



Auswärtiges Amt



BILDUNG FÜR  
DIE ZUKUNFT:  
SCHULE  
ОБРАЗОВАНИЕ  
ДЛЯ БУДУЩЕГО:  
ШКОЛА



**PLANSPIEL**

# **KLASSE MIT KLASSE**

**HINWEISE  
FÜR LEHRENDE**

# INHALT

Warum ein Planspiel? .....	3
Pädagogische Implikationen .....	3
Online vs. Präsenz Planspiel .....	3
Planspiel „Klasse mit Klasse“ .....	4
Ziel des Spiels .....	5
Teilnehmende .....	5
Alter .....	5
Dauer .....	5
Spielgruppen und Rollen .....	5
Organisation und Voraussetzungen .....	6
Erklärung der genutzten Online-Tools .....	6
Spielvarianten .....	7
Ablauf der Module im Planspiel .....	8
Beschreibung der Module	
Modul 1 .....	10
Modul 2 (Extra) .....	11
Modul 3 .....	11
Modul 4 .....	11
Modul 5 (Extra) .....	12
Modul 6 .....	12
Impressum .....	14

# WARUM EIN PLANSPIEL?

Planspiele werden immer beliebter, in unterschiedlichen Bildungsbereichen können diese eingesetzt werden. 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 jede Alters- und Berufsgruppe sowie jede Schulform. Teilnehmende spielen in einem Planspiel verschiedene Rollen von realen Entscheidungsträgern, sie vertreten politische Parteien oder auch Interessengruppen. Den Hintergrund bildet eine fiktive, aber realitätsnahe Ausgangslage, das sogenannte Szenario.

Die Teilnehmenden 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. Je nach Rolle erwarten die Teilnehmenden vielfältige Aufgaben: Anträge stellen, Gruppen und Gemeinschaftsinitiativen vertreten, diskutieren und Kooperationen entwerfen. Planspiele leben immer von der Bereitschaft der Spielenden, etwas Neues auszuprobieren, so bestimmen die Spielenden beispielsweise das Ergebnis des Planspiels selbst. Bei einem Planspiel ist sprichwörtlich der Weg das Ziel.

# PÄDAGOGISCHE IMPLIKATIONEN

Die Teilnahme an einem Planspiel eröffnet neue Blickwinkel, denn:

- Sie zeigt ihnen einen erlebbaren Zugang zu Themenfeldern auf, die vielen als trocken und zu komplex erscheinen. Dadurch wird ein Lernprozess ermöglicht;
- Gesprächskompetenz und Selbstbewusstsein der Teilnehmenden werden gestärkt, sie lernen mit einer komplexen Thematik umzugehen und eigene Interessen angemessen zu vertreten;
- soziale und kommunikative Kompetenzen werden trainiert;
- die Kreativität der Spielenden wird gefördert, sie erleben, wie es ist, eine Idee zu verfolgen und diese auch gegen andere durchzusetzen;
- unterschiedliche Arbeitstechniken (z.B. Textarbeit) werden ebenso geschult wie soziale Kompetenzen (z.B. Kompromiss und Teamfähigkeit);
- Planspiele wecken Verständnis für komplexe Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse.

Der Lernprozess innerhalb eines Planspiels ist für Teilnehmende sehr intensiv, dennoch geht es auch um die spielerische Vermittlung von Wissen. Sachzusammenhänge müssen in kürzester Zeit vermittelt, erfasst und reflektiert werden. Entscheidungen werden unter zeitlichem Druck gefällt und angesammeltes Wissen umgehend umgesetzt.

# ONLINE VS. PRÄSENZ PLANSPIEL

Digitale Angebote lassen sich einfacher in den Alltag integrieren. Es kann sowohl zeitversetzt als auch ortsunabhängig gemeinsam gearbeitet werden. Dies ermöglicht insbesondere für Planspiele neue Möglichkeiten. Die fortschreitende Digitalisierung liefert gleichzeitig die Infrastruktur zur Umsetzung neuer Methoden. Es geht darum, mutig voranzuschreiten, Neues auszutesten und aus den Erkenntnissen zu lernen.

Dabei unterscheiden sich Tools für Online-Methoden in zwei Formen: das synchrone und das asynchrone Lernen. Synchrone Tools werden zeitgleich von allen Teilnehmenden gestartet, Ergebnisse werden zusammengetragen oder Antworten abgegeben, Mentimeter ist ein gutes Beispiel hierfür (siehe S. 7f). Gleichzeitig geben asynchrone Tools die Möglichkeit zu zeitversetztem Arbeiten. Teilnehmende können im Rahmen einer Frist Ihre Ergebnisse den anderen zugänglich machen, Padlet bietet hier viele Gestaltungsoptionen (siehe S. 7).

In der Gestaltung von Online-Planspielen kann dadurch auf eine Vielzahl von Bedürfnissen reagiert werden und es ergeben sich im Vergleich zu Planspielen in Präsenzveranstaltungen methodisch kaum Einschränkungen. Vielmehr bieten digitale Planspiele aufgrund der Möglichkeit zur Vernetzung auf diversen Ebenen sogar neue Chancen. Diskussionsrunden, Schreibgespräche und das gemeinsame Erarbeiten von Aufgaben können in Online-Planspielen ebenso umgesetzt werden, wie Vier-Augen-Gespräche, Abstimmungen und Vorträge.

Neben der nahezu gleichwertigen Methodenvielfalt bestehen Unterschiede in Aufbau und Strukturierung von Online-Planspielen. Die fehlende räumliche Nähe von Teilnehmenden und Moderatoren im Planspiel ist herausfordernd! Im Folgenden werden diese zusammengefasst:

- Dadurch, dass Teilnehmende in der Regel zu Hause an ihren Endgeräten sitzen, gibt es mehr Ablenkungen – unter Umständen stellt sich schneller ein Gefühl von „Langeweile“ ein;
- Teilnehmende sind früher erschöpft, da jegliche Bewegung im Raum fehlt;
- Phasen von Vorträgen oder Präsentationen ohne Möglichkeiten zur Interaktion der Teilnehmenden verringern die Motivation für das Planspiel (stärker noch als in Präsenzveranstaltungen);
- Teilnehmende schalten ihre Kamera ab und sind nur noch „halb“ am Geschehen im Planspiel beteiligt.

Vor allem fehlende Aufmerksamkeit, schnellere Langeweile und das teilweise Abschalten von Teilnehmenden ist eine große Herausforderung in Online-Planspielen. Den Moderatoren fehlt die Möglichkeit persönlich auf einzelne Teilnehmende einzugehen und dort im Gespräch nach dem Grund mangelnder Motivation zu fragen und eine gemeinsame Lösung zu finden. Durch die fehlende Präsenz der Moderatoren ist es schwieriger die Teilnehmenden zu aktivieren und zu begeistern für alles, was im Planspiel auf sie zukommt. Aber es gibt Lösungen und Tipps, die Motivation auch online hochzuhalten:

- Im Planspiel muss genug Raum gegeben werden für Rückfragen zur digitalen Technik, damit Teilnehmende nicht von Methoden ausgeschlossen werden. Daher ist es wichtig jede interaktive Phase im Zeitplan um mindestens 5 Minuten zu ergänzen, um entsprechend Gelegenheiten für Fragen zu geben.
- Im Ablaufplan von Online-Planspielen muss auf eine Abwechslung der Methoden geachtet werden. Dabei geht es sowohl um einen regelmäßigen Wechsel von synchronen und asynchronen Methoden, sowie um das Ansprechen unterschiedlicher Sinne. Auf eine kurze Präsentation sollte eine interaktive Methode folgen in Kombination mit selbständiger Recherche und der Einbindung audiovisueller Reize.

## PLANSPIEL „KLASSE MIT KLASSE“

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ widmet sich einer aktuellen Situation aus dem Schulalltag, die eine ganze Schulgemeinschaft betrifft. Die Verpflegung einer fiktiven Schule ist nicht mehr sichergestellt, denn ein kleiner Schulladen schließt unerwartet. Alle beteiligten Gruppen der Schulgemeinschaft – Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrer und Lehrerinnen und Schulleitung – stehen vor einer immensen 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 Schülerinnen und Schüler schlagen vor, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und eine selbstverwaltete Schulcafeteria 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 eruieren die einzelnen Arbeitsgruppen in Räten – der Schülerinnen und Schüler, der Eltern und der Lehrerinnen und Lehrer – wie das Problem der fehlenden Schulversorgung an der Schule Nr. 99 in Zlatogorsk gelöst werden kann. Wer ist für die Idee der selbstverwalteten Schulcafeteria, wer dagegen? Im dialogischen Prozess werden Schnittmengen und Übereinstimmungen, aber auch Differenzen herausgearbeitet. Schlussendlich

geht es darum, einen Plan für die Schulcafeteria zu entwerfen, der möglichst vielen Interessen gerecht wird. Wird es eine Lösung geben, der alle Interessensgruppen zustimmen, oder wird sich eine dieser am Ende durchsetzen, ohne die Interessen der anderen zu berücksichtigen?

## 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. Eine wichtige Frage für die Auswertung des Planspiels ist daher, wessen Interessen in welchem Maße berücksichtigt worden sind und wie gemeinschaftliche Entscheidungen gefällt wurden. Die Medien verfolgen dabei die Arbeit aller Beteiligten und stellt im Verlauf des Planspiels kritische Fragen.

## TEILNEHMENDE

Das vorliegende Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist für Gruppen ab 15 Spielenden konzipiert. Erst ab dieser Gruppengröße kann sich die gewünschte Dynamik entfalten. Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ liegt in vier unterschiedlichen Sprachfassungen vor: auf Deutsch, Russisch, Englisch und Polnisch. Es ist somit sowohl in Klassen mit fortgeschrittenen Sprachkenntnissen als auch in Anfängergruppen realisierbar, da die Materialien deckungsgleich einsetzbar sind. Die Entscheidung darüber, in welcher Sprachversion das Spiel durchgeführt wird, sollte im Vorfeld von der Leitung getroffen werden. Denkbar ist auch, das Spiel zunächst in der Mutter oder Erstsprache durchzuführen und zu einem späteren Zeitpunkt nochmals in der Fremdsprache.

## ALTER

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist sowohl für Schulklassen im Alter von 11 bis 18 Jahren geeignet als auch für Erwachsene, die eine Fremdsprache neu erlernen oder ihre Kenntnisse auffrischen möchten. Zentral ist die Anwendung der Fremdsprache im Diskussionsprozess durch Verwendung diskussionstypischer Redewendungen.

## DAUER

Das Planspiel ist auf 180 Minuten angelegt. Es ist aber auch möglich, das Planspiel in drei Einheiten à 60 Minuten aufzuteilen. D.h. entweder alle drei Einheiten werden in einem Stück oder aber mit Pausen zwischen den drei Phasen durchgeführt. 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 bzw. eventuell sogar erforderlich, dies hängt maßgeblich vom Sprachniveau und den Vorkenntnissen der Teilnehmenden ab.

## SPIELGRUPPEN UND ROLLEN

- Schülerrat
- Elternrat
- Lehrerrat
- Schuldirektion
- Reporterteam

# ORGANISATION UND VORAUSSETZUNGEN

Zur Durchführung des digitalen Planspiels ist eine gute Internetverbindung zwingend erforderlich. Es ist wichtig, dass diese während des Seminars eine ausreichende Stabilität aufweist, um kleinere Unterbrechungen zu verhindern. Der Zugang erfolgt entweder per stationärem Endgerät, Laptop/PC (diese Option wird empfohlen) oder mobilem Endgerät, Smartphone/Tablet. Das Endgerät muss hierbei mit einem internen oder externen Mikrofon ausgestattet sein, bestenfalls sollte auch der Kamerazugriff möglich sein. Alle eingesetzten Tools sind barrierefrei zugänglich, so dass weder eine Registrierung noch Anmeldung erforderlich sind!

## ERKLÄRUNG DER GENUTZTEN ONLINE-TOOLS

**Padlet** ist ein Tool zur kollaborativen, digitalen Arbeit.

Es werden so Pinnwände gestaltet, die mit Material für die Lernenden oder mit Ergebnissen von Lernenden gefüllt werden können. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind dabei vielfältig. Ebenso kann ein Monitoring des Prozesses im Planspiel gemacht werden. Zudem können die Lernenden über Chat und Kommentarfunktionen miteinander ins Gespräch kommen.

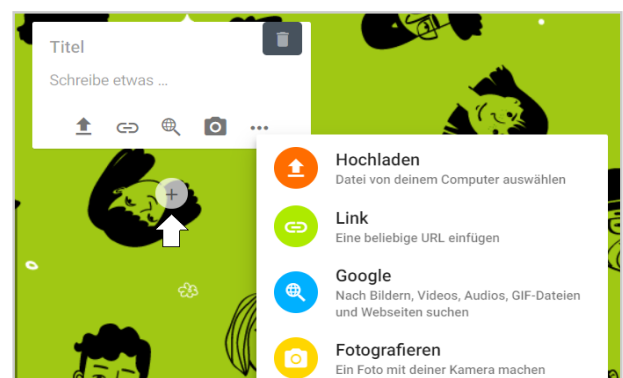
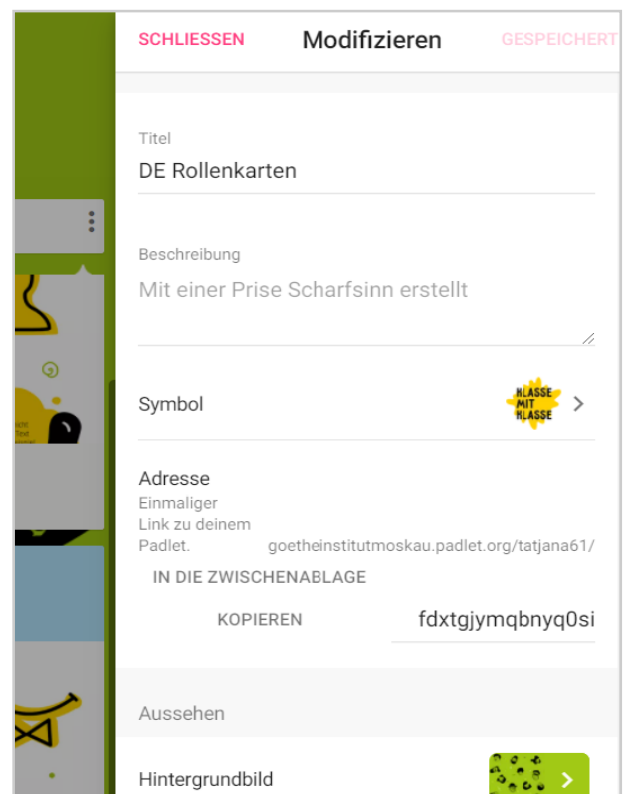
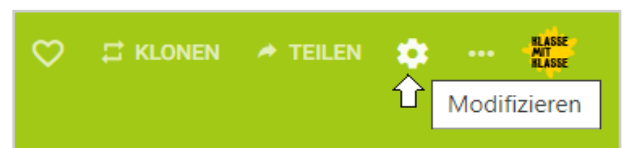
Zunächst wird die Form des Padlets gewählt: Titel und Untertitel, Hintergrundbild, Symbol, Schrift, Link verändern. Es können auch Kommentare und Reaktionen eingestellt werden. Diese Möglichkeit finden sich auch in den Einstellungsoptionen. Wie ist der Datenschutz eingestellt? Wenn Padlets geteilt werden und die Teilnehmenden selbst posten sollen oder kommentieren, muss der Datenschutz auf: „Kann schreiben“ stehen.

Nun kann gepostet werden: Einfach unten rechts auf das Rosa Plus klicken und es öffnet sich ein Schreibfeld.

So wird es möglich Titel und Text zu posten und/oder auf „Mehr“ klicken und andere Funktionen auswählen, zum Beispiel zeichnen (Modul 3).

Padlets können nun beliebig oft „geklont“ werden und mit neuem Titel zu einer neuen Veranstaltung benannt werden. So werden Ergebnisse gesichert und zugleich neu verwendbare Padlets für neue Veranstaltungen geschaffen.

Um Padlets mit Teilnehmenden zu „teilen“, kann der Link versendet oder ein QR-Code erstellt werden.

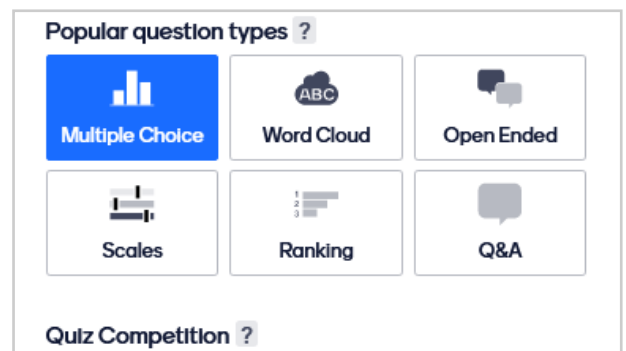


**Mentimeter** ist ein Tool, das sich für Abstimmungen sowie Einführungen und Feedback im Planspiel eignet. Dieses Tool vereint dabei Darstellung und Interaktion.

Über „New presentation“ wird zuerst eine Präsentation erstellt und entsprechend benannt. Nun werden Slides aus unterschiedlichen Möglichkeiten, nach Bedarf im Planspiel erstellt. Über die Funktion „Content“ kann der Inhalt der Folien sowie Hintergrundbilder und/oder Grafiken bearbeitet werden. Über die Funktion „Themes“ kann die gesamte Gestaltung des Mentimeters verändert werden.

Ein Mentimeter wird über „Present“ gestartet. Im Mentimeter können bei jeder Folie durch den Shortcut „i“ die Informationen zur Anmeldung für die Teilnehmenden eingeblendet werden.

Um Ergebnisse einer Methode über Mentimeter zu sichern, können Ergebnisse über „Download results“ als Grafik gespeichert werden. Danach sollte dieses über „Reset results“ Mentimeter geleert werden, um diese in einer nächsten Veranstaltung zu verwenden.



## SPIELVARIANTEN

Das Planspiel kann in zwei Varianten gespielt werden. Die Varianten unterscheiden sich sowohl in der Länge des Spiels als auch in der Intensität der Diskussionen. Die grundständige Version dauert drei Stunden. Die erweiterte Version dauert drei Stunden und 45 Minuten. Die erweiterte Version ist im Ablaufplan deutlich hervorgehoben. Die Module, die zur erweiterten Version gehören, werden dem Ablaufplan beigelegt und verändern den Fokus und das Ziel des Planspiels nicht. Durch kleinschrittigere Diskussionen wird von den Teilnehmenden ein höheres Niveau im Vokabular und in Redewendungen verlangt. Außerdem geht es darum, die eigene Meinung im Planspiel kurz und knapp wiedergeben zu können.

Die Module 1, 3, 4 und 6 gehören zum Planspiel in der grundständigen Version. Die Module 2 und 5 sind jene Ergänzungen, die für ein höheres Sprachniveau in das Planspiel eingebaut werden können und so die erweiterte Version abbilden.

Die Reihenfolge der Module ist festgelegt. Es ist allerdings möglich die Module an unterschiedlichen Tagen oder Zeiträumen zu spielen. Solange die Reihenfolge bestehen bleibt, ist der zeitliche Rahmen der einzelnen Module individuell zu gestalten. Die einzelnen Module werden im Folgenden im Detail beschrieben.

# ABLAUF DER MODULE IM PLANSPIEL

<b>Modul 1</b>	Einführung	Einführung in das Planspiel	10 Min.	Worum geht es heute? Vorstellungsrunde und Technik-Check.
	Einführung in das Planspiel (inhaltlich und methodisch)	Storytelling	10 Min.	PowerPoint Präsentation und Vortrag.
	Verteilung der Rollen		5 Min.	Alle TN werden in der Zoom Session per Zufall umbenannt in die Rolle, die ihnen zugeteilt wird. So finden sie ihre Rollenkarte.
	Einlesen	Identitätsfindung	10 Min.	Teilnehmende lesen ihre Rolle und haben die Möglichkeit Fragen zu stellen.
	Steckbriefe	Erstellung eines Steckbriefs zur eigenen Person	5 Min.	Auf dem Steckbriefe-Padlet posten alle Teilnehmenden die gewünschten Informationen auf das Padlet. So entsteht eine Pinnwand aller beteiligten Rollen.
	Treffen der Arbeitsgruppen 1	Kennenlernen in den Arbeitsgruppen: Schülerrat, Elternrat, Lehrerrat, Schulleitung und Medien	10 Min.	Die Teilnehmenden führen eine Vorstellungsrunde durch und lernen sich gegenseitig kennen.

## Mögliche Unterbrechung

<b>Modul 2</b>	Informeller Austausch	Chat im Padlet	10 Min.	Pro und kontra Argumente werden gekennzeichnet und ausgetauscht. Die Arbeitsgruppen sind getrennt voneinander, arbeiten aber alle gemeinsam an einem Padlet. Auch der Herausgeber der Argumente muss erkennbar sein. Die Teilnehmenden erarbeiten persönliche Argumente für oder gegen die Cafeteria.  Die Mediengruppe sammelt die Argumente zusammen und bereitet sich auf eine Nachrichtensendung vor.
<b>Modul 3</b>	Treffen der Arbeitsgruppen 2	Erarbeitung eines Plans für die Cafeteria in den Arbeitsgruppen	30 Min.	Die Arbeitsgruppen erarbeiten einen gemeinsamen Plan für die Cafeteria. Die Schuldirektion und die Medien nehmen nach der Erfüllung ihren Aufgaben an den Sitzungen teil.
	Schulversammlung 1	Vorstellung der Pläne der Arbeitsgruppen	20 Min.	Vorstellung in Einzelpräsentation der Arbeitsgruppen und Teilen des Bildschirms in der Hauptsession in Zoom. Darlegung der Standpunkte („Was wollen wir? Warum wollen wir es? Wie wollen wir es tun/erreichen?“).

## Mögliche Unterbrechung



<b>Modul 4</b>	Schulversammlung 2	Diskussion der Pläne für die Cafeteria	30 Min.	Diskussion der Pläne geleitet durch die Schulleitung. Anschließend Umfrage via Mentimeter.
<b>Modul 5</b>	Treffen der Arbeitsgruppen 3	Wahl von Ausschüssen	5 Min.	Die Arbeitsgruppen teilen ihre Mitglieder auf drei Ausschüsse auf: Raumgestaltung, Sortiment und Organisation. Der Arbeitsauftrag für die Ausschüsse ist: Möglichkeiten für Konsens- und/oder Kompromissfindung zwischen den Arbeitsgruppen finden.
	Treffen in den Ausschüssen		15 Min.	Alle Ausschüsse beraten die Pläne der Arbeitsgruppen und diskutieren mögliche Kompromisse. Die Ergebnisse werden für die einzelnen Arbeitsgruppen festgehalten.
	Treffen der Arbeitsgruppen 4	Überarbeitung der Pläne	10 Min.	In den Arbeitsgruppen werden die Kompromisse aus den Ausschüssen vorgestellt. Der Plan der Cafeteria wird überarbeitet.

**Mögliche kurze Unterbrechung**

<b>Modul 6</b>	Nachrichtensendung	Zusammenfassen der Ergebnisse	10 Min.	Die Mediengruppe teilt sich wie folgt auf, eine Person befindet sich im Nachrichtenstudio und fasst die Ereignisse zusammen, für einen Bericht der Sendung übergibt sie an die andere Person, die sich an der Schule befindet, um dort die Stimmung einzufangen.
	Entscheidungsfindung	Beratung und Entscheidung durch die Schuldirektion	10 Min.	Die Schuldirektion berät gemeinsam über die Vorschläge der Arbeitsgruppen. Die Arbeitsgruppen bereiten sich auf eine Stellungnahme vor.
	Schulversammlung 3	Bekanntgabe der Entscheidung	15. Min	Die Schuldirektion gibt ihre Entscheidung bekannt und begründet diese. Die einzelnen Arbeitsgruppen bekommen die Gelegenheit, hierzu Stellung zu nehmen.
	Auswertung	Lerntransfer der Simulation	5. Min	Auswertung durch Mentimeter.

**Ende**

Anm.: TN = Teilnehmende(n)

# BESCHREIBUNG DER MODULE

## MODUL 1

Das erste Modul findet bis auf den letzten Schritt mit der gesamten Gruppe statt. In der Einführung beginnen Sie mit einer Begrüßung der Teilnehmenden und stellen den Ablauf des Tages vor. Dabei geht es um die Länge der zu spielenden Module, die bevorstehen, die Regelung der Pausen und das Thema im Planspiel. Stellen Sie bereits klar, dass jeder Teilnehmende im Planspiel eine Rolle übernimmt, die er oder sie spielen wird, wie im Theater. Fahren Sie mit einer Vorstellungsrunde fort, um das Sprachniveau der Teilnehmenden einschätzen zu können. Wir schlagen zum Beispiel folgende Fragen vor: Wie heiße ich? Wie alt bin ich? Welches Fach ist mein Lieblingsfach in der Schule?

In der Einführung in das Planspiel (inhaltlich und methodisch) wird das Szenario des Planspiels vorgestellt. Nutzen Sie dazu die PowerPoint Präsentation und das Szenario, um den Teilnehmenden die grundlegende Situation im Planspiel zu erklären. Versuchen Sie das Szenario spannend vorzustellen, spielen auch Sie die Rolle als Geschichtenerzähler, um den Start in das Planspiel direkt interessant zu gestalten.

Die Verteilung der Rollen verläuft nach dem Zufallsprinzip. Wählen Sie für die Rolle der Schuldirektion und der Rolle einer Reporterin oder eines Reporters Teilnehmende, die über ein gutes Sprachniveau verfügen. Versuchen Sie alle anderen Teilnehmende gleichmäßig auf die Gruppen zu verteilen. Hier finden Sie eine Liste, wie die Rollen je nach Anzahl der Mitspielenden verteilt werden sollen:

TN-Anzahl	Schulleitung	Eltern	Lehrer	Schüler	Reporter
15	1	4	4	5	1
16	2	4	4	5	1
17	2	4	4	6	1
18	2	5	4	6	1
19	2	5	5	6	1
20	2	5	6	6	1
21	2	5	6	7	1
22	2	5	6	7	2
23	2	6	6	7	2
24	2	6	7	7	2
25	2	7	7	7	2
26	2	7	7	8	2
27	2	7	8	8	2
28	2	8	8	8	2
29	3	8	8	8	2
30	3	8	8	8	3
31	3	8	8	8	4
32	3	8	9	8	4
33	3	9	9	8	4
34	3	9	9	9	4
35	3	9	9	9	5

Dann kommt das Einlesen in die Rollen. Geben Sie den Teilnehmenden ausreichend Zeit, die Texte zu lesen und zu verstehen.

Es folgt die Erstellung von Steckbriefen. Dafür nehmen Sie bitte das Padlet für die Steckbriefe und das entsprechende Arbeitsblatt zur Hilfe. Die Sammlung von Steckbriefen dient dazu, dass sich die Teilnehmenden ihrer eigenen Rolle bewusstwerden und alle beteiligten Rollen für die gesamte Gruppe sichtbar sind. Es ist wichtig die Teilnehmenden auf Folgendes hinzuweisen: „Ihr könnt vielleicht nicht alle Fragen mit dem Text beantworten. Zum Beispiel steht in eurem Rollenprofil vielleicht kein Hobby. Dann denkt euch gerne etwas aus! Es geht darum, dass ihr euch gegenseitig kennenlernt.“

Im Treffen der Arbeitsgruppen 1 lernen sich die Gruppen das erste Mal kennen. Dafür sind fünf Gruppenräume nötig. Jede Gruppe (Schülerrat/Elternrat/Lehrerrat/Schuldirektion/Medien) bekommt einen eigenen Raum zu Verfügung gestellt. Nutzen Sie zur Hilfe für das erste Treffen in der Arbeitsgruppe das entsprechende Arbeitsblatt. Folgende Arbeitsaufträge gibt es für das erste Treffen in den Arbeitsgruppen: „Stellt euch nacheinander kurz vor: Wie ist mein Name? Finde ich die Idee der Cafeteria gut oder nicht? Macht euch zu jeder Person in eurer Gruppe eine kurze Notiz, damit ihr später noch den Namen wisst und, ob die Person für oder gegen eine Cafeteria ist.“

**Wichtig:** Frau Belkina die Deutschlehrerin muss dem Schülerrat zugeteilt werden. Sie unterstützt den Schülerrat als Betreuungslehrerin.

## MODUL 2 (EXTRA)

Im informellen Austausch werden pro und kontra Argumente ausgetauscht, für oder gegen die Cafeteria. Für dieses Modul braucht es wieder fünf Gruppenräume, für jede Arbeitsgruppe einen eigenen Raum. Die Arbeitsgruppen sind getrennt voneinander, arbeiten aber alle gemeinsam an einem Padlet. Hierfür bitte das entsprechende Padlet verwenden. Der Herausgeber der Argumente muss erkennbar sein, die Teilnehmenden erarbeiten persönliche Argumente für oder gegen die Cafeteria, jeder Teilnehmende soll mindestens ein Argument auf das Padlet posten. Dadurch entsteht eine Statement-Runde, die für die gesamte Gruppe sichtbar ist. Diese Runde dient dazu, die eigene Position in wenigen Worten zusammenzufassen und für die Gruppe verständlich zu formulieren. Die Mediengruppe sammelt die Argumente zusammen und bereitet sich auf eine Nachrichtensendung vor.

## MODUL 3

Dieses Modul besteht aus zwei Teilen. Im Treffen der Arbeitsgruppen 2 arbeiten die Gruppen wieder in eigenen Räumen. Es muss drei Gruppenräume geben für den Eltern-, den Schüler- und den Lehrerrat.

**Wichtig:** Frau Belkina die Deutschlehrerin muss dem Schülerrat zugeteilt werden. Sie unterstützt den Schülerrat als Betreuungslehrerin.

Die Medien sowie die Schuldirektion wechseln in dieser Phase zwischen den Arbeitsgruppen hin und her. Die Arbeitsgruppen haben 30 Minuten Zeit ihren Plan für eine Cafeteria in der Schule zu gestalten. Nehmen Sie das entsprechende Arbeitsblatt zur Hand. Die Fragen auf dem Arbeitsblatt helfen den Arbeitsgruppen ihre Pläne zu gestalten. Gehen Sie die Fragen einzeln mit den Arbeitsgruppen durch, sollten diese Unterstützung brauchen. Appellieren Sie an die Gruppen, dass der Kreativität keine Grenzen gesetzt sind. Sicherlich fallen den Teilnehmenden noch mehr Fragen ein, die wichtig sind. Ermutigen Sie die Teilnehmenden möglichst viele Antworten auf die Fragen zu finden und, dass sie immer alle Ideen notieren. Gerne sollen sie ihre Ideen malen oder zeichnen.

**Online-Variante:** Jede Arbeitsgruppe arbeitet gemeinsam auf dem Padlet an einem gemeinsamen Post. Padlet bietet die Möglichkeit zu zeichnen (siehe unter: Erklärung der genutzten Online-Tools). Diese Zeichnung soll in Verbindung mit einer Beschreibung im Post den Plan der Cafeteria darstellen.

Beachten Sie aber, dass die Zeitvorgabe von 30 Minuten eingehalten werden muss, wenn das Planspiel in der grundständigen Version in insgesamt drei Stunden spielbar sein soll.

In der Schulversammlung 1 werden die Einzelpräsentationen der Arbeitsgruppen vorgestellt. Nacheinander sind die Arbeitsgruppen durch Teilen des Bildschirms in der Hauptsession in Zoom dazu aufgerufen ihre Pläne den anderen Gruppen zu erläutern („Was wollen wir? Warum wollen wir es? Wie wollen wir es tun/erreichen?“).

## MODUL 4

Die Schulversammlung 2 knüpft an die Schulversammlung 1 an, es besteht die Gelegenheit, das Planspiel an dieser Stelle für eine Pause zu unterbrechen oder den Ablauf an einem anderen Tag fortzusetzen. Während es in der ersten Schulversammlung um die Vorstellung der Pläne für die Cafeteria ging, dient diese zweite Versammlung dem Austausch der Gruppen untereinander. Hier können die Teilnehmenden ihre Fremdsprachenkenntnisse anwenden und über die beste Lösung diskutieren. Gemeinsamkeiten und Unterschiede der einzelnen Pläne werden sichtbar. Insbesondere bei der erweiterten Version werden in der zweiten Schulversammlung wichtige Akzente für die folgende Ausschusssitzung gelegt.

Geleitet wird die Schulversammlung 2 von der Schuldirektion, sie versucht die Diskussion zu lenken und zu gewährleisten, dass alle Meinungen gleichberechtigt zu Wort kommen können. Das Modul endet mit einem Mentimeter, in dem alle Spielenden gefragt werden, welcher Plan für die Cafeteria sie am meisten überzeugt hat.

## MODUL 5 (EXTRA)

Auch bei diesem Modul handelt es sich um einen Zusatz, der Teil der erweiterten Version ist. Im einleitenden Treffen der Arbeitsgruppen 3 werden die Teilnehmenden, verglichen mit den vorausgegangenen Treffen der Arbeitsgruppen, in Gruppenräume entsandt. Dort sind innerhalb von 5 Minuten wichtige Entscheidungen zu treffen, es geht um die Frage, wer in welchen Ausschuss geschickt werden soll. Die drei Themen wurden bereits vorab bekanntgegeben: Raumgestaltung, Sortiment und Organisation. Nach der getroffenen Entscheidung in den Arbeitsgruppen Schülerrat, Elternrat und Lehrerrat werden die Teilnehmenden entsprechend der Zuteilung auf die Ausschüsse verteilt.

Wir befinden uns im Treffen der Ausschüsse, die jeweils mit Abgesandten der Arbeitsgruppen zusammengesetzt sind. Die Ausschüsse zu den Themen Raumgestaltung, Sortiment und Organisation sollen ausloten, inwiefern es möglich ist, einen Kompromiss oder gar Konsens zu schließen, um Elemente der eigenen Idee zu verwirklichen, selbst wenn sich der eigene Plan am Ende nicht durchsetzen kann. Während der Ausschusssitzung dokumentieren die Mitglieder mögliche Einigungen, um diese in der nächsten Sitzung der Arbeitsgruppen wiederum vorzustellen. Die Ausschüsse haben jeweils 15 Minuten Zeit um sich zu einigen.

Mit den Ergebnissen aus den Ausschüssen treten der Schülerrat, Elternrat und Lehrerrat im Treffen der Arbeitsgruppen 4 erneut zusammen, um die Empfehlungen aus den drei Ausschüssen zu beraten. Welche Ideen eignen sich zu einer Überarbeitung des jeweiligen Plans für die Cafeteria und welche erweisen sich als nicht mehrheitsfähig in der Arbeitsgruppe? Je nach Einzelentscheidung führt dies zu einer Anpassung des Plans für die Schulcafeteria im jeweiligen Bereich. Abschließend besteht die Möglichkeit zu einer kurzen Unterbrechung, bevor es im nächsten und abschließenden Modul bereits um die Entscheidung über die zukünftige Ausgestaltung der Schulcafeteria geht.

## MODUL 6

Während das Reporterteam der Medien bis zu diesem Punkt im Planspiel eher im Hintergrund agierten, werden diese nun zu den Hauptakteuren. Die Nachrichtensendung dient an dieser Stelle dem Zweck, die Ereignisse an der Schule Nr. 99 in Zlatogorsk zusammenzuziehen und die Teilnehmenden auf die finale Entscheidung einzustimmen. Die Mediengruppe teilt sich wie folgt auf, eine Person befindet sich im Nachrichtenstudio und fasst die Ereignisse

zusammen, für einen Bericht der Sendung übergibt sie an die andere Person, die sich an der Schule befindet, um dort die Stim-mung einzufangen. Dies gelingt vergleichsweise einfach im Digitalen, da sich mithilfe von virtuellen Hintergründen ein Setting kreieren lässt, das dem einer realen Live-Schalte gleicht.

Im Planspiel liegt die alleinige Entscheidungshoheit bei der Schuldirektion, entweder dem Schüler-rat, Elternrat oder Lehrerrat den Zuschlag zu erteilen. Aus diesem Grund zieht sich diese zur Ent-scheidungsfindung zurück und berät über die Vor- und Nachteile des jeweiligen Plans. Die anderen Arbeitsgruppen nutzen die Zeit, um zwei Stellungnahmen vorzubereiten. Eine dient dazu, die Freude über den Zuschlag auszudrücken, die andere wird dann vorgelesen, wenn die Enttäuschung über die Entscheidung für einen anderen Plan überwiegt.

In der finalen Schulversammlung 3 erhält zunächst die Schuldirektion das Wort, diese verkündet Ihre Entscheidung und begründet die Wahl des Cafeteria-Plans, der sie am meisten überzeugt hat. Ein entsprechendes Arbeitsblatt liegt den Materialien bei. Schülerrat, Elternrat und Lehrerrat wird die Möglichkeit eingeräumt, ihre Stellungnahme zu präsentieren, die in der vorausgegangenen Phase angefertigt wurde. Je nach zeitlichen Ressourcen besteht an dieser Stelle nochmal die Gelegenheit für Rückfragen oder gar eine abschließende Diskussion. Mit der dritten Schulversammlung endet die Simulationsphase des Planspiels. Die Teilnehmenden sollten die Möglichkeit bekommen ihre Rolle abzustreifen und den fiktiven Namen abzulegen. Erst dann wird in der Auswertung über die Ereignisse im Planspiel gesprochen.

Die Auswertung des Planspiels gestaltet sich fragenbasiert mithilfe des Tools Mentimeter. Zunächst soll die Rückschau gewagt werden und die Teilnehmenden können äußern, mit welcher Erwartung sie in das Planspiel eingestiegen sind. Diese Rückschau dient im Weiteren als Abgleich zu den ge-machten Erfahrungen. Über Zustimmung oder Ablehnung zu bestimmten Aussagen, wie etwa „Die Diskussionen waren gerecht“ wird sich den Erlebnissen im Planspiel weiter angenähert. Abgerun-det wird die Auswertung mit den beiden klassischen Bewertungsparametern, die zum einen fra-gen, was am Planspiel gefallen hat und zum anderen, wovon die Teilnehmenden gerne mehr erhal-ten hätten (bzw. was zu kurz kam).



## IMPRESSUM

Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ wird in Russland im Rahmen des Projekts „Bildung für die Zukunft: Schule“ realisiert.

### Herausgeber

Goethe-Institut Moskau  
Leninskij Prospekt 95 a  
119313 Moskau  
Russische Föderation  
Tel.: +7 495 93624-57/58/59/60

### Leitung der Spracharbeit

Ulrike Würz

### Koordination des Projektes „Bildung für die Zukunft: Schule“

Diana Morinowa

### Assistentin des Projekts „Bildung für die Zukunft: Schule“

Tatiana Budaewa

### Autor\*innen

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

### Autor\*innen der digitalen Neuauflage

Alexander Burka, Isabel Hohmann, Adrian Schilde

### Unter Mitarbeit von

Michael Gungowski, Oksana Pavelko

### Idee

Ulrike Würz