



KLAMOTTEN- KISTE

EIN VIDEO-PLANSPIEL ZU
RESPEKT IM KLASSENCHAT

HANDBUCH

.....

INHALT

→ 1. Vorwort	04
→ 2. Über die Methode (Video-)Planspiel.....	05
→ 3. Überblick: Thema, Lernziele und Rahmenbedingungen.....	07
3.1. Thema	07
3.2. Lernziele.....	08
3.3. Rahmenbedingungen	09
→ 4. Video-Planspiel.....	10
4.1. Szenario.....	10
4.2. Rollen und Aufteilung.....	10
4.3. Vor dem Spiel: Vorbereitung und Planung.....	13
4.4. Während des Spiels: Ablauf und Hinweise für die Spielleitung.....	15
4.5. Nach dem Spiel: Auswertung.....	22
4.6. Schematischer Ablauf.....	25
→ 5. Ideenwerkstatt: „Unser Klassenchat“	26
5.1. Vorbereitung und Durchführung.....	27
5.2. Schematischer Ablauf.....	28
→ 6. Allgemeine Hinweise zu Planspielen als Videokonferenz.....	29
6.1. Technische Voraussetzungen	29
6.2. Vorbereitung der Veranstaltung.....	30
6.3. Moderation.....	30
→ 7. Feedbackbogen.....	32
→ 8. Über planpolitik	36
→ 9. Über das Projekt „Alles Glaubenssache?“	37
→ 10. Leitbild der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung.....	38
Impressum	39

1. VORWORT

Das Video-Planspiel „Klamottenkiste – Respekt im Klassenchat“ wurde von der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) im Rahmen des Projekts „Alles Glaubenssache?“ gemeinsam mit planpolitik entwickelt.

Es richtet sich an Schüler*innen zwischen 12 und 15 Jahren und kann sowohl online als auch offline durchgeführt werden. Für die Durchführung des Spiels mit einer kurzen Reflexion werden mindestens 90 Minuten benötigt. Zusätzlich sollte das Spiel in einen pädagogischen Kontext eingebettet werden.

Diese Handreichung wendet sich an Respekt Coaches und Fachkräfte der politischen Jugendbildung, die das vorliegende Video-Planspiel einsetzen möchten. In einem ersten, allgemeinen Teil wird die Methode Planspiel kurz vorgestellt und auf die Besonderheiten von Video-Planspielen eingegangen. Darüber hinaus wird ein Überblick über Thema, Lernziele und Zielgruppe des Formates gegeben.

Im darauffolgenden Kapitel finden sich spezifische Informationen zu den beiden 90-minütigen Formaten Video-Planspiel und Ideenwerkstatt. Diese umfassen Angaben zum Szenario und zu der Rollenverteilung im Video-Planspiel sowie allgemeine Planungs- und Umsetzungshinweise für die Durchführung vor Ort und online. Dabei folgen einem allgemeinen Teil immer spezifische Hinweise für die Vorbereitung und Durchführung der Veranstaltung (1) vor Ort und (2) online.

Schließlich werden im letzten Teil noch grundsätzliche Hinweise und Tipps zu Planspielen als Videokonferenz zusammengefasst, die die Durchführenden bei der Vorbereitung und Moderation von Online-Veranstaltungen unterstützen sollen.

Wir haben versucht, typische Fragen und Situationen rund um Planspiel-Durchführungen abzudecken. Trotzdem kann und wird es passieren, dass Sie bei der Planspiel-Durchführung einer Situation begegnen, die wir hier nicht berücksichtigt haben. Nur Mut und ein bisschen Improvisationstalent – Sie werden eine Lösung finden.

*Ole Jantschek, Jakob Rosenow und Simone Schad-Smith
(Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung)*

Karina Frank und Sandra Holtermann (Planpolitik)

Sollten Sie Fragen haben, können Sie sich gern an uns wenden!



2. ÜBER DIE METHODE (VIDEO-)PLANSPIEL

Unser gesellschaftliches Miteinander ist immer auch Verhandlungs- und Aushandlungssache: Wer bekommt was? Und wie viel? In Schule und Verein, Job und Freizeit befinden wir uns immer wieder in Situationen, in denen wir entgegengesetzte Interessen vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. treffen müssen. So lernen wir vom Leben – was immer lehrreich, manchmal aber auch eine große Herausforderung ist.

Eine spielerisch aktivierende und nachhaltige Form, gesellschaftliche und politische Herausforderungen zu begreifen, sind Planspiele. Sie bilden Ausschnitte der Realität nach und reduzieren dabei die Komplexität der realen Welt auf Kernfragen. In diesem Modell der Realität übernehmen die Teilnehmenden Rollen, in denen sie die Dynamiken hinter gesellschaftlichen und politischen Konflikten und Aushandlungsprozessen unmittelbar erleben und Handlungsoptionen daran ausprobieren können. Trotz der erwähnten Komplexitätsreduktion erfahren die Spielerinnen und Spieler so schnell und unmittelbar, dass der Weg zu Entscheidungen oder Lösungen, die auf einem Kompromiss beruhen, anstrengend und anspruchsvoll sein kann. Eine mehrstufige, obligatorische Auswertungsphase im Anschluss an die Spielphase lässt die Teilnehmenden das im Planspiel Erlebte reflektieren und in die eigene Lebenswelt übertragen.

Die drei elementaren Bestandteile eines jeden Planspiels sind (I) Szenario, (II) Rollenprofile und (III) Spielregeln. Im (I) Szenario wird den Teilnehmenden der zu verhandelnde Konflikt beschrieben. Dieses Szenario ist für alle Teilnehmenden gleich und benennt einen konkreten Handlungsbedarf. Grundsätzlich kann jeder gesellschaftliche oder politische Konflikt, an dem mehrere Akteure mit unterschiedlichen Interessen beteiligt sind, in einem Planspiel-Szenario thematisiert werden. Diese Szenarien können sowohl reale Konflikte abbilden (zum Beispiel UN-Klimaverhandlungen oder Tarifverhandlungen im Einzelhandel) als auch fiktive Situationen beschreiben, die in der Regel zwar an reale Gegebenheiten angelehnt sind, diese jedoch zumeist stark verfremden.

Individuelle oder gruppenbezogene (II) Rollenprofile bilden die unterschiedlichen Interessen und Positionen der relevanten Akteure bezüglich des Konflikts ab und benennen Aktionsmöglichkeiten, Kompromisse und rote Linien, außerdem alle-

meine Strategieanweisungen, Informationen über die anderen beteiligten Akteure und den Ablauf des Spiels. In der Regel übernehmen mehrere Teilnehmende gemeinsam eine Rolle, was die Spielerinnen und Spieler in der Erarbeitung und Rollenausübung entlastet und Teamwork fördert.

Die (III) Spielregeln schließlich definieren die Rahmenbedingungen (Zeitrahmen, Ausstattung mit Ressourcen, Handlungsspielräume, Abstimmungsregeln, allgemeines Regelwerk usw.) und geben der Methode einen motivierenden, aber auch kompetitiven Charakter. Das Zusammenspiel von Szenario, Rollenprofilen und Spielregeln macht Planspiele zu einer ergebnisoffenen Methode, bei der jeder Verlauf einmalig ist. Somit ist jedes Planspiel ursächlich von der Bereitschaft der Teilnehmenden abhängig, sich auf einen offenen Diskussions- und Lernprozess einzulassen.



Bei Video-Planspielen erhalten die Teilnehmenden alle Informationen zu Szenario, Rolle und Regeln nicht in Textform, sondern aufbereitet in kurzen Videos. Während das Szenario gemeinsam über einen geteilten Bildschirm oder eine Beamerprojektion angeschaut wird, erhalten die Teilnehmenden die Rollenvideos individuell per Link oder QR-Code auf ihr Smartphone oder ihren Computer. Durch die audiovisuelle Aufbereitung der Planspiel-Materialien wird den Teilnehmenden der Einstieg in Planspiel-Thema und Rolle erleichtert. Insbesondere für Teilnehmende, für die das Lesen längerer Texte eine Barriere darstellt, bieten die Videos einen niedrigschwelligen Zugang zur Thematik des Planspiels.

Der handlungsorientierte Ansatz von Planspielen bietet Raum für Wissenserwerb und Kompetenzstärkung. Auf einer Ebene kann im Planspiel Wissen über institutionelle Abläufe und prozedurale Fragen, über einen realen Konflikt oder über Prozesse und Dynamiken einer konfliktbeladenen Situation erworben werden. Die Teilnehmenden lernen außerdem, Informationen zu bewerten und zwischen verschiedenen Optionen abzuwägen: Welche sind wünschenswert, welche realistisch? In der Auswertung können thematische Bezüge zur Realität hergestellt und in analytischen Schritten und Diskussionen vertieft durchdrungen werden.

Auf einer weiteren Ebene können die Teilnehmenden ihre Kompetenzen beweisen und stärken.

- Sie arbeiten sich in den Hintergrund der von ihnen vertretenen Akteure ein und verinnerlichen deren Interessen und Positionen (Sachkompetenz).
- Sie entwickeln ein besseres Verständnis für die Dynamik und Komplexität gesellschaftlicher Prozesse und Konflikte (Urteilskompetenz),
- indem sie aus einer angenommenen Perspektive heraus diskutieren und verhandeln, Koalitionen schmieden und möglichst eine einvernehmliche Lösung finden (Handlungs- und Entscheidungskompetenz).
- Dabei wird oft deutlich, dass sich nicht alle Ziele durchsetzen lassen, dass Kompromisse eingegangen werden müssen und dass Verhandlungen oft sehr schwierig sind. Insofern animieren Planspiele zu einer reflektierten Sichtweise auf den gespielten Konflikt und zu einer realistischen Sicht auf Entscheidungsprozesse allgemein (Kompromissbereitschaft).
- Gleichzeitig kann das Eindringen in möglicherweise ungewohnte oder unsympathische Positionen die Reflexion eigener Ansichten und tatsächlicher Konflikte anstoßen (Empathie).



- Das alles ist möglich, weil die Teilnehmenden sich in Rollen einfinden und diese zum Leben erwecken und sie argumentieren lassen (Methodenkompetenz).
- Darüber hinaus können die Teilnehmenden Soft Skills wie Verhandlungstechniken, Teamwork und Kommunikationsstrategien spielerisch stärken.

Planspiele ermöglichen also selbstgesteuertes und kreatives Arbeiten sowie ganzheitliches Lernen, da neben dem traditionell privilegierten kognitiv-intellektuellen Lernen auch affektiv-emotionale Aspekte betont werden. Sie helfen dabei, neue Perspektiven einzunehmen, Empathie für andere Gesellschaftsgruppen und deren Interessen und Bedürfnisse zu entwickeln und Zusammenhänge und Prozesse nachzuvollziehen.

Der handlungsorientierte Ansatz von Planspielen bietet Raum für Wissenserwerb und Kompetenzstärkung

2. ÜBER DIE METHODE (VIDEO-)PLANSPIEL

3. ÜBERBLICK: THEMA, LERNZIELE UND RAHMENBEDINGUNGEN



Zahl der Teilnehmenden: 11 bis 20



Zielgruppe: Schüler*innen zwischen 12 und 15 Jahren



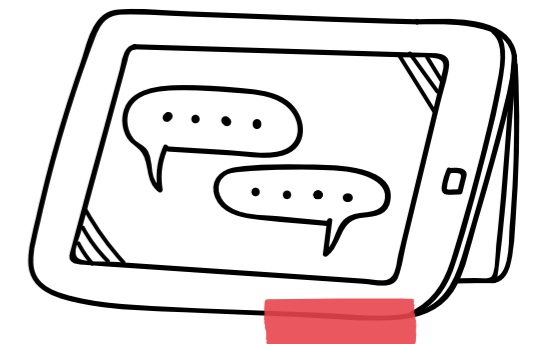
Vorwissen: nicht erforderlich

3.1. Thema

Durch Smartphones und Internet verlassen Jugendliche den sozialen Raum Schule nicht mehr, wenn sie nach Hause gehen. Soziale Interaktion findet in Chats und sozialen Medien rund um die Uhr statt und wirkt auch in den analogen Alltag der Jugendlichen hinein. Chatbeiträge, Fotos und Videos bewegen sich im Sekundentakt durch digitale Begegnungsräume und stellen Fragen nach dem Schutz der Privatsphäre jedes*r Einzelnen immer wieder neu.

Das Video-Planspiel „Klamottenkiste“ knüpft hier an und stellt die Schüler*innen anhand eines fiktiven Konflikts vor die Frage, wie ein respektvoller Umgang in digitalen Räumen aussehen kann und soll. In den Rollen von Schüler*innen, Schulvertreter*innen und Eltern handeln die Teilnehmenden aus, welche Rahmenbedingungen, Regulierungen und Freiheiten junge Menschen benötigen, damit sich alle in diesen digitalen Räumen wohlfühlen. Am Beispiel eines Klassenchats diskutieren die Teilnehmenden in zugewiesenen Rollen darüber, wo die Grenzen zwischen Spaß und Mobbing liegen und wer die Regeln in digitalen Räumen von Schüler*innen definieren soll und darf.

In der anschließenden Ideenwerkstatt vertiefen die Schüler*innen die Themen des Planspiels und erarbeiten kreative Lösungen für ihren eigenen Schulalltag.



3.2. Lernziele



Das Video-Planspiel zielt darauf ab, jüngere Schüler*innen an die Auseinandersetzung mit Cybermobbing heranzuführen und darin zu bestärken, sich gemeinsam für ein respektvolles Miteinander in ihren digitalen Begegnungsräumen einzusetzen. Das innovative Format Video-Planspiel ermöglicht dabei auch die Einbindung von Zielgruppen, für die das Lesen längerer Texte eine Barriere darstellen kann. Im Planspiel und in der das Planspiel ergänzenden Ideenwerkstatt wird dabei neben der Analysefähigkeit, den Reflexions- und Handlungskompetenzen im Umgang mit Mobbing auch die Empathiefähigkeit der Teilnehmenden gestärkt.

Die interaktiven Formate ermöglichen den Schüler*innen einen niedrighschwelligigen Zugang zum Thema, lassen sie voneinander lernen und bringen sie miteinander ins Gespräch.

Kompetenzen

- Analysekompetenz und Reflexionskompetenz im Umgang mit Mobbing in digitalen Räumen (Was ist und wie funktioniert Mobbing im digitalen Raum?)
- Handlungskompetenz im Umgang mit Mobbing in digitalen Räumen (Was kann ich tun? Wie gestalte ich einen digitalen Raum? Welche Regeln sind sinnvoll?)

Interaktion / Kommunikation

- Erlernen von Verhandlungstechniken und Argumentationsstrategien, um Positionen darzustellen und Interessen zu vertreten
- Gemeinsame Entwicklung kreativer Lösungsansätze
- Fähigkeit zum Perspektivwechsel, Training der Empathiefähigkeit

Digitalkompetenz

- Kennenlernen digitaler Tools, wie beispielsweise Videokonferenz und digitale Kollaboration



3.3. Rahmenbedingungen

Im Folgenden sind räumliche und technische Rahmenbedingungen für Durchführungen vor Ort und online dargestellt.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- ein bis zwei Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden problemlos Platz finden; idealerweise frei zugängliches WLAN
- **Spielleitung:** Computer, Internetzugang und Möglichkeit, Videos abzuspielen, Beamer und Leinwand, ausgedruckte Planspiel-Materialien, Namensschilder, Tischschilder, Flipchart-Papier und Marker
- **Teilnehmende:** Mobiles Endgerät oder Tablet, auf dem Videos aus dem Internet abgespielt werden können

Hinweise für Durchführungen online



- Videokonferenz-Software, die das Arbeiten in Breakout-Räumen ermöglicht (beispielsweise Zoom), und ein digitales Kollaborations-Tool zur Umsetzung der Ideenwerkstatt (beispielsweise Mural oder Padlet)
- **Spielleitung:** Computer mit Kamera und Mikrofon mit Internetzugang und der Möglichkeit, Videos abzuspielen
- **Teilnehmende:** Computer, Tablet o.ä. mit Kamera und Mikrofon und Internetzugang sowie der Möglichkeit, Videos abzuspielen

4. VIDEO-PLANSPIEL

4.1. Szenario

An der Wolfgang-Edelstein-Schule in der fiktiven Gemeinde Alderdorf kommt es zu einem Vorfall in dem inoffiziellen Klassenchat der Klasse 10 B: In diesem „Spaßkanal“ taucht plötzlich ein Foto auf, das den Schüler Jona in der Kleidung seiner Mutter zeigt und nie für andere Augen bestimmt war. Seine Mitschüler*innen kommentieren das Foto abwertend und ein Mitschüler erstellt ein gemeinsames Meme, das er in den „Spaßkanal“ postet. Jona ist verletzt und wendet sich an die Schulsozialarbeiterin, die interveniert und alle Schüler*innen bittet, Foto und Meme zu löschen. Um den Vorfall zu klären und zu verhindern, dass sich etwas Ähnliches wiederholt, organisiert die Schulsozialarbeiterin ein Gespräch. Eingeladen sind neben Schüler*innen der 10 B auch die Elternvertretung und der Klassenlehrer. Auch die stellvertretende Schulleitung und die Schulsozialarbeiterin sowie eine Vertrauensschülerin nehmen daran teil.

Diskutiert werden soll


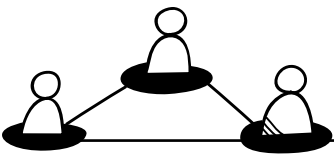
- 1) wie die Anwesenden den Vorfall einschätzen und
- 2) was eine ideale Lösung wäre, um Vorfälle wie diesen in Zukunft zu verhindern.

Ziel der Diskussion ist es, eine gemeinsame Lösung zu finden, mit der idealerweise alle, jedoch mindestens zwei Drittel der Anwesenden einverstanden sind. Die Regeln zur Abstimmung sind dabei durch die Schulordnung der Wolfgang-Edelstein-Schule vorgegeben und werden zu Beginn des Gesprächs von der Vertrauensschülerin, die das Gespräch moderiert, erklärt.

4.2. Rollen und Aufteilung

Das Planspiel umfasst 10 Rollen und ist für 11 bis 20 Teilnehmende konzipiert. Alle Rollen werden entsprechend mit jeweils ein oder zwei Teilnehmenden besetzt, die Moderationsrolle wird obligatorisch mit zwei Personen besetzt. Die folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Rollen und ihre Positionen zu den beiden Diskussionspunkten „Einschätzung des Vorfalls“ und „Ideale Lösung“.

Übersicht Rollen und Aufteilung

Rolle	Funktion	Einschätzung des Vorfalls	Ideale Lösung
Jona Rüdli, Klasse 10B	Betroffen	<ul style="list-style-type: none"> • Verletzt, dass sein Foto ohne Erlaubnis im Chat gelandet ist • Verletzt von den Kommentaren und dem Meme • Geschockt, zur Zielscheibe geworden zu sein • Einschätzung: Mobbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für Spaßkanal als Schutz und Orientierung • Kontrolle der Einhaltung durch Erwachsene • Wunsch nach Entschuldigung und nachweislichem Löschen des Bildes
Kim Le Clerk, Klasse 10B	Hat das Foto mit Jona zusammen gemacht und ohne Erlaubnis an gemeinsamen Freund weitergeleitet	 <ul style="list-style-type: none"> • Schlechtes Gewissen, da sie das Foto ohne Erlaubnis weitergeleitet hat • Verärgert über diese Kommentare der Mitschüler*innen • Einschätzung: bezeichnet Vorfall nicht als Mobbing, sondern sieht Problem im fehlenden Bewusstsein über verursachte Verletzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Statt Regeln einführen, besser das Klassenklima allgemein verbessern
Samira Sturm, Klasse 10B	Hat Foto ohne Erlaubnis im Spaßkanal geteilt	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Teil Mitleid mit Jona, gleichzeitig Unverständnis über Einschätzung als Mobbing • Stellt in Frage, dass Schule Recht zur Einführung von Regeln hat • Einschätzung: ist überrascht über Dynamik innerhalb der Klasse, findet aber Reaktionen der Erwachsenen übertrieben 	<ul style="list-style-type: none"> • Neue Regeln oder andere Maßnahmen sind nicht notwendig
Maxim Trullo, Klasse 10B	Hat aus dem Foto ein Meme erstellt und im Spaßkanal geteilt	 <ul style="list-style-type: none"> • Genervt, dass der Vorfall hohe Wellen schlägt • Sieht Problem darin, dass Jona keinen Spaß versteht • Einschätzung: hat großes Unverständnis für Bezeichnung des Vorfalls als Mobbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Spezifische Regeln für den Spaßkanal könnten sinnvoll sein, da sich Kommunikation im Digitalen vom Analogen unterscheidet • Durch Regeln könnten Missverständnisse vermieden werden
Hektor Khan, Klassensprecher Klasse 10B	Fühlt sich als Klassensprecher verantwortlich	<ul style="list-style-type: none"> • Schockiert, dass so etwas in der Klasse passieren konnte • Fühlt sich als Klassensprecher mitverantwortlich und möchte Jona unterstützen • Verweist auf Recht am eigenen Bild • Einschätzung: Mobbing als großes Problem innerhalb der Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • Es sollten keine neuen Regeln speziell für den Spaßkanal eingeführt werden, denn bestehende Regeln der Klasse reichen aus • Klasse sollte gemeinsam hinter Jona stehen und zusammen gegen Mobbing vorgehen
Frau Melissa Cedrun, Schulsozialarbeiterin	Wurde von Jona um Unterstützung gebeten und hat Gespräch initiiert	<ul style="list-style-type: none"> • Beunruhigt über Vorfall und froh, dass Jona um Unterstützung gebeten hat • Sieht auch Ausschluss aus Chats als Problem • Einschätzung: Mobbing; spezifische Dynamik in Chats mit für Eskalation der Situation verantwortlich 	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen sollten selbst eine Lösung finden • Projektstage, Fortbildungen und Workshops zur Stärkung der Medienkompetenz für Schüler*innen und Lehrkräfte • Teams aus Schüler*innen, Lehrkräften und Eltern bilden, die bei konkreten Vorfällen direkt angesprochen werden können

4. VIDEO-PLANSPIEL

Herr Bruno Lockfuß, Elternsprecher	Nimmt als Elternvertreter am Gespräch teil	<ul style="list-style-type: none"> • Schockiert über Vorfall im Klassenchat • Einschätzung: Mobbing, großer Handlungsbedarf 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schule muss sich stärker gegen Mobbing engagieren • Beteiligte müssen zur Verantwortung gezogen werden • Der Spaßkanal sollte aufgelöst und nur noch der offizielle Klassenchat genutzt werden
Frau Olivia de Mayo, Stellv. Schulleiterin	Nimmt als Vertretung der Schulleitung am Gespräch teil	<ul style="list-style-type: none"> • Besorgt, da sich Vorfälle im digitalen Raum häufen • Möchte durch Gesprächsbeteiligung signalisieren, dass ihr das Thema wichtig ist • Droht mit Konsequenzen, wenn keine gemeinsame Lösung gefunden wird • Einschätzung: Mobbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit zwischen Lehrer*innen, Schüler*innen und Eltern muss verbessert werden • Schüler*innen sollten erst einmal selbst überlegen, wie sie den Vorfall lösen können. Nur zur Not sollten die Erwachsenen einschreiten
Herr Orhan Can, Klassenlehrer Klasse 10B	Hat erst durch Schulsozialarbeiterin vom Vorfall erfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Bestürzt und enttäuscht von der Kommunikation im Chat • Überfordert von der Situation • Einschätzung: Mobbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für den Spaßkanal sind notwendig • In den Chats der Klasse sollten nur Dinge gepostet werden, die schulrelevant sind • Einhaltung der Regeln sollte kontrolliert werden
Lydia Kamerun, Vertrauensschülerin	Neutrale Gesprächsleitung		



- Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Zunächst sollte abgefragt werden, wer die Rolle der Vertrauensschülerin / Moderation (Lydia Kamerun) übernehmen möchte. Diese ist in jedem Fall mit zwei Personen zu besetzen. Bei mehr als 11 Teilnehmenden werden die Gruppen um jeweils eine Person ergänzt. Vorrang für eine Doppelbesetzung sollte neben der Moderationsrolle hier die Rolle „Jona“ haben.
- Wir raten bei größeren Gruppen zur Durchführung von zwei parallelen Planspielen. Die Rollen sollten grundsätzlich zufällig ausgelost werden. Eine einfache Methode für die Durchführung vor Ort ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen. Bei einer digitalen Durchführung erfolgt die Rollenverteilung durch die Zuordnung der Teilnehmenden zu sogenannten Breakout-Räumen. Weitere Informationen und Hinweise zur Rollenverteilung sind in den folgenden Unterkapiteln dargestellt.

4.3. Vor dem Spiel: Vorbereitung und Planung

Im Folgenden finden Sie Informationen und Hinweise, die die Vorbereitung des Video-Planspiels als Präsenzveranstaltung vor Ort und online erleichtern.



Hinweise für Durchführungen vor Ort

Längerfristig

- Räumlichkeiten organisieren:
 - mindestens ein, besser zwei große Räume, in denen alle Teilnehmenden Platz finden
 - mit PC, Beamer, Leinwand
 - idealerweise mit Zugang zu frei verfügbarem WLAN
- Zeitplan erstellen (an Anfangszeit der Veranstaltung anpassen)
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden mobile Endgeräte mit Internetzugang zum Abspielen der Rollenvideos zur Verfügung haben



Kurz vor dem Spiel

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
 - „Quiz für Szenario“ in Din A5, doppelseitig bedruckt
1 x für jede*n Teilnehmende*n
 - „Kurzprofile_analog_komplett“ in Din A5, doppelseitig bedruckt
1 x pro Gruppenmitglied
 - „Namensschilder“
1 x pro Gruppenmitglied
 - „Tischschilder“
1 x pro Gruppe
- Benötigte Technik für die Einführung, wie PC oder Laptop, Verlängerungskabel, Beamer, vorbereiten und sicherstellen, dass mindestens eine Person in der Spielleitung die Technik beherrscht
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.) und gegebenenfalls WLAN-Zugänge bereitstellen



Hinweise für Durchführungen online

Längerfristig

- Videokonferenz-Meeting anlegen und Zugangsdaten sowie weitere Informationen zur Einwahl an Teilnehmende versenden
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden mit einem PC oder Laptop mit Internetanschluss und idealerweise Headset und Webcam ausgestattet sind
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden die Videokonferenz-Software nutzen können

Kurz vor dem Spiel

- Breakout-Räume vorbereiten und nach Rollengruppen benennen. Pro Rollengruppe sollte ein Breakout-Raum erstellt werden. Zusätzlich empfiehlt es sich, einen elften Raum als „Besprechungsraum“ anzulegen.
- Fragen des Multiple-Choice-Tests als Umfrage in Videokonferenz-App anlegen
- Liste mit Links zu den Rollenprofilen als Word-Dokument vorbereiten
- Benötigte Technik für die Durchführung, wie PC oder Laptop mit Headset und Webcam, vorbereiten und testen. Videokonferenz-App und für die Durchführung benötigte Tools (Umfragen-Tool und Breakout-Räume) testen



4.4. Während des Spiels: Ablauf und Hinweise für die Spielleitung

Grundsätzlich und unabhängig von der Altersgruppe ist es notwendig, die Teilnehmenden auf den spielerischen Charakter eines Planspiels hinzuweisen: Man sollte sich darauf einlassen, eine Rolle zu übernehmen und entsprechend anders als im alltäglichen Leben zu agieren, dies aber durchaus ernst nehmen. Gleichzeitig ist es wichtig, das Verhalten anderer im Planspiel aus ihren Rollen heraus zu interpretieren.

Jedes Planspiel beinhaltet eine

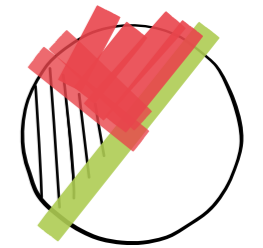
1. **Einführungsphase**, eine
2. **Spielphase** und eine
3. **Auswertungsphase**.

Als zeitliche Strukturierung hat sich für längere Planspiele eine Aufteilung von etwa 1/4 Einführungsphase, 2/4 Spielphase und 1/4 Auswertungsphase bewährt.

Bei dem vorliegenden Video-Planspiel kann die Einführungsphase verkürzt und die Spielphase entsprechend verlängert werden. Wir empfehlen für die einzelnen Planspiel-Phasen eine Mindestzeit von:

20 Minuten Einführung und Rollenvergabe
55 Minuten Einarbeitung und Spielphase
15 Minuten Auswertung

Eine Pause bietet sich entweder vor Beginn der Spielphase oder vor der Auswertung an. Während des Planspiels sollte sich die Spielleitung so weit als möglich zurücknehmen und nur ins Geschehen eingreifen, wenn es unbedingt nötig ist. Das kann der Fall sein, wenn Fragen auftauchen und Teilnehmende nicht weiterkommen, oder wenn Einzelne gänzlich aus ihrer Rolle fallen und damit den Ablauf gefährden. Wir empfehlen, die Spielleitung zu zweit zu übernehmen. Als Spielleitung sollten Sie nicht gleichzeitig eine Rolle im Planspiel übernehmen.



4.4.1. Einführung

Ziel der Einführungsphase ist es, die Teilnehmenden zu motivieren und ihnen Lust auf das Planspiel zu machen, das Planspiel und sein Thema sowie die Spielstruktur bzw. den Ablauf (Dauer, Phasen) einzuführen und offene Fragen zu klären. Die Einführungsphase sollte kurz und knackig gehalten werden und sich auf die wesentlichen Punkte beschränken. Je früher die Spielphase eingeleitet werden kann, umso besser! Insbesondere in der Einführungsphase sollten Rückfragen möglich sein, damit alle Teilnehmenden mit einem guten Gefühl und gut vorbereitet in die Spielphase gehen können. Im Folgenden wird stichpunktartig dargestellt, wie die Einführungsphase gestaltet werden kann.

Es empfiehlt sich die Abfolge:

1. Einführung in die Methode Planspiel,
2. Einführung ins Szenario,
3. Rollenvergabe.



Einführung in die Methode Planspiel

Ein Planspiel hat immer ein Szenario und Rollenprofile und präsentiert als Ausgangslage einen Konflikt, der gelöst werden soll. Alle schauen das gleiche Szenario, in dem der Konflikt beschrieben wird und in dem sich auch Infos zu den Regeln, Rahmenbedingungen und dem Abstimmungs- bzw. Entscheidungsmodus usw. finden.

Jede Person erhält eine Rolle zugeteilt. Bei 20 Teilnehmenden (unserer empfohlenen Teilnehmendenzahl) wird eine Rolle von zwei Personen übernommen, man arbeitet also in Teams. Das macht es einfacher. Zu jeder Rolle gibt es individuelle Rollenvideos, die Interessen, Positionen und Kompromisslinien für die Diskussion benennen. Im Verlauf des Planspiels wird sich zeigen, wer sich wie positioniert und welche Vorstellungen und Forderungen die unterschiedlichen Rollen haben. Ziel ist es, innerhalb von 40 Minuten im Gespräch eine Lösung für das Problem zu finden.

- Bitten Sie alle Teilnehmenden, die Rolle anzunehmen und so überzeugend wie möglich zu spielen (Emotionen sind erlaubt, aber im Rahmen).
- Rollen können weiterentwickelt werden, solange es zum beschriebenen Profil passt. Die Teilnehmenden können die Kurzfassung ihres Rollenprofils für die Diskussion nutzen, sollten aber nicht vom Blatt ablesen, sondern ihre Worte frei formulieren.
- „Alles nur ein Spiel!“ Ein Spiel funktioniert nur, wenn alle mitmachen.
- Keine Scheu: Allen ist klar, dass die Rolle nicht der eigenen Meinung entspricht. Es gibt kein „Richtig oder Falsch“. Empfindungen und Gedanken zur Rolle bitte während des Spiels zurückhalten und in der Auswertung mitteilen. Bei Fragen bitte an die Spielleitung wenden!

Einführung ins Szenario

Spielen Sie nun das Video mit dem Szenario ab und kündigen Sie an, dass sie das Video zwei Mal hintereinander gemeinsam schauen werden. Beim zweiten Abspielen bitten Sie die Teilnehmenden, das Multiple-Choice-Quiz zum Szenario parallel zu beantworten.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Teilen Sie das Multiple-Choice-Quiz zum Szenario aus und spielen Sie das Video über PC und Beamer ab, sodass alle es sehen können.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, das Quiz während des Anschauens des Videos zu beantworten. Lösen Sie anschließend die richtigen Antworten auf.
- Gegebenenfalls können die richtigen Antworten auch in einer Powerpoint-Präsentation gezeigt werden.

Hinweise für Durchführungen online



- Spielen Sie das Video über den geteilten Bildschirm ab, sodass alle es sehen können. Sollten Teilnehmende Schwierigkeiten haben, schicken Sie ihnen den Link zum Video per Chat.
- Starten Sie beim zweiten Anschauen des Videos parallel die Zoom-Umfrage mit dem Multiple-Choice-Test und bitten Sie die Teilnehmenden, die Umfrage während des Tests zu beantworten. Zeigen Sie anschließend die Umfrageergebnisse und lösen Sie die richtigen Antworten auf.

4. VIDEO-PLANSPIEL

- Wenn alle Teilnehmenden mit dem Szenario vertraut sind, stellen Sie den weiteren Ablauf vor: Nach der Rollenverteilung haben alle Teilnehmenden ca. 15 Minuten Zeit, um sich in ihr Profil einzufinden und sich im Rollenteam abzusprechen. Anschließend folgt die Spielphase, in der die Teilnehmenden eine gemeinsame Lösung für den Konflikt im Szenario finden sollen. Am Ende erfolgt die Auswertung des Planspiels und des eigenen Erlebens.

4.4.2. Rollenverteilung

Die Verteilung der Rollen sollte zufällig erfolgen, ein Tauschen der Rollen vermieden werden. Wenn jedoch eine Person, die die Rolle „Moderation“ gezogen hat, Vorbehalte gegenüber der sehr anspruchsvollen Rolle äußert, kann versucht werden, diese umzusetzen. Alternativ kann vor der Vergabe der Rollen abgefragt werden, ob sich zwei Personen für die Moderationsrolle interessieren.

Sollten Nicht-Muttersprachler*innen am Planspiel teilnehmen, sollte ihnen eine Rolle zugewiesen werden, die mit einer weiteren Person besetzt ist, deren Muttersprache Deutsch ist.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Die Spielleitung wählt zunächst die passende Anzahl der im Vorfeld sortierten Namensschilder aus. Dabei muss unbedingt darauf geachtet werden, dass die gewählten Rollen zu der Anzahl an Teilnehmenden passen.
- Die Spielleitung geht durch die Reihen der Teilnehmenden und lässt sie ohne hinzuschauen je ein Namensschild aus einem Beutel ziehen. So wird gewährleistet, dass die Rollen zufällig vergeben werden.
- Anschließend wird das passende Rollenprofil individuell an die Teilnehmenden ausgegeben. Das Rollenprofil kann beschrieben und mit Notizen versehen werden.



Hinweise für Durchführungen online

- Die Rollenverteilung im Rahmen der Online-Durchführung erfolgt über die Einteilung der Teilnehmenden auf sogenannte Breakout-Räume, die noch vor Spielbeginn erstellt und entsprechend den Rollengruppen benannt werden sollten. Erstellen Sie dafür für jede Rollengruppe einen Breakout-Raum; zusätzlich empfiehlt es sich, einen weiteren Breakout-Raum als „Besprechungsraum“ anzulegen.
- Ordnen Sie die Teilnehmenden gleichmäßig den Breakout-Räumen zu.
- Erklären Sie den weiteren Ablauf, bevor sie die Teilnehmenden in die Breakout-Räume schicken: Jede Rollengruppe bekommt über den Chat im Breakout-Room Kurz-Rollenprofile inklusive eines Links zum Rollenvideo. Als Erstes sollten die Teilnehmenden den Link im Chat öffnen und das Dokument auf ihrem Computer abspeichern. Anschließend schauen sie sich Kurz-Rollenprofil und Video an und bereiten sich auf die Diskussion vor.
- **Wichtig:** Bei den meisten Videokonferenz-Tools, wie beispielsweise auch bei Zoom, kann vorab eingestellt werden, dass die Teilnehmenden die Breakout-Räume nicht selbstständig verlassen können und den Beitritt in einen Breakout-Raum in einem sich separat öffnenden Fenster bestätigen müssen. Weisen Sie darauf hin, dass alle den Beitritt zum Breakout-Raum bestätigen, und starten Sie anschließend die Breakout-Räume.

4. VIDEO-PLANSPIEL

4.4.3. Einarbeitung

Die Einarbeitung in die Rollen erfolgt durch das individuelle Abspielen des Rollenvideos, das durch eine Zusammenfassung der wichtigsten Rolleninformationen auf dem Kurz-Rollenprofil in Textform unterstützt wird. Da die Informationen nicht primär in Textform, sondern als Video vermittelt werden, gestaltet sich der Einstieg in die Rolle aus unserer Erfahrung heraus meist schnell und unkompliziert.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Zum Abspielen des Rollenvideos und zur Einarbeitung ins Rollenprofil empfiehlt es sich, die Rollengruppen möglichst weitläufig auf die vorhandenen Räume zu verteilen, damit sie sich beim Abspielen der Rollenvideos nicht gegenseitig stören.
- Empfehlenswert ist – sofern vorhanden – auch die Nutzung von Kopfhörern.

Hinweise für Durchführungen online



- Während die Teilnehmenden sich in den Breakout-Räumen in die Rolle einfinden, empfiehlt es sich, nacheinander durch die Breakout-Räume zu gehen, um mögliche Rückfragen zu beantworten.
- Außerdem sollten Sie sicherstellen, dass niemand Probleme mit dem Abspielen des Rollenvideos hat.
- Einige Minuten vor Ende der Einarbeitungszeit können Sie als Spielleitung die Teilnehmenden über den Breakout-Raum-Chat über die verbleibende Zeit informieren und schließlich die Breakout-Session beenden und die Teilnehmenden zurück in den Hauptkonferenzraum holen.

4.4.4. Briefing der Moderation

Besondere Aufmerksamkeit sollte der Rolle der Moderation zuteil werden. Als Spielleitung sollten Sie die Moderator*innen ca. 5 Minuten vor Ende der Einarbeitung zu ihrer Rolle briefen. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden die Rolle überblicken und sich die Aufgaben teilen (Redeleitung / Redeliste führen und Notizen machen). Die Teilnehmenden in der Moderationsrolle sollten sich in der Rolle wohlfühlen. Es kann im Spiel hoch hergehen und da sind ein ruhiger Kopf und auch Nervenstärke gefragt. Weisen Sie die Teilnehmenden in der Rolle auch darauf hin, sich die wichtigsten Punkte stichpunktartig zu notieren, damit sie am Ende der Diskussion einen Lösungsvorschlag formulieren können.

Auf folgende Punkte sollten Sie als Spielleitung besonders hinweisen:

- **Ablauf und Zeitmanagement:** Für die Diskussion sind ca. 40 Minuten vorgesehen. Weisen Sie die Moderator*innen darauf hin, dass alle oben genannten Punkte und Fragen im Rahmen des Gesprächs diskutiert werden sollen. Schlagen Sie zur Orientierung folgende Zeitaufteilung vor:

- Begrüßung durch die Moderator*innen
- Vorstellungsrunde (max. 10 Minuten)
- Einschätzung zum Vorfall (10 Minuten)
- Diskussion über ideale Lösung (15 Minuten)
- Zusammenfassung und Abstimmung (5 Minuten)

4. VIDEO-PLANSPIEL

→ Regeln der Diskussion:

- Nur eine Person redet.
- Wer etwas sagen möchte, meldet sich und wird von der Moderation zu Wort gebeten.
- Für das gesamte Gespräch sind 40 Minuten vorgesehen. Am Ende der Diskussion fasst die Moderation kurz zusammen, was besprochen wurde. Anschließend wird über einen Vorschlag für eine ideale Lösung abgestimmt.
- Ziel ist, dass sich idealerweise alle, jedoch mindestens zwei Drittel der anwesenden Rollengruppen auf eine oder mehrere Vorschläge einigen. Jede Gruppe hat bei der Abstimmung eine Stimme.



- **Redeliste:** Durch eine Redeliste behalten die Moderator*innen einen Überblick über die Reihenfolge und Häufigkeit der Meldungen pro Rollengruppe. So können sie die Anwesenden entsprechend der Reihenfolge der Meldungen zu Wort bitten und darüber hinaus bei Gruppen nachhaken, die sich noch nicht zu einem Diskussionspunkt geäußert haben.

- **Aufteilung innerhalb des Moderationsteams:** Weisen Sie die Moderator*innen darauf hin, dass sie die Aufgaben unter sich aufteilen. Dabei bietet es sich an, dass eine Person die Gesprächsleitung übernimmt und die andere Person sich Notizen zur Diskussion macht und die Redeliste im Blick behält.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Weisen Sie die Moderation darauf hin, dass sie Stift und Papier mit an den Tisch nehmen, um eine Redeliste zu führen und sich Notizen zum Verlauf der Diskussion zu machen.
- Gegebenenfalls können Sie der Moderation auch eine Glocke aushändigen, mit der sie den Beginn des Gesprächs einläuten bzw. während der Diskussion um Ruhe bitten können.
- Erklären Sie den Moderator*innen, wie eine Redeliste geführt wird: Zu Beginn sollten alle Teilnehmenden von der Moderation darauf hingewiesen werden, dass alle, die etwas sagen möchten, sich per Handzeichen melden. Die Moderator*innen notieren die Reihenfolge der Meldungen auf Papier und behalten so einen Überblick über die Redebeiträge der Rollengruppen, die sie nach und nach zu Wort bitten. Ist ein Redebeitrag beendet, wird der Name der Gruppe auf der Liste durchgestrichen.

4. VIDEO-PLANSPIEL



Hinweise für Durchführungen online



- Weisen Sie die Moderator*innen darauf hin, dass sie Stift und Papier bereit legen, um sich Notizen zum Gesprächsverlauf zu machen.
- Erklären Sie den Moderator*innen, wie eine Redeliste geführt wird: Zu Beginn sollten alle Teilnehmenden von der Moderation darauf hingewiesen werden, dass alle, die etwas sagen möchten, „RW“ für Redewunsch oder einfach ein „X“ in den gemeinsamen Chat schreiben. So ergibt sich automatisch eine Reihenfolge der Meldungen, die nach und nach von der Moderation zu Wort gebeten werden.

4.4.5. Spielphase

Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels, entsprechend dauert sie am längsten. Mit Beginn der Diskussion nimmt sich die Spielleitung zurück und übergibt (gerne mit einer Geste) das Wort für die kommenden 40 Minuten an die Rolle „Moderation“.

Für den weiteren Verlauf beobachtet die Spielleitung vornehmlich den Diskussions- und Verhandlungsverlauf und dokumentiert interessante Situationen, um diese in der Auswertung anzusprechen. Die goldene Regel in dieser Phase ist, „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“ einzugreifen. Das Zurücknehmen kann insbesondere Spielleitungen mit wenig Planspiel-Erfahrung schwerfallen. Viele Situationen jedoch, die von außen betrachtet brenzlich wirken, werden innerhalb des Spiels reguliert und aufgelöst. Auch sollte vermieden werden, den Entscheidungsfindungsprozess in eine erwünschte Richtung zu steuern. Wenn allerdings Regeln absichtlich gebrochen werden, Teilnehmende nicht ins Spiel finden oder ihre Rolle ablegen oder missverstehen, ist es an Ihnen als Spielleitung, ruhig und konstruktiv einzugreifen. Ziel sollte immer sein, das Planspiel weiterlaufen zu lassen. In der zurückhaltenden Rolle sollte die Spielleitung bei Fragen diskret Hilfestellung leisten, wenn es während der Diskussion zum Beispiel Fragen zum Ablauf, zu den Abstimmungsmodalitäten o.ä. gibt. Auch sollte die Spielleitung die Zeit im Blick haben und in sinnvollen Intervallen auf die verbleibende Zeit hinweisen. Zeitdruck wirkt in Planspielen – genauso wie in der Realität – Wunder bei einer Entscheidungsfindung. Sollte sich andeuten, dass diese Entscheidungsfindung am Ende noch ein paar Minuten Spielzeit extra erfordert, sollte die Spielleitung flexibel sein und diese Zeit gewähren. Dies zahlt sich aus, schließlich ist es für die Teilnehmenden viel befriedigender, mit einer Lösung aus der Spielphase zu kommen, als wenn drei nicht gewährte Minuten am Ende des Spiels dazu führen, die Spielphase ohne ein Ergebnis beenden zu müssen.



4. VIDEO-PLANSPIEL

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Weisen Sie vor Beginn der Spielphase darauf hin, dass alle ihre Namensschilder gut sichtbar tragen. Während der Spielphase empfehlen wir Ihnen als Spielleitung, sich an den Rand des Raumes zu setzen und in keinem Fall selbst am Verhandlungstisch Platz zu nehmen.
- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle „Moderation“ Karten mit der Info „noch 20 Minuten“, „noch 10 Minuten“, „noch 5 Minuten“ vorzulegen.

Hinweise für Durchführungen online



- Bitten Sie die Teilnehmenden vor Beginn der Spielphase, sich in der Videokonferenz-App in ihren Rollennamen umzubenennen.
- Während der Spielphase empfehlen wir Ihnen als Spielleitung, Ihre Kamera aus und den Ton stumm zu schalten, sodass sich nur die Spielenden gegenseitig sehen.
- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle „Moderation“ über den Chat zu schreiben, wie viele Minuten der Spielzeit verbleiben. Falls Fragen innerhalb der Spielphase aufkommen, können Sie Kamera und Ton einfach wieder anstellen und diese beantworten.



4. VIDEO-PLANSPIEL

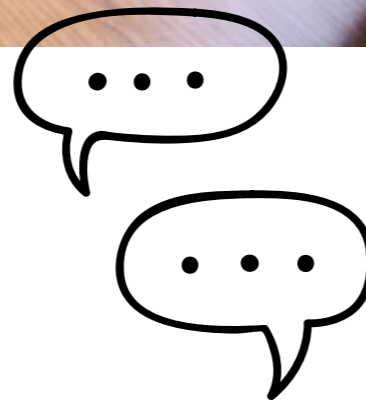


4.5. Nach dem Spiel:

Auswertung

Die mehrstufige Auswertungsphase, in der die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft werden, ist ein obligatorischer und sehr wichtiger Bestandteil eines jeden Planspiels. Sie hat üblicherweise die folgenden Bestandteile: Ablegen der Rolle – Intuitive Spielanalyse – Distanzierung – Transfer in die Realität – Spielkritik.

Die einzelnen Schritte können organisch ineinander übergehen. Wie lange die einzelnen Teile dauern, kann nicht pauschal gesagt werden. Es sollten allerdings in der Auswertung alle Schritte gegangen werden.



4.5.1. Ablegen der Rollen

Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen. Dabei sollte man mehrmals wiederholen, dass sie nun wieder sie selbst sind. Insbesondere jugendlichen Teilnehmenden kann es schwerfallen, sich auf die Auswertungsphase einzulassen. Dann kann es helfen, nach dem Ablegen der Rollen eine kurze Pause zu machen, bevor es in die Auswertung geht. Es kann eine Weile dauern, bis die Trennung von der Rolle tatsächlich vollzogen ist und sich Emotionen gelegt haben. Wenn in den weiteren Auswertungsschritten Teilnehmende auf ihr Verhalten im Spiel angesprochen werden und sich persönliche Auseinandersetzungen andeuten, ist es sehr wichtig, sofort einzugreifen und nochmals die Trennung von Rolle und Person zu verdeutlichen („Jeder hat hier nur eine Rolle gespielt“). Die fälschliche Zuschreibung von Rollen-Verhalten auf Spielende muss unterbunden werden.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Als symbolischer Akt legen die Teilnehmenden ihre Namensschilder ab. Es hat sich bewährt, dazu mit einem Beutel herumzugehen und die Teilnehmenden die Namensschilder dort hineinwerfen zu lassen.

Hinweise für Durchführungen online



- Als symbolischen Akt benennen sich die Teilnehmenden in der Videokonferenz-App wieder in ihren richtigen Namen um.

4.5.2. Intuitive Spielanalyse

Der erste Schritt der Auswertung erfolgt intuitiv. Gefühle und Erfahrungen in den angenommenen Rollen können hier geteilt werden. Bis ein Auswertungsgespräch richtig beginnt, kann es einige Momente dauern. Lassen Sie den Teilnehmenden die Zeit, das Planspiel und ihre Rolle zu reflektieren.

? Mögliche Leitfragen sind:

- Wie ist es euch im Spiel ergangen? Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Was ist passiert?
- Was fiel schwer? Was fiel leicht?
- Reflexion der Rollen: Welche problematischen Positionen gab es?

Gegebenenfalls kann über Rollenvorgaben informiert werden. Gegebenenfalls kann die Spielleitung einzelne Teilnehmende auf ihre Rollen ansprechen und Empfindungen und Wahrnehmungen erfragen. Diese Antworten können mit der Außenwahrnehmung der anderen Teilnehmenden abgeglichen werden. Die Teilnehmenden in der Rolle „Moderation“ verdienen besondere Anerkennung (Applaus, lobende Worte usw.), da die Rolle mit Abstand die anspruchsvollste ist.



4.5.3. Spielreflexion und Distanzierung

In der Spielreflexion konzentriert sich das Gespräch auf den Spielverlauf und die Analyse von Strategien, Wendepunkten und der gefundenen Lösung. Die Spielleitung kann hier auffällige / entscheidende Momente im Spielverlauf ansprechen.

? Mögliche Leitfragen sind:

- Wie kann man den Spielverlauf erklären?
- Wie weit seid ihr von der ursprünglichen Strategie abgewichen und warum?
- Was waren die entscheidenden Momente im Spielverlauf?
- Wie bewertet ihr den Ausgang der Sitzung? Wie zufrieden seid ihr?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Wären andere Lösungen möglich gewesen?
- Wie habt ihr die Dynamik im Spiel wahrgenommen?

4.5.4. Transfer

Im Transfer schließlich wird die Problemanalyse vertieft und dabei der Schritt von der Spielsituation in die Realität gegangen. Außerdem werden Parallelen und Unterschiede zwischen Realität und Spielsituation aufgezeigt. Je nach Zielgruppe kann dieser Punkt sehr ausführlich vollzogen werden.

? Mögliche Leitfragen sind:

- Was war realistisch, was nicht?
- Kennt ihr ähnliche Situationen, Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht ihr damit um?
- Welchen Bezug könnt ihr zu eurem eigenen Alltag herstellen?
- Welche Probleme habt ihr wiedererkannt, welche ähneln euren Erfahrungen?
- Welche Lösungsansätze habt ihr für die benannten Probleme?
- Welche Fragen, Handlungsfelder ergeben sich?
- Welche Qualifikation sollte eine Moderation gegebenenfalls haben?

4.5.5. Spielkritik

Die Spielkritik schließt das Planspiel ab. Es ist immer lehrreich zu wissen, wie es den Teilnehmenden gefallen hat und welchen Mehrwert das Planspiel für sie hatte.

? Mögliche Leitfragen sind:

- Was haben wir gelernt?
- Was hat euch gefallen?
- Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?
- Was würdet ihr verändern?

4.5.6 Weitere Hinweise zur Auswertung

Es kann die Anmerkung kommen, dass das Planspiel das Thema zu wenig komplex / zu oberflächlich behandelt. Weisen Sie dann darauf hin, dass die Methode Planspiel davon lebt, Dinge zu vereinfachen, um sie für die Dauer des Spiels in einer Art Laborsituation greifbar zu machen. Die Auswertung ist dann genau der Ort, die Komplexität der Realität damit abzugleichen.

Einzelne Rollenbeschreibungen können kritisch bewertet werden. Da hilft der Verweis darauf, dass das Planspiel Mittel zum Zweck ist, an einem konkreten, zugespitzten Beispiel mit (teils) stereotypen Akteuren nachzuvollziehen, wie gesellschaftliche Prozesse funktionieren (oder eben auch nicht). Es kann auf die Reproduktion von Stereotypen im Planspiel eingegangen und diese gegebenenfalls problematisiert werden. Beispielsweise durch die Frage, woher die Spielenden das Wissen über die von ihnen ausgefüllte Rolle haben.

4.6. Schematischer Ablauf

Phase	Dauer	Beschreibung	Materialbedarf vor Ort	Materialbedarf online
Einführung und Vorbereitung	20 min	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung des Planspiels • Erklärung: Was ist ein Planspiel? • Gemeinsames Schauen des Szenarios und Mini-Quiz • Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln • Rollenverteilung 	<ul style="list-style-type: none"> • PC mit Internetzugang, Beamer, Leinwand • Video mit Szenarios • Ausreichend Kopien „Multiple-Choice-Test zum Szenario“ • Namensschilder 	<ul style="list-style-type: none"> • PC mit Internetzugang • Video mit Szenario • Umfrage zum Szenario
Einarbeitung	15 min	<ul style="list-style-type: none"> • Einarbeitung ins Rollenprofil • Wie wird der Vorfall eingeschätzt? • Was wäre eine ideale Lösung? 	<ul style="list-style-type: none"> • ausreichend Kopien „Rollenprofil“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Liste mit Links zu Rollenprofilen
	5 min	Ggf. Pause		
Spielphase	40 min	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung • Begrüßung und Vorstellungsrunde • Einschätzung des Vorfalls • Diskussion und Abstimmung zur idealen Lösung 	<ul style="list-style-type: none"> • Tischschilder 	
	5 min	Ggf. Pause		
Auswertung	15 min	Auswertung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> • Wie wurde das Planspiel empfunden? • Wie ist das Spiel verlaufen? • Was war realistisch? Was nicht? • Was wurde gelernt? 		



5. IDEENWERKSTATT: „UNSER KLASSENCHAT“

Die Methode Zukunftswerkstatt wurde in den 1970-er Jahren durch Robert Jungk entwickelt,

einem in Deutschland geborenen österreichischen Schriftsteller und Journalisten. Seither wird die Zukunftswerkstatt in vielen Ländern genutzt, um Menschen die Möglichkeit zur Ausarbeitung von Visionen zu geben und damit echte, lebensnahe Probleme anzusprechen. Ursprünglich wurde die Methode entwickelt, um die politische Teilhabe bestimmter gesellschaftlicher Gruppen zu verbessern und somit eine bessere Zukunft für alle zu ermöglichen.

Die Ideenwerkstatt ist eine vereinfachte und verschlankte Version der Zukunftswerkstatt, bei der es darum geht, Licht auf eine weitverbreitete Problematik zu werfen, Visionen für die Zukunft zu entwickeln und anschließend über deren Realisierung zu diskutieren. Die Methode besteht aus drei unterschiedlichen Phasen:

In der **(1) Kritikphase** wird das eigentliche Thema betrachtet und es werden alle Äußerungen der Teilnehmenden in Bezug auf Kritik, Zweifel und Beschwerden gesammelt. In der sogenannten **(2) Phantasiephase** geht es anschließend darum, utopische Visionen und übertriebene, ideale Bilder einer möglichen Zukunft zu entwickeln, ungeachtet von deren Realisierbarkeit. Die Teilnehmenden entwickeln dann in der abschließenden **(3) Realisierungsphase** bestimmte Forderungen und Vorschläge, welche im Idealfall eigene Handlungsanweisungen enthalten.

Kritikphase

Ziel: Ein kritisches Verständnis für das Problem schaffen und das Thema in all seiner Breite und in Anlehnung an die Interessen der Teilnehmenden „öffnen“.

Eine kritische Einschätzung der momentanen Situation dient als Basis für die Entwicklung von Visionen und Lösungen. Alle Ängste, Zweifel, Beschwerden, Probleme und Kritikpunkte müssen dabei ans Licht kommen. Das Ziel hierbei ist es, herauszufinden, welche Themen und Probleme von der Gruppe als am dringlichsten angesehen werden. Gleichzeitig kann während dieser Phase Dampf abgelassen werden und die Gruppe auf eine positive und nach vorn gerichtete Arbeits-

weise in den nächsten Phasen eingestellt werden. Die bevorzugte Kreativtechnik ist hierbei das Brainstorming, danach folgt die Strukturierung und Zusammenfassung bzw. Auswahl eines Hauptproblems, mit dem in der folgenden Phantasiephase weitergearbeitet wird.

Phantasiephase

Ziel: Antworten auf die Probleme entwickeln, indem Wünsche, Phantasien, Visionen und alternative Ideen formuliert werden.

Die Teilnehmenden versuchen sich an der Entwicklung einer Utopie und zeichnen ein übertriebenes Bild der Zukunft. Hierbei können Brainstorming sowie eine Reihe anderer kreativer Techniken zum Einsatz kommen, um so die negative Stimmung während der Kritikphase zurückzulassen und stattdessen neue, sogar hochgradig unrealistische Ideen und Visionen zu entwickeln – welche dann als Basis für neue und unerwartete Lösungen dienen können, die in der letzten Phase, der Realisierungsphase, entwickelt werden. Der Satz „Stellt euch vor, alle verfügbaren Mittel und die Macht zu haben“, ist hierbei eine oft nützliche Metapher, durch welche die Teilnehmenden wahrhaftig visionär und originell denken.

Realisierungsphase

Ziel: Die Ideen der vorherigen Phase mit realistischeren Augen betrachten. Die Ideen werden mit Blick auf ihre Umsetzbarkeit überprüft und bewertet und ein Aktionsplan wird erstellt.

Um zu diesem Punkt zu gelangen, werden die Ideen der Phantasiephase unter dem Gesichtspunkt betrachtet, welche Aspekte sich in konkrete und realistische Projekte, Ideen, Forderungen, Vorschläge etc. umwandeln lassen. Realistisch muss dabei jedoch nicht „jetzt sofort realistisch“ bedeuten, sondern kann auch einen mittelfristigen Zeitrahmen umfassen.

In der 90-minütigen Ideenwerkstatt „Unser Klassenchat“ werden die Phantasie- und Realisationsphase als Ideenphase zusammengefasst.

5.1. Vorbereitung und Durchführung

Im Folgenden finden sich Informationen und Hinweise, die die Vorbereitung der Ideenwerkstatt als Präsenzveranstaltung vor Ort und online erleichtern.

Hinweise für Durchführungen vor Ort



- Idealerweise: mindestens zwei große Papierrollen, die in verschiedene Stücke zerteilt werden können
- Mindestens 20 Filzstifte / Marker in verschiedenen Farben
- Scheren
- Mehrere Pinnwände und Flipcharts
- Moderationskoffer (auf jeden Fall Moderationskarten)

Hinweise für Durchführungen online



- Für die Durchführung der Ideenwerkstatt als reine Online-Veranstaltung eignet sich die Nutzung eines digitalen Kollaborations-Tools wie beispielsweise Mural. Eine exemplarische Vorlage, die flexibel an die Bedarfe der Zielgruppe angepasst werden kann, findet sich unter folgendem Link: <https://ogy.de/KlamottenMural>
- Alle Teilnehmenden arbeiten dabei auf einem gemeinsamen digitalen Board, das gleichzeitig der Ergebnissicherung dient. Jeder der im folgenden Kapitel beschriebenen Phasen der Ideenwerkstatt entspricht ein Arbeitsfeld auf dem Board. Die Anzahl der Gruppenarbeitsflächen kann von der Spielleitung vorab an die Teilnehmendenzahl angepasst werden.
- Der Link zur gemeinsamen Arbeitsfläche wird zu Beginn der Veranstaltung über den Chat des Videokonferenz-Tools an die Teilnehmenden verschickt.

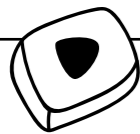


5. IDEENWERKSTATT: „UNSER KLASSENCHAT“

5.2. Schematischer Ablauf

Im Folgenden ist ein schematischer Ablauf für die Durchführung der Veranstaltung vor Ort und online.

Phase	Dauer	Beschreibung
Einführung und Gruppeneinteilung	10 min	Vorstellung der Methode Thema: Respektvolles Miteinander in unserer Klasse Methode: Kleingruppen reflektieren über Probleme, sammeln Ideen und erarbeiten eine kreative Lösung Ablauf und Spielregeln <ul style="list-style-type: none"> • Kritikphase / Fallsammlung • Phantasie- und Realisationsphase • Vorstellung der Ergebnisse
Kritikphase	20 min	Kritikphase im Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Einteilung aller Teilnehmenden in 3 bis 4 Kleingruppen • (Digitale) Kartenabfrage zur Frage: „Was läuft nicht gut bei der Kommunikation im Chat / unserem digitalen Raum?“ • Anschließend Einigung auf ein Hauptproblem pro Kleingruppe
	5 min	Ggf. Pause
Ideenphase (Phantasie und Realisation)	40 min	Ideensammlung und Umsetzung Arbeitsauftrag: Sammelt Ideen, wie euer Problem / Fall in Zukunft verhindert werden kann. Seid dabei kreativ und denkt über den Tellerrand hinaus. Visualisiert eure drei besten Ideen und bereitet euch darauf vor, sie den anderen vorzustellen. Möglichkeiten zur Umsetzung: <ul style="list-style-type: none"> • Mini-Video • Meme oder Gif ... • Foto oder Bild
Vorstellung der Ergebnisse	20 min	Vorstellung der Ergebnisse Arbeitsauftrag: Stellt eure Ergebnisse den anderen Gruppen vor. Haltet euch dabei kurz.



5. IDEENWERKSTATT: „UNSER KLASSENCHAT“

6. ALLGEMEINE HINWEISE ZU PLANSPIELEN ALS VIDEOKONFERENZ

Im Folgenden sind allgemeine Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung von Planspielen und anderen interaktiven Formaten als Online-Veranstaltung zusammengefasst. Der Schwerpunkt liegt dabei auf organisatorischen und technischen Fragen.

6.1. Technische Voraussetzungen

Neben der Verfügbarkeit von adäquaten Endgeräten für alle Teilnehmenden, muss auch deren Zugang zu einem Videokonferenz-Tool und gegebenenfalls einem digitalen Kollaborations-Tool sichergestellt werden. Folgende Aspekte sind aus unserer Erfahrung zu beachten:

6.1.1. Endgeräte

Alle Teilnehmenden benötigen für eine reibungslose Teilnahme an den beiden Formaten Zugang zu einem Desktop-Computer oder Laptop mit Webcam und Mikrofon (idealerweise Headset). Die Nutzung eines Smartphones schränkt das Spiel-Erlebnis erheblich ein und wird nicht empfohlen.

6.1.2. Videokonferenz-Tool

Wir empfehlen die Nutzung von Zoom (<https://zoom.us/>) als Videokonferenz-Tool. Natürlich können auch andere Services genutzt werden. Für die Durchführung des Planspiels sollten in jedem Fall folgende Features enthalten sein:

- Moderationsrolle(n) mit allen Zugriffs- und Steuerungsrechten
- Chatfunktion
- Breakout-Räume für die Arbeit in Kleingruppen, steuerbar durch die Moderation der Veranstaltung
- Galerieansicht, sodass alle Teilnehmenden gleichzeitig zu sehen sind
- Nutzung für mindestens 22 Teilnehmende
- Konferenz-Laufzeit von mindestens 2 Stunden pro Session
- Möglichkeit, Dateien an alle oder ausgewählte Teilnehmende zu versenden (kann notfalls auch über E-Mail laufen)
- das Mikro stumm zu schalten (für alle Teilnehmenden)
- den Namen zu ändern (für alle Teilnehmenden)
- mindestens eine Person, idealerweise alle Personen, zum Co-Host (Co-Moderator*in) zu machen

6.1.3. Kollaborations-Tool

Für die Durchführung der anschließenden Ideenwerkstatt empfehlen wir neben der Nutzung des Videokonferenz-Tools den Einsatz des digitalen Whiteboards Mural (<https://www.mural.co/>). Natürlich können auch andere Services genutzt werden. Für die Durchführung der Ideenwerkstatt sollten in jedem Fall folgende Features enthalten sein:

- parallele Bearbeitungsmöglichkeiten für mindestens 22 Personen
- die Möglichkeit, Vorlagen zu erstellen und abzuspeichern, die anschließend von den Teilnehmenden ausgefüllt werden können
- die Möglichkeit, kollaborativ Text, Formen und Bilder hinzuzufügen
- die Möglichkeit auf dem Board zu zeichnen



6.2. Vorbereitung der Veranstaltung

In Vorbereitung auf die Veranstaltung empfiehlt es sich, sich als Spielleitung mit den verwendeten Tools vertraut zu machen und alle Funktionen vorab zu testen.

6.2.1. Einrichtung eines Videokonferenz-Meeting

- 1 Plenum = der Konferenzraum, in dem zu Beginn alle ankommen
- 1 Breakout-Raum je Akteursgruppe (also 10 Räume) plus einen weiteren Raum, der als Besprechungsraum genutzt werden kann. Idealerweise sollten die Breakout-Räume direkt beim Erstellen des Meetings mit Akteursnamen versehen werden, sodass die Teilnehmenden bei der Durchführung direkt auf die Räume verteilt werden können
- Einfache Tutorials zur Einrichtung von Breakout-Räumen finden sich zum Beispiel auf der Website von Zoom: <https://support.zoom.us/hc/de/articles/206476093-Erste-Schritte-mit-Breakout-R%C3%A4umen>
- Anschließend sollten alle Informationen zum Videokonferenz-Tool mit den entsprechenden Zugangsdaten rechtzeitig an alle Teilnehmenden versendet werden

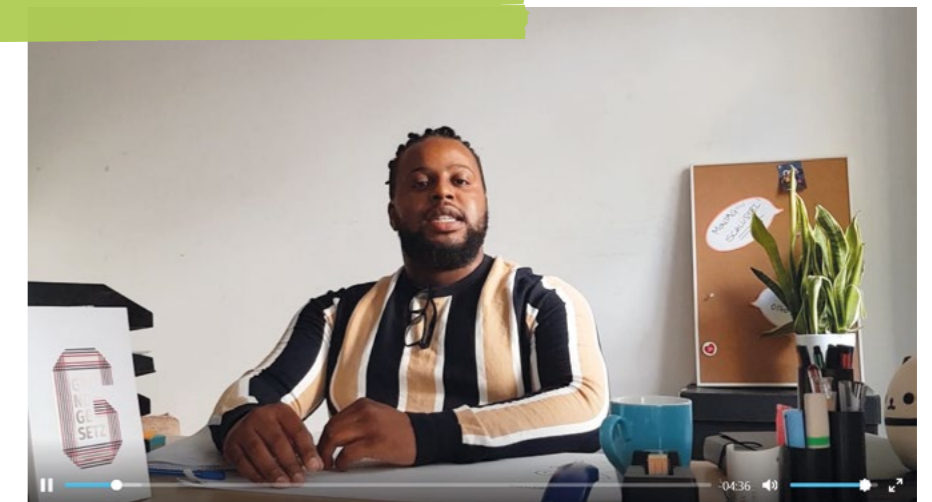
6.3. Moderation

In Vorbereitung auf die Veranstaltung empfehlen wir folgende Schritte:

- Ablaufplan erstellen und an die Durchführungszeiten anpassen
- Alle Aufgaben im Team der Spielleitung aufteilen
- Technik-Check und Testen aller Funktionen, die bei der Durchführung zum Einsatz kommen. Wichtig ist das Testen des eigenen Mikros auf gute Verständlichkeit

Idealerweise sollte das Videokonferenz-Tool mit einem Schnelldurchlauf des Planspiels (Plenum, Gruppenarbeit in Breakout-Räumen, zurück ins Plenum) mit einer Gruppe von 6 bis 8 Freiwilligen (Kolleg*innen, Familienmitgliedern o.ä.) getestet werden.

Wir empfehlen, das Online-Planspiel zu zweit zu moderieren. Das hilft bei der Betreuung der Teilnehmenden, der Vermittlung der Inhalte, der Begleitung des Planspiels und bei technischen Fragen und Überraschungen. Auch sorgt ein Zweierteam für Abwechslung in der Moderation (unterschiedliche Stimmen, Charaktere usw.).



7. FEEDBACKBOGEN

Um die Materialien möglichst praxistauglich zu gestalten, möchten wir sie fortlaufend diskutieren und freuen uns daher über Ihr Feedback.

Übermittlung und Kontakt:

Sie können diesen Feedbackbogen online ausfüllen unter:

www.ogy.de/FeedKlam
oder
<https://www.surveymonkey.de/r/FeedbackKlamottenkiste>



Den ausgefüllten Bogen können Sie uns per Mail schicken an:

office@politische-jugendbildung-et.de

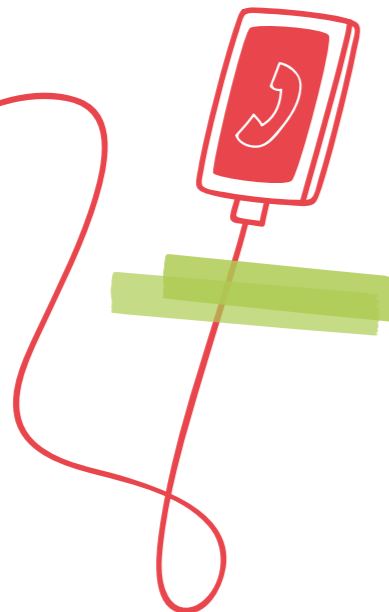
beziehungsweise postalisch:

Evangelische Trägergruppe
Auguststraße 80
10117 Berlin



Gerne können Sie uns auch telefonisches Feedback geben unter:

030 28395 443



1. Wie hat Ihnen das Planspiel gefallen? Kreuzen Sie an:

Gar nicht 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Sehr

2. Wann und wo haben Sie das Planspiel eingesetzt?

_____ Ort _____ Datum

3. Was hat Ihnen besonders gut gefallen?



4. Was würden Sie anders machen? Was hat Ihnen gefehlt?

5. Möchten Sie uns noch etwas zur Weiterentwicklung unserer Methoden mit auf den Weg geben?

6. Wie haben Sie das Planspiel eingebettet? Haben vorher oder hinterher noch Arbeits- und Diskussionsprozesse stattgefunden? Wurde es im Rahmen eines Projekttagess oder Aufarbeitungsprozesses eingesetzt?



Haben Sie das Planspiel eingebettet oder eigene Workshops und Methoden zur Begleitung entwickelt? Dann freuen wir uns, wenn Sie uns dazu Materialien zur Verfügung stellen.

Sie können uns unter folgendem Link Materialien hochladen:
<https://et.next-cloud.org/index.php/s/mFkz3CcXfB4etCn>

7. Daten zu den Teilnehmer*innen:

Wer hat teilgenommen? (Jugendliche, Multiplikator*innen etc.):

Anzahl der Teilnehmer*innen: _____

Alter der Teilnehmer*innen: _____

Weitere Angaben zu Teilnehmer*innen und zum Kontext, zum Beispiel Schulform, Rahmenveranstaltung etc.:

8. Sind Sie an der weiteren Entwicklung interessiert und wenn ja, wie können wir Sie erreichen?

Name: _____

Institution: _____

E-Mail-Adresse: _____

9. Einverständniserklärung

Die Teilnahme an dieser Evaluierung sowie die Angabe von personenbezogenen Daten erfolgt freiwillig. Die erteilte Einwilligung kann jederzeit mit Wirkung für die Zukunft durch formlose Mitteilung an die Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung, Auguststraße 80, 10117 Berlin oder office@politische-jugendbildung-et.de widerrufen werden. Es entstehen auch keine Nachteile bei Nichterteilung oder Widerruf der Einwilligung. Darüber hinaus besteht jederzeit das Recht auf Auskunft, Berichtigung, Einschränkung der Verarbeitung, Löschung und Datenübertragbarkeit Ihrer personenbezogenen Daten sowie Beschwerde bei einer Datenschutz-Aufsichtsbehörde. Weitere Informationen zum Datenschutz erhalten Sie auf unserer Internetseite <http://www.politische-jugendbildung-et.de/datenschutz/>.

- Hiermit bestätige ich, dass meine Daten zum Zweck der Auswertung und Weiterentwicklung der Methoden im Projekt „Alles Glaubenssache?“ durch die Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) gespeichert werden. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben. Im Rahmen von Veröffentlichungen werden die Daten anonymisiert.
- Hiermit melde ich mich für den Verteiler von „Alles Glaubenssache?“ an. Über den Verteiler erhalte ich aktuelle Informationen zur Methodenentwicklung im Projekt „Alles Glaubenssache?“. Meine Kontaktdaten (Name, Mailadresse und Institution) werden zu diesem Zwecke von der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) gespeichert und nicht an Dritte weitergegeben.

Ort, Datum

Unterschrift

VIELEN DANK FÜR IHR FEEDBACK!



8. ÜBER PLANPOLITIK

planpolitik 

>planpolitik< gehört seit 2005 zu den wichtigsten Anbietern interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen. Unser Ziel ist stets, Teilnehmende mittels aktivierender Methoden zu ermuntern und befähigen, kritisch zu denken, Widersprüche und Komplexität auszuhalten und die Prinzipien des Zuhörens, gegenseitigen Respekts und des friedlichen Aushandelns von Konflikten zu verinnerlichen bzw. aktiv nutzen zu lernen.

Wir setzen unsere Ziele mit innovativen, aktivierenden und zielgruppengerechten Methoden und Formaten kreativ um. Dazu arbeiten wir in der Entwicklung von Konzepten und Programmen eng mit unseren Auftraggeber*innen im In- und Ausland zusammen. So entstehen zeitgemäße Angebote für Schüler*innen und Studierende, für (Young) Professionals und Mitarbeitende in Verwaltungen und NGOs, für Expert*innen ebenso wie für interessierte Bürger*innen.

Unser Portfolio umfasst die Konzeption und Durchführung von Planspielen, interaktiven Workshops, Design-Thinking-Sessions, Szenario-Entwicklungen, Zukunfts- und Ideenlaboren, Kampagnenarbeit u. v. m. Darüber hinaus führen wir Fortbil-

dungen zu interaktiven Methoden und Kompetenztrainings durch, zum Beispiel zu Verhandlungsführung, Advocacy und Lobbying, sowie Leadership und Teambuilding. Für Schulen und Universitäten erarbeiten wir maßgeschneiderte interaktive Lehrmaterialien.

Europaweit führend sind wir bei der Konzeption und Umsetzung politischer Online-Planspiele und weiterer digitaler oder digital gestützter Bildungsformate. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Ergänzung bestehender analoger Formate um digitale Elemente. Die inhaltliche, methodische und technologische Kompetenz für die Erarbeitung derartiger Konzepte sind bei uns unter einem Dach vereint. Die von uns entwickelte Planspiel-Engine Senaryon hat bereits zahlreiche Preise gewonnen, unter anderem ist sie von der Initiative „Ausgezeichnete Orte im Land der Ideen“ als eines der 100 innovativsten Projekte 2017 geehrt worden.

Die derzeit 18 festen Mitarbeiter*innen verfügen über umfassende Erfahrung in der Bildungsarbeit und Moderation von interaktiven Formaten und haben weltweit insgesamt etwa 2.000 Veranstaltungen mit ca. 60.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei haben wir mit über 250 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, darunter politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte unsere Websites www.planpolitik.de sowie www.senaryon.de.

9. ÜBER DAS PROJEKT „ALLES GLAUBENSsache?“

ALLES GLAUBENSsache? 

„Alles Glaubenssache?“ ist ein Projekt der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et). Es lädt Jugendliche ein, über die Rolle von Religion in unserer Demokratie nachzudenken, und stärkt diejenigen, die extreme Ansprachen erkennen und sich aktiv dagegen zur Wehr setzen wollen. In Kooperation mit Respekt Coaches, Schulen, konfessionellen und nicht-konfessionellen Partner*innen werden zeitgemäße, ressourcenorientierte Ansätze entwickelt. „Alles Glaubenssache?“ richtet sich dabei an alle Jugendlichen, unabhängig von Religion und Herkunft.

Das Projekt „Alles Glaubenssache?“ wird in der Bundesgeschäftsstelle von Ole Jantschek geleitet und von Jakob Rosenow koordiniert. Im Netzwerk der et sind dauerhaft vier regionale Fachstellen beteiligt: An der Evangelischen Akademie Frankfurt setzt Annette Lorenz Angebote im Projekt um. An der Evangelischen Akademie Locomir wirken die langjährigen Jugendbildungsreferentinnen Susanne Benzler und Simone Schad-Smith im Projekt mit. Carsten Passin leitet die regionale Fachstelle an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt und an der Evangelischen Akademie Tutzing entwickelt Beate Hartmann Angebote (alle Kontakte auf der folgenden Seite).

Die regionalen Fachstellen führen Veranstaltungen zu Themenstellungen im Bereich Politische Bildung, Prävention und religiös begründeter Extremismus durch. Es werden sowohl Veranstaltungen mit Jugendlichen als auch mit Multiplikator*innen konzipiert.

Um Jugendlichen im Projektzusammenhang mit Respekt Coaches und Schulen spannende Ansätze zu bieten, entwickelt und erprobt die et gemeinsam mit unterschiedlichen Partner*innen neue Materialien und Formate. Zentrales Thema ist dabei immer das Zusammenleben in einer diversen Gesellschaft. Die et möchte mit Jugendlichen auch zu den kritischen Themen vorstoßen, bei denen verschiedene Erfahrungen und Meinungen aufeinanderprallen und miteinander verhandelt werden müssen. Das kann heißen, im Austausch zu gemeinsamen Positionen zu kommen. Es kann aber auch bedeuten, dass Differenzen ausgehalten und andere Positionen akzeptiert und anerkannt werden müssen. Neben der vorliegenden Methodenhandreichung entsteht eine Handreichung mit Methoden auf der Grundlage von Illustrationen sowie das interaktive Spiel #Instaheroes, das auf Instagram umgesetzt wird.

Mehr Hinweise zum Projekt und den Materialien sind auf der Projektseite zu finden:

<http://www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/alles-glaubenssache/>

Weitere Materialien der et finden sich auf der folgenden Seite:

<http://www.politische-jugendbildung-et.de/materialien/>

10. LEITBILD DER EVANGELISCHEN TRÄGERGRUPPE FÜR GESELLSCHAFTSPOLITISCHE JUGENDBILDUNG

Ein starkes und innovatives Netzwerk

Die Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) ist ein starkes und innovatives Netzwerk. Sie verantwortet eine bundesweite gesellschaftspolitische Jugendbildung für die Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e. V. (aej) und die Evangelischen Akademien in Deutschland e. V. (EAD). Durch regelmäßigen fachlichen Austausch, durch Qualifizierungsangebote und mehrjährige Projekte fördert die et die Entwicklung wirksamer, zeit- und jugendgemäßer Bildungsangebote. Sie gestaltet fach- und förderpolitische Debatten auf dem Feld der gesellschaftspolitischen Jugendbildung und der Jugendpolitik aktiv mit.

Evangelischer Gestaltungsauftrag

In der biblisch-christlichen Tradition setzt die et in ihrer Arbeit auf die Mündigkeit jedes*r Einzelnen und die voraussetzungslose Anerkennung aller Menschen. Sie fördert dabei gezielt Pluralismusfähigkeit und Kompetenzen zum friedlichen Ausgleich widerstreitender Interessen. Ihre Arbeit gründet auf dem Zuspruch und Anspruch des Evangeliums. Sie engagiert sich für Gerechtigkeit, Frieden und die Bewahrung der Schöpfung.

Mit Jugendlichen – für eine lebendige Demokratie

Orientiert an der Lebenswirklichkeit und den Anliegen von Kindern und Jugendlichen unterstützt die et Teilnehmer*innen darin, sich kritisch mit gesellschaftspolitischen Themen auseinanderzusetzen, sich ihrer Verantwortung für das politische Gemeinwesen bewusst zu werden und eigenständige Urteile zu bilden. Kernziel ist es, dass Jugendliche die Demokratie als eine gestaltbare Gesellschafts-, Herrschafts- und Lebensform erleben, in der sie ihre Positionen wirksam vertreten können. Dabei stehen Kompetenzen und Wertorientierungen im Fokus, die das respektvolle Zusammenleben in Diversität auf Basis der universellen Menschenrechte befördern.



In ihren Angeboten ermöglicht die et:

- die Unterstützung und Stärkung des politischen Urteils- und Handlungsvermögens von jungen Menschen
- die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und politischen Vorgängen
- die Erweiterung analytischer, methodischer und handlungsorientierter Kompetenzen
- das Erleben und die Reflexion demokratischer Aushandlungs- und Mitbestimmungsprozesse
- die Schaffung von Lern- und Erfahrungsorten für Selbstwirksamkeit, Empowerment, die Förderung von gesellschaftlichem Engagement und politischer Teilhabe

Um diese Kernziele nachhaltig zu verfolgen, setzt sich die et Fokusthemen und gestaltet ihre Bildungsangebote nach den Prinzipien von Partizipation, Inklusion, Diversität und Gender Mainstreaming.

Impulsgeberin für Praxis, Fachdiskurs und Jugendpolitik

Die et ist eine Impulsgeberin für Bildungspraxis, Fachdiskurse und Jugendpolitik. Diese Wirkung entsteht aus dem engen Zusammenspiel der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, Angeboten für Multiplikator*innen und dem Transfer innerhalb eines bundesweiten Netzwerkes:

- Die Netzwerkstellen der et entwickeln im Rahmen lokaler, regionaler und länderübergreifender Netzwerke Expertise in Praxisfeldern der außerschulischen politischen Bildung. Sie initiieren und begleiten Bildungsangebote, Fachkonferenzen, Kampagnen und Aktionen.
- Regelmäßige Austauschformate, Modellprojekte und Innovationsgruppen ermöglichen es der et, gezielt neue Ansätze, Methoden und Formate für die gesellschaftspolitische Jugendbildung zu entwickeln, zu erproben und zu evaluieren.
- Ihre Erfahrungen und Erkenntnisse bringt die et im Rahmen von Publikationen, Workshops, Vorträgen und Fortbildungsangeboten aktiv in die Weiterentwicklung des Arbeitsfeldes ein. Methoden und Formate stellt sie gemeinnützigen Akteuren als Open Educational Ressource zur Verfügung und berät sie bei der Entwicklung ihrer Bildungspraxis.
- Die et versteht sich als Verstärkerin von Sichtweisen Jugendlicher, um diese im öffentlichen Diskurs erkennbar zu machen. Sie trägt diese aktiv in jugendpolitische Debatten hinein.

IMPRESSUM

Jantschek, Ole; Rosenow, Jakob; Schad-Smith, Simone (Hrsg.) (2020): Klamottenkiste – ein Planspiel zu Respekt im Klassenchat. Handbuch zum Planspiel. #etpraxistools Bd. 3.

Stand: Version 2.0, 30.11.2020

Lizenz für das Material: CC-BY-SA 4.0

Lizenz für die Videos: CC-BY-ND 4.0

Die Materialien stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribute-Share Alike (CC-BY-SA). Die Videos stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribute-No Derivs (CC-BY-ND).

Bei Verwendung und Weitergabe die Namensnennung wie folgt:

→ „Entwickelt von der Evangelischen Trägergruppe im Projekt „Alles Glaubenssache?“ in Kooperation mit planpolitik.“

ISBN 978-3-923071-31-9

Korrektur: Luisa Liebtrau, Anke Ziemer

Layout: www.simpelplus.de

Beteiligte

Autor*innen:

Karina Frank und Sandra Holtermann (Planpolitik)

Ole Jantschek, Jakob Rosenow und Simone Schad-Smith (Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung)

Schauspieler*innen:

Batoul Abu-Yahya (Szenario, Lydia Kamerun, Olivia De Mayo)

Cevahir Kan (Melissa Cedrun, Samira Sturm, Kim Le Clerk)

Medina Andre Toko (Jona Rüdli, Hektor Khan, Maxim Trullo, Bruno Lockfuß, Orhan Can)

Das Planspiel „Klamottenkiste – Respekt im Klassenchat“ wurde im Rahmen des Projekts „Alles Glaubenssache? – Prävention und politische Bildung in einer Gesellschaft der Diversität“ der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) erarbeitet.

Laufend aktualisierte Informationen sind der Website zu entnehmen:

<https://www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/alles-glaubenssache/>

Das Handbuch erscheint in der Reihe #etpraxistools der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et), herausgegeben von Ole Jantschek und Hanna Lorenzen. #etpraxistools sind Materialien und Methoden für den Einsatz in der politischen Bildung. Alle #etpraxistools werden als Open Educational Ressource veröffentlicht.

Alle Materialien finden sich online: <http://www.politische-jugendbildung-et.de/materialien>

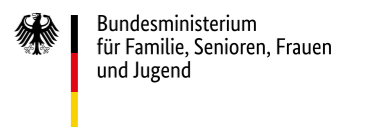
Förderhinweis

Die Entwicklung des Planspiels „Klamottenkiste – Respekt im Klassenchat“ wurde im Rahmen des Projekts „Alles Glaubenssache? – Prävention und politische Bildung in einer Gesellschaft der Diversität“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert.

Bildnachweis: Titel: Robin Worrall/unsplash; S14. Kevin Laminto/unsplash; S.21 Priscilla Du Preez/unsplash; S22. Headway/unsplash; S.31 Edvin Johansson/unsplash; Screenshots S.05,09,19,20,23,31 Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung;



Gefördert vom





**ALLES
GLAUBENSACHE?**

