

**FREI
UND G
LEICH**

**MENSCHENRECHTE
IM PLANSPIEL
HANDREICHUNG**

INHALT

Hallo!	4
Über die Handreichung	4
Die Methode Planspiel: Interaktiv Wissen vermitteln, Kompetenzen stärken	5
Über die Planspiele	6
Checkliste Planspiel-Set Menschenrechte	7
Vorbereitung des Planspiels	8
Beispiel Ablauf Planspiel	8
Einführungsphase (ca. 20 Minuten)	8
Spielphase (inkl. Lese- und Strategiebesprechung, ca. 70 Minuten)	9
Auswertungsphase (ca. 30 Minuten)	10
Spannungsfelder und Konfliktpotential	11
Exemplarischer Ablaufplan	12
Planspiel I: Engagement willkommen?! – Zum Umgang mit rechten Gesinnungen im Ehrenamt	15
Planspiel II: Menschenrechte auf dem Mittelmeer? – Die Diskussion um die Seenotrettung Geflüchteter	17
Planspiel III: Bagatelle oder Belästigung? – Machtstrukturen in Zeiten von #MeToo	20
Planspiel IV: Ein Zertifikat für alle Fälle – Wie global ist Unternehmensverantwortung?	23
Planspiel V: Das ist es mir wert! Wie weit geht die Religionsfreiheit?	26

HALLO!

1948 haben die Vereinten Nationen die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte verabschiedet. Heute, mehr als 70 Jahre später, ist das für die Evangelische Kirche in Deutschland (EKD) Anlass mit der Initiative #freundgleich Kirchen und Gemeinden zu unterstützen. Denn Menschenrechte sind nirgendwo selbstverständlich, sondern immer eine Errungenschaft. Wo die Menschenrechte nicht gelten, erleben Menschen Willkür, Unterdrückung und Gewalt. Und auch wo die Menschenrechte gelten, müssen sie verteidigt werden.

Dafür bietet die Initiative #freundgleich zahlreiche Angebote: eine ausleihbare Wanderausstellung, einen Bildungsrucksack mit interaktivem Lernmaterial, Theater-Workshops, Online-Publikationen und vieles mehr. Das Angebot eignet sich für verschiedenste Gruppen in Schule, Kirchengemeinde und Jugendarbeit und ist für alle Altersgruppen geeignet – insbesondere aber für Jugendliche und junge Erwachsene.

Die #freundgleich-Planspiele reihen sich in dieses Angebot ein. Thematisch decken die fünf Planspiele aktuelle gesellschaftliche und politische Fragestellungen ab. Es geht um zivile Seenotrettung im Mittelmeer, den Umgang mit rechten Gesinnungen im Ehrenamt, um die Grenzen der Religionsfreiheit, Reaktionen auf Vorwürfe sexueller Belästigung sowie um Unternehmensverantwortung in der Modebranche.

Durch die Planspiel-Methode wird jedes dieser Themen auf spielerische Weise begreifbar. Dadurch, dass die Teilnehmenden Rollen verschiedener Akteure innerhalb des vorgegebenen Szenarios übernehmen, erleben sie „von innen“ die Komplexität des Themas und den Prozess einer Kompromissfindung.

Konzipiert und erarbeitet wurden die #freundgleich-Planspiele von der Berliner Firma planpolitik GbR in enger Zusammenarbeit mit der EKD, sowie mit fachlicher Begleitung von Sea Watch e.V., dem Projekt „Netzteufel“ der Evangelischen Akademie Berlin und dem Deutschen Evangelischen Kirchentag.

KONZEPTION

planpolitik

EKD Evangelische Kirche in Deutschland

UMSETZUNG

KOOPERATIVE BERLIN digitale Kulturproduktion

WIR DANKEN FÜR DIE BERATUNG



Deutscher Evangelischer Kirchentag

WIR WÜNSCHEN VIEL ERFOLG UND EBENSO VIEL SPASS BEI DER DURCHFÜHRUNG DER PLANSPIELE!

DIE METHODE PLANSPIEL: INTERAKTIV WISSEN VERMITTELN, KOMPETENZEN STÄRKEN

Politik, Wirtschaft und unser gesellschaftliches Miteinander sind immer auch Verhandlungssache: 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, wirtschaftliche 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 (z.B. 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 allgemeine 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 erfolgreichen Rollenausübung entlastet und Teamwork fördert.

Die für alle geltenden (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 einem ergebnisoffenen Format, bei dem jeder Verlauf einmalig ist. Somit ist jedes Planspiel ursächlich von der Bereitschaft der Teilnehmenden

abhängig, sich auf einen offenen Diskussions- und Lernprozess einzulassen.

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 einfänden 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.

ÜBER DIE PLANSPIELE

Die fünf vorliegenden Planspiele befassen sich mit Themen und Fragestellungen, die aktuell in Deutschland und vielen anderen Ländern diskutiert werden. Alle Planspiel-Settings sind fiktiv, d.h. sie spielen in Ortschaften, die es nicht gibt, aber viele bekannte Eigenschaften haben. Sie bilden die ursächlich komplexe gesellschaftliche Wirklichkeit reduziert und überspitzt nach und beleuchten so beispielhaft bestimmte Meinungen, Prozesse und Strategien. Viele der im Planspiel aufgeführten Argumente und Positionen werden die Teilnehmenden aus eigenem Erleben oder aber aus Presse, Fernsehen und Internet kennen, so dass sie leicht Anknüpfungspunkte finden werden.

Die Planspiele eignen sich für den Einsatz im Konfirmandenunterricht genauso wie bei Projekttagen an Schulen, bei Sommerfreizeiten oder als interaktiver Teil eines Seminars zum Thema Menschenrechte. Unabhängig vom Einsatzort werden die konkreten Problemstellungen eine direkte und indirekte Auseinandersetzung mit dem Thema Menschenrechte und der Frage auslösen, wie Menschenrechte unseren Alltag durchdringen und warum sie nicht selbstverständlich sind. Im zweiten Teil der Handreichung finden Sie detaillierte Informationen und Hinweise zur Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der einzelnen Planspiele.

DIE PLANSPIEL-THEMEN IN DER ÜBERSICHT:



Planspiel (I): Engagement willkommen?! – Zum Umgang mit rechten Gesinnungen im Ehrenamt

Die Kita Spatzennest steckt in akuter Finanznot. Da erhält sie von einer Gruppe Frauen das Angebot, dort ehrenamtlich auszuhalten. Gerüchte besagen, dass diese Frauen eine extrem rechte Gesinnung haben. Nun muss geklärt werden, inwiefern politische Überzeugungen bei ehrenamtlichem Engagement eine Rolle spielen.



Planspiel (IV): Ein Zertifikat für alle Fälle – Wie global ist Unternehmensverantwortung?

In dem südasiatischen Land Camviadesh kommt es zur Katastrophe: Eine Textilfabrik brennt ab, hunderte Arbeiter*innen sterben. Eine Kommission sucht nach Antworten auf die drängende Frage: Wie können Arbeitsbedingungen, Arbeitssicherheit und Sozialstandards an fernen Produktionsstandorten verbessert werden?



Planspiel (II): Menschenrechte auf dem Mittelmeer? – Die Diskussion um die Seenotrettung Geflüchteter

Zum alljährlichen Tag der Menschenrechte soll in der Stadt Baiersfurt eine Erklärung zur Lage der Menschenrechte auf dem Mittelmeer verfasst werden. Welche Rolle hat die zivile Seenotrettung? Kann Humanität kriminell sein?



Planspiel (V): Das ist es mir wert! – Wie weit geht die Religionsfreiheit?

Als Reaktion auf die drohende Schließung der einzigen weiterführenden Schule der Ortschaft Hüttstedt plant ein christlicher Schulverein die Neueröffnung einer Schule. Schnell regt sich Widerstand gegen die Idee: Zahlreiche Bürger*innen fürchten einen einseitigen Unterricht für ihre Kinder.



Planspiel (III): Bagatelle oder Belästigung? – Machtstrukturen in Zeiten von #MeToo

Die Gleichstellungsbeauftragte der Stadt Grienberg schlägt Alarm: Bei ihr sind mehrere Beschwerden über das Verhalten eines leitenden Angestellten des Städtischen Technikmuseums eingegangen. Er soll Frauen sexuell belästigt haben. In einer Krisensitzung wird überlegt, wie auf die Vorwürfe reagiert werden soll.

CHECKLISTE PLANSPIEL-SET MENSCHENRECHTE



Zielgruppen/ Teilnehmende

Die Planspiele können mit homogenen und heterogenen Gruppen ab ca. 14 Jahren gespielt werden. Sowohl thematisch als auch methodisch sind keine weiteren Vorkenntnisse notwendig.

Alle Teilnehmenden müssen sich auf die interaktive Methode Planspiel einlassen und für eine bestimmte Zeit eine Rolle, die ggf. der eigenen Weltanschauung widerspricht, annehmen.

Insbesondere in der Auswertung hat es einen großen Mehrwert, unterschiedliche (interkulturelle) Perspektiven auf die umrissene Situation zu haben, da durch die Vielstimmigkeit so mancher „blinde Fleck“ erkannt und benannt werden kann.



TN-Zahl

Mind. 11, max. 20 pro Spiel (u.U. 21)

Wir empfehlen, insbesondere bei jugendlichen Gruppen alle Rollen doppelt zu besetzen!

Bei einer TN-Zahl > 22 kann das Spiel nach einer gemeinsamen Einführung mehrfach parallel durchgeführt werden (entsprechend erhöht sich der Bedarf an Räumen, Stühlen und auch Spielleitungen).



Vorkenntnisse

Die Teilnehmenden brauchen keine besonderen inhaltlichen Vorkenntnisse.

Da das Planspiel die Lektüre des Szenarios und der Rollenbeschreibung (ca. 2 DIN A4-Seiten) und den mündlichen Austausch vorsieht, sind ausreichende Deutschkenntnisse notwendig. Wenn sich unter den Teilnehmenden Nicht-Muttersprachler*innen befinden, sollte die Lesezeit verlängert und Hilfe bei der Erarbeitung der Rolle(n) angeboten werden. Des Weiteren sollte darauf geachtet werden, dass jede Akteursgruppe mindestens ein Gruppenmitglied hat, dessen Muttersprache Deutsch ist.



Kompetenzen der Spielleitung

Kein Muss, aber von Vorteil: Die Spielleitung sollte idealerweise Erfahrung in der Anleitung und Auswertung von Planspielen haben.

Für die Planspiel-Auswertungsphase ist es wichtig, ein Grundwissen über aktuelle gesellschaftliche Debatten zum Thema des Planspiels zu haben und sich sicher in der Moderation von Diskussionen zu fühlen.



Umfang/Dauer

Gesamtdauer (Einführung, Durchführung, Kurz-Auswertung) ca. 120 Minuten



Raumbedarf/ Ausstattung/ Materialbedarf

- 1 ausreichend großer Raum
- Ausreichend viele Stühle und Tische für alle Teilnehmenden, aufgestellt in Carré-Form
- Flipchart, alternativ Smartboard oder Tafel
- Moderationskoffer
- Ausgedruckte Spielmaterialien für alle Teilnehmenden (Druckanleitung siehe Infos zu den einzelnen Planspielen)
- Beutel für Namensschildverlosung
- Stifte
- Falls vorhanden:
 - Namensschildhalter
 - Tischschildhalter
 - Schreibblock für Rolle Moderation
 - Tischglocke für Rolle Moderation

VORBEREITUNG DES PLANSPIELS

BEISPIEL-ABLAUF PLANSPIEL

VORBEREITUNG DES PLANSPIELS

Vorlauf

- Auswahl Planspiel/Thema
- Ankündigung Planspiel
- Ggf. Vorbereitung der Teilnehmenden auf das Thema vor Planspiel-Durchführung
- Reservierung von Raum, Organisation von Ausstattung und Materialien
- Druck aller Spielmaterialien (Druckanleitung siehe Infos zu den einzelnen Planspielen)

Raum-Vorbereitung am Tag des Planspiels

- Tische und Stühle im Carré aufstellen, falls vorhanden Tischschilder aufstellen und der Rolle „Moderation“ am Kopf des Carrés eine Glocke und Schreibblock bereitstellen
- Namensschilder vorbereiten und nach Gruppen sortiert auf einem für TN nicht zugänglichen Tisch auslegen
- Beutel für Namensschildauslösung parat haben
- Ausgedruckte Spielunterlagen parat liegen haben
- Zeitplan für die Planspiel-Durchführung auf Flipchart aufschreiben

BEISPIEL-ABLAUF PLANSPIEL

Jedes Planspiel beinhaltet eine (1) Einführungsphase, eine (2) Spielphase und eine (3) Auswertungsphase. Für eine zeitliche Strukturierung hat sich für längere Planspiele eine Aufteilung von etwa 1/4 Einführungsphase, 2/4 Spielphase und 1/4 Auswertungsphase bewährt. Bei den hier vorliegenden Kurzplanspielen kann die Einführungsphase verkürzt werden und die Spielphase entsprechend verlängert.

Es bietet sich an, den Ablaufplan mit Zeitangaben auf ein Flipchart o.ä. zu schreiben. Ein Vorschlag:

20'	Einführung
25'	Lese- und Strategiebesprechung
45'	Spielphase
30'	Auswertung

Einführungsphase (ca. 20 Minuten)

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 Einführung Methode Planspiel – Einführung Thema – Rollenvergabe – Ausgabe Szenario und Rollenprofil (die Spielmaterialien sollten erst nach der Rollenvergabe ausgeteilt werden, da ansonsten einige Teilnehmende abgelenkt sein könnten).

Stichwörter Einführung Planspiel (ca. 10 Minuten):

- Ein Planspiel hat immer ein Szenario und Rollenprofile. Im Planspiel soll ein Konflikt gelöst werden.
- Alle erhalten das **gleiche Szenario**, in dem ein Konflikt beschrieben steht, den es zu lösen gilt. Dort finden sich auch Infos zu den Rahmenbedingungen, zum Abstimmungsmodus usw.
- Jede Person erhält eine **Rolle** zugeteilt (Verlosung der Namensschilder). 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 **Profile**, 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 45–50 Minuten im Gespräch eine Lösung für das Problem/den Konflikt zu finden. Wichtig: Abstimmungsmodus erklären (Siehe Szenario)!
- Hinweise:
 - 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 Szenario und Rollenprofil mit in die Diskussion nehmen, 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!

Stichwörter Einführung Planspiel-Thema (max. 5 Minuten!):

- Siehe Abschnitt zum ausgewählten Planspiel

Vorstellung des weiteren Ablaufs

- Rollenverlosung
- Lese- und Strategiebesprechung in Teams (ca. 25 Minuten)
- Diskussion zur Konfliktlösung (ca. 45 Minuten)
- Auswertung des Planspiels und des eigenen Erlebens (ca. 30 Minuten)

Rollenverlosung und Ausgabe Szenario und Rollenprofile

- 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. Leicht kontrollierbar ist das an den kleinen Ziffern, die auf jedem Namensschild stehen. So werden beispielsweise bei der Minimalbesetzung von 11 Teilnehmenden die Namensschilder mit den Ziffern 1–11 in den Beutel getan und verlost.
- 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.
- In der Regel sollte 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 umzubesetzen. Alternativ kann vor der Vergabe der Rollen abgefragt werden, ob sich zwei Personen für die Moderationsrolle interessieren.
- Sollten Nicht-Muttersprachler*innen teilnehmen, sollte ihnen eine Rolle zugewiesen werden, die mit einer weiteren Person besetzt ist, deren Muttersprache deutsch ist.
- Anschließend werden je 1 Szenario und das passende Rollenprofil an die Teilnehmenden ausgegeben. Während das Szenario in die Runde gegeben werden kann, sollten die Rollenprofile von der Spielleitung individuell an die Rolleninhaber*innen verteilt werden.
- Sowohl Szenario und Rollenprofil können beschrieben und mit Notizen versehen werden.

Spielphase (inkl. Lese- und Strategiebesprechung, ca. 70 Minuten)

Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels, entsprechend dauert sie am längsten. Sie besteht aus der Lese- und Strategiebesprechung sowie der Interaktion zwischen den beteiligten Gruppen.

Mit Beginn der Lese- und Strategiebesprechung sind alle Teilnehmenden in ihren Rollen, das Spiel hat begonnen. Die Teilnehmenden sollten spätestens jetzt in ihren Rollengruppen zusammensitzen und die Informationen lesen. Dieser Teil sollte ca. 15–20 Minuten dauern, so dass es noch einige Minuten gibt, um sich in der Gruppe zu besprechen und eine Strategie zu durchdenken, bevor die Diskussion beginnt. Die Spielleitung sollte nach ca. 20 Minuten darauf hinweisen, dass die Diskussion in 5 Minuten beginnt. In der Lese- und Strategiebesprechungsphase stellt die Spielleitung sicher, dass alle wissen, was sie zu tun haben. Offene Fragen werden entweder bilateral oder – wenn sie für alle von Interesse sind – in großer Runde geklärt.

Besondere Hilfestellung in der Lese- und Strategiebesprechung sollte die Rolle „Moderation“ erhalten, da es mit Abstand die anspruchsvollste Aufgabe ist. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden die Rolle überblicken und sich die Aufgaben teilen (Redeleitung/unbedingt auf Führung einer Redeliste hinweisen). Die Teilnehmenden in der Moderationsrolle sollten sich in der Rolle wohlfühlen. Es kann im Spiel hoch her gehen 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 ein Lösungsvorschlag formulieren können.

Mit Beginn der Diskussion nimmt sich die Spielleitung zurück und übergibt (gerne mit einer Geste) das Wort für die kommenden 45–50 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 schwer fallen. Viele Situationen jedoch, die von außen betrachtet brenzlig wirken, werden innerhalb des Spiels reguliert und aufgelöst. Auch sollte vermieden werden, den Entscheidungsfindungsprozess in eine erwünschte Richtung zu steuern. Strahlen Sie Ruhe aus und vertrauen Sie auf die Spielenden. 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, idealerweise im bilateralen Gespräch. 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 z.B. 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. Es hat sich bewährt, der Rolle „Moderation“ Karten mit der Info „noch 20 Minuten“, „noch 10 Minuten“, „noch 5 Minuten“ vorzulegen. 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 zählt 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.

Auswertungsphase (ca. 30 Minuten)

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 Schritten 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.

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.

- 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. Dabei sollte man mehrmals wiederholen, dass nun wieder die realen Teilnehmenden am Tisch sitzen.
- Insbesondere jugendlichen Teilnehmenden kann es schwer fallen, 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 und beruhigt 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 Rollenverhalten auf Spielende muss unterbunden werden.

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?
 - Ggf. kann über Rollenvorgaben informiert werden.
 - Ggf. 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.
 - Wie war die Rolle der Moderation?
Hinweis: Die Teilnehmenden in der Rolle „Moderation“ verdienen besondere Anerkennung (Applaus, lobende Worte usw.), da die Rolle mit Abstand die anspruchsvollste ist.
- ...

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?
- Kennt ihr ähnliche Situationen, Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht ihr damit um?
- ...

Transfer

Im Transfer schließlich wird die Problemanalyse vertieft und dabei der Schritt von der Spielsituation in die Realität gegangen, 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?
- Welchen Bezug könnt ihr zum Thema Menschenrechte herstellen?
- Welche Probleme habt ihr wiedererkannt, welche ähneln euren Erfahrungen?
- Welche Lösungsansätze habt ihr für die benannten Probleme?
- Welche Fragen, Handlungsfelder ergeben sich?
- Ggf. Welche Qualifikation sollte eine Moderation haben?
- ...

Spielkritik

Die Spielkritik schließlich schließt das Planspiel ab. Es ist natürlich 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?

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 ggf. problematisiert werden. Beispielsweise durch die Frage, woher die Spielenden das Wissen über die von ihnen ausgefüllte Rolle haben.

- Für die Auswertungsphase empfiehlt es sich, die aktuellen Debatten und Diskussionen zum Planspielthema zu kennen, um die Diskussion zielführend auszuweiten und den begrenzten Rahmen des Planspiels zu verlassen.

Spannungsfelder und Konfliktpotential

Planspiele präsentieren oft teils überspitzte Darstellungen relevanter Akteure aus unterschiedlichen Lagern, Vereinen, der Zivilgesellschaft usw. Ein Panorama ausgleichender, konstruktiver, extremer, handlungsorientierter oder anklagender Stimmen steht für den demokratischen Meinungspluralismus und dient im Planspiel als Ausgangspunkt für den Austausch konträrer Meinungen. Rollen, die in der Tradition des konstruktiven, kompromissorientierten Aushandlungsprozesses stehen, sehen sich Extrempositionen gegenüber, die nicht an einer gemeinsamen Lösung interessiert scheinen.

Vorgebliches Ziel des Planspiels ist, diese Meinungen so anzunähern, dass eine tragfähige Lösung, in der Regel in Form eines Kompromisses, gefunden werden kann. Oft allerdings steht nur ein für viele wenig befriedigendes Statement am Ende des Planspiels. Das hat mit der kurzen Spieldauer und den z.T. weit auseinanderliegenden Positionen zu tun.

Es ist aber auch nicht primäres Ziel, zu einer einvernehmlichen Lösung zu kommen. Vielmehr geht es um die Erfahrung von Gesprächsverlauf und -dynamik und dem unterschiedlichen Umgang der Rollen mit der Sachlage.

Das Erleben dieses Konflikts kann eine frustrierende Spielerfahrung auslösen und womöglich zu einer Infragestellung eigener (Konflikt- und Problem-)Lösungskompetenzen führen. Dies sollte unbedingt in der Auswertung thematisiert und aufgelöst werden, indem das mögliche Scheitern der Rolle im Spiel von der spielenden Person getrennt betrachtet wird.

Mit Beginn der Auswertungsphase muss gewährleistet werden, dass alle Teilnehmenden die Trennung von gespielter Rolle und spielender Person in Bezug auf sich selbst als auch auf alle anderen vollziehen. Es darf nicht dazu kommen, dass Äußerungen, die im Verlauf des Planspiels durch eine Rolle geäußert wurden, als Aussage der spielenden Person wahrgenommen und dann bewertet werden.

Dadurch können sich Menschen angegriffen und zu Recht falsch verstanden und repräsentiert fühlen. Sollte es also dazu kommen, dass die Teilnehmenden nach dem Spiel Unzufriedenheit ob des Ergebnisses äußern, können Sie darauf reagieren, indem mögliche Lösungen in der Auswertung gemeinsam besprochen werden und auch der Frage nachgegangen wird, ob überhaupt eine einvernehmliche Lösung mit den skizzierten Akteuren möglich ist und auch, wie mit extremen Meinungen umgegangen werden sollte.

EXEMPLARISCHER ABLAUFPLAN

Min.	Kurzbeschreibung (SL = Spielleitung, TN = Teilnehmende, PS = Planspiel)	Methoden / Material
10'	<p>Begrüßung, Ablauf und allgemeine Einführung in die Methode des PS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielleitung (SL) begrüßt die Teilnehmenden (TN) und stellt Ablauf der Veranstaltung vor. • SL bereitet TN darauf vor, dass sich alle aktiv in den Workshop einbringen können und sollten und macht so Lust auf das Planspiel (PS). • SL erläutert Methode PS. • SL erläutert, dass alle TN das gleiche Szenario als Ausgangspunkt für das PS erhalten, das einen Konflikt oder Streitpunkt beschreibt und fiktiv ist. • SL erklärt, dass alle TN Rollenprofile erhalten werden, die unterschiedliche gesellschaftliche Gruppen abbilden. Deren Positionen und Meinungen bilden reale Meinungen und Positionen überspitzt ab. • SL betont, dass die Teilnehmenden im Verlauf des PS erkennen werden, welche Positionen die anderen Rollen einnehmen und dass die einzelnen Rollen an dieser Stelle nicht vorgestellt werden. • SL weist explizit darauf hin, dass es angenehmere und weniger angenehme Rollen gibt und dass das PS nur funktioniert, wenn alle ihre Rollen ernst nehmen und sich auch entsprechend verhalten! • SL erläutert, dass die vorgegebenen Positionen und Meinungen als Anregung dienen und nicht vom Blatt abgelesen werden sollten (also nicht „Auf meinem Blatt steht ...“). TN sollen versuchen, die formulierten Meinungen ins Gespräch einzubringen („Wir sind schon immer der Meinung“, „Wie wir ja alle wissen...“, „Mein Eindruck ist, ...“). • SL bestätigt, dass TN das Szenario und Rollenprofil mit ins PS nehmen können und sich darauf Notizen machen können. • SL bestätigt, dass die Rolle erweitert, aber nicht „korrigiert“ werden kann, um sie der eigenen politischen Meinung anzunähern. Es können also Aussagen ergänzt werden, die der Position der Rolle entsprechen. • SL kündigt an, dass die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Sichtweisen, Verantwortlichkeiten und Handlungsmöglichkeiten der Rollen in der Auswertung stattfindet. 	<p>Ablaufplan auf Flipchart o.ä. sichtbar angeschrieben</p> <p>1 x je Szenario und Rollenprofil zum Vorzeigen</p>
10'	<p>Einführung in das PS-Szenario, Rollenvergabe</p> <ul style="list-style-type: none"> • SL stellt das Szenario mündlich vor (max. 5 Min.), indem die wichtigsten Infos genannt werden (Detail-Infos siehe entsprechendes Abschnitt zum ausgewählten PS). • SL beschreibt die Konstellation und die Art des Treffens und was das Ergebnis (Erklärung, Abstimmung, Entscheidung etc.) des Treffens sein soll. • SL fragt nach Verständnisfragen oder Klärungsbedarf hinsichtlich Methode oder Szenario und geht ggf. auf diese kurz ein. • SL nimmt den Beutel mit den Namensschilder zur Hand und kündigt die anstehende Rollenverteilung an. Dazu fordert SL die TN auf, nacheinander ein Namensschild aus dem Beutel zu ziehen und die gezogene Rolle anzunehmen (Tauschaktionen sollten wenn möglich vermieden werden, Ausnahme Rolle Moderation). • SL verteilt an jeden TN ein Szenario und das entsprechende Rollenprofil. Sollten die Rollen zweifach besetzt sein, fordert die SL die TN auf, ihre Partner*in zu finden. 	<p>Namensschilder (in Beutel)</p> <p>Ausgedrucktes Szenario für alle TN</p> <p>Ausgedruckte Rollenprofile</p>

Min.	Kurzbeschreibung (SL = Spielleitung, TN = Teilnehmende, PS = Planspiel)	Methoden / Material
25'	<p>PS-Vorbereitung durch TN</p> <ul style="list-style-type: none"> • SL kündigt 15 Minuten Lesezeit an, in der alle das Szenario und Rollenprofil lesen (Notizen auf dem Papier sind okay). Ggf. können noch 2–3 Minuten mehr Zeit gegeben werden. Es ist wichtig, dass alle die Infos gelesen und verstanden haben. • SL fordert alle TN auf, eine Strategie für ihre Rolle und das folgende Gespräch zu überlegen. • SL bietet an, für inhaltliche und methodische Rückfragen zur Verfügung zu stehen. • Nach ca. 10 Minuten setzt sich SL zur Moderationsgruppe, um sie auf ihre besondere Rolle vorzubereiten. SL stellt sicher, dass TN die Rolle überblicken und sich die Aufgaben teilen (Redeleitung/unbedingt auf Führung einer Redeliste hinweisen). Die TN in der Moderationsrolle sollten sich in der Rolle wohlfühlen. Es kann im Spiel hoch her gehen und da sind ein ruhiger Kopf und auch Nervenstärke gefragt. SL weist deswegen darauf hin, dass das Ergebnis am Ende des Gesprächs in Stichpunkten erfasst werden sollte. 	<p>Ggf. Stifte</p> <p>Tischschilder</p>
45–50'	<p>PS-Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> • SL kündigt bei Spielbeginn an, dass ab jetzt die Moderation das Gespräch für die nächsten 45–50 Minuten leiten wird. • SL übergibt der Moderation das Wort. • Während des Spiels achtet SL darauf, dass alle im Spiel sind. Sollte jemand offensichtlich Hilfe benötigen, versucht SL kurz nachzufragen, ohne das Gespräch am Tisch zu stören. • SL vertraut bei Auffälligkeiten, Provokationen oder Dissonanzen im Verhandlungsverlauf darauf, dass die TN selbstregulierend wirken, dies also aufgreifen und sich spielintern damit auseinandersetzen. • SL greift nur im äußersten Notfall in den Spielverlauf ein, z.B. wenn jemand die Rolle vollkommen falsch aufgefasst hat oder absichtlich störend auslegt, ohne dass die Störung aus dem Spiel heraus thematisiert werden kann. • SL hält nach ca. der Hälfte der Spielzeit eine Moderationskarte o.ä. mit der Info zu den verbleibenden Minuten hoch; insbesondere für die Rolle „Moderation“ ist diese Info wichtig. • SL gibt einen weiteren Zeit-Hinweis 5 Minuten vor Schluss. • SL gibt der Moderation und ggf. weiteren Rollen ca. 5 Minuten Zeit, um sich am Ende der Diskussion zu beraten und die Entscheidung zu notieren. Diese wird anschließend verlesen. Wichtig: Es kann passieren, dass es im Verlauf der Sitzung zu keiner eindeutigen Lösung kommt. Dann liegt es in den Händen der Rolle „Moderation“, eine diplomatische Stellungnahme zu verfassen. • Wichtig: Die SL kann das Ende der Spielphase flexibel gestalten. So kann man noch ein paar Minuten dranhängen, damit ein Ergebnis gefunden werden kann. Das trägt zu einem befriedigendem Spielerlebnis bei – Planspiele ohne Ergebnis werden oft als „misslungen“ wahrgenommen 	<p>Moderationskoffer</p> <p>Flipchart</p>

Min. Kurzbeschreibung (SL = Spielleitung, TN = Teilnehmende, PS = Planspiel) Methoden / Material

30'	<p>Kurzauswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> SL begleitet die TN beim Rollenausstieg, indem die Namensschilder eingesammelt werden und damit symbolisch die Rolle abgelegt wird. SL betont, dass damit das PS beendet ist und alle wieder sie selbst sind. SL leitet die <i>intuitive Spielauswertung</i> ein. Mögliche Fragen: Wie ist es euch im Spiel ergangen? Was ist passiert? Was ist viel schwer? Was viel leicht? Wie habt Ihr euch in eurer Rolle gefühlt? Rollen reflektieren: Welche problematischen Positionen gab es? SL geht über zu der <i>Spielreflexion/Distanzierung</i>. Mögliche Fragen: Wie kann man den Spielverlauf erklären? Wie bewerten Sie den Ausgang der Sitzung? Wären andere Lösungen möglich gewesen? Wie bewerten Sie die Dynamik im Spiel? SL spricht auffällige/ entscheidende Momente aus dem Spiel zur Auswertung an. SL kommt zum <i>Transfer</i>. Dabei wird die Spielsituation mit der Realität verglichen. Mögliche Fragen: Was war realistisch, was nicht? Was habt ihr wiedererkannt, was ähnelt eurem (Arbeits)alltag? Welchen Bezug könnt ihr zum Thema Menschenrechte herstellen? SL erbittet von TN eine Spiel- und Seminarkritik SL weist auf weitere Informationsquellen zu dem Thema hin (siehe Kapitel zum entsprechenden PS). 	<p>Flipchart Moderationskoffer</p>
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------

PLANSPIEL I: ENGAGEMENT WILLKOMMEN?! – ZUM UMGANG MIT RECHTEN GESINNUNGEN IM EHRENAMT



Die Kita *Spatzennest* steckt in akuter Finanznot. Da erhält sie von einer Gruppe Frauen das Angebot, dort ehrenamtlich auszuweichen. Gerüchte besagen, dass diese Frauen eine extrem rechte Gesinnung haben. Nun muss geklärt werden, inwiefern politische Überzeugungen bei ehrenamtlichem Engagement eine Rolle spielen.

- Abstimmungsberechtigt am Ende der Sitzung ist der Kita-Rat, d.h. die Vertreter*innen des Trägers, die Kita-Leitung und der Elternrat. Alle anderen Beteiligten dürfen Argumente einbringen, stimmen aber nicht mit ab



ÜBERBLICK SZENARIO

- Willkommen in Severdingen, einer fiktiven ländlichen Gemeinde mit ca. 15.700 Einwohner*innen
- Severdingen ist ein fiktiver Ort und gleichzeitig eine typische Kleinstadt, wie es sie überall in Deutschland gibt
- Aus Severdingen gibt es eine große Landflucht – Menschen verlassen die Stadt und Region, weil Jobs und Perspektiven fehlen, was bedeutet, dass die kommunalen Kassen immer leerer werden und überall gespart werden muss
- Genau jetzt muss die kommunale Kita *Spatzennest* in Severdingen eine neue Mittagsversorgung finden, die finanzierbar ist – keine leichte Aufgabe
- In Frage kam bis vor kurzem nur ein Großkonzern, der aber einen sehr schlechten Ruf hat
- Vor zwei Wochen dann haben die Severdinger Landfrauen, ein örtlicher Verein, angeboten, das tägliche Kochen für die Kita ehrenamtlich, also ohne jede Bezahlung, zu übernehmen
- Auch schlugen sie vor, dass der „Patriotische Bauernverein Severdingen“ ihnen dazu vergünstigte, regionale und biologisch angebaute Lebensmittel liefern könnte
- Teile des Kita-Rats sind froh über die Möglichkeit, ihr Versorgungsproblem so kostengünstig zu lösen
- Doch das Angebot wird nicht von allen Menschen, die mit der Kita zu tun haben, positiv aufgenommen
- Das Problem: Es kursieren Gerüchte, wonach Frauen aus dem Verein „Severdinger Landfrauen“ eine nationalkonservative Einstellung hätten und Veranstaltungen für Menschen mit sehr rechter Gesinnung organisieren. Das Gleiche wird über den Bauernverband erzählt
- Aus Protest gegen das Angebot der Severdinger Landfrauen und des Bauernverbands wurde letzte Woche eine Unterschriftenaktion gestartet. Die war sehr erfolgreich und übt jetzt großen Druck auf den Kita-Rat aus
- Deswegen hat der Kita-Rat heute eine Sitzung einberufen, um zu klären, wie mit dem Angebot umzugehen ist
- Es sitzen 9 unterschiedliche Akteure und eine neutrale Moderation am Tisch



ROLLEN IM PLANSPIEL

- Moderation
- Kita-Träger: Dezernat für Jugend und Soziales Severdingen
- Kita-Leitung
- Elternrat
- Severdinger Landfrauen
- Kita-Sponsor: Spar- und Bauverein Severdingen
- Pastor*in der Kirchengemeinde Severdingen
- Leiter*in des Freiwilligenzentrums Severdingen
- Initiative Augen auf! – Severdingen gegen RECHTS (AA-SR)
- Fachberater*in für den Kita-Verbund Severdingen

ROLLENVERTEILUNG

Das Planspiel kann ab einer Teilnehmendenzahl von 11 Personen gespielt werden. Wir empfehlen allerdings, alle Rollen doppelt zu besetzen, insbesondere bei Jugendgruppen.

Die folgende Übersicht ist als Empfehlung zu verstehen, wie Sie die Rollen bei einer TN-Zahl X verteilen könnten.

Übersicht Rollen	TN-Zahl									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Moderation	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Dezernat für Jugend und Soziales	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Leitung Kita Spatzennest	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Elternrat Kita Spatzennest	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Severdinger Landfrauen	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Spar- und Bauverein Severdingen	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Kirchengemeinde Severdingen	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Freiwilligenzentrum Severdingen	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Augen auf! – Severdingen gegen RECHTS	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Fachberater*in Kita-Verbund	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

Hinweis

- Bitte besetzen Sie die Rolle „Moderation“ immer doppelt, da dort die Gesprächsleitung liegt und zahlreiche Aufgaben parallel zu erledigen sind.
- Wenn Sie 21 Teilnehmende haben, könnten Sie die Moderation dreifach besetzen oder eine Rolle, die Sie stärken möchten.
- Wenn Sie >22 Teilnehmende haben, können Sie zwei Spiele parallel laufen lassen und diese entsprechend der Übersicht Rollenverteilung aufsetzen (bei 22 Teilnehmenden z.B. zwei Spiele mit 11 Rollen).
- Bereiten Sie bei Gruppen von > 22 Teilnehmenden alle Spielmaterialien für zwei parallele Durchführungen vor. Versehen Sie die Namensschilder nach dem Ausdruck mit Klebepunkten in zwei Farben (z.B. grün und blau). Die Gruppeneinteilung erfolgt dann entsprechend der Farbpunkte.



PLANSPIEL-MATERIALIEN

Das Planspiel-Set umfasst folgende Kopiervorlagen:

- 1 Szenario (einseitig)
- 10 Rollenprofile (einseitig)
- 3 Bögen Namensschilder (einseitig)
- 10 Tischschilder (einseitig)

Vorbereitung

- 1 Szenario-Kopie pro TN
- 1 Rollenprofil-Kopie pro TN (zur Auswahl der Rollen siehe „Rollenverteilung“)
- 1 Namensschild pro TN
 - Auf der Kopiervorlage für die Namensschilder findet sich eine entsprechende Nummerierung, die helfen kann, die passende Anzahl Rollen für eine Durchführung auszuwählen (bei 16 TN finden die Namensschilder 1–16 Verwendung)
 - Namensschilder der Markierung entsprechend ausschneiden und idealerweise in Namensschildhalter im Format 54 x 90 mm einfügen
- 10 Tischschilder ausdrucken
 - Tischschilder in entsprechende Schildhalter (DIN A4 quer) schieben
 - alternativ: Blätter quer falten und lose auf den Tisch stellen



MÖGLICHE FRAGEN UND DISKUSSIONSTHEMEN ZUR EINBINDUNG IN DIE AUSWERTUNG (OHNE ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT)

- Welche Interessen stehen sich in der Diskussion gegenüber? (Werte vs. Wirtschaftlichkeit)
- Wo endet Toleranz in einer freiheitlich-demokratischen Gesellschaft?
- Rolle Landfrauen: Wie haben sich die Teilnehmenden in der Landfrauen-Rolle gefühlt?
- Warum könnte gerade eine Kita ein Ort sein, an dem Menschen sich mit rechter Gesinnung betätigen möchten?
- Wer darf darüber entscheiden, wer sich ehrenamtlich einbringen darf?

ZUSATZINFORMATIONEN

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland
www.bpb.de/nachschlagen/gesetze/grundgesetz/

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
www.menschenrechtserklaerung.de/die-allgemeine-erklaerung-der-menschenrechte-3157/

Dossier Rechtsextremismus, Bundeszentrale für politische Bildung
www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/

Orientierungshilfe im Umgang mit Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit in Kindertagesstätten, Bildungswerk Berlin der Heinrich-Böll-Stiftung (2014)
www.bildungswerk-boell.de/sites/default/files/orientierung_rechtsextremismus_kitas.pdf

Handreichung zur frühkindlichen Pädagogik, Amadeu Antonio Stiftung (2018)
www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/fachstelle/kita_internet_2018.pdf

Themenseite Kinderrechte, Deutsches Institut für Menschenrechte
www.institut-fuer-menschenrechte.de/themen/kinderrechte/

ARD-Doku: Weiblich, sexy, rechtsextrem – Frauen in der Neonazi-Szene (ca. 45 min., 2015)
www.youtube.com/watch?v=Tb21tBKcD4k

Deutschlandfunk Kultur: Manuskript der Sendung „Der Bio-Nazi von Nebenan. Völkische Siedler im ländlichen Raum“ (2017):
www.deutschlandfunkkultur.de/voelkische-siedler-im-laendlichen-raum-der-bio-nazi-von-976.de.html?dram:article_id=379541

PLANSPIEL II: MENSCHENRECHTE AUF DEM MITTELMEER? – DIE DISKUSSION UM DIE SEENOTRETTUNG GEFLÜCHTETER



Zum alljährlichen Tag der Menschenrechte soll in der Stadt Baiersfurt eine Erklärung zur Lage der Menschenrechte auf dem Mittelmeer verfasst werden. Welche Rolle hat die private Seenotrettung? Kann Humanität kriminell sein?

WICHTIG!

Dieses Planspiel ist in seiner Anlage komplexer als die anderen vier Planspiele. Wir empfehlen daher dringend

- alle Planspiel-Rollen doppelt zu besetzen,
- für das Planspiel mindestens 120 Minuten einzuplanen (Einführung mind. 30 Minuten Lesezeit, Durchführung 60 Minuten, Auswertung mindestens 30 Minuten, idealerweise 30 weitere Minuten),
- die Teilnehmenden gut auf das Thema vorzubereiten.



ÜBERBLICK SZENARIO

- Wir befinden uns in Baiersfurt, einer fiktiven Stadt irgendwo in Deutschland.
- Zum alljährlichen Tag der Menschenrechte findet dort im Rathaus eine Diskussionsrunde statt.
- Am Beispiel der Seenotrettung Geflüchteter im Mittelmeer soll die aktuelle Bedeutung der Menschenrechte diskutiert werden.
- Das Thema Seenotrettung eignet sich für diese Diskussion sehr gut, da derzeit viele Menschen über das Mittelmeer fliehen, um die Europäische Union zu erreichen und dort einen Asylantrag zu stellen.
- Der desolate Zustand viele Boote, die für die Flucht genutzt werden, bringt immer wieder Flüchtende auf dem Mittelmeer in akute Seenot.
- Nach Angaben von UNHCR, dem Flüchtlingshilfswerk der Vereinten Nationen, sind in den Jahren 2014 bis 2018 mindestens 17.821 Menschen auf der Flucht über das Mittelmeer ertrunken.
- Grundsätzlich gilt die rechtliche Verpflichtung: eine Person in Seenot – egal welcher Herkunft – muss gerettet werden. Wird diese in internationalem Gewässer gerettet (nicht innerhalb des Küstengewässers eines Staats), so muss sie nach gültigem Seerecht in einen sicheren Hafen gebracht werden.
- Neben staatlichen Seenotrettungsmissionen gibt es auch etliche private Seenotrettungsorganisationen auf dem Mittelmeer, die versuchen, Menschen aus Seenot zu retten.
- Deren Arbeit steht immer wieder in der Kritik und wird von mehreren EU-Staaten blockiert.



ROLLEN IM PLANSPIEL

- Moderation
- Seenotrettungsorganisation „SeaHelp“
- Konservativ christliche Volkspartei
- Europäische Grenzschutzagentur Frontex
- Hilfsorganisation „1 Welt“
- Geschäftsführung Firma „WiStahl“
- Tageszeitung „Baiersfurter Bote“
- Stiftung Politik und Gesellschaft
- Bürgermeister der italienischen Partnerstadt Sanomonte
- Ökologische Partei Deutschlands

ZUSATZPROFILE (ZUR ERWEITERUNG DES PLANSPIELS FÜR GRUPPEN MIT UMFANGREICHEN VORKENNTNISSEN ZUM THEMA SEENOTRETTUNG)

- EU-Parlamentarier*in der Sozialen Partei der Mitte für Baiersfurt
- Akademie für Staatswesen

ROLLENVERTEILUNG

Wir empfehlen aufgrund des sehr anspruchsvollen Themas, alle Rollen doppelt zu besetzen! Sollte die Doppelbesetzung nicht möglich sein: Die folgende Übersicht ist als Empfehlung zu verstehen, wie Sie die Rollen bei einer TN-Zahl X verteilen könnten.

Übersicht Rollen \ TN-Zahl	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Moderation	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
SeaHelp	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Frontex	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Italienische Partnerstadt	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Konservativ christliche Volkspartei	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Hilfsorganisation „1 Welt“	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Tageszeitung „Baiersfurter Bote“	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Ökologische Partei Deutschlands	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Stiftung Politik und Gesellschaft	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Geschäftsführung Firma „WStahl“	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

Hinweis

- Bitte besetzen Sie die Rolle „Moderation“ immer doppelt, da dort die Gesprächsleitung liegt und zahlreiche Aufgaben parallel zu erledigen sind.
- Wenn Sie 21 Teilnehmende haben, könnten Sie die Moderation dreifach besetzen oder eine Rolle, die Sie stärken möchten.
- Wenn Sie >22 Teilnehmende haben, können Sie zwei Spiele parallel laufen lassen und diese entsprechend der Übersicht Rollenverteilung aufsetzen (bei 22 Teilnehmenden z.B. zwei Spiele mit 11 Rollen).
 - Bereiten Sie bei Gruppen von >22 Teilnehmenden alle Spielmaterialien für zwei parallele Durchführungen vor. Versehen Sie die Namensschilder nach dem Ausdruck mit Klebepunkten in zwei Farben (z.B. grün und blau). Die Gruppenaufteilung erfolgt dann entsprechend der Farbpunkte.
- Zur Rolle Hilfsorganisation „1 Welt“: Dieses Rollenprofil beschreibt die Erlebnisse eines Menschen mit Fluchterfahrung. Bei der Besetzung sollte darauf geachtet werden, dass diese Rolle nicht von einer Person mit Fluchterfahrung übernommen wird bzw. vor Beginn des Spiels über das Rollenprofil aufgeklärt werden sollte, um zu entscheiden, ob sie die Rolle spielen möchte.
- Die Rollen EU-Parlamentarier*in der Sozialen Partei der Mitte für Baiersfurt und Akademie für Staatswesen sollten nur eingesetzt werden in Gruppen, die sich schon umfassend mit dem Thema private Seenotrettung befasst haben!



PLANSPIEL-MATERIALIEN

Das Planspiel-Set umfasst folgende Kopiervorlagen:

- 1 Szenario (2 Seiten)
- 1 Formulierungshilfe (einseitig)
- 12 Rollenprofile (einseitig)
- 3 Bögen Namensschilder (einseitig)
- 12 Tischschilder (einseitig)

Vorbereitung

- 1 Szenario-Kopie pro TN
- 1 Formulierungshilfe pro TN
- 1 Rollenprofil-Kopie pro TN (zur Auswahl der Rollen siehe „Rollenverteilung“)
- 1 Namensschild pro TN
 - Auf der Kopiervorlage für die Namensschilder findet sich eine entsprechende Nummerierung, die helfen kann, die passende Anzahl Rollen für eine Durchführung auszuwählen (bei 16 TN finden die Namensschilder 1–16 Verwendung).
 - Namensschilder der Markierung entsprechend ausschneiden und idealerweise in Namensschildhalter im Format 54 x 90 mm einfügen.
- 10 (bzw. 12) Tischschilder ausdrucken
 - Tischschilder in entsprechende Schildhalter (DIN A4 quer) schieben
 - alternativ: Blätter quer falten und lose auf den Tisch stellen



MÖGLICHE FRAGEN UND DISKUSSIONSTHEMEN ZUR EINBINDUNG IN DIE AUSWERTUNG (OHNE ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT)

- Welche Positionen und Argumente aus dem Planspiel fanden Sie überzeugend?
- Wer ist für die Einhaltung der Menschenrechte im Bereich Seenotrettung verantwortlich?
- Wie kann eine einheitliche europäische Lösung zur Rettung in Seenot geratener Menschen auf dem Mittelmeer aussehen?
- Wo sehen Sie die roten Linien bei der Kooperation mit Drittstaaten? Ist z.B. Libyen ein angemessener Partner bei der Seenotrettung, insbesondere wenn es um die Einhaltung der Menschenrechte geht?
- ...



ZUSATZINFORMATIONEN

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
www.menschenrechtserklaerung.de/die-allgemeine-erklaerung-der-menschenrechte-3157/

UNHCR Situationsportal Mittelmeer:
data2.unhcr.org/en/situations/mediterranean

Wissenschaftlicher Dienst des Deutschen Bundestages:
 Seenotrettung im Mittelmeer
www.bundestag.de/blob/544308/4fd454905b658f3d60a5a741dcc4f514/wd-2-013-18-pdf-data.pdf

Themenportal Flucht und Integration,
 Evangelische Kirche Deutschland
www.ekd.de/Flucht-und-Integration-10884.htm

Positionspapier: Seenotrettung und Flüchtlingsschutz.
 Menschenrechtliche und seerechtliche Pflichten solidarisch erfüllen,
 Deutsches Institut für Menschenrechte (07/2018)
www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/Positionen/Positionspapier_DIMR_Seenotrettung_Fluechtlingsschutz_31_Juli_2018.pdf

Video: Die Arbeit einer privaten Seenotrettungsorganisation,
 Sea Watch (knapp 4 Minuten, 07/2018)
www.youtube.com/watch?v=YJS35vDZnuM

WDR Monitor Bericht: Keine Seenotrettung im Mittelmeer – das Ende der Humanität? (knapp 8 Minuten, 07/2018)
www.youtube.com/watch?v=aW0yOnT3w2w&t=39s

Flüchtlinge in Lebensgefahr – Auf Rettungsmission im Mittelmeer I
 Y-Kollektiv Dokumentation (knapp 16 Minuten, 08/2016)
www.youtube.com/watch?v=fZTRdckXllc&t=431s

Hintergrund: Libyen – die neue Skrupellosigkeit.
 Abgründe europäischer Flüchtlingspolitik, pro asyl (07/2018)
www.proasyl.de/hintergrund/libyen-die-neue-skrupellosigkeit-abgruende-europaeischer-fluechtlingspolitik/

Flüchtlings- und Menschenrechte in Gefahr: Geflüchtete berichten über ihre Erfahrungen, pro asyl (09/2017)
www.proasyl.de/wp-content/uploads/2017/08/PRO_ASYL_Broschuere_FluechtlingసుMenschenrechteinGefahr_Sept17.pdf

Debatte: Oder soll man es lassen? Private Helfer retten Flüchtlinge und Migranten im Mittelmeer aus Seenot. Ist das legitim? Ein Pro und Contra, Zeit Online (07/2018)
www.zeit.de/2018/29/seenotrettung-fluechtlinge-privat-mittelmeer-pro-contra

Graphic tale: Lost at Sea – Erlebnisse von Personal von Ärzten ohne Grenzen (englisch, 12/2018)
thenib.com/lost-at-sea?t=recent

PLANSPIEL III: BAGATELLE ODER BELÄSTIGUNG? – MACHTSTRUKTUREN IN ZEITEN VON #METOO

Die Gleichstellungsbeauftragte der Stadt Grienberg schlägt Alarm: Bei ihr sind mehrere Beschwerden über das Verhalten eines leitenden Angestellten des Städtischen Technikmuseums eingegangen. Er soll Frauen sexuell belästigt haben. In einer Krisensitzung wird überlegt, wie auf die Vorwürfe reagiert werden soll.



ÜBERBLICK SZENARIO

- Wir befinden uns in der fiktiven Stadt Grienberg mit ca. 75.000 Einwohner*innen, berühmt als führender Standort im Maschinenbau.
- Grienberg ist ein fiktiver Ort und gleichzeitig eine typische Stadt, wie es sie überall in Deutschland gibt.
- Seit 1995 gibt es dort nicht zuletzt wegen der Bedeutung des Maschinenbaus für den Ort ein städtisches Technikmuseum
 - mit einer Dauerausstellung zur Geschichte des Maschinenbaus und
 - besonderen Workshop-Angeboten und Projekttagen für Jugendliche, um schon junge Menschen für Technik und Naturwissenschaft zu begeistern.
- Das Technikmuseum hat 20 festangestellte und 7 freie Mitarbeiter*innen (vor allem zuständig für Führungen und Projekttag).
- Vor ca. 2 Monaten passierte Folgendes: Frau Berger, seit rund 6 Monaten als freie Mitarbeiterin im Museum tätig, beschwerte sich bei der Museumsführung wegen unangemessenen Verhaltens des Kollegen Peter Schmidt, dem Leiter der Bildungsabteilung. Er habe sich
 - mehrmals abwertend über Frauen im Allgemeinen geäußert
 - sich ihr gegenüber übergriffig verhalten, u.a. mit Bemerkungen zu ihrem Aussehen, ungewollten Einladungen nach Feierabend und scheinbar beiläufigen Berührungen
 - ihre Kritik an der unausgewogenen Gestaltung von Bildungsmaterialien (die den Beitrag von Frauen im Maschinenbau unterschlagen) als nicht korrekt abgetan.
- Die Museumsleitung reagierte sofort und sprach mit Herrn Schmidt über die Vorwürfe. Seine Reaktion: Er habe das alles nicht so gemeint und werde sich bei Frau Berger entschuldigen.
- Für die Museumsleitung war die Sache damit erledigt. Umso erstaunter war man, als sich vor zwei Wochen das Amt für Gleichstellung der Stadt Grienberg mit einer Beschwerde meldete. Frau Berger hatte sich an das Amt gewandt, weil Herr Schmidt sich ihr erneut unerwünscht angenähert hatte.

Auch war inzwischen eine weitere freie Mitarbeiterin bekannt, die ähnliche Probleme mit Herrn Schmidt hatte.

- Das Museum reagierte auf die erneuten Vorwürfe und beurlaubte Herrn Schmidt.
- Gleichzeitig wurde zu dem heutigen Gespräch eingeladen.
- In dieser Runde soll geklärt werden,
 - wie mit dem Fall Schmidt umgegangen werden soll,
 - welche Konsequenzen aus dem Fall für das Museum gezogen werden sollen.
 - Über die erste Frage entscheiden nach einer Aussprache in großer Runde die Museumsleitung, die Personalabteilung und der Betriebsrat.
 - Bei der zweiten Frage überlegen alle Anwesenden gemeinsam, was getan werden sollte.



ROLLEN IM PLANSPIEL

- Moderation
- Leitung Technikmuseum
- Personalabteilung Technikmuseum
- Betriebsrat Technikmuseum
- Amt für Gleichstellung, Stadt Grienberg
- Referatsleitung Bildung & Kultur, Stadt Grienberg
- Bildungsabteilung Technikmuseum
- Freie Mitarbeiter*innen Technikmuseum
- Wissenschaftlicher Beirat Technikmuseum
- Museumpädagog*innen

Wichtig: Die Figuren Frau Berger und Herr Schmidt aus dem Szenario sind nicht anwesend!



ROLLENVERTEILUNG

Das Planspiel kann ab einer Teilnehmendenzahl von 11 Personen gespielt werden. Wir empfehlen allerdings, alle Rollen doppelt zu besetzen, insbesondere bei Jugendgruppen. Die folgende Übersicht ist als Empfehlung zu verstehen, wie Sie die Rollen bei einer TN-Zahl X verteilen könnten.

Übersicht Rollen	TN-Zahl									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Moderation	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Leitung Technikmuseum	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Personalabteilung	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Betriebsrat	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Amt für Gleichstellung	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Referatsleitung Bildung & Kultur	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Bildungsabteilung Technikmuseum	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Freie Mitarbeiter*innen	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Beirat Museum	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Museumpädagog*in	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

Hinweis

- Bitte besetzen Sie die Rolle „Moderation“ immer doppelt, da dort die Gesprächsleitung liegt und zahlreiche Aufgaben parallel zu erledigen sind.
- Wenn Sie 21 Teilnehmende haben, könnten Sie die Moderation dreifach besetzen oder eine Rolle, die Sie stärken möchten.
- Wenn Sie >22 Teilnehmende haben, können Sie zwei Spiele parallel laufen lassen und diese entsprechend der Übersicht Rollenverteilung aufsetzen (bei 22 Teilnehmenden z.B. zwei Spiele mit 11 Rollen).
 - Bereiten Sie bei Gruppen von >22 Teilnehmenden alle Spielmaterialien für zwei parallele Durchführungen vor. Versehen Sie die Namensschilder nach dem Ausdruck mit Klebpunkten in zwei Farben (z.B. grün und blau). Die Gruppenaufteilung erfolgt dann entsprechend der Farbpunkte.



PLANSPIEL-MATERIALIEN

Das Planspiel-Set umfasst folgende Kopiervorlagen:

- 1 Szenario (einseitig)
- 1 Rollenprofil Moderation (2-seitig)
- 9 Rollenprofile (einseitig)
- 3 Bögen Namensschilder (einseitig)
- 10 Tischschilder (einseitig)

VORBEREITUNG/DRUCKEN

- 1 Szenario-Kopie pro TN
- 1 Rollenprofil-Kopie pro TN (zur Auswahl der Rollen siehe „Rollenverteilung“)
- 1 Namensschild pro TN
 - Auf der Kopiervorlage für die Namensschilder findet sich eine entsprechende Nummerierung, die helfen kann, die passende Anzahl Rollen für eine Durchführung auszuwählen (bei 16 TN finden die Namensschilder 1–16 Verwendung)
 - Namensschilder der Markierung entsprechend ausschneiden und idealerweise in Namensschildhalter im Format 54 x 90 mm einfügen
- 10 Tischschilder ausdrucken
 - Tischschilder in entsprechende Schildhalter (DIN A4 quer) schieben
 - alternativ: Blätter quer falten und lose auf den Tisch stellen



MÖGLICHE FRAGEN UND DISKUSSIONSTHEMEN ZUR EINBINDUNG IN DIE AUSWERTUNG (OHNE ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT)

- Welches Druckmittel haben welche Akteur*innen? (offizielle Entscheidungsbefugnis vs. öffentlicher Druck und Skandalisierung)
- Ebenen von Sexismus und sexueller Belästigung: im Arbeitskontext und in der Bildungsarbeit (Verschränkungen dieser beiden Ebenen?)
- Welche Ideen für Maßnahmen gab es? Quote, Leitbild, Sonderausstellung, Überarbeitung des Programms. Was scheint euch sinnvoll?
- Die Rollen sind alle keinem Geschlecht zugeschrieben. Welches Geschlecht habt ihr eurer Rolle zugeordnet? War diese Zuordnung für die Rolle wichtig?
- Was ist unrealistisch? Setting: in großem Kreis mit externen Akteuren wird in der Regel nicht über Personalia gesprochen.
- ...



ZUSATZINFORMATIONEN

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
www.menschenrechtserklaerung.de/die-allgemeine-erklaerung-der-menschenrechte-3157/

Leitfaden der Anti-Diskriminierungsstelle des Bundes (2018)
www.antidiskriminierungsstelle.de/SharedDocs/Downloads/DE/publikationen/Leitfaeden/Leitfaden_Was_tun_bei_sexueller_Belaestigung.pdf;jsessionid=6FECCA385142F921A7FD154C8C1371.2_cid340?__blob=publicationFile&v=3

Themenseite Diskriminierungsschutz, Deutsches Institut für Menschenrechte:
www.institut-fuer-menschenrechte.de/themen/diskriminierungsschutz/

Bedeutende Frauen im Maschinenbau:
www.gffz.de/gender-in-die-lehre-der-mint-faecher/faecher-studienbereiche/maschinenbau-verfahrenstechnik/fachgeschichte-und-fachkulturen/bedeutende-frauen-im-maschinenbau/

Beispielfall Sexismus und Machtmissbrauch in einer öffentlichen Einrichtung: Gedenkstätte Hohenschönhausen, Berlin (12/2018)
www.zeit.de/kultur/2018-12/sexuelle-belaestigung-frauen-hohenschonhausen-hubertus-knabe

Zeitzeichen-Artikel: MeToo in der Kirche – Sexuelle Übergriffe gibt es auch in der evangelischen Kirche
www.zeitzeichen.net/religion-kirche/metoo-in-der-kirche/

MeToo in den USA (09/2018)
www.washingtonpost.com/graphics/2018/politics/how-metoo-has-changed-the-dc-power-structure/?utm_term=.e96bf40e4fc4

Kurz-Video mit Statements zu #MeToo (90 Sekunden, 03/2018)
www.evangelisch.de/inhalte/148921/02-03-2018/metoo

PLANSPIEL IV: EIN ZERTIFIKAT FÜR ALLE FÄLLE – WIE GLOBAL IST UNTERNEHMENSVERANTWORTUNG?



In dem südasiatischen Land Camviadesh kommt es zur Katastrophe: Eine Textilfabrik brennt ab, hunderte Arbeiter*innen sterben. Eine Kommission sucht nach Antworten auf die drängende Frage: Wie können Arbeitsbedingungen, Arbeitssicherheit und Sozialstandards an fernen Produktionsstandorten verbessert werden?



ÜBERBLICK SZENARIO

- Die deutsche Textilbranche ist in Aufruhr.
- Vergangene Woche gab es einen verheerenden Brand in einer Textilfabrik im fiktiven südasiatischen Land Camviadesh.
- Bei dem Brand kamen mehrere hundert Menschen ums Leben.
- Brisant: mehrere europäische Modeketten produzieren in Camviadesh – auch in besagter Fabrik.
- Erste Untersuchungen zeigten,
 - dass in der Fabrik menschenunwürdige Arbeitsbedingungen herrschten, wie 16-stündige Arbeitsschichten ohne Pausen und ein Lohn, der in Camviadesh nicht zum Leben reicht.
 - Gewerkschaftliche Organisation unter Gewaltandrohung unterdrückt wurden.
 - Die Belegschaft zur Arbeit gezwungen wurde, obwohl es eindeutige Sicherheitsmängel gab.
- Die Empörung in Teilen der deutschen Bevölkerung ist groß. Schließlich war nach einer ähnlichen Katastrophe vor einigen Jahren das „Bündnis für Faire Mode“ ins Leben gerufen worden, dass gegen genau solche Missstände in den Produktionsländern vorgehen wollte.
- Selbstverpflichtungen und ein „Bündnis-Zertifikat“ sollten faire Arbeitsbedingungen in den Herstellerländern ermöglichen.
- Dieses Modell der freiwilligen Selbstverpflichtung und der Zertifikate wird nun in Frage gestellt.
- Von der Bundesregierung wird ein konsequenteres Vorgehen gegen Hersteller, die Menschenrechtsverletzungen bei ihren Zulieferern dulden, gefordert.
- Heute findet ein Expert*innengespräch auf Einladung des Entwicklungsministeriums statt, das sich mit dieser Forderung auseinandersetzen soll.
- Anwesend sind Unternehmen und NGO's, aber auch lokale Akteure aus Südasiatischen Ländern sowie Vertreter*innen deutscher Konsument*innen.

- Ziel der Expertenrunde ist es, Antworten auf folgende Fragen zu liefern:
 - Wer trägt die Verantwortung für die Zustände in südasiatischen Textilfabriken und wer kann effektiv etwas daran ändern?
 - Wie können menschenrechtskonforme Arbeitsbedingungen geschaffen und aufrechterhalten werden. Was für konkrete Maßnahmen müssen ergriffen werden?
- Die Expertenrunde hat eine beratende Funktion. Sollte sie es schaffen, einen Konsens zu finden, wäre dies jedoch ein starkes Signal an die Politik.



ROLLEN IM PLANSPIEL

- Moderation
- Fashion Box
- Bündnis für Faire Mode
- 4F – FightForFairFashion
- Camviadevelopment
- Verein für Verbraucherschutz
- Christliche Hilfsorganisation „Faire Welt“
- Südasiatische Handelsvertretung (SüdHaV)
- Gewerkschaftsbund
- YouTube Blogger*innen „FashionCoaches“

ROLLENVERTEILUNG

Das Planspiel kann ab einer Teilnehmendenzahl von 11 Personen gespielt werden. Wir empfehlen allerdings, alle Rollen doppelt zu besetzen, insbesondere bei Jugendgruppen. Die folgende Übersicht ist als Empfehlung zu verstehen, wie Sie die Rollen bei einer TN-Zahl X verteilen könnten.

Übersicht Rollen \ TN-Zahl	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Moderation	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Fashion Box	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Christliche Hilfsorganisation	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Südasiatische Handelsvertretung	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
4F – FightForFairFashion	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Camviadevelopment	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Verein für Verbraucherschutz	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Bündnis für Faire Mode	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Gewerkschaftsbund	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
FashionCoaches	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

Hinweis

- Bitte besetzen Sie die Rolle „Moderation“ immer doppelt, da dort die Gesprächsleitung liegt und zahlreiche Aufgaben parallel zu erledigen sind.
- Wenn Sie 21 Teilnehmende haben, könnten Sie die Moderation dreifach besetzen oder eine Rolle, die Sie stärken möchten.
- Wenn Sie >22 Teilnehmende haben, können Sie zwei Spiele parallel laufen lassen und diese entsprechend der Übersicht Rollenverteilung aufsetzen (bei 22 Teilnehmenden z.B. zwei Spiele mit 11 Rollen).
 - Bereiten Sie bei Gruppen von >22 Teilnehmenden alle Spielmaterialien für zwei parallele Durchführungen vor. Versehen Sie die Namensschilder nach dem Ausdruck mit Klebepunkten in zwei Farben (z.B. grün und blau). Die Gruppenaufteilung erfolgt dann entsprechend der Farbpunkte.



PLANSPIEL-MATERIALIEN

Das Planspiel-Set umfasst folgende Kopiervorlagen:

- 1 Szenario (einseitig)
- 10 Rollenprofile (einseitig)
- 3 Bögen Namensschilder (einseitig)
- 10 Tischschilder (einseitig)

VORBEREITUNG

- 1 Szenario-Kopie pro TN
- 1 Rollenprofil-Kopie pro TN (zur Auswahl der Rollen siehe „Rollenverteilung“)
- 1 Namensschild pro TN
 - Auf der Kopiervorlage für die Namensschilder findet sich eine entsprechende Nummerierung, die helfen kann, die passende Anzahl Rollen für eine Durchführung auszuwählen (bei 16 TN finden die Namensschilder 1–16 Verwendung).
 - Namensschilder der Markierung entsprechend ausschneiden und idealerweise in Namensschildhalter im Format 54 x 90 mm einfügen.
- 10 Tischschilder ausdrucken
 - Tischschilder in entsprechende Schildhalter (DIN A4 quer) schieben
 - alternativ: Blätter quer falten und lose auf den Tisch stellen



MÖGLICHE FRAGEN UND DISKUSSIONSTHEMEN ZUR EINBINDUNG IN DIE AUSWERTUNG (OHNE ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT)

- Wo muss das Problem der Menschenrechtsverletzungen in der Textilindustrie angegangen werden – in Europa oder in den Produktionsländern?
- Wie bewerten Sie die Idee, die Managementebene westlicher Textilunternehmen haftbar zu machen für Menschenrechtsverstöße in Fabriken, die für sie Waren herstellen?
- Was muss unternommen werden, um die Arbeits- und Lebensbedingungen der Menschen in den Produktionsländern nachhaltig zu verbessern?
- Was müsste passieren, damit Sie persönlich ausschließlich fair einkaufen?
- ...



ZUSATZINFORMATIONEN

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
www.menschenrechtserklaerung.de/die-allgemeine-erklaerung-der-menschenrechte-3157/

Themenseite Unternehmerische Verantwortung, Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung
www.bmz.de/de/themen/Unternehmerische_Verantwortung/index.html



Dossier-Beitrag: Wirtschaft und Menschenrechte, Bundeszentrale für politische Bildung
www.bpb.de/internationales/weltweit/menschenrechte/232181/wirtschaft

Materialheft: Mode um jeden Preis? Menschenrechte in der Textilindustrie, Evangelische Kirche Deutschland (2018)
www.ekd.de/ekd_de/ds_doc/menschenrechte_textilindustrie_2018.pdf

ARBEITSHILFE: Mein Auto, mein Kleid, mein Hähnchen. Wer zahlt den Preis für unseren grenzenlosen Konsum?, Brot für die Welt (10/2016)
www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/2_Downloads/Fachinformationen/Analyse/Analyse_55_MeinAutoMeinHaehnchenMeinKleid.pdf

Themenseite Unternehmensverantwortung, Germanwatch
germanwatch.org/de/thema/unternehmensverantwortung

European Coalition for Corporate Justice (ECCJ) arbeitet zu verbindlicher Unternehmensverantwortung
corporatejustice.org/?lang=en

Video Kurz erklärt: Fairer Handel, Brot für die Welt (knapp 3 Minuten, 2015)
www.youtube.com/watch?v=Q8j5Ha0Fkg8

WDR Die Story: Edelmarken zum Hungerlohn (44 Minuten, 2014)
www.youtube.com/watch?v=vlOmxc3JxA

PLANSPIEL V: DAS IST ES MIR WERT! WIE WEIT GEHT DIE RELIGIONSFREIHEIT?

Als Reaktion auf die drohende Schließung der einzigen weiterführenden Schule der Ortschaft Hüttstedt plant ein christlicher Schulverein die Neueröffnung einer Schule. Schnell regt sich Widerstand gegen die Idee: Zahlreiche Bürger*innen fürchten einen einseitigen Unterricht für ihre Kinder.



ÜBERBLICK SZENARIO

- In der fiktiven Kleinstadt Hüttstedt (ca. 9.700 Einwohner*innen) soll die städtische Heinrich-Heine-Gesamtschule (HHG) geschlossen werden, das haben die zuständigen Behörden beschlossen.
- Das HHG ist die einzige weiterführende Schule im Ort.
- Die Gründe: der Geburtenrückgang und ein verstärkter Wegzug, also zu wenig Schüler*innen.
- Die Schüler*innen sollen ab dem nächsten Schuljahr auf eine Schule im 15 km entfernten Nachbarort gehen.
- Die Eltern und Schüler*innen haben lange gegen die Schließung protestiert – vergebens.
- Vor vier Wochen gab es dann die Nachricht, dass der „Christliche Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.“ plane, die Evangelische Gesamtschule Hüttstedt in den Räumlichkeiten der Heinrich-Heine-Gesamtschule zu eröffnen.
- Eine Elterninitiative bietet bereits ehrenamtliche Hilfe beim Aufbau der Schule an.
- Vor zwei Wochen stellte der Schulverein einen ersten Konzeptentwurf zur Ausgestaltung des Schulalltags vor. Der enthält unter anderem
 - obligatorischen evangelischen Religionsunterricht,
 - tägliche Andachten und wöchentliche Gottesdienste,
 - diakonische Projekte,
 - eine jährliche Projektwoche zum Reformationstag (hier Hinweis, dass im Szenario ein Auszug des Konzepts steht).
- Das Konzept sorgte für neue Unruhe, dieses Mal sind viele Eltern wenig begeistert von der Aussicht sind, dass eine konfessionelle Schule die öffentliche Gesamtschule ersetzen soll.
- Ein Grund ist, dass es sehr viele konfessionslose Menschen in Hüttstedt gibt und nur ca. 14,3 % Protestant*innen sind.
- Aus Protest gegen die strikt protestantische Neuausrichtung der Schule drohen viele Eltern, ihre Kinder auf Schule im Nachbarort zu schicken.
- Das Problem: Es muss eine Mindestschülerzahl erreicht werden, damit das Schulamt die Neueröffnung erlaubt.

- Deswegen hat das Bürgermeisteramt heute zu einem Gespräch eingeladen.
- Ziel ist es, das vorliegende geistliche Konzept durchzusprechen und Änderungsideen einzubringen.
- Der Schulverein als potenzieller Träger hat das Recht, das Konzept nach eigenen Vorstellungen anzupassen.
- In einer Abschlussrunde geben alle Anwesenden Feedback zum überarbeiteten Konzept.



ROLLEN IM PLANSPIEL

- Moderation
- Bürgermeister*in von Hüttstedt
- Vertreter*in Landesschulamt
- Christliche Elterninitiative
- Christlicher Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.
- Pastor*in der St. Michaelis Gemeinde
- Schulleitung Heinrich-Heine-Gesamtschule
- Elternvertretung der Heinrich-Heine-Gesamtschule
- Weltliches Elternbündnis Hüttstedt
- Schulsprecher*in der Heinrich-Heine-Gesamtschule

ROLLENVERTEILUNG

Das Planspiel kann ab einer Teilnehmendenzahl von 11 Personen gespielt werden. Wir empfehlen allerdings, alle Rollen doppelt zu besetzen, insbesondere bei Jugendgruppen.

Die folgende Übersicht ist als Empfehlung zu verstehen, wie Sie die Rollen bei einer TN-Zahl X verteilen könnten.

Übersicht Rollen \ TN-Zahl	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Moderation	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Christlicher Schulverein	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Elternvertretung HHG	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Christliche Elterninitiative	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Schulsprecher*in HHG	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Weltliches Elternbündnis	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Schulleitung HHG	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Bürgermeister*in von Hüttstedt	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Pastor*in	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Vertreter*in Landesschulamt	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2



Hinweis

- Bitte besetzen Sie die Rolle „Moderation“ immer doppelt, da dort die Gesprächsleitung liegt und zahlreiche Aufgaben parallel zu erledigen sind.
- Wenn Sie 21 Teilnehmende haben, könnten Sie die Moderation dreifach besetzen oder eine Rolle, die Sie stärken möchten.
- Wenn Sie >22 Teilnehmende haben, können Sie zwei Spiele parallel laufen lassen und diese entsprechend der Übersicht Rollenverteilung aufsetzen (bei 22 Teilnehmenden z.B. zwei Spiele mit 11 Rollen).
- Bereiten Sie bei Gruppen von > 22 Teilnehmenden alle Spielmaterialien für zwei parallele Durchführungen vor. Versehen Sie die Namensschilder nach dem Ausdruck mit Klebepunkten in zwei Farben (z.B. grün und blau). Die Gruppeneinteilung erfolgt dann entsprechend der Farbpunkte.



PLANSPIEL-MATERIALIEN

Das Planspiel-Set umfasst folgende Kopiervorlagen:

- 1 Szenario (einseitig)
- 1 Konzept für die Evangelische Gesamtschule Hüttstedt/Auszug (einseitig)
- 10 Rollenprofile (einseitig)
- 3 Bögen Namensschilder (einseitig)
- 10 Tischschilder (einseitig)

VORBEREITUNG

- 1 Szenario-Kopie pro TN
- 1 Kopie Konzept für die Evangelische Gesamtschule Hüttstedt/Auszug pro TN
- 1 Rollenprofil-Kopie pro TN (zur Auswahl der Rollen siehe „Rollenverteilung“)
- 1 Namensschild pro TN
 - Auf der Kopiervorlage für die Namensschilder findet sich eine entsprechende Nummerierung, die helfen kann, die passende Anzahl Rollen für eine Durchführung auszuwählen (bei 16 TN finden die Namensschilder 1–16 Verwendung).
 - Namensschilder der Markierung entsprechend ausschneiden und idealerweise in Namensschildhalter im Format 54 x 90 mm einfügen.
- 10 Tischschilder ausdrucken

- Tischschilder in entsprechende Schildhalter (DIN A4 quer) schieben
- alternativ: Blätter quer falten und lose auf den Tisch stellen



MÖGLICHE FRAGEN UND DISKUSSIONSTHEMEN ZUR EINBINDUNG IN DIE AUSWERTUNG (OHNE ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT)

- Welche Arten von Religionsfreiheit werden im Planspiel thematisiert?
- Wie würde so eine Runde in der Realität zusammengesetzt sein?
- Wie würdet ihr eine konfessionelle Schule gestalten?
- Wie notwendig ist es, dass eine konfessionelle Schule offen für alle Schüler*innen ist?
- ...



ZUSATZINFORMATIONEN

Kurz-Video: Religionsfreiheit in Deutschland, Friedrich-Ebert-Stiftung (11/2017)
www.youtube.com/watch?v=FGtrog9Phcw

Themenseite Religionsfreiheit, Deutsches Institut für Menschenrechte
www.institut-fuer-menschenrechte.de/themen/religionsfreiheit/

MDR Bericht: Viele Schulen im ländlichen Raum vor dem Aus? (2018)
www.mdr.de/thueringen/thueringenplan-zukunft-schule-100_page-1_zc-43c28d56.html

Interview mit Winfried Verburg: „Unsere Schulen sind kein Selbstzweck“, Kirche-und-Leben.de, das katholische Online-Magazin (04/2018)
www.kirche-und-leben.de/artikel/unsere-schulen-sind-kein-selbstzweck/

Heiner Bielefeldt: Streit um die Religionsfreiheit. Aktuelle Facetten der internationalen Debatte (2012)
www.zuv.fau.de/einrichtungen/presse/publikationen/erlanger-universitaetsreden/Unired-77.pdf

