



LERNZIELE

Den Unterschied zwischen individuellen und kollektiven Werten begreifen
Wertekonflikte analysieren
Die Interdependenzen zwischen verschiedenen europäischen Werten erleben



GRUPPENGROSSE / MINDESTALTER

17-24 Teilnehmer*innen pro Spiel
Zwischen 16 und 30 Jahre



DAUER

90 Minuten



ART DER AKTIVITÄT

Planspiel



MATERIALIEN

PC und Beamer
3 Spielbretter
3 Tischschilder (1 pro Tisch)
Spielfiguren (1 pro Teilnehmer*in)
3 Länderprofile
Rollenprofile (1 pro Teilnehmer*in)
18 Ereigniskarten
Laufzettel (1 pro Teilnehmer*in)
Stifte (1 pro Teilnehmer*in)

ÜBERBLICK

Die Übung gibt jungen Menschen die Möglichkeit, alltägliche Wertekonflikte zu erleben und sich die Folgen solcher Konflikte auf persönlicher und kollektiver Ebene bewusst zu machen. Das Spiel zielt darauf ab, Konflikte zwischen individuellen und nationalen Werten zu simulieren und über die Rolle nachzudenken, die europäische Werte in diesem Zusammenhang spielen können.

VORBEREITUNG

Bereiten Sie in dem Raum, in dem das Spiel stattfinden soll, drei Tische vor, die groß genug sind, um je max. acht Teilnehmer*innen Platz zu bieten. Jeder Tisch repräsentiert ein anderes Land: Fontanien, Gagonien oder Lingland. Platzieren Sie auf jedem Tisch folgende Materialien:

- » 1 Spielbrett
- » 1 Tischschild mit dem Namen des Landes
- » 1 Spielfigur pro Teilnehmer*in (maximal 8)
- » Das Länderprofil des entsprechenden Landes
- » Rollenprofile (1 pro Teilnehmer*in)
- » 6 Ereigniskarten
- » Laufzettel (1 pro Teilnehmer*in)
- » Stifte (1 pro Teilnehmer*in)

Öffnen Sie die zum Spiel gehörige PowerPoint-Präsentation.

UMSETZUNG

Einführung (10 Minuten)

Lassen Sie die Teilnehmer*innen an den Tischen Platz nehmen. Erklären Sie den Teilnehmer*innen, was ein Planspiel ist und was es bedeutet, eine Rolle zu spielen. Stellen Sie mit Hilfe der PowerPoint-Präsentation den Kontext des Spiels und sein Ziel vor.

Szenario

In drei imaginären Staaten (Gagonien, Fontanien, Lingland) werden einige Gesetze diskutiert und verabschiedet. Jede*r Teilnehmer*in spielt eine andere Rolle und muss über Gesetzesänderungen diskutieren und gemeinsam mit den anderen darüber nachdenken, ob die vom Staat getroffenen Entscheidungen als gut oder schlecht für die gespielten Personen und für die Gemeinschaft angesehen werden können.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, aus der Rolle heraus ein Urteil über die Gesetze zu fällen, die in den drei fiktiven Staaten verabschiedet wurden. Diese Gesetze sind stark wertebefug und können daher mit den Gefühlen, Zielen und der persönlichen Ethik der Menschen in Konflikt geraten.

Erklären Sie den Ablauf des Spiels:

- » Runde 1 am ersten Tisch (20 Minuten)
- » Runde 2 am zweiten Tisch (20 Minuten)
- » Runde 3 am dritten Tisch (20 Minuten)
- » Auswertung (20 Minuten)



Lassen Sie die Teilnehmer*innen je eine der acht Rollen wählen, die sie übernehmen möchten.

Sobald die Rollen in jedem Staat zugewiesen sind, liest die jüngste Person das Profil des Landes laut vor, so dass allen der Kontext dieser Spielrunde vermittelt wird.

Die älteste Person liest die erste Ereigniskarte vor. Zum Beispiel: "Ab diesem Monat sind Abtreibungen bis zur 16. Schwangerschaftswoche erlaubt. 'Jetzt hat jede Frau und jedes Mädchen das Recht, selbst zu entscheiden, ob, wann und wie oft sie ein Kind bekommt', sagt eine Befürworterin der neuen Regelung."

Die Gruppe debattiert, ob die vom Staat getroffene Entscheidung als gut oder schlecht für ihre Charaktere angesehen wird. Am Ende der Diskussion bewegt jede*r Spieler*in seine Spielfigur auf dem Brett ein Feld nach oben oder nach unten, je nachdem, ob das Gesetz für seinen*ihren Charakter vorteilhaft oder nachteilig ist.

Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit können bis zu sechs Ereignisse vorgelesen werden (insgesamt maximal zwanzig Minuten). Wenn Sie alle Ereignisse vorgelesen haben, bitten Sie die Teilnehmer*innen, den Laufzettel auszufüllen und ihre Gefühle und Gedanken bezüglich ihrer Erfahrungen in dem jeweiligen Staat zu notieren. Sobald alle das getan haben, begibt sich die Gruppe in einen anderen Staat, in dem sich der gleiche Ablauf wiederholt. Das Spiel endet, wenn alle Teilnehmer*innen die drei Staaten durchlaufen haben.

AUSWERTUNG

Bilden Sie nach dem Spiel einen Kreis und diskutieren Sie mit den Teilnehmer*innen die folgenden Fragen:

- » Wie fühlt ihr euch? Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
- » Welche waren die wichtigen Werte in den drei Staaten?
- » In welchem Staat habt ihr euch besonders unwohl gefühlt?
- » Befandet ihr euch in eurem Leben je in Konflikt mit den Werten einer Gemeinschaft?
- » Welche Rolle spielen europäische Werte in Situationen, in denen sich Werte widersprechen?
- » Was habt ihr aus diesem Spiel gelernt, das in eurem persönlichen Leben und in eurer Gemeinschaft nützlich sein kann?

TIPPS FÜR TRAINER*INNEN

Teilen Sie die Teilnehmer*innen wie folgt auf:

- » 24 Teilnehmer*innen: 8 Teilnehmer*innen an jedem der drei Tische
- » 23 bis 17 Teilnehmer*innen: 6–7 Teilnehmer*innen für jeden der drei Tische
- » bis zu 16 Teilnehmer*innen: bilden Sie nur zwei Gruppen und lassen Sie jede Runde einen Tisch unbesetzt.
- » Mehr als 24 Teilnehmer*innen: Bereiten Sie mehr Tische vor, indem Sie einzelne oder alle Länder verdoppeln, verdreifachen etc.

**Spielmaterialien und
PowerPoint-Präsentation**