



Spielverlauf

1. Vorbereitung (Spieleitung)

- In das Planspiel einlesen
- Texte und Rollen verstehen
- Äußere Bedingungen planen (Raumaufteilung, Zeit etc.)
- Materialien ausdrucken und bereitstellen. (Story, Zeitungsmaterialien, Rollenbeschreibungen, Moderationskarten, Email-Vordrucke, Kontaktkarten und Bürobeschriftung anbringen)
- Gruppenaufteilung planen

○ Freizeittreff	Name	Anzahl Spieler
▪ Leitung:	Armin Müller	mind. 3
▪ Mitarbeiterin:	Lea Frank	mind. 3
○ Streetwork		
▪ Mitarbeitende:	Bernd Rose & Fiona Schiffer	mind. 3
○ Jugendamt		
▪ Leiterin:	Laura Schnabel	mind. 2
▪ Jugendpfleger:	Philipp Franzke	mind. 2
○ Polizei		
▪ Präventionsbeauftragter:	Daniel Lanari	mind. 2

2. Beginn des Spiels

- Spieleitung erläutert kurz die Ausgangssituation des Planspiels.
- Spieleitung stellt kurz den Ablauf des Planspiels und die Regeln der Kommunikation dar. (Phasen und Zeiten erläutern)
- Zeitungsartikel (Z1), Leserbriefe (Z2) und Ausgangssituation werden an alle Spieler verteilt.
- Spieler bekommen Lesezeit. Im Anschluss werden aufkommende Fragen geklärt.

> 20 Minuten

3. Gruppenphase

- Spieleitung teilt die Spieler in passende Gruppen ein.
- Spieleitung verteilt die jeweiligen Rollenbeschreibungen und Rollenkarten, ausreichend E-Mail Vordrucke (E1) (die Rolle „Laura Schnabel“ erhält außerdem E2 und E3) und eine Kontaktkarte (K1) an die Gruppen.
- Pro Gruppe wird ein Handy als „Bürotelefon“ festgelegt, dessen Nummer wird auf die Kontaktkarten geschrieben. Auch die Raumnummern werden eingetragen.
- Spieler gehen in ihre Büros und lesen sich in ihre Rolle ein.
- Diskussion in der Gruppe über Meinungen, Fragen und Hypothesen der Mitglieder.



- Angleichung der persönlichen Einstellung zu der Rolle, die die Gruppe spielt.
- Spieler „verschmelzen“ zu einer Person.

> 45 Minuten

4. Spielphase

- Spielleitung informiert die Spieler über den Beginn der neuen Spielphase!
- Organisierter Austausch der verschiedenen Rollen per Termin, schriftlicher Frage oder Telefonat (Termine und Fragen werden über die Emailvordrucke organisiert)
- Spielleitung überbringt Formulare.
- Die Gruppen dürfen sich aufteilen, um mehrere Termine gleichzeitig wahrzunehmen. Jedoch muss mindestens ein Vertreter der Rolle in ihrem jeweiligen Büro bleiben, um Termine wahrzunehmen, Fragen zu beantworten oder Telefonate anzunehmen.
- Zwischendurch sollte sich die Gruppe wieder treffen, um sich auf einen Stand zu bringen.
- Vor Ablauf der Spielphase, sollte die Gruppe sich auf Wünsche, Ziele und Standpunkte zu dem Projekt einigen, die sie in der Diskussionsphase vertreten wollen. Außerdem wird ein Vertreter der Rolle für die Diskussionsphase bestimmt.

> 60 Minuten

5. Diskussionsphase

- Alle Gruppen treffen sich im Jugendamt (oder einem geeigneten Raum) und die Vertreter der Rollen diskutieren gemeinsam über das Projekt, mit dem Ziel einen Konsens zu finden.
- Die Jugendamtsleitung leitet die Konferenz.
- Die Vertreter dürfen zwischendurch ein „Time out“ nehmen, um sich mit ihrer Gruppe zu besprechen.

> 30 Minuten

6. Entscheidungsphase

- Hier wird nun die konkrete Lösung für das Problem (bei mehreren, nicht zusammenführbaren Vorschlägen, der mit den meisten Unterstützern) beschlossen.
- Anschließend wird ein Antrag an den LWL formuliert (falls Geldmittel zur Umsetzung erforderlich sind).

> 15 Minuten



7. Ende des Planspiels

- Im Plenum wird besprochen, wie die Spieler das Planspiel bewerten würden und was sie heute aus dem Planspiel gelernt haben.
- Rückmeldung des Spielverlaufs durch die Lehrkraft an die Teilnehmergruppe.
- Kritik am Planspiel durch die Spieler.

> 10 Minuten