

4. Dilemma-Planspiele

4.1 Einführende Hinweise zur Arbeit mit Dilemma-Planspielen

Dilemma-Planspiele haben einen stark aktivierenden Charakter und machen heranwachsenden Seminarteilnehmern in der Regel sehr viel Spaß. Dies zeigt sich u. a. daran, dass es erfahrungsgemäß problemlos gelingt, die Aufmerksamkeit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer über mehrere Stunden zu halten.

Die im Rahmen dieses Trainingsreaders angebotenen Dilemma-Planspiele verfolgen alle das gleiche Ziel:

- Sie sensibilisieren für die Entscheidungsmuster in Dilemma-Situationen und eignen sich in jedem Fall zur Einführung in die verschiedenen Spielarten von Entscheidungsverfahren (Vorbereitung auf diesbezügliches Input).
- Sie verdeutlichen die Wichtigkeit von Grundbedürfnissen.
- Sie legen eine Spur, die dazu führen kann, die Unterschiede zwischen Position und Bedürfnis wahrzunehmen.

Sie alle sind als offene Angebote zu verstehen, die die Teilnehmer nicht in vorgeschriebene Funktionen oder Rollen pressen. Sie stellen die Lösungskompetenz der Teilnehmer in den Mittelpunkt des Geschehens und fördern dabei das Erleben einer kreativen Lösungsfindung, zu der Kinder und Jugendliche in der Regel sehr gut in der Lage sind.

Die vier hierzu entwickelten Dilemma-Planspiele folgen dem gleichen Muster. Sie können sich jedoch in Ziel- und Schwerpunktsetzung sowie im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Daher im Folgenden einige Worte als Orientierungshilfe und zur Einordnung der Spiel-ideen:

1. Das Dilemma-Planspiel „*Reise auf eine sonnige Insel*“ ist das spielerischste in der Sammlung. Der Schwerpunkt liegt hier eindeutig auf dem Offenlegen der Funktionsweisen von Entscheidungsfindungsprozessen. Es eignet sich

insbesondere für jüngere Schülerinnen und Schüler oder für SV-Teams, denen Moderatoren (Coachs) einen Anstoß geben möchten, über die Art der von ihnen gepflegten Entscheidungsfindung ins Gespräch zu kommen. Im Anschluss an dieses Planspiel können vertiefende Einheiten zum Thema Konsens und zum Unterschied von Position und Bedürfnis angeschlossen werden.

2. Das Dilemma-Planspiel „*Die menschenfreundliche Stadt*“ kann als die zentrale Übung im Demokratietraining betrachtet werden. Über dieses Spiel lässt sich einerseits sehr gut in eine Auseinandersetzung über Entscheidungsfindungsprozesse einsteigen und andererseits eine Spur zur Entwicklung von Menschenrechten aufnehmen. Wie das Dilemma-Planspiel „Auf dem Weg zum idealen Gemeinwesen“ folgt es der Idee, von einem voraussetzungsarmen Menschenrechtsverständnis auszugehen und den Heranwachsenden Wege zu eröffnen, die es ihnen ermöglichen ihre eigenen Vorstellungen, Wünsche und Bedürfnisse zu entdecken. Die Arbeit mit dem Planspiel zur „menschenfreundlichen Stadt“ ist etwas spielerischer angelegt und regt insbesondere Jungen und Mädchen im Alter zwischen 10 und 14 Jahren an, etwas (in Gedanken) aufzubauen. Von diesem Spiel aus lassen sich durchaus stadtplanerische Vertiefungsangebote entwickeln: Auseinandersetzung mit Flächennutzungsplänen, entsprechende Besuche bei städtischen Ämtern, dem Stadtrat oder dem Architekturmuseum z. B. in Frankfurt, in dem entsprechende Workshops zum Thema Stadtplanung mit Kindern angeboten werden. Für ältere Schüler ist der Zugang über die Szenerie der „menschenfreundlichen Stadt“ möglicherweise nicht ganz so gewinnbringend.
3. Das Dilemma-Planspiel „*Auf dem Weg zum idealen Gemeinwesen*“ bietet einen sehr intensiven und zielstrebigem Zugang zu der Thematik: die Bedeutung der Grundbedürfnisse im Demokratie- und Menschenrechtsverständnis. In diesem Kontext lässt sich konsequent zu der Fragestellung: „*Demokratie = Volksherrschaft. Aber: Wer ist das Volk? und Wie soll es herrschen?*“ arbeiten. Wer dabei besonderes Gewicht legen will, sich mit der Bedeutung von Grundbedürfnissen, Menschenrechten und Demokratieentwicklung auseinanderzusetzen, sollte auf ein konsensorientiertes, konstruktives Kommunizieren in der Gruppe aufbauen können. Durch eine konsequente Auseinandersetzung mit den Entscheidungsfindungsprozessen in

den einzelnen Arbeitsschritten kann der Moderator hierbei für die Problematisierung der Phänomene von Ein- und Ausschluss in demokratischen Prozessen sorgen. Gleichzeitig kann er die Teilnehmer dabei unterstützen, Erfahrungen im Sinne der von Duss von Werdt formulierten „vermittelnden Intelligenz“ (vgl. im Rahmen der Methodenbeschreibung zu: „Der ideale Ort“) zu machen.

4. Das Dilemma-Planspiel „*Die menschenfreundliche Schule*“ folgt der Logik der anderen Planspiele und macht sich die Stärken des offenen Arbeitsangebots zunutze. Auch hier sind Grundlagen eines konstruktiven Miteinanders in der Gruppe hilfreich, um gewinnbringend zum Thema arbeiten zu können. Das Planspiel zur „menschenfreundliche Schule“ lässt sich besonders gut mit etwas älteren Schülervertretern (SV-Teams ab Jahrgangsstufe 9) oder in freiwilligen AGs zum Thema „menschenfreundliche, demokratische Schule“ durchführen. Dieses Dilemma-Planspiel kann auch sehr gut als Einstieg in eine grundsätzliche Auseinandersetzung einer Schule mit dem Thema Demokratie genutzt werden. In diesem Zusammenhang sind auch gemischte Arbeitsgruppen, in denen Eltern-, Lehrer- und Schülervertreter gemeinsam überlegen, denkbar.

4.3 Dilemma-Planspiel: „Die menschenfreundliche Stadt“

Themen der Übung: Sensibilisierung für Entscheidungsmuster in Dilemmasituationen, Kooperation, Erkennen von Bedürfnislagen, Neugierde wecken für das Funktionieren von demokratischen Verfahren in modernen Gesellschaften und die Bedeutung von Menschenrechten

Zeitbedarf: je nach Gruppengröße bis zu drei Stunden

Zum Übungsablauf: Um die Übung durchführen zu können, braucht man mindestens zwölf Teilnehmer, die sich zu Übungsbeginn im Kreis zusammensetzen. Sie lässt sich gut mit Großgruppen durchführen und beginnt ohne große Vorrede über Zielsetzung und Ablauf, indem der Spielleiter (Moderator) möglichst unvermittelt beginnt, in die Szenerie der Übung einzuführen. Dazu erzählt er folgende Geschichte:

Die Ausgangssituation: Der Stadt- und Landschaftsplanungsrat der EU hat beschlossen, ein Versuchsprojekt durchzuführen. Die Europapolitiker sind auf der Suche nach der „menschenfreundlichsten Stadt“. Um herauszufinden, was es in dieser geben muss, haben sich die Parlamentarier gedacht, dass es am besten sei, Kinder und Jugendliche diese Stadt planen zu lassen. Die EU hat daher einen Wettbewerb ausgeschrieben. Sie bitten um Vorschläge für die Planung einer Stadt. Dazu haben sie eine großzügige Freifläche ausgewiesen, die an einem Fluss liegt

und auf der es bisher nichts gibt. Ihr könnt jetzt diese Freifläche mit Leben füllen und eine Stadt aufbauen ...

Jetzt bekommt jede/jeder Stadtplanerin/Stadtplaner einen Zettel, um die Elemente seiner Stadt festzuhalten. Jeder Stadtplaner darf *20 Dinge aufschreiben, die in seiner Stadt auf jeden Fall nicht fehlen dürfen*. Dafür bekommt jede Planerin/jeder Planer 15 Minuten Zeit.

Bei jungen Stadtplanern (bis 7. Schuljahr) kann es hilfreich sein, wenn der Spielleiter noch mal deutlich darauf hinweist, *dass es in dieser Stadt wirklich noch gar nichts gibt und die Planer überlegen müssen, was es alles braucht, damit eine Stadt funktionieren kann*. Aufgeregte Fragen der Nachwuchsplaner, die meist in die Richtung gehen, ob dieses und jenes auch möglich sei, beantwortet der Spielleiter konstant mit dem Hinweis, *dass alles möglich und erlaubt ist*.

Wenn die Planer mit ihren Listen fertig sind, ruft der Spielleiter die Teilnehmer wieder zusammen. Alle behalten ihre Planentwürfe. Der Spielleiter weist die Teilnehmer nun in den nächsten Schritt des Planspiels ein. Jeweils zwei Planer sollen zusammengehen und sich auf *zehn gemeinsame Dinge einigen, die es in ihrer Stadt auf jeden Fall geben soll*. Bevor die Planer mit ihrer Partnerarbeit beginnen, weist der Spielleiter die Kinder und Jugendlichen darauf hin, *dass sie auch Dinge zusammenfassen dürfen. Am besten ist es, wenn man Überbegriffe für einzelne Dinge verwendet (Methode des Clusters). Begriffe wie Straßen, Busse, Bahnhof... kann man mit dem Begriff Verkehr oder besser Infrastruktur zusammenfassen*. Nach einer kurzen Einführung in die Methodik des Clusters lässt der Spielleiter die Paare mit ihrem gemeinsamen Planungsauftrag beginnen. Dafür gibt er den Teilnehmern 20 bis 30 Minuten Zeit. Der Spielleiter sollte dabei ein bisschen herumgehen und den Teilnehmern – wenn nötig – beim Finden der Überbegriffe etwas zur Seite stehen. *Moschee, Kirche und Synagoge lassen sich unter dem Überbegriff Gotteshäuser zusammenfassen. Aber Vorsicht: wer zu stark zusammenfasst, gibt Gestaltungsräume auf. Wenn beispielsweise Theater, Konzert-, Sporthalle und Probenraum großzügig unter Kultur zusammengefasst werden, überlassen es die jungen Planer den alten Euro-parlamentariern, was sie konkret umsetzen, wofür diese Geld ausgeben wollen ...*

Haben sich die Planer auf eine gemeinsame Liste von zehn Themen (Sachen) geeinigt, die es in der Stadt unbedingt geben sollte, ruft der Spielleiter wieder

alle zusammen und weist sie in den nächsten Arbeitsschritt ein. Jetzt werden Vierergruppen gebildet, die sich wiederum auf eine *gemeinsame Liste mit zehn Punkten einigen sollen*. Haben die Planungsteams zehn gemeinsame Themen gefunden, sollen sie acht Punkte, die sie für lebensnotwendig erachten, angeben und sich auf einen Gruppensprecher (Delegierten) einigen. Dieser wird die Gruppe später in einer Plenumsdiskussion im „Euro-Kinderrat“ vertreten. Für dieses Arbeitspaket haben die Teams 30–45 Minuten Zeit.

Während die Planungsteams an ihren gemeinsamen Punkten arbeiten, baut der Spielleiter die Szenerie im „Euro-Kinderrat“ auf: In der Mitte (oder am oberen Ende eines Ovals) baut der Spielleiter den Gesprächskreis für die „Delegierten“ (Gruppensprecher) auf. Dazu nimmt er so viele Stühle, wie es Gruppenteams gibt, und einen weiteren Stuhl. Etwas abgegrenzt von der Gesprächsrunde werden die anderen Planer Platz nehmen, die die Entscheidungsfindung im Gesprächskreis der Delegierten als Zuhörer verfolgen. Sie können jedoch, wenn sie etwas ergänzen wollen, von der Möglichkeit des freien Stuhls Gebrauch machen. Auf diesem können Planer, die nicht Delegierte sind, kurz Platz nehmen, ihre Anmerkung loswerden und dann den Stuhl wieder freimachen (vgl. Methode Fishbowl).

Sind die Planungsteams mit ihrer Entscheidungsfindung fertig, beginnt die letzte Etappe (das Schlusszenario) des Planspiels. *Die Delegierten der Planungsteams sollen sich jetzt auf zehn gemeinsame Punkte einigen*. Sie halten dabei die Punkte, auf die sie sich einigen konnten, auf einem Plakat fest. Es hat sich als hilfreich erwiesen, einen oder zwei Schüler, die nicht Delegierte eines Planungsteams sind, zu bitten, die Aufgabe eines Protokollanten zu übernehmen und die Punkte, auf die sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Schlussrunde geeinigt haben, festzuhalten. Der Moderator kann die Protokollanten bei der Rolleneinführung auch darauf hinweisen, dass sie den Delegierten auch helfen können, indem sie fragen, ob sie jetzt „schon mal was notieren können“. Ihnen muss aber auch klar sein, dass sie nur notieren dürfen, worauf sich die Gruppe im Fishbowl (der Talkrunde, s. Kap. Kommunikation, S. 126 ff.) geeinigt hat.

Während die Delegierten diskutieren, üben sich die Moderatoren in absoluter Zurückhaltung. Sie machen auch keine Vorschläge, wie die Delegierten

sich einigen könnten. Die Jungen und Mädchen sollen selbst einen Weg finden, wie sie ins Gespräch kommen und dieses am Laufen halten können. Möchten die Moderatoren den Teilnehmern etwas mitteilen, können sie wie alle Nicht-Delegierten von dem freien Stuhl im Fishbowl Gebrauch machen.

Das Spiel endet, wenn die Gruppe die Liste ihrer (zehn) Forderungspunkte fertiggestellt hat oder wenn der Moderator aus Zeitgründen einen Brief der EU geschickt und darin veränderte Spielregeln/Regieanweisungen ausgegeben hat, z. B.: es sind auch 12 Punkte möglich, Einsendeschluss in drei Minuten ... Aus diesen Forderungspunkten lassen sich Rechte ableiten, die wiederum auf einem Plakat festgehalten und für weitere Arbeitsschritte zum Themenkomplex Demokratieverständnis, Menschen- und Bürgerrechte genutzt werden können. Je nach Kraft und Interesse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer kann man das gleich im Anschluss an die Übung oder zu einem späteren Zeitpunkt machen (siehe in diesem Zusammenhang die Beschreibung der Methode der Rechts-Büros). Die Arbeit mit dem Planspiel endet mit einer *Reflexionsrunde*, in der die Teilnehmer Raum haben sollten, sich über ihren Eindruck von dieser Arbeitseinheit und ihren Gefühlen im „Spielverlauf“ auszutauschen. Im Anschluss daran kann man der Frage nachgehen, was diese Übung mit Demokratie zu tun hat. Die Fragen könnten lauten:

- Wie seid ihr mit dem Auftrag bzw. mit den Aufträgen in den verschiedenen Arbeitsphasen klargekommen? Was war leicht? Was war schwierig? Wie habt ihr Entscheidungen getroffen? Diesem Fragenkomplex kann der Moderator auch im Spielverlauf nachgehen (Anregungen hierzu siehe im Planspiel „Auf dem Weg zum menschenfreundlichen Gemeinwesen“).
- Was hatte dieser Arbeitsschritt/diese Übung mit unserem Thema „Demokratie“ zu tun?

Quelle: Die Idee zur Entwicklung dieses Planspiels ist durch eine Auseinandersetzung mit den Trainingsmaterialien von Susan Fountain, *Wir haben Rechte ... und nehmen sie auch wahr! ... Aktivmappe für Jugendliche ab 10 Jahre*, Mühlheim a.d. Ruhr 1996, entstanden.

5. Entscheidungsfindung

Von der Einzel- zur Konsensentscheidung – Hinweise zur Auseinandersetzung mit Verfahren der Entscheidungsfindung

Allgemeine Hinweise: Das Demokratietraining misst der Auseinandersetzung mit Verfahren der Entscheidungsfindung eine große Bedeutung bei. Der Grad der (echten) Beteiligung der von einer Entscheidung betroffenen Menschen gibt Hinweise über die Qualität des demokratischen Grundverständnisses der die Entscheidung initiiierenden Kräfte. Darüber hinaus haben demokratische Prozesse immer auch mit Ein- und Ausschlussprozessen zu tun (siehe theoretische Einführung: Von welchem Demokratieverständnis gehen wir aus?). Es ist daher ein Anliegen des Trainingskonzeptes für die SV-Arbeit und das Demokratie-Verständnis, die Heranwachsenden auf die Phänomenologie dieser Prozesse hinzuweisen und ihnen die Vor- und Nachteile der verschiedenen Entscheidungsverfahren aufzuzeigen.

Ein Input zur Thematik „Entscheidungsfindung“ sollte dabei nicht „aus heiterem Himmel“ auf die Kinder und Jugendlichen herabfallen. Eine Vermittlung von Hintergrundinformationen sollte sich an eine Trainingsphase anschließen und Bezüge zur Trainingserfahrung möglich machen können. Ein Plenumsgespräch zu den Verfahren der Entscheidungsfindung bietet sich im Anschluss an eines der Dilemma-Planspiele an. Der Moderator kann Reflexionsfragen (wieder) aufgreifen oder die Teilnehmerinnen und Teilnehmer animieren, bereits selbst Bezüge über die Trainingserfahrung hinaus zu ihrem Alltag herzustellen. Folgende Fragestellungen sind dabei denkbar: Was hat das Planspiel (Die menschenfreundliche Stadt) mit unserem Thema „Demokratie“ zu tun?

- Wie seid ihr mit dem Auftrag klargekommen?
- Wie habt ihr in den einzelnen „Spielphasen“ Entscheidungen getroffen?
- Was war dabei leicht? Was ist euch schwergefallen?

- Waren alle gleichermaßen an den Entscheidungen beteiligt?
- Wie werden sonst (in eurem Leben: Schule, Familie, Freundeskreis) Entscheidungen getroffen?
- Was wisst ihr über die politischen Entscheidungsprozesse in unserer Stadt (z. B. Offenbach) oder unserem Land (Hessen, Deutschland), in Europa und in der Welt?

Die durch diese Fragen gewonnenen Eindrücke und Erkenntnisse kann der Moderator wieder aufgreifen, wenn er gemeinsam mit den Jungen und Mädchen die verschiedenen Spielarten der Entscheidungsfindung betrachtet. Er kann dabei fünf Begriffe einführen: *Einzelentscheidung*, *Delegieren*, *Expertise*, *Mehrheitsentscheidung* und *Konsens*.

Die Begriffe *Delegieren* und *Expertise* sind dabei optional zu betrachten. Der Moderator kann sich gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen mit diesen beiden Begriffen beschäftigen. Wenn ihm das als zu viel erscheint, kann er auch darauf verzichten. Die Bedeutung von Einzel- und Mehrheitsentscheidung sowie Konsens sollte aber in jedem Fall besprochen werden. Im Folgenden einige Hintergrundinformationen zu den einzelnen Begriffen, die der Moderator entsprechend der Interessenlage der Schülergruppe ausführlich besprechen kann.