

Die Überfischung der Meere stoppen - im Klassenzimmer «auf hoher See»

Bei Simulations- und Planspielen stehen lernwirksame, eigene Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Zentrum. Dies ermöglicht einen attraktiven Unterricht.

Noch immer fristen Planspiele ein Schattendasein im Schulalltag. Der Vorbereitungsaufwand und der erwartete Zeitbedarf wirken auf viele Lehrpersonen abschreckend. Es gibt jedoch Planspiele, die nur eine minimale Vorbereitung brauchen und in einer Doppellektion durchgeführt werden können. Mit Simulationsspielen, d.h. kurzen Planspielen, können sogar Lerninhalte in 20-45 Minuten gezielt vertieft werden. Das vorgestellte Beispiel NEW COMMONS GAME nimmt die Klasse mit auf hohe See.

Im Klassenzimmer ist eine wilde Diskussion im Gang: «Wir müssen den gierigen Fischern verbieten, weiterhin unseren Ozean leerzufischen!» – «Das geht doch nicht. Die machen, was sie wollen» – «Das muss gehen!» – «Wie sollen wir denn kontrollieren, wer zuviel fischt?» – «Wir bestrafen die Gierigen!» – «Wie denn?» Als die Konferenz nach drei Minuten zu Ende geht, sind keine Beschlüsse

gefasst. Die zwölf Teams, die anonym in ihrem gemeinsamen Ozean fischen, machen sich wieder an die Arbeit. Sie fischen weiter.

Diese Szene stammt aus dem NEW COMMONS GAME. Dieses Planspiel thematisiert die Nutzung von freien Gütern (commons [engl.] = Allmend, freies Gut) am Beispiel der Hochseefischerei. Die Teilnehmenden fällen anonym und ohne Möglichkeit zur gegenseitigen Absprache ihre Fangentscheide. Unter diesen Umständen gewinnen diejenigen, welche die Ressource maximal ausbeuten. Der entstehende Konkurrenzdruck drängt auch nachhaltige Fischer und Fischerinnen zur Übernutzung. Im Extremfall wird der Ozean – im vollen Wissen um die Systemzusammenhänge – leer gefischt. Dieses Phänomen ist in der Realität nicht selten und bekannt als «Tragödie der Allmende».

Systeme kreativ gestalten: Die Teilnehmenden erfahren im Planspiel unmittelbar, wie man zum Opfer eines Systems werden kann und dass auch bei guten Absichten fast kein Entrinnen möglich ist. Sie erleben wei-

ter, wie sich in den Konferenzen, die in späteren Spielrunden stattfinden, kreative, spannende Prozesse anbahnen. Die Teilnehmenden beginnen, gemeinsam die Verantwortung für die ihnen anvertraute Ressource zu übernehmen. Sie verändern das System allmählich und lernen dabei typische Erfolgsstrategien kennen. Dazu gehören Anreize («Ökobonus»), Verbote und Gebote («Umweltgesetze») und vertrauensbildende Massnahmen und Kooperation.

Ein robustes Planspiel: Das NEW COMMONS GAME wurde seit 1997 von weit über 1000 Lernenden an Gymnasien, Hochschulen und Unternehmen im normalen Unterricht, in Projektwochen oder an Spezialanlässen gespielt. In der Regel sind die Teilnehmenden von der Realitätsnähe beeindruckt. Das Planspiel dient als Ausgangspunkt für Vertiefungen im Unterricht über Volkswirtschaft, nachhaltige Entwicklung und soziale Themen. Es dauert 1,5 (Doppellektion) bis 3 Stunden mit 6–24 Teilnehmenden und benötigt keinen Computer. Eine Lehrperson arbeitet sich, je nach Vorliebe, selbst in die Spielleitung ein oder besucht einen Einführungskurs. Das Planspiel ist bei UCS erhältlich (siehe Kasten).

Lust? Manche Lehrpersonen setzen Planspiele und andere erfahrungsbasierte Lernmethoden experimentierfreudig ein, auf andere wirken Planspiele wegen dem erwarteten Vorbereitungsaufwand, den möglichen Unsicherheiten bei Durchführung und Auswertung abschreckend. Dank einfachen Planspielen, guten Dokumentationen und spezifischen Einführungskursen ist aber ein sanfter, schrittweiser Einstieg in die viel versprechende Methode möglich. Es könnte sich lohnen!

Zurück ins Klassenzimmer, zehn Runden später: Es findet wieder eine Konferenz statt: «Wir müssen die Übernutzung

dringend stoppen!» – «Ja, aber wer bezahlt die teure Überwachung?» – «Vorschlag: der Reihe nach bezahlt je ein Team die Überwachungskosten. Einverstanden?» – «Ja!» Dank dem entstandenen Vertrauen einigen sich die Teams auf eine wirkungsvolle Massnahme. Der Fischbestand des Ozeans ist gesichert und die Teilnehmenden haben ein heimtückisches System gemeinsam gemeistert.

So funktionieren Planspiele:

Ein Planspiel versetzt die Teilnehmenden in eine fiktive Situation, die ein vereinfachtes Abbild der Realität ist. Während mehrerer Spielrunden machen sich die Teilnehmenden mit der Situation vertraut, führen Verhandlungen und fällen konkrete Entscheide. Daraus ermittelt das (Computer-)Modell die Ausgangslage für die nächste Spielrunde. Die Transferphase verbindet die Erfahrungen aus dem Planspiel mit der Realität. So erwerben die Teilnehmenden Erfahrungen und praxisnahes Handlungswissen.

Die drei Phasen eines Planspiels:

Im Planspiel wechseln die Teilnehmenden in der Simulationsphase die Ebene: Sie sprechen nicht über die Dinge, sie tun sie.

Der Autor: Markus Ulrich (Umweltnaturwissenschaftler und Planspielexperte) ist Gründer der Firma UCS Ulrich Creative Simulations. Er entwickelt Planspiele und didaktische Computerspiele, führt Planspiele für Bildungsinstitutionen und Unternehmen durch und bildet Lehrkräfte in der Planspielmethodik aus. Gemeinsam mit Roman Capaul publizierte er das Buch «PLANSPIELE: Simulationsspiele für Unterricht und Training, mit Kurztheorie» (Verlag Tobler, 2003) mit 13 kurzen, direkt spielbaren Simulationsspielen, die in einer Lektion durchgeführt werden können: markus.ulrich@ucs.ch, www.ucs.ch, Tel. 01 253 1335.



Spannung und Spass während der Konferenz im Planspiel.