

Planspiele „Babylon in unserer Stadt“ und „Die Schülerzeitung“

Schlüsselbegriffe: Politische Auseinandersetzung um Integrationskonzepte, demo-kratische Entscheidungsfindung

Kurzbeschreibung:

Anhand eines Szenarios und vorgegebenen Rollenprofilen versuchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, eine Lösung für ein Problem im Zusammenhang mit dem Thema „Sprache und Integration“ zu finden.

Intention:

Durch die Rollenprofile sollen spielerisch wesentliche Positionen der Integrationsdebatte, deren Begründungen und Grenzen vermittelt werden. Gleichzeitig vertiefen die Teilnehmenden durch die Diskussion selbstständig die Argumente und Positionen. Ein weiterer Effekt ist die Vermittlung von politischen Basiskompetenzen wie z.B. die Fähigkeit, Standpunkte zu formulieren und zu vertreten.

Methode:

Planspiel

Vorbereitung:

Kopien mit Rollenprofilen und Hintergrundinformationen für jeden Teilnehmenden, Stellwände/Flipcharts und eventuell Polaroidkameras für die Presse, Plakate, Tischschilder, Tagungsglocke, genügend Räume für die Arbeitsgruppen.

Ablauf:

Planspiele sind eine sehr komplexe Methode, um den Teilnehmenden sowohl Sachwissen zur Thematik zu vermitteln, als auch die kommunikativen Kompetenzen zu stärken. Die Teilnehmenden schlüpfen dabei in unterschiedliche Rollen und vertreten dabei vorgegebene Positionen, die sie aber selbst ausfüllen und weiterführen können. Ziel ist, dass die Teilnehmenden sich selbst als Handelnde erfahren und sich in Bezug zu Ihrer Rolle positionieren können.

Besonderes Augenmerk sollte bei Planspielen dem Setting gewidmet werden. Je „glaubwürdiger“ die Spielumgebung gestaltet ist, desto leichter fällt es den Spielenden, in ihre Rollen zu finden. So können beispielsweise Tischschilder und Sitzungsmaterial, wie z.B. eine Tagungsglocke aufgestellt, Plakate mit Einladungen aufgehängt und offizielle Kleidung angelegt werden. Es ist wichtig, Pro- und Kontrapositionen gleichmäßig zu verteilen, damit sich eine entsprechende Spieldynamik entwickeln kann und das Ergebnis nicht schon vorgegeben wird. Damit genug Zeit für Diskussionen und eine gründliche Auswertung bleibt, sollte für das Planspiel mindestens drei bis vier Stunden eingeplant werden.

Die hier angebotenen Planspiele bestehen aus drei Phasen:

1. Einleitung

Hier erfahren die Teilnehmenden Grundsätzliches zur Methode, zum Szenario und Ablauf der Simulation. Den Teilnehmenden wird vermittelt, welche Aufgaben sie während des Spiels haben und was das Ziel der Methode ist. Es ist wichtig, von Anfang an zu betonen, dass es Rollen sind, die die Teilnehmenden übernehmen und die Argumentation in der Regel nicht ihrer realen Position entspricht. Ebenso sollte deutlich werden, dass es bei Planspielen kein „richtig oder falsch“ gibt, sondern dass das Ergebnis komplett in der Verantwortung der

Teilnehmenden liegt und dass die Teilnehmenden frei sind, ihre Rolle zu gestalten und weiterzuentwickeln. Die Rollen stellen keine abgeschlossene Position dar, sondern dienen lediglich als mehr oder weniger ausführlicher Anhaltspunkt für die jeweiligen Charaktere. Was nicht in den Rollen vorgegeben ist, können die Teilnehmenden selbst nach Belieben ausfüllen.

Je nach Vorwissen und Reflexionsgrad der Gruppe folgt dann eine mehr oder weniger ausführliche Einführung in die Regeln der Versammlung und die verschiedenen Möglichkeiten, sich einzubringen. In der Regel werden die Spieler auch angewiesen, sich andere Namen zu geben, wenn sie nicht schon vorgegeben sind.

Anschließend werden die Rollen vergeben. Es bietet sich an, die Rollen wählen zu lassen. Nur wenn sehr viele dieselben Rollen haben wollen oder zunächst keine Rollen gewählt werden, ist eine Verlosung sinnvoll.

Danach haben die Teilnehmenden Zeit, sich in ihre Rollen einzulesen und sich eine Strategie zu überlegen. Dazu können sie sich auch in Gruppen treffen. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass diese Kommunikation schon in den Rollen erfolgt und die Spieler sich nicht gegenseitig ihre Rollen zeigen, denn sonst geht die Spannung verloren.

Ist die Sitzungsleitung bekannt, so ist hier eine intensivere Betreuung und Einweisung erforderlich, um eventuell Unsicherheiten und Ängste zu abzubauen und eine gerechte Ausübung der Leitung zu garantieren. Es werden nochmals die Verfahrensregeln und die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, erläutert. Ebenso sollte die Sitzungsleitung die anderen Spieler bitten, sich bei ihren Beiträgen zunächst vorzustellen, damit die anderen die Charaktere kennen lernen.

2. Simulation

Die Teilnehmenden versammeln sich im Sitzungssaal und die Sitzungsleitung eröffnet die Versammlung. Beim Schülerzeitungsplanspiel wird die Sitzungsleitung zunächst gewählt.

Anschließend werden die Positionen dargelegt und die Diskussion darüber eröffnet. Die Teilnehmenden loten die anderen Positionen aus und suchen Übereinstimmungs- und Differenzpunkte für eventuelle Kompromisse und bilaterale Verhandlungen zur Mehrheitsbeschaffung.

Anschließend wird die Sitzung unterbrochen und die Spieler treffen sich in selbst organisierten Arbeitsgruppen um Anträge zu formulieren und auszuhandeln.

In einer zweiten Sitzung werden diese vorgestellt und diskutiert. Anschließend können Änderungsanträge eingebracht werden. Schließlich wird abgestimmt, das Ergebnis bekannt gegeben und die Sitzung geschlossen.

Es ist außerordentlich wichtig, dass sich die Seminarleitung während des Spiels sehr zurückhält und nur sehr mäßig in das Spiel eingreift, wenn es nötig werden sollte. Am besten gibt sich die Seminarleitung dazu selbst eine Rolle, wie beispielsweise den Landrat oder den Assistenten des Bürgermeisters, sollte eine verstärkte Steuerung notwendig sein. Keinesfalls sollte die Simulation für Erläuterungen oder Korrekturen unterbrochen und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer außerhalb ihrer Rolle angesprochen werden. Dies würde die Spieldynamik extrem stören. Lediglich, wenn die Integrität der Teilnehmenden als Person angegriffen wird, sollte hier interveniert werden.

3. Auswertung

Die Auswertung ist integrierter Bestandteil des Planspiels und ihr sollte ausreichend Zeit gewidmet werden. Sie hat im wesentlichen die Funktion, die Spielenden aus der Rolle zu führen, das Erlebte zu reflektieren und die dort gewonnenen Erkenntnisse zu verstetigen.

Die Auswertung kann zunächst, wie bei der Übung Standpunkte mit Hilfe einer Linie auf dem Boden erfolgen und hat zwei Stufen:

1. In der Rolle

Die Teilnehmenden werden gebeten, in der Rolle zu bleiben und sich bezüglich folgender Fragen zu platzieren:

- Wie zufrieden bist Du mit dem Ergebnis?
- Wie zufrieden bist Du mit dem Verlauf?

Anschließend werden die Teilnehmenden gebeten, ihre Rollen zu verlassen. Dies kann auch durch verschiedene Symboliken unterstützt werden, beispielsweise durch kollektives Abnehmen des „Rollenhutes“. Es empfiehlt sich eine kurze Pause, da ein Planspiel sehr anstrengend und emotional sein kann.

2. Reflexion über die Positionen und den Ablauf des Planspiels

In der anschließenden Auswertungsrunde sollte die Frage nach den verschiedenen Integrationskonzepten im Vordergrund stehen. Dabei soll beleuchtet werden, wie das Verhältnis zwischen Zugewanderten und aufnehmender Gesellschaft gestaltet wird, welche Machtverhältnisse vorliegen, was die Vor- und Nachteile der verschiedenen Konzepte sind und welche Implikationen sich daraus für das Zusammenleben ergeben.

Die Planspiele

Der konstruierte Konflikt dreht sich in beiden Planspielen um die Sprachproblematik als einer der zentralen Punkte in der Zuwanderungsdiskussion. In Frage steht, wie öffentliche Ressourcen zwischen Deutschen und Zuwanderern aufgeteilt werden sollen, bzw. ob Migrantinnen und Migranten öffentliche Mittel für ihre spezifischen Bedürfnisse zugesprochen werden sollen.

Die abgebildeten Positionen reichen von der strikten Forderung nach Assimilation bis zur völligen Negierung von Kultur als legitimer Quelle normativer Orientierung für das Zusammenleben. Dazwischen sind exemplarisch unterschiedliche Positionen vertreten.

1. Babylon in unserer Stadt

Dieses Planspiel ist für Gruppen ab einem Alter von 16 Jahren und gehobenem Sprachkompetenzen und Bildungshintergrund gedacht. Die Teilnehmenden haben eine Fülle an Schriftstücken zu bewältigen.

Simuliert wird hier eine Bürgerversammlung in der fiktiven Stadt Marienstein. Ausgangspunkt ist ein Konflikt über die Verteilung von Mitteln zur Anschaffung von Büchern in den städtischen Büchereien. Die Initiativgruppe „Bücher interkulturell“ fordert, dass der Anteil der fremdsprachigen Bücher in den Stadtteilbibliotheken entsprechend des jeweiligen Ausländeranteils angehoben wird. Die Bücher sollten in den jeweiligen Muttersprachen der Migrantinnen und Migranten verfasst sein. Dieses Ansinnen lehnt der „Bürgerliche Bildungsverein“ als wichtiger Sponsor der Büchereien kategorisch ab. Ebenso ablehnend stehen die meisten Vertreterinnen und Vertreter des städtischen Gymnasiums dem Vorschlag gegenüber, die aus bildungs-

politischen Überlegungen den Vorschlag nicht akzeptabel finden. Vertreter der muslimischen Gemeinde begrüßen den Vorschlag. Weiterhin ist die Presse vertreten, die die Aufgabe hat, die Diskussion zu dokumentieren und zu kommentieren. Des weiteren können „normale“ Bürgerinnen und Bürger mit oder ohne vorgefasste Meinung der Bürgerversammlung beiwohnen. Beim Einsatz der Bürgerrollen ohne vorgefasste Meinung erhöht sich die Spieldynamik, allerdings ist der Einsatz nur dann sinnvoll, wenn nicht in der Gruppe bereits ein deutliches Meinungsbild vorherrscht, da sonst die Spieldynamik verloren geht.

Jeder Teilnehmende erhält das Szenario (M1), Hintergrundinformationen und Zahlen zur Bevölkerungsstruktur und dem Bücherbestand (M2 - M5) und eine kurze Zusammenfassung über den Ablauf und die Rechte und Pflichten einer Bürgerversammlung, sowie sein spezifisches Rollenprofil mit den Informationen über die zugehörigen Gruppen, die Presse erhält zusätzlich die Information über die verschiedenen beteiligten Gruppen und Parteien (M6).

Vorschlag für den Ablauf:

Etwa 3-stündig

- 30 min Einführung und Vergabe der Rollen
- 30 min Einlesen und erste Kontakte
- 45 min 1. Bürgerversammlung: Vorstellung der Positionen und Diskussion
- 20 min Treffen in Arbeitsgruppen und Formulierung von Anträgen
- 30 min 2. Bürgerversammlung: Antragsstellung und Abstimmung
- 30 min Auswertung

Etwa 4-stündig

- 30 min Einführung und Vergabe der Rollen
- 20 min Einlesen
- 30 min informelles Kennenlernen, erste Strategietreffen
- 45 min 1. Bürgerversammlung: Vorstellung der Positionen und Diskussion
- 45 min Formulierung von Anträgen in Arbeitsgruppen
- 45 min 2. Bürgerversammlung: Antragstellung, Diskussion, Änderungsanträge, Abstimmung
- 45 min Auswertung

2. Die Schülerzeitung

Bei diesem Planspiel handelt es sich um ein wesentlich einfacher strukturiertes Planspiel, das speziell für das Schulumfeld entwickelt wurde. Das Szenario beschreibt einen Streit um die exklusive Gestaltung einiger Seiten in der Schülerzeitung in fremder Sprache. Simuliert wird eine Redaktionssitzung auf der das Problem gelöst werden soll. Die Rollen in diesem Planspiel sind nicht so stark personalisiert wie in „Babylon in unserer Stadt“ und können deswegen bei Bedarf auch doppelt vergeben werden. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer erhält das Szenario und sein bzw. ihr Rollenprofil.

Zu Beginn der Redaktionssitzung wird ein „Chefredakteur“ gewählt, der die Sitzung leitet. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben das Recht, ihn abzuwählen, wenn sich die Mehrheit nicht fair behandelt fühlt. Entschieden wird demokratisch, es sollten aber alle berücksichtigt werden.

Vorschlag für den Ablauf:

Etwa 3-stündig

- 20 min Einführung und Vergabe der Rollen
- 20 min Einlesen
- 90 min Redaktionssitzung mit Arbeitsgruppen
- 50 min Auswertung

Etwa 4-stündig

- 30 min Einführung und Vergabe der Rollen
- 20 min Einlesen
- 120 min Redaktionssitzung mit Arbeitsgruppen
- 60 min Auswertung

Info:

Alter: Ab 14 Jahre (Die Schülerzeitung), Ab 16 (Babylon in unserer Stadt)

Zeit: 180 - 300 Minuten, (120 Minuten für das Planspiel „Die Schülerzeitung“ nur bedingt)

Rahmen: Großer Raum für die Sitzung, eventuell kleinere Räume für die Arbeitsgruppen, Stellwände und eventuell Polaroidkamera für Presse

Material: ein Rollenprofil für jeden Teilnehmer, Tischschilder, Namensschilder, Plakate