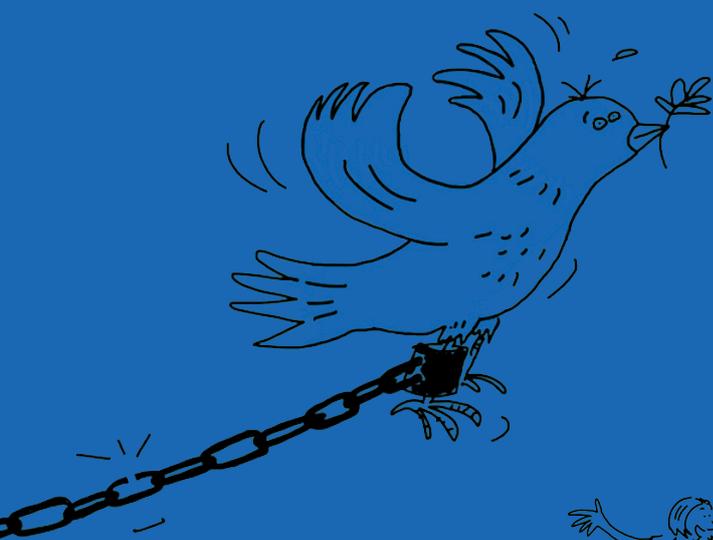
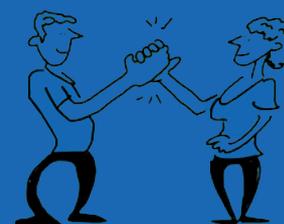




planpolitik



2021-2022

PLANSPIEL- KATALOG



Über uns

planpolitik konzipiert interaktive Formate zu politischen und gesellschaftlichen Themen und führt diese vor Ort und online durch. Unser Angebot umfasst Planspiele, interaktive Bildungsmodule, Strategie- und Szenarioprozesse, methodische Fortbildungen und Kompetenztrainings sowie klassische Moderationen und Beratungsleistungen.

Kontakt

planpolitik GbR
Friedelstrasse 16
12047 Berlin
Deutschland

Telefon: (+49) 030 600 34 643

E-Mail: info@planpolitik.de

Web: www.planpolitik.de; www.senaryon.de

Liebe Leserin, lieber Leser,

endlich! Der aktualisierte Katalog ist da! Wir freuen uns, dass Sie sich für unsere Planspiele interessieren. Im Katalog finden Sie kurze Beschreibungen zu allen Planspielen, die wir im Angebot haben. Aufgrund der Corona-Pandemie fiel das Update des Katalogs im Jahr 2020 leider aus. Umso mehr freuen wir uns darüber, Ihnen nun einen topaktuellen Katalog mit über 120 unterschiedlichen Planspielen präsentieren zu können.

Wir haben in den letzten Monaten sehr viel Erfahrung mit reinen Online-Durchführungen von Planspielen sammeln können, sowohl über Senaryon - unsere eigene Software für Online-Planspiele - als auch über Videokonferenz, häufig in Verbindung mit anderen digitalen Tools. Als Resultat sind nun viele unserer Planspiele auch online oder als Kombination aus Online- und Vor-Ort-Planspiel (blended) spielbar. Die betreffenden Planspiele sind in diesem Katalog gesondert gekennzeichnet. Selbstverständlich sind praktisch alle anderen Planspiele und Workshops aus unserem Angebot als Online-Variante denkbar, allerdings fallen dann zusätzliche Kosten für die Anpassung an die Online-Durchführung an.

Wir hoffen sehr, dass das passende Spiel für Ihre Zielgruppe bzw. Ihr Thema dabei ist! Sollte dies nicht der Fall sein, sprechen Sie uns bitte an. Wir sind Expert*innen für passgenaue Lösungen! Aus Erfahrung wissen wir, dass jede Gruppe und jeder Workshop besonders sind. Deswegen entwickeln wir gerne neue Planspiele oder passen die bestehenden an Ihre Wünsche an. Neuerdings sind alle Planspiele mit einem Hinweis zur passenden Zielgruppe versehen. Sollten Sie dennoch nicht sicher sein, ob ein bestimmtes Planspiel zu Ihrer Zielgruppe passt, beraten wir Sie gern.

Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, sind die Planspiele unterteilt nach bestimmten Themenbereichen. Außerdem sind alle Planspiele mit thematischen Schlagworten versehen, nach denen Sie gezielt suchen können. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Stöbern! Bei Fragen, Kommentaren und Anregungen stehen wir Ihnen selbstverständlich jederzeit zur Verfügung.

Mit besten Grüßen

Das planpolitik-Team

Inhalt

Impressum	2
Vorwort	3
Online-Planspiele mit Senaryon	7

Themenbereich Demokratie und Gesellschaft **10**

Warum ist Hass keine Meinung? Wie sollten die Rechte von Minderheiten gestaltet werden? Was tun gegen Rechtspopulismus? Ist Gentrifizierung etwas Schlechtes? Wie können Jugendliche stärker an der Politik beteiligt werden? Wie organisiert man einen Wahlkampf? Die Fragen, die wir im Bereich Demokratie und Gesellschaft bearbeiten, sind so bunt wie die Gesellschaft selbst!

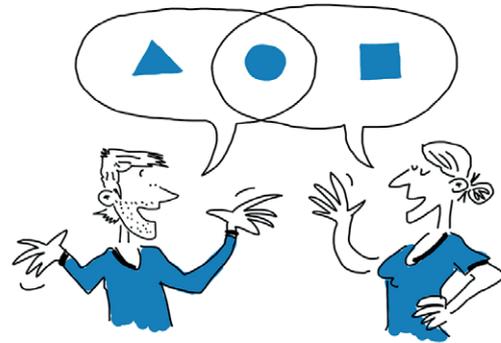


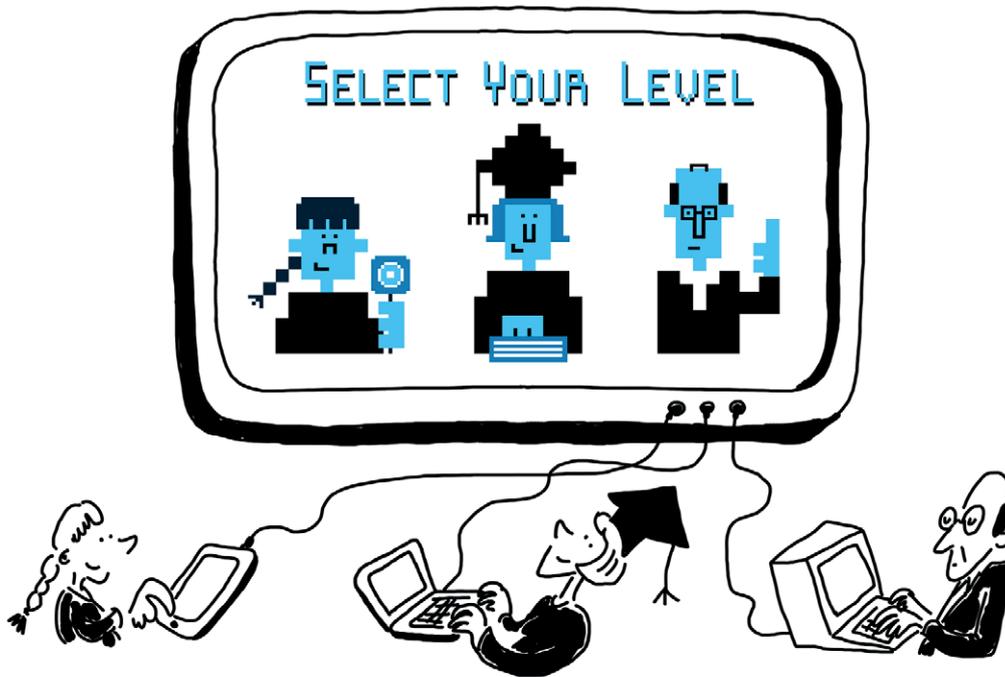
Themenbereich Europa **70**

Die EU und ihre Institutionen erscheinen vielen Menschen weit entfernt und wenig greifbar. Wie sollte die EU der Zukunft aussehen? Wie können die Bürger*innen stärker beteiligt werden? Welche Antworten sollte Europa auf die vielen Herausforderungen im Inneren und im Äußeren geben? Wir vermitteln die Grundkenntnisse für diese Debatten und ermuntern die Teilnehmenden, Stellung zu beziehen.



„Soft Skills“ heißen sie im Englischen: Schlüsselkompetenzen für den Beruf (und das Privatleben). Unsere interaktiven Angebote bieten den Teilnehmenden die Möglichkeit, diese und andere Kompetenzen in einem geschützten Rahmen zu trainieren. Dazu gehören Verhandlungs- und Kommunikationskompetenz ebenso wie Empathie und der Umgang mit Krisensituationen. Weitere Themen sind die effektive Teamarbeit sowie Mitarbeiterführung und Leadership.





Senaryon

INTERAKTIVES LERNEN MIT ONLINE-PLANSPIELEN

Senaryon ermöglicht die Orts- und zeitunabhängige Simulation politischer Verhandlungen! Die Online-Planspiele sind flexibel und modular: So können wir unterschiedliche Inhalte einspeisen und die Spielumgebung an den gewünschten Umfang und Ihre Zielgruppe anpassen. Mit Senaryon können Sie sowohl Online-Planspiele mit Vor-Ort-Veranstaltungen (Blended-Learning) verbinden, als auch reine Online-Spiele veranstalten. Dabei kann Senaryon einfach mit einer Videokonferenz-App kombiniert werden.

Senaryon ist browserbasiert und kann auf Computer, Tablet oder Smartphone jederzeit und überall gespielt werden. Die Teilnehmenden bewegen sich intuitiv durch die klar strukturierten Spielphasen. Das Team von planpolitik moderiert die Online-Planspiele mit Ihrer Gruppe oder begleitet Sie im Hintergrund und unterstützt die Durchführungen kompetent, zuverlässig und dezent.

Welche Spiele aktuell auf Senaryon zur Verfügung stehen, entnehmen Sie bitte der untenstehenden Liste. Aufgrund der großen Nachfrage pflegen wir laufend weitere Spiele in Senaryon ein. Selbstverständlich setzen wir auch Ihre individuellen Planspielideen auf Senaryon um.

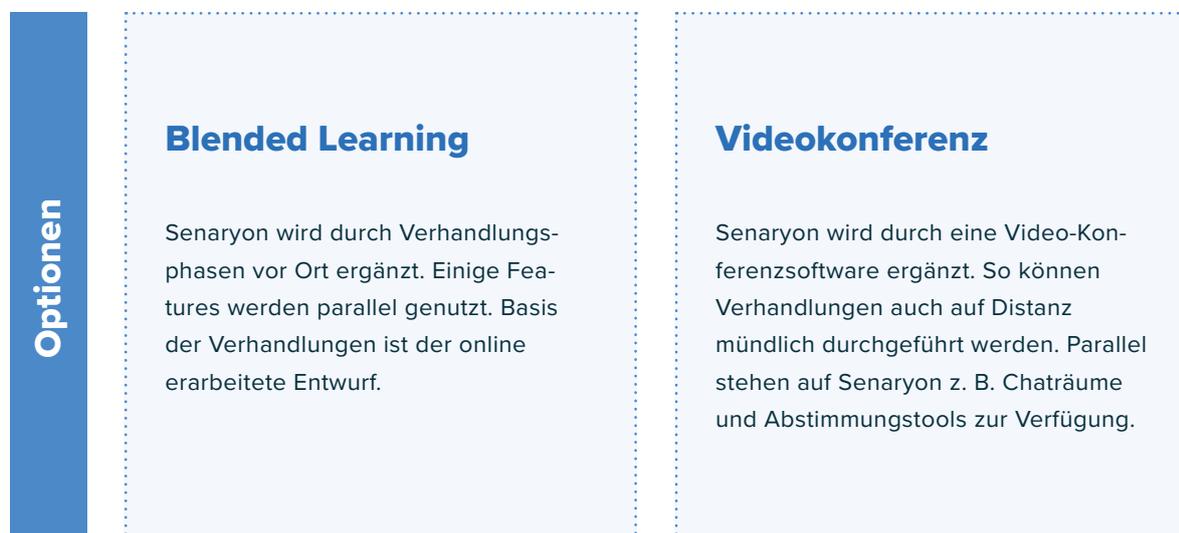
Sprechen Sie uns einfach an!

Kontakt

Tel: 030 682 35 114

kontakt@senaryon.de

So funktioniert Senaryon



Verfügbare Spiele auf Senaryon

Themenbereich Demokratie und Gesellschaft

Virenschutz auf Kosten der Freiheit? - Im Kampf gegen die Corona-Pandemie	46
Mach Schlagzeilen! – Das Journalismus-Planspiel	52

Themenbereich Europa

What the fake?! Der Umgang der EU mit Hassrede und Desinformation	73
Anti-Plastic Europe?! Die Zukunft der EU-Umweltpolitik	75
Ratsgipfel zur Zukunft der EU	77
Konflikt in der Nachbarschaft – eine außenpolitische Aufgabe für die EU?	82
Wirtschaftsunion oder soziales Europa?	85
Lobbying in Brüssel	93

Themenbereich Wirtschaft und Nachhaltigkeit

Just Transition – Auf der Suche nach dem gerechten Strukturwandel	112
---	-----

Themenbereich Globale Zusammenhänge

Globalisierung gestalten - Multilaterale Zusammenarbeit oder nationale Alleingänge?	124
Changing Climate – Ein Blick in die Zukunft	125
Global Solutions – Neue Wege für das 21. Jahrhundert	126
Beyond Paris – Wohin steuert die internationale Klimapolitik?	127

Themenbereich Frieden und Konflikt

Konflikt um Wasser in Südkalipso	136
----------------------------------	-----



Planspiele im Themenbereich

DEMOKRATIE & GESELLSCHAFT

Warum ist Hass keine Meinung? Wie können die Rechte von Minderheiten effektiv geschützt werden und was sind Handlungsstrategien gegen rechts? Kann und sollte die Gentrifizierung eines angesagten Kiezes aufgehalten werden? Wie kann die Energiewende umgesetzt werden, ohne den betroffenen Bürger*innen vor den Kopf zu stoßen? Wie stellen wir die Teilhabe aller in der Einwanderungsgesellschaft Deutschland sicher? Welche Wirkung hat der Rechtspopulismus auf demokratische Strukturen? Und wie organisiert man eigentlich einen Wahlkampf?

Die Fragen, die unter dem Themenbereich Demokratie und Gesellschaft bearbeitet werden, sind so bunt wie die Gesellschaft selbst – sie alle haben jedoch gemein, dass es hier um relevante Aspekte des gesellschaftlichen Zusammenlebens auf lokaler, regionaler oder nationaler Ebene geht. Dabei möchten wir für die Vielschichtigkeit gesellschaftlicher Konflikte sensibilisieren, um anschließend mögliche Lösungsansätze zu diskutieren.

Kontakt

Tel: 030 682 35 112

gesellschaft@planpolitik.de

Themenbereich Demokratie und Gesellschaft

(I) Demokratie: Institutionen und Prozesse

Transformation JETZT - Gespräche am Runden Tisch in Allonien	14
Eine neue Verfassung für Fontanien! – Mit oder ohne Minderheitenschutz?	15
Du hast die Wahl – Das Demokratielabor	16
Planspiel-Set Bundeskabinett	17
Koalitionsbildung in einem multi-ethnischen Staat	18
Budgetplanung - Kommunalpolitik in Rutzberg	19
Parität in der Kommunalpolitik	20
Abgesoffen – Klima und Kommune	21

(II) Bürger*innenbeteiligung in der Politik

Politik mitgestalten. Aktiv werden in der Jugend- und Kommunalpolitik	22
Die Zukunft des Tewitzer Nahverkehrs – Kommunalpolitik in Zeiten leerer Kassen	23
Klimaschutz in der Kommune – Rotfels sortiert sich neu!	24
Planspiel-Set: Direkte Demokratie auf Bundesebene	25
Die Zukunft Seefeldes – Wohin mit dem Geld?	26
Eine neue Moschee für Rodan – Ist die Mehrheitsgesellschaft bereit?	27
Gentrifizierung in Oberkiez?	28

(III) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen: Flucht und Asyl

Menschenrechte auf dem Mittelmeer? –	
Die Diskussion um die Seenotrettung Geflüchteter	29
Flucht nach vorn – inkl. Wissensstationen „Flucht und Asyl“	30
No (B)Order?! – Grenzpolitik in Zeiten der Flüchtlingskrise	31
Menschenrechtsorientierte Asylpolitik	32

(VI) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen: Integration

Willkommen in Welzhausen!? – Die offene Gesellschaft auf dem Prüfstand	33
Wir schaffen das! Aber wie? – Integrationsarbeit in deutschen Kommunen	34
Ehre oder Ärger – Freiwillige in der Geflüchtetenhilfe	35
Rahlinden engagiert sich – nicht!?	36
Heesenbeeck integriert – JETZT!	37
Aufruhr an der Brecht-Schule – wie funktioniert Integration?	38
Planspiel-Set: Integration – hier und heute	39

(IV) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen:

Macht und Diskriminierung

Bagatelle oder Belästigung – Machtstrukturen in Zeiten von #MeToo	40
Eine Frage der Gerechtigkeit – Die üblichen Verdächtigen (Video-Planspiel)	41
Alltagsdiskriminierung - Behindertenfeindlichkeit in Kraubrodlingen?	42
Alltagsdiskriminierung – Homophobie in Bimsleben?	43
Alltagsdiskriminierung – Rassismus in Rutzberg?	44
Alltagsdiskriminierung – Sexismus in der Waldstation?	45

(V) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen: Grenzen der Freiheit!?

Virenschutz auf Kosten der Freiheit? - Im Kampf gegen die Corona-Pandemie	46
Das ist es mir wert – wie weit geht Religionsfreiheit?	47
Theater – Menschen – Bilder: Meinungsfreiheit auf dem Prüfstand	48
Planspiel-Set: Freiheit vs. Sicherheit	49

(VI) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen: Soziale Medien

Klamottenkiste – Respekt im Klassenchat (Video-Planspiel)	50
Abschalten oder Aushalten – Fake News im Internet	51
Journalismus auf der Probe	52

(VII) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen:

Bedrohungen der liberalen Demokratie

Die Welt am Abgrund - Planspiel zu antisemitischen Verschwörungstheorien	53
Engagement Willkommen?! – Zum Umgang mit rechten Gesinnungen im Ehrenamt	54
Rein oder raus! – Auf der Suche nach einem Umgang mit Rechtspopulismus	55
Das Ende der Toleranz? – Der Umgang mit rechtspopulistischen Stimmen	56
Ist das schon rechts? – Menschenfeindlichkeit in der Mitte der Gesellschaft	57
Wer ist das Volk? Populisten an der Macht	58
Planspiel-Set: Politischer Extremismus	59

(VIII) Grundrechte und gesellschaftliche Herausforderungen: Weitere Themen

Kinderarmut – Die Zukunft der Präventionsketten in Bulz	60
Nachhaltige Bildungsstätten	61
„Die Schule der Zukunft“ – ein Ideenwettbewerb unter Laborbedingungen	62

(IV) Anwendungsbeispiel – Modulare Workshops inkl. Planspiel

Gemeinsam Stark - Modularer Online-Workshop zu Solidarität in einer pluralen Gesellschaft	63
Das Prinzip Populismus – Demokratie auf dem Spiel?	66
Auf der Flucht: Wieso Woher Was nun?	68

Transformation JETZT - Gespräche am Runden Tisch in Allonien

Dieses Planspiel geht der Frage nach, wie und unter Beteiligung welcher Akteure sich politische Transformationsprozesse friedlich gestalten lassen.

Im fiktiven kommunistischen Allonien herrscht ein allgemeines Klima der Unzufriedenheit und des wirtschaftlichen Niedergangs. Seit Wochen ziehen Protestmärsche durch die Städte des Landes und es ist nicht abzusehen, wie die Sache enden wird.

Die alleinregierende Partei des Landes hat unter dem Druck der Straße zugestimmt, Vertreter*innen der unterschiedlichen Protestgruppen am Runden Tisch zu treffen. Auch wenn all die Forderungen und Erwartungen kaum unter einen Hut zu bringen sind: Für die Anwesenden ist ein Scheitern der Gespräche keine Option – dies könnte im Land innerhalb kürzester Zeit einen blutigen Aufstand auslösen.

Teilnehmendenzahl

15 bis 25

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

4 Stunden bzw. 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

TRANSFORMATIONSPROZESSE

MINDERHEITENRECHTE

FRIEDLICHE REVOLUTION

VERFASSUNG

Eine neue Verfassung für Fontanien! – Mit oder ohne Minderheitenschutz

Das Planspiel gibt Einblick in die Rolle von Minderheiten im politischen Prozess und in das Verhältnis von Mehrheit und Minderheit. Es bietet so einen Einstieg in die Debatte um Minderheiten- und religiöse Rechte in multiethnischen Staaten.

In einem fiktiven, ehemals autoritären Staat steht nach dem Systemwechsel die verfassungsgebende Versammlung vor der Aufgabe, die verschiedenen Minderheiten des Staates in der neuen Verfassung angemessen zu berücksichtigen.

Umstritten sind insbesondere die Themen Minderheitenrechte, Bildung und Religion. Zum Runden Tisch sind neben den drei stärksten Parteien auch Gruppen der Zivilgesellschaft geladen (u.a. Religionsgemeinschaften, Vertreter*innen von Migrant*innen, ethnischen sowie sexuellen Minderheiten). Am runden Tisch müssen Entscheidungen mit Zweidrittelmehrheit getroffen werden, Vetoentscheidungen sind in bestimmten Fällen möglich.

Teilnehmendenzahl

25 bis 30

Zielgruppe

(Junge) Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

MINDERHEITENRECHTE

VERFASSUNGSREFORM

RELIGIONSFREIHEIT

DEMOKRATISCHE WERTE

Du hast die Wahl – Das Demokratielabor

Das Demokratielabor bietet einen spielerischen Einstieg in Grundfragen der Demokratie und die Mechanismen der Parteiendemokratie. Abschließend erhalten die Teilnehmenden einen Einblick in parlamentarische Strukturen.

In zugelosten Rollen definieren die Teilnehmenden als Mitglieder verschiedener fiktiver Parteien ihre inhaltlichen politischen Prioritäten. Dieses politische Programm gilt es dann in eine überzeugende Kampagne zu übersetzen und in eine politische Strategie einzubetten. Dazu gehören u.a. Plakate, Flyer, ein gefilmter Werbespot und überzeugende Spitzenkandidat*innen. Schließlich muss um die Stimmen der Wähler*innen geworben werden. Diese sind bei ausreichender Teilnehmenden-Zahl in Form von gesellschaftlichen Interessengruppen vertreten und versuchen, die Parteiprogramme in ihrem Sinne zu beeinflussen. Informelle Absprachen zwischen den Parteien sind essenziell, denn ohne Bündnispartner*innen kann keine Partei in der Abstimmung eine Mehrheit erreichen.

Der Höhepunkt ist erreicht, wenn nach Straßenwahlkampf, Nachrichtensendungen, Elefantenrunde und leidenschaftlichen Reden der Spitzenkandidat*innen die Wahl ansteht. Wer konnte überzeugen und welche Koalitionen sind anschließend rechnerisch und inhaltlich möglich? Abschließend wird betrachtet, wie die Arbeit im Parlament aussieht und wie Gesetze entstehen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 60

Zielgruppe

(junge) Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

WAHLKAMPF

PARTEIENDEMOKRATIE

BUNDESPOLITIK

POLITISCHE STRATEGIEN

KAMPAGNENARBEIT

PARLAMENARISCHE ARBEIT

Planspiel-Set Bundeskabinett

Anhand der drei Themen „Wahlpflicht“, „Zucker-
verbot in Kitas“ und „Anonymisierte Bewerbungs-
verfahren“ bildet das Planspiel-Set die Arbeitswei-
se des Bundeskabinetts stark vereinfacht ab. Der
Schwerpunkt liegt dabei nicht auf der detaillierten
Simulation der Berliner Regierungsgeschäfte. Viel-
mehr erfahren die Teilnehmenden, wie sich das
Bundeskabinett auf einen Gesetzentwurf einigt
und welche Stellen und Ministerien an dem Ent-
scheidungsprozess beteiligt sind. So bieten sich
die Planspiele ideal als Auftakt einer tiefergehen-
den Auseinandersetzung mit der Arbeit der Bun-
desregierung an.

Teilnehmendenzahl

12 bis 80

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

REGIERUNGSARBEIT

ANONYMISIERTE BEWERBUNG

ZUCKERVERBOT

WAHLPFLICHT

Koalitionsbildung in einem multi-ethnischen Staat

Die besondere Konstellation eines Mehrparteien-Systems in einem (fiktiven) multi-ethnischen Staat steht in diesem Spiel im Mittelpunkt. Was wiegt mehr: die ethnische Zugehörigkeit oder die politischen Überzeugungen und Vorstellungen für den gemeinsamen Staat?

Nach den Parlamentswahlen geht es darum, eine stabile Regierungsmehrheit herzustellen. Dabei gibt es kein eindeutiges Regierungsbündnis, so dass Gespräche zwischen allen Parteien von Nöten sein werden. Kompliziert werden die Verhandlungen durch die Frage, ob sich die Parteien eher nach politischen Gemeinsamkeiten zusammenfinden, oder ob sie ihren ethnischen Prägungen verhaftet bleiben. Auch die Rolle der Opposition zwischen konstruktiver Mitarbeit und Verweigerung wird thematisiert. Zum Ende des Spiels soll eine stabile neue Regierung mit einem Koalitionsvertrag vorgestellt werden, während sich die Oppositionsparteien über ihre Strategie im Klaren werden muss.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

Junge Erwachsene und Studierende

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

PARTEIENDEMOKRATIE

ETHNISCHE POLITIK

POLITISCHE STRATEGIEN

DEMOKRATISCHE WERTE

Budgetplanung - Kommunalpolitik in Rutzberg

Budgetplanungen vor dem Hintergrund verschiedener Interessenslagen stehen im Mittelpunkt des Planspiels „Kommunalpolitik in Rutzberg“. Konkret geht es um die wirtschaftliche Entwicklung, den Umgang mit städtischen Freiflächen und mögliche Investitionen in Bildungsangebote in der Gemeinde.

In den Rollen von Kommunalpolitiker*innen aus drei Parteien und Interessensvertreter*innen aus Industrie, Wirtschaft, Zivilgesellschaft und Bildung tauschen sich die Teilnehmenden über ihre unterschiedlichen Perspektiven, Vorstellungen und Erwartungen aus, begleitet von Vertreter*innen der örtlichen Presse. Ziel ist, einen ausgewogenen Haushalt zu verabschieden.

Während der Verhandlungen lernen die Teilnehmenden nicht nur, wie Entscheidungen auf kommunaler Ebene getroffen werden, sondern beschäftigen sich darüber hinaus mit dem Einfluss kommunaler Interessensvertreter*innen auf die Entscheidungsfindung.

Teilnehmendenzahl

10 bis 30

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Dauer

3 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

KOMMUNALPOLITIK

INTERESSENSVERTRETUNG

KOMMUNALE FINANZPOLITIK

Parität in der Kommunalpolitik

Wie lässt sich paritätische Repräsentanz in Politik und Parlamenten erreichen? 100 Jahre nach Einführung des Frauenwahlrechts liegt dem Parlament des fiktiven Staats Fontanien ein Gesetzentwurf vor, mit dem die paritätische Besetzung der kommunalen Parlamente herbeigeführt werden soll. Aber nicht alle Parteien sind mit dem vorliegenden Gesetzentwurf einverstanden – aus ganz unterschiedlichen Gründen. In Fraktions- und Ausschusssitzungen wird um einen Kompromiss gerungen, der von der Mehrheit der Abgeordneten mitgetragen werden kann.

Teilnehmendenzahl

12 bis 80

Zielgruppe

(Junge) Erwachsene

Dauer

2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

FRAUENRECHTE

PARITÄT

PARLAMENT

Abgesoffen – Klima und Kommune

Das fiktive Planspiel vermittelt, wie Klimapolitik auf kommunaler Ebene gestaltet werden kann, und schlägt so eine Brücke zwischen aktuellen globalen Herausforderungen und konkreten Handlungsoptionen vor Ort.

Der Kommune Ronnenhausen steht das Wasser bis zum Halse: Der Fluss Bree tritt mehrmals im Jahr über die Ufer und überflutet die Innenstadt. Nicht zuletzt deswegen ist der Stadtrat alarmiert. In drei Ausschüssen wird verhandelt, welche finanzierbaren klimapolitischen Maßnahmen die Stadt einleiten und wie sie sich auf die Folgen des Klimawandels einstellen kann. Dabei zeigt sich, welche klimapolitischen Möglichkeiten auf kommunaler Ebene bestehen und wo sich die Zusammenarbeit mit weiteren politischen Strukturen anbietet.

Teilnehmendenzahl

20 bis 26

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Dauer

3,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

KOMMUNALPOLITIK

KLIMAPOLITIK

KLIMAWANDEL

Politik mitgestalten. Aktiv werden in der Jugend- und Kommunalpolitik

In diesem Planspiel werden demokratische Beteiligungsstrukturen für Jugendliche und der Umgang mit jugendrelevanten Themen in der Kommunalpolitik beleuchtet.

In drei Spiel-Bereichen werden dabei unterschiedliche Aufgaben verfolgt, die im Verlauf des Spiels immer wieder zusammenkommen und ineinandergreifen. Die Kommunalpolitik erarbeitet Kriterien zur Jugendförderung und diskutiert die Gründung eines Jugendbeirates. Jugendverbände entwickeln Projektideen und -kampagnen, die sie der Stadtverordnetenversammlung multimedial vorstellen, und die Medien berichten über den Verlauf der Beratungen und Kampagnen und versuchen, auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen.

Teilnehmendenzahl

12 bis 35

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Dauer

3 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

JUGENDBETEILIGUNG

LEBENDIGE DEMOKRATIE

PROJEKTMANAGEMENT

Die Zukunft des Tewitzer Nahverkehrs – Kommunalpolitik in Zeiten leerer Kassen

Das Planspiel führt anhand der Diskussion über die Zukunft des ÖPNV vor, welchen Herausforderungen ländliche Kommunen im strukturschwachen Raum gegenüberstehen.

Zur Entlastung der kommunalen Finanzen hat die größte Fraktion im Kreistag der fiktiven Gemeinde Tewitz die Idee präsentiert, den ÖPNV nicht länger aus öffentlichen Mitteln zu finanzieren. Schnell regt sich von Seiten anderer Parteien und der Zivilgesellschaft Widerstand. Bis die endgültige Abstimmung ansteht, haben die Bürger und andere Akteure Zeit, ihre Bedenken zu formulieren und alternative Konzepte für die Zukunft des ÖPNV in Tewitz vorzuschlagen. Kann der Kahlschlag verhindert werden?

Teilnehmendenzahl

14 bis 28

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

3 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

KOMMUNALE FINANZEN

DEMOGRAFISCHER WANDEL

ÖPNV

ZUKUNFT DES LÄNDLICHEN RAUMS

Klimaschutz in der Kommune – Rotfels sortiert sich neu!

Das fiktive Kurzplanspiel setzt sich mit der Frage auseinander, welche Maßnahmen Akteure aus Politik, Wirtschaft und Zivilgesellschaft auf kommunaler Ebene treffen können, um auf die Folgen des Klimawandels zu reagieren.

Für Vertreter*innen der fiktiven Kommune Rotfels im beliebten Mittelgebirge Süßland steht fest: Die wachsenden Probleme von Tourismus, Industrie und Handel sind zumindest teilweise auf die veränderten Wetterverhältnisse in der Region und der Klimawandel zurückzuführen! Ausbleibender Schnee im Winter und Starkregen im Sommer sorgen schließlich dafür, dass sich das Verhalten der Urlaubsgäste in den vergangenen Jahren stark verändert hat. Auf einem Krisengipfel überlegen Politik, Wirtschaft und interessierte Bürger*innen, was auf kommunaler Ebene getan werden kann, um Rotfels klimapolitisch neu aufzustellen.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Dauer

1 Stunde

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

KOMMUNALE AUSHANDLUNGSPROZESSE

KLIMAWANDEL

TOURISMUS

Planspiel-Set: Direkte Demokratie auf Bundesebene

Volksbefragung, Vetoinitiativen von oben oder unten, Volksanträge, obligatorisches Referendum oder dreistufiger Volksentscheid. Sechs fiktive Planspielszenarien greifen diese direktdemokratischen Elemente auf und ermöglichen es den Teilnehmenden so, die Vor- und Nachteile der jeweiligen Option zu beleuchten und die sechs Modelle miteinander zu vergleichen.

Weiterführend können die Signalwirkung direktdemokratischer Maßnahmen, deren Vereinbarkeit mit der repräsentativen Demokratie und die veränderten Rollen von Bundestag und -rat erörtert werden.

Die Kurzplanspiele können sowohl parallel als auch nacheinander eingesetzt werden.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10 pro Spiel

Zielgruppe

(junge) Erwachsene

Dauer

2 Stunden pro Spiel

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

VOLKSENTSCHEIDE

BÜRGERBETEILIGUNG

BUNDESPOLITIK

BUNDESTAG

BUNDESRAT

Die Zukunft Seefeldes – Wohin mit dem Geld?

Wie viel Veränderung verträgt eine kleine Ortschaft im ländlichen Raum? Dieser Frage geht das Planspiel nach, das im beschaulichen (fiktiven) Seefeldes angesiedelt ist.

Dort treffen die Interessen unterschiedlicher Akteure aufeinander bei der Verteilung steigender Steuereinnahmen, die dank der boomenden Branchen Landwirtschaft und Tourismus in die Stadtkasse rieseln. Die einen wollen den Tourismus stärken und die entsprechende Infrastruktur ausbauen, die anderen denken in Richtung Ruhe und nachhaltigem Naturschutz. Wieder andere wünschen sich ein verbessertes Miteinander aller Ortsbewohner*innen, seien es Alteingesessene oder Zugezogene. Am Runden Tisch kommen die Interessengruppen zusammen, um eine Lösung zu finden.

Teilnehmendenzahl

7 bis 12 pro Spiel

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

NACHHALTIGKEIT

VERTEILUNGSKÄMPFE

Eine neue Moschee für Rodan – Ist die Mehrheitsgesellschaft bereit?

In vielen Staaten der westlichen Welt leben Menschen aus unterschiedlichen Kulturen zusammen bzw. nebeneinander her. Die Integration der verschiedenen Kulturen ist meist konfliktreich, da unterschiedliche Wertevorstellungen und Lebensweisen aufeinanderprallen.

Ein Beispiel ist der Wunsch der muslimischen Bevölkerung in Deutschland, ihrem Glauben in repräsentativen Moscheen und kulturellen Zentren nachzugehen. Gegen den Neubau einer Moschee gibt es vielerorts Vorbehalte unter der lokalen Bevölkerung – wenn auch aufgrund sehr unterschiedlicher Motive: Zweifel am Standort, Sorge um die überlastete Infrastruktur und pure Ablehnung des Projekts stoßen aufeinander. Das fiktive Planspiel simuliert die Diskussion um den Neubau einer Moschee und dient als Einstieg für eine Diskussion um interkulturelle und interreligiöse Fragestellungen.

Teilnehmendenzahl

7 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bzw. 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

TOLERANZ

MINDERHEITENRECHTE

RELIGIONSFREIHEIT

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

Gentrifizierung in Oberkiez?

Die verschiedenen Facetten des urbanen Top-Themas Aufwertung/Gentrifizierung werden in diesem Planspiel von unterschiedlichen Akteuren verhandelt.

Im fiktiven Problembezirk Oberkiez wollen zwei örtliche Unternehmer ein altes Fabrikgelände zu einem hochwertigen, multifunktionalen Standort ausbauen. Das Vorhaben würde zur Schließung der vorhandenen Angebote im Gebäude führen und darüber hinaus das Gesicht des Bezirks nachhaltig verändern. Am Runden Tisch wollen Akteure aus Politik, Verwaltung und Zivilgesellschaft eine Lösung finden, die gleichermaßen privatwirtschaftliche Interessen und gesellschaftliche Vorbehalte und Sorgen berücksichtigt.

Teilnehmendenzahl

12 bis 27

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

AUFWERTUNG

VERDRÄNGUNG

POLITISCHE BETEILIGUNG

SOZIALRÄUME

Menschenrechte auf dem Mittelmeer? – Die Diskussion um die Seenotrettung Geflüchteter

Zum alljährlichen Tag der Menschenrechte der fiktiven Stadt Baiersfurt soll eine Erklärung zur Lage der Menschenrechte auf dem Mittelmeer verfasst werden. Politiker*innen, Expert*innen und Aktivist*innen kommen zusammen, um dieses kontroverse Thema zu erörtern. Dabei geht es in erster Linie um die Frage der Legitimität ziviler Seenotrettung im Mittelmeer. Darf die Arbeit privater Seenotrettungsorganisationen von EU-Staaten blockiert werden? Kann Humanität kriminell sein?

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das zum 70. Jubiläum der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte entstanden ist. Alle Planspiele greifen aktuelle Entwicklungen auf und bilden dabei die universelle Bedeutung der Menschenrechte ebenso ab wie die Tatsache, dass Menschenrechte bis heute weltweit unter Druck stehen.

Auf Wunsch kann das Planspiel mit weiteren interaktiven Modulen zu dem bis zu 2-tägigen Workshop „Menschenrechte“ erweitert werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

SEENOTRETTUNG

MENSCHENRECHTE

EU-MIGRATIONSPOLITIK

Flucht nach vorn – inkl. Wissensstationen „Flucht und Asyl“

In der Kurzsimulation durchlaufen die Teilnehmenden zwei Parcours: Im Kurzplanspiel erleben sie in der Rolle von Geflüchteten, Schleusern, Grenzbeamt*innen, Asylentscheider*innen und Integrationsberater*innen das abstrakte Thema „Flucht“ ganz konkret. Im Anschluss vermitteln Wissensstationen Hintergründe zu Fluchtursachen und -routen und zu den Bedingungen auf der Flucht selbst.

Ergänzend zur Simulation können weitere Module zur Auseinandersetzung mit dem Thema Flucht hinzugebucht werden, so z.B. der Workshop „Was kann ich tun?“, der Teilnehmenden Orientierung bietet bei der Frage, wie sich jeder persönlich engagieren kann.

Teilnehmendenzahl

18 bis 34

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

FLUCHTGRÜNDE

FLUCHTROUTEN

LEBEN AUF DER FLUCHT

ASYLVERFAHREN GEMÄSS DUBLIN III

No (B)Order? Grenzpolitik in Zeiten der „Flüchtlingskrise“

Das rundenbasierte, aktionsorientierte Planspiel zeichnet die Asyl- und Flüchtlingspolitik der EU und ihrer Nachbarstaaten ab dem Sommer 2015 auf dem fiktiven Kontinent Inotien nach. Akteure sind die sieben Mitgliedstaaten des Inotischen Bundes, deren gemeinsame Vertretung (Inotische Kommission) sowie zwei weitere Länder.

Alle Länder der Region sind mit einem Anstieg der Geflüchtetenzahlen konfrontiert und suchen nach Lösungen, wie mit der Lage umzugehen ist. Anders als bei einem textbasierten Planspiel beraten die Teilnehmenden nicht über ein gemeinsames Abschlussdokument, sondern müssen auf den allgemeinen Lauf der Geschehnisse und auf Aktionen der anderen Gruppen (z. B. Eskalation der Situation durch Grenzsicherungen, abschreckende militärische Maßnahmen) reagieren. Die Spielleitung prüft die geplanten Aktionen der Gruppen auf Plausibilität und beeinflusst durch das Hereingeben von weiteren Ereignissen gezielt die Entwicklung.

Teilnehmendenzahl

10 bis 35

Zielgruppe

ab Klassenstufe 12,
Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

4 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Hinweis: Das Planspiel ist geeignet für Studierende und Erwachsenengruppen.

SCHWERPUNKTE

EU-ASYL UND -MIGRATIONSPOLITIK

EUROPÄISCHES ASYLSYSTEM

„FLÜCHTLINGSKRISE“

EUROPÄISCHE WERTE

Menschenrechtsorientierte Asylpolitik

In dem Kurzplanspiel kommen verschiedene Akteure in einer fiktiven Evangelischen Akademie zu einem Streitgespräch zusammen. Die Leitfrage: „Was ist menschenrechtsorientierte Asylpolitik und welche Positionen leiten sich aus christlicher Sicht ab?“ Anhand dieser Frage entwickeln die Teilnehmenden einen Leitsatz, der ihre Sicht auf Grenzregime, legitime Fluchtgründe und die Rolle der Entwicklungszusammenarbeit bei der Bekämpfung eben jener Gründe ebenso einfließen sollen wie die Debatte nach der Religionszugehörigkeit im Kontext von Flucht und Integration.

Das Planspiel geht über die aktuellen Herausforderungen im deutschen Gemeinwesen hinaus und nimmt die Fluchtgründe in den Blick. So wird thematisiert, ob, und, wenn ja, wie sich Asylpolitik und Menschenrechte vereinbaren lassen.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

FLUCHTURSACHEN

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

EU-ASYLPOLITIK

Willkommen in Welzhausen!? – Die offene Gesellschaft auf dem Prüfstand

Das Kurzplanspiel geht der Frage nach, wie eine Gemeinschaft mit Vorwürfen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit umgehen kann und bietet einen Einblick, vor welchen Herausforderungen eine offene Gesellschaft steht.

Im fiktiven Welzhausen, einer Gemeinde im Herzen Deutschlands, wurde Willkommenskultur bisher großgeschrieben. Doch die Stimmung droht zu kippen. Nach lautstarken, teils aggressiven Protesten besorgter Bürgerinnen und Bürger bei einem Fest für Geflüchtete hat das Bürgermeisteramt Vertreter*innen der Verwaltung, Politik und Zivilgesellschaft zu einem Gespräch eingeladen. Es soll diskutiert werden, wie es zu den Protesten kommen konnte, ob es ein rechtes Problem in Welzhausen gibt und wie eine Wiederholung der Vorfälle verhindert werden kann. Am Ende soll eine Pressemitteilung verfasst werden. Doch können sich die Anwesenden auf eine Lesart der Vorfälle einigen?

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

Hinweis: Dieses Planspiel liegt als ländliche und städtische Version vor.

SCHWERPUNKTE

WILLKOMMENSKULTUR

GEFLÜCHTETE IM GEMEINWESEN

GRUPPENBEZOGENE MENSCHENFEINDLICHKEIT

Wir schaffen das! Aber wie? – Integrationsarbeit in deutschen Kommunen

In diesem Kurzplanspiel wird exemplarisch vorgeführt, wie unterschiedlich die Perspektive auf die anstehenden Integrationsaufgaben deutscher Kommunen ausfallen kann.

Im fiktiven Heesenbeeck treffen Vertreter*innen aus Politik, Verwaltung und Zivilgesellschaft aufeinander, um den Stand der Integrationsmaßnahmen für die im Ort ansässigen Geflüchteten zu beleuchten. Die Bewertung der bisherigen Maßnahmen geht schnell über in die Diskussion, wie viel Integration gewünscht ist und in welche Richtung es weitergehen soll. Befürworter*innen einer offenen Einwanderungsgesellschaft stoßen auf Vorbehalte und Forderungen nach selektiver Unterstützung und einer exklusiven Gesellschaft. Grundlegend wird also die Frage verhandelt, wie das Deutschland der Zukunft aussehen soll.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

INTEGRATION

GEFLÜCHTETE IM GEMEINWESEN

KOMMUNALPOLITIK

Ehre oder Ärger – Freiwillige in der Geflüchtetenhilfe

Das Kurzplanspiel betrachtet das Spannungsfeld zwischen Haupt- und Ehrenamt in der Geflüchtetenhilfe und damit zusammenhängende Fragen der Organisationsentwicklung.

Das hauptamtliche Management-Team einer fiktiven Geflüchtetenunterkunft ist nach einem Eklat mit ehrenamtlichen Helferinnen und Helfer zusammengesessen. Sie wollen die Lage im Unternehmen betrachten und alternative Möglichkeiten diskutieren, wie Haupt- und Ehrenamtliche in der Geflüchtetenhilfe zusammenarbeiten können.

Dabei wird auch beleuchtet, wie die Vernetzung zwischen Geflüchteten und zivilgesellschaftlichen Beratungs- und Freizeitangeboten neu organisiert werden könnte. Mit den eigenen Aufgaben im Blick stellen die Anwesenden zum Teil unvereinbare Forderungen. Wie lässt sich ein gangbarer Weg finden, von dem alle – und nicht zuletzt die Geflüchteten – profitieren können?

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

(junge) Erwachsene

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EHRENAMTLICHES ENGAGEMENT FÜR GEFLÜCHTETE

INTEGRATION

ORGANISATIONSENTWICKLUNG

Rahlinden engagiert sich – nicht!?

Das Planspiel beleuchtet die Frage, wie das Zusammenleben in der Einwanderungsgesellschaft Deutschland gestaltet werden kann.

Aufregung in der fiktiven Kommune Rahlinden: Ein Zeitungsartikel prangert an, dass die Integration muslimischer Jugendlicher nicht funktioniert und entsprechende kommunale Angebote ins Leere laufen. Als Reaktion veröffentlicht das Rahlinder Rathaus das Konzept für ein Mentoring-Programm, das sich ausdrücklich an muslimische Jugendliche richtet. Schnell melden sich Stimmen, die das Konzept als zu einseitig kritisieren und Verbesserungen fordern.

An einem Runden Tisch wird erörtert, was Integration in einer postmigrantischen Gesellschaft bedeutet und welche Schritte dazu von welchen Akteuren notwendig sind.

Teilnehmendenzahl

18 bis 27

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

3 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

POSTMIGRANTISCHE GESELLSCHAFT

INTEGRATION

FREIWILLIGES ENGAGEMENT

Heesenbeek integriert – JETZT!

Die Querschnittsaufgabe „Integration“ hat in den letzten Jahren gerade auf kommunaler Ebene stark an Bedeutung gewonnen. Wie aber kann Integration gelingen, welche Akteure sollten beteiligt und welche Maßnahmen ergriffen werden? Diesen Fragen geht das verhandlungsbasierte Planspiel „Heesenbeek integriert! – JETZT!“ nach.

Geteilte Meinungen am runden Tisch im fiktiven Heesenbeek: Nachdem Pläne des Bürgermeisters bekannt geworden sind, das traditionelle Buchsenfest in das Heesenbeecker Integrationsfest umzuwandeln, treffen unterschiedliche Sichtweisen aufeinander. Die einen fürchten den Verlust einer lieb gewonnenen Tradition, anderen sehen sich für Integration nicht zuständig, wieder andere begrüßen die Idee als gelungene Initiative, verkrustete Strukturen in der Gesellschaft aufzubrechen. Es gilt, die unterschiedlichen Erwartungen, Perspektiven und Ansprüche zu erkennen und einen gemeinsamen Nenner zu finden.

In informellen Gesprächen und offiziellen Sitzungen nähern sich die Teilnehmenden einer mehrheitsfähigen Lösung an. An einem konkreten Beispiel erschließen sie sich verschiedene Integrationskonzepte und können diese im Spektrum des gesellschaftlichen Miteinanders einordnen.

Teilnehmendenzahl

9 bis 24

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

INTEGRATION

KOMMUNALE QUERSCHNITTSAUFGABEN

Aufbruch an der Brecht-Schule – wie funktioniert Integration?

Als ein Hilfs-Programm speziell für geflüchtete muslimische Schülerinnen und Schülern gestartet werden soll, stoßen an einer fiktiven Schule in einer deutschen Großstadt unterschiedliche Vorstellungen von Integration aufeinander. Anhand der Frage, wie das Projekt ausgestaltet werden soll, erleben die Teilnehmenden, dass allein die Diskussion einer alltäglichen Ressourcenverteilung zum Streitpunkt über das Miteinander verschiedener Gesellschaftsgruppen und die Offenheit der deutschen Gesellschaft gegenüber Geflüchteten werden kann.

Teilnehmendenzahl

8 bis 16

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Dauer

2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

INTEGRATION

ASSIMILATION

VERHÄLTNIS MEHRHEIT UND MINDERHEITEN

UMGANG MIT DEM ISLAM

Planspiel-Set: Integration – hier und heute

Die zwei kurzen Planspiele zu den Themen „Anonymisierte Bewerbungen“ und „Partizipation in Zivilgesellschaft und Politik“ bieten einen interaktiven Einstieg in die Debatte um Möglichkeiten und Hindernisse der Integration für Menschen mit Migrationsgeschichte im heutigen Deutschland. Diskutiert wird die Frage, ob und wenn ja welche besondere Unterstützung Migrant*innen benötigen, um gleichberechtigt an allen gesellschaftlichen Bereichen teilhaben zu können.

Zusätzlich dienen die Planspiele als Folie, um darauf aufbauend Leitsätze für eine moderne deutsche Einwanderungsgesellschaft zu erarbeiten.

Das Planspiel-Set ist für den parallelen Einsatz der Spiele konzipiert.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Dauer

1,5 Stunden pro Spiel

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

TEILHABE

EINWANDERUNGSGESELLSCHAFT

ZIVILGESELLSCHAFT

AUSBILDUNG UND BERUF

Bagatelle oder Belästigung – Machtstrukturen in Zeiten von #MeToo

Die Gleichstellungsbeauftragte der Stadt Griesberg schlägt Alarm: Bei ihr sind mehrere Beschwerden über das Verhalten eines leitenden Angestellten des Städtischen Technikmuseums eingegangen. Er soll mehrere Frauen sexuell belästigt haben. In einer Krisensitzung wird überlegt, wie auf die Vorwürfe reagiert werden soll.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das zum 70. Jubiläum der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte entstanden ist. Alle Planspiele greifen aktuelle Entwicklungen auf und bilden dabei die universelle Bedeutung der Menschenrechte ebenso ab wie die Tatsache, dass Menschenrechte bis heute weltweit unter Druck stehen.

Auf Wunsch kann das Planspiel mit weiteren interaktiven Modulen zu dem bis zu 2-tägigen Workshop „Menschenrechte“ erweitert werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

MENSCHENRECHTE

MACHTSTRUKTUREN

DISKRIMINIERUNG

Eine Frage der Gerechtigkeit – Die üblichen Verdächtigen (Video-Planspiel)

In diesem Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rollen von Schüler*innen einer 11. Klasse und müssen eine Lösung für einen Vorfall an der Schule finden. Im Vordergrund stehen dabei die Themen Diskriminierung, Rassismus und Solidarität.

Nach einem Stinkbombenstreich mit Polizei- und Feuerwehreinsatz erhält die Leitung einer fiktiven Schule eine hohe Rechnung von der Polizei. Da eine Lehrerin die Urheber des Streichs gesehen haben will, werden diese mit der Rechnung konfrontiert. Die beiden Schüler aus der 11. Klasse streiten ab, mit der Sache etwas zu tun zu haben. Gleichzeitig werfen sie der Lehrerin vor, sie nur zu beschuldigen, weil sie einen Migrationshintergrund haben. Auch sagen sie, dass eine große Gruppe an Schüler*innen aus der 11. Klasse am Stinkbombenstreich beteiligt gewesen sei.

Die Schulleitung bestimmt daraufhin, dass die 11. Klasse intern eine Antwort auf die Frage finden muss, wer hinter dem Streich steckt und wer die Rechnung bezahlen wird. Dazu kommen die Schüler*innen zusammen und diskutieren, wie sie sich positionieren wollen. Auch erörtern sie, ob der Lehrerin rassistische Denkmuster nachgewiesen werden können.

Die Planspiel-Inhalte werden über kurze Videos vermittelt, so dass der Einstieg ins Spiel ohne umfangreiche Textlektüre niedrigschwellig vollzogen wird. Das video-gestützte Planspiel kann um den zweitägigen Workshop „Solidarität“ ergänzt werden, in dem sich die Teilnehmenden mit Fragen von Diskriminierung, Mobbing und Zivilcourage auseinandersetzen.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

DISKRIMINIERUNG

RASSISMUS

SOLIDARITÄT

Alltagsdiskriminierung - Behindertenfeindlichkeit in Kraubrodungen?

Bei einem Jugendaustausch eines Deutsch-Französischen Freundschaftsvereins kommt es zum Eklat: Für den letzten Tag ist der Besuch eines Vergnügungsparks geplant. Allerdings könnte ein Mädchen, das im Rollstuhl sitzt, nicht an allen Aktivitäten dort teilnehmen. Ihre Betreuer*innen schlagen Alarm und werfen dem Orga-Team Ausgrenzung vor. Dieses versucht zu beschwichtigen und verweist auf die Möglichkeiten, die dem Mädchen im Freizeitpark immerhin offen stehen würden. Als der Streit eskaliert, schaltet sich der Gleichstellungsbeauftragte Kraubrodungens ein. Der Freundschaftsvereins kommt daraufhin zu einer Krisensitzung zusammen, um den Vorfall zu bewerten.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das unterschiedliche alltägliche Diskriminierungen (Homophobie, Behindertenfeindlichkeit, Rassismus bzw. Sexismus) thematisiert. Das Alltägliche der Szenen sensibilisiert für die blinden Flecke bei der Bewertung und Wahrnehmung von diskriminierendem Verhalten und dient als Auftakt zur Erarbeitung von Strategien und Maßnahmen, sich diesem Verhalten entgegenzusetzen.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

BEHINDERTENFEINDLICHKEIT

ALLTAGSDISKRIMINIERUNG

ZIVILGESELLSCHAFT

Alltagsdiskriminierung – Homophobie in Bimsleben?

Auf dem Sommerfest des „Familienvereins Bimsleben“ kommt es zu einem kleinen Vorfall: Als zwei Frauen mit ihren Kindern das Fest besuchen wollen, wird ihnen an der Kasse einmal der Familienpreis und zusätzlich einmal der Erwachsenenpreis berechnet. Den Einwand der zwei Frauen, dass sie ein Paar und daher eine Familie seien, lässt die Kassiererin nicht gelten.

Tags darauf erscheint in der Lokalzeitung ein Leserbrief zu dem Vorfall, in dem das vermeintlich homophobe Verhalten des Familienvereins beschrieben und gefordert wird, die kommunale Förderung des Vereins zu überdenken. Aufgeschreckt von dem Bericht hat der Vereinsvorstand eine Sitzung einberufen, um möglichst schnell zu reagieren.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das unterschiedliche alltägliche Diskriminierungen (Homophobie, Behindertenfeindlichkeit, Rassismus bzw. Sexismus) thematisiert. Das Alltägliche der Szenen sensibilisiert für die blinden Flecke bei der Bewertung und Wahrnehmung von diskriminierendem Verhalten und dient als Auftakt zur Erarbeitung von Strategien und Maßnahmen, sich diesem Verhalten entgegenzusetzen.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

HOMOPHOBIE

ALLTAGSDISKRIMINIERUNG

GEMEINNÜTZIGKEIT

Alltagsdiskriminierung – Rassismus in Rutzberg?

Ein Gründerclub möchte eine Stelle im Bereich Unternehmensberatung neu besetzen. Zwei Bewerberinnen überzeugen besonders und werden zum Gespräch eingeladen. Dort stellte sich heraus, dass eine der Bewerberinnen Kopftuch trägt – eine Tatsache, die der Büroleiter direkt anspricht. Schlussendlich fällt die Entscheidung des Büroleiters auf die andere Bewerberin. Seine Stellvertreterin wirft ihm daraufhin Rassismus vor und informiert den Vorstand des Gründerclubs. Deswegen muss dieser beraten, wie der Verein mit den Vorwürfen umgehen soll.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das unterschiedliche alltägliche Diskriminierungen (Homophobie, Behindertenfeindlichkeit, Rassismus bzw. Sexismus) thematisiert. Das Alltägliche der Szenen sensibilisiert für die blinden Flecke bei der Bewertung und Wahrnehmung von diskriminierendem Verhalten und dient als Auftakt zur Erarbeitung von Strategien und Maßnahmen, sich diesem Verhalten entgegenzusetzen.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GRUPPENBEZOGENE MENSCHENFEINDLICHKEIT

ALLTAGSDISKRIMINIERUNG

MIGRATIONSGESCHICHTEN

Alltagsdiskriminierung – Sexismus in der Waldstation?

Nach dem Besuch einer 8. Klasse in der Waldstation eines Naturvereins schlagen Eltern Alarm: Mitarbeiter*innen hatten die Klasse nach Geschlechtern aufgeteilt und sie Bäume fällen (Jungen) und Pilze sammeln (Mädchen) lassen. Einwände der Mädchen gegen die Aufteilung seien verworfen worden. Der Vorwurf des Sexismus steht im Raum und deswegen kommt der Vereinsvorstand zusammen, um den Vorfall zu bewerten.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das unterschiedliche alltägliche Diskriminierungen (Homophobie, Behindertenfeindlichkeit, Rassismus bzw. Sexismus) thematisiert. Das Alltägliche der Szenen sensibilisiert für die blinden Flecke bei der Bewertung und Wahrnehmung von diskriminierendem Verhalten und dient als Auftakt zur Erarbeitung von Strategien und Maßnahmen, sich diesem Verhalten entgegenzusetzen.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren, (junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

SEXISMUS

ALLTAGSDISKRIMINIERUNG

BILDUNG

Virenschutz auf Kosten der Freiheit? - Im Kampf gegen die Corona-Pandemie

In diesem Planspiel lernen die Teilnehmenden nicht nur Dynamiken politischer Verhandlungen kennen, sondern können auch gegenwärtige Debatten rund um die Corona-Pandemie besser durchdringen.

In Zeiten von Corona gilt auch für die Abgeordneten „Abstand halten“ - und so kommen die Abgeordneten des fiktiven Landes Fontanien in einem virtuellen Parlament zusammen. Dort beraten sie einen Gesetzentwurf, um die Verbreitung des Corona-Virus unter Kontrolle zu bringen: Soll eine Maskenpflicht eingeführt werden? Wenn ja, wo soll sie gelten? Und soll es eine Impfpflicht geben, sobald ein Impfstoff verfügbar ist? Wer soll zuerst geimpft werden, wenn nicht genug da ist? Das Dilemma ist offensichtlich: Ist es angemessen, die Rechte und Freiheiten der Bürger*innen einer Demokratie zu beschränken, um die Ausbreitung des Corona-Virus zu verlangsamen?

Teilnehmendenzahl

12 bis 30

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

FREIHEITSRECHTE

CORONA-PANDEMIE

PARLAMENTSVERHANDLUNGEN

Das ist es mir wert – wie weit geht Religionsfreiheit?

Als Reaktion auf die drohende Schließung der einzigen weiterführenden Schule der Ortschaft Hüttstedt plant ein christlicher Schulverein die Neueröffnung einer Schule. Schnell regt sich Widerstand gegen die Idee: Zahlreiche Bürger*innen fürchten einen einseitigen Unterricht für ihre Kinder.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das zum 70. Jubiläum der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte entstanden ist. Alle Planspiele greifen aktuelle Entwicklungen auf und bilden dabei die universelle Bedeutung der Menschenrechte ebenso ab wie die Tatsache, dass Menschenrechte bis heute weltweit unter Druck stehen.

Auf Wunsch kann das Planspiel mit weiteren interaktiven Modulen zu dem bis zu 2-tägigen Workshop „Menschenrechte“ erweitert werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

MENSCHENRECHTE

RELIGIONSFREIHEIT

SCHULGRÜNDUNG

Theater – Menschen – Bilder: Meinungsfreiheit auf dem Prüfstand

Welchen Regeln und Beschränkungen unterliegt die Meinungsfreiheit in liberalen Demokratien?

Dazu begeben wir uns auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Im Spiel muss die Antwort gefunden werden auf die Frage, wie ein renommiertes städtisches Theater auf die Kritik an der angekündigten Aufführung eines religionskritischen Stücks reagieren soll. Dabei stehen sich Argumente der Meinungsfreiheit und verletzte Gefühle einer Religionsgemeinschaft gegenüber, eingerahmt von der Frage eines vorausseilenden Gehorsams. Um den Konflikt zu beruhigen, kommen die beteiligten Akteure zum Dialog zusammen und loten aus, wie weit Meinungsfreiheit in Kunst und Gesellschaft gehen darf.

Teilnehmendenzahl

26 bis 39

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

MEINUNGSFREIHEIT

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

RELIGIONSFREIHEIT

Planspiel-Set: Freiheit vs. Sicherheit

Die zwei Planspiele behandeln den staatlichen Umgang mit unterschiedlichen Formen von Terrorismus. Mit einer Dringlichkeitssitzung reagiert der Innenausschuss des Deutschen Bundestages auf einen fiktiven Anschlag einer rechtsextremistischen bzw. islamistischen Terrorgruppe – je nach Planspiel.

Welche Konsequenzen ziehen die Abgeordneten aus den Anschlägen hinsichtlich der Ausstattung und den Befugnissen staatlicher Sicherheitsorgane sowie möglichen staatlichen Überwachungs- und Aufklärungsmaßnahmen? Wie unterscheiden sich die Reaktionen auf rechte Gewalt und religiös motiviertem Terror?

Die Kurzplanspiele bieten den idealen Einstieg in die Diskussion über den Grad unserer Bereitschaft, auf bestimmte Freiheitsrechte zugunsten von Sicherheit zu verzichten.

Teilnehmendenzahl

5 bis 12

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 bis 2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

FREIHEITSRECHTE

TERRORISMUS

SICHERHEIT

RECHTSSTAATLICHKEIT

Klamottenkiste – Respekt im Klassenchat (Video-Planspiel)*

An einer fiktiven Schule kommt es zu einem Vorfall in einem inoffiziellen Klassenchat: In diesem „Spaßkanal“ taucht ein Foto auf, auf dem ein Schüler in der Kleidung seiner Mutter zu sehen ist. Die Mitschüler*innen kommentieren das Foto abwertend, schließlich folgt ein gemeinsames Meme. Der Schüler ist verletzt und verunsichert und sucht Hilfe bei der Schulsozialarbeiterin, die kurzfristig interveniert und ein Gespräch mit Schüler*innen, Lehrkräften und Elternvertreter*innen einberuft. In diesem Gespräch sollen Regeln für die zukünftige Nutzung des Chats aufgestellt werden sollen, auch um die Privatsphäre jedes*r Einzelnen zu schützen.

Die Planspiel-Inhalte werden über kurze Videos vermittelt, so dass der Einstieg ins Spiel ohne umfangreiche Textlektüre niedrigschwellig vollzogen wird.

Das videogestützte Planspiel kann um eine 90-minütige Ideenwerkstatt ergänzt werden, in der sich die Teilnehmenden Ideen für ein respektvolles Miteinander in der eigenen Klasse entwickeln können.

**Das Video-Planspiel wurde in Zusammenarbeit mit der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung im Projekt „Alles Glaubenssache?“ entwickelt und durch das BMFSFJ gefördert.*

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 12 Jahren

Dauer

2,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

MOBBING

SOZIALE MEDIEN

RESPEKTVOLLER UMGANG

Abschalten oder Aushalten – Fake News im Internet

Fake News gibt es im Internet wie Sand am Meer. Als in der fiktiven Gemeinde Schmachnow über eine kommunale Internetplattform gefälschte Nachrichten verbreitet werden und diese einen aufgebracht Mob zu einem Angriff auf eine Flüchtlingsunterkunft anstacheln, sieht sich das Bürgermeisteramt mit der Frage konfrontiert, wie es mit der Situation umgehen soll. An einem kurzerhand einberufenen Runden Tisch diskutieren kommunale Vertreter*innen einerseits, wie die Posts zu bewerten sind und andererseits wie mit den Verfasser*innen der Nachrichten und möglichen zukünftigen Beiträgen umgegangen werden soll. Zensur oder Meinungsfreiheit, User-Sperrung oder Moderation?

Den passenden Umgang mit Fake News zu finden, ist für unsere Gesellschaft von großer Bedeutung. Die Gratwanderung zwischen nicht zu rechtfertigender Kontrolle und destruktiver Verbreitung von wesentlich fehlerhaft formulierten Informationen wird in dem Planspiel kontrovers diskutiert.

Teilnehmendenzahl

5 bis 12

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GRUPPENBEZOGENE MENSCHENFEINDLICHKEIT

MEINUNGSFREIHEIT

SOZIALE MEDIEN

Mach Schlagzeilen! – Das Journalismus-Planspiel

Journalist*innen und Medienmacher*innen sind zunehmend mit nicht vertrauenswürdigen Quellen, (gezielter) Desinformation und Verschwörungserzählungen konfrontiert. Selbst für professionelle Medienmacher*innen wird die Unterscheidung von Wahrheit und Lüge, bzw. Information und (gezielter) Desinformation zunehmend schwieriger. Vor diesem Hintergrund gilt es für die Teilnehmenden in die Rollen von Medienmacher*innen zu schlüpfen und den Prozess der Nachrichtentstehung kennenzulernen.

In Fontanien steht die große Verleihung des Journalismus-Preises kurz bevor. In dem demokratisch regierten Land herrscht Pressefreiheit und die Verleihung des Preises hat eine lange Tradition. Die Preise sind heiß begehrt, denn es gibt viele verschiedene Medienhäuser und alle wollen eine Auszeichnung gewinnen.

In den Kategorien „Beste Überschrift“, „Unterhaltsamster Nachrichtenbeitrag“, „Informativster Nachrichtenbeitrag“, „Bestes Foto“ und „Schnellste Berichterstattung“ werden Preise verliehen. Über die Gewinner*innen der meisten Kategorien stimmen alle fontanischen Bürger*innen demokratisch ab. Den Preis für die schnellste Berichterstattung verleiht eine unabhängige Jury. Für Journalist*innen bedeuten die letzten Tage vor der Preisverleihung viel Arbeit: Sie prüfen Quellen und Inhalte, wählen passende Überschriften und Bilder aus und schreiben Nachrichtenbeiträge.

„Mach Schlagzeilen! - Das Journalismus-Planspiel“ wurde von planpolitik im Auftrag der Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin (jfsb) und der Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) entwickelt.

Teilnehmendenzahl

15 bis 30

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Dauer

6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

JOURNALISMUS

DESINFORMATIONEN

MEDIENPREIS

Die Welt am Abgrund - Planspiel zu antisemitischen Verschwörungstheorien

Dieses futuristische, fiktive Planspiel hat zum Ziel, die Entstehung und Verbreitung von Verschwörungsideologien zu simulieren.

Im Jahr 2031 ist weltweit ein ungewöhnlich häufiges Auftreten von Senklöchern zu beobachten, mehrere hundert Menschen werden in unmittelbarer Nähe der Krater vermisst. Eine provisorisch eingerichtete Weltregierung versucht, mit eingeladenen Expertinnen und Experten die Ursachen des Phänomens zu ergründen. Dabei geraten unterschiedliche Staaten und soziale Gruppen in den Verdacht, für die Katastrophe verantwortlich zu sein.

Die Auswertung des Planspiels thematisiert auch den Umgang mit Anhänger*innen postfaktischer Theorien im persönlichen Umfeld der Teilnehmenden.

Teilnehmendenzahl

10 bis 28

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

VERSCHWÖRUNGSIDEOLOGIEN

FAKE NEWS

POSTFAKTISCHE THEORIE

Engagement Willkommen?! – Zum Umgang mit rechten Gesinnungen im Ehrenamt

Die Kita Spatzennest steckt in akuter Finanznot. Da erhält sie von einer Gruppe Frauen das Angebot, dort ehrenamtlich auszuhelfen. Gerüchte besagen, dass diese Frauen eine extrem rechte Gesinnung haben. Nun muss geklärt werden, inwiefern politische Überzeugungen bei ehrenamtlichem Engagement eine Rolle spielen.

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das zum 70. Jubiläum der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte entstanden ist. Alle Planspiele greifen aktuelle Entwicklungen auf und bilden dabei die universelle Bedeutung der Menschenrechte ebenso ab wie die Tatsache, dass Menschenrechte bis heute weltweit unter Druck stehen.

Auf Wunsch kann das Planspiel mit weiteren interaktiven Modulen zu dem bis zu 2-tägigen Workshop „Menschenrechte“ erweitert werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

UMGANG MIT RECHTER GESINNUNG

ZIVILGESELLSCHAFTLICHES ENGAGEMENT

MENSCHENRECHTE

Rein oder raus! – Auf der Suche nach einem Umgang mit Rechtspopulismus

In der fiktiven Kirchengemeinde von Bad Oederhaus finden in wenigen Wochen Wahlen zum Kirchengemeinderat statt. Auf der Kandidatenliste stehen unter anderem zwei Bewerber*innen, die sich in einer rechtspopulistischen Partei engagieren. Dies ruft Protest mehrerer Gemeindemitglieder auf den Plan und führt zu einer zugespitzten Diskussion darüber, wie die Gemeinde mit der Kandidatur im Speziellen und Rechtspopulismus in ihren Reihen im Allgemeinen umgehen will.

Das Planspiel provoziert eine Auseinandersetzung mit der Frage, welchen Raum rechtspopulistische Organisationen und Parteien in demokratischen Strukturen beanspruchen dürfen und wie mit der Angst vor der Unterwanderung mit nicht nur rechtspopulistischem, sondern auch rechtsextremem Gedankengut umgegangen werden kann.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

WAHLEN

KIRCHE UND POLITIK

TOLERANZ

RECHTSPOPULISMUS

Das Ende der Toleranz? – Der Umgang mit rechtspopulistischen Stimmen

Das Kurzplanspiel thematisiert die Frage, wie (lange) sich rechtspopulistische Bestrebungen von Organisationen und Parteien mit dem demokratischen Wertekanon vereinbaren lassen.

Aufregung im liberalen Sattenberg – für ein anstehendes Stadtfest hat ein als rechtspopulistisch bekannter Verein unter Vortäuschung falscher Tatsachen mehrere Aktivitäten genehmigt bekommen. Als sich öffentlicher Protest gegen die Beteiligung des Vereins regt, kommt das Festkomitee zusammen und diskutiert, wie damit umzugehen ist. Eine wichtige Frage dabei: Wie lange sind rechtspopulistische Meinungsäußerungen und provokante Aktionen in einer liberalen Demokratie zu tolerieren?

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

UMGANG MIT RECHTER GESINNUNG

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

ZIVILGESELLSCHAFT

LIBERALE DEMOKRATIE

Ist das schon rechts? – Menschenfeindlichkeit in der Mitte der Gesellschaft

Das Kurzplanspiel setzt an bei der Frage, anhand welcher Kriterien man rechtsextremes Verhalten identifizieren kann:

Auf dem Sommerfest eines Bürgervereins (alternativ: fiktiven Kirchengemeinde) meinen mehrere Menschen eindeutig rechtsextremes Verhalten beobachtet zu haben. Empört werden diese Beobachtungen dem Vorstand gemeldet, der darauf eine Sondersitzung einberuft. Dort präsentieren die Anwesenden ihre Versionen der Ereignisse. Am Runden Tisch versucht man darüber zu entscheiden, ob rechtsextremes Verhalten vorliegt und weitere Schritte auf den Vorfall folgen sollen.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GESELLSCHAFTLICHE AUSHANDLUNGSPROZESSE

TOLERANZ

MEINUNGSFREIHEIT

RECHTE GESINNUNG

Wer ist das Volk? Populisten an der Macht

Welche Auswirkungen hat die langsame Aushöhlung demokratischer Strukturen durch (rechts-) populistische Politik? Was passiert, wenn diese Parteien an der Regierung beteiligt sind? Im fiktiv angelegten Setting des Spiels werden reale Mechanismen und machtpolitische Dynamiken erfahrbar gemacht.

Die Teilnehmenden übernehmen dabei die Rollen von Politiker*innen (auch der Rechtspopulisten selbst), Verfassungsrichter*innen, der Presse und verschiedenen zivilgesellschaftlichen Akteuren. Die rechtspopulistische Regierung versucht ihre teilweise radikalen Wahlversprechen umzusetzen und stößt dabei auf Widerstand durch die anderen Gruppierungen. Wie sich das Kräftemessen in diesem aktionsorientierten Planspiel entwickelt, ist völlig offen und liegt in den Händen der Teilnehmenden.

Teilnehmendenzahl

15 bis 30

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

3 bis 4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

RECHTSPOPULISMUS VS. LIBERALE DEMOKRATIEN

DEMOKRATISCHE INSTITUTIONEN

ZIVILGESELLSCHAFT

Planspiel-Set: Politischer Extremismus

In drei Mini-Planspielen zu den Themen Rechtsextremismus, linke Militanz und Salafismus nehmen die Teilnehmenden unterschiedliche Perspektiven ein zur Frage, wie mit Verdachtsfällen politischer Radikalisierung umgegangen werden kann. Will man das Erlebte tolerieren, argumentieren, sanktionieren oder ignorieren? Bewertet man die drei umrissenen Formen des politischen Extremismus in unterschiedlicher Art und Weise?

Im Anschluss können die Teilnehmenden die eigene Einstellung ausloten und konkrete Handlungsempfehlungen erarbeiten.

Das Planspiel-Set ist für den parallelen Einsatz der Spiele konzipiert.

Teilnehmendenzahl

5 bis 10

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

DEMOKRATISCHE WERTE

RECHTSEXTREMISMUS

SALAFISMUS

LINKE MILITANZ

Kinderarmut – Die Zukunft der Präventionsketten in Bulz

In diesem Planspiel geht es um die Frage, wie sich der Kampf gegen die Folgen von Kinderarmut verstetigen lässt.

Im Kampf gegen die Folgen von Kinderarmut hat die fiktive Gemeinde Bulz in den letzten Jahren mit finanzieller Unterstützung einer Stiftung das Programm Präventionsketten aufgebaut. Nach Anfangsschwierigkeiten sind inzwischen erste Erfolge erkennbar. Gleichzeitig wird aber auch immer wieder Kritik an der Schwerfälligkeit des Programms laut. Da die Förderung in wenigen Monaten ausläuft, stellt sich nun die Frage, wie es mit dem Programm weitergehen soll. Deswegen ist die Frage der Verstetigung ein Tagesordnungspunkt bei der Großen Dienstbesprechung der Stadtverwaltung Bulz.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

(junge) Erwachsene

Dauer

3,5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

ZUKUNFTSFÄHIGE VERWALTUNGSSTRUKTUREN

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

KOMMUNALE FINANZEN

Nachhaltige Bildungsstätten

In diesem Kurz-Planspiel geht es um die Frage, wie ein von Nachhaltigkeit geprägtes Leitbild einer Bildungsstätte in konkrete Maßnahmen umgesetzt werden kann.

Nachdem eine beliebte Bildungsstätte sich ein neues Leitbild gegeben hat, sieht sich das Management mit der Frage konfrontiert, was das für die Organisation des Hauses bedeutet und wie mit grundsätzlicher Kritik von Mitarbeiter*innen (zu strikt vs. zu lasch) an den formulierten Leitsätzen umzugehen ist.

Teilnehmendenzahl

7 bis 12

Zielgruppe

(junge) Erwachsene

Dauer

2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

KULTURWANDEL

GESELLSCHAFTLICHE VERANTWORTUNG

ZUKUNFTSFÄHIGE BILDUNGSSTÄTTEN

„Die Schule der Zukunft“ – ein Ideenwettbewerb unter Laborbedingungen

Mit diesem Planspiel werden die Teilnehmenden angeregt, sich mit dem Potential und den Herausforderungen einer „Schule der Zukunft“ auseinanderzusetzen und dabei unterschiedliche gesellschaftliche Einflussfaktoren zu berücksichtigen.

Eine fiktive Landesregierung hat für Schüler*innen den Wettbewerb „Die Schule der Zukunft“ auslobt, um deren Ideen, Wünsche und auch Kritik am Ist-Zustand zu erfassen. Konkurrierende Teams erarbeiten ein inhaltliches Konzept und setzen begleitend eine Kampagne um, die ausreichend Unterstützung bei der abschließenden Auswahl generieren soll. Gleichzeitig versuchen unterschiedliche Interessengruppen, Einfluss auf die Konzepte zu nehmen und sie so in die gewünschte Richtung zu steuern. Links liegen lassen können die Konzept-Teams die Interessengruppen nicht, schließlich haben sie bei der Auswahl des besten Konzepts doppeltes Stimmrecht und somit einen großen Anteil am Endergebnis.

Teilnehmendenzahl

30 bis 40

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Dauer

4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

PARTIZIPATION

JUGENDBETEILIGUNG

ZUKUNFTSAUFGABEN

KAMPAGNENARBEIT

Anwendungsbeispiel – Modulare Workshops inkl. Planspiel

Häufig führen wir unsere Planspiele im Rahmen interaktiver Workshops durch, in denen weitere aktivierende Methoden zum Einsatz kommen. Im Folgenden stellen wir Ihnen an drei Workshop-Konzepten exemplarisch vor, wie Planspiele in Verbindung mit weiteren Modulen eingesetzt werden können.

Anwendungsbeispiel 1

Gemeinsam Stark - Modularer Online-Workshop zu Solidarität in einer pluralen Gesellschaft

Solidarität ist die Grundvoraussetzung für eine gerechte, inklusive Gesellschaft. Doch was bedeutet Solidarität konkret und welche Rolle spielen dabei diskriminierende Handlungen und Strukturen? In diesem interaktiven digitalen Workshop lernen die Schüler*innen Diskriminierungen als solche zu erkennen und werden für verschiedene Diskriminierungskategorien und ihre Verflochtenheit sensibilisiert. Kurzweilige interaktive Module stärken die Analyse- und Reflexionskompetenz und regen zum Austausch über eine solidarische Haltung im Umgang mit Diskriminierung an. Der Planspiel kann auch als vor Ort Veranstaltung durchgeführt werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

Tag 1

10:00 Begrüßung & Einführung

10:15 Positionierungsspiel / „Okay oder nicht okay?“

Die Teilnehmenden bewerten in Kleingruppen fünf verschiedene, als Mini-Comic dargestellte alltägliche Fallbeispiele, die verschiedene Diskriminierungsmuster thematisieren. Dabei lernen sie unterschiedliche Diskriminierungsmuster und Funktionsweisen aus einer intersektionalen Perspektive kennen und diskutieren in Kleingruppen darüber, wer in diskriminierenden Situationen welche Rolle spielt.

11:30 Pause

11:45 Kurz-Input und MC-Quiz / Meine Rechte – Deine Rechte

Der von einem Quiz begleitete Kurz-Input „Meine Rechte – Deine Rechte“ zielt darauf ab, spielerisch Basiswissen zum rechtlichen Diskriminierungsschutz zu vermitteln und vertieft die Kenntnisse zu den in der Positionierungsübung „Okay oder nicht okay?“ thematisierten Diskriminierungsmustern anhand von Praxisbeispielen.

12:30 Ende Tag 1

Tag 2 – Solidarisches Handeln

10:00 Begrüßung & Wrap-Up

**10:10 Online-Video-Planspiel „Die üblichen Verdächtigen“ |
Einführung und Vorbereitung**

Das internetbasierte Video-Planspiel „Die üblichen Verdächtigen“ stößt den Austausch über Fragen des Miteinanders in einer vielfältigen Gesellschaft an. Es knüpft durch sein Setting im Schulkontext an den Erfahrungshorizonten und Lebensrealitäten junger Menschen an und sensibilisiert sie für unterschiedliche Diskriminierungsmuster und ihr Verflochtenheit. Dabei schult das Planspiel nicht nur die Teilnehmenden, Diskriminierung als solche zu erkennen, sondern stärkt sie auch in der Herausbildung solidarischer Haltungen und Handlungsweisen.

12:30 Pause

12:45 Kreativphase | „Solidarität in der Krise“ oder „Unsere Klasse – solidarisch“

In der Kreativ-Phase setzen sich die Schüler*innen in Kleingruppen mit der Frage auseinander, wie Solidarität praktisch aussehen kann. In einem ersten Schritt diskutieren sie, welche Auswirkungen Krisen (wie z.B. die Corona-Pandemie) auf strukturelle Ungleichheitsverhältnisse haben, um in einem zweiten Schritt Ideen zu sammeln, wie Betroffene konkret unterstützt werden können.

13:30 Auswertung, Zusammenfassung & Abschluss

14:00 Ende Tag 2

SCHWERPUNKTE

FORMEN VON DISKRIMINIERUNG

GESELLSCHAFTLICHE SOLIDARITÄT

EINMISCHEN UND TEILHABEN

Anwendungsbeispiel 2

Das Prinzip Populismus – Demokratie auf dem Spiel?

„Das Prinzip Populismus - Demokratie auf dem Spiel?“ ist ein modularer, zeitlich und inhaltlich anpassbarer Workshop für Jugendliche und junge Erwachsene. In methodisch unterschiedlichen Modulen befassen sich die Teilnehmenden mit den Themenfeldern „Demokratie – (Rechts)Populismus – politische und gesellschaftliche Teilhabe“. So sollen die Teilnehmenden zur Abwägung befähigt werden, ob Rechtspopulismus eine Gefahr für Demokratien darstellt, und wenn ja, welche.

Teilnehmendenzahl

15 bis 45

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Tag 1

8:00 Interviews

„HALLO Demokratie“ – Interaktive Kenntnisstandabfrage

10:15 Pause

10:30 Demokratie Bingo – peer2peer--Erläuterung von Begriffen und Konzepten

11:15 Spielfeld Demokratie – Wie schnell gehöre ich zu einer Minderheit?

12:00 Mittag

12:45 Input & Videoanalyse:

Das Prinzip Populismus – Das Thema kompakt erläutert

14:15 Pause

14:30 Argumentationstraining – Mund auf gegen populistische Parolen

15:00 Szenische Erarbeitung:

Entdecke den Populisten in dir... – Populistische Themensetzung und Strategien treffen auf demokratische Aushandlungsprozesse

16:10 Ende

Tag 1

9:00 Medienkompetenz

ACHTUNG, Fälschung! – Das Fake News Quiz

09:45 Planspiel

Wer ist das Volk? Populisten an der Macht! – Simulation der Aushöhlung demokratischer Strukturen durch eine rechtspopulistische Regierung

13:25 Mittagspause

14:10 Ideenlabor: Und jetzt?

Durch Erarbeitung von Handlungsoptionen gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen

15:30 Pause

15:40 Auswertung Workshop

16:00 Ende

SCHWERPUNKTE

DEMOKRATIE

RECHTSPOPULISMUS

GESELLSCHAFTLICHE TEILHABE

Anwendungsbeispiel 3

Auf der Flucht: Wieso | Woher | Was nun?

Der modulare Workshop „Auf der Flucht: Wieso | Woher | Was nun?“ gibt Schüler*innen ab Stufe 10 die Möglichkeit, unterschiedliche Aspekte der Themen Flucht und Migration, Asyl und Integration interaktiv zu erlernen.

Teilnehmendenzahl

18 bis 40

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren,
(junge) Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Tag 1

8:00 Kurzsimulation „Flucht nach vorn“ und Wissensstationen

Die Teilnehmenden erleben als Geflüchtete, Schleuser, Grenzbeamte, Asylentscheider und Integrationsberater*innen das Thema „Flucht“ ganz konkret. Parallel vermitteln Wissensstationen Hintergründe zu Fluchtursachen, -routen und -bedingungen.

11:30 Mittag

12:15 Kurzplanspiel „Aufruhr an der Brecht-Schule“

Als ein Hilfs-Programm speziell für geflüchtete muslimische Schülerinnen und Schülern gestartet werden soll, stoßen an einer fiktiven Schule unterschiedliche Vorstellungen von Integration aufeinander. Anhand der Frage, wie das Projekt ausgestaltet werden soll, entsteht eine hitzige Diskussion über Ressourcenverteilung, das Miteinander verschiedener Gesellschaftsgruppen und die Offenheit der deutschen Gesellschaft gegenüber Geflüchteten.

14:10 Input: Europäische Politik in der Krise

Tag 2

8:00 Faktencheck - Quiz

Das interaktive Quiz reißt wichtige Aspekte des Themas Flucht und Integration an.

08:45 Pause

09:00 Planspiel „No (b)orders?!“

Dieses Planspiel abstrahiert von der EU und thematisiert die vielen (Nicht-) Entscheidungen von Regierungschefs, supranationalen Institutionen und anderen Akteuren. Wie hätte ein Gebilde wie die EU wertebasiert mit Geflüchteten umgehen sollen? Wie hätte man auf Grenzschießungen reagieren können, wie auf das Außer-Kraft-Setzen des Dublin-Systems ohne die Solidarität hintanzustellen?

12:00 Mittag

12:45 Interview-Workshop „Integration und ich“

Hier werden sich die Schüler*innen ihrer eigenen Rolle bei der gesellschaftlichen Gesamtaufgabe Integration bewusst und informieren sich gegenseitig ganz konkret über Ideen oder Projekte in ihrem direkten Umfeld.

14:00 Auswertung Workshop

SCHWERPUNKTE

FLUCHT

ASYL

INTEGRATION

GESELLSCHAFTLICHES KLIMA



Planspiele im Themenbereich

EUROPA

Kaum ein politisches Projekt wird weltweit so sehr beobachtet und häufig auch bewundert wie die Einigung Europas. Bei den Europäerinnen und Europäern selbst ist jedoch wenig Begeisterung zu spüren. Die Probleme scheinen manchmal übermächtig und über die Frage, welche Richtung die Europäische Union (EU) in Zukunft einschlagen sollte, gehen die Vorstellungen weit auseinander. Weitgehend unstrittig ist hingegen, dass die EU die Lebenswelt in den Mitgliedsstaaten immer stärker beeinflusst, und dass ein immer größerer Teil der für die europäischen Bürgerinnen und Bürger relevanten Regelungen in Brüssel oder Straßburg beschlossen wird.

Umso problematischer ist die Tatsache, dass viele Europäer*innen den Eindruck haben, dass ihre Perspektiven, Wünsche und Nöte in der europäischen Politik keine Rolle spielen. Die EU und ihre Institutionen scheinen für viele Menschen sehr weit weg und die Möglichkeiten der Beteiligung an politischen Entscheidungen nicht greifbar. So verwundert es nicht, dass insbesondere junge Menschen die Vorteile der europäischen Einigung zwar selbstverständlich hinnehmen – z.B. den Euro und die offenen Grenzen – sich aber meist abwenden, wenn es darum geht, sich näher mit den Zukunftsfragen der Europäischen Union oder der Funktionsweise ihrer Institutionen zu beschäftigen.

Vor diesem Hintergrund stehen im Themenbereich Europa folgende Fragen im Mittelpunkt: Wie kann man die Idee Europas und der Europäischen Union so vermitteln, dass die Menschen angesprochen und zur Partizipation motiviert werden? Wie können die Bürgerinnen und Bürger, ihre Kritik und ihre Wünsche und Vorstellungen in die Gestaltung Europas einbezogen werden, und welche Antworten sollte Europa im Hinblick auf die vielen Herausforderungen im Inneren und im Äußeren geben?

Kontakt

Tel: 030 682 35 110

europa@planpolitik.de

Themenbereich Europa

(I) Europäische Institutionen und Gesetzgebung

Green New Deal – Die EU auf dem Weg zur Klimaneutralität?	72
What the fake?! Der Umgang der EU mit Hassrede und Desinformation	73
Managing Migration – Die EU auf dem Weg zu einer einheitlichen Migrationspolitik?	74
Anti-Plastic Europe?! Die Zukunft der EU-Umweltpolitik	75
Work-Life-Balance für Europäer*innen: Beschäftigung zeitgemäß gestalten	76
Ratsgipfel zur Zukunft der EU	77
Next Level: Europe - Das Spiel der Regionen	78
Rat der EU - Kurz-Planspiele zu verschiedenen Themen	79
Europa in der Grundschule: Politisches Planspiel für 8- bis 12-Jährige	80
Europawahl	81

(II) Herausforderungen und Konflikte in Europa

Konflikt in der Nachbarschaft – eine außenpolitische Aufgabe für die EU?	82
In der Schuldenkrise: Ist Kadien noch zu retten?	83
Planspiel-Set: Europa – Eine Frage der Solidarität?!	84
Wirtschaftsunion oder soziales Europa?	85
Offene Gesellschaft, geschlossene Außengrenzen – Das Dilemma europäischer Migrationspolitik	86
Moot Court Simulation: Gemeinsame Werte auf dem Prüfstand	87
Planspiel-Set: Mit Sicherheit frei? - Zwischen Überwachung und Bürgerrechten	88
Planspiel-Set: Competition or Cooperation - Zwischen Solidarität und freiem Markt	89
Ratsgipfel zur Stärkung europäischer Mobilität	90
Hansetag 1518	91

(III) Lobbying in der Europäischen Union

Die EU-Kommission und Lobbying – Kommt die europaweite Lebensmittelampel?	92
Lobbying in Brüssel	93
Europäischer sozialer Dialog	94

(IV) Anwendungsbeispiel – Modulare Workshops inkl. Planspiel

Changing Europe – Die EU im Wandel	95
------------------------------------	----

Green New Deal – Die EU auf dem Weg zur Klimaneutralität?

Die EU hat die Gefahren durch den Klimawandel erkannt und möchte globale Vorreiterin beim Thema Klimaschutz sein. So soll Europa im Rahmen des europäischen „Green Deals“ zum ersten klimaneutralen Kontinent werden. Wie genau das umgesetzt werden soll, ist jedoch noch längst nicht beschlossen.

Genau um diese Frage geht es im Planspiel. Hier simulieren die Teilnehmenden Verhandlungen des Umweltministerrates über ein neues EU-Klimagesetz. Dafür schlüpfen sie in die Rollen von Vertreter*innen verschiedener EU-Mitgliedstaaten und versuchen, ihrem Verhandlungsmandat entsprechend, eine Einigung über die grundsätzliche Richtung der EU-Klimapolitik zu finden. Grundlage der Verhandlungen ist ein Entwurf der EU-Kommission zu nationalen und europäischen Klimazielen und zur Finanzierung von Klimaschutzmaßnahmen. Im Zentrum stehen dabei die Fragen, ob und wann die EU klimaneutral werden soll und ob europäische Regionalhilfen bevorzugt an Regionen gezahlt werden sollen, die sich im Klimaschutz engagieren. Die Teilnehmenden diskutieren den Entwurf, äußern ihre Meinung und machen Änderungsvorschläge. Schließlich stimmen sie formal über einen möglichen Kompromiss ab.

Teilnehmendenzahl

11 bis 32

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

RAT DER EU

ORDENTLICHES GESETZGEBUNGSVERFAHREN DER EU (OGV)

KLIMAPOLITIK

REGIONALFÖRDERUNG

GREEN DEAL

What the fake?! Der Umgang der EU mit Hassrede und Desinformation

Die letzten Präsidentschaftswahlen in den USA haben eindrucksvoll gezeigt, welche destruktive Kraft Fake News in Demokratien entfalten können. In digitalen Echokammern führen eine Mischung aus Desinformation und Verschwörungsideologie oft zu hasserfüllten Diskussionen, in denen zunehmend zu Gewalt aufgerufen wird. Die EU-Kommission hat sich zum Ziel gesetzt, diesen Trend zu stoppen und die Betreiber*innen sozialer Plattformen dabei stärker in die Pflicht zu nehmen.

Konkret simulieren die Teilnehmenden im Planspiel Verhandlungen des Rates der EU über eine neue Verordnung zur Bekämpfung von Fake News und Hate Speech (sog. Digital Services Act). Grundlage der Verhandlungen ist ein Entwurf der EU-Kommission. Der Rat legt im Rahmen eines informellen Treffens seinen Standpunkt zu diesem Entwurf fest. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Vertreter*innen verschiedener EU-Mitgliedstaaten ein. Sie diskutieren den Entwurf, äußern ihre Meinung und machen Änderungsvorschläge. Schließlich stimmen sie formal über einen möglichen Kompromiss ab.

Teilnehmendenzahl

11 bis 32

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

RAT DER EU

ORDENTLICHES GESETZGEBUNGSVERFAHREN DER EU (OGV)

FAKE NEWS

DIGITAL SERVICES ACT

HATE SPEECH

Managing Migration - Die EU auf dem Weg zu einer einheitlichen Migrationspolitik?

Im Fokus des Workshops steht die Zukunft der Asyl- und Migrationspolitik der EU: Gelingt der EU im Rahmen ihres Migrationspakts ein neuer Anlauf, sich trotz seit Jahren divergierender Interessen auf einen neuen gemeinsamen Ansatz in der Frage nach der Verteilung Geflüchteter innerhalb der EU zu einigen?

Im Planspiel simulieren die Teilnehmenden Verhandlungen des Rates der EU über neue Regelungen im Bereich der gemeinsamen Asyl- und Migrationspolitik. Grundlage der Verhandlungen ist ein Entwurf der EU-Kommission. Der Rat legt im Rahmen eines informellen Treffens seinen Standpunkt zu diesem Entwurf fest. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Vertreter*innen verschiedener EU-Mitgliedstaaten ein. Sie diskutieren den Entwurf, äußern ihre Meinung und machen Änderungsvorschläge. Gelingt es den Teilnehmenden, die europäische Migrationspolitik solidarischer zu gestalten oder bleibt alles beim Alten?

Teilnehmendenzahl

11 bis 32

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

RAT DER EU

ORDENTLICHES GESETZGEBUNGSVERFAHREN DER EU (OGV)

ASYL UND MIGRATION

EUROPÄISCHE SOLIDARITÄT

Anti-Plastic Europe?! Die Zukunft der EU-Umweltpolitik

Der Kampf gegen die Verschmutzung der Weltmeere und unsere Verantwortung, die Natur und unsere Erde für kommende Generationen zu bewahren, sind zentrale Anliegen vieler Aktivist*innen. Auch die EU hat die Bedeutung des Themas erkannt und bereits erste Maßnahmen zur Vermeidung von Plastikmüll beschlossen.

Doch noch ist nicht genug getan: Die Spielenden verhandeln als Abgeordnete des Europäischen Parlaments unterschiedlicher Fraktionen über dringend notwendige Veränderungen. Welche Plastikartikel sollen künftig verboten werden? Kann ein gemeinsames EU-weites Recyclingsystem die Menge an Müll reduzieren? Auch radikale Lösungen, wie die Kennzeichnung von Plastikartikeln mit sog. „Schockbildern“, werden diskutiert. Schafft Europa den Schritt in eine plastikarme und nachhaltige Zukunft?

Teilnehmendenzahl

18 bis 35

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-PARLAMENT

ORDENTLICHES GESETZGEBUNGSVERFAHREN DER EU (OGV)

VERMEIDUNG VON PLASTIKMÜLL

UMWELTPOLITIK

Work-Life-Balance für Europäer*innen: Beschäftigung zeitgemäß gestalten

Die EU-Kommission hat einen Vorschlag vorgelegt, wie Familie und Beruf, Arbeit und Freizeit in Zukunft besser vereinbart werden können. Das Europäische Parlament und der Rat beraten über den Entwurf, der zum Gesetz werden soll. Dahinter liegen grundsätzliche gesellschaftliche Fragen: Wie können Frauen und Männer gleich am Erwerbsleben teilhaben? Welches Familienbild wollen wir in Zukunft? Wer hat welche Rechte, was heißt Gleichberechtigung? Im Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rollen von Abgeordneten, Minister*innen und Journalist*innen. Sie tauschen Hintergrundinformationen aus, diskutieren über den Richtlinienentwurf und müssen ihn der medialen Öffentlichkeit präsentieren. Auf diese Weise erleben die Teilnehmenden nicht nur das politische Verfahren in Brüssel, sondern auch die informellen Prozesse rund um Medien.

Teilnehmendenzahl

25 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

EU-INSTITUTIONEN

OGV DER EU

SOZIALES EUROPA

GLEICHSTELLUNG

Ratsgipfel zur Zukunft der EU

Das Planspiel simuliert einen Europäischen Ratsgipfel. Die Teilnehmenden übernehmen dabei die Rollen von EU-Staats- und Regierungschefs und müssen deren Ziele und Positionen überzeugend vertreten. Schwerwiegende Krisen und institutionelle Probleme stellen die Solidarität der EU-Mitgliedstaaten auf eine harte Probe. Nicht zuletzt rechte Tendenzen in fast allen Mitgliedstaaten und die Bestrebungen einiger EU-Mitglieder nach „weniger Europa“ haben dies offenbart. Auf der Agenda stehen tagesaktuelle Herausforderungen und institutionelle Probleme, wie die erstarkenden Spaltungstendenzen innerhalb der EU und das Demokratiedefizit, ebenso wie weitere Fragen der künftigen Integration, z. B. nach einer Stärkung der sozialen Dimension oder der zukünftigen Erweiterung der Union. Gelingt es den Staats- und Regierungschef*innen, die Probleme einvernehmlich und solidarisch zu lösen?

Teilnehmendenzahl

16 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE INTEGRATION

EUROPÄISCHER RAT

INSTITUTIONELLE REFORM

SOZIALES EUROPA

POLYKRISE

MIGRATIONSPOLITIK

EU-ERWEITERUNG

Next Level: Europe - Das Spiel der Regionen

Europäische Politik wird nicht nur in Brüssel gemacht, sondern auch in den EU-Mitgliedstaaten und in den Bundesländern und Regionen. Dieses Planspiel zeigt, wie diese drei Ebenen zusammenarbeiten. Die Schüler*innen übernehmen die Rollen von Minister*innen im Rat, Vertreter*innen des Ausschusses der Regionen (AdR) und der Kommission. Der AdR gibt eine beratende Stellungnahme zu einem Verordnungsvorschlag der Kommission ab, über die der Rat entscheidet. Es stehen zwei unterschiedliche Themen („Asyl- und Migrationspolitik“ und „Energie- und Klimapolitik“) und die Schwierigkeitsgrade „Challenge“ und „Basis“ (kürzere und sprachlich reduzierte Texte) zur Wahl.

Teilnehmendenzahl

20 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Hinweis: Das Planspiel ist gezielt für Schüler*innen unterschiedlicher Lernniveaus entwickelt worden. Das Portal www.europaplanspiel.de kann zur Vor- und Nachbereitung genutzt werden.

SCHWERPUNKTE

EU-INSTITUTIONEN

ROLLE DER REGIONEN

ENERGIE

KLIMA

MEHREBENENSYSTEM

Rat der EU – Kurz-Planspiele zu verschiedenen Themen

Was ist eigentlich die EU und wie werden dort Gesetze gemacht? Diese Fragen auf niedrigschwellige Art erfahrbar zu machen ist Anspruch unserer Kurz-Planspiele zum Rat der EU. Die ca. 3-stündigen Formate beinhalten einen kurzen interaktiven Einstieg in das übergeordnete Themenfeld Europäische Union, eine inhaltliche Planspieleinführung, Planspielverhandlungen und eine Auswertung inkl. Realitätstransfer und Ausblick auf weitere Zukunftsfragen der EU.

Im Planspiel schlüpfen die Teilnehmenden in die Rollen nationaler Vertreter*innen im Rat der EU und verhandeln über ausgewählte europapolitische Zukunftsfragen. Die Teilnehmenden lernen im Planspiel grundlegende Dynamiken multilateraler Verhandlungen der EU kennen und erhalten einen spielerischen Einblick in europapolitische Themen und Prozesse.

Die Kurz-Planspiele sind aufgrund der kurzen Dauer sowie der in ihrer Komplexität reduzierten Materialien besonders für jüngere oder weniger leistungsstarke Schüler*innen geeignet sowie für solche, die sich bislang nicht mit den Planspielthemen beschäftigt haben.

SCHWERPUNKTE

EU-INSTITUTIONEN

RAT DER EU

Teilnehmendenzahl

11 bis 32

Zielgruppe

ab Klassenstufe 8 bzw. 14 Jahren

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

Folgende Themen stehen für die Kurz-Planspiele zur Auswahl:

- (I) Klimapolitik: Climate Culture? Die EU auf dem Weg zur Klimaneutralität
- (II) Digitalpolitik: Fake News, überall! Was kann die EU tun?
- (III) Umweltpolitik: Hello Recycling! Gelingt der EU der Abschied vom Plastikmüll?
- (IV) Tierschutz: Happy Hausschwein - Ein gemeinsames Tierwohllabel für die EU?
- (V) Frieden & Sicherheit: Frieden schaffen ohne Waffen - Eine gemeinsame europäische Armee?
- (VI) Entwicklungspolitik: Wer zahlt das eigentlich? – Ein europäisches Gesetz für faire Lieferketten
- (VII) 5G-Ausbau: Unterwegs zu einem sicheren und schnellen Netz in Europa?

Europa in der Grundschule: Politisches Planspiel für 8 bis 12-Jährige

Unser einziges Angebot zur europäischen Politik für Grundschulen! Europa ist häufig bereits in der Grundschule Teil des Lehrplans. Dabei sollte die politische Bildung nicht außen vor gelassen werden. Im Spiel übernehmen die Schüler*innen die Rolle eines europäischen Landes. Sie verhandeln über eine EU-weite Regelung für gesündere Lebensmittel, für sparsamere PKW oder für verbesserte Tierschutz-standards. Illustrierte Rollenprofile, die fast ohne Text auskommen, geben die Position des Landes vor. Ziel des Planspiels ist es, den Kindern zu vermitteln, was die EU ist, wie und warum Politiker*innen aus verschiedenen EU-Staaten miteinander verhandeln und wie Kompromisse gefunden werden können.

Teilnehmendenzahl

12 bis 32

Zielgruppe

Klassenstufe 2 bis 6

Dauer

0,5 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

EUROPA

EUROPÄISCHE POLITIK

DEMOKRATIEVERSTÄNDNIS

GESUNDHEIT

TIERSCHUTZ

Europawahl

In diesem Planspiel simulieren die Teilnehmenden den Wahlkampf zu den Europawahlen. Dabei werden sie in Gruppen eingeteilt und zu Politiker*innen unterschiedlicher Parteien und Repräsentant*innen wichtiger Interessensvertretungen. Die Themen nehmen Bezug auf die Lebenswelt und den Erfahrungshorizont von Jugendlichen, spiegeln aber zugleich aktuelle Fragen in Europa wider. Die Parteien formieren sich und schärfen ihr Programm. Wer steht wofür? Was sind in den nächsten Jahren die politischen Ziele für Europa? Wahlkampagnen inklusive Werbespot und Plakat müssen entwickelt werden, um die Parteien bekannt zu machen und die Wähler zu überzeugen. Schließlich die Entscheidung: Wer wird die Wahl gewinnen?

Teilnehmendenzahl

20 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

EUROPAWAHL

WAHLKAMPF

DEMOKRATIEBILDUNG

EUROPÄISCHES PARLAMENT

Konflikt in der Nachbarschaft – eine außenpolitische Aufgabe für die EU?

Die Spielenden reflektieren Entwicklungen und Kontroversen der EU-Politik gegenüber dem Nachbarstaat Ukraine. Am Beispiel eines fiktiven Staates bewegen sie sich im Spannungsfeld von widerstreitenden nationalen und gesamteuropäischen Interessen gegenüber dem Nachbarn im Osten. Leitfrage ist: Was will und was kann die Europäische Union außenpolitisch erreichen? Und wie verhält sich die EU in (tatsächlicher oder empfundener) Integrationskonkurrenz zu Russland? Das Planspiel simuliert eine Sitzung des Rates für Auswärtige Angelegenheiten der EU. Thema der Sitzung ist es, eine gemeinsame Haltung zur politischen Krise in der unmittelbaren Nachbarschaft zu entwickeln. In der Langversion (1 Tag) sind außerdem externe Akteure aus der Konfliktregion sowie eine Mediengruppe beteiligt.

Teilnehmendenzahl

11 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 12,
junge Erwachsene

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-AUSSENPOLITIK

RAT DER EU

NACHBARSCHAFT

UKRAINE

RUSSLAND

ÖSTLICHE PARTNERSCHAFT

In der Schuldenkrise: Ist Kabadien noch zu retten?

Im Fokus des Planspiels steht der Streit um die politische Ausrichtung und die Funktionsweise der europäischen Finanz- und Währungspolitik. Kabadien, ein fiktives Mitglied der Eurozone, ist hoch verschuldet. Das Haushaltsloch ist so groß und das Vertrauen der Kreditgeber so gering, dass eine Kreditaufnahme am internationalen Kapitalmarkt unmöglich wurde. Das Land ist auf Hilfe „von außen“ angewiesen. Im Planspiel beraten zunächst die Mitglieder des Ministerrats einerseits und die innerstaatlichen Akteure des Krisenlandes andererseits über ihre Handlungsoptionen und mögliche Kompromisslinien. In der zweiten Runde verhandelt eine Troika mit der kabadischen Regierung über die Bedingungen eines Rettungspakets. Möglicher Ausgang der Verhandlungen: Kabadien erhält günstige Kredite, wenn weitreichende Sparmaßnahmen und Reformen verabschiedet werden. Oder gibt es Alternativen?

Teilnehmendenzahl

24 bis 36

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11,
junge Erwachsene

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE FINANZ- UND WÄHRUNGSPOLITIK

SCHULDENKRISE

RETTUNGSSCHIRM

GRIECHENLAND

Planspiel-Set: Europa – Eine Frage der Solidarität?!

Die europäische Integration und die EU als Institution stehen seit einiger Zeit regelmäßig auf dem Prüfstand. Vielerorts kommt die Frage auf, was Europa heute noch zusammenhält. Dabei ein zentraler Aspekt: Wie ist es um die Solidarität in Europa bestellt? Um diese Frage aus verschiedenen Perspektiven zu ergründen, widmen sich die Planspiele Sets aktuellen Streitfragen, bei denen es im Kern um europäische Solidarität, bzw. deren Abwesenheit, geht. Hierzu gehören die Themen „Verteilung von Flüchtlingen in der EU“, „Unterstützung von EU-Staaten in der Krise“ und „Sozialleistungen für EU-Migrant*innen“. Die Kurzplanspiele zu den drei Themen werden parallel in Kleingruppen durchgeführt. Nach der Debatte in ihren Rollen als Vertreter*innen von EU-Mitgliedstaaten bringen die Teilnehmenden eigenen Ideen für eine gerechte Lösung ein und führen das Gespräch auf dieser Basis fort.

Teilnehmendenzahl

12 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE INTEGRATION

SOZIALES EUROPA

EUROPÄISCHE SOLIDARITÄT

EU-ASYL- UND FLÜCHTLINGSPOLITIK

Wirtschaftsunion oder soziales Europa?

Europa steht vor einer wichtigen Zäsur: Wie sollen die Wirtschafts- und Sozialpolitik der EU-Staaten künftig koordiniert werden? Soll die Zusammenarbeit in diesen Bereichen vertieft werden? Dieses Planspiel simuliert einen Europäischen Ratstgipfel unter Beteiligung ausgewählter EU-Mitgliedstaaten. Ziel ist, die Dringlichkeit der sozialen Frage in Europa und die Neuausrichtung des europäischen Wirtschaftsmodells zu veranschaulichen. Während einige Staaten auf Liberalisierung setzen und Kompetenzen der Nationalstaaten bewahren wollen, fordern andere eine stärkere soziale Ausrichtung mit dem Hinweis, dass die EU mehr sei als der gemeinsame Binnenmarkt. Am Ende steht eine gemeinsame „Erklärung zur künftigen Wirtschafts- und Sozialpolitik“.

Teilnehmendenzahl

15 bis 42

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

SOZIALES EUROPA

SOZIALPOLITIK

WIRTSCHAFTSPOLITIK

EUROPÄISCHE INTEGRATION

EUROPÄISCHER RAT

Offene Gesellschaft, geschlossene Außengrenzen – Das Dilemma europäischer Migrationspolitik

Das Hochziehen von Mauern und Zäunen sowie die dazugehörige Abschottungsrhetorik gehören auch in westlichen Demokratien mittlerweile zum politischen Alltag. Besondere Aufmerksamkeit erfährt dabei die Debatte um die Seenotrettung auf dem Mittelmeer. Während manche Akteure diese als Pull-Faktor ablehnen, beklagen andere die de-facto Abschaffung der Menschenrechte in internationalen Gewässern. Im Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rolle eines politischen oder zivilgesellschaftlichen Akteurs und verhandeln am Runden Tisch: Inwieweit ist die vermeintliche Abschottungspolitik mit den Werten der EU vereinbar? Ist sie ein legitimes Mittel der Außenpolitik oder sollte die EU global als Botschafterin der liberalen Demokratie und universellen Menschenrechte auftreten?

Teilnehmendenzahl

7 bis 35

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren, junge Erwachsene

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-ASYL UND -MIGRATIONSPOLITIK

EUROPÄISCHES ASYLSYSTEM

„FLÜCHTLINGSKRISE“

SEENOTRETTUNG

MENSCHENRECHTE

EUROPÄISCHE WERTE

Moot Court Simulation: Gemeinsame Werte auf dem Prüfstand

Die Inotische Union, ein fiktiver Staatenbund, hat sich gemeinsamen Werten verpflichtet. Dazu gehören laut der Inotischen Verfassung die Grundsätze Freiheit, Demokratie, Rechtsstaatlichkeit und Pressefreiheit. Die Interpretation dieser Werte fällt in den Mitgliedsländern jedoch sehr unterschiedlich aus. Das führt zu Spannungen.

Aktuell sorgt ein Fall im Mitgliedsland Suavia für Aufruhr. Ein Onlinemagazin hat die Pläne der Regierung zum Bau neuer Atomkraftwerke scharf kritisiert – und dabei die Regierungschefin persönlich angegriffen. Daraufhin wurde die Website kurzerhand verboten. Auf Druck der Öffentlichkeit reicht die Inotische Kommission Klage vor dem Gerichtshof ein. Die zentrale Frage: Hat Suavia gegen Unionsrecht verstoßen?

Dieses Planspiel ist an die aus den Rechtswissenschaften bekannte Moot-Court-Methode angelehnt. Die Teilnehmenden übernehmen die Rollen der Richter*innen, Kläger*innen, Angeklagten und der als Zeugen auftretenden weiteren Mitgliedstaaten, Mediengruppen und NGOs.

Teilnehmendenzahl

8 bis 21

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren, junge Erwachsene

Dauer

3 bis 4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHER GERICHTSHOF

EUROPÄISCHE WERTE

PRESSEFREIHEIT

VERTRAGSVERLETZUNGSVERFAHREN

Planspiel-Set: Mit Sicherheit frei? - Zwischen Überwachung und Bürgerrechten

Vorratsdatenspeicherung, Videoüberwachung im öffentlichen Raum, Grenzkontrollen – was für mehr Sicherheit in der EU sorgen soll, droht die individuelle Freiheit der Bürger*innen einzuschränken.

Bei einem „parlamentarischen Frühstück“ diskutieren Abgeordnete des Europäischen Parlaments mit Vertreter*innen weiterer EU-Institutionen und zivilgesellschaftlichen Akteuren über das verwickelte Verhältnis von individueller Freiheit und Sicherheit für unseren Kontinent. Zentrale Frage: Wie viel Sicherheit verträgt die Freiheit?

Das Kurzplanspiel-Set liegt zu den Themen „Fingerabdrucksdatei EURODAC“, „Fluggastdatenspeicherung“ und „Vorratsdatenspeicherung“ vor.

Hinweis: Das Planspiel-Set ist für den parallelen Einsatz der Spiele konzipiert. Aufgrund der Kürze der Mini-Planspiele können diese unproblematisch mit anderen Workshop-Bausteinen verbunden werden.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren

Dauer

1 bis 2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-PARLAMENT

INFORMELLE VERHANDLUNGEN

FREIHEIT VS. SICHERHEIT

DATENSCHUTZ

Planspiel-Set: Competition or Cooperation - Zwischen Solidarität und freiem Markt

Kein gemeinsamer Markt ohne gemeinsame Politik, das wird kaum bestritten. Ob sich daraus eine Transferunion mit gleichen Löhnen und gleichen Rechten ergibt, ist eine der europäischen Zukunftsfragen schlechthin.

Über Antworten verhandeln die Teilnehmenden in der Rolle von EU-Mitgliedstaaten in Kurzplanspielen. Es liegen die Themen „EU-weiter Mindestlohn“, „Europäische Arbeitslosenversicherung“ und „einheitliche Unternehmenssteuer“ vor. Dabei sind die Positionen stark von den nationalen Begebenheiten beeinflusst.

Hinweis: Das Planspiel-Set ist für den parallelen Einsatz der Spiele konzipiert und kann so auch bei größeren Gruppen zum Einsatz kommen. Aufgrund der Kürze der Mini-Planspiele können diese unproblematisch mit anderen Workshop-Bausteinen verbunden werden.

Teilnehmendenzahl

6 bis 12

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren

Dauer

1 bis 2 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE INTEGRATION

EUROPÄISCHER RAT

SOZIALES EUROPA

WETTBEWERBSPOLITIK

Ratsgipfel zur Stärkung europäischer Mobilität

Im Europäischen Rat treffen Staats- und Regierungschefs und -chefinnen wegweisende, strategische Entscheidungen für die Weiterentwicklung der Europäischen Zusammenarbeit. Heute kommen sie in Brüssel zusammen, um die Grundlage für eine mobilitätsfördernde Gesetzgebung zu schaffen. Dabei stehen insbesondere die europaweite Anerkennung von Schulabschlüssen und die Sicherung der Reisefreiheit durch offene Binnengrenzen im Fokus. Die Staaten ringen unter Leitung der Ratspräsidentschaft um einen konsensfähigen Kompromiss.

Hinweis: Das Planspiel beinhaltet Elemente des Storytelling und ist auch für jüngere Zielgruppen geeignet.

Teilnehmendenzahl

12 bis 36

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE INTEGRATION

EUROPÄISCHER RAT

BILDUNGSPOLITIK

INNENPOLITIK

Hansetag 1518

Dieses historische Planspiel beleuchtet die politischen und wirtschaftlichen Verflechtungen im Europa der beginnenden Neuzeit. Das Bündnis der Hanse bestand aus hunderten großen und kleinen, Binnen- und Küstenstädten sowie freien und abhängigen Städten. Dieses Bündnis hatte über mehrere Jahrhunderte entscheidenden Einfluss auf die Geschichte Europas. Um Ihre Belange zu koordinieren, trafen sich die Hansestädte regelmäßig zu sogenannten Hansetagen. Das halbtägige Planspiel macht die Atmosphäre und den Ablauf des Hansetags im Jahr 1518 erfahrbar – wenngleich die Hansetage in der Realität häufig mehrere Wochen lang dauerten. Aus der umfangreichen Agenda des historischen Hansetags wurden für das Planspiel drei Themen ausgewählt, die sich in der Kürze der Zeit gut vermitteln lassen und auch thematisch kein Vorwissen erfordern – u. a. geht um die Qualität des Herings oder den gemeinschaftlichen Bau eines Leuchtturms. Überraschende Neben Erkenntnis: An der Art und Weise, wie politische Entscheidungen zustande kommen, hat sich in den letzten 500 Jahren gar nicht so viel geändert. Politik bleibt eben Politik.

Teilnehmendenzahl

16 bis 36

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

GESCHICHTE & GEGENWART

HANSETAG

EUROPA IN DER BEGINNENDEN NEUZEIT

Die EU-Kommission und Lobbying – Kommt die europaweite Lebensmittelampel?

Die EU-Kommission und Lobbying – Kommt die europaweite Lebensmittelampel?

Die EU-Kommission plant eine neue Verordnung: Die Verbraucher*innen sollen möglichst genau und verständlich darüber informiert werden, was in Lebensmitteln enthalten ist und wie gesund bzw. ungesund sie sind. Ziel ist ein einheitliches, leicht verständliches Kennzeichnungssystem, eine sogenannte Lebensmittelampel. Im Fokus dieses Spiels steht das Zusammenspiel von Interessenvertreter*innen und der Kommission als Verantwortliche für den Entwurf einer entsprechenden Verordnung. Was empfehlen die Lobbygruppen den Kommissar*innen und ihren Mitarbeiter*innen? Inwieweit wird sich der Input der Vereine, Verbände und Unternehmen im Entwurf widerspiegeln?

Hinweis: Dieses Planspiel ist auch für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht (DaF/DaZ, Englisch) geeignet und einsetzbar mit jüngeren und Hard to Reach-Zielgruppen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 8 bzw. 14 Jahren

Dauer

0,5 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-INSTITUTIONEN

LOBBYING

GESUNDHEIT

NGOS

LEBENSMITTEL

VERBRAUCHERSCHUTZ

Lobbying in Brüssel

Wie beeinflussen Stakeholder den europäischen Politik- und Gesetzgebungsprozess? Dieses Planspiel vermittelt Strategien und Wege effektiver Interessenvertretung in Brüssel. Dabei kommt auch die kritische Auseinandersetzung mit Lobbying nicht zu kurz. Das Planspiel nimmt die informellen Dynamiken und relevanten Personen „hinter den Kulissen“ in den Fokus und besteht aus zwei Spielteilen: In der ersten Phase wird das Zusammenspiel von Interessensgruppen und den unterschiedlichen Organisationsebenen der Kommission (u. a. Kommissar*innen, Referate der Generaldirektionen, Chef de dossier) vor der Entwurfsvorlage beleuchtet. In der anschließenden zweiten Phase ist dieser Entwurf in erster Lesung in Parlament und Rat zu verhandeln – erneut versuchen Unternehmen und Verbände ihre Expertise einzubringen. Verfügbare Themen: Fracking, Elternzeit, CO₂-Ausstoß von PKW, CO₂-neutraler Verkehr bis 2030, neuartige Lebensmittel, Lebensmittelkennzeichnung, Information und Konsultation von Arbeitnehmern (ICE-Richtlinie).

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

EU-INSTITUTIONEN

LOBBYING

GESUNDHEIT

ICE-RICHTLINIE

ELTERNZEIT

NGOS

INTERESSENVERTRETUNG

Europäischer sozialer Dialog

Der soziale Dialog ist ein tragendes Element des europäischen Sozialmodells. Die Sozialpartner können dabei aktiv zur Gestaltung der europäischen Sozialpolitik beitragen. Artikel 154 des Vertrags über die Arbeitsweise der EU schreibt einen formalen Konsultationsprozess vor, der in Planspielen zu verschiedenen, konkreten Themen simuliert wird. Die Teilnehmenden übernehmen die Rolle von nationalen und europäischen Arbeitgeber- und Arbeitnehmerorganisationen sowie der verhandlungsführenden Kommission. Verfügbare Themen sind „Active Ageing“, „Lifelong Learning“ und „Social Protection in the Digital Age“.

Teilnehmendenzahl

15 bis 25

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Englisch

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE SOZIALPOLITIK

SOZIALPARTNER

ACTIVE AGEING

LIFELONG LEARNING

TRIPARTISMUS

Anwendungsbeispiel – Modulare Workshops inkl. Planspiel

Häufig führen wir unsere Planspiele im Rahmen interaktiver Workshops durch, in denen weitere aktivierende Methoden in Form von Begleitmodulen zum Einsatz kommen. Im Folgenden stellen wir Ihnen exemplarisch den Workshop „Changing Europe – Die EU im Wandel“ vor.

Im Workshop „Changing Europe – Die EU im Wandel“ beschäftigen sich die Teilnehmenden mit Grundlagen der Europäischen Union, ausgewählten europapolitischen Politikfeldern und unterschiedlichen Perspektiven auf die Zukunft der EU.

Herzstück der ein- oder zweitägigen Veranstaltung bildet ein Planspiel aus Block I. Europäische Institutionen und Gesetzgebung. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle europapolitischer Akteure und verhandeln gemeinsam ein Zukunftsthema der EU. Zur Auswahl stehen hierfür folgende Themenschwerpunkte: 1) Klimapolitik, 2) Digitalpolitik, 3) Migrationspolitik, 4) Umweltpolitik.

Ergänzt wird das Planspiel durch begleitende interaktive Module. In den sog. Einführungsmodulen beschäftigen sich die TN mit den Grundthemen europäischer Integration. Im Zentrum stehen dabei die folgenden Fragen: „Warum gibt es die EU?“ (Motive und zentrale Stationen europäischer Integration), „Was macht die EU?“ (Einführung in zentrale Politikfelder der EU), und „Wie funktioniert die EU?“ (Vermittlung grundlegenden Institutionenwissens). Die Einführungsmodule dienen somit der Vorentlastung, indem sie die Basis für die tiefergehende Beschäftigung mit der EU im Rahmen des Planspiels legen.

Im Anschluss an das Planspiel findet eine Auswertung statt, in welcher der Verlauf und die Ergebnisse des Planspiels reflektiert werden und ein Transfer zur Realität hergestellt wird. Im Austausch mit den Teilnehmenden wird der Blick zudem auf weitere Zukunftsfragen der Union geworfen.

Optional schließt bei ausreichender Zeit an die Planspielauswertung eine Kreativphase an, in welcher die Teilnehmenden eigene Wünsche und Forderungen für die Zukunft der EU formulieren.

Anwendungsbeispiel

Changing Europe – Die EU im Wandel

Der soziale Dialog ist ein tragendes Element des europäischen Sozialmodells. Die Sozialpartner können dabei aktiv zur Gestaltung der europäischen Sozialpolitik beitragen. Artikel 154 des Vertrags über die Arbeitsweise der EU schreibt einen formalen Konsultationsprozess vor, der in Planspielen zu verschiedenen, konkreten Themen simuliert wird. Die Teilnehmenden übernehmen die Rolle von nationalen und europäischen Arbeitgeber- und Arbeitnehmerorganisationen sowie der verhandlungsführenden Kommission. Verfügbare Themen sind „Active Ageing“, „Lifelong Learning“ und „Social Protection in the Digital Age“.

Teilnehmendenzahl

18 bis 45

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw.
15 Jahren

Dauer

1 bis 2 Tag

Sprachversionen

Englisch

Online möglich

Tag 1

9:00 Einstieg und Kennenlernen

Europa-Activity-Bingo

9:30 Quiz & Input: Grundlagen der Europäischen Union

10:30 Pause

10:45 Planspiel | Einführung und Rollenverteilung

11:15 Planspiel | Spielphase

Verhandlungen im Rat der EU oder im Europäischen Parlament zu einem ausgewählten Zukunftsthema inkl. Pause

14:00 Planspiel | Auswertung

14:30 Ausblick & Zusammenfassung

15:00 Ende des ersten Tages

Tag 2

9:00 Begrüßung und Rückblick

9:30 Europäer*innen im Wandel

Kurz-Rollenspiele zu aktuellen europäischen Veränderungen vermitteln, wie Menschen in der ganzen EU von europapolitischen Zukunftsfragen betroffen sind.

11:00 Pause

11:15 Input & Austausch

Die EU im Wandel – Was steht an?

11:45 Test „Welcher EU-Typ bist du?“ – individuelle Positionierung

12:15 Pause

13:00 Kreativphase | Eure EU der Zukunft

Erarbeitung eigener Zukunftsvisionen in Kleingruppen

14:00 Vorstellung der Ergebnisse der Kreativphase

15:00 Ende des zweiten Tages

Hinweis

Die genaue Ausgestaltung des ein- oder zweitägigen Planspiel-Workshops erfolgt vor dem Hintergrund der zur Verfügung stehenden Zeit und des Leistungsniveaus sowie Vorwissens der Teilnehmenden.

SCHWERPUNKTE

EUROPÄISCHE INTEGRATION

DIE EU IM WANDEL

ZUKUNFTSVISIONEN



Planspiele im Themenbereich

WIRTSCHAFT & NACHHALTIGKEIT

Wenn die Politik die Regeln der Wirtschaft ändert, beeinflusst sie direkt den Alltag der Menschen. Dann geht es um das richtige Maß von Steuern und Abgaben einerseits und staatlichen Ausgaben andererseits, um milliardenschwere Bankenrettungen oder Schuldenabbau, um neue Regeln für die Weltwirtschaft, um Handelshemmnisse und Subventionen. Doch trotz der großen Bedeutung dieser Themen sind nur wenige in der Lage, ökonomische Prozesse und die Rolle des Staates darin wirklich zu begreifen. Wir bringen mit unseren bewährten interaktiven Methoden Licht ins Dunkel!

Wirtschaftliches Handeln ist heutzutage eng verknüpft mit Fragen der Nachhaltigkeit. Eine bloße Fixierung auf Wachstum und vermeintliche ökonomische Sachzwänge ist nicht mehr zeitgemäß - und war es wahrscheinlich auch nie. Berücksichtigt man den voranschreitenden Klimawandel, den übermäßigen Ressourcenverbrauch oder das Artensterben, wird klar, dass die klassischen Wirtschaftskonzepte durch neue, nachhaltigere Ansätze ersetzt werden müssen. Mit unseren Planspielen und anderen interaktiven Methoden beleuchten wir die politischen Debatten und Interessengegensätze in diesem Querschnittsthemenbereich, erklären die Zusammenhänge und vermitteln Fakten zur Energie-, Verkehrs- und Agrarwende, zu Konzepten nachhaltiger Stadtentwicklung sowie zu Konflikten im Zusammenhang mit Naturschutzprojekten.

Kontakt

Tel: 030 682 35 113

global@planpolitik.de

Themenbereich Wirtschaft & Nachhaltigkeit

(I) Wirtschaft

Europäische Staatsschuldenkrise	100
Börsensimulation: „Krise an den internationalen Kapitalmärkten“	101
Neue Netze für den Norden?	102
Streit um Netzausbau	103
Ab durch die Mitte? – Netzausbau in Hessen	104
Die EEG-Reform - das Herzstück der Energiewende	105
Laden oder tanken? – Alternative Antriebsysteme für PKW in Brandenburg	106
Tarifstreit in der Ficht-Academy	107
Streik liegt in der Luft	108
Standortkonkurrenz - Gewinneinbruch bei Fonta Industries	109
Das Transinotische Abkommen – Freihandel oder Protektionismus?	110
Ein Zertifikat für alle Fälle – Wie global ist Unternehmensverantwortung?	111

(II) Nachhaltigkeit

Just Transition – Auf der Suche nach dem gerechten Strukturwandel	112
Die Stadt der Zukunft – Planspiel Urban Development	113
Nachhaltige Lieferketten – Wie den globalen Handel fair und gerecht gestalten?	114
Der Güterverkehr von morgen - Heute schon ein Thema!	115
Auf dem Weg zu einer nachhaltigen Energiewirtschaft	116
„Der Wolf ist wieder da!“	117
Das Mucida Feuchtgebiet als Naturschutzgebiet?	118
Die Rückkehr der Biber – Die Nager sind zurück in Mecklenburg-Vorpommern	119

(III) Anwendungsbeispiel – Modulare Workshops inkl. Planspiel

Finanzkrise, Wirtschaftskrise, Währungskrise ... Staatskrise?	120
---	-----

Europäische Staatsschuldenkrise

Drei Mitgliedsstaaten einer fiktiven Währungsunion machen Haushaltspolitik. Neben der Regierung können pro Staat weitere drei Akteursgruppen (Unternehmen, Gewerkschaften, Parteien) bei den Haushaltsentscheidungen mitbestimmen. Die allgemeine wirtschaftliche Stimmung ist gut, das Geld fließt. Externe Akteure beurteilen die Haushaltspläne: Ratingagenturen bewerten die Kreditwürdigkeit der Staaten, die VertreterInnen der Währungsunion entwickeln Leitlinien einer gemeinsamen Wirtschaftspolitik. Plötzlich verkündet die Spielleitung eine allgemeine Wirtschafts- und Finanzkrise: Die Wirtschaftsleistung ist eingebrochen, große Rettungspakete mussten in allen Ländern über Nacht beschlossen werden. Die Verschuldung ist weiter gestiegen, es droht eine massive Abstufung der Bonität durch die Ratingagenturen. Die Währungsunion droht auseinanderzubrechen. Wie werden die Staaten in Zeiten der Krise ihre Haushaltspolitik gestalten?

Teilnehmendenzahl

15 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17
Jahren

Dauer

4 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

HAUSHALTSPOLITIK

WÄHRUNGSUNION

EUROPÄISCHE POLITIK

SCHULDENKRISE

WIRTSCHAFTSPOLITIK

Börsensimulation: „Krise an den internationalen Kapitalmärkten“

Das Spiel simuliert die Rahmenbedingungen, die kurz vor dem Eintreten einer Finanzkrise zu beobachten sind. Ausgehend von einem spekulativ aufgeblähten Wirtschaftswachstum und niedrigen Leitzinsen der Zentralbank soll die Dynamik von kreditfinanzierten Massenspekulationen spielerisch nachempfunden werden.

Grundlage für ein solches Szenario bildet ein stark vereinfachter Finanzmarkt. Dieser bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit der Kreditaufnahme und des Handels mit mehr oder weniger riskanten Aktienpapieren. Der stattfindende Handel wird dabei durch externe Ereignisse zusätzlich angeheizt.

Ziel ist es, die Teilnehmenden zu immer riskanteren Spekulationen zu bewegen, die letztendlich zu einer Überhitzung und zum Zusammenbruch des Marktes führen.

Teilnehmendenzahl

15 bis 50

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17
Jahren

Dauer

4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

FINANZMÄRKTE

FINANZKRISE

SPEKULATION UND HERDENTRIEB

GLOBALISIERUNG

Neue Netze für den Norden?

Konfliktgegenstand des Planspiels „Neue Netze für den Norden?“ ist der geplante Neubau einer (fiktiven) 380-kV-Höchstspannungsfreileitung im Südwesten Schleswig-Holsteins. Diese Freileitung soll im Rahmen des nationalen Netzausbaus dazu dienen, die allgemeine Netzstabilität zu erhöhen und grünen Strom aus dem Norden Deutschlands in den Süden der Republik zu transportieren. Die Pläne zum Netzausbau stoßen auf geteiltes Echo bei Wirtschaft, Bevölkerung und lokaler Politik. Die Entscheidung über den Bau der Trasse und den genauen Streckenverlauf liegt allerdings letztlich bei der Landesregierung.

Um die aufgeheizte Stimmung abzukühlen, wurde ein Runder Tisch einberufen. Hier sollen alle betroffenen Akteure miteinander ins Gespräch kommen und der Landesregierung eine Entscheidungsgrundlage liefern. Konkret geht es um drei Streitpunkte:

1. Wird der Neubau der Stromtrasse genehmigt und wenn ja, in welchem Korridor?
2. Werden Teile der Trasse als Erdkabel verlegt?
3. Gibt es Entschädigungszahlungen für Anwohner*innen und/oder Grundstückseigentümer*innen?

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

NETZAUSBAU

ERNEUERBARE ENERGIEN

ENERGIEWENDE

KLIMAWANDEL

BÜRGER*INNENBETEILIGUNG

Streit um Netzausbau

Durch eine brandenburgische Gemeinde soll eine neue Hochspannungsfreileitung gebaut werden. Das Vorhaben ruft eine Menge Protest von Seiten der Bürger*innen und einiger anderer Gruppen hervor. Dabei stehen zwei mögliche Trassenkorridore zur Wahl. Der kürzere und ökonomisch sinnvollere Korridor verläuft entlang relativ dicht besiedelter Gebiete. Die längere Option wäre teurer und führt außerdem entlang eines Naturschutzgebiets, was den Protest von Naturschützern hervorgerufen hat. Einige Ausbaugegner*innen lehnen auch beide Optionen ab. Aber natürlich gibt es auch Befürworter des Projekts. Die Landesregierung beruft einen Runden Tisch ein, um eine Lösung für das Problem zu finden.

Teilnehmendenzahl

15 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

3 bis 4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

ENERGIEWENDE

NETZAUSBAU

STROMTRASSEN

BÜRGERBETEILIGUNG

Ab durch die Mitte? – Netzausbau in Hessen

Das Planspiel „Ab durch die Mitte? - Netzausbau in Hessen“ spielt im Norden Hessens. Dort soll im Zuge der Energiewende eine neue Stromleitung entstehen, die von der Landesgrenze mit Niedersachsen im Norden bis nach Mecklar im Süden quer durch die Kreise Kassel, Schwalm-Eder und Hersfeld-Rotenburg verlaufen soll. Die Pläne der Landesregierung stoßen allerdings in Teilen der Bevölkerung auf Widerstand. Einige Interessengruppen haben sich explizit gegen das Projekt positioniert. Auf der anderen Seite gibt es Befürworter*innen der neuen Stromtrasse, die den wirtschaftlichen Nutzen für die Region betonen.

Die Entscheidung über den Bau der Trasse und den genauen Streckenverlauf liegt letztlich bei der Landesregierung Hessens. Um in der aufgeheizten Situation eine einvernehmliche Entscheidung zu treffen, hat die Landesregierung erfahrene Streitschlichter*innen hinzugezogen. Diese haben alle beteiligten Akteure zu einem Runden Tisch eingeladen, um die verschiedenen Gruppen miteinander ins Gespräch zu bringen und der Landesregierung eine Entscheidungsgrundlage zu liefern.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

NETZAUSBAU

ENERGIEWENDE

KLIMAWANDEL

LOKALPOLITIK

PARTIZIPATION

Die EEG-Reform - das Herzstück der Energiewende

Das Erneuerbaren-Energien-Gesetz (EEG) ist das Herzstück der Energiewende in Deutschland. Als solches ist es einer konstanten Reform unterworfen. In diesem Planspiel geht es darum, wie die Energiewende zukünftig gestaltet werden soll und wie Lobbygruppen und Bundesländer ihre Interessen am besten bei der Bundesregierung durchsetzen können. Konkret geht es um die Finanzierung des Netzausbaus, die EEG-Umlagebefreiung und die Besteuerung von Kohlestrom.

Teilnehmendenzahl

30 bis 45

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17 Jahren, Studierende

Dauer

4 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

ERNEUERBARE-ENERGIEN-GESETZ

ENERGIEWENDE

BUNDESPOLITIK

INTERESSENVERTRETUNG

Laden oder tanken? – Alternative Antriebsysteme für PKW in Brandenburg

Die Energiewende hat mittlerweile auch den Verkehrssektor erfasst. Wenn Deutschland sein ehrgeiziges Klimaschutzziel erreichen möchte – bis 2050 sollen im Vergleich zu 1990 80-95 % der Treibhausgase eingespart werden – scheint die Abkehr vom klassischen Verbrenner unvermeidlich. Fossile Brennstoffe sind nicht nur klimaschädlich, auch die Vorräte sind endlich.

Die Entscheidung zwischen „Laden“, also der Lithium-Ionen-Batterielösung, die beispielsweise Tesla und andere Unternehmen für E-Autos nutzen, und der Brennstoffzelle, die Wasserstoff „tankt“, ist alles andere als einfach. Beide Technologien eignen sich als Bindeglied mit großem CO₂-Einsparpotential zwischen der Stromerzeugung aus erneuerbaren Energien und dem Verkehrssektor. Aber natürlich gibt es auch Nachteile. In diesem Spannungsfeld ist das Planspiel angesiedelt.

Teilnehmendenzahl

12 bis 36

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

4 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

KLIMAWANDEL

ENERGIE- UND VERKEHRSWENDE

KLIMA- UND WIRTSCHAFTSPOLITIK

Tarifstreit in der Ficht-Academy

Von Tarifverhandlungen wird in den Medien häufig nur im Falle großer Streiks oder Tarifabschlüsse berichtet, bspw., wenn im Öffentlichen Dienst die Gehälter angepasst werden. Doch tarifpolitische Verhandlungen können auch leise vonstattengehen, ohne dass gleich ein Streik die Öffentlichkeit wachrüttelt. Diese Arbeitskämpfe sind nicht weniger wichtig – und sie finden in allen beruflichen Sparten statt: Ganz gleich welcher Berufszweig, es sind häufig ähnliche Fragen, die Arbeitnehmer*innen wie Arbeitgeber*innen umtreiben. Und auch in kleineren Unternehmen leisten Gewerkschaften eine wichtige Arbeit in der Organisation von Arbeitnehmer*innen.

Dieses Planspiel beleuchtet einerseits Fragen der gewerkschaftlichen Organisation. Andererseits bietet es einen Einblick in die Dynamiken von Tarifverhandlungen abseits der öffentlichen Aufmerksamkeit bzw. der großen tarifpolitischen Themen, wie Gehaltserhöhungen. Am Beispiel von mehreren Tarifverhandlungsrunden in einer (fiktiven) Sprachschule erfahren die Teilnehmenden Interessensgegensätze von Arbeitnehmer*innen und -geber*innen hautnah, setzen sich mit Forderungen nach Arbeitszeitreduzierungen und einem Job-Ticket auseinander und lernen wichtige Elemente der Organisationsstrukturen von Gewerkschaften kennen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

TARIFVERHANDLUNGEN

GEWERKSCHAFTEN

STRATEGIEN IM ARBEITSKAMPF

Streik liegt in der Luft

Alle ein bis zwei Jahre wird zum Arbeitskampf aufgerufen. Ein eingespieltes Ritual zwischen Arbeitnehmer- und Arbeitgeberseite beginnt, das im besten Fall durch eine schnelle Einigung der Streitparteien beigelegt wird. Oder sich über Wochen und Monate hinziehen und – wie bei Fluglots*innen oder dem Bahnpersonal – ein ganzes Land lahmlegen kann. Aber wie läuft der Arbeitskampf genau ab? Was ist erlaubt und was nicht? Und wie kann eine Einigung gefunden werden?

Auf diese Fragen gibt das Planspiel „Streik liegt in der Luft“ Antwort. Die Teilnehmenden spielen mehrere Verhandlungsrunden der Tarifverhandlungen an einem (fiktiven) Krankenhaus durch.

Dabei werden von beiden Seiten verschiedene Strategien genutzt, um das jeweils beste Ergebnis für die eigene Seite herauszuholen. Ob sich

am Ende die Gewerkschaft oder die Arbeitgeberseite als Siegerin fühlen kann, hängt allein vom Verhandlungsgeschick der Teilnehmenden ab.

Teilnehmendenzahl

16 bis 36

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

TARIFVERHANDLUNGEN

GEWERKSCHAFTEN

STREIK

STRATEGIEN IM ARBEITSKAMPF

Standortkonkurrenz - Gewinneinbruch bei Fonta Industries

Ziel des Planspiels ist, internationalen Wettbewerb und Standortkonkurrenz am Beispiel eines fiktiven Unternehmens zu verdeutlichen. Nach welchen Kriterien entscheiden transnationale Unternehmen über ihre Standortwahl? Welchen Einfluss haben Regierungen noch auf die Entscheidungen der Unternehmen? Inwiefern stehen die Staaten untereinander in Konkurrenz um den „besten Standort“? Und kann die Belegschaft eine drohende Verlagerung verhindern?

Nach einem massiven Gewinneinbruch kündigt das Management des transnationalen Mischkonzerns Fonta Industries an, weitere Teile der Produktion aus dem Stammland Fontanien ins Ausland zu verlagern. Belegschaftsvertreter der verschiedenen Standorte und Vertreter der Einzelgewerkschaften ringen um eine gemeinsame Position, die sie gegenüber dem Management und den Anteilseignern, der Regierung und einem privaten Pensionsfonds, vertreten können.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17 Jahren, Studierende, junge Erwachsene

Dauer

6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

STANDORTKONKURRENZ

GLOBALISIERUNG

TRANSNATIONALE UNTERNEHMEN

SOZIALPARTNERSCHAFT

ARBEITSKAMPF

Das Transinotische Abkommen – Freihandel oder Protektionismus?

Das fiktive Planspiel simuliert den Aushandlungsprozess eines transnationalen Freihandelsabkommens - stark angelehnt an die Verhandlungen zum Trans-Pacific Partnership Abkommen (TPP). Daher bietet das Planspiel einen spielerischen Einblick in die Welt der internationalen Handelsabkommen, die immer seltener im Bereich der WTO und dafür immer häufiger auf bilateraler oder regionaler Ebene stattfinden.

Im Mittelpunkt stehen u.a. Fragen nach Arbeits- und Umweltstandards, nach dem Schutz des geistigen Eigentums, sowie den Schiedsgerichtsbarkeiten bei Streitigkeiten zwischen Unternehmen und Staaten.

Teilnehmendenzahl

16 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Englisch

SCHWERPUNKTE

INTERNATIONALE HANDELPOLITIK

WIRTSCHAFTSPOLITIK

WTO

INTERNATIONALE POLITIK

GLOBALISIERUNG

Ein Zertifikat für alle Fälle – Wie global ist Unternehmensverantwortung?

In dem fiktiven südasiatischen Land Camviadesh kommt es zur Katastrophe: Eine Textilfabrik brennt ab, hunderte Arbeiter*innen sterben. Eine Expert*innenrunde sucht nach Antworten auf die drängende Frage: Wie können Arbeitsbedingungen, Arbeitssicherheit und Sozialstandards an fernen Produktionsstandorten verbessert werden?

Das Planspiel ist Teil eines Planspiel-Sets, das zum 70. Jubiläum der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte entstanden ist. Alle Planspiele greifen aktuelle Entwicklungen auf und bilden dabei die universelle Bedeutung der Menschenrechte ebenso ab wie die Tatsache, dass Menschenrechte bis heute weltweit unter Druck stehen.

Auf Wunsch kann das Planspiel mit weiteren interaktiven Modulen zu einem bis zu 2-tägigen Workshop „Menschenrechte“ erweitert werden.

Teilnehmendenzahl

11 bis 20

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

2 bis 3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

MENSCHENRECHTE

GLOBALISIERUNG

ARBEITER*INNENRECHTE

Just Transition – Auf der Suche nach dem gerechten Strukturwandel

Um die notwendige radikale Reduzierung klimaschädlicher Treibhausgase entscheidend voranzutreiben, ist eine fundamentale Transformation der Wirtschaft von Nöten. Diese sozial gerecht zu gestalten, stellt eine der großen Herausforderungen für die nähere Zukunft dar.

Diese sog. „Just Transition“ ist Thema des Planspiels, das in einem fiktiven Industrieland angesiedelt ist. Dabei liegt der Fokus auf drei Wirtschaftsbereichen, die besonders stark zum Klimawandel beitragen: Energiewirtschaft, Automobilindustrie (und damit der Verkehrssektor) und Landwirtschaft. Die Teilnehmenden erleben in mehreren Spielrunden wie sich unterschiedliche klimapolitische Maßnahmen und Sozialpolitiken auf die Wirtschaft, die Arbeitslosenzahlen und die allgemeine Lage im Land auswirken und welche Herausforderungen mit einem gerechten Wandel einhergehen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren, Studierende, junge Erwachsene

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GERECHTER STRUKTURWANDEL

KLIMA- UND BESCHÄFTIGUNGSPOLITIK

GESELLSCHAFTLICHE TEILHABE

Die Stadt der Zukunft – Planspiel Urban Development

Eine fiktive Großstadt muss sich mit zahlreichen Problemen und Herausforderungen auseinandersetzen, mit denen viele Städte im 21. Jahrhundert konfrontiert sind. Der starke Zuzug aus dem Umland hat zu einem Anstieg der Mietpreise geführt, in der Folge wird gerade für die unteren Einkommenschichten bezahlbarer Wohnraum immer knapper. Straßennetz und öffentliche Nahverkehr sind völlig überlastet und bedürfen dringender Investitionen, um den Anforderungen einer modernen und wachsenden Stadt gerecht zu werden. Zu guter Letzt gibt es auch im Umweltbereich einiges zu tun: Die Feinstaubwerte liegen weit über den internationalen Gesundheitsstandards, es herrscht Mangel an Grünflächen und Naherholungsgebieten und die Folgen des Klimawandels sind bereits spürbar voraus und müssen bei der Stadtentwicklung antizipiert werden.

Die Teilnehmenden übernehmen die Rollen von Lokalpolitiker*innen, Vertreter*innen der Zivilgesellschaft oder Repräsentant*innen von Wirtschaftsverbänden. Auf Grundlage des Stadtplans wird über die zukünftige Nutzung von zur Verfügung stehenden städtischen Arealen und über Verkehrsinfrastrukturprojekte entschieden. Aber natürlich sind die zur Verfügung stehenden Mittel begrenzt und nicht alle Projekte können realisiert werden. In einer zweiten Spielrunde treffen sich die beteiligten Akteure 10 Jahre später wieder und müssen abermals über die Entwicklung ihrer Stadt bestimmen. Dafür gibt die Spielleitung ein Update, wie sich die in der ersten Runde getroffenen Entscheidungen auf zentrale Indikatoren und die allgemeine Entwicklung der Stadt ausgewirkt haben.

Teilnehmendenzahl

18 bis 27

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

MOBILITÄT

ÖFFENTLICHER NAHVERKEHR

WOHNRAUM

KLIMAWANDEL

LOKALPOLITIK

Nachhaltige Lieferketten – Wie den globalen Handel fair und gerecht gestalten?

In diesem aktionsorientierten Planspiel wird sowohl die wirtschaftliche Dimension einer globalen Handels- und Lieferkette als auch die internationale Debatte zur politischen Rechtsetzung zu diesem Thema simuliert werden. Die Handlungen der einen Ebene haben dabei Auswirkungen auf den Handlungsspielraum der anderen und beeinflussen zudem makroökonomische Indikatoren.

Akteure im Spiel sind die Regierungen unterschiedlicher fiktiver Staaten, die bestimmte Ländergruppen (Erzeugung, Weiterverarbeitung, Verbrauch) repräsentieren. Darüber hinaus gibt es auf der jeweiligen nationalen Ebene unterschiedliche wirtschaftliche und zivilgesellschaftliche Akteure. Diese versuchen zum einen, auf die Maßnahmen und Politiken Einfluss zu nehmen, die auf internationaler Ebene beschlossen werden; zum anderen handeln sie miteinander. Zur Debatte stehen dabei unter anderem Waren- und Güterpreise, Sozial- und Umweltstandards sowie Arbeitsrechte. Über allem steht die Frage, wie sich der globale Handel fair und gerecht gestalten lässt.

Teilnehmendenzahl

20 bis 35

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17 Jahren, Studierende

Dauer

0,5 bis 1 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

GLOBALER HANDEL

NACHHALTIGKEIT

UMWELT- UND SOZIALSTANDARDS

CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY

Der Güterverkehr von morgen – Heute schon ein Thema!

In diesem Planspiel geht es um die zukünftige Infrastrukturpolitik Deutschlands.

In dem fiktiven Setting stellt die Bundesregierung 50 Milliarden Euro in einem Sonderfond bereit, um die teils marode Infrastruktur zu modernisieren. Klar, dass bei der Vergabe einer solchen Summe viele Interessengruppen hellhörig werden: Schienen, Straßen, Wasserwege, die Umwelt und die Arbeitnehmer*innen – alles scheint besonders wichtig zu sein. Um zu entscheiden, wie das Geld verwendet wird, haben das Umwelt- und Verkehrsministerium verschiedene Lobbygruppen zu Anhörungen (Hearings) eingeladen.

Hinweis: Dieses Spiel ist im Auftrag der Heinrich Böll Stiftung entwickelt worden. Die Materialien sind kostenlos zum Download verfügbar unter: <https://www.boell.de/de/2014/04/24/der-gueterverkehr-von-morgen>

Teilnehmendenzahl

14 bis 28

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15
Jahren

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

BUNDESPOLITIK

VERKEHRSPOLITIK

INFRASTRUKTURPOLITIK

INTERESSENVERTRETUNG

Auf dem Weg zu einer nachhaltigen Energiewirtschaft

Das Planspiel thematisiert die Energiewende in einem fiktiven Mittelmeerstaat. Dabei wird der Entscheidungsprozess abgebildet, der am Beginn des gesellschaftlichen Wandels steht. Die Teilnehmenden vertreten relevante gesellschaftliche und wirtschaftliche Akteure, die sich im Gespräch mit der Regierung gemeinsam auf die Maßnahmen verständigen, die zu einer klimaneutralen Gesellschaft führen sollen.

Teilnehmendenzahl

18 bis 27

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Englisch

SCHWERPUNKTE

ENERGIEWENDE

ENERGIETRÄGER

KLIMAPOLITIK

WIRTSCHAFTSPOLITIK

BÜRGERBETEILIGUNG

„Der Wolf ist wieder da!“

Schauplatz des Planspiels „Der Wolf ist wieder da!“ sind die Landkreise Ludwigslust-Parchim und Nordwestmecklenburg im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern. Die Rückkehr der Wölfe in die Region hat zu einer Polarisierung der Öffentlichkeit geführt. Einige Gruppen sehen die Rückkehr der Raubtiere als eine prinzipiell positive Entwicklung an, andere empfinden sie als Bedrohung für die Tierwelt und die öffentliche Sicherheit.

Um in der aufgeheizten Situation eine einvernehmliche Entscheidung zum Umgang mit den Tieren treffen zu können, hat die Landesregierung zu einem Runden Tisch eingeladen. Bei dieser Versammlung aller relevanten Gruppen soll besprochen werden, wo die Probleme genau liegen, welche Sorgen in der Bevölkerung vorherrschen und welche Lösungen möglich und wünschenswert sind. Konkret geht es um drei Streitpunkte:

1. Wie soll mit sogenannten Problemwölfen umgegangen werden?
2. Soll es Obergrenzen für die Wolfspopulation in der Region geben?
3. Wie stark soll sich der Staat an präventiven Maßnahmen zum Schutz vor Wölfen beteiligen und wie hoch sollen die Entschädigungszahlungen für vom Wolf gerissene Tiere ausfallen?

SCHWERPUNKTE

NATURSCHUTZ

PARTIZIPATION

BASISDEMOKRATIE

Teilnehmendenzahl

18 bis 27

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

Das Mucida Feuchtgebiet als Naturschutzgebiet?

Die Mucida ist ein Feuchtgebiet im fiktiven Staat Fontanien. Seit Jahren kämpfen Naturschützer für einen besseren Schutz der ökologisch wertvollen Region. Die Regierung Fontaniens hat die Entscheidung über den möglichen Schutzstatus allerdings immer wieder herausgezögert. Stattdessen sind jüngst Pläne zur touristischen Erschließung für die arme und unterentwickelte Region bekannt geworden.

Ein Runder Tisch bringt die unterschiedlichen Interessen zusammen. Dabei geht es zunächst darum, ob die Region überhaupt unter Schutz gestellt wird. In einem zweiten Schritt soll geklärt werden, wie streng eventuelle Schutzauflagen ausfallen sollen und ob Tourismus bzw. wirtschaftliche Aktivitäten überhaupt erlaubt sind. Konflikte sind vorprogrammiert. Dieses Spiel existiert in einer Variante, in der die Verhandlungen über neue Konzessionen zum Holzeinschlag in Fontanien simuliert werden. Verschiedene Lobbygruppen versuchen, die Regierung Fontaniens von ihren Positionen für bzw. gegen neue Konzessionen zu überzeugen.

Teilnehmendenzahl

9 bis 27

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw. 16 Jahren, Studierende, junge Erwachsene

Dauer

5 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

NATURSCHUTZ

PARTIZIPATION

WIRTSCHAFTLICHE ENTWICKLUNG

NACHHALTIGKEITSPOLITIK

Die Rückkehr der Biber – Die Nager sind zurück in Mecklenburg-Vorpommern

Nachdem der Biber im 19. Jahrhundert in weiten Teilen Deutschlands ausgerottet war, ist er seit mehr als 40 Jahren wieder dauerhaft heimisch in Mecklenburg-Vorpommern. Zuwanderung aus den umliegenden Bundesländern, Ansiedlungsprojekte und aktive Schutzmaßnahmen führten zu einer bis heute wachsenden Biberpopulation. Insgesamt wird das Bibervorkommen momentan in Mecklenburg-Vorpommern auf rund 2.300 Tiere geschätzt.

Wie kein anderes Nagetier ist der Biber in der Lage seinen eigenen Lebensraum zu gestalten. Durch das Fällen von Bäumen, das Bauen von Dämmen und die Aufstauung von Flüssen beeinflusst er den Lebensraum, in dem er lebt. Der nacht- und dämmerungsaktive Biber zeigt sich dem Menschen nur selten. Dennoch haben seine Aktivitäten in letzter Zeit zu Vorfällen geführt, die in der Region für Unruhe gesorgt haben. Ackerland wurde überflutet, Bauern befürchten Ernteeinbußen, Schäden an Dämmen und Deichen häufen sich und besorgte Anwohner fürchten, dass ihre Keller überflutet werden können.

Die Landesregierung Mecklenburg-Vorpommern lädt zu einem Runden Tisch ein, um mit der örtlichen Bevölkerung und anderen relevanten Gruppen zu besprechen, wie zukünftig mit dem Biber umgegangen werden soll.

Das Planspiel ist zwar in Mecklenburg-Vorpommern angesiedelt, das Szenario könnte aber genauso gut in jedem anderen Bundesland spielen.

Teilnehmendenzahl

18 bis 27

Zielgruppe

ab Klassenstufe 9 bzw. 15 Jahren

Dauer

3 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

NATURSCHUTZ

PARTIZIPATION

LOKALPOLITIK

Anwendungsbeispiel

Häufig führen wir unsere Planspiele im Rahmen interaktiver Workshops durch, in denen weitere aktivierende Methoden zum Einsatz kommen. Im Folgenden stellen wir Ihnen an einem Workshop-Konzept exemplarisch vor, wie Planspiele in Verbindung mit weiteren Modulen eingesetzt werden können.

Finanzkrise, Wirtschaftskrise, Währungskrise --- Staatskrise?

„Finanzkrise, Wirtschaftskrise, Währungskrise ... Staatskrise?“ ist ein modularer, zeitlich und inhaltlich anpassbarer Workshop für Jugendliche und junge Erwachsene. In methodisch unterschiedlichen Modulen befassen sich die Teilnehmenden mit den Themenfeldern Ursachen, Effekte und Herausforderungen einer Finanz- bzw. Schuldenkrise sowie mit der Wirtschafts- und Haushaltspolitik von Staaten. Der Workshop bietet einen interaktiven Einstieg in die Hintergründe für Turbulenzen an den Finanzmärkten, den damit einhergehenden Schuldenkrisen in Staaten.

Teilnehmendenzahl

15 bis 45

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11,
Studierende

Dauer

1 bis 2 Tag

Sprachversionen

Deutsch, Englisch

Tag 1

09:00 Kennenlernbingo

09:30 Börsensimulation

„Krise an den internationalen Kapitalmärkten“

12:00 Ausführliche Auswertung und Transfer auf die Realität

12:30 Mittagspause

13:30 Interaktive Lernstationen

zu Finanzmärkten sowie Wirtschafts- und Haushaltspolitik

15:30 Ende

Tag 2

9:00 Planspiel „Europäische Staatsschuldenkrise“

in drei Runden

09:45 Mittagspause

13:25 Letzte Runde Planspiel

14:10 Ausführliche Auswertung und Analyse der realen Schuldenkrise in Europa

15:30 Auswertung Workshop

15:40 Ende

SCHWERPUNKTE

NATURSCHUTZ

PARTIZIPATION

WIRTSCHAFTLICHE ENTWICKLUNG

NACHHALTIGKEITSPOLITIK

Themenbereich Globale Zusammenhänge

Globalisierung gestalten - Multilaterale Zusammenarbeit oder nationale Alleingänge?	124
Changing Climate – Ein Blick in die Zukunft	125
Global Solutions – Neue Wege für das 21. Jahrhundert	126
Beyond Paris – Wohin steuert die internationale Klimapolitik?	127
People on the move	128
Hilfe für Karisia –	
Die Schwierigkeiten der internationalen Entwicklungszusammenarbeit	129
Wahlbetrug in Fontanien?	130
Rettet den Wald! Korruption und Profitdenken als Bedrohung des Urwalds	131
Welterbe vs. wirtschaftliche Interessen	132

Globalisierung gestalten - Multilaterale Zusammenarbeit oder nationale Alleingänge?

Simuliert wird eine Global-Governance-Konferenz auf Ebene der Vereinten Nationen unter Beteiligung ausgewählter Staaten und der Medien. Ziel des Planspiels ist es, einen Überblick über die dringendsten globalen Probleme zu geben und Perspektiven zu ihrer Lösung aufzuzeigen. Behandelt werden bis zu drei Themenbereiche: Friedens- und Sicherheitspolitik, Energie- und Klimapolitik, sowie Entwicklungszusammenarbeit. In verschiedenen Einführungsmodulen werden die Teilnehmenden Schritt für Schritt auf die Inhalte der Verhandlungen vorbereitet und lernen die Grundlagen multilateraler Verhandlungen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 70

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

1,5 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

GLOBALISIERUNG

GLOBAL GOVERNANCE

VEREINTE NATIONEN

KLIMAPOLITIK

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

Changing Climate – Ein Blick in die Zukunft

Trotz ungezählter Klimakonferenzen und vollmundiger Ankündigungen aus Politik und Wirtschaft erwärmt sich die Atmosphäre und mit ihr der Planet immer weiter. Wird nicht massiv gegengesteuert, wird die globale Durchschnittstemperatur am Ende des Jahrhunderts wahrscheinlich um mehr als 3 Grad ansteigen. Viele der kommenden Krisen und Katastrophen werfen schon jetzt ihre Schatten voraus: z. B. in Form von Naturkatastrophen wie Waldbränden, Überschwemmungen oder Dürreperioden und deren desaströsen Auswirkungen auf die Wirtschaft und den Menschen.

Bei diesem – zugegebenermaßen – düsteren Szenario setzt das Planspiel Changing Climate an. Simuliert wird die Klima- und Wirtschaftspolitik von drei (fiktiven) Nachbarstaaten über einen Zeitraum von 15 Jahren. Die Teilnehmenden übernehmen dabei die Rollen von unterschiedlichen politischen, wirtschaftlichen und zivilgesellschaftlichen Akteuren, die gemeinsam über die Wirtschaftspolitik – und damit maßgeblich über den Ausstoß von Treibhausgasen – ihrer Länder entscheiden. Dabei gibt es immer die Möglichkeit entweder einen progressiven, klimaschonenden Weg einzuschlagen oder weiter auf fossile Energieträger und kohlenstoffintensive Wirtschaftssektoren zu setzen. Wie stark die Temperatur ansteigt und welche (negativen) Effekte eintreten, liegt damit in den Händen der Teilnehmenden.

Das Planspiel lässt sich entweder als klassische Präsenzveranstaltung oder online durchführen. In beiden Fällen nutzen wir unsere eigene Planspiel-Software Senaryon zur Visualisierung der Auswirkungen der politischen Handlungen und zum Errechnen von wichtigen wirtschaftlichen Kennziffern, die durch die Handlungen der Teilnehmenden beeinflusst werden. Die Auswirkungen der beschlossenen Entscheidungen werden damit direkt im Spiel sicht- und erlebbar.

Teilnehmendenzahl

15 bis 45

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

4 Stunden bis 2 Tage

Sprachversionen

Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

KLIMAWANDEL(-FOLGEN)

NATIONALE WIRTSCHAFTSPOLITIK

LÄNDERÜBERGREIFENDE ZUSAMMENARBEIT

Global Solutions – Neue Wege für das 21. Jahrhundert

Unterschiedliche fiktive Länder (repräsentativ für Entwicklungs-, Schwellen- und Industrieländer) gestalten in mehreren Spielrunden die Zukunft ihrer Gesellschaften. Dabei müssen Entscheidungen in verschiedenen politischen Bereichen getroffen werden: Wirtschaft, Umwelt, Arbeit und Soziales, Handel, Bildung und Migration. Jede Entscheidung beeinflusst den Fortgang des Spiels und wirkt sich auf Schlüsselindikatoren aus, die von der Spielleitung kontinuierlich aktualisiert werden. Dabei gilt es stets zu beachten, dass jede politische Entscheidung Auswirkungen auf unterschiedliche Bereiche hat und einseitiges Denken langfristig in die Sackgasse führt.

Neben der nationalen Ebene wird auch auf der internationalen Ebene verhandelt. Schließlich lassen sich einige Herausforderung – bspw. der Klimawandel – nur gemeinsam lösen. Die Welt- presse berichtet über den Fortgang der Geschehnisse und hinterfragt die Handlungen der beteiligten Regierungen und verschiedener wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Akteure kritisch. Am Ende des Spiels zeigt sich, welcher Lösungsweg am besten geeignet ist, Antworten auf die (globalen) Probleme des 21. Jahrhunderts zu geben.

Teilnehmendenzahl

20 bis 50

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

RECOUPLING

NACHHALTIGKEIT

INTERNATIONALE POLITIK

KLIMAWANDEL

WIRTSCHAFTS- UND SOZIALPOLITIK

Beyond Paris - Wohin steuert die internationale Klimapolitik?

Nach der Klimakonferenz von Paris im Dezember 2015 hat sich die Verhandlungsagenda der Klimadiplomatie verändert. Einige über Jahre hinweg bestehende Streitpunkte konnten beigelegt werden. Die eigentliche Arbeit fängt jetzt jedoch erst an: Der Rahmenvertrag von Paris muss in konkrete Politik umgesetzt werden. Für unser Planspiel haben wir einige der noch offenen Punkte ausgewählt: Die Verbesserung der selbst gesetzten Emissionsziele, die Ausgestaltung der Klimafinanzierung, den möglichen Einsatz technischer Innovationen im Kampf gegen den Klimawandel und die Besteuerung von Emissionen im Flugverkehr und der Handelsschifffahrt.

Simuliert wird dabei die nächste COP (Conference of the Parties) der Vereinten Nationen – natürlich in stark vereinfachter Form, schließlich dauert das Spiel nur einen Tag und nicht, wie in der Realität, zwei Wochen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 35

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17 Jahren, Studierende, junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

KLIMAWANDEL

KLIMAPOLITIK

GLOBAL GOVERNANCE

PARIS-ABKOMMEN

GLOBALE NACHHALTIGKEITSPOLITIK

People on the move

Das Planspiel bringt verschiedene Phänomene globaler Migrationsbewegungen in einem fiktiven Setting zusammen: Geflüchtete und andere Migrant*innen, unterschiedliche Einwanderungsregime sowie die Spezifika verschiedener Herkunft-, Transit- und Zielländer.

Die Teilnehmenden bestimmen über mehrere Runden die Migrations- und Außenpolitik ihrer jeweiligen Länder. Dabei gilt es zum einen, Einfluss auf die globalen Migrationsbewegungen zu nehmen und zum anderen ethische und wirtschaftspolitische Aspekte in die Entscheidungen miteinzubeziehen.

Die politischen Handlungen und Aktionen der Regierungen beeinflussen den weiteren Spielverlauf und erzeugen eine Eigendynamik. Dabei wird schnell klar, dass Planung und Steuerung von komplexen Phänomenen im internationalen Kontext keine einfache Aufgabe sind und, dass unvorhergesehene Ereignisse und Kettenreaktionen auch die beste Planung schnell über den Haufen werfen können. Eine weitere Erkenntnis ist, dass im Bereich der Migrationspolitik nicht alle Regierungen ihre Politik am Wohle von Migranten ausrichten, sondern diese häufig zum Spielball machtpolitischer Interessen werden.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

7 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

Globale Migration

Entwicklungszusammenarbeit

Internationale Beziehungen

Hilfe für Karisia – Die Schwierigkeiten der internationalen Entwicklungszusammenarbeit

Wie funktioniert eigentlich Entwicklungszusammenarbeit? Unter dieser Leitfrage steht unser Planspiel „Hilfe für Karisia“. Das fiktive Entwicklungsland ist an die Verhältnisse in real existierenden Ländern wie Afghanistan oder Mali angelehnt. Nach einem militärischen Konflikt zwischen der Zentralregierung und einer ethnischen Minderheit ist wieder Ruhe in Kairisia eingekehrt. Das arme Land braucht nun aber dringend Hilfe für die notleidende Bevölkerung sowie generell Entwicklungsperspektiven.

Die Teilnehmenden übernehmen die Rollen verschiedener Nothilfe- und Entwicklungsorganisationen, lokalen Autoritäten sowie der Bundeswehr und versuchen, das kriegsversehrte Land wiederaufzubauen und gleichzeitig Sicherheit zu gewährleisten. Allerdings ist die Ausgangslage alles andere als einfach. Immer noch kommt es vereinzelt zu Anschlägen. Außerdem sind große Teile der Infrastruktur zerstört. Zentrale Aufgabe der Hilfs- und Entwicklungsorganisationen ist es, Projekte zu entwickeln und diese mit den lokalen Autoritäten und Partnern umzusetzen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

junge Erwachsene

Dauer

4 bis 5 Stunden

Sprachversionen

Deutsch

SCHWERPUNKTE

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

ZIVIL-MILITÄRISCHE KOOPERATION

STATE BUILDING

Wahlbetrug in Fontanien?

In Fontanien (angelehnt an die Ukraine), einem Nachbarstaat der Inotischen Union (angelehnt an die EU), ist es zu Unregelmäßigkeiten bei den jüngsten Präsidentschaftswahlen gekommen. Der Rat für Außenbeziehungen der Inotischen Union muss zu den Vorgängen Stellung beziehen, allerdings gibt es unterschiedliche Positionen dazu, wie die Lage einzuschätzen ist. Außerdem versuchen die innerfontanischen Akteure auf die Staaten der Inotischen Union einzuwirken und in ihrem Sinne zu beeinflussen. Hinzu kommt, dass sich auch noch weitere Großmächte in die Krise einmischen. Die Weltpresse berichtet live vom Fortgang der Ereignisse und versucht das komplizierte Geschehen richtig einzuordnen.

Teilnehmendenzahl

28 bis 32

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

5 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

AUSSENPOLITIK

WERTE IN DER AUSSENPOLITIK

SANKTIONEN

EUROPÄISCHE NACHBARSCHAFTSPOLITIK

Rettet den Wald! Korruption und Profitdenken als Bedrohung des Urwalds

In einem walddreichen Entwicklungsland ist der Baumbestand durch illegalen Einschlag bedroht. Die internationale Gemeinschaft versucht zusammen mit nationalen Akteuren eine Lösung zum Schutz der Wälder zu finden. Dabei trifft sie auf korrupte Netzwerke und viele Profiteure des Status quo, die einen effektiven Schutz der Wälder erschweren – und das sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene.

Hinweis: Eigentliches Thema des Planspiels ist Korruption und deren Bekämpfung. Das wird den Teilnehmenden jedoch vorab nicht mitgeteilt.

Teilnehmendenzahl

22 bis 39

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 Tag

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

KORRUPTIONSBEKÄMPFUNG

NATURSCHUTZ

GOOD GOVERNANCE

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

Welterbe vs. wirtschaftliche Interessen

In einem fiktiven afrikanischen Land ist ein unter Schutz der UNESCO stehendes Naturreservat durch wirtschaftliche Interessen bedroht. Die UNESCO nimmt sich des Falls an und muss entscheiden, was zu tun ist. Eine Möglichkeit besteht darin, das Reservat auf die Liste des gefährdeten Welterbes zu setzen – nicht als Strafe, sondern um auf dessen prekäre Situation aufmerksam zu machen und dringend notwendige Unterstützung für den Erhalt der Stätte zu mobilisieren.

Teilnehmendenzahl

20 bis 33

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Englisch

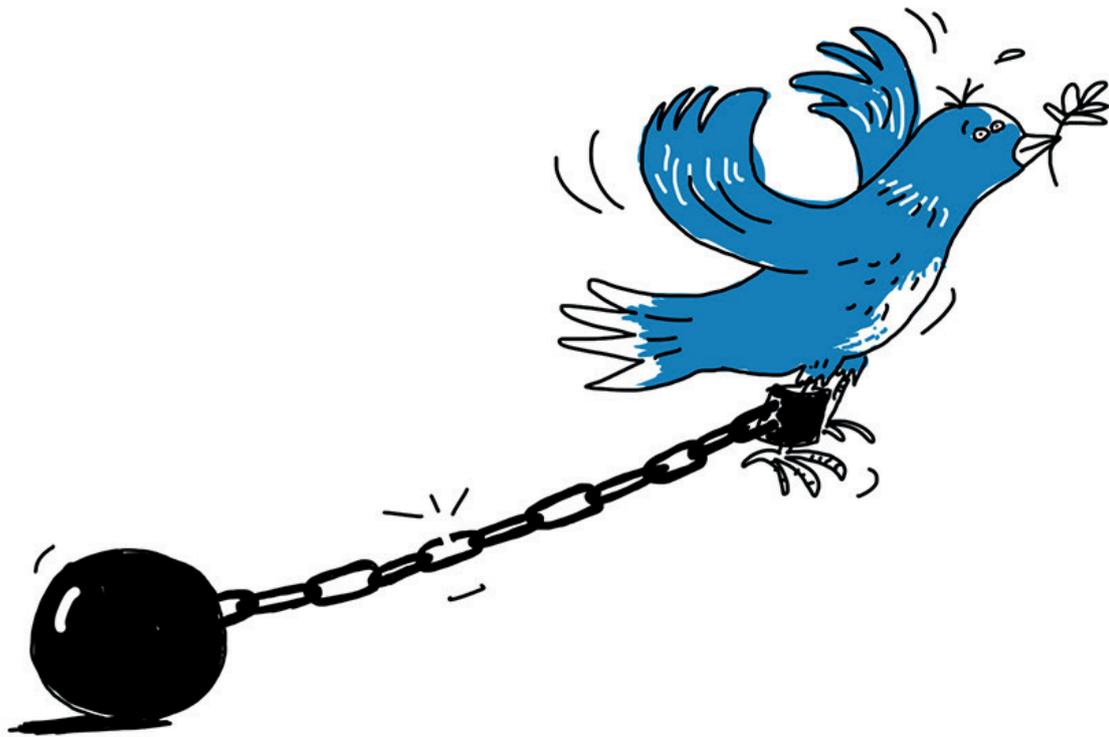
SCHWERPUNKTE

UNESCO

VEREINTE NATIONEN

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

NACHHALTIGKEIT UND NATURSCHUTZ



Planspiele im Themenbereich

FRIEDEN UND KONFLIKT

Syrien, Irak, Ukraine, Afghanistan, Kongo – die Liste der aktuellen Konflikte und kriegerischen Auseinandersetzungen ist lang und ließe sich problemlos fortsetzen. Der internationalen Gemeinschaft fällt es immer schwerer, sinnvolle Antworten zu finden, auch weil die entscheidenden Akteure häufig nicht an einem Strang ziehen. Versuche zur Schlichtung oder Befriedung schlagen fehl, während weiterhin Menschen getötet, verletzt oder zur Flucht gezwungen werden.

Dabei werden die klassischen zwischenstaatlichen Kriege und Konflikte seltener. Stattdessen bestimmen unübersichtliche innerstaatliche Konflikte zurzeit die internationale Agenda. Gleichzeitig werden die Debatten über Konfliktursachen komplexer, der Blick richtet sich immer mehr auf die konfliktverursachenden und -verschärfenden Folgen von globalen Problemen wie Armut, Klimawandel und Migration. Auch die globale Wirtschaft und ihr unersättlicher Ressourcen hunger spielen hier eine Rolle.

In unseren Angeboten im Themenbereich Frieden und Konflikt geht es uns darum, die Triebkräfte und Mechanismen zwischen- und innerstaatlicher Konflikte zu verstehen. Darüber hinaus untersuchen wir Optionen für die Prävention und Beilegung von Konflikten. Wir bieten einen Einstieg in die Suche nach Lösungsansätzen und ermöglichen die Überprüfung relevanter Theorien und Konzepte aus der Friedens- und Konfliktforschung.

Kontakt

Tel: 030 682 35 113

global@planpolitik.de

Themenbereich Frieden & Konflikt

Frieden neu verhandeln – Die Pariser Friedensverträge	135
Konflikt um Wasser in Südkalipso	136
Frieden für Fontanien – Terror oder Freiheitskampf?	137
Fluch oder Segen ? – Ölressourcen als Konfliktursache	138
Krise im Südgagonischen Meer	139
Intervention in Mutaria? Verhandlungen im UN-Sicherheitsrat	140
Rosanien I - Rosanien in der Krise	141
Rosanien II - Ein Friedensplan für Rosanien	142
Rosanien III – Frieden und Versöhnung in Rodan	143
Vergangenheitsbewältigung – Transitional Justice	144
Panik an Bord! Krisenmanagement nach Flugzeugentführung	145
Volksentscheid in Schleswig –	
Ein Planspiel zur Minderheitenfrage nach dem 1. Weltkrieg	146

Frieden neu verhandeln – Die Pariser Friedensverträge

Bei „Frieden neu verhandeln“ handelt es sich eigentlich um zwei Planspiele, die allerdings auch separat durchgeführt werden können. Der erste Teil ist die möglichst exakte Simulation der Verhandlungen zwischen den Siegern und Verlierern des ersten Weltkriegs, die 1919 in Versailles (mit Deutschland), Trianon (mit Ungarn) und Saint-Germain (mit Österreich) stattfanden. Ziel ist es, die Teilnehmenden sowohl inhaltlich als auch mental mit der damaligen Situation vertraut zu machen und die Intentionen der Siegermächte, aber auch der Mittelmächte bei den Verhandlungen zu vermitteln.

In einer zweiten Phase wurden die Verhandlungen wiederholt, diesmal aber mit der Vision, eine alternative, eine nachhaltige europäische Friedensordnung zu schaffen. Die Teilnehmenden argumentieren weiterhin aus Perspektive der Staaten, die sie vertreten, aber unter anderen Vorzeichen. Das Ergebnis: völlig offen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17
Jahren, Studierende

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

GESCHICHTE & GEGENWART

PARISER FRIEDENSKONFERENZ

INTERNATIONALE VERHANDLUNGEN

ERSTER WELTKRIEG

Konflikt um Wasser in Südkalipso

Das Szenario dieses Planspiels hat die komplizierte Situation in Zentralasien und die dortigen Konflikte um knappe Wasserressourcen zum Vorbild. Die Anrainerstaaten von zwei großen Flusssystemen müssen sich auf die Nutzung der gemeinsamen Ressourcen, sowie über die Modalitäten der Gründung einer regionalen Institution verständigen. Die Verhandlungen stellen die Teilnehmenden vor eine schwierige Aufgabe: Zu unterschiedlich sind die bisherigen Nutzungskonzepte, die von der Energiegewinnung bis zu wasserintensiver Landwirtschaft reichen. Gefragt sind neue Lösungen und ein transparentes Wassermanagement, dem alle Beteiligten zustimmen können.

Hinweis: Dieses Planspiel ist geeignet für Studierende und Erwachsenengruppen, sowie für Kompetenztrainings zu multilaterale Verhandlungen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

INTERNATIONALE POLITIK

WASSERNUTZUNG

RESSOURCENKONFLIKT

SICHERHEITSPOLITIK

Frieden für Fontanien – Terror oder Freiheitskampf?

Angelehnt an den Syrienkonflikt geht es um die Reaktion der internationalen Gemeinschaft auf einen Bürgerkrieg mit mehreren aufständischen Gruppen, die sich teils auch terroristischer Mittel bedienen. Vertreten sind dabei die fiktiven Entsprechungen ausgewählter EU-Staaten, der Vereinten Nationen, der USA, Russlands und Irans sowie drei innerstaatliche Akteure. Ziel ist es, einen Friedensplan für Fontanien zu erarbeiten. Allerdings gehen die Interessen der beteiligten ausländischen Akteure recht weit auseinander und die innerfontanischen Kräfte sind hochgradig zerstritten. Gefragt sind diplomatisches Geschick und Beharrlichkeit, um eine Lösung für den Konflikt zu finden, der am Ende alle oder zumindest die wichtigsten Akteure zustimmen können.

Teilnehmendenzahl

28 bis 42

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17
Jahren, Studierende

Dauer

5 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Hinweis: Dieses Planspiel ist geeignet für Studierende und Erwachsenengruppen.

SCHWERPUNKTE

TERRORISMUS

FRIEDENSKONFERENZ

SICHERHEITSPOLITIK

EUROPÄISCHE POLITIK

INTERNATIONALE POLITIK

BÜRGERKRIEG

Fluch oder Segen ? – Ölressourcen als Konfliktursache

Ein ähnliches Szenario wie bei „Rosanien in der Krise“, allerdings liegt hier der Fokus auf der Rolle von Rohstoffen in internen Konflikten. Neu entdeckte Erdölvorkommen versprechen Einnahmen in Milliardenhöhe. Die Frage ist nur: für wen? Die Ölfelder liegen in einer Region, die mehrheitlich von einer unterdrückten ethnischen Gruppe bewohnt wird, die nun eine Beteiligung an den Gewinnen aus der Ölförderung einfordert. Zudem versuchen staatliche und nichtstaatliche ausländische Akteure, ihre Interessen in Fontanien durchzusetzen. Die Teilnehmenden beeinflussen durch Aktionen den Gang der Dinge. Auch bei diesem Spiel spielt Geld und was sich damit erreichen lässt eine entscheidende Rolle. Wird der Ölreichtum zu einem Segen für Fontanien oder kommt es zum Fluch der Ressourcen?

Teilnehmendenzahl

28 bis 32

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

PEACEBUILDING

ETHNISCHER KONFLIKT

BÜRGERKRIEG

HILFSORGANISATIONEN

ENTWICKLUNGSZUSAMMENARBEIT

Krise im Südchinesischen Meer

Der Konflikt im südchinesischen Meer zwischen China, Malaysia, Brunei, Indonesien und den Philippinen um die Spratley-Inseln dient als Vorlage für dieses fiktive Planspiel. Ein von allen Staaten (zumindest teilweise) beanspruchter Inselarchipel hat zu einer Krise in den diplomatischen Beziehungen der Anrainer geführt, die auf einer Regionalkonferenz beigelegt werden soll. Es geht um historische Ansprüche, die Nutzung der Öl- und Fischverkommen, internationale Handelswege und Machtpolitik.

Teilnehmendenzahl

12 bis 18

Zielgruppe

ab Klassenstufe 11 bzw. 17 Jahren, Studierende

Dauer

6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

INTERNATIONALE POLITIK

KONFLIKTURSACHEN

VÖLKERRECHT

SEERECHTSDISPUT

SÜDCHINESISCHES MEER

Intervention in Mutaria?

Verhandlungen im UN-Sicherheitsrat

Grundlage des Spiels ist ein Resolutionsentwurf der Vereinigten Staaten, der mit der erforderlichen Mehrheit angenommen werden muss. Hintergrund ist eine akute politische Krise in dem fiktiven Entwicklungsland Mutaria. Dort ist es nach den Präsidentschaftswahlen, die den Amtsinhaber im Amt bestätigt haben, zu gewaltsamen Zusammenstößen zwischen den Sicherheitskräften des Landes sowie der oppositionellen Bewegung gekommen. Die ständigen Mitglieder ebenso wie die nicht-ständigen Mitglieder haben sehr unterschiedliche Positionen zur Krise und sind sich entsprechend uneinig über die Maßnahmen, die der UN-Sicherheitsrat verabschieden sollte.

Das Szenario des Planspiels ist fiktiv, jedoch basieren die Krise sowie die Positionen der Sicherheitsratsmitglieder auf einem realen Fall der jüngeren Vergangenheit.

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

Studierende

Dauer

3,5 Tage

Sprachversionen

Englisch

SCHWERPUNKTE

VEREINTE NATIONEN

SICHERHEITSRAT

RESPONSIBILITY TO PROTECT (R2P)

SANKTIONEN

VÖLKERRECHT

Rosanien I - Rosanien in der Krise

„Rosanien in der Krise“ hat die Situation in einem fiktiven, multiethnischen Staat zum Thema, der sich in einer innenpolitischen Krise befindet. Das Planspiel zeichnet die Eskalation und die Dynamik von Konflikten nach. In diesem handlungsorientierten Planspiel beeinflussen die Teilnehmenden mit Aktionen den Spielverlauf. Sie übernehmen dabei die Rollen von Vertretern der verschiedenen ethnischen Gruppen, die sehr unterschiedliche Vorstellungen von der Zukunft Rosaniens haben. Ob sich am Ende die Hardliner oder die moderaten Kräfte durchsetzen, ist zu Beginn des Spiels völlig offen. Und wie in der Realität spielt Geld eine nicht unwesentliche Rolle für den Fortgang der Ereignisse.

Die drei Spiele der Rosanienreihe beziehen sich aufeinander und lassen sich entsprechend kombinieren, wodurch sich die Durchführungszeit der einzelnen Spiele verringert.

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

BÜRGERKRIEG

ETHNISCHER KONFLIKT

KONFLIKTURSACHEN

KONFLIKTPRÄVENTION

KORRUPTION

STAATZERFALL

Rosanien II - Ein Friedensplan für Rosanien

Aufbauend auf dem Szenario des ersten Spiels der Reihe, ist in diesem Planspiel der ethnische Konflikt zu einem offenen Bürgerkrieg eskaliert, der nach 3 Jahren zu einer Patt-Situation zwischen den verfeindeten Gruppen geführt hat. Nun muss eine neue Friedensordnung für Rosanien gefunden werden. Die Teilnehmenden versuchen, im Rahmen einer internationalen Konferenz einen Friedensvertrag auszuhandeln. Beteiligt sind nicht nur die rosanischen Akteure, sondern auch das benachbarte Ausland, das in den Konflikt hineingezogen wurde bzw. einzelne Gruppen unterstützt hat.

Die drei Spiele der Rosanienreihe beziehen sich aufeinander und lassen sich entsprechend kombinieren, wodurch sich die Durchführungszeit der einzelnen Spiele verringert.

Teilnehmendenzahl

26 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

BÜRGERKRIEG

ETHNISCHER KONFLIKT

KONFLIKTURSACHEN

FRIEDENSKONFERENZ

PEACEBUILDING

Rosanien III – Frieden und Versöhnung in Rodan

Der dritte Teil der Rosanienreihe nimmt die lokale Ebene in den Blick. Hier geht es darum, das gesellschaftliche Zusammenleben in der kriegsversehrten Stadt Rodan auf eine neue Basis zu stellen und zu diskutieren, wie zurückkehrende Flüchtlinge integriert werden können und das Zusammenleben von ehemals verfeindeten Gruppen organisiert werden kann. Hier geht es um konkrete Lösungen für konkrete Probleme. Verschiedene NGOs entwickeln Projektvorhaben zur Lösung der Probleme in der Stadt und konkurrieren dabei um Projektgelder.

Die drei Spiele der Rosanienreihe beziehen sich aufeinander und lassen sich entsprechend kombinieren, wodurch sich die Durchführungszeit der einzelnen Spiele verringert.

Teilnehmendenzahl

27 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 1,5 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

PEACEBUILDING

POST-KONFLIKT-GESELLSCHAFT

ETHNISCHER KONFLIKT

BÜRGERKRIEG

HILFSORGANISATIONEN

Vergangenheitsbewältigung – Transitional Justice

In diesem Spiel steht die Frage der Vergangenheitsbewältigung (engl.: „transitional justice“) in dem (fiktiven) ehemals totalitären Staat Carillia im Mittelpunkt, in dem das damalige Regime demokratische Freiheitsrechte verletzt und systematische Menschenrechtsverletzungen begangen hat. Bislang ist völlig offen, in welcher Form die Vergangenheit bewältigt werden soll. Die neue Regierung des Staates Carillia hat dazu Opfer und Täter zu einer offenen Aussprache eingeladen, um gemeinsam darüber zu diskutieren, wie mit dem dunklen Kapitel der Vergangenheit umgegangen werden soll und wie mittelfristig Frieden und Versöhnung gefördert werden können.

Dieses Spiel ist in Zusammenarbeit mit Teilnehmenden eines Seminars von Humanity in Action entwickelt und getestet worden. Das Spiel steht unter www.humanityinaction.org zum Download zur Verfügung.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

4 bis 6 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG

TRANSITIONAL JUSTICE

MENSCHENRECHTE

TRANSFORMATIONSPROZESSE

VERSÖHNUNG

Panik an Bord!

Krisenmanagement nach Flugzeugentführung

Eine radikale Gruppierung entführt ein Passagierflugzeug – die Bedingungen für eine Freilassung der Geiseln sind sehr weitgehend. Der Treibstoff reicht für 2 Stunden. Die Regierungen der betroffenen Staaten müssen unter Druck entscheiden, ob sie mit den „Terroristen“ verhandeln, ob sie die Bedingungen erfüllen oder ob sie Härte gegenüber den Entführern zeigen. Die Entführer sitzen in einem anderen Raum und müssen ebenfalls weitreichende Entscheidungen treffen. Die Presse berichtet live und wartet auf Sensationsmeldungen...

Teilnehmendenzahl

18 bis 25

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

3 bis 4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

KRISENMANAGEMENT

TERRORISMUS

ETHNISCHER KONFLIKT

ROLLE DER MEDIEN

Volksentscheid in Schleswig – Ein Planspiel zur Minderheitenfrage nach dem 1. Weltkrieg

Versailles 1919: Auf der Pariser Friedenskonferenz wird über die Zukunft Schlesiwijs verhandelt. Die Region gehört zu dem Zeitpunkt zum Deutschen Reich. Nordschleswig – heute Dänemark – ist überwiegend dänisch besiedelt, Südschleswig größtenteils deutsch. Zur Debatte steht, wie die Volksabstimmung genau organisiert werden soll. Soll gemeindeweise oder en bloc innerhalb zu definierender Zonen abgestimmt werden? Wer ist abstimmungsberechtigt? Welche natürlichen und/oder technisch-infrastrukturellen Gegebenheiten sind zu beachten?

Des Weiteren gilt es zu diskutieren, welche Rechte die durch die neue Grenzziehungen entstehenden Minderheiten in Dänemark und im Deutschen Reich erhalten sollen? Diese Frage wurde zwar in der Realität erst später geklärt, wird aber in unserem Planspiel der Vollständigkeit halber mitverhandelt. Auch wenn die Ereignisse mittlerweile 100 Jahre zurück liegen, lässt sich immer noch viel aus dem damaligen Umgang mit Grenzen und Minderheiten lernen. Auch wenn die deutsch-dänische Grenze heute keinen Anlass mehr für Konflikte liefert und das dänisch-deutsche Verhältnis freundschaftlich ist, lassen sich in Europa – und nicht nur dort – viele aktuelle Beispiele finden, die sich aus den gleichen Konfliktfeldern speisen: Wie soll mit ethnisch gemischten Regionen umgegangen werden? Wie können Konflikte in diesen Regionen entschärft werden? Wie soll das Verhältnis von Mehrheit und Minderheit geregelt werden? Mögliche Antworten auf diese Fragen werden in diesem Planspiel verhandelt.

Teilnehmendenzahl

20 bis 30

Zielgruppe

ab Klassenstufe 10 bzw.
16 Jahren

Dauer

5 Stunden

Sprachversionen

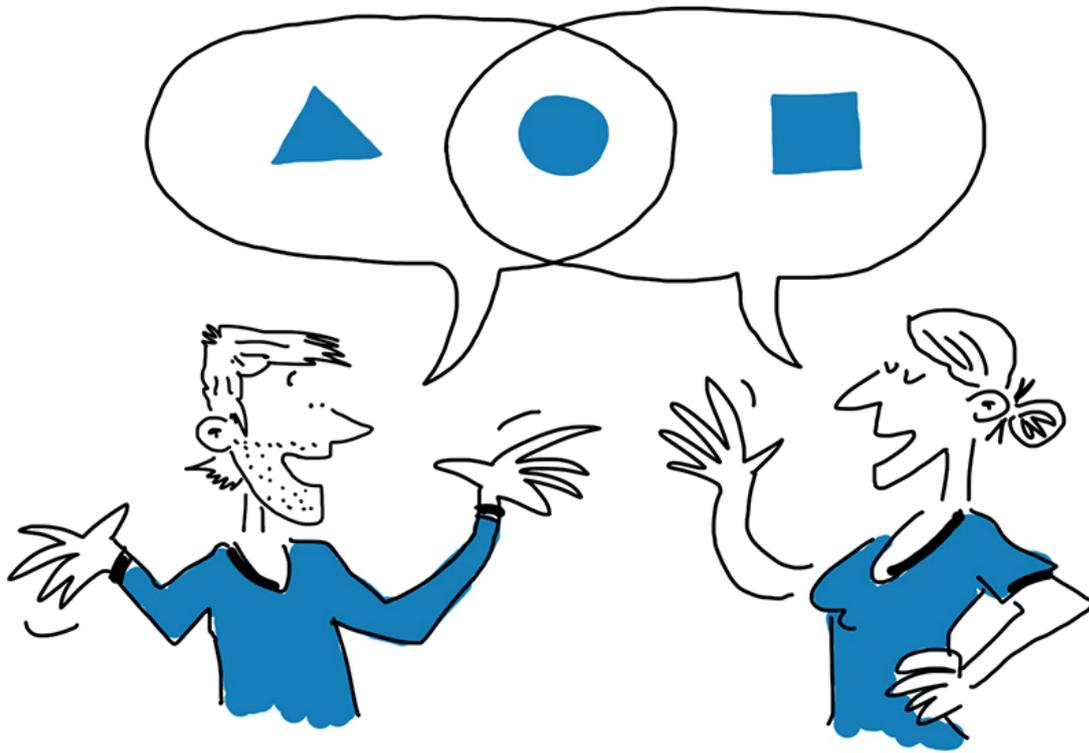
Deutsch

SCHWERPUNKTE

MINDERHEITENRECHTE

ERSTER WELTKRIEG

GRENZZIEHUNG



Planspiele im Themenbereich

KOMPETENZEN

„Soft Skills“ heißen die hier im Mittelpunkt stehenden Fähigkeiten im Englischen – im Kern geht es darum, Schlüsselkompetenzen zu erlernen und zu trainieren, die im Beruf und im Privatleben von großer Bedeutung sind. Dazu gehören Kommunikations- und Verhandlungskompetenz, d.h. Argumente zu erarbeiten, sie zu vertreten, sich gegen Widerstände zu behaupten oder die eigenen Argumente auf der Basis der Reaktion der Gesprächspartner*innen anzupassen. Auch die Kunst des erfolgreichen und sachorientierten Verhandeln gehört in dieses Themenfeld.

Mindestens ebenso wichtig ist die Fähigkeit zur Empathie, d.h. die Fähigkeit, sich in unterschiedliche wissenschaftliche, politische, kulturelle und lebensweltliche Positionen hineinversetzen und die eigene Position relativieren zu können. Von zentraler Bedeutung ist auch eine ausgeprägte Entscheidungs- und Handlungskompetenz, d.h. die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen in Krisensituationen, die von großer Unsicherheit und starkem emotionalem Druck sowie Zeitdruck gekennzeichnet sind. Auch wird heutzutage von den meisten Arbeitgeber*innen vorausgesetzt, effektiv in einem Team zusammenarbeiten zu können. Unsere Angebote bieten den Teilnehmenden die Möglichkeit, diese und weitere Schlüsselkompetenzen in einem geschützten Rahmen zu trainieren.

Kontakt

Tel: 030 600 34 643

info@planpolitik.de

Themenbereich Kompetenzen

Multilaterale Verhandlungen	149
Krisenmanagement in der Verwaltung/ im Unternehmen	150
Lobbying im politischen Entscheidungsprozess	151

Multilaterale Verhandlungen

Was ist das besondere an multilateralen Verhandlungen, also solchen mit mehr als zwei Parteien? Welche Techniken gibt es, um auch in sehr komplexen Verhandlungssituationen eine Einigung zu erzielen? Welche Rolle spielen Koalitionen, und warum sind informelle Verhandlungen so wichtig? Mit Hilfe unserer Planspiel-Übungen lernen die Teilnehmenden, wie zentral eine gründliche Vorbereitung ist, warum es so wichtig ist, zwischen den Positionen und den dahinterliegenden Interessen zu unterscheiden und wie sie kreative Optionen zur Lösung von blockierten Verhandlungssituation entwickeln können. Regelmäßige Zwischenfeedbacks ermöglichen den Teilnehmenden eine Reflektion über ihr Verhandlungsgeschick auf.

Je nach Zuschnitt des Trainings setzen wir unterschiedliche Planspiele ein. Besonders bewährt haben sich dabei die Planspiele „Konflikt um Wasser in Südkalipso“ (siehe Übersicht Frieden und Konflikt) sowie „Eine neue Moschee für Rodan – Ist die Mehrheitsgesellschaft bereit?“ (siehe Übersicht Demokratie und Gesellschaft).

Teilnehmendenzahl

18 bis 30

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 3 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Online möglich

SCHWERPUNKTE

VERHANDLUNGSTRAINING

MULTILATERALE VERHANDLUNGEN

INFORMELLE VERHANDLUNGEN

VERHANDLUNGSTECHNIKEN

Krisenmanagement in der Verwaltung/ im Unternehmen

Wie sollte eine Verwaltung/Unternehmen/NGO auf Gerüchte oder auch gezielte Vorwürfe, die in der Presse kursieren, reagieren? Innerhalb kürzester Zeit muss ein Krisenteam zusammengestellt werden, das darüber berät, wie mit der Krise intern wie extern umgegangen werden soll, während die externen Akteure das „Ohr“ der Öffentlichkeit darstellen, die wissen möchte, was es mit den Gerüchten auf sich hat. Medienvertreter berichten regelmäßig über die Krise.

Die Teilnehmenden erkennen mit Hilfe der Planspielübung die Bedeutung von Leadership, einer zielgerichteten Strategie, klaren Zuständigkeiten und abgestimmten Abläufen sowie einer proaktiven Kommunikation mit den Medien/der Öffentlichkeit.

Dieses Krisenmanagement-Planspiel existiert in drei Varianten - in einem multinationalen Unternehmen, in einer städtischen Verwaltung und in einer internationalen Hilfsorganisation.

Teilnehmendenzahl

10 bis 20

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

2 bis 4 Stunden

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

SCHWERPUNKTE

KRISENMANAGEMENT

KRISENKOMMUNIKATION

UMGANG MIT STRESS

VERHANDLUNGSTECHNIKEN

Lobbying im politischen Entscheidungsprozess

Wie beeinflussen Stakeholder den Politikprozess? Dieses Planspiel vermittelt Strategien und Wege effektiver Interessenvertretung in einem fiktiven Staat. Auch die kritische Auseinandersetzung mit Lobbying kommt nicht zu kurz.

Nationale und internationale Interessensvertretungen sind maßgeblich in den Gesetzgebungsprozess vom Aufkommen eines Themas bis zur Verabschiedung eines Rechtsakts involviert. Dieses Format nimmt die informellen Dynamiken und relevanten Personen „hinter den Kulissen“ in den Fokus und besteht aus zwei Spielteilen: In der ersten Phase wird das Zusammenspiel von Interessensgruppen und den unterschiedlichen Organisationsebenen einer Regierung (u. a. Minister, Referate der Ministerien) vor der Entwurfsvorlage beleuchtet. In der anschließenden zweiten Phase ist dieser Entwurf in erster Lesung in Parlament zu verhandeln – erneut versuchen Unternehmen und Verbände ihre Expertise einzubringen.

Teilnehmendenzahl

20 bis 40

Zielgruppe

Studierende,
junge Erwachsene

Dauer

1 bis 2 Tage

Sprachversionen

Deutsch & Englisch

Verfügbare Themen: *Fracking, CO2-Ausstoß von PKW, Lebensmittelkennzeichnung.*

SCHWERPUNKTE

LOBBYING

STAKEHOLDERANALYSE

STRATEGIEPLANUNG

PROZESSANALYSE

VERHANDLUNGSTECHNIKEN