



GRA  
SYMULACYJNA  
KLASA Z KLASĄ

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELI

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# Spis treści:

Dlaczego proponujemy grę symulacyjną? .....	3
Implikacje pedagogiczne .....	4
Gra symulacyjna „Klasa z klasą” .....	5
Cel gry .....	5
Uczestnicy .....	6
Wiek .....	6
Czas trwania .....	6
Podział uczestników na grupy .....	7
Wymagania organizacyjne .....	7
Tabelka do podziału ról .....	9

# Zasady gry symulacyjnej „Klasa z klasą”

## Dlaczego proponujemy grę symulacyjną?

Gry symulacyjne cieszą się rosnącą popularnością w szeroko rozumianej edukacji. Szczególnie młodzi ludzie, zdobywając wiedzę, chętnie angażują się w ćwiczenia z wykorzystaniem metody interaktywnej i symulacyjnej. Istotą gier symulacyjnych jest odtwarzanie kompleksowych procesów negocjacyjno-decyzyjnych w warunkach maksymalnie zbliżonych do warunków rzeczywistych. Ta metoda kształcenia sprawdzi się praktycznie we wszystkich grupach wiekowych i zawodowych, a także w każdej placówce edukacyjnej. Będąc uczestnikami gry, uczniowie stają się aktorami i przez cały czas jej trwania odgrywają role przedstawicieli różnych grup interesu. Punktem wyjścia w grze symulacyjnej jest fikcyjna sytuacja, która wiernie naśladuje rzeczywistość – tak zwany scenariusz.

W ten sposób uczniowie przyswajają sobie poszczególne etapy podejmowania decyzji i jednocześnie tych etapów doświadczają. Procesy zaczerpnięte z rzeczywistości stają się bardziej przejrzyste i tym samym przystępniejsze. W przeciwieństwie do tradycyjnych scenek z podziałem na role gry symulacyjne pozwalają swoim uczestnikom na interakcję w grupach. Muszą oni wczuć się w swoje role, zgłaszać wnioski, być reprezentantami grup i inicjatyw społecznych, brać udział w dyskusji i tworzyć projekt kooperacji. U podstaw sukcesu gier symulacyjnych leży gotowość ich uczestników do zaufania skuteczności otwartych procesów edukacyjnych. O wyniku gry symulacyjnej decydują sami jej uczestnicy. Jak w znanym powiedzeniu – w grze symulacyjnej to droga jest celem.

## Implikacje pedagogiczne

Uczestnicząc w grach symulacyjnych, uczniowie zdobywają nowe kompetencje, ponieważ:

- gry pokazują im, jak można efektywnie dotrzeć do obszarów tematycznych jawiących się często jako „suche” i zbyt kompleksowe, a także jak przyswoić sobie wiedzę z danego tematu;
- wzmacniają w nich umiejętność uczestniczenia w dyskusjach i dodają pewności siebie; uczniowie uczą się przy tym radzić sobie ze złożoną tematyką i odpowiednio reprezentować swoje interesy;
- w grach symulacyjnych ćwiczy się kompetencje społeczne i komunikacyjne;
- gry pobudzają ponadto kreatywność graczy i wzbudzają w nich chęć odniesienia sukcesu;
- to doskonały trening różnych technik pracy (np. praca z tekstem) oraz technik społecznych (np. umiejętność współpracy i pracy w grupie, zdolność do kompromisu);
- gry symulacyjne pozwalają zrozumieć złożone procedury negocjacyjne i procesy decyzyjne;
- pozwalają dostrzec możliwości i granice forsowania swojego zdania z perspektywy konieczności ustalenia wspólnych regulacji.

Proces uczenia się w trakcie gier symulacyjnych jest bardzo intensywny, chociaż kryterium samego odgrywania ról słusznie wysuwa się na pierwszy plan. W krótkim czasie trzeba przekazać, ująć i przetworzyć mentalnie merytoryczne zależności między wypowiedziami. Decyzje podejmuje się pod presją czasu, a zgromadzoną wiedzę natychmiast się wykorzystuje.

## Gra symulacyjna „Klasa z klasą”

Gra symulacyjna „Klasa z klasą” poświęcona jest aktualnemu zdarzeniu z życia codziennego szkoły i dotyczy jej całej społeczności. Pojawił się problem z zaopatrzeniem, ponieważ niewielki sklepik został niespodziewanie zamknięty. Członkowie społeczności szkolnej – uczniowie, rodzice, nauczyciele i sama dyrekcja – stanęli przed wielkim wyzwaniem. Jak rozwiązać ten problem? Co zrobić? Kto może pomóc i w jaki sposób? Jak najlepiej połączyć siły wszystkich zainteresowanych?

Uczniowie chcą wziąć sprawy w swoje ręce i otworzyć kawiarenkę, którą sami będą prowadzili. To pomysł wprawdzie nienowy, ale pociągający za sobą wiele konsekwencji. Jego realizacja nie jest tak prosta, jak wydaje się młodzieży. Podczas gdy uczniowie mnożą pomysły, dorośli zastanawiają się nad możliwymi efektami takiego przedsięwzięcia, gotowością młodych ludzi do przejęcia odpowiedzialności oraz nad zasadami panującymi w szkole. Czy da się w tej sytuacji znaleźć wspólne rozwiązanie?

Uczestnicy gry podzieleni na grupy robocze (uczniów, rodziców i nauczycieli) starają się wypracować wspólne stanowisko w sprawie kawiarenki. Kto ma jakie zdanie i jakimi argumentami je podpira? W trakcie rozmów należy ustalić treści zbieżne, co do których wszyscy się zgadzają i te, które dzielą grupę. Czego oczekują uczniowie? Co mogą zaoferować rodzice? Jakiego rodzaju wsparciem służą nauczyciele i dyrekcja? Co jest najlepszym rozwiązaniem dla całej społeczności szkolnej?

## Cel gry

Celem gry jest znalezienie rozwiązania zaprezentowanego problemu (alternatywy dla zlikwidowanego sklepiku szkolnego). Aby możliwe było podjęcie ostatecznej decyzji, wszyscy uczestnicy muszą najpierw ustalić w grupach roboczych, jaką propozycję chcą zaprezentować, następnie – doprecyzować ją i uzasadnić. Pracy wszystkich uczestników przyglądają się przedstawiciele lokalnych mediów, którzy nie stronią od trudnych pytań. Wypracowana decyzja powinna uwzględniać w miarę możliwości różnorodne interesy każdej z grup. Stąd istotną kwestią przy dokonywaniu ewaluacji gry symulacyjnej jest pytanie o to, czyje interesy wysunęły się na pierwszy plan oraz w jaki sposób podejmowane są decyzje istotne dla wszystkich?

## Uczestnicy

Grę symulacyjną „Klasa z klasą” można realizować w grupach 15-35 uczniów. Minimalna liczba uczestników to 15 osób, ponieważ dopiero przy takiej grupie można uzyskać zakładaną dynamikę.

Treść gry „Klasa z klasą” dostępna jest w dwóch wariantach językowych: niemieckim i polskim. Dzięki temu można ją wykorzystywać w klasach skupiających uczniów znających język niemiecki na poziomie podstawowym, jak i zaawansowanym. Decyzję w tej sprawie podejmuje nauczyciel podczas przygotowań. Można rozważyć także przeprowadzenie gry najpierw w języku polskim, a później – w języku niemieckim.

## Wiek

Gra symulacyjna „Klasa z klasą” przeznaczona jest dla uczniów i uczennic w wieku 11-18 lat.

## Czas trwania

Czas gry przewidziany jest na trzy bloki po 60 minut. W ten sposób można zrealizować zarówno wszystkie trzy części po kolei, jak i – z przerwą. Czas trwania i dokładne opisy kroków roboczych w poszczególnych fazach przedstawiono w planie przebiegu gry. Dopuszcza się dostosowanie podanych ram czasowych do indywidualnych potrzeb uczestników.

W harmonogramie gry sprecyzowane zostały poszczególne kroki grup roboczych w każdym z bloków. Należy ściśle trzymać się tego harmonogramu; dbają o to osoby moderujące grę. W harmonogramie podano również, kiedy i jakie materiały należy rozdać grupie.

## Podział uczestników na grupy

- Rada uczniów
- Rada rodziców
- Grono pedagogiczne
- Dyrektor
- Lokalne media

## Wymagania organizacyjne

Do realizacji gry należy przygotować:

### **pomieszczenie i wyposażenie:**

- 1 duża sala dla wszystkich uczestników, umożliwiającą ustawienie stolików dla czterech grup
- notatniki, długopisy, flipchart z papierem, kolorowe flamastry, mniej więcej 3 tablice korkowe z pinezkami, identyfikatory dla uczestników, ewentualnie rekwizyty

### **materiały:**

- dla każdego uczestnika: scenariusz, karta roli, formularz charakterystyki roli
- dla każdej grupy: konspekt / harmonogram / arkusz „Burza mózgów” / arkusze argumentów
- inne kopie rozdawane przez dyrekcję w trakcie gry

# Lista materiałów:

- Scenariusz (dla każdego uczestnika)
- Konspekt (dla każdej grupy roboczej)
- Formularz charakterystyki roli (dla każdego uczestnika)
- Wskazówki dla dyrekcji (1 x dla dyrektora i wicedyrektorów)
- Wskazówki dla mediów (1 x dla każdego dziennikarza)
- Przemówienie dyrektora (1 x dla dyrektora)
- Burza mózgów: jak wyobrażamy sobie kawiarenkę?  
dla każdej grupy roboczej)
- Arkusz argumentów 1 (dla każdego uczestnika)
- Arkusz argumentów 2 (dla każdej grupy roboczej)
- Arkusz argumentów 3 (dla każdej grupy roboczej)
- 35 kart ról



## Tabela do podziału ról:

	15 uczestników	20 uczestników	25 uczestników	30 uczestników	35 uczestników
Dyrekcja	1	2	2	3	3
Rada rodziców	4	5	7	8	9
Nauczyciele	4	6	7	8	9
Rada uczniów	5	6	7	8	9
Media	1	1	2	3	5

### Rada uczniów

Alexander (04)  
 Alicja (05)  
 Antek (06)  
 Thomas (07)  
 Katharina (08)  
 Anja (17)  
 Fabian (21)  
 Magda (26)  
 Ewa (34)

### Rada rodziców

Pani Grabowska (09)  
 Pan Kwiatkowski (10)  
 Pan Krzyżanowski (11)  
 Pani Kowalska (12)  
 Pan Lewandowski (18)  
 Pan Miller (23)  
 Pani Krawczyk (25)  
 Pani Nowak (28)  
 Pan Wesołowski (33)

### Dyrekcja

Dyrektor (01)  
 Wicedyrektor ds. planów zajęć (16)  
 Wicedyrektor ds. organizacyjnych (29)

### Nauczyciele

Aneta Belka (02)  
 Nauczyciel geografii (13)  
 Nauczyciel historii (14)  
 Nauczyciel fizyki i WF-u (15)  
 Nauczyciel języka polskiego (19)  
 Nauczyciel biologii (20)  
 Nauczyciel sztuki (24)  
 Nauczyciel matematyki (27)  
 Nauczyciel języka angielskiego (32)

### Media

Dziennikarz I (3)  
 Dziennikarz II (22)  
 Dziennikarz III (30)  
 Dziennikarz IV (31)  
 Dziennikarz V (35)

# Impressum

Gra edukacyjna „Klasa z klasą” powstała w ramach projektu „Niemiecki ma klasę”

## Wydawca

Goethe-Institut w Warszawie  
Ul. Chmielna 13 a  
00-021 Warszawa  
[www.goethe.de/polska](http://www.goethe.de/polska)  
[www.goethe.de/polska/nmk](http://www.goethe.de/polska/nmk)

## Dyrektor Działu Językowego

Ulrike Würz

## Koordinacja projektu „Niemiecki ma klasę”

Ewa Dorota Ostaszewska

## Autorzy

 Holger-Michael Arndt, Dr. Alexander Burka,  
Georg Schwedt, Ryszard Wysocki

## Pomysł

Ulrike Würz

## Opracowanie

Monika Łągowska

## Layout i realizacja

Leniva  
[www.lenivastudio.com](http://www.lenivastudio.com)

## Druk

Quality & Print

© Goethe-Institut





PLANSPIEL

KLASSE MIT KLASSE

HINWEISE FÜR LEHRENDE

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# Inhaltsangabe

Warum ein Planspiel? .....	13
Pädagogische Implikationen .....	14
Planspiel „Klasse mit Klasse“ .....	14
Ziel des Spiels .....	15
Alter .....	16
Dauer .....	16
Spielgruppen und Rollen .....	16
Organisation und Voraussetzungen .....	17
Tabelle für Rollenverteilung: .....	19

# Anleitung zum Planspiel – Klasse mit Klasse

## Warum ein Planspiel?

Planspiele erfreuen sich zunehmender Beliebtheit in unterschiedlichen Bildungsbereichen. Insbesondere junge Menschen in Lernprozessen partizipieren gerne an dieser interaktiven und spielerischen Methode des Wissenserwerbs. Im Rahmen von Planspielen werden komplexe Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse realitätsnah simuliert. Diese Lernmethode eignet sich für nahezu jede Alters- und Berufsgruppe sowie jede Schulform. Schüler und Schülerinnen übernehmen als Teilnehmende eines Planspiels für dessen gesamte Dauer die Rolle von Akteuren und Vertretern von Interessengruppen. Den Hintergrund bildet eine fiktive, aber realitätsnahe Ausgangslage, das sogenannte Szenario.

Schüler und Schülerinnen erlernen und erleben auf diese Weise die jeweiligen Entscheidungsabläufe. Reale Prozesse werden durchschaubarer und damit zugänglicher. Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen agieren die Teilnehmenden vorrangig in Gruppen. Sie müssen sich in den jeweiligen persönlichen Hintergrund der Akteure hineinarbeiten, Anträge stellen, Gruppen und Gemeinschaftsinitiativen vertreten, diskutieren und Kooperationen entwerfen. Planspiele leben immer von der Bereitschaft der Spielenden, sich auf offene Lernprozesse einzulassen. Das Ergebnis eines Planspiels bestimmen die Spielenden selbst. Bei einem Planspiel ist sprichwörtlich der Weg das Ziel.

## Pädagogische Implikationen

Die Teilnahme an Planspielen lässt die Schüler und Schülerinnen nicht unverändert, denn:

- sie zeigen den Spielenden einen erlebbaren Zugang zu Themenfeldern auf, die vielen als trocken und zu komplex erscheinen. Dadurch wird ein Lernprozess ermöglicht;
- Gesprächskompetenz und Selbstbewusstsein der Schüler und Schülerinnen werden gestärkt, sie lernen mit einer komplexen Thematik umgehen und eigene Interessen angemessen vertreten;
- soziale und kommunikative Kompetenzen werden trainiert;
- die Kreativität der Spielenden wird gefördert, ihnen werden Erfolgserlebnisse ermöglicht;
- unterschiedliche Arbeitstechniken (z.B. Textarbeit) werden ebenso geschult wie soziale Techniken (z.B. Kompromiss- und Teamfähigkeit);
- Planspiele wecken Verständnis für komplexe Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse;
- die Spielenden erkennen Möglichkeiten und Grenzen der Interessendurchsetzung vor dem Hintergrund einer notwendigen wgemeinschaftlichen Regelung.

Der Lernprozess innerhalb eines Planspiels ist für Schüler und Schülerinnen sehr intensiv, wenngleich das Kriterium des Spielens gleichberechtigt danebensteht. Sachzusammenhänge müssen in kürzester Zeit vermittelt, erfasst und reflektiert werden. Entscheidungen werden unter zeitlichem Druck gefällt und das angesammelte Wissen umgehend umgesetzt.

## Planspiel „Klasse mit Klasse“

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ widmet sich einer aktuellen Situation aus dem Schulalltag, die eine ganze Schulgemeinschaft betrifft. Die Versorgung einer Schule ist nicht mehr sichergestellt, denn ein kleiner schulinterner Laden schließt unerwartet. Alle beteiligten Gruppen der Schulgemeinschaft – Schüler und Schülerinnen, Eltern, Lehrer und Lehrerinnen und Schulleitung – stehen vor einer Herausforderung. Wie soll man mit der Situation umgehen? Was kann man tun? Wer kann welchen Beitrag leisten? Wie können die Kräfte aller am besten gebündelt werden?

Die Schüler und Schülerinnen schlagen vor, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und ein selbstverwaltetes Schulcafé zu gründen. Eine Idee, die nicht neu ist, aber viele Nebenwirkungen hat. So einfach, wie die Jugendlichen sich das vorstellen, ist das Vorhaben nicht zu bewerkstelligen. Während den Jugendlichen viele Ideen vorschweben, sehen die Erwachsenen die Konsequenzen, denken an Verantwortung und Regeln. Wo liegen die Grenzen des Machbaren? Im Planspiel wird in Arbeitsgruppen als erstes versucht, die Ausgangsposition der unterschiedlichen Gruppen zu klären – der Schüler und Schülerinnen, der Eltern und der Lehrer. Wer denkt was und mit welchen Argumenten? Im dialogischen Prozess werden Schnittmengen und Übereinstimmungen, aber auch Differenzen herausgearbeitet. Was möchten die Schüler und Schülerinnen? Was können die Eltern beitragen? Welche Unterstützung durch die Lehrer und die Schulleitung ist möglich? Was ist die beste Lösung für die ganze Schulgemeinschaft?

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, eine Lösung für das oben dargestellte Problem (Ersatz für den Wegfall des Schulladens) zu finden. Damit am Ende des Spiels eine Entscheidung gefällt werden kann, müssen alle Beteiligten zunächst in Arbeitsgruppen klären, welchen Vorschlag sie den anderen Beteiligten unterbreiten möchten, und diese Idee bestmöglich ausgestalten und vertreten. Die Presse verfolgt dabei die Arbeit aller Beteiligten und stellt kritische Fragen. Die Entscheidung sollte möglichst vielen Interessen Rechnung tragen. Eine wichtige Frage für die Auswertung des Planspiels ist daher, wessen Interessen in welchem Maße berücksichtigt worden sind und wie gemeinschaftliche Entscheidungen gefällt wurden.

## Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Das vorliegende Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist für vier verschiedene Gruppengrößen (15, 20, 25 oder 30 Schüler und Schülerinnen) konzipiert und in diesen Gruppen variabel einsetzbar. 15 Teilnehmende sind als absolute Untergrenze zu betrachten, da sich erst ab dieser Gruppengröße die gewünschte Dynamik entfalten kann.

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ liegt in zwei identischen Sprachfassungen vor: auf Deutsch und auf Polnisch. Es ist somit sowohl in Klassen mit fortgeschrittenen Deutschkenntnissen als auch in Anfängergruppen realisierbar. Die Entscheidung darüber, in welcher Sprachversion das Spiel durchgeführt wird, sollte im Vorfeld

von den Lehrern getroffen werden. Denkbar ist auch, das Spiel zunächst auf Polnisch durchzuführen und zu einem späteren Zeitpunkt nochmals auf Deutsch.

## Alter

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist für Schülerinnen und Schüler im Alter von 11 bis 18 Jahren geeignet.

## Dauer

Das Planspiel ist auf dreimal 60 Minuten angelegt. Es ist möglich, alle drei Einheiten in einem Stück oder aber mit Pausen zwischen den drei Phasen durchzuführen. Die Dauer und die genauen Arbeitsschritte in den einzelnen Phasen sind dem Ablaufplan zu entnehmen. Der zeitliche Rahmen ist somit vorgegeben, individuelle Anpassungen und Abweichungen sind jedoch möglich.

Im Zeitplan sind alle Arbeitsschritte jeder Gruppe festgelegt. Der Plan ist genau einzuhalten, die Moderatoren des Planspiels haben dafür zu sorgen. Im Zeitplan ist auch angegeben, wann welche Materialien an welche Gruppe auszugeben sind.

## Spielgruppen und Rollen

- Schülerrat
- Elternrat
- Lehrerkollegium
- Schulleiter/Schulleiterin
- Lokalpresse



## Organisation und Voraussetzungen

Im Vorfeld sind insbesondere folgende Fragen zu klären:

### **Raum und Ausstattung**

- ein großer Raum mit vier Tischgruppen
- Schreibpapier, Schreibgeräte, Flipchart mit Papier, ca. drei Pinnwände und Pins, Namensschilder für die Teilnehmer, eventuell Requisiten

### **Materialien:**

- für jeden Teilnehmer: Szenario, Rollenkarte, Steckbrief
- für jede AG: Matrix / Zeitplan / Arbeitsblatt „Brainstorming“ / Argumentezettel
- weitere Kopien, die von der Schulleitung ausgeteilt werden.

# Liste aller Materialien:

- Szenario (für jede/n Teilnehmer/in)
- Matrix (für jede/n Teilnehmer/in)
- Steckbrief (für jede/n Teilnehmer/in)
- Hinweise für die Schulleitung (1 x für jede/n Schulleiter/in)
- Hinweise für die Medien (1x für jeden Journalisten und jede Journalistin)
- Ansprache der Schulleitung (1x für den/die Schulleiter/in)
- Brainstorming: Wie stellen wir uns die Schulcafeteria vor? (für jede AG)
- Argumentezettel 1 (für jede/n Teilnehmer/in)
- Argumentezettel 2 (für jede AG)
- Argumentezettel 3 (für jede AG)
- 35 Rollenkarten

## Tabelle für Rollenverteilung:

	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN	35 TN
Schulleitung	1	2	2	3	3
Gruppe Elternrat	4	5	7	8	9
Gruppe Lehrerinnen und Lehrer	4	6	7	8	9
Gruppe Schülerrat	5	6	7	8	9
Presse	1	1	2	3	5

### Gruppe Schülerrat

Alexander (04)  
 Alicja (05)  
 Antek (06)  
 Thomas (07)  
 Katharina (08)  
 Anja (17)  
 Fabian (21)  
 Magda (26)  
 Ewa (34)

### Gruppe Elternrat

Frau Grabowska (09)  
 Herr Kwiatkowski (10)  
 Herr Krzyżanowski (11)  
 Frau Kowalska (12)  
 Herr Lewandowski (18)  
 Herr Miller (23)  
 Frau Krawczyk (25)  
 Frau Nowak (28)  
 Herr Wesołowski (33)

### Schulleitung

Direktor/in (01)  
 Stellvertretende(r)  
 Direktor/in und  
 Stundenplankoordinator/  
 in (16)  
 Zweite(r)  
 stellvertretende(r)  
 Direktor/in (29)

### Nauczyciele

Aneta Belka (02)  
 Erdkundelehrer/in (13)  
 Nauczyciel historii (14)  
 Physik- und Sportlehrer/  
 in (15)  
 Polnischlehrer/in (19)  
 Biologielehrer/in (20)  
 Kunstlehrer/in (24)  
 Mathematiklehrer/in (27)  
 Englischlehrer/in (32)

### Media

Reporter/in I (3)  
 Reporter/in II (22)  
 Reporter/in III (30)  
 Reporter/in IV (31)  
 Reporter/in V (35)

# Impressum

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist im Rahmen vom Projekt „Deutsch hat Klasse“ entstanden

## Herausgeber

Goethe-Institut Warschau  
Ul. Chmielna 13 a  
00-021 Warszawa  
[www.goethe.de/polen](http://www.goethe.de/polen)  
[www.goethe.de/polen/dhk](http://www.goethe.de/polen/dhk)

## Leitung der Spracharbeit

Ulrike Würz

## Koordination des Projektes „Deutsch hat Klasse“

Ewa Dorota Ostaszewska

## Autoren

 Holger-Michael Arndt, Dr. Alexander Burka,  
Georg Schwedt, Ryszard Wysocki

## Idee

Ulrike Würz

## Bearbeitung

Monika Łagowska

## Layout und graphische Umsetzung

Leniva  
[www.lenivastudio.com](http://www.lenivastudio.com)

## Druck

Quality & Print