



Programm Transfer-21

Lernangebot Nr. 23
**Planspiele als eine Methode der Bildung für
nachhaltige Entwicklung (BNE)**

Erstellt von der „AG Qualität & Kompetenzen“ des
Programms Transfer-21

Impressum

Dieses Material ist eine Veröffentlichung des Programms Transfer-21 und wurde von der Arbeitsgruppe „Qualität & Kompetenzen“ entwickelt.

Mitglieder der „AG Qualität & Kompetenzen“ des Programms Transfer-21:

Dr. Dietrich Aldefeld (ehemals Mitglied des Lenkungsausschusses Mecklenburg-Vorpommern), Dr. Christiane Averbek (ehemals Geschäftsführung Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Elisabeth Geffers-Strübel (Projektleitung Thüringen), Prof. Dr. Gerhard de Haan (Projektleitung Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Jürgen Drieling (Projektleitung Niedersachsen), Armin von Dziegielewski (IFB Rheinland-Pfalz), Beate Fritz (Projektleitung Brandenburg), Hilla Metzner (Projektleitung Berlin), Melanie Helm (Projektleitung Saarland), Reiner Mathar (Projektleitung Hessen), Gerhard Nobis (Projektleitung Hamburg), Dr. Michael Plesse (Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Sabine Preußner (Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Rolf Schulz (Projektleitung Nordrhein-Westfalen), Jörg Utermöhlen (Landesschulbehörde Niedersachsen), Dorothee Werner-Tokarski (Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz)

Autorin

Sabine Preußner

Layout

Mareike Hoffmann

Herausgeber

Programm Transfer-21
Koordinierungsstelle
Freie Universität Berlin
Prof. Dr. Gerhard de Haan
Arnimallee 9
14195 Berlin

Telefon: (030) 838 525 15
info@transfer-21.de
www.transfer-21.de

Berlin 2007



Gefördert als BLK-Programm von
Bund und Ländern im Zeitraum vom
01.08.2004 bis 31.12.2006.

Planspiele als eine Methode der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Im Vordergrund dieses Lernangebotes steht die folgende Teilkompetenz der Gestaltungskompetenz: *An Entscheidungsprozessen partizipieren können*. Die Schüler ermitteln und demonstrieren Verfahren der Verständigung über Ziele und Prozesse nachhaltiger Entwicklung bei normativen und politischen Differenzen (z.B. in Form von Planspielen, Mediationen) (G.2.3).

Allgemeine Hinweise:

Dieses Lernangebot unterscheidet sich von den üblichen Lernangeboten insofern es unter Angabe von Beispielen eine Methode beschreibt mit deren Hilfe die oben genannte Teilkompetenz befördert werden kann.

Methode: Planspiel

Zeitraumen: Individuell je nach Art und Inhalt des Planspiels

Materialien: Individuell je nach Art und Inhalt des Planspiels

Altersstufe: 5.-10.Schuljahr je nach Beispiel

Fächer: Individuell je nach Art und Inhalt des Planspiels

Arbeitsaufträge:

Statt der üblichen Arbeitsaufträge erfolgt an dieser Stelle eine Beschreibung der Planspiel-Methode. Betrachtet werden hierbei die Entstehung, die Durchführung im Unterricht und die Ziele dieser Methode. Ebenso werden ihre Vorzüge für die Vermittlung der Kompetenzen von BNE dargestellt. Des Weiteren werden beispielhaft Planspiele kurz vorgestellt und ihr Bezugsort benannt.

Planspiel

Entstehung des Planspiels

Das Planspiel hat eine lange Geschichte, Anfänge sind bis in die Zeit um 3000 v.Chr. zu datieren. Ursprünglich war es eine Erfindung des Militärs; die Befehlshaber führten es durch, um ihre Schlachten zu simulieren und ihre Strategien zu testen. Nach dem Zweiten Weltkrieg, hat auch die Wirtschaft diese Methode aufgenommen und nach und nach zum festen Bestandteil der Aus- und Weiterbildung von Führungskräften entwickelt, um die Entscheidungsfähigkeit der Manager zu trainieren.

In den 1950er Jahren wurde das Planspiel in der Schule entdeckt – vorwiegend im englischsprachigen Raum. In Deutschland hat sich die Methode eher in der außerschulischen Bildung etabliert, wie zum Beispiel in der politischen Bildung für Erwachsene oder bei PR-Aktionen der Bundeswehr für Jugendliche auf Messen. Planspiele können aber auch in der Schule erfolgreich eingesetzt werden.

Was ist ein Planspiel? – Eine Definition in Bezug auf BNE

Planspiele definieren sich je nach Einsatzfeld unterschiedlich in Bezug auf Ablauf, Struktur und Komplexität. Im Bereich BNE eignet sich folgende Definition nach Ulrich: „Ein *Planspiel* versetzt die TeilnehmerInnen in eine fiktive Situation, die ein vereinfachtes Abbild der Realität ist. Während mehrerer Spielrunden machen sich die TeilnehmerInnen mit der Situation vertraut, führen Verhandlungen und fällen konkrete Entscheide. Daraus ermittelt das (Computer-) Modell die Ausgangslage für die nächste Spielrunde. Während der nachfolgenden Transferphase werden durch systematische Reflexion der Erfahrungen aus dem Planspiel die Lerninhalte verankert. So erwerben die TeilnehmerInnen Erfahrungen und praxisnahes Handlungswissen.“¹

und „Wir verstehen Planspiele in einem breiten Sinn als Instrumente, die verschiedenste Inhalte, u.a. zur nachhaltigen Entwicklung (Wirtschaft, Umwelt und Gesellschaft) und soziale Kompetenzen vermitteln können.“²

In der BNE werden vorwiegend Planspiele mit komplexen mehrstufigen Planungs-, Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse in einem länger anhaltenden Zeitrahmen eingesetzt. Aber auch Simulationsspiele (kurze, einfach einsetzbare Planspiele) lassen sich durchführen. In der ersten Form, die hier vorwiegend betrachtet werden soll, stellen ein umstrittenes politisches Problem, einige Akteure mit verschiedenen Interessen und eine Entscheidungssituation häufig den Kern des Planspiels dar (z.B. Konferenz, Lokale Agenda 21, Gemeinderatssitzung). Konkret auf die Bildung für eine nachhaltige Entwicklung bezogen bedeutet das: Die Schüler lösen im Spiel einen Konflikt (normative und politische Differenzen), in dem sie diese Methode nutzen, um sich auf Ziele und Prozesse nachhaltiger Entwicklung zu verständigen. Sie simulieren den Ernstfall mit einer Art Probehandeln.

Planspiele im Unterricht

Auf den Unterricht bezogen heißt das, dass durch ein Planspiel reale Situationen simuliert werden. Es werden Entscheidungsprozesse nachgeahmt, die Situation muss zu einer Lösung gebracht werden. Am Modell einer (vereinfachten) Situation werden von den Schülern Handlungsentscheidungen gefordert und deren Auswirkungen geprüft. Interessengegensätze zwischen Personen und/oder Institutionen stehen dabei vorwiegend im Focus. Komplexe Zusammenhänge und Prozesse werden vereinfacht, überschaubar und transparent gemacht.

Gruppenarbeit ist die bevorzugte Sozialmethode des Planspiels. Das verlangt nach Kommunikation und Interaktion zwischen den Teilnehmern noch vor der eigentlichen Entscheidung. Diese Prozesse finden innerhalb der Gruppen statt, damit diese erst einmal eine einheitliche Position entwickeln. Interaktion zwischen den Gruppen befördert das Spiel: Die Gegner identifizieren sich, verschärfen ihren Konflikt und testen ihre Reaktionen. Ebenso ist denkbar, dass sie Kooperationen eingehen bzw. Bündnisse schließen, um eine Entscheidung herbeizuführen.

¹ Ulrich, M. (2003). Mit Planspielen nachhaltige Entwicklung erleben! Der Beitrag der Planspielmethodik zur Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. DGU Nachrichten Nr.27/28, S.6. Im Internet unter: <http://lbs.hh.schule.de/umwelterz/DGU/PDF/DGUNachrichten/No27/8%20Ulrich.doc>

² Ebenda, S.6

"Handeln im Planspiel heißt vor allem Analyse von Problemen, Abwägen von Alternativen, Entwicklung von Strategien und Taktiken sowie Treffen von Entscheidungen zur Realisierung der aufgestellten Ziele. Planspiele sind daher im Allgemeinen dort einsetzbar, wo formale politische Prozesse sowie Systemmechanismen deutlich gemacht, wo Abhängigkeiten einzelner und Gruppen von vorgegebenen Strukturen und Systemen veranschaulicht und Einsichten in Interessenlagen, Machtstrukturen und Entscheidungszwänge verdeutlicht werden sollen. Planspiele sind daher immer problem- und nicht wissensorientiert."³

Somit befindet sich im Mittelpunkt des Planspiels das zu lösende Problem. Intention ist es nicht, Wissen abzufragen, dennoch ist Wissen notwendig, um den Herausforderungen des Spiels bestehen zu können. Aus diesem Grund werden Planspiele üblicherweise im Unterricht erst dann durchgeführt, wenn die Schüler bereits eine über eine gewisse Basis an Informationen zu einem Thema verfügen.

Durchführung eines Planspiels

Folgende Phasen lassen sich nach Müller/Schuhmann in einem komplexen Planspiel im Unterricht unterscheiden:

Phase 1: Vermittlung der Ausgangslage

Um die im Planspiel dargestellte Konfliktsituation bearbeitbar zu machen, werden zunächst allgemeine Informationen über die Ausgangslage des Konflikts gegeben. Der Konflikt wird geschildert und die zum Konflikt gehörigen Gruppen werden in ihren spezifischen Positionen, Funktionen und ihren Rollen grob skizziert

Phase 2: Einarbeiten in die Rollen

Hier geht es darum, sich mit der im Konflikt vertretenen Rolle vertraut zu machen. Was ist die Ausgangslage, welche Funktion und Position wird eingenommen, welche Kompetenzen sind vorhanden und was ist die Aufgabe in dem spezifischen Konflikt. Dann geht es um die Identifikation mit der eigenen Rolle, um die Entwicklung eines Standpunktes und schließlich darum, Strategien für das Vorgehen zu entwickeln (Verbündete, Maßnahmen etc.)

Phase 3: Durchführung des Spiels

Das ist das Herzstück des Planspiels. Hier treffen die verschiedenen Gruppen und Interessen aufeinander, setzen sich über den Konflikt auseinander und fällen die Entscheidung zur Konfliktlösung. Je nach Design des Spiels gibt es vor der simulierten Entscheidungssitzung eine Phase, in der die Gruppen interagieren, Koalitionen schmieden etc., um so die Entscheidung im Vorfeld optimal im jeweiligen Sinne zu beeinflussen.

³ Massing, P. (2004). Planspiele und Entscheidungsspiele. In: Methodentraining für den Politikunterricht. Themen und Materialien, Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. S. 165-166

Phase 4: Auswertung

Das Spiel wird zunächst im Hinblick auf die unmittelbaren Erlebnisse, Erfahrungen und Erkenntnisse ausgewertet. Die inhaltliche Auswertung bildet einen entscheidenden Aspekt der Methode. Je nach Thematik kann und sollte dann die Übertragbarkeit auf die Realität diskutiert werden.“⁴

⁴ Aus: Müller, R. /Schumann, Prof. Dr. W. Unter: http://www.dadalog-d.org/methoden/grundkurs_4/planspiel.htm, S.2-3

Folgende Unterlagen sind zur erfolgreichen Durchführung eines Planspiels nach Müller/Schumann notwendig:

„Fallstudie: Hierbei handelt es sich um eine kurze, verständlich geschriebene und übersichtliche Einführung in die Problematik, die gleichzeitig auch in einer ersten Übersicht die wichtigsten Akteure und ihre Interessen benennt und beschreibt.

Arbeitskarte: Sie gibt allgemeine Hinweise zum Spielverlauf und enthält die Planungs- und Entscheidungsfragen, die im Spielverlauf zu verhandeln sind. Auch sie sollte kurz und verständlich gehalten werden.

Rollenkarten: Während alle Teilnehmer des Planspiels dieselbe Fallstudie und Arbeitskarte erhalten, sind die Rollenkarten natürlich für jede Gruppe verschieden. Hier wird die Rolle beschrieben, die die Gruppe übernehmen soll. Außerdem kann sie Hinweise auf mögliche Aktivitäten enthalten, mit deren Hilfe der entsprechende Akteur seine Interessen im Verlauf des Planspiels verfolgen könnte. Sie kann auch noch Zusatzinformationen oder Denkanstöße zu diesen Vorgaben umfassen.

Informationsmaterialien: Als viertes Element sind häufig ergänzende Materialien erforderlich, die notwendige Hintergrundinformationen enthalten, um dem Planspiel auf der sachlich-inhaltlichen Ebene eine ausreichende Grundlage zu geben. Dabei kann es sich um ganz unterschiedliche Quellen handeln: Ausschnitte aus Primärquellen, wie Verwaltungs- oder Gesetzesvorschriften; echte oder für das Planspiel erstellte Briefe von Behörden; Grafiken und Karikaturen; echte oder gestellte Leserbriefe und Zeitungsberichte; Ausschnitte aus Lexika, echte Stellungnahmen von Regierung, Interessengruppen etc. Diese Unterlagen stehen allen Gruppen zur Verfügung. In den Rollenkarten können einzelne Gruppen gezielt auf für sie wichtige und interessante Hintergrundmaterialien hingewiesen werden.“⁵

Eine sorgfältige Vorbereitung durch die Lehrkraft, Konsequenz bei der Durchführung und eine umfassende Auswertung zum Schluss (s. oben) sind wichtig, um das Planspiel erfolgreich durchzuführen. Auch die Aufteilung der Schüler in Gruppen ist Teil der Vorbereitung. Differenzen zwischen leistungsstarken und leistungsschwachen, zwischen kommunikativ fähigen und weniger fähigen Schülern sollten dadurch egalisiert werden. Das verhindert Frustrationen und befördert das Spiel. Das Planspiel sollte Bestandteil des regulären Unterrichts sein, um die Ernsthaftigkeit der Methode zu verdeutlichen.

⁵ Aus: Ragnar Müller/Prof. Dr. Wolfgang Schumann unter: http://www.dadalo-d.org/methoden/grundkurs_4/planspiel.htm, S.4-5

Ziele eines Planspiels in Bezug auf BNE

"Ziel von Planspielen ist es, die komplexe politische und/oder gesellschaftliche Wirklichkeit, schwer zugängliche Zusammenhänge und Prozesse überschaubar und damit transparent zu machen".⁶

Nach den bisherigen Ausführungen und vor allem der Betrachtung welche Teilkompetenzen in Bezug auf die Gestaltungskompetenz gefördert werden, wird schnell erkennbar, dass das Planspiel eine wichtige Methode der BNE darstellt. Im Einzelnen werden folgende Kompetenzen geschult:

Die Schüler...

G.2.3

...ermitteln und demonstrieren Verfahren der Verständigung über Ziele und Prozesse nachhaltiger Entwicklung bei normativen und politischen Differenzen (z.B. in Form von Planspielen, Mediationen).

G.2.2

...veranschaulichen wie kooperatives Problemlösen bei der Entwicklung von Handlungsstrategien für nachhaltige Entwicklungen realisiert werden kann.

G.2.4

...können Meinungsverschiedenheiten und Konflikte in Bezug auf Fragen der (nicht) nachhaltigen Entwicklung konstruktiv bewältigen.

T.1.1

...benennen die Ansätze und Konzepte zur nachhaltigen Entwicklung von Entscheidungsträgern in der staatlichen Politik wie in der Zivilgesellschaft.

T.1.3

...bewerten auf der Basis der Informationen aus Perspektivübernahmen differente (nicht) nachhaltige Gestaltungsnotwendigkeiten sowie Handlungsmuster.

T.2.1

...kennen an ihre Lebenswirklichkeit angepasst – Methoden der Zukunftsforschung (z.B. Szenariotechnik, Planspiele, Zukunftswerkstätten), um die Probleme nicht-nachhaltiger Entwicklungen zu analysieren und mögliche nachhaltige Entwicklungen zu antizipieren.

T.3.10

...analysieren und beurteilen Interdependenzen zwischen Ökologie, Ökonomie, Politik, Konflikten, Armut und Gewalt in ihren historischen Ursachen und gegenwärtigen Folgen.

G.1.1

...benennen und analysieren in Gruppen differente Standpunkte zur Nachhaltigkeit auf ihre Hintergründe hin und können in diesem Zusammenhang Kontroversen demokratisch austragen.

E.2.2

...weisen anhand der Durchführung eines Projektes zur Nachhaltigkeit eigene Erfahrungen mit selbständiger Planung und selbständigem Handeln nach.

⁶ aus: Peter Massing, Planspiele und Entscheidungsspiele; in: Methodentraining für den Politikunterricht. Themen und Materialien, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2004, S. 165

Des Weiteren sprechen für den Einsatz von Planspielen, eine größere Lernmotivation der Schüler und der anhaltende Lernerfolg durch die handlungsorientierte Methode.

Beispiele von Planspielen

Planspiel Nachhaltige Waldwirtschaft (einfaches Simulationsspiel)

Klassenstufe: Ab 5. Schuljahr

Hier können Schüler einmal selbst Förster sein, um die Mechanismen einer nachhaltigen Forstwirtschaft kennen zu lernen. In einer Computersimulation pflanzen, ernten und hegen sie Bäume. Doch um Ertrag zu erwirtschaften muss man auch abholzen. Die Schüler müssen sich entscheiden: Größtmöglicher Ertrag oder Artenvielfalt? Doch Achtung: Jede Entscheidung hat Folgen und birgt auch Risiken! Das Waldspiel vereinfacht die Vorgänge im Wald und lässt den Schülern die Wahl – Waldumbau oder Nadelbäume, Ökologie oder Ökonomie.

Um das Waldspiel zu spielen benötigt man den Flashplayer, den Sie  bei Macromedia kostenlos herunterladen können und einen nicht zu langsamen Computer ab 500 Mhz.

Download unter: <http://www.zukunftswald.de>

Planspiel Weltklimakonferenz

Klassenstufe: 6.-9. Schuljahr

Kernstück einer ausführlichen Unterrichtseinheit zum Thema „Internationale und nationale Umweltpolitik“ ist ein Planspiel, in dem die Schüler eine Weltklimakonferenz abhalten und so verschiedene Facetten der internationalen Klimapolitik kennen lernen. Darüber hinaus bietet das Material eine inhaltliche Vorbereitung der Konferenz. Zur Verfügung steht eine komplette Unterrichtseinheit mit Arbeitsblättern, Hintergrundwissen, Informationen für die Lehrkraft und Lösungen. In Bezug auf das Planspiel findet man ebenfalls einen reichlichen Materialpool und die genaue Beschreibung der Durchführung.

Zur Intention des Materials schreiben die Autoren: „Umweltpolitik auf internationaler Ebene ist für Außenstehende oft nicht durchschaubar. Die langwierigen Verhandlungen werden meist im Verborgenen, zumindest nicht im Blickpunkt der Medien, geführt, bevor auf groß inszenierten Konferenzen und Gipfeltreffen Beschlüsse gefasst und Verträge unterschrieben werden. Zu diesen Zeitpunkten liegen die Papiere in der Regel schon komplett vor – ausgehandelt auf Expertenkonferenzen. Eine solche Expertenkonferenz sollen die Schüler am Ende dieser Einheit durchspielen. Dafür müssen sie sich jedoch erst einmal Fachwissen aneignen bzw. Gelerntes wiederholen. Die Stoff- und Energiekreisläufe der Erde sind hoch komplexe Systeme. Ihre Wirkungsweise lässt sich nicht aus einer Wissenschaftsdisziplin heraus erklären und verstehen. Deshalb steht die Kompetenz interdisziplinär arbeiten zu können ganz oben. Es geht um eine problemorientierte Verknüpfung von Natur- und Sozialwissenschaften, die Schülerinnen und Schüler lernen, komplexe Sachverhalte wie Treibhauseffekt und

Klimaentwicklung mit Hilfe integrierter Analyseverfahren zu beschreiben.“⁷

Download unter:

www.institutfutur.de/transfer-21/daten/materialien/tamaki/t4_umweltpolitik.pdf

Planspiel Kommunalpolitik

Klassenstufe: 9./10.Schuljahr

Im Werkstattmaterial Nr.11 des BLK-Programms „21“ wird ein beispielhafter Weg Jugendliche an die Kommunalpolitik heran zu führen, beschrieben. Schüler des Gymnasiums Westerstede aus zwei Klassen haben dort in einem Planspiel eine Stadtratssitzung nachgestellt. Das Thema "Schafft Umweltschutz Arbeitsplätze (in Westerstede)" wurde auf die Tagesordnung genommen. Natürlich mussten erst die Fakten recherchiert werden und dabei wurde auch der Kontakt zu den realen Politikern aufgenommen, um die Linie der Fraktionen wirklichkeitsgetreu vertreten zu können. Dokumentiert wurden Materialien, Erfahrungen und mehr.

Download unter: <http://www.transfer-21.de/index.php?p=61>

Planspiel zur Agenda 21: „2011 – An den Schalthebeln der Macht“

Klassenstufe: 9./10. Schuljahr

Bereits 1995 entstand die erste Version des Planspiels „2011“. Ziel war es, Jugendliche zu einem Austausch und einer Reflexion darüber anzuregen, was für sie die ideale Heimat darstellt. Sie schlüpfen im Spiel in die Rolle der Kommunalpolitiker und versuchen deren Arbeit auf innovative, kreative und vor allem eigene Art zu übernehmen und auszuführen. Mit großem Erfolg wurde das Spiel über mehrere Monate mit etwa 350 Jugendlichen gespielt und seitdem kontinuierlich weiterentwickelt. „2011“ stellt die letzte und umfassendste Version dar, die sich sehr stark an den Schwerpunkten der Agenda 21 orientiert und auf der Basis realer Daten wie Bevölkerungsstruktur, Wirtschaft, Umweltsituation, Arbeitsmarkt, Verkehrsaufkommen etc. kommunale Politik simuliert.

Die Schüler übernehmen die Rolle der Regierung/Verwaltung und versuchen einerseits ihren Idealen bei der Umsetzung der Agenda 21 möglichst nahe zu kommen, aber auch die größtmögliche Zufriedenheit für ihre Bevölkerung zu erzielen. Das Spiel wird zwar mit Computerunterstützung (etwa für die jährliche Bilanz des Haushaltes) gespielt, lebt aber ausschließlich vom Austausch der Spieler untereinander und ihrer Kreativität bei der Entwicklung von politischen und gesellschaftlichen Maßnahmen. Der große Vorteil des Planspiels ist, dass die Spieler am Modell ihrer realen Stadt die Umsetzung der Agenda 21 proben können.⁸

⁷ De Haan, Prof. Dr. G./Böhme, U. (2005). Umwelt schützen – Zukunft sichern. Unterrichtsmaterial Internationale und nationale Umweltpolitik. S.8. Download unter: www.institutfutur.de/transfer-21/daten/materialien/tamaki/t4_umweltpolitik.pdf

⁸ Beschreibung gekürzt und modifiziert nach Servicestelle BNE in Umweltzentren, ANU unter: http://www.umweltbildung.de/uploads/tx_anubfne/schalthebel_macht.pdf

Bezug unter: **Spieltrieb GbRTill Meyer & Nicole Stiehl**,
Blücherstraße 25, 65195 Wiesbaden (www.spieltriebgb.de)

Weitere Informationen unter:

[http://www.umweltbildung.de/213.html?&no_cache=1&anu_bfne\[single\]=141&anu_bfne\[backLink\]=%252F166.html](http://www.umweltbildung.de/213.html?&no_cache=1&anu_bfne[single]=141&anu_bfne[backLink]=%252F166.html)

Planspiel Wasser für Ganurbia

Klassenstufe: 9./10. Schuljahr

Um vertieft in die Problematik der Wasserversorgung in vielen Städten des Südens einzusteigen und auch mit Schwierigkeiten in diesem Bereich konfrontiert zu werden, ist das Planspiel „Wasser für Ganurbia“ geeignet. Im Mittelpunkt des Konflikts steht einerseits der Wunsch nach einer öffentlichen Wasserversorgung, um die Kontrolle über diesen wichtigen Bereich der Daseinsvorsorge zu behalten, andererseits wird der Druck von außen stärker, die Wasserversorgung an private Anbieter abzugeben. Die Akteure des Planspiels lernen diesen Konflikt kennen und müssen versuchen eine Lösung dafür zu erarbeiten. Die Teilnehmer stellen Vertreter der vier folgenden Gruppen dar: Stadtverwaltung, Vertreter eines großen Wasserkonzerns, die Weltbank und die NGO „Wasser für alle“. Eine wichtige Rolle spielt der UN-Sonderbeauftragte für Wasserfragen mit seinem Team, da er den Prozess bzw. das Spiel leitet. Um das Planspiel durchzuführen, müssen die Spieler über Grundwissen im Bereich „Globale Wasserkrise“ verfügen.

Download unter:

http://www.menschen-recht-wasser.de/downloads/planspiel_wasser-fuer-ganurbia.pdf

Weitere Informationen unter:

<http://www.brot-fuer-die-welt-bayern.de/>

Erwartungshorizont:

s. unter „Ziele eines Planspiels unter Bezug auf BNE“

Literaturhinweise/Internetlinks:

Zur Methode:

Capaul, R./Ulrich, M. (2003). Planspiele: Simulationsspiele für Unterricht und Training, mit Kurztheorie „Simulations- und Planspielmethodik“. Tobler Verlag, Altstätten. Buchzusammenfassung: www.ucs.ch, Bereich Service/Download.

Klippert, Heinz (2002): Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Beltz Praxis

Kriz, Willy Chr (2000).. Lernziel: Systemkompetenz. Planspiele als Trainingsmethode. VANDENHOECK & RUPRECHT

Ulrich, M. (2003). Mit Planspielen nachhaltige Entwicklung erleben!
Der Beitrag der Planspielmethodik zur Bildung für eine nachhaltige
Entwicklung. DGU Nachrichten Nr.27/28, S.4-15. Im Internet unter:

<http://lbs.hh.schule.de/umwelterz/DGU/PDF/DGUNachrichten/No27/8%20Ulrich.doc>

<http://www.lehrer-online.de/url/planspiel-im-unterricht>
<http://www.didsoz.de/downloads/planspielmethode.pdf>

Weitere Planspiele:

Fishbanks (ökologisch-sozialen Dilemmasituationen; Umgang mit komplexen dynamischen Systemen) Rollenbeschreibung unter:
www.transfer-21.de/daten/multiCD/content/1SystemGruppenkompetenzen/SystemGruppen/7Spiele/5fishbanksrollenbeschreibung.pdf

Bezug/Weitere Informationen:
<http://www.umweltschulen.de/net/fishbanks.html>

<http://www.wusgermany.de/index.php?id=866> (UNO-Simulation;
Globales Lernen)

www.ewnw.de/service/archiv/planspiel (Planspiel zur Weltweiten
Wasserversorgung)

www.bundestag.de/jugend/planspiel/methode (Planspiel zum
Demokratie lernen)

www.ucs.ch (Verschiedene Planspiele zur BNE)