

Roman Capaul / Markus Ulrich

PLANSPIELE:

Simulationsspiele für Unterricht und Training

Mit Kurztheorie: Simulations- und Planspielmethodik

Verlag Tobler, Altstätten, Schweiz 2003

ISBN 3-85612-151-X

Vorwort

Es besteht weithin Einigkeit darüber, dass in unseren Bildungsinstitutionen neben den weiterhin bedeutsamen Fachkompetenzen auch die Fähigkeit der Lernenden gefördert werden sollte, selbstgesteuert und in Teams lernen und arbeiten zu können. Die Trias von Fach-, Selbst- und Sozialkompetenz bringt diesen programmatischen Anspruch prägnant zum Ausdruck. Gleichzeitig wissen wir, dass die Umsetzung dieses Postulats erst ansatzweise vollzogen ist. Immer noch bestimmen dozentenorientierte Methoden in (zu) hohem Masse den Alltag in unseren Schulen, nicht zuletzt auch deshalb, weil anschlussfähige methodische Konzepte zur Umsetzung der anspruchsvollen Zielvorstellungen nur begrenzt verfügbar sind.

Bei Planspielen denkt man zunächst an komplexe Lehrarrangements, die mit informationstechnischer Unterstützung zumeist über mehrere Tage durchgeführt werden. Volks- und betriebswirtschaftliche Planspiele haben in diesem Kontext eine lange Tradition, wenngleich sie zumeist weniger im Alltag der allgemein- und berufsbildenden Schulen, sondern mehr in der Weiterbildung, im Führungskräfte-Training oder im Hochschulbereich zum Einsatz kommen.

Vor diesem Hintergrund bildet der hier vorgelegte Band insofern eine wertvolle Unterstützung, als dass die 13 mehrfach erprobten Planspiele so dimensioniert wurden, dass sie ohne aufwändige Anpassungen gut in den Alltag von Schule und Unterricht eingepasst werden können. Sie bieten Problemstellungen, die für die Lernenden herausfordernd und motivierend sind und daher den Unterricht wesentlich bereichern können. Sie bieten für jede Lehrkraft einen reichen Fundus an Anregung und Grundlegung auf der Suche nach der Weiterentwicklung der Lehrkultur – nicht mehr, aber auch nicht weniger!

Dieter Euler

(Professor für Wirtschaftspädagogik und Bildungsmanagement an der Universität St. Gallen)

Lernen mit Simulationsspielen ist vergnüglich, unterhaltsam, spannend. Aber nicht nur das. Vieles, was man über langfristig wirksames Lernen weiss, kann sich mit Simulationsspielen erfüllen: Sie ermöglichen realitätsnahe Erfahrungen und verbinden kognitive Dimensionen mit Gefühlen und konkreten Handlungssituationen; sie erlauben subjektive Wahrnehmungen und Interpretationen und verknüpfen sie mit den Perspektiven anderer Menschen; und sie regen zum Nachdenken und Vertiefen grösserer Zusammenhänge an, indem sie von der konkreten Erfahrung zur Abstraktion und Verallgemeinerung führen.

Möchten Sie als Lehrperson, Trainerin oder Trainer z.B. nachhaltige Entwicklung als Suchprozess im Umgang mit Konfliktpotential erleben lassen? Oder das Dilemma zwischen industriellem Wettbewerb und Verantwortung? Möchten Sie den Wirtschaftskreislauf auf neue Weise erkennen lassen oder die Erfahrung ermöglichen, wie die individuelle Lebensqualität vom Verhalten anderer abhängig ist? Oder möchten Sie ganz grundsätzlich die Zusammenarbeit unter verschiedenen Menschen thematisieren und Gruppenprozesse bewusst machen? In jedem Fall werden die Lernenden durch das Spielen in die Situation hineingezogen. Überlegungen verbinden sich mit Gefühlen und Handlungen; Spielhandlungen führen zu neuen Erfahrungen oder akzentuieren bisheriges Wissen. In diesem Buch finden Sie zahlreiche Vorschläge und Anregungen, wie Lernen angeregt werden kann. Damit die Erlebnisse aber zu Erkenntnissen werden, braucht es die Auswertung, das Nachdenken über die Erfahrungen und das Einordnen des erworbenen konkreten Wissens in übergeordnete Zusammenhänge. Bei dieser interessanten und wichtigen Aufgabe ist Ihre Kompetenz gefragt. Es ist zu hoffen, dass sich viele Lehrerinnen, Lehrer, Trainerinnen und Trainer auf solche Lehr-Lernprozesse einlassen werden. Das geeignete und höchst ansprechende Material liegt mit diesem Buch vor.

Regula Kyburz (Professorin für Gymnasialpädagogik an der Universität Zürich)

Inhaltsverzeichnis:

Spielübersicht

Einleitung

A Theorieteil


- 1 Was sind Planspiele und Simulationsspiele?
- 2 Wichtige Begriffe in der Planspielmethodik
- 3 Die vier methodischen Quellen der Planspielmethode
 - 3.1 Simulation
 - 3.2 Spiel
 - 3.3 Rollenspiel
 - 3.4 Fallstudie
- 4 Welche Formen von Planspielen gibt es?
 - 4.1 Einteilungskriterien für Planspiele
 - 4.2 Unterscheidung anhand des Geschehens im Planspiel
- 5 Welches ist das didaktische Grundprinzip der Planspielmethode?
 - 5.1 Die drei Realitätsebenen der Planspielmethode
 - 5.2 Realität (Realitätsebene I)
 - 5.3 Die Reduktion führt zur Planspieldokumentation mit dem Modell (Realitätsebene II)
 - 5.4 Anwendung führt zur Spielsituation (Realitätsebene III)
 - 5.5 Transfer
- 6 Wie laufen Planspiele ab?
 - 6.1 Einführung (Briefing)
 - 6.2 Spieldurchführung (Simulationsphase)
 - 6.3 Auswertung (Debriefing)

B Praxisteil

- 1 Aufbau der Spielbeschreibungen
- 2 Framegames
 - 2.1 Forscher-Spiel
 - 2.2 Starter-Spiel
 - 2.3 Review-Spiel
- 3 Kommunikation und Teamentwicklung
 - 3.1 Der sechste Sinn
 - 3.2 Jeu des Muets („Spiel der Stummen“)
 - 3.3 Löcher-Spiel

- 4 Wirtschaft, Recht und Gesellschaft
 - 4.1 Wahl-Spiel
 - 4.2 Geld-Spiel
 - 4.3 Himmel und Hölle
 - 4.4 Welthandel
- 5 Naturwissenschaften/Nachhaltige Entwicklung
 - 5.1 Baregg-Tunnel-Spiel
 - 5.2 Sondermüll
 - 5.3 Das kleine Nachhaltigkeits-Spiel
- C Literatur und Informationsquellen
 - 1 Verwendete Literatur
 - 2 Ressourcenliste
 - 2.1 Zeitschriften/Periodika
 - 2.2 Fachvereinigungen
 - 2.3 Weiterbildungsmöglichkeiten für die Arbeit mit Planspielen
 - 2.4 Internet
 - 2.5 Allgemeine Publikationen
 - 2.5 Publikationen mit allgemein einsetzbaren Simulationsspielen
 - 2.6 Planspiele

Spielübersicht

Spiel	Lernziele und Anwendungsmöglichkeit	 *)	Mögliche Fächer/ Gebiete	Seite
Framegames (Rahmenspiele)				
Forscher-Spiel	Erwartungen, Vorwissen, Zusammensetzung einer Lerngruppe spielerisch erforschen	45	Alle	21
Starter-Spiel	Ideen suchen und Vorwissen abklären	20	Alle	25
Review-Spiel	Repetition von Wissen im spielerischen Wettbewerb	20	Alle	27
Kommunikation und Teamentwicklung				
Der sechste Sinn	Teamgeist reflektieren	20	Teambildung, alle Fächer in denen	29
Jeu des Muets	Kommunikation, Kooperation, Teamarbeit, Sensibilisierung	45		32

	für Gruppenprozesse		soziale Kompetenzen eine Rolle spielen	
Löcher-Spiel	Kommunikation	20		38
Wirtschaft, Recht und Gesellschaft				
Wahl-Spiel	Wahlprozesse erleben	20	Staatskunde	40
Geld-Spiel	Geldströme in der Volkswirtschaft simulieren	15	Volkswirtschaftslehre	45
Himmel und Hölle	Einführung in die Arbeitsteilung	45	Volkswirtschafts- und Betriebswirtschaftslehre, Teambildung	47
Welthandel	Abhängigkeit zwischen Industrie- und Entwicklungsländern	30	Wirtschaftsgeographie, Volkswirtschaftslehre	53
Naturwissenschaften/Nachhaltige Entwicklung				
Baregg-Tunnel-Spiel	Übernutzung gemeinsamer Güter (Tragödie der Allmende)	15	Ökologie, Volkswirtschaftslehre, Wirtschaftsgeographie	57
Sondermüll	Abfallentsorgung	20	Ökologie, Nachhaltige Entwicklung	59
Das kleine Nachhaltigkeits-spiel	Einführung in die nachhaltige Entwicklung, Sensibilisierung für Wertekonflikte	30	Ökologie, Nachhaltige Entwicklung Volkswirtschaftslehre	64

*) Die angegebene Spieldauer ist als Minimalzeit gedacht. Je nach Art und Intensität des Debriefings können die Spiele verlängert werden.

Einleitung

In unseren Planspielseminaren wurden wir immer wieder von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern gefragt, ob es nicht kurze, praktische und lernzielorientierte Planspiele gibt. Solche Planspiele sollten wenig Vorbereitung benötigen, maximal 45 Minuten (eine Lektion) dauern und dennoch die Vorteile der Planspielmethode (aktives Lernen, Simulieren von realen Gegebenheiten und den Einbau von spielerischen Elementen) zum Tragen bringen. Aus diesem Wunsch heraus entstand das Vorhaben, eine Dokumentation „Praktischer Simulationsspiele“ für Unterricht und Training zusammenzustellen.

Diese kürzeren Planspiele – wir nennen sie in diesem Buch Simulationsspiele – sind im angelsächsischen Raum weit verbreitet, was sich in der englischen, viel breiter greifenden Übersetzung des deutschen Begriffs „Planspielmethodik“ direkt niederschlägt: „Simulation and Gaming“. Wir haben also kurze Simulationsspiele gesucht bzw. selbst entwickelt, wo nötig übersetzt und mehrfach getestet. Alle dauern 15 bis maximal 45 Minuten und sind ohne weitere Kosten direkt im Unterricht oder in Trainings einsetzbar.

Wir richten uns mit diesem Buch an Lehrpersonen, Trainer/innen oder Erwachsenenbildner/innen, die Ökologie- und Wirtschaftsfächer oder Naturwissenschaften unterrichten oder die gezielte Förderung von Sozialkompetenzen (Kommunikation, Teamfähigkeit, Kooperation, Kennenlernen, Gruppendynamik etc.) aktiv angehen wollen. Alle beschriebenen Simulationsspiele kommen ohne Computer aus.

Simulationsspiele könnten beliebig fein und realitätsnah ausgestaltet werden. Es gibt keine obere Grenze der Komplexität. Die Frage ist allerdings, ob sich solche Komplexität auch in Lernerfolgen niederschlägt. Petranek (1994) schreibt beispielsweise: „Entwickler betrachten ihre Simulationen als einfach und unkompliziert, aber Spielleiter betrachten sie als schwierig und komplex.“ Meadows (1999) kommt zum Schluss, dass einfache Simulationen oft bessere Lernerfolge bewirken als komplexe. Die vorliegenden Beispiele für Unterricht und Training lassen sich vom Grundsatz leiten „nur so viel Komplexität wie unbedingt nötig“ (Ulrich, 2002). Die Komplexität der Realität wird stark reduziert. Ziel ist, einen raschen Einstieg in komplexere Zusammenhänge zu vermitteln.

Viele Anwender von Simulationsspielen unterliegen der Versuchung, die vorgeschlagenen Regelwerke und Spielbeschreibungen zu differenzieren, um die Realität genauer darzustellen. Dies zahlt sich jedoch oft nicht aus und es kann sogar kontraproduktiv sein. Es ist oft wirksamer, das Simulationsspiel bewusst als prägnante „Karikatur der Wirklichkeit“ einzusetzen und in der anschließenden Auswertung die Verbindung zwischen dem Planspiel und der Realität herzustellen.

Das Buch ist in drei Hauptteile gegliedert. Der einführende Theorieteil (A) stellt die wichtigsten Aspekte der Planspielmethodik in kompakter, praxisorientierter Form dar. Dabei wird sichtbar, dass der Planspielbegriff unscharf und mit vielen Facetten definiert wird. So enthält denn auch nicht jedes der vorgestellten Simulationsspiele alle möglichen Elemente in gleichem Masse. Beispielsweise ist das Spielelement nicht überall gleich ausgeprägt. Der Praxisteil (B) beschreibt die 13 Simulationsspiele, geordnet nach Themen, mit einem übersichtlichen Raster (vgl. S. 28). Im dritten Teil (C, Literatur und Informationsquellen) geben wir verschiedene weiterführende Hinweise für die interessierten Leserinnen.

Für die männlichen und weiblichen Schreibweisen haben wir eine spielerische Form gewählt. Sie wechseln sich ab hier kapitelweise ab, ohne damit einzelne Kapitel oder Spiele als besonders männlich oder weiblich darstellen zu wollen.