Sichtbar gläubig!?

EIN PLANSPIEL ZU RELIGIÖSER VIELFALT UND DEMOKRATIE

Handreichung
zur Durchführung des Planspiels

0

Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR SOZIALES, GESUNDHEIT UND INTEGRATION

STIFTUNG WELTETHOS

planpolitik

Finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag Baden-Württemberg beschlossen hat.

Im Auftrag von

Entwickelt durch

Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR SOZIALES, GESUNDHEIT UND INTEGRATION

STIFTUNG WELTETHOS

planpolitik

Inhalt

1 GRUßWORT ... 3

2 ÜBER DIESE HANDREICHUNG ... 5

3 DIE METHODE PLANSPIEL ... 6

4 THEMA, ZIELE UND ABLAUF ... 8

4.1 THEMA ... 8

4.2 LERNZIELE ... 8

4.3 RAHMENBEDINGUNGEN ... 9

4.4 ABLAUF ... 10

5 PLANSPIEL ... 11

5.1 SZENARIO ... 11

5.2 ROLLEN ... 12

4.3 EMPFOHLENE ROLLENVERTEILUNG ... 17

6 HINWEISE ZUR ANLEITUNG ... 18

6.1 VOR DEM SPIEL: VORBEREITUNG UND PLANUNG ... 18

6.1.1 Einführung ... 19

6.1.2 Briefing der Moderation ... 20

6.2 WÄHREND DES SPIELS: SPIELPHASE ... 21

6.3 NACH DEM SPIEL: AUSWERTUNG ... 22

6.3.1 Ablegen der Rollen ... 22

6.3.2 Intuitive Spielanalyse ... 22

6.3.3 Spielreflexion und Distanzierung ... 23

6.3.4 Transfer ... 23

6.3.5 Spielkritik ... 24

6.3.6 Weitere Hinweise zur Auswertung ... 24

6.3.7 Vertiefte Auswertung: Ideenwerkstatt ... 24

7 ÜBER PLANPOLITIK ... 26

8 ÜBER DIE STIFTUNG WELTETHOS ... 27

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

1 GRUßWORT

Liebe Mitglieder der Räte der Religionen,
liebe Interessierte am jungen interreligiösen Dialog,
liebe Spielleiter*innen des Planspiels „Sichtbar gläubig“,

der Austausch zwischen jungen Gläubigen und die Sichtbarmachung ihrer Anliegen und Ideen ist uns ein Herzensanliegen. Auch im gemeinsamen Projekt „Räte der Religionen“ mit dem Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg fördert die Stiftung Weltethos den interreligiösen Dialog und unterstützt Kommunen dabei, den Kontakt zu jungen religiösen Menschen herzustellen und zu fördern.

Religion bewegt, vor allem auch im Alter der Identitätsfindung. Sie kann Stabilität bieten oder eine Rolle in Radikalisierungsverläufen spielen. Gleichzeitig werden Religionen auch zur Stereotypisierung und Vorurteilsbildung sowie zur Diskriminierung missbraucht. Um eine eigene Position zu finden und auch mit der eigenen Überzeugung sichtbar zu sein, ist es hilfreich, Religionen und ggf. die eigene Religiosität gemeinsam zu diskutieren, zu reflektieren und zu bearbeiten.

Beim Landeskongress der Räte der Religionen Baden-Württemberg im Jahr 2022 haben sich die Teilnehmenden ein Planspiel für junge Menschen zu religiöser Vielfalt und Demokratie gewünscht. Die Stiftung Weltethos hat diesen Wunsch umgesetzt und zusammen mit planpolitik e.V. das vorliegende Planspiel entwickelt.

„Sichtbar gläubig“ thematisiert Interessenskonflikte rund um die Relevanz und Bedeutung von religiösen Symbolen im Alltag. Fragen zum Umgang mit religiösen Minderheiten, Vorurteilen, Machtstrukturen und Social Media werden dabei genauso behandelt wie die Suche nach demokratischen Lösungsansätzen, die Teilhabe ermöglichen und gemeinsame Werte in den Fokus nehmen.

Die Teilnehmenden werden während des Spiels in verschiedene Rollen schlüpfen und dadurch Perspektivwechsel einüben. Sie werden herausgefordert sein, Brücken zwischen den verschiedenen religiösen und kommunalen Organisationen zu bauen und Lösungen für Konflikte zu finden.

Wir wünschen Ihnen viel Freude, gutes Gelingen und einen konstruktiven Austausch bei der Durchführung des Planspiels. Möge es inspirierende und bereichernde Erfahrungen für Sie und die Teilnehmenden bringen, so dass ein langfristiger Austausch mit jungen Menschen in Ihrer Kommune aufgebaut werden kann und die Themen der religiösen Jugend sichtbar gemacht werden.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

Vielen Dank, dass Sie sich für den interreligiösen Dialog einsetzen und damit einen wichtigen Beitrag für den gesellschaftlichen Zusammenhalt vor Ort leisten. Über Feedback, Ideen und Anregungen freuen wir uns und stehen Ihnen gerne auch weiterhin für Beratung rund um Räte der Religionen und religiöse Vielfalt zur Verfügung.

Mit herzlichen Grüßen

Lena Zoller und Dr. Theresa Beilschmidt

Bereich Interreligiöses und Gesellschaft, Stiftung Weltethos

STIFTUNG
WELTETHOS

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

2 ÜBER DIESE HANDREICHUNG

Das Planspiel „Sichtbar gläubig“ thematisiert Interessenskonflikte rund um die Relevanz und Bedeutung von religiösen Symbolen im Alltag. Fragen zum Umgang mit religiösen Minderheiten, Vorurteilen, Machtstrukturen und Social Media werden dabei genauso behandelt wie die Suche nach demokratischen Lösungsansätzen, die Teilhabe ermöglichen und gemeinsame Werte in den Fokus nehmen. Das Planspiel richtet sich vorrangig an junge Menschen im Alter zwischen 14 bis 22 Jahren, die in den Mitgliedsorganisationen der Räte der Religionen oder anderen Jugendorganisationen engagiert sind.

Das Planspiel wurde im Auftrag der Stiftung Weltethos von planpolitik entwickelt und durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag Baden-Württemberg beschlossen hat, finanziert.

Diese Handreichung wendet sich an Multiplikator*innen, die das Planspiel einsetzen möchten. In einem ersten, allgemeinen Teil wird die Methode Planspiel kurz vorgestellt und ein Überblick über Thema, Rahmenbedingungen und Ablauf des Planspiels gegeben.

In den darauffolgenden Kapiteln finden sich spezifische Informationen zu den Inhalten des Planspiels. Diese umfassen Angaben zum Szenario und der Rollenverteilung, sowie allgemeine Planungs- und Durchführungshinweise für die Anleitung des Planspiels als vor-Ort-Veranstaltung.

Wir haben versucht, typische Fragen und Situationen rund um Planspieldurchführungen abzudecken. Trotzdem kann und wird es passieren, dass Sie bei der Planspiel-Durchführung einer Situation begegnen, die wir hier nicht berücksichtigt haben. Nur Mut und ein bisschen Improvisationstalent – Sie werden eine Lösung finden.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

3 DIE METHODE PLANSPIEL

Unser gesellschaftliches Miteinander ist immer auch Verhandlungs- und Aushandlungssache: 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 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 Spieler*innen 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 Akteur*innen 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 Akteur*innen bezüglich des Konflikts ab und benennen Aktionsmöglichkeiten, Kompromisse und rote Linien, außerdem allgemeine Strategieanweisungen, Informationen über die anderen beteiligten Akteur*innen und den Ablauf des Spiels. In der Regel übernehmen mehrere Teilnehmende gemeinsam eine Rolle, was die Spieler*innen in der Erarbeitung und Rollenausübung entlastet und Teamwork fördert.

Die (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.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

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.

Planspiele ermöglichen 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.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

4 THEMA, ZIELE UND ABLAUF

Gruppengröße: 8 bis 16
Zielgruppe: 14 bis 22-Jährige
Dauer: ca. 3 Stunden

4.1 THEMA

Welche Rolle spielen religiöse Symbole im Sport? Wofür stehen sie und wie werden sie von verschiedenen Akteur*innen gelesen? Für welche Werte stehen Religionen und wo liegen Grenzen der Religionsfreiheit?

Das Planspiel greift diese und weitere Fragen auf und simuliert einen Konflikt in einem fiktiven Sportverein einer baden-württembergischen Großstadt. Auslöser des Konflikts ist ein Mannschaftskapitän, der sich sichtbar gläubig zeigt und damit die Grenzen der Religionsfreiheit infrage stellt. In den Rollen verschiedener zivilgesellschaftlicher und religiöser Akteur*innen verhandeln die Teilnehmenden über den Umgang mit religiösen Symbolen im Sportverein und tauschen sich über ihre Werte und Haltungen aus. Ziel ist die Formulierung einer gemeinsamen Stellungnahme, in der der Verein sich nicht nur zum Umgang mit religiösen Symbolen im Vereinsleben positioniert, sondern auch Werte für das gemeinsame Vereinsleben formuliert. Die im Planspiel aufgeworfenen Fragen werden abschließend in der Auswertungsphase reflektiert und in die Lebenswirklichkeit der Teilnehmenden übertragen.

4.2 LERNZIELE

Das Planspiel zielt darauf ab, Jugendliche zu gesellschaftlicher Teilhabe zu ermutigen und sie zum interreligiösen Austausch anzuregen. Darüber hinaus werden Analyse-, Reflexions- und Handlungskompetenzen im Umgang mit gesellschaftspolitischen und interreligiösen Fragestellungen gestärkt.

Die spielerisch-aktivierende Methode des Planspiels ermöglicht den Teilnehmenden einen Perspektivwechsel und die Stärkung der eigenen Empathiefähigkeit sowie das Durchdringen und Erleben der Komplexität gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse. Ferner werden die Moderations-, Argumentations- und Verhandlungskompetenzen der Teilnehmenden gestärkt:

- Sie arbeiten sich in den Hintergrund der von ihnen vertretenen Akteur*innen 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).

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

- 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 Eindenken 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 einfinden und diese zum Leben erwecken und sie argumentieren lassen (Methodenkompetenz).
- Darüber hinaus können die Teilnehmenden „Soft skills" wie Verhandlungstechniken, Teamwork und Kommunikationsstrategien spielerisch stärken.

4.3 RAHMENBEDINGUNGEN

Im Folgenden sind räumliche und technische Rahmenbedingungen für die Durchführung des Planspiels dargestellt:

- 1 großer Raum mit ausreichend vielen Stühlen und Tische für alle Teilnehmenden, aufgestellt in Carré-Form
- Smartboard oder Beamer und Leinwand
- Moderationskoffer und Stifte
- Ausgedruckte Spielmaterialien für alle Teilnehmenden
- Beutel für Namensschildverlosung

Falls vorhanden:

- Namensschildhalter
- Tischschildhalter
- Schreibblock für Rolle Moderation
- Tischglocke für Rolle Moderation

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

4.4 ABLAUF

	Dauer	Beschreibung	Material
Einstieg	15‘	**Einführung und Rollenverteilung** • Spielleitung (SL) führt in die Methode Planspiel ein und erläutert Szenario, Ablauf und Rollen • Teilnehmende (TN) erhalten Namenschilder, Szenario und Rollenprofile	Szenario, Rollenprofile Namensschilder
Vorbereitung	30‘	**Einlesen** • TN lesen sich in Rolle ein **Vorbereitung in Rollengruppen** • TN finden sich in Rollengruppen zusammen und bereiten den ersten Teil der Sitzung vor	PC oder Laptop, Beamer, Leinwand
		Ggf. Pause	

Spielphase	30‘	**Sitzung Teil 1**
		• Rollengruppen stellen sich vor und diskutieren die folgenden Fragen:
		  ○ Wie schätzen die Anwesenden den Vorfall ein?
		  ○ Wie soll weiter mit dem Video verfahren werden?
		• Ziel: Kennenlernen und erster Austausch zum Vorfall
			Tischschilder

	20‘	**Vorbereitung in Rollengruppen** • TN bereiten in Vorbereitung auf den zweiten Teil der Diskussion Formulierungen vor, die aus ihrer Sicht in die Stellungnahme aufgenommen werden sollen	

	45‘	**Sitzung Teil 2**
		• Rollengruppen diskutieren die weitere Fragen:
		  ○ Wie soll zukünftig mit religiösen Symbolen im Vereinsleben umgegangen werden?
		  ○ Was sind die drei wichtigsten gemeinsamen Grundsätze oder Werte des Rutzeberger Sportvereins?
		• Ziel: Möglichst einstimmige Einigung auf ein Vorgehen und Formulierung einer gemeinsamen Stellungnahme
		
		Rollenausstieg
		• SL erklärt das Planspiel für beendet und die TN legen ihre Namenschilder ab	

		Ggf. Pause	

Auswertung	30‘	**Auswertung**
		SL leitet Gespräch zu folgenden Fragen:
		  ○ Wie war es, die Rolle zu spielen?
		  ○ Wie lässt sich der Spielverlauf erklären?
		  ○ Was war realistisch? Was war unrealistisch?	

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

5 PLANSPIEL

5.1 SZENARIO

Nachfolgenden finden Sie eine Zusammenfassung des Szenarios, die Sie für die Einführung in das Planspiel nutzen können.

- Rutzeberg ist eine fiktive Großstadt mit rund 210.000 Einwohner*innen im Herzen von Baden-Württemberg.
- In Rutzeberg leben Menschen vieler verschiedener Konfessionen und die Rutzeberger Stadtverwaltung pflegt enge Kontakte zu den Vertreter*innen der verschiedenen Religionsgemeinschaften der Stadt.
- Die Integrationsbeauftragte der Stadt hat vor einem Jahr ein Modellprojekt mit dem Titel „Vielfalt verbindet“ ins Leben gerufen.
- Ziel des Projekts ist es, neu zugezogene Rutzberger*innen für eine Mitgliedschaft im *Rutzeberger Sportverein* zu gewinnen und die verschiedenen Religionsgemeinschaften der Stadt aktiv in das Vereinsleben einzubinden.
- Um Werbung für den Verein zu machen veröffentlicht die ehrenamtlich organisierte Social Media Gruppe des Sportvereins regelmäßig Beiträge auf Instagram.
- Ein Video, das kürzlich von der Siegerehrung eines Jugendfußballturniers veröffentlicht wurde, hat zu großem Aufruhr geführt:
- Es zeigt den Mannschaftskapitän der Rutzberger Fußballjugend mit einer Halskette mit einem großen orthodoxen Kreuzanhänger. In die Kamera sagte er nach einem Turnier: „Ohne Jesus Hilfe hätten wir dieses Turnier nicht gewonnen!“.
- Nach der Veröffentlichung des Videos kommt es zu viel Kritik. Das orthodoxe Kreuz und die Aussage des Mannschaftskapitäns werden als „reine Provokation“ und „völlig respektlos“ empfunden. Andere bezeichnen das Kreuz als „Symbol für eine gefährliche Glaubensanschauung, die in einem modernen Sportverein nichts zu suchen hat!“.
- Einige Vereinsmitglieder fordern jetzt sogar ein Verbot religiöser Symbole im Sportverein.
- Deshalb lädt der Vereinsvorstand verschiedene Gruppen zum Krisengespräch ein. Diskutiert werden soll:
    - Wie bewerten Sie den Vorfall? Wie soll mit dem Video weiter verfahren werden?
    - Wie soll zukünftig mit religiösen Symbolen im Vereinsleben umgegangen werden?
    - Was sind die drei wichtigsten gemeinsamen Grundsätze oder Werte des Rutzeberger Sportvereins?
- Ziel des Treffens ist es, dass die Anwesenden sich auf eine gemeinsame Stellungnahme zum Vorfall einigen und darin gemeinsame Grundsätze zum Vereinsleben formulieren und den Umgang mit religiösen Symbolen im Sportverein regeln.
- Das Ergebnis der Sitzung soll als gemeinsame Stellungnahme des Vereins und der beim Treffen anwesenden Gruppen auf Instagram veröffentlicht werden.
- Können sich die Anwesenden einstimmig auf eine Stellungnahme einigen, werden diese vom Vorstand veröffentlicht und die gemeinsamen Werte in ein Leitbild des Sportvereins aufgenommen. Finden die Anwesenden keine gemeinsame Lösung, wird per Mehrheitsentscheid abgestimmt und die Stellungnahme nur von einem Teil der Anwesenden veröffentlicht.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

5.2 ROLLEN

Das Planspiel umfasst acht Rollengruppen und kann mit acht bis sechszehn Teilnehmenden gespielt werden. Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Zunächst sollte abgefragt werden, wer die Rolle der Moderation übernehmen möchte. Diese ist idealerweise mit zwei Personen zu besetzen.

Die anderen Rollen sollten grundsätzlich zufällig ausgelost werden. Eine einfache Methode für die Durchführung vor Ort ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen.

Bei größeren Jugendgruppen von über sechszehn Teilnehmende raten wir zur Durchführung von zwei parallelen Planspielen, bzw. zwei parallelen Verhandlungen.

Die Profile der Rollengruppen enthalten neben Hintergrundinformationen zum Profil der Gruppe jeweils Interessen und Positionen zu den Diskussionspunkten. Zentrale Diskussionspunkte sind neben der Einschätzung zu dem im Szenario geschilderten Vorfall auch die grundsätzliche Haltung zu einem Verbot religiöser Symbole im Vereinsleben. Darüber hinaus enthalten alle Rollenprofile Werte und Grundsätze, zu denen sich der Verein aus ihrer Sicht in der Stellungnahme bekennen sollte.

Die Rolle des Vereinsvorstandes ist als neutrale Moderation angelegt und enthält anstelle der Interessen und Positionen zu den Diskussionspunkten unterstützende Informationen zur Leitung des Gesprächs und zur Durchführung einer Abstimmung.

Alle im Planspiel vertretenen Rollengruppen und Personen sind frei erfunden. Die Rollenprofile sind fiktiv und die dargestellten Positionen sind teilweise überspitzt dargestellt. Weisen Sie die Teilnehmenden darauf hin, achtsam mit den zugewiesenen Rollen und Positionen umzugehen. Als Spielleitung sollten Sie insbesondere in der Auswertung des Planspiels darauf achten, dass die Teilnehmenden religiöse Überzeugungen für Mitglieder einer Gruppe nicht verallgemeinern oder diskriminierende Stereotype reproduzieren.

Die nachfolgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Rollen und ihre Positionen zu den Diskussionsfragen.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

ROLLE	BEWERTUNG DES VORFALLS	VERBOT RELIGIÖSER SYMBOLE	WERTE & GRUNDSÄTZE
Stadt Rutzeberg Abteilung Integration	- Es ist **bedauerlich**, dass das Video zu viel öffentlicher Kritik am Sportverein und am Modellprojekt geführt hat. - Leider wird im Video nur eine von vielen im Sportverein vertretenen Religionen in den Vordergrund gerückt. - Dass das Kreuz aus dem Video in einigen Kommentaren mit gefährlichem Gedankengut in Verbindung gebracht wurde, ist problematisch. - Mit einer gemeinsamen Stellungnahme sollte vermieden werden, dass die Außenwirkung des Modellprojekts leidet.	**Eher gegen ein Verbot (-)** - Nicht die Sichtbarkeit religiöser Symbole im Verein ist ein Problem, sondern der fehlende Austausch über deren Bedeutung und Herkunft. - Um ein friedliches Miteinander aller sicherzustellen, sollte der Verein Empfehlungen (statt Verbote) zum Tragen religiöser Symbole aussprechen.	- Der Verein sollte sich zu den **Grundwerten der pluralen Demokratie** und den **Menschenrechten** bekennen. **Wichtige Grundsätze** - Vielfalt - Gerechtigkeit - Friedliches Miteinander der Religionen & Kulturen
AG Schiedsrichter* innen	- Das Video ist erschreckend und hat gezeigt, was im Sportverein schon lange schief läuft. - Das Verhalten ist eine **Provokation** für alle Menschen, die nicht gläubig sind oder einer anderen Religionsgemeinschaft angehören. - Der Vorfall hat gezeigt, dass Religion im Sportverein keinen Platz hat und nur zu Konflikten führt. - Das Video muss sofort gelöscht werden und der Mannschaftskapitän muss sich entschuldigen.	**Für ein Verbot (++)** - Religiöse Symbole können gefährliches Gedankengut transportieren. Das macht sie auch für unsere Demokratie so gefährlich. - Trainer*innen, Vereinsmitglieder und Vorstandsmitglieder sollten keine religiösen Symbole tragen dürfen!	- Religion oder religiöse Tugenden dürfen in einem **modernen Sportverein** keine Rolle spielen. Da der Sportverein aus staatlichen Mitteln gefördert wird, sollte er sich an **säkularen Prinzipien** orientieren. **Wichtige Grundsätze** - Trennung von Religion und Staat - Moderne Trainingsmethoden, die auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhen - Freiheit - Akzeptanz und Würde aller Menschen

ROLLE	BEWERTUNG DES VORFALLS	VERBOT RELIGIÖSER SYMBOLE	WERTE & GRUNDSÄTZE
Zentrum für Islamische Kultur	- Das Video war **respektlos** gegenüber Vereinsmitgliedern, die anderen Religionsgemeinschaften angehören. - Einige muslimische Jugendliche aus der Mannschaft haben sich ausgeschlossen oder nicht repräsentiert gefühlt. - Der Sportverein sollte eine Richtigstellung zum Video formulieren. Aus dieser sollte hervorgehen, dass die Aussage des Kapitäns nicht repräsentativ für den Verein oder die Mannschaft ist.	**Gegen ein Verbot (- -)** - Statt religiöse Symbole zu verbieten, sollte der Verein mehr über sie aufklären. Das Problem sind nicht die Symbole, sondern die Vorurteile, die die Menschen über sie haben. - Ein Verbot religiöser Symbole würde neben dem Recht auf Religionsfreiheit **auch noch andere Grundrechte verletzen.** Sollte zum Beispiel das Tragen eines Kopftuchs verboten werden, könnten hauptamtliche Sporttrainer*innen, die ein Kopftuch tragen, ihren Beruf nicht mehr ausüben.	- Religion spielt im Alltag vieler junger Menschen eine wichtige Rolle. Deshalb sollten auch **religiöse Werte und Tugenden** in den Grundsätzen des Vereins berücksichtigt werden. **Wichtige Grundsätze:** - Gleichberechtigung - Gewaltfreiheit - Offenheit für alle Religionen - Schutz vor Diskriminierung und Vorurteilen gegenüber religiösen und ethnischen Minderheiten
Trainer*innen-Vertretung	- Die Reaktionen auf das Video sollten **nicht überbewertet werden**. Der Vorfall ist nur deshalb eskaliert, weil er auf Social Media ausgetragen wurde. - Sinnvoller als eine Krisensitzung wäre eine Gesprächsrunde mit den betroffenen Jugendlichen. - Der Sportverein sollte in der Stellungnahme ankündigen, dass intern über den Vorfall beraten wird und der Verein sich vorerst aus den Sozialen Netzwerken zurückzieht.	**Eher für ein Verbot (+)** - Es sollte (weiterhin) gelten, dass alles was eine **Verletzungsgefahr birgt, im Training verboten** ist. Dazu gehört u.a. religiöser Schmuck. - Ein generelles Verbot religiöser Symbole oder Kleidung wäre jedoch schwierig umsetzbar.	- Der Sportverein ist keine religiöse Gruppe. Daher sollten ausschließlich **sportliche Tugenden** im Vordergrund stehen. **Wichtige Grundsätze** (angelehnt an die Tugenden des DFB) - Disziplin, - Mut - Zielstrebigkeit - Spaß - Teamgeist & Respekt

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

ROLLE	BEWERTUNG DES VORFALLS	VERBOT RELIGIÖSER SYMBOLE	WERTE & GRUNDSÄTZE
Jüdisches Gemeinde-zentrum	- Die Reaktionen auf das Video zeigen, dass Menschen in Deutschland mit **Ausgrenzung** rechnen müssen, wenn sie religiöse Symbole sichtbar zeigen. - Es ist **besorgniserregend**, dass einige religiöse Symbole von bestimmten Religionen als Provokation wahrgenommen und mit extremen Gedankengut in Verbindung gebracht werden. - Das Video sollte als religiöses Bekenntnis einer Einzelperson eingeordnet werden. - Die Stellungnahme sollte auch deutlich machen, dass Hass gegen religiöse Menschen im Sportverein nichts zu suchen hat.	**Eher gegen ein Verbot (-)** - Ein Verbot religiöser Symbole wäre ein Rückschritt**,** da es der Förderung von Vielfalt widersprechen würde. - Ein Verbot wäre rechtlich nicht zulässig. - Stattdessen sollte der Verein die Mitglieder dazu ermutigen, sich und den eigenen Glauben sichtbar in das Vereinsleben einzubringen.	- Der Sportverein sollte sich zu Vielfalt bekennen und sich auch an religiösen Tugenden orientieren. **Wichtige Grundsätze** - Nächstenliebe - Schutz von religiösen und ethnischen Minderheiten - Aufgeschlossenheit und Achtung gegenüber allen Menschen - Dialog und Zusammenarbeit mit Menschen unterschiedlicher Glaubensformen, Religionen und Kulturen
Ökumenisch Christliches Glaubensforum	- Die Reaktionen auf das Video sind **erschreckend**! Die Kritik am Video ist nicht nachvollziehbar. - Religiöse Symbole sind Ausdruck eines Glaubens, keine Provokation. - Der Verein sollte sich in einer Stellungnahme solidarisch mit dem Kapitän zeigen und sich klar gegen die verletzenden Kommentare stellen.	**Gegen ein Verbot (- -)** - Ein Verbot religiöser Symbole ist eine rückwärtsgewandte Forderung, die in der Realität kaum umsetzbar ist. - Außerdem würde ein Verbot religiöser Symbole gegen das Recht auf Religionsfreiheit verstoßen.	- Der Sportverein ist ein Ort des Austauschs und des Miteinanders. - **Christliche Werte** sollten auch für den Sportverein gelten. **Wichtige Grundsätze** - Christliche Tugenden wie Glaube, Liebe, Hoffnung - Barmherzigkeit - Gerechtigkeit - Nächstenliebe

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

ROLLE	BEWERTUNG DES VORFALLS	VERBOT RELIGIÖSER SYMBOLE	WERTE & GRUNDSÄTZE
Social Media Gruppe	- Das Video vom Fußballturnier hat so viele Kommentare erhalten, wie noch kein anderes. Das ist zuerst einmal ein **großer Erfolg!** - Kommunikation in den Sozialen Medien läuft rauer ab, als im echten Leben – der Vorfall sollte also **nicht überbewertet** werden. - Das Video darf nicht gelöscht werden. In der Stellungnahme sollten die Anwesenden sich hinter die Social Media Gruppe stellen.	**Eher für ein Verbot (+)** - Religiöse Symbole sollten im Verein verboten sein. Denn sie können für gefährliches religiöses Gedankengut stehen und demokratischen Werten widersprechen. - Vor allem eher unbekannte religiöse Symbole, die viele Menschen nicht direkt einordnen können, sollten verboten werden.	- Ein Bekenntnis zu Freiheit steht für euch im Vordergrund, denn der Sportverein ist ein Trainingsort, an dem sich alle Rutzeberger*innen ausleben können sollten. **Wichtige Grundsätze** - Freiheit - Mitbestimmung - Verbot radikaler oder menschenverachtender Einstellungen
Vorstand (Moderation)	Neutrale Rolle, die keine Bewertung vornimmt.		

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

4.3 EMPFOHLENE ROLLENVERTEILUNG

TN	Moderation	Social Media Gruppe	AG Schieds-richter*innen	Orthodox Christliches Glaubensforum	Stadt Rutzeberg Abt. Integration	Islamisches Kulturzentrum	Jüdisches Gemeinde-zentrum	Trainer*innen
8	2	2	2	1	1	0	0	0
9	2	2	2	2	1	0	0	0
10	2	2	2	2	2	0	0	0
11	2	2	2	2	2	1	0	0
12	2	2	2	2	2	2	0	0
13	2	2	2	2	2	2	1	0
14	2	2	2	2	2	2	2	0
15	2	2	2	2	2	2	2	1
16	2	2	2	2	2	2	2	2

6 HINWEISE ZUR ANLEITUNG

6.1 VOR DEM SPIEL: VORBEREITUNG UND PLANUNG

Im Folgenden finden Sie Informationen und Hinweise zu Vorbereitung des Planspiels.

Längerfristig

- Teilnehmende einladen
- Räumlichkeiten organisieren:
    - Mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz finden
    - mit PC, Beamer, Leinwand
- Zeitplan erstellen (an Anfangszeit der Veranstaltung anpassen)

Kurz vor dem Spiel

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
    - „PS Sichtbar gläubig_Szenario“ in Din A4, doppelseitig bedruckt
      1x pro Teilnehmende*r
    - „PS Sichtbar gläubig_Rollenprofile“ in Din A4, doppelseitig bedruckt
      1x pro Durchführung
    - „PS Sichtbar gläubig_Namensschilder“, in DinA4, einseitig bedruckt
      1x pro Durchführung
    - „PS Sichtbar gläubig_Tischschilder“, in DinA4, einseitig bedruckt
      1x pro Durchführung

- benötigte Technik für die Einführung wie PC oder Laptop, Verlängerungskabel, Beamer, Leinwand vorbereiten
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.)

Grundsätzlich und unabhängig von der Altersgruppe ist es notwendig, die Teilnehmenden auf den spielerischen Charakter eines Planspiels hinzuweisen: Man sollte sich darauf einlassen, eine Rolle zu übernehmen und entsprechend anders als im alltäglichen Leben zu agieren, dies aber durchaus ernst nehmen. Gleichzeitig ist es wichtig, das Verhalten anderer im Planspiel aus ihren Rollen heraus zu interpretieren.

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.

Eine Pause bietet sich vor Beginn der Spielphase und vor der Auswertung an. Während des Planspiels sollte sich die Spielleitung so weit als möglich zurücknehmen und nur ins Geschehen eingreifen, wenn es unbedingt nötig ist. Das kann der Fall sein, wenn Fragen auftauchen und Teilnehmende nicht weiterkommen, oder wenn Einzelne gänzlich aus ihrer Rolle fallen und damit den Ablauf gefährden. Wir

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

empfehlen, die Spielleitung zu zweit zu übernehmen. Als Spielleitung sollten Sie nicht gleichzeitig eine Rolle im Planspiel übernehmen.

6.1.1 Einführung

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: 1. Einführung zur Methode Planspiel 2. Einführung ins Szenario 3. Rollenvergabe.

Einführung zur Methode Planspiel

Ein Planspiel hat immer ein Szenario und Rollenprofile und präsentiert als Ausgangslage einen Konflikt, der gelöst werden soll. Alle lernen das gleiche Szenario kennen, in dem der Konflikt beschrieben wird und in dem sich auch Infos zu den Regeln, Rahmenbedingungen und dem Abstimmungs- bzw. Entscheidungsmodus usw. finden.

Jede Person erhält eine Rolle zugeteilt. Zu jeder Rolle gibt es individuelle Rolleninfos; die Interessen, Positionen und Kompromisslinien innerhalb einer Rollengruppe sind deckungsgleich. 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 75 Minuten im Gespräch eine Lösung für das Problem zu finden.

- 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 ihr Rollenprofil für die Diskussion nutzen, 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!

Einführung ins Szenario, Rollenverteilung und Einarbeitung

Nun erfolgt die Einführung ins Szenario. Die Verteilung der Rollen sollte anschließend zufällig erfolgen, ein Tauschen der Rollen vermieden werden. Ausschließlich für die Rolle der Moderation sollte vorher abgefragt werden, welche zwei Personen sich für die Moderationsrolle interessieren.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

- Führen Sie mithilfe der Powerpoint-Präsentation ins Szenario ein.
- Wählen Sie 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.
- Gehen Sie anschließend durch die Reihen der Teilnehmenden und lassen Sie sie ohne hinzuschauen je ein Namensschild aus einem Beutel ziehen. So wird gewährleistet, dass die Rollen zufällig vergeben werden.
- Dann wird das passende Rollenprofil individuell an die Teilnehmenden ausgegeben. Das Rollenprofil kann beschrieben und mit Notizen versehen werden.

6.1.2 Briefing der Moderation

Besondere Aufmerksamkeit sollte der Rolle der Moderation zuteil kommen. Als Spielleitung sollten Sie die Moderator*innen ca.10 Minuten vor Ende der Einarbeitung zu ihrer Rolle briefen. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden die Rolle überblicken und sich die Aufgaben teilen (Redeleitung, Redeliste führen und Notizen machen). 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 einen Lösungsvorschlag formulieren können. Auf folgende Punkte sollten Sie als Spielleitung besonders hinweisen:

- **Ablauf und Zeitmanagement**: Für die Diskussion sind insgesamt ca. 75 Minuten vorgesehen. Weisen Sie die Moderator*innen darauf hin, dass alle Punkte und Fragen im Rahmen des Gesprächs diskutiert werden sollen.

- **Regeln der Diskussion**:
    - Wer etwas sagen möchte, meldet sich und wird von der Moderation zu Wort gebeten.
    - Am Ende der Diskussion fasst die Moderation kurz zusammen, was besprochen wurde. Anschließend wird über einen Vorschlag abgestimmt.
    - Ziel ist, dass sich idealerweise alle Anwesenden einigen. Jede Gruppe hat bei der Abstimmung eine Stimme.

- **Redeliste:** Durch eine Redeliste behalten die Moderator*innen einen Überblick über die Reihenfolge und Häufigkeit der Meldungen pro Rollengruppe. So können sie die Anwesenden entsprechend der Reihenfolge der Meldungen zu Wort bitten und darüber hinaus bei Gruppen nachhaken, die sich noch nicht zu einem Diskussionspunkt geäußert haben.

- **Aufteilung innerhalb des Moderationsteams**: Weisen Sie die Moderator*innen darauf hin, dass sie die Aufgaben unter sich aufteilen. Dabei bietet es sich an, dass eine Person die Gesprächsleitung übernimmt und die andere Person sich Notizen zur Diskussion macht und die Redeliste im Blick behält.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

6.2 WÄHREND DES SPIELS: SPIELPHASE

Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels, entsprechend dauert sie am längsten. Mit Beginn der Diskussion nimmt sich die Spielleitung zurück und übergibt (gerne mit einer Geste) das Wort 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. 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. 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. 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 zahlt 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.

- Weisen Sie vor Beginn der Spielphase darauf hin, dass alle ihre Namensschilder gut sichtbar tragen. Während der Spielphase empfehlen wir Ihnen als Spielleitung sich an den Rand des Raumes zu setzen und in keinem Fall selbst am Verhandlungstisch Platz zu nehmen.
- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle „Moderation" Karten mit der Info „noch 20 Minuten", „noch 10 Minuten", „noch 5 Minuten" vorzulegen.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

6.3 NACH DEM SPIEL: AUSWERTUNG

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 Schritte 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.

6.3.1 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. Dabei sollte man mehrmals wiederholen, dass sie nun wieder sie selbst sind. Insbesondere jugendlichen Teilnehmenden kann es schwerfallen, 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 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 Rollen-Verhalten auf Spielende muss unterbunden werden.

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.

6.3.2 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 dir im Spiel ergangen? Wie hast du dich in der Rolle gefühlt?
- Was ist passiert?
- Was fiel schwer? Was fiel leicht?
- Reflexion der Rollen: Welche problematischen Positionen gab es?

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. Die Teilnehmenden in der Rolle „Moderation“ verdienen

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

besondere Anerkennung (Applaus, lobende Worte usw.), da die Rolle mit Abstand die anspruchsvollste ist.

6.3.3 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 oder entscheidende Momente im Spielverlauf ansprechen.

Mögliche Leitfragen sind:

- Wie kann man den Spielverlauf erklären?
- Wie weit wurde von der ursprünglichen Strategie abgewichen und warum?
- Was waren die entscheidenden Momente im Spielverlauf?
- Wie bewertest du den Ausgang der Sitzung? Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Wären andere Lösungen möglich gewesen?
- Kennst du ähnliche Situationen oder Konflikte aus dem eigenen Leben?

6.3.4 Transfer

Im Transfer schließlich wird die Problemanalyse vertieft und dabei der Schritt von der Spielsituation in die Realität gegangen. Außerdem werden 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 kannst du zu deinem eigenen Alltag herstellen?
- Welche Probleme hast du wiedererkannt, welche ähneln deinen eigenen Erfahrungen?
- Welche Lösungsansätze hast du für die benannten Probleme?
- Welche Fragen und Handlungsfelder ergeben sich?
- Welche Qualifikation sollte eine Moderation haben?

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

6.3.5 Spielkritik

Die Spielkritik schließlich schließt das Planspiel ab. Es ist immer lehrreich zu wissen, wie es den Teilnehmenden gefallen hat und welchen Mehrwert das Planspiel für sie hatte.

Mögliche Leitfragen sind:

- Was hat dir gefallen?
- Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?
- Was würdest du verändern?

6.3.6 Weitere 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 Akteur*innen 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.

6.3.7 Vertiefte Auswertung: Ideenwerkstatt

Zu vertieften Auswertung des Planspiels kann nach dem Planspiel eine Ideenwerkstatt zum Umgang mit religiöser Vielfalt und dem interreligiösen Dialog in der Kommune durchgeführt werden. Die Ideenwerkstatt ist eine vereinfachte und verschlankte Version der Zukunftswerkstatt, bei der es darum geht, Licht auf eine weitverbreitete Problematik zu werfen, Visionen für die Zukunft zu entwickeln und anschließend über deren Realisierung zu diskutieren. Die Methode besteht aus drei unterschiedlichen Phasen:

In der (1) Kritikphase wird das eigentliche Thema betrachtet und es werden alle Äußerungen der Teilnehmenden in Bezug auf Kritik, Zweifel und Beschwerden gesammelt. In der sogenannten (2) Phantasiephase geht es anschließend darum, utopische Visionen und übertriebene, ideale Bilder einer möglichen Zukunft zu entwickeln, ungeachtet von deren Realisierbarkeit. Die Teilnehmenden entwickeln dann in der abschließenden (3) Realisierungsphase bestimmte Forderungen und Vorschläge, welche im Idealfall eigene Handlungsanweisungen enthalten.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

Kritikphase

Ziel: Ein kritisches Verständnis für das Problem schaffen und das Thema in all seiner Breite und in Anlehnung an die Interessen der Teilnehmenden „öffnen".

Eine kritische Einschätzung der momentanen Situation dient als Basis für die Entwicklung von Visionen und Lösungen. Alle Ängste, Zweifel, Beschwerden, Probleme und Kritikpunkte müssen dabei ans Licht kommen. Das Ziel hierbei ist es, herauszufinden, welche Themen und Probleme von der Gruppe als am dringlichsten angesehen werden. Gleichzeitig kann während dieser Phase Dampf abgelassen werden und die Gruppe auf eine positive und nach vorn gerichtete Arbeitsweise in den nächsten Phasen eingestellt werden. Die bevorzugte Kreativtechnik ist hierbei das Brainstorming, danach folgt die Strukturierung und Zusammenfassung bzw. Auswahl eines Hauptproblems, mit dem in der folgenden Phantasiephase weitergearbeitet wird.

Phantasiephase

Ziel: Antworten auf die Probleme entwickeln, indem Wünsche, Phantasien, Visionen und alternative Ideen formuliert werden.

Die Teilnehmenden versuchen sich an der Entwicklung einer Utopie und zeichnen ein übertriebenes Bild der Zukunft. Hierbei können Brainstorming sowie eine Reihe anderer kreativer Techniken zum Einsatz kommen, um so die negative Stimmung während der Kritikphase zurückzulassen und stattdessen neue, sogar hochgradig unrealistische Ideen und Visionen zu entwickeln – welche dann als Basis für neue und unerwartete Lösungen dienen können, die in der letzten Phase, der Realisierungsphase, entwickelt werden. Der Satz „Stellt euch vor, alle verfügbaren Mittel und die Macht zu haben", ist hierbei eine oft nützliche Metapher, durch welche die Teilnehmenden wahrhaftig visionär und originell denken.

Realisierungsphase

Ziel: Die Ideen der vorherigen Phase mit realistischeren Augen betrachten. Die Ideen werden mit Blick auf ihre Umsetzbarkeit überprüft und bewertet und ein Aktionsplan wird erstellt.

Um zu diesem Punkt zu gelangen, werden die Ideen der Phantasiephase unter dem Gesichtspunkt betrachtet, welche Aspekte sich in konkrete und realistische Projekte, Ideen, Forderungen, Vorschläge etc. umwandeln lassen. Realistisch muss dabei jedoch nicht „jetzt sofort realistisch" bedeuten, sondern kann auch einen mittelfristigen Zeitrahmen umfassen.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

7 ÜBER PLANPOLITIK

planpolitik gehört seit 2005 zu den wichtigsten Anbietern interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen. Unser Ziel ist stets, Teilnehmende mittels aktivierender Methoden zu ermuntern und befähigen, kritisch zu denken, Widersprüche und Komplexität auszuhalten und die Prinzipien des Zuhörens, gegenseitigen Respekts und des friedlichen Aushandelns von Konflikten zu verinnerlichen bzw. aktiv nutzen zu lernen.

Wir setzen unsere Ziele mit innovativen, aktivierenden und zielgruppengerechten Methoden und Formaten kreativ um. Dazu arbeiten wir in der Entwicklung von Konzepten und Programmen eng mit unseren Auftraggeber*innen im In- und Ausland zusammen. So entstehen zeitgemäße Angebote für Schüler*innen und Studierende, für (Young) Professionals und Mitarbeitende in Verwaltungen und NGOs, für Expert*innen ebenso wie für interessierte Bürger*innen.

Unser Portfolio umfasst die Konzeption und Durchführung von Planspielen, interaktiven Workshops, Design-Thinking-Sessions, Szenario-Entwicklungen, Zukunfts- und Ideenlaboren, Kampagnenarbeit u. v. m. Darüber hinaus führen wir Fortbildungen zu interaktiven Methoden und Kompetenztrainings durch, z. B. zu Verhandlungsführung, Advocacy und Lobbying, sowie Leadership und Teambuilding. Für Schulen und Universitäten erarbeiten wir maßgeschneiderte interaktive Lehrmaterialien.

Europaweit führend sind wir bei der Konzeption und Umsetzung politischer Online-Planspiele und weiterer digitaler oder digital gestützter Bildungsformate. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Ergänzung bestehender analoger Formate um digitale Elemente. Die inhaltliche, methodische und technologische Kompetenz für die Erarbeitung derartiger Konzepte sind bei uns unter einem Dach vereint. Die von uns entwickelte Planspiel-Engine Senaryon hat bereits zahlreiche Preise gewonnen, u. a. ist sie von der Initiative „Ausgezeichnete Orte im Land der Ideen“ als eines der 100 innovativsten Projekte 2017 geehrt worden.

Die derzeit 20 festen Mitarbeiter*innen verfügen über umfassende Erfahrung in der Bildungsarbeit und Moderation von interaktiven Formaten und haben weltweit insgesamt etwa 2.000 Veranstaltungen mit ca. 60.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei haben wir mit über 250 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, darunter politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023

8 ÜBER DIE STIFTUNG WELTETHOS

Die Stiftung Weltethos für interkulturelle und interreligiöse Forschung, Bildung und Begegnung wurde 1995 in Tübingen gegründet und geht auf das „Projekt Weltethos“ des weltweit bekannten Schweizer Theologen Hans Küng zurück. Sein Kernanliegen ist die Verständigung auf gemeinsame Werte als Basis für ein friedliches Zusammenleben. Denn für eine bessere Welt brauchen wir eine gemeinsame Basis: Werte, die es bereits gibt und die wir uns immer wieder neu bewusst machen müssen.

Die Stiftung Weltethos zeigt Wege auf, damit diese Werte gelebt und erlebt werden können – im Privaten wie in unserem Gemeinwesen, in Bildung, Politik, Wirtschaft und Kultur – über die Grenzen von Religionen und Weltanschauungen hinweg. Die Ziele der Stiftung Weltethos sind die Vermittlung ethischer und interkultureller Kompetenzen sowie interreligiöser Dialog, Zusammenarbeit und Frieden zwischen den Religionen und Kulturen. Dazu führt die Stiftung national wie international unterschiedlichste Projekte durch.

Weitere Information unter www.weltethos.org.

© planpolitik GbR | Stiftung Weltethos 2023