

JULEICA – FACHTAG Hannover

Workshop 2

*“Planspiele in der Gruppenleiterschulung –
realitätsnahe Umsetzung
von Zielen der Schulung (WS 2e)”*



*Diakon Matthias Conrad, KJD Harlingerland/Esens
Diakon Klaas Grensemann, KJD Norden*

Kreisjugenddiakon Klaas Grensemann, Mennonitenlohne 2, 26506 Norden
Kreisjugenddiakon Matthias Conrad, Kirchplatz 3-5, 26427 Esens

Gründe für die Anwendung im Rahmen der Juleica-Schulung:

Neben der Vermittlung von Sachkenntnissen wie z.B. im Themenbereich "Jugendschutzgesetz", "Gruppenpädagogik", "Spielpädagogik" etc. und der Vermittlung und Vertiefung von Sozialkompetenzen ist im Rahmen unserer Schulungen ein sehr wichtiges Lernfeld, dass sich die TN der Juleica-Schulung bewußt werden, welchen ROLLENWECHSEL sie vom einfachen TN (Teilnehmer/in) zum / zur Gruppenleiter/in vollziehen.

Am Anfang der Schulung steht daher

Die Klärung der eigenen Motivation für die Ausbildung

Die Vermittlung des Umstandes, dass der TN durch den Rollenwechsel vom TN zum GL nicht mehr nur als PERSON XY wahrgenommen wird, sondern vor allem auch in seiner FUNKTION als Mitarbeiter/in.

In Planspielen kann das Thema des ROLLENWECHSELS wunderbar aufgenommen und erfahrbar gemacht werden. Die TN der Schulung schlüpfen in eine Art Laborsituation, einen geschützten Rahmen, in die verantwortliche Rolle eines GL. Die Unterrichtenden können gemeinsam mit den TN der Schulung die Erfahrungen in der Rollensituation auswerten und begleiten. Aus einem ERLEBNIS im Planspiel kann durch die Auswertung unter Umständen eine Erfahrung werden.

Ziele:

Ziel soll in dieser Hinsicht vor allem sein, die TN für ihren künftigen Dienst zu motivieren, sie zu sensibilisieren und einen gesunden "Respekt" vor der Verantwortung als GL zu vermitteln.

Die kommunikativen Kompetenzen der TN sollen verbessert werden
Strukturen des Verbandes und die (manchmal unumgängliche) Einhaltung der Dienstwege können eingeübt werden.

Konfliktsituationen können simuliert und Handlungsmodelle erarbeitet werden.

Vor- und Nachteile der Arbeit mit Planspielen:

Planspiele sind nicht aus dem Ärmel zu schütteln und müssen gründlich vorbereitet werden, wenn sie gelingen sollen. Der Lerneffekt kann groß sein, aber auch nur dann, wenn das Spiel gut angeleitet und die Spielregeln eingehalten wurden. Zu den Spielregeln gehört immer eine detaillierte Auswertung mit allen Beteiligten.

Grundsätzliches zum Thema: **PLANSPIELE** im Rahmen der Juleica-Schulung

Definition:

Planspiele sind Spiele, die einen Ausschnitt einer wahrgenommenen Realität eines Modell-Bildners simulieren. Sie werden häufig zu Lehr- und Lernzwecken eingesetzt, bei denen die Spieler auf den Umgang mit einem mehr oder weniger komplexen System vorbereitet werden.

Die Planspielmethode integriert in dieser Sichtweise verschiedene Wissenschaftsansätze und soll vielschichtige komplexe Zusammenhänge unterschiedlicher Bereiche (Systeme aus Natur, Technik, Wirtschaft, Soziales etc.) und deren Wechselwirkungen durch Simulation vermitteln. Treffend ist die Definition von Planspielen als eine Lernmethode, die „am Modell einer (vereinfachten) Situation dem Lernenden Handlungsentscheidungen abverlangt, deren Auswirkungen dann geprüft werden.“

Beschaffenheit

Ein Planspiel besteht dabei aus grundlegenden Komponenten:

einer (sozialen) Umweltsimulation,
einer Rollenspielkomponente und
einer Regenspielkomponente.

Darin unterscheiden sich Planspiele von einfachen Simulationen.

Einsatz:

Planspiele sind besonders geeignet zur Simulation konfliktreicher Situationen mit vielen Akteuren. Auf der Grundlage eines Szenarios übernimmt jeder Teilnehmende eine zugewiesene Rolle. In diesen Rollen (s. Rollenspiel) versuchen sie, ihre spezifischen Interessen zu vertreten. Im Gegensatz zu bloßen Rollenspielen agieren die Teilnehmenden dabei in der Regel in Kleingruppen. Sie erhalten oft ein Gruppen- bzw. Rollenprofil, das Informationen über den Ablauf des Planspiels, ihre jeweiligen Rollen im Entscheidungsprozess sowie spezifische Interessen und Positionen in Bezug auf den Konfliktgegenstand enthält.

Die gemeinsam erarbeitete (Spiel-)Realität eignet sich besonders gut für die nachfolgende **Aufarbeitung**. Bei der **Auswertung** werden in der Regel vier Phasen unterschieden: 1. **Intuitive Spielanalyse** (mögliche Fragen: Was ist passiert? Was haben die Spieler empfunden?); 2. **Spielreflexion und Distanzierung** (Wie lässt sich der Spielverlauf erklären? Wie bewerten die Gruppen das Spielergebnis? Was hat das Ergebnis beeinflusst?); 3. **Transfer** (Welche Aspekte des Szenarios und des Spielverlaufs waren realistisch, welche nicht? Welche Relevanz hat das Ergebnis des Planspiels für unseren Blick auf die Realität?), sowie 4. **Spielkritik** (Was haben wir gelernt? Was nicht? Was nehme ich persönlich mit? Wie könnte man das Spiel verbessern?).

(Quelle: Wikipedia)

Das PLANSPIEL-„Rezept“ (KJD Norden)

Man nehme:

- Zielformulierung = Was soll im Anspiel thematisiert und vermittelt werden?
- Zielgruppe im Blick haben = Anzahl der TN und Mitarbeiter/innen die am Planspiel teilnehmen werden entscheidet über Art und Umfang des Planspiels

Im Planspiel selbst:

- Situation, die simuliert werden soll (z.B. die TN des Planspiels befinden sich auf einer Jugendfreizeit oder oder oder)
- Rollen, die miteinander in Interaktion treten sollen (Gruppenrollen beschreiben, Einzelrollen beschreiben)
- Spielregeln festlegen: Welchen genauen ABLAUF hat das Spiel, welche Rechte und Pflichten haben die Spiel-TN und welche Rechte und Pflichten hat die SPIELLEITUNG?
- Kommando vereinbaren, mit dem das Spiel BEENDET WIRD
- Materialien (z.B. Stifte, Papier, Wörterbuch, Verbandskasten...)
- KOMMANDO für den START des Spiels bekannt machen
- Spiel starten und AKTIV begleiten, ein Gespür entwickeln, wo es gilt einzugreifen oder zu motivieren oder offene Fragen zu klären.
- TN nach dem Spiel aus ihren jeweiligen Rollen entlassen, ggf. diesen Vorgang bei einzelnen Wiederholen (am besten mit Ritual, z.B. sprichwörtlich AUS DER ROLLE STEIGEN)

Nach dem Planspiel: DIE MODERIERTE AUSWERTUNG (auch hier evtl. vorher Auswertungsspielregeln entwerfen und bekannt machen!)

1. Schritt: **Intuitive Spielanalyse**: Was liegt obenauf, wie hat das Spiel gefallen
2. Schritt: **Spielreflexion und Distanzierung** (Wie lässt sich der Spielverlauf erklären? Wie bewerten die Gruppen das Spielergebnis? Was hat das Ergebnis beeinflusst?);
3. Schritt: **Transfer** (Welche Aspekte des Szenarios und des Spielverlaufs waren realistisch, welche nicht? Welche Relevanz hat das Ergebnis des Planspiels für unseren Blick auf die Realität?)
4. **Spielkritik** (Was haben wir gelernt? Was nicht? Was nehme ich persönlich mit? Wie könnte man das Spiel verbessern?)

Kreisjugenddiakon Klaas Grensemann, Mennonitenlohne 2, 26506 Norden
Kreisjugenddiakon Matthias Conrad, Kirchplatz 3-5, 26427 Esens

Grundinfos für die SPIELLEITUNG zum Planspiel „Sommerfreizeit“ des KJD Norden

Ziel: Das Planspiel „Sommerfreizeit“ thematisiert den Rollenwechsel der TN in der Juleica-Schulung vom TN zum Gruppenleiter/zur Gruppenleiterin. Für das Planspiel schlüpfen daher einige TN der Juleica-Schulung in die Rolle von GL auf einer Sommerfreizeit, andere verkörpern gleichzeitig normale Gruppenteilnehmer/innen einer Freizeit. Die freiwilligen GL werden mit Situationen konfrontiert, die auf einer Freizeitmaßnahme so tatsächlich auftreten können und lernen so, das bisher erworbene Wissen anzuwenden und ein „Gefühl“ für die Gruppenleitung zu bekommen.

Dauer: etwa 2,5 Stunden inkl. Auswertungszeit und Nachbereitung

Materialien/Setting: verschiedene Gruppenräume oder Zonen für die einzelnen Teams, Spielanleitungen und Rollenbeschreibungen für die TN, Schminke für die Darstellung von Verletzungen, Verbandskasten, Wörterbuch Englisch-Deutsch

Für das Planspiel „Sommerfreizeit“ wird die Juleica-Schulungsgruppe zunächst im Plenum versammelt. Die **Spielregeln**, die für alle gelten werden im Plenum erklärt:

Aus der Gruppe werden 4 Teams mit zwei bis max. 4 Personen (je nach Gruppenstärke auf der Juleica-Schulung) gebildet, die im Planspiel als Gruppenleiter/innen einer fiktiven Sommerfreizeit auf ein aktuelles Gruppengeschehen reagieren müssen.

Die Ausgangssituation für die GL ist die, dass sie gerade in einer Teamrunde zusammensitzen und dann Teilnehmer/innen aus ihren jeweiligen fiktiven Freizeitgruppen mit einem Anliegen vor der Tür stehen. Die GL müssen dann spontan versuchen, ihre bisherigen Kenntnisse anzuwenden und mit den jeweiligen Situationen klar zu kommen.

Die anderen TN aus der Juleica Gruppe werden ebenfalls den vier Teams zugeordnet und übernehmen dort konkrete Rollen, die sie in einer Rollenanweisung finden. Es gibt Rollenanweisungen für die Gruppe (Gruppeninfos für das Team X) und Einzel-Rollenanweisungen, die nur für die jeweilige Rolle bestimmt sind, damit das Spiel so realistisch wie möglich wird.

Für jedes Team wird eine Person benannt, die einfach nur beobachtet und Notizen zum Spielverlauf macht.

Alle TN am Planspiel haben die Aufgabe, nicht im Spiel zu übertreiben, sondern sollen versuchen, sich so echt wie möglich zu verhalten und sich vorstellen, wie sie in der fiktiven Situation wohl handeln würden.

Die Spielleitung ist im Raum NN zu finden und gibt Hilfestellungen, wenn gewünscht. Sie greift nur dann ein, wenn die Grundregel des Spiels verletzt wird, dass das Planspiel mit einer gewissen Ruhe durchgeführt werden soll oder aber um Hilfe gebeten werden.

Das Spiel endet, wenn

- A) Die Gruppenleiter/innen erklären, dass sie ihre Aufgabe gelöst haben oder
- B) Die Spielleitung das Spiel oder für eine Gruppe abbricht.

Es folgen zwei Auswertungen:

A) im jeweiligen TEAM mit allen Beteiligten

B) im Plenum mit allen TN und Austausch der Ergebnisse aus den kleinen Auswertungen.

Gruppeninfos für das Team 1 im Planspiel “Sommerfreizeit”

Ihr seid auf einer Freizeit in Norwegen. Euer Freizeithaus liegt am Rande einer kleinen Stadt, die alles zu bieten hat, was man als Tourist braucht. Es ist Abend. Eure Gruppenleiter/innen sitzen in der Teamrunde zusammen, der Tag klingt gerade aus.

Im Mädchenzimmer ist aber noch immer keine Ruhe, denn seit gut 20 Minuten liegt Jule weinend in ihrem Bett...

Sie klagt schon seit einigen Tagen über Bauchschmerzen, vor allem aber, und das ist auffällig, immer am Abend... Einige meinen, Jule wolle sich nur aufspielen, aber es könnte natürlich auch etwas anderes hinter ihren Bauchschmerzen stecken... Ihr beschließt, die Gruppenleiter einzuschalten, damit es ihr wieder besser geht.

Auf dem Weg zu den Gruppenleitern trifft ihr auf Hannes, dem beim Zähneputzen ein Glas runtergefallen war. Eine Scherbe hatte er wohl übersehen und er ist in die Scherbe getreten... Ihr nehmt ihn gleich mit zum Leitungsteam...

Ihr findet eure Gruppenleiter im Raum NN.

Für Eure Rollen: Achtet bitte darauf, Eure Rollen so “echt” wie möglich zu spielen, d.h. keine übertriebene Panikmache und Hektik, sondern bleibt bei Eurer Spielanweisung und verhaltet Euch so, wie ihr euch wahrscheinlich auf einer Freizeit tatsächlich verhalten würdet!

Rollen: Jule, Gruppenteilnehmer/innen, Hannes, norwegischer Arzt

Gruppeninfos für das Team 2 im Planspiel “Sommerfreizeit”

Ihr seid in einem Zeltcamp in Südfrankreich. Eigentlich ist schon Nachtruhe. Das Nachbarcamp, eine Gruppe mit jungen Erwachsenen aus Berlin sind aber noch voll laut und machen auch etwas Randal.

Ihr wendet Euch an eure Gruppenleiter/innen, weil ihr nicht schlafen könnt und ständig die Berliner Jungs und Mädels durch euer Camp strumpeln und umherschleichen.

Ihr findet eure Gruppenleiter im Raum NN.

Für Eure Rollen: Achtet bitte darauf, Eure Rollen so “echt” wie möglich zu spielen, d.h. keine übertriebene Panikmache und Hektik, sondern bleibt bei Eurer Spielanweisung und verhaltet Euch so, wie ihr euch wahrscheinlich auf einer Freizeit tatsächlich verhalten würdet!

Rollen: TN der Sommerfreizeitgruppe, TN der Gruppe aus Berlin, Gruppenleiter der Gruppe aus Berlin

Gruppeninfos für das Team 3 im Planspiel “Sommerfreizeit”

Ihr seid in Italien auf einem Campingplatz am Idrosee. Im Nachbarcamp ist eine Gruppe aus Finnland. Zwei Eurer Mädels aus eurem Camp (13 und 15 Jahre alt) haben sich aus dem Staub gemacht und sind am Nachmittag heimlich mit zwei finnischen Jungs abgehauen, ihr wisst nicht wohin.

Mittlerweile ist es Abendbrotzeit und die Mädchen sind immer noch nicht zurück. Ihr macht euch Sorgen, dass etwas passiert sein könnte und wendet Euch an eure Gruppenleiter.

Zeitgleich kommen zwei Mädchen aus dem finnischen Camp und behaupten, jemand aus eurer Gruppe hätte aus einem Zelt der finnischen Gruppe ein Portemonnaie und einen MP3 Player geklaut...

Für Eure Rollen: Achtet bitte darauf, Eure Rollen so “echt” wie möglich zu spielen, d.h. keine übertriebene Panikmache und Hektik, sondern bleibt bei Eurer Spielanweisung und verhaltet Euch so, wie ihr euch wahrscheinlich auf einer Freizeit tatsächlich verhalten würdet!

Rollen: deutsche TN, zwei Mädchen, die abgehauen sind, zwei (englisch sprechende) finnische Mädchen

Gruppeninfos für das Team 4 im Planspiel “Sommerfreizeit”

Ihr seid in einem sehr abgelegenen Gruppenhaus in Dänemark. Das Wetter ist seit Tagen sehr wechselhaft, die Stimmung ist insgesamt daher eher gedrückt bis gereizt.

In Eurer Gruppe kommt es zum Streit. Auslöser ist ein Vorfall, für den es im Grunde keinen wirklichen Zeugen gibt. Eine Clique innerhalb eurer gesamten Gruppe hat angeblich ohne Berechtigung eines der TN Zimmer betreten und dort Kekse und Schokolade gefunden und aufgegessen. Die Clique des “geschädigten” Zimmers will die gegessenen Sachen erstattet bekommen, die beschuldigte Clique streitet natürlich alles ab. Es kommt sogar zur Rangelei bei der einem TN die Hand verletzt wird (überdehnt oder so). Beide Gruppen wenden sich total aufgebracht an die Gruppenleiter/innen....

Für Eure Rollen: Achtet bitte darauf, Eure Rollen so “echt” wie möglich zu spielen, d.h. keine übertriebene Panikmache und Hektik, sondern bleibt bei Eurer Spielanweisung und verhaltet Euch so, wie ihr euch wahrscheinlich auf einer Freizeit tatsächlich verhalten würdet!

Rollen: Zwei etwa gleichgroße Cliquen auf einer Sommerfreizeit, ein TN mit verletztem Handgelenk

Einzel- Rollenanweisungen
(nur von den Rolleninhaber/innen zu lesen!)

Gruppenleiter/innen Team 1: Ihr seid auf einer Freizeit in Norwegen. Euer Freizeithaus liegt am Rande einer kleinen Stadt, die alles zu bieten hat, was man als Tourist braucht. Es ist Abend. Ihr als Gruppenleiter/innen sitzt in der Teamrunde zusammen, der Tag klingt gerade aus. Wartet ab und reagiert auf das, was passiert...

.....

Jule: Ziel des Spiels ist es, dass die Gruppenleiter lernen, mit solchen unklaren Angaben wie "Ich habe Bauchweh" auf einer Freizeit umzugehen. Die Schlüsselperson für diese nachgestellte Person bist du. Du hast Bauchweh, weil du Heimweh hast. Dies ist Dir aber peinlich und daher erfindest du lieber Gründe, warum du Bauchschmerzen haben könntest, als von deinem Heimweh zu berichten. Die Gruppenleiter/innen werden nur hören, dass Du Bauchschmerzen hast.... Ihre Aufgabe wird sein, das herauszufinden... Wenn du also gefragt wirst, was los ist kannst du erstmal solche Sachen sagen wie "ich weiß auch nicht... vielleicht bekommt mir das Essen nicht..." - wenn die GL gut sind, werden sie den wahren Grund vermutlich doch aus Dir herauskitzeln....

.....

Hannes: Du bist in eine Scherbe getreten und lässt Dich von den anderen Gruppenmitgliedern mitnehmen zu den Gruppenleiter/innen, um dich verarzteten zu lassen... Dir ist allerdings lieber, dass sich ein Arzt deine Verletzung anschaut...

.....

Norwegischer Arzt: Zu Dir kommen deutsche Touristen. Deine Sprechstundenhilfe spricht nur norwegisch, du sprichst etwas englisch, aber dass ist erstmal nicht dein Problem, denn die GL der deutschen Gruppe müssen Dir schließlich klar machen, was sie von dir wollen...

Einzel- Rollenanweisungen (nur von den Rolleninhaber/innen zu lesen!)

Gruppenleiter/innen des Teams 2:

Ihr seid in einem Zeltcamp in Südfrankreich. Eigentlich ist schon Nachtruhe. Das Nachbarcamp, eine Gruppe mit jungen Erwachsenen aus Berlin sind aber noch voll laut und machen auch etwas Randal. Ihr seid davon selber schon genervt, aber wartet erstmal ab, dass sich die Lage doch noch beruhigt...

.....

Gruppenteilnehmer der Gruppe aus Berlin:

Ihr seid auf einer Freizeit des Jugendzentrums Berlin-Marzahn. Eure Stimmung ist gut und locker, aber auch etwas rauheinig... Neben euch ist eine nach eurem empfinden sehr spießige Kirchengruppe, sodaß es euch Spaß macht, dort ein wenig für "mehr Schwung in der Bude" zu sorgen... Es ist zwar schon lange offiziell Nachtruhe auf dem Campingplatz, aber daran haltet ihr euch nicht... Eure eigenen Gruppenleiter/innen wollen den guten Draht zu euch vermutlich nicht verlieren und ihr rechnet damit, das sie sich daher eher bedeckt in der ganzen Sache...

.....

Gruppenleiter/innen Berlin: Die GL der kirchl. Gruppe auf dem Platz neben euch werden auf euch zukommen, weil eure Jungs und Mädels sich immer wieder in deren Camp schleichen, was sie nicht tun sollen, aber was die Lautstärke angeht habt ihr den Eindruck, dass die kirchliche Gruppe irgendwie auch sehr pingelig ist... aber irgendwann in der Diskussion wird klar: es muss eine Lösung gefunden werden...

Einzel- Rollenanweisungen (nur von den Rolleninhaber/innen zu lesen!)

Gruppenleiter/innen des Teams 3:

Ihr seid in Italien auf einem Campingplatz am Idrosee. Im Nachbarcamp ist eine Gruppe aus Finnland. Es geht aufs Abendbrot zu, aber noch sitzt ihr in eurer Teamrunde zusammen und überlegt, was der Abend noch bringen könnte...

.....

Gruppenteilnehmer der Gruppe aus Berlin:

Ihr seid auf einer Freizeit des Jugendzentrums Berlin-Marzahn. Eure Stimmung ist gut und locker, aber auch etwas rauheinig... Neben euch ist eine nach eurem empfinden sehr spießige Kirchengruppe, sodaß es euch Spaß macht, dort ein wenig für "mehr Schwung in der Bude" zu sorgen... Es ist zwar schon lange offiziell Nachtruhe auf dem Campingplatz, aber daran haltet ihr euch nicht... Eure eigenen Gruppenleiter/innen wollen den guten Draht zu euch vermutlich nicht verlieren und ihr rechnet damit, das sie sich daher eher bedeckt in der ganzen Sache...

.....

Gruppenleiter/innen Berlin: Die GL der kirchl. Gruppe auf dem Platz neben euch werden auf euch zukommen, weil eure Jungs und Mädels sich immer wieder in deren Camp schleichen, was sie nicht tun sollen, aber was die Lautstärke angeht habt ihr den Eindruck, dass die kirchliche Gruppe irgendwie auch sehr pingelig ist... aber irgendwann in der Diskussion wird klar: es muss eine Lösung gefunden werden...

Einzel- Rollenanweisungen
(nur von den Rolleninhaber/innen zu lesen!)

Gruppenleiter/innen des Teams 4: Ihr seid in einem sehr abgelegenen Gruppenhaus in Dänemark. Das Wetter ist seit Tagen sehr wechselhaft, die Stimmung ist insgesamt daher eher gedrückt bis gereizt. Ihr überlegt gerade in Eurer Runde, wie ihr das Programm so verändern könnt, dass die Stimmung besser wird...

.....

TN mit verletztem Handgelenk: Bei einer Rangelei mit einer Clique innerhalb der Freizeitgruppe hat dir jemand die Hand verdreht. Du hast starke Schmerzen und bist ziemlich sauer... Irgendwie hast du das Gefühl, dass die Gruppenleiter/innen mit Schuld sind an deinem aktuellen Unglück ..

Clique 1 und Clique 2: Sprecht euch untereinander ab, wie ihr euren "Streit" den Gruppenleiter/innen gegenüber glaubhaft, ohne zu übertreiben!, deutlich machen könnt...