähigkeit und Konfliktfähigkeit“ (vgl. ebd.; 361). Die Kommunikationsfähigkeit umfasst nach Petillon (ebd.) „verbale und nonverbale Fähigkeiten“. Die „Fähigkeit zur Kontaktaufnahme und -gestaltung“ (ebd.) bezeichnet er als Kontaktfähigkeit und die Fähigkeit, „die Perspektive anderer einzunehmen und sich in andere einzufühlen“ (ebd.) als Perspektivenübernahme. Kooperationsfähigkeit ist die Fähigkeit, „Grupsituationen und die dort gestellten Aufgaben zu bewältigen“ (ebd.) und Konfliktfähigkeit die Fähigkeit „zur Gestaltung konstruktiver Konfliktlösungen“ (ebd.). Aus den genannten sozialen Kompetenzen würde „sozialer Erfolg“ (ebd.) resultieren, der nach Petillon als „zentraler Indikator für soziale Kompetenz und als Hinweis auf adaptive Fähigkeiten betrachtet wird“ (ebd.). Welche Wechselwirkungen hierbei bestehen, erläutert Petillon, da er diese zwischen der Kontakt- und Kommunikationsfähigkeit sowie zwischen der Perspektivenübernahme näher darlegt, die zudem in der Kooperations- oder Konfliktfähigkeit resultiert und hierzu ebenfalls in einem Wechselverhältnis steht. Dieses Verhältnis wird zur Anschauung in Abbildung 1 dargestellt:

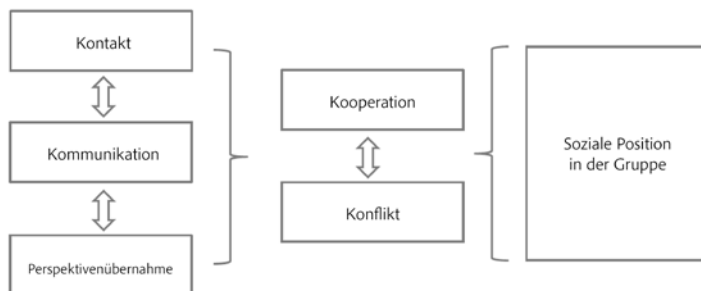


Abb. 1: Dimensionen sozialer Kompetenz (Petillon 2022, 361)

Basierend auf den dargestellten Dimensionen hat Petillon diese mit allgemeinen Entwicklungsrichtlinien nach einem heuristischen Vorgehen verknüpft und in Aufgaben bzw. Themen für Soziales Lernen in der Grundschule konkretisiert. Diese werden in Tabelle 1 abgebildet. Betrachtet man diese Tabelle näher, dann wird deutlich, dass soziale Kompetenzen enthalten sind, die auch in Bezug auf politische Planspiele im Sachunterricht bedeutsam sind (vgl. Kap. 7) und daher in der Tabelle grau hervorgehoben werden.

Tab. 1: Entwicklung sozialer Kompetenzen im Grundschulalter (Petillon 2022, 362, eigene Hervorhebungen)

	Soziale Kompetenz				
	Kommunikation	Kontakt	Perspektivenübernahme	Kooperation	Konflikt
Umgang mit zunehmender Komplexität und Differenziertheit	Differenzierte De- und Encodierung	Beziehung zu Gruppen	Koordination von Perspektiven	Beteiligung an anspruchsvollen Aufgaben	Anspruchsvolle Kompromisse finden
Erweiterung eines bereichsspezifischen Vokabulars	Meta-kommunikation	Gespräche initiieren, leiten, aufrechterhalten	Perspektive anderer verbalisieren	Ziele und Lösungen verbalisieren	Standpunkte überzeugend verteidigen

	Soziale Kompetenz				
	Kommunikation	Kontakt	Perspektivenübernahme	Kooperation	Konflikt
Vergrößerung des Repertoires an Routinen und Strategien	Einsatz von verbalen Strategien und Taktiken	Erwünschte Beziehungen initiieren	Strategischer Umgang mit den Perspektiven anderer	Ergebnisse festhalten, eigene Ziele durchsetzen	Eskalation vermeiden, fair streiten
Zunehmende Eigenständigkeit und Kreativität	Eigenen Standpunkt vertreten	Originelle Beziehungsgestaltung	Rollenspiel	Gruppenleitung	Originelle Lösungen
Erweiterung des Repertoires an wertorientierten Handlungen	Aktives Zuhören	Partnerbezogene Beziehungsgestaltung	Helfen, trösten	Regeln einhalten	Sich versöhnen

Mithilfe von Planspielen sollen neben verschiedenen Arbeitstechniken (vgl. Rappenglück 2017, 20) auch Kompetenzen auf der Ebene des Sozialen Lernens, wie Frustrationstoleranz, Problemlösekompetenz, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit erworben, entwickelt und erprobt werden (Massing 2004, 166; vgl. Fischer 2021, 188f.). Planspiele eignen sich insofern auch zum Sozialen Lernen, als dass sie den Lernenden ermöglichen, neben bestimmten Inhalten Schlüsselqualifikationen, wie die Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Toleranz gegenüber Konflikten zu erwerben (vgl. Blötz 2002, 205f.). Durch das Spielen in Gruppen besteht zudem die Möglichkeit, Teamfähigkeit zu erwerben (vgl. ebd.). Im Zentrum des Spielens stehen Problemlösefähigkeiten sowie strategische Entscheidungskompetenzen.

Neben den genannten Kompetenzen können Kompetenzen „auf der Ebene des Politischen“ (Massing 2004, 165) erworben werden. „Die besondere Chance liegt dabei in den Erfahrungen, die die Lernenden auf der Politics-Ebene sammeln können: Wie keine andere Methode eignen sich Planspiele, politische Prozesse ins Zentrum zu stellen und die Notwendigkeit strategischer und machtpolitischer Überlegungen in den Blick zu nehmen“ (Pohl 2022, 534).

Diese grundsätzlich positiven Bewertungen von Planspielen gelten scheinbar nicht für alle Schulstufen. Es kann eine seit Jahren kontrovers geführte Debatte über den Einsatz von Planspielen in Grundschulen nachgezeichnet werden: Einerseits betonte Detjen (2013, 376), dass „die Komplexität des Planspiels es mit sich bringe, dass es in der Primarstufe noch nicht einsetzbar ist“ und Ohlmeier (2017, 255) führte aus, dass es „keineswegs üblich sei, dass Planspiele bereits in der Grundschule Anwendung finden“. Gleichzeitig wurde von Redlich (2023, 87) unterstrichen, dass „Kinder durchaus in der Lage sind, ein kommunalpolitisches Problem zu verstehen. Es gelingt ihnen zudem, sich in Rollen hineinzudenken und auch vorgegebene Positionen zu verinnerlichen. Sie verstehen die Interessen der anderen und sind in der Lage, in den Gesprächsrunden ihre Positionen zu präsentieren, in Verhandlungen für sie einzustehen und am Ende im Rahmen demokratischer Entscheidungsfindungsverfahren zu Lösungen zu kommen“. Ohlmeier (2017, 263) belegte vielmehr anhand eines Planspiels, das von Viertklässler*innen gespielt wurde, „dass bereits Grundschüler*innen politische Handlungskompetenzen in der Simulation zeigen“.

4 Forschungsstand – Kompetenzerwerb durch Planspiele

Die in Kapitel 3 genannten kontroversen Positionierungen spiegeln sich auch in den vorliegenden Studien wider, denn Wirkungen von Planspielen auf Lerneffekte, Schlüsselqualifikationen, Motivation, Interesse oder Zufriedenheit wurden bisher fast ausschließlich für Schüler*innen weiterführender Schulen oder Berufsschulen untersucht (vgl. Meßner 2023, 57ff.). Für den Grundschulbereich liegen erste Untersuchungsergebnisse vor: Oberle u. a. (2018, 107) konnten für ein EU-Planspiel in der Grundschule in ihrer Interventionsstudie „eine hohe Zufriedenheit mit dem Planspiel und seinen Effekten“ bezogen auf das Verständnis von Politik und EU nachweisen. „Die längsschnittlichen Untersuchungen zeigen deutliche Zugewinne an EU-Wissen, politischen Motivationen und Volitionen sowie positiveren Einstellungen gegenüber der EU“ (ebd., 114).

Durch den Einsatz von Planspielen kann „die Politikkompetenz umfassend gefördert werden: sowohl Motivation und Einstellungen als auch politische Handlungs- und Urteilsfähigkeit und konzeptuelles Fachwissen“ (Pohl 2022, 534). Zudem „können Lernende eigene Interessen und individuelle Kompe-

tenzen einbringen und erleben sich als selbstwirksam“ (ebd.). Planspiele eignen sich darüber hinaus für politisches Lernen (vgl. Massing 2004, 163), indem sie als handlungsorientierte Methode die Lernmotivation erhöhen (vgl. ebd., 165). Zudem sind sie „in besonderem Maße geeignet, eine gleichermaßen handlungsorientierte und realitätsbezogene Darstellung politischer Entscheidungs- und Konfliktregelungsprozesse sowie deren Einflussfaktoren für die Schülerinnen und Schüler sichtbar, erlebbar und damit reflektierbar zu machen“ (Ohlmeier 2017, 253). Dies geschieht durch (Aus-)Handlungsprozesse, wie die „Analyse von Problemen, das Abwägen von Alternativen, die Entwicklung von Strategien und Taktiken sowie das Treffen von Entscheidungen zur Realisierung der aufgestellten Ziele“ (Massing 2004, 165), wobei mit dem Planspiel zugleich „hohe Anforderungen an die kognitiven und sozial-kommunikativen Fähigkeiten der Schüler*innen“ gestellt werden (Fischer 2021, 188).

5 Kommentierte Übersicht von Planspielen für den Grundschulunterricht

Mittlerweile liegen vier analoge Planspiele für die genannte Zielgruppe vor, die sich auf eine kommunalpolitische und auf eine europapolitische Ebene beziehen. Diese sollen im Folgenden skizziert und kommentiert werden.

5.1 Kommunalpolitische Planspiele

Tab. 2: Kommunalpolitische Planspiele für die Grundschule (vgl. bpb o.J.; eigene Darstellung)

	Planspiel <i>Eine neue Straße für Felddorf</i>	Planspiel <i>Stadtrat</i>
Anbieter	Göttinger Institut für Demokratieforschung	Aktion Zivilcourage e. V.
Anzahl Teilnehmende	mind. 16	mind. 18 bis max. 30

- 1 Die Informationen in den folgenden Übersichten entstammen den Spielbeschreibungen der Planspiel-Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung.
- 2 Es liegen bereits weitere Planspiele auf kommunalpolitischer Ebene vor (vgl. *Unser Pfefferstadt*, Heil & Schmitt 2017 oder *Eine Umgehungsstraße für Thalstadt*, Göttinger Institut für Demokratieforschung), die in ihrer Zielsetzung, Problemstellung und in ihrem Ablauf allerdings analog zum o. g. Planspiel konzipiert bzw. aufgebaut sind und daher an dieser Stelle nicht gesondert expliziert werden.

	Planspiel <i>Eine neue Straße für Felddorf</i>	Planspiel <i>Stadtrat</i>
Zeitbedarf	bis zu 3 Tage	bis zu ½ Tag
Zielsetzung	- Verhandeln kommunalpolitischer Probleme - Erleben wichtiger Facetten eines Entscheidungsfindungsprozesses - Erleben der Relevanz politischen Streits - Selbstwirksamkeitserfahrungen mit Blick auf demokratisches Handeln	- Vertiefung und Festigung der Prinzipien der Kommunalpolitik, des Ablaufs einer Stadtratsitzung sowie der Arbeitsweisen der beteiligten Personen - Entwicklung von Strategien zur Problemlösung und Kommunikationskompetenzen - Akzeptanz unterschiedlicher Standpunkte
Ablauf	Schüler*innen simulieren den Entscheidungsprozess eines Stadtrates, indem sie über die Hauptstraße (für oder gegen den Bau einer Umgehungsstraße) entscheiden.	Schüler*innen simulieren den Entscheidungsprozess eines Stadtrates, indem sie über den Bau eines Spielplatzes oder den Bau eines Seniorenparks entscheiden.

Die Planspiele *Eine neue Straße für Felddorf* und *Stadtrat* sind kommunalpolitische Planspiele, die vor allem auf das Verhandeln kommunalpolitischer Probleme sowie das Vertiefen und Festigen der Prinzipien der Kommunalpolitik abzielen und damit an die Lebenswelt der Grundschüler*innen anknüpfen. Die Ansätze der Spiele sind handlungsorientiert und Grundschüler*innen haben die Möglichkeit, erste Erfahrungen politischer Handlungsweisen zu erlangen. Die Schüler*innen lernen, sich mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Interessen auseinanderzusetzen und ihre Interessen im Rahmen politischer Entscheidungsprozesse zu vertreten und auszuhandeln. Dabei erfordern die Spiele auf der sozialen Ebene eine hohe sprachliche und kognitive Kompetenz. Das erstgenannte Planspiel umfasst zudem einen hohen Zeitumfang, während das zweite Planspiel mit einem Zeitraum von einem halben Tag eher kurz ist.

5.2 Europapolitische Planspiele

Tab. 3: Kommunalpolitische Planspiele für die Grundschule (vgl. bpb o.J.; eigene Darstellung)

	Planspiel <i>Die Europäische Union</i>	Planspiele zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe (PEP)
Anbieter	planpolitik	Prof.in Dr. Monika Oberle und Bundeszentrale für politische Bildung
Anzahl Teilnehmende	mind. 16 bis max. 32	mind. 18 bis max. 32
Zeitbedarf	bis zu ½ Tag	eintägig
Zielsetzung	- Vermittlung eines Grundverständnisses für politische Verhandlungen - Auseinandersetzung mit der Pluralität politischer Meinungen - Aufbau von Problemlösekompetenz durch Suchen nach Kompromissen und Lösungsstrategien - Einführung in die Europäische Union	- Einsichten in politische EU-bezogene Entscheidungsprozesse - Stärkung EU-bezogener politischer Dispositionen (EU-Wissen, Selbstwirksamkeitsüberzeugungen, Interesse, Einstellungen und Motivation)
Ablauf	Schüler*innen simulieren ein Treffen des Rates der Europäischen Union und wählen Minister*innen, beschließen gemeinsame Gesetze. Die EU-Kommission (Spieleitung) vermittelt zwischen den Staaten.	Schüler*innen simulieren den Entscheidungsprozess des EU-Ministerrats anhand eines Beispiels aus den ausgewählten Themenbereichen Tierwohl, Umweltschutz (BNE), Medienbildung und gesunde Ernährung.

Die Planspiele *Die Europäische Union* und das *Planspiel zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe (PEP)* simulieren Prozesse auf der Ebene der Europäischen Union, um eine „internationale politische Bildung, die einen strukturierten Konzeptaufbau fördert und sozialer Ungleichheit in politischen Kompetenzen entgegenwirkt“ (Oberle u.a. 2018, 101), zu ermöglichen. Oberle u.a. (ebd., 114) konnten in ihrer Begleitstudie zum PEP-Planspiel zeigen,

dass dieses „ein lohnender Zugang zum politischen Lernen in der Grundschule ist“ und „Grundschulkindern eine hohe Zufriedenheit mit dem Planspiel äußern, wobei nicht nur der Spaß am Spiel, sondern insbesondere der erlebte Lerngewinn positiv hervorgehoben wird“.

6 Das Planspiel *Eine neue Straße für Felddorf*

Das Planspiel *Eine neue Straße für Felddorf* wurde 2011 vom Projekt *Kinderdemokratie* am Institut für Demokratieforschung der Universität Göttingen entwickelt und bis 2013 evaluiert, erprobt und angepasst. Es bildete damals einen „Lückenschluss im Bereich der Planspiele für Grundschüler*innen“ (Göttinger Institut für Demokratieforschung 2017) und ist insbesondere für Schüler*innen der dritten und vierten Klasse geeignet. Die Schüler*innen begeben sich an den fiktiven Ort Felddorf und nehmen dort die Rollen von Kommunalpolitiker*innen in verschiedenen Parteien oder als Bürgermeister*in und Presse ein. Durch die Ebene der Kommunalpolitik ist eine Anschlussfähigkeit an die Lebenswelt der Kinder gegeben (vgl. ebd.; Redlich 2023, 85).

6.1 Zielsetzung und Problemstellung

Ziel des Spiels ist die Erarbeitung eines kommunalpolitischen Problems durch das „Hineindenken in Rollen und Verinnerlichen vorgegebener Positionen [...], um im Rahmen demokratischer Entscheidungsfindungsverfahren zu Lösungen zu kommen“ (Göttinger Institut für Demokratieforschung 2017, 3f.). Die Schüler*innen erleben „wichtige Facetten eines politischen Entscheidungsfindungsprozesses und erfahren Selbstwirksamkeit mit Blick auf ihr demokratisches Handeln“ (ebd., 4). Dadurch, dass die Schüler*innen im Planspiel „den Perspektivwechsel zu anderen Betroffenen vornehmen und deren Perspektive beschreiben, sind die zu erwerbenden Fähigkeiten anschlussfähig an den Perspektivrahmen Sachunterricht“ (Redlich 2023, 94).

Dafür wird für Felddorf eine Problemstellung skizziert, bei der die Hauptstraße, die durch Felddorf führt, sehr stark befahren wird. Die Elternpartei wünscht sich eine Umgehungsstraße, damit ihre Kinder sicher zur Schule kommen. Die Wirtschaftspartei möchte dies verhindern, da weniger Verkehr auch eine Umsatzminderung der Geschäfte im Ort zur Folge haben kann. Die Bauernpartei möchte eine Umgehungsstraße im Norden verhindern, um ihre Äcker und Felder zu schützen, wohingegen die Umweltpartei zum Erhalt des Waldes die Umgehungsstraße im Süden verhindern möchte.

Dafür versuchen die Schüler*innen in mehreren Partei- und Dorfratssitzungen, auf dem Marktplatz und über die Lokalzeitung, das Felddorfer Tageblatt, ihre jeweiligen Interessen durchzusetzen und mit den anderen Parteien zu verhandeln. „Am Ende des Planspiels wird im Dorfrat über die Zukunft der Straße und damit die Verkehrsführung im Dorf abgestimmt“ (Göttinger Institut für Demokratieforschung 2017, 3).

6.2 Ablauf

Das o.g. Planspiel ist in vier Phasen eingeteilt, die im Folgenden übersichtsartig dargestellt werden:

Tab. 4: Phasen des Planspiels *Eine neue Straße für Felddorf* (vgl. Göttinger Institut für Demokratieforschung 2017, 6; Redlich 2023, 89f.)

Phase	Inhalt	Zeit
(1) Vorbereitung	- Kennenlernen - Erarbeitung wichtiger Begriffe	2 Schulstunden
(2) Einführung und Rollenfindung	- Kennenlernen - Einstieg und Regelbesprechung - Vorstellung des Ausgangsszenarios - Gruppeneinteilung - Rollenfindung und Vorstellung	Tag 1
(3) Simulation und Verhandlung	- Erarbeitung und Vorstellung der Parteiforderungen (Erste Ratssitzung) - Zeitungslektüre - Abgleich der verschiedenen Forderungen - Offener Meinungs Austausch - Dorfratsfrühstück (Einstieg in die Verhandlungen) - Verhandlungen - Vorstellung der Lösungsvorschläge (Zweite Ratssitzung) - Abstimmung	Tag 2
(4) Reflexion und Nachbereitung	- Reflexion und Abschluss in Kleingruppen	Tag 2
	- Großgruppenreflexion - Transfer/Nachbereitung - Rathausbesuch	Tag 3

7 Kompetenzerwerb durch (Aus-)Handlungsprozesse am Beispiel des Planspiels *Eine neue Straße für Felddorf*

Das vorgestellte Planspiel ist ein kommunalpolitisches Planspiel, mit dem auf der Ebene des politischen Lernens fachliche Kompetenzen wie das Verhandeln kommunalpolitischer Probleme und das Erleben politischen Streits vermittelt werden sollen. Um dieses Spiel in der vorgestellten Art und Weise spielen zu können, werden bestimmte soziale Kompetenzen für eine erfolgreiche Bewältigung vorausgesetzt. Dieses Spiel ist nicht für den Anfangsunterricht konzipiert, da Schüler*innen neben fachlichen und sozialen Kompetenzen Arbeitstechniken wie das Lesen und Schreiben beherrschen müssen. Die Kompetenzen, die auf der Ebene des politischen Lernens und auf der Ebene des Sozialen Lernens vorausgesetzt und vermittelt werden, werden im Folgenden anhand des genannten Planspiels fokussiert.

Wie in Tabelle 4 dargestellt wurde, werden in der ersten Phase für das Spiel relevante Begriffe erarbeitet. Diese Phase ist insofern für den Erfolg des Spieles bedeutsam, da Schüler*innen Fachbegriffe erlernen (bspw. Dorfrat, Partei, Abstimmung, Wirtschaft, Umwelt), um am Spiel partizipieren zu können.

In der zweiten Phase steht vor allem die Regelbesprechung und Rollenfindung im Fokus. Bei der Aushandlung der Regeln steht neben der sprachlichen Aushandlung auch Kompromissbereitschaft im Fokus. In der Rollenfindungsphase wird von den Schüler*innen vorausgesetzt, sich mit Personen und deren Ansichten zu identifizieren, wofür Empathie erforderlich ist. Je nach Parteizugehörigkeit vertreten die Schüler*innen bestimmte Meinungen und Wünsche hinsichtlich des Baus der Straße in Felddorf. Dies erfordert von den Schüler*innen einen Perspektivenwechsel.

In der dritten Phase stehen die Ratssitzungen, die durch Verhandlungen unterbrochen werden, im Fokus. In dieser Phase wird von den Schüler*innen vorausgesetzt, rollen- und parteizugehörige Interessen zu vertreten und die eigene Position auch in der Verhandlung mit anderen zu präsentieren. An dieser Stelle zeigt sich, dass von den Schüler*innen neben sprachlichen Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit und Gesprächskompetenz, Selbstbewusstsein, Kritik- und Kooperationsfähigkeit, Toleranz und ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz vorausgesetzt werden. Ebenso relevant sind hierbei Konflikt- und Kompromissfähigkeit. Um ein Ziel des Spiels zu erreichen und zu einer gemeinsamen Abstimmung zu kommen, müssen die Schüler*innen teamfähig sein, Urteile über die Vorschläge der anderen Parteien bzw. der Verhandlungspartner*innen fällen und Kompromisse eingehen.

In der vierten und letzten Phase ist für einen Transfer die Nachbereitung des Spiels von großer Bedeutung. „Handlungs- und auch Sachwissen können nur dann nachhaltig verankert werden, wenn die Durchführung des Planspiels

durch eine intensive Reflexions- Nachbereitungsphase abgeschlossen werden“ (Göttinger Institut für Demokratieforschung 2017, 2). Des Weiteren ist eine Nachbereitung insofern relevant, als dass entstandene Konflikte innerhalb der Klasse bzw. unter Freund*innen in der Klasse, die innerhalb ihrer Rollen mit verschiedenen Parteivorschlägen in Konflikte geraten sind, geklärt werden. Somit wird deutlich, dass Planspiele von den Schüler*innen neben kognitiven vor allem sprachliche und soziale Kompetenzen erfordern und gleichzeitig dessen Erwerb unterstützen.

8 Fazit und Ausblick

Durch den Einsatz von Planspielen im Sachunterricht besteht die Möglichkeit, „lebensrelevante Situationen in sozialer Auseinandersetzung in den Unterricht zu integrieren und hierzu Probehandlungen zu ermöglichen“ (Redlich 2023, 87). Schüler*innen können dabei „zentrale Kompetenzen zur Bewältigung künftiger Lebens- und Arbeitssituationen, insbesondere sozial-kommunikative Kompetenzen“ (ebd.), erwerben. Zudem besteht die Möglichkeit, „politischen Streit als bedeutsamen Teil demokratischer Kultur“ (ebd.) zu erfahren, was vor dem Hintergrund aktueller politischer Entwicklungen bedeutsam erscheint.

Zu hinterfragen ist, inwiefern Schüler*innen das Spiel (erfolgreich) spielen können, wenn sie die genannten Kompetenzen erst während des Spiels erwerben bzw. vertiefen. Deutlich wurde, dass eine Vielzahl bereits vorhandener sozialer Kompetenzen die Voraussetzung für den Erfolg des Spiels ist. Unabhängig davon, ob im Planspiel kommunalpolitische Fragen oder Fragestellungen auf europapolitischer Ebene behandelt werden, benötigen Grundschüler*innen diese, um das Planspiel (erfolgreich) spielen zu können. Aktuelle Forschungsergebnisse belegen die Wirksamkeit politischer Planspiele (vgl. Oberle u.a. 2018). Eine Untersuchung dessen, welche sozialen Kompetenzen insbesondere zur erfolgreichen Bewältigung dieser Spiele relevant sind, steht bislang noch aus.

Literatur

- Blötz, U. (2002): Planspiele in der beruflichen Bildung. Abriss zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen. Bielefeld: Bertelsmann.
- Bundeszentrale für politische Bildung (o.J.): Datenbank: Planspiele in der politischen Bildung. Online unter: <https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele/> (Abrufdatum: 22.11.2024).

- Detjen, J. (2013): Politische Bildung. Geschichte und Gegenwart in Deutschland (2., aktual. u. erw. Aufl.). München: Oldenbourg.
- Fischer, C. (2021): Das Planspiel und die Konfliktanalyse als Methoden des Demokratielernens im Sachunterricht. In: T. Simon (Hrsg.): Demokratie im Sachunterricht – Sachunterricht in der Demokratie. Beiträge zum Verständnis von Demokratie(lernen) und Sachunterrichts(didaktik). Wiesbaden: Springer VS, 183–194.
- Geuting, M. (1992): Planspiel und soziale Simulation im Bildungsbereich. Frankfurt a. M.: Lang.
- Geuting, M. (2000): Soziale Simulation und Planspiel in pädagogischer Perspektive. In D. Herz & A. Blätte (Hrsg.): Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften. Eine Bestandsaufnahme der internationalen Diskussion. Münster: LIT, 15–62.
- Gödecke, D. (2022): Planspiele als Methode der gemeinsamen Zielfindung und Instrumentenentwicklung, In: J. Abt, L. Blecken, J. Diring, S. Bock & K. Fahrenkrug (Hrsg.): Von der Beteiligung zur Koproduktion. Stadtforschung aktuell. Wiesbaden: Springer, 465–492.
- Göttinger Institut für Demokratieforschung (2017): Eine neue Straße für Feldldorf? Kommunalpolitisches Planspiel zur Demokratiebildung für Grundschulkindern der Jahrgangsstufen 3 und 4. Online unter: <https://www.kinderdemokratie.de/download/planspiel-eine-neue-strasse-fuer-feldldorf> (Abrufdatum: 01.11.2024).
- Heil, C. E. & Schmitt, B. (2017): Unser Pfefferstadt! Wie wird eigentlich Politik gemacht? Ein Planspiel zur Kommunalpolitik für Kinder. In: A. Petrik & S. Rappenglück (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 115–122.
- Herdegen, P. (2010): Planspiel. In: D. Lange (Hrsg.): Methoden Politischer Bildung. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 180–188.
- Kriz, W. (2009): Planspiel. In: S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffentshofer (Hrsg.): Handbuch Methoden der Organisationsforschung. Quantitative und Qualitative Methoden. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 558–578.
- Massing, P. (2004): Planspiele und Entscheidungsspiele. In: S. Frech, H-W. Kuhn & P. Massing (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Frankfurt a. M.: Wochenschau, 163–194.
- Meßner, M. T. (2023): Der Einsatz von Planspielen im sozialwissenschaftlichen Unterricht. Wiesbaden: Springer.
- Meyer, H. (1987): Unterrichtsmethoden II. Praxisband. Frankfurt a. M.: Cornelsen Scriptor.
- Oberle, M.; Ivens, S. & Leunig, J. (2018): EU-Planspiele in der Grundschule – Ergebnisse einer Interventionsstudie. In: K. Detterbeck & H. Schöne (Hrsg.): Europabildung in der Grundschule. Frankfurt a. M.: Wochenschau, 101–118.
- Ohlmeier, B. (2017): Politische Handlungskompetenzen fördern und evaluieren – am Beispiel eines Planspiels zur politischen Bildung in der Grundschule. In: A. Petrik & S. Rappenglück (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung (1. Aufl.). Frankfurt a. M.: Wochenschau, 253–264.
- Petillon, H. (2022): Soziale Entwicklung. In: J. Kahlert, M. Fölling-Albers, M. Götz, A. Hartinger, S. Miller & S. Wittkowske (Hrsg.): Handbuch Didaktik des Sachunterrichts (3. überarb. Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 360–367.
- Pohl, K. (2022): Makromethoden für komplexe Lernvorhaben: Planspiele, Projekte, Sozialstudien, Zukunftswerkstätten. In: W. Sander & K. Pohl (Hg.): Handbuch Politische Bildung. Frankfurt a. M.: Wochenschau, 533–542.
- Rappenglück, S. (2017): Planspiele in der Praxis der politischen Bildung: Entwicklung, Durchführung, Varianten und Trends. In: A. Petrik & S. Rappenglück (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung (1. Aufl.). Frankfurt a. M.: Wochenschau, 17–34.
- Redlich, B. (2023): Praxisimpuls: Das Planspiel „Eine neue Straße für Feldldorf?“. In: S. Gessner; P. Klingler, M. Schneider (Hg.): Politische Bildung im Sachunterricht der Grundschule. Impulse für Fachdidaktik und Unterrichtspraxis. Frankfurt a. M.: Wochenschau, 85–98.

Planspiele

Aktion Zivilcourage e.V. (o.J.): Planspiel Stadtrat.

Göttinger Institut für Demokratieforschung (2015): Eine neue Straße für Feldddorf?

Kommunalpolitisches Planspiel zur Demokratiebildung für Grundschulkinder der Jahrgangsstufen 3 und 4.

Oberle, M. (2015): Planspiele zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe (PEP). Planpolitik (o.J.): Die Europäische Union. Planspiel für die Grundschule.

Autorinnen

Poschmann, Julia

<https://orcid.org/0009-0001-4277-056X>

Universität Osnabrück

Fachgebiet Sachunterricht

julia.poschmann@uni-osnabrueck.de

Gläser, Eva, Prof. Dr.

<https://orcid.org/0009-0007-7750-1013>

Universität Osnabrück

Fachgebiet Sachunterricht

eglaeser@uos.de