

---

## Spielverlauf

### 1. Vorbereitung

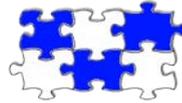
- Einlesen in das Planspiel
- Texte und Rollen verstehen
- Äußere Bedingungen planen (Büerverteilung für Gruppen)
- Materialien bereitstellen, ausdrucken und Räume beschildern
- Gruppenteilung planen (Welche Personen sind für welche Rollen geeignet? Wie viele Personen in welcher Rolle?)
  - Drogenberatung (große Gruppengröße)
  - Bewährungshilfe (große Gruppengröße)
  - Polizei (mittlere Gruppengröße)
  - Jugendamt (mittlere Gruppengröße)
  - Politik (große Gruppengröße)
  - Mediziner & Apotheker (mittlere Gruppengröße)
  - LWL (kleine Gruppe, da nicht so große Rolle im Planspiel). Kann auch von Lehrperson übernommen werden, wenn nötig

### 2. Das Spiel

- Lehrkraft beginnt das Planspiel mit einer kurzen Einführung in den Ablauf des Tages
- Lehrkraft erläutert kurz die Ausgangssituation des Planspiels
  - > Arbeitsblätter „Ausgangssituation“ und „Allgemeiner Arbeitsauftrag“ werden an alle Teilnehmer verteilt
- Teilnehmer bekommen Zeit um sich in die Grundsituation des Planspiels einzulesen
  - > **10 Minuten**
- Im Anschluss werden aufkommende Fragen geklärt
- Lehrkraft teilt die Gruppen ein und schickt die Gruppen in ihr jeweiliges Büro

### 3. Gruppenphase

- Die Gruppen erhalten ihre jeweiligen Rollenblätter (Arbeitsblätter 1-X) sowie die spezifischen Flyer, Stellungnahmen und Hintergrundtexte
- Gruppe liest sich in die jeweilige Rolle und die Zusatzmaterialien ein
- Diskussion in der Gruppe über Meinungen, Fragen und Thesen der Mitglieder
- Angleichungen der persönlichen Einstellungen in der Gruppe zu der Fachkraft, die die Gruppe widerspiegelt.
- Gruppe „verschmilzt“ zu einer Person und wählt einen Gruppensprecher, der die Gruppe im jeweiligen Büro vertritt
  - > **60 Minuten**



---

#### 4. Spielphase

##### A)

- Organisierter Austausch der verschiedenen Personenrollen untereinander (Termine werden über die Termintabellen an der jeweiligen Bürotür vereinbart)
- Treffen (Kontakte mit anderen Gruppen knüpfen), Briefe und Anfragen organisieren- darauf reagieren, agieren und verhandeln
- Interaktion kann in schriftlicher/brieflicher oder mündlicher Form stattfinden
- Die Gruppen, die jeweils eine Person widerspiegeln, dürfen sich in Kleingruppen aufteilen, um unterschiedliche Gespräche mit anderen Personen des Planspiels führen zu können. Jedoch muss immer ein „Experte“ im Büro verbleiben, um die Termine wahrnehmen zu können, die andere Personen mit ihm gemacht haben.

**> 45 Minuten**

##### B)

- Anschließend finden sich die Gruppen wieder in ihren Büros zusammen
- Austausch über neue Erkenntnisse (Alle Teilnehmer müssen am Ende auf demselben Wissensstand sein)
- Gruppe einigt sich auf Wünsche, Ziele und Standpunkte zu dem Projekt, um für die Diskussion im Gesamtplenium gewappnet zu sein
- Gruppe ernennt einen Experten, der die Gruppe in der Diskussion vertritt
- Der Experte nimmt an der Diskussion mit den anderen Teilnehmern teil. Der Rest seiner Gruppe sitzt hinter ihm als „Joker“. Jeder Experte darf eine Auszeit in der Diskussionsphase nehmen um sich mit seiner Gruppe zu beratschlagen.

**> 30 Minuten**

#### 5. Diskussionsphase

##### A)

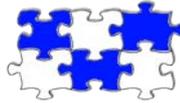
- Die Gruppen finden sich im Unterrichtsraum wieder zusammen und bilden einen Stuhlkreis, so dass acht Stühle in der Mitte stehen für die Experten und jeweils hinter den Experten die dazugehörigen Gruppenmitglieder sitzen.
- Die Lehrkraft hat hier zunächst die Rolle des Moderators. Zuerst soll eine freie Diskussion der Meinungen und Standpunkte ermöglicht werden. Auf eine Chancengleichheit in der Diskussion ist zu achten.

**> 40 Minuten**

##### B)

- Anschließend nimmt die Lehrkraft die Rolle des Mediators ein und hilft bei der Lösungsfindung. Hier wird entschieden, was an dem Projekt noch verändert werden muss, ob das Projekt so zustande kommen kann und wenn es so nicht zustande kommen kann, ob es andere Lösungswege gibt, um das Problem zu lösen.

**> 20 Minuten**



## **6. „Politische“ Entscheidungsphase**

- Nach den vorangegangenen Diskussionen und den Experteninputs entscheiden die politischen Vertreter per Handzeichen über das Projekt.
- Sollte das Projekt im Stadtrat eine politische Mehrheit bekommen (einfache Mehrheit bei fünf stimmberechtigten Ratsfraktionen ohne Rücksicht auf tatsächliche Fraktionsgrößen), geht das Planspiel in die „Antragsphase“ über. Andernfalls wird direkt mit der Reflexion des Planspiels begonnen.

**> 5 Minuten**

## **7. Antragsphase**

- Hier wird nun der Antrag, der an das LWL geschickt werden muss, um das Planspielprojekt finanziert zu bekommen, entworfen
- Die Experten setzen sich zusammen um den Antrag zu schreiben und zu unterschreiben

**> 25 Minuten**

## **8. Finale Entscheidungsphase**

- Hier liest sich der LWL den Antrag durch und schaut ob alle Bedingungen beachtet wurden. Der Antrag kann dann entweder genehmigt oder abgelehnt werden.

**> 10 Minuten**

## **9. Ende des Planspiels**

- Nun wird das Ergebnis in der Gesamtgruppe von den Teilnehmern der Gruppe LWL präsentiert
- Im Plenum wird besprochen, wie die Spieler das Planspiel bewerten würden und was sie aus dem Planspiel gelernt haben
- Rückmeldung des Spielverlaufs durch die Lehrkraft an die Teilnehmergruppe

**> 20 Minuten**

## **10. Reflexion des Planspiels**

Im Plenum wird nun der Verlauf des Planspiels besprochen. Lehrperson gibt Impulse zur Reflexionsanregung. Mögliche Ankerpunkte sind:

- Bewertung des Verlaufs des Planspiels (Beobachtungen und Erfahrungen)
- Authentizität und Hürden bei der Rollenübernahme (Empfindungen)
- Gehalt der fachlichen Argumentation aus Sicht der jeweiligen Profession/ Berufsgruppe
- Erzielte Lernerfolge
- Kritik am Planspielszenario und Verbesserungswünsche
- Lehrperson hält Feedback stichwortartig an der Tafel/ Flipchart fest

**> 30 Minuten**

**Gesamtspielzeit: rund 240 Minuten (ohne Spielphasen 7 bis 9) oder 295 Minuten (mit Antrag)**