



Bundesanstalt für
Landwirtschaft und Ernährung

dvs*

Deutsche Vernetzungsstelle
Ländliche Räume

netzwerk*
Ländliche Räume

DVS-Planspiel Schule

Spielanleitung

Einführung

Methodische Einführung

Phasen des Planspiels

Umsetzungsempfehlungen

Zeitplanung

Raumplanung

Aufgaben der Lehrkraft

Themenfindung

Themenvorschläge mit Lehrplanbezug

Impulse für die eigene Themenfindung

Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen

Einführung

Neue Unterrichtsformen, die einen kreativen und lösungsorientierten Zugang zu lehrplanrelevanten Themen bieten, sind derzeit geforderter denn je. Der Unterricht soll weniger der reinen Wissensvermittlung dienen, als vielmehr die Schülerinnen und Schüler befähigen Probleme zu lösen und Ideen zu generieren – eine Kompetenz, die insbesondere die spätere Arbeitswelt fordert. Das Schlagwort „Handlungsorientierung“ spielt hier eine große Rolle. Der Unterricht wird zur Schulung von umfassenden Kompetenzen: Kommunikationsfähigkeit, Teamfähigkeit, Kreativität, Organisationsfähigkeit, Präsentationsfähigkeit,

Mit diesem Ziel wurde das DVS-Planspiel als Unterrichtsmedium für die allgemeinbildenden Schulen entwickelt. Es bietet Lehrkräften der Sekundarstufe I und II ein Medienpaket, mit dem sie ohne großen Aufwand die Methode „Planspiel“ in ihren Unterricht integrieren können – entweder mit eigenen Themen oder im „Rundum-Sorglos-Paket“ mit fertig aufbereiteten Arbeitsmaterialien zu den Themen, die den ländlichen Raum bewegen. Der Umgang mit komplexen Systemen kann so von den Schülerinnen und Schülern exemplarisch eingeübt werden – ganz ohne Risiko.

Das vorliegende Basisheft stellt die Methode vor, liefert Impulse für die eigene Themenfindung und bietet eine Vielzahl an Blanko-Arbeitsmaterialien, die entsprechend des eigenen Themas gefüllt werden können.

Methodische Einführung

Die Kultusministerkonferenz fordert mit ihren Bildungsstandards eine Vielfalt an Bildungszielen, die der schulische Unterricht erfüllen muss. „Die Schule soll

- zu selbstständigem kritischem Urteil, eigenverantwortlichem Handeln und schöpferischer Tätigkeit befähigen, [...]
- die Bereitschaft zu sozialem Handeln und zu politischer Verantwortlichkeit wecken,
- zur Wahrnehmung von Rechten und Pflichten in der Gesellschaft befähigen
- und über die Bedingungen in der Arbeitswelt orientieren.“
(Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz, Erläuterungen zur Konzeption und Entwicklung, 2004)

Ein möglicher Weg diese Ziele zu erreichen, liegt im Einüben und Anwenden alternativer Methoden, wie dem Planspiel.

Planspiele sind Simulationsspiele, die ihren Ursprung im militärischen Bereich haben. Mittlerweile haben sie – in modifizierten Formen – auch die Unternehmen, Kommunen und eben auch Schulen erreicht.

Planspiele sind komplex gemachte Rollenspiele mit klaren Interessengegensätzen und hohem Entscheidungsdruck.

Hilpert Meyer, Unterrichtsmethoden II, Frankfurt a.M. 1987, 366

Im Planspiel steht die Lösung eines recht offenen, praktischen Problems aus Wirtschaft, Gesellschaft oder Politik im Fokus; nicht das theoretische Wissen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eines Planspiels müssen realitätsbezogene (nicht realistische) Situationen – die didaktisch modifiziert sind – analysieren, Alternativen abwägen, Strategien entwickeln, Entscheidungen treffen und Ziele formulieren. Dabei entwickeln sie Eigeninitiative und Kreativität und nehmen neue Perspektiven ein. Planspiele fördern so die Selbständigkeit, Teamfähigkeit, Kreativität und die Kommunikationsfähigkeit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer und bedienen damit die Kompetenzförderung aller Bereiche. Am Ende eines schulischen Planspiels steht eine Konferenz, an der alle Interessensgruppen teilnehmen, ihre Ergebnisse diskutieren und versuchen eine Lösung zu finden.

Phasen des Planspiels

Der Spielablauf bildet – didaktisch modifiziert und reduziert – die wesentlichen Stationen der Prozessentwicklung ab: Vom Erkennen und Verstehen des Problems/ Szenarios über die Analyse und Erarbeitung von Lösungsstrategien bis hin zur Entwicklung einer Lösungsidee. Die Schülerinnen und Schüler müssen analysieren, Alternativen abwägen, Strategien entwickeln, Entscheidungen treffen und Ziele formulieren. In der Unterrichtsmethode Planspiel gliedert sich daher in folgende Phasen:



- 1. Einführung in die Methode 10 Min.
- 2. Einführung ins Szenario 10 Min.
- 3. Rollenverteilung 10 Min.
- 4. Infophase 60 Min.
- 5. Strategieplanung 60 Min.
- 6. Verhandlungsphase 150 Min.
- 7. Vorbereitung der Konferenz 20 Min.
- 8. Konferenz 30 Min.

1. Einführung in die Methode

Insbesondere bei Klassen, die das erste Mal ein Planspiel durchführen, sollte dieser Phase genügend Zeit gewidmet werden. Den Schülerinnen und Schülern wird hierbei der Arbeitsablauf erläutert. Hierfür kann die **Kopiervorlage „Arbeitsablauf“** genutzt werden.

| Arbeitsablauf | |
|--|--|
| Infophase | |
| 1. | Lest die „Fallbeschreibung“ und eure „Rollenkarte“ gründlich durch und sammelt in einem kurzen Brainstorming erste Ideen, worin eure Ziele als Gruppe im vorliegenden Fall bestehen. |
| 2. | Lest die Artikel der Infozeitung. Unterstreicht, schreibt raus und klärt Verständnisfragen – habt dabei immer die Interessen eurer Gruppe im Blick. |
| Strategieplanung | |
| 3. | Diskutiert eure Situation. Wie kann der aktuelle Fall gelöst werden? Was sind eure Ziele? Welche Argumente habt ihr? Welche Ideen und Vorschläge habt ihr? |
| 4. | Verliert auch die anderen Gruppen nicht aus dem Blick. Welche Interessensgruppen gibt es außer euch? Was könnte deren Hauptargument sein? Wie könnt ihr darauf reagieren? Gibt es andere Gruppen, die ähnliche Ziele wie ihr verfolgen? Könnte man hier Kooperationen schließen? |
| Verhandlungsphase | |
| 5. | Es kann in dieser Phase sinnvoll sein, dass ihr euch in Zweier- oder Dreiergruppen aufteilt, um alle eure Ideen und Ziele verfolgen zu können. Ihr seid so effektiver und könnt mehr Kontakte pflegen und mehr Informationen einholen. Vergesst nicht, euch zwischendurch immer wieder auf den aktuellen Stand zu bringen. |
| 6. | Startet in die Verhandlungsphase. Sprecht mit den Gruppen, die euch zur Erreichung eurer Ziele wichtig erscheinen. Schreibt Briefe, Stellungnahmen und Anfragen, schickt Delegationen in Verhandlungen mit den anderen Gruppen. |
| 7. | Beantwortet auch eingehende Anfragen und Stellungnahmen. |
| 8. | Protokolliert eure Arbeit. Das hilft euch bei der Vorbereitung der Konferenz. Die „Protokollbögen“ und das Formular für Anfragen, Stellungnahmen und Mitteilungen können hierzu genutzt werden. |
| Vorbereitung der Konferenz | |
| 9. | Den Abschluss der Verhandlungen bildet eine große Konferenz, an der alle Gruppen teilnehmen. Bereitet euch gut darauf vor. Das Arbeitsblatt „Konferenz-Vorbereitung“ hilft euch dabei. |
| 10. | Formuliert (in Stichpunkten) euer Eröffnungsstatement für die Konferenz. Berücksichtigt dabei folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none">• Wer seid ihr? Was sind eure Aufgaben und Ziele?• Wie sieht euer Lösungsvorschlag für die aktuelle Problemsituation aus? |
| Bedenkt, dass es nach den Eröffnungsstatements eine Diskussion gibt mit dem Ziel eine Lösung zu finden. Vielleicht macht es Sinn, manche Argumente erst später miteinzubringen und damit eure Position zu stärken. | |



10 Min



Planen Sie ausreichend Zeit zur Erklärung der Methode Planspiel ein!



Kopiervorlage Arbeitsablauf

2. Einführung ins Szenario

Ein entscheidender Schritt für das Gelingen des Planspiels, ist es, das Szenario oder das Problem für die Schülerinnen und Schüler eindrücklich darzustellen. Wenn dieser Schritt gut gelingt, können sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Problem identifizieren und sich im nächsten Schritt tief in ihre Rollen einfinden.

Die Themenspektren sind dabei nahezu unbegrenzt. Ideen zur eigenen Themenfindung sind auf Seite 15 zu finden. Das DVS-Planspiel zum Thema Mobilität greift ein relevantes Thema für den ländlichen Raum auf und beinhaltet detailliert ausgearbeitete Materialien.

Die Fallbeschreibung sollte eine erste Diskussion des Problems enthalten, darf dabei aber nicht zu lang sein. Eine Seite genügt meist, da die Detailinformationen aus der Infozeitung gezogen werden können. Sie muss jedoch so aufgebaut sein, dass deutlich wird, wie die Situation aussieht und welche Interessen hierbei aufeinandertreffen.



10 Min



Wenn sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Szenario oder dem Problem identifizieren können, fällt es ihnen leichter, sich in ihre Rollen einzufinden.

3. Rollenverteilung

Anschließend werden die Interessensgruppen vorgestellt. Je nach Szenario können dies ganz unterschiedliche Gruppen sein: Ortsbeirat, der Tourismusverband, eine Elterninitiative, Gewerkschaften, ein Betriebsrat, Mitarbeiter der Gemeinde-/ Stadtverwaltung, Banken, Presse, Naturschutzorganisationen, ...

Für das Planspiel sollten etwa fünf bis sechs Interessensgruppen definiert werden. Welche hierbei in Frage kommen, muss von der Lehrkraft vorab überlegt werden. Wichtig ist, dass jede Rolle so aufbereitet wird, dass sich die Schülerinnen und Schüler „reindenken“ und die Sichtweisen der Gruppe nachvollziehen und verinnerlichen können. Bei der Konzeption der Interessensgruppen können folgende Fragen helfen:

- Welche Gruppen sind von dem Fall betroffen?
- Was genau tun diese Menschen? Was ist ihre Aufgabe?
- Welche Mittel stehen ihnen zur Verfügung?
- Was wäre deren Ideallösung für den Fall?



10 Min



Jede Rolle muss so aufbereitet werden, dass sich die Schülerinnen und Schüler „reindenken“ und die Sichtweise der Gruppe nachvollziehen und verinnerlichen können.

Insbesondere für jüngere Schülerinnen und Schüler, aber auch für Klassen, die mit der Methode noch nicht vertraut sind, können die Rollenkarten auch Ideen enthalten, welche Schritte eingeleitet werden könnten. Dies ist jedoch ein Balanceakt: Unterstützung, ohne die Richtung des Planspiels bereits im Vorfeld festzulegen. Die Tipps sollten als Anregung, nicht als Vorschrift verstanden werden.

Eine weitere Option können kurze Statements sein, die die Disparitäten aus Sicht der Gruppe auf den Punkt bringen und so erste Denkanstöße liefern.

Nun werden die Gruppen zusammengesetzt. Dies kann über Handzeichen erfolgen oder per Los entschieden werden. Die erste Variante erhöht die Chance, dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit ihrer Gruppe wirklich identifizieren, kann jedoch im Falle einer Überbesetzung einer Gruppe zu Frust und Enttäuschung führen, wenn Einzelne einer anderen Gruppe zugeordnet werden müssen. Das Losverfahren hat den Vorteil, dass die Gruppen in jeder Hinsicht gut durchmischt sind und eingefahrene Strukturen ein Stück weit aufgebrochen werden können. Natürlich bekommt hierbei nicht jeder seine Wunschrolle, was die erste Identifizierung mit der Situation etwas schwieriger gestaltet, meist aber nach der nächsten Phase bereits überwunden ist, da jede Rolle Sichtweisen hat, die von den Schülerinnen und Schülern gut nachvollziehbar sind.

4. Infophase

Diese Phase ist zunächst eine reine Stillarbeits- und Lese-Phase. Die auch während der folgenden Phase immer wieder wiederholt werden muss, um Fakten nachzulesen oder neue Aspekte zu recherchieren.

Hierfür nutzen die Gruppen die „Infozeitung“. Bei den fertig aufbereiteten DVS-Planspielen ist diese bereits Bestandteil. Bei eigenen Themen muss eine solche Infosammlung selbst zusammengestellt werden.

Die enthaltenen Informationen müssen allen Interessensgruppen zur Verfügung stehen und das Szenario/Problem von allen Seiten – unter Berücksichtigung der didaktischen Reduktion – beleuchten.

Die Gruppen sichten die Materialien unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Rollensichtweise, markieren, exzerpieren und klären möglichst innerhalb der Gruppe Verständnisfragen. Lexika, Fachbücher und nach Möglichkeit auch Geräte für die Onlinerecherche sollten hier zur Verfügung stehen.



60 Min



Infozeitung

5. Strategieplanung

Nach dem ersten Einlesen folgt nun die Strategieplanung der Interessensgruppen:

- Was wollen sie erreichen?
- Wie kommen sie dahin?
- Welche Argumente sprechen für ihre Sicht?
- Welche sprechen für die Sicht der Gegner?
- Welche Verbündete gibt es?
- Wie lassen sich ihre Ziele am besten durchsetzen?
- ...

Es geht darum die eigene Situation genauer zu hinterfragen, zu analysieren und mögliche Handlungswege zu diskutieren. Die Ergebnisse dieser Phase werden stichpunktartig notiert.



60 Min

6. Verhandlungsphase

Ziele lassen sich am besten erreichen, wenn man Unterstützer hat. In diesem Sinne versuchen die Schülerinnen und Schüler in dieser Phase Kooperationspartner in den anderen Gruppen zu finden. Sie verfassen Anfragen und Mitteilungen, sie schicken Verhandlungspartner in Gespräche mit anderen Gruppen, beantworten Anfragen anderer Gruppen, informieren über ihre Positionen und werben für diese, ... Dies kann schriftlich oder mündlich erfolgen. Die Kopiervorlagen „**Gesprächs-Protokolle**“ und „**Mitteilung/Anfrage**“ können hierfür genutzt werden.

Für die Gruppen kann es in dieser Phase sinnvoll und effektiver sein, sich in kleinere Teams aufzuteilen, um möglichst breitgefächert und effektiv zu arbeiten. Die Verhandlungsphase kann von der Lehrkraft zusätzlich „befeuert werden“ in dem Ereigniskarten (Kopiervorlage) an einzelne Gruppen herausgegeben werden. Denkbar sind hier:

- Neu erlassene Gesetze zum Thema
- Gerade veröffentlichte Statistiken
- Entwicklungen in einem anderen Bundesland, die ein ähnliches Problem haben
- Zeitungsartikel
- ...

Welche Informationen an welche Gruppen herausgegeben werden, liegt im Ermessensspielraum der Lehrkraft. Ebenso, ob die betreffenden Gruppen darüber informiert werden, wer alles die gleiche Information erhalten hat.



150 Min



Kopiervorlage Gesprächsprotokolle
Kopiervorlage Mitteilungen/Anfrage

7. Vorbereitung der Konferenz

Abgeschlossen wird die Verhandlungsphase mit der Vorbereitung der Konferenz. Jede Gruppe trägt intern nochmal die wichtigsten Ergebnisse zusammen, entwickelt eine Argumentationsstrategie (Welche Argumente werden sofort angeführt? Welche werden noch zurückgehalten?) und skizzieren ihr Eingangsstatement. Außerdem wird eine Gruppensprecherin oder ein Gruppensprecher ernannt, die/der das Statement vorträgt.

Als Unterstützung hierfür kann die Kopiervorlage
„Konferenz-Vorbereitung“ genutzt werden.



20 Min



Kopiervorlage „Konferenz-Vorbereitung“

8. Konferenz

Die Sitzordnung wird konferenztauglich umgestaltet (siehe auch Kapitel Raumplanung). Ein Tischkarree ist hier am sinnvollsten. Die Gruppen sitzen getrennt voneinander und haben ein Schild mit dem Namen ihrer Gruppe vor sich.

Die Lehrkraft eröffnet als „Bürgermeister“, „Direktor“ oder einer anderen plausiblen Rolle die Konferenz, stellt die beteiligten Gruppen vor. Dann folgen die Eingangsstatements der Interessensgruppen.

Anschließend wird die Diskussion eröffnet und von der Lehrkraft moderiert. Ob am Ende ein Kompromiss gefunden wird oder nicht, hängt von vielen Faktoren ab. Es sollte daher keine Einigung erzwungen werden. Auch das Ergebnis, dass es viele verschiedene, berechnete Sichtweisen gibt, ist ein gutes Ergebnis. Vielleicht bietet es sich auch an, die Ergebnisse des Planspiels außerhalb des Unterrichts weiterzuverfolgen. Ideen der Schülerinnen und Schüler sollten hier in jedem Fall Gehör finden.



30 Min



Nicht immer kann ein Kompromiss gefunden werden. Aber auch ein Ergebnis, dass es viele verschiedene, berechnete Sichtweisen gibt, ist ein gutes Ergebnis. Eine Einigung sollte nicht erzwungen werden.



Planen Sie im Anschluss an das Planspiel ausreichend Zeit zur Reflexion ein.

Umsetzungsempfehlungen

Planspiele für den Unterricht müssen sich an die Gegebenheiten im schulischen Umfeld anpassen.
Hier sind Lehrplanbezüge sowie die Raum- und Zeitplanung entscheidend.

Zeitplanung

Planspiele lassen sich in ganz unterschiedlichen Settings umsetzen: in Projekttag oder -wochen, auf Studien-/Klassenfahrten oder im Rahmen des regulären Unterrichts.

Die Durchführung als „Block“, wie sie beispielsweise bei einem Projekttag möglich ist, hat den Vorteil, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer tief in ihre Rolle einsteigen können und nicht durch andere Fächer unterbrochen werden.

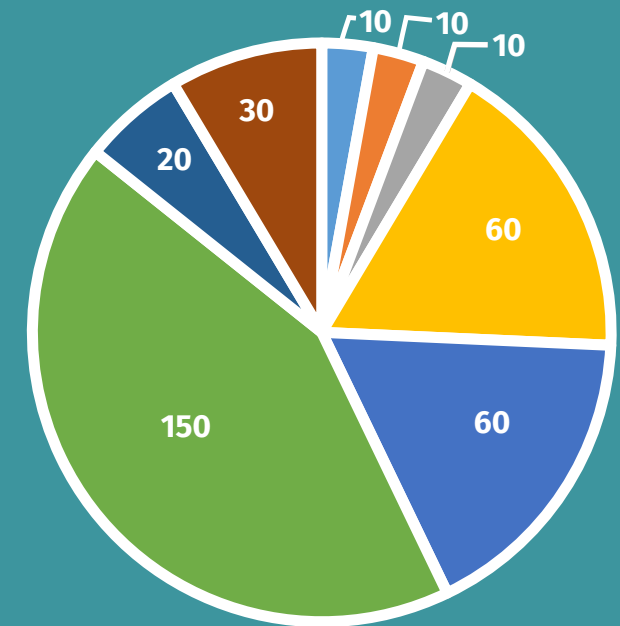
Die Einbindung in den regulären Unterricht hingegen ermöglicht auch zeitintensivere Vorbereitungen und längeres taktisches Arbeiten, zum Beispiel während Freistunden, Zuhause oder bei EVA-Stunden (Eigenverantwortliches Arbeiten). Auch hierdurch kann es zu einer sehr intensiven Identifikation und Auseinandersetzung mit der eigenen Gruppenrolle kommen.

Die Skizze rechts kann Orientierung für die Dauer der einzelnen Phasen geben (in Minuten), in der Summe sollten fünf bis sechs Stunden eingeplant werden.

Erfolgt die Durchführung in den regulären Unterrichtsstunden bietet es sich an eine Einzelstunde für die Phasen I bis III einzuplanen an deren Ende vielleicht noch Zeit bleibt für den Einstieg in die Infophase. Als Hausaufgabe kann dann die Infozeitung gelesen werden. Eine darauffolgende Doppelstunde wird der Strategieplanung und dem Beginn der Verhandlungen gewidmet. Und in einer abschließenden Doppelstunde werden die Verhandlungen abgeschlossen, die Konferenz vorbereitet und durchgeführt.

Nach dem Planspiel ist es zur Lernerfolgssicherung wichtig Gelegenheit zur Reflektion des Spiels zu geben.

Dauer der Planspiel-Phasen



- I Einführung in die Methode
- II Einführung ins Szenario
- III Rollenverteilung
- IV Infophase
- V Strategieplanung
- Verhandlungsphase
- Vorbereitung der Konferenz
- Konferenz

Raumplanung

Die Phasen I bis III können problemlos im Klassenraum durchgeführt werden. Im Idealfall – der wohl an den wenigstens Schulen eintreten wird – verteilen sich die Interessensgruppen danach auf verschiedene Räume, treffen sich zu Verhandlungen und finden erst zur Konferenz wieder in einem Raum zusammen. Wobei der Konferenzraum so groß ist, dass ein Tischkarree aufgestellt werden kann, an dem alle Schülerinnen und Schüler in ihren Gruppen Platz finden und sich gegenseitig ansehen können.

Um aber in die Nähe dieser idealen Raumgestaltung zu kommen, muss versucht werden allen Gruppen ein ungestörtes und „unbelauschtes“ Arbeiten zu ermöglichen. Einzelne Gruppen können zum Beispiel auf Flure, leere Klassenzimmer oder den Schulhof ausweichen. Wichtig ist natürlich, dass jeder weiß, wo welche Gruppe zu finden ist.

Wenn die Konferenz im Klassenzimmer erfolgt, sollte dieser soweit es möglich ist, frei geräumt werden, um eine Konferenzatmosphäre aufzubauen. In einigen Schulen können für solche Zwecke auch Klausurräume oder die Aula genutzt werden, wenn dies frühzeitig angemerkt wird.



Notwendiges Material

Für die Durchführung des Planspiels sollte für jede Gruppe ein Paket mit den notwendigen Materialien „geschnürt“ werden.

Das braucht jede Gruppe:

- Kopie der Fallbeschreibung
- Rollenkarte der eigenen Gruppe
- Kopie des Arbeitsablaufs
- Infozeitung
- Kopien des Protokollbogens I und II
- 3 Kopien des Anfrageformulars
- Kopie der Konferenz-Vorbereitung
- Stifte und Papier
- Kiste als Briefkasten

Das muss für alle Gruppen gemeinsam zur Verfügung stehen:

- Plakate
- Bastelmaterial
- Lexika und Fachbücher
- weitere Kopien der Protokollbögen und der Anfrageformulare

Aufgaben der Lehrkraft

Das Planspiel ist sicherlich nicht nur für viele Schülerinnen und Schüler Neuland, sondern auch für einige Lehrkräfte noch unbekanntes Terrain.

Die Hauptaufgabe der Lehrkräfte beim Planspiel besteht nach der intensiven Vorbereitung und Einarbeitung in die Spielleiterrolle vor allem darin, sich zurückzunehmen.

Planspiele leben von der Improvisation und Kreativität der Schülerinnen und Schüler. Hierfür brauchen sie Freiraum für hypothetisches Denken und Arbeiten. Die Aufgabe der Lehrkraft ist es, ihnen diesen Freiraum zu geben, sie durch gezielte Impulse zu unterstützen und durch „Mitspielen“ in einer geeigneten Rolle, eine authentische Spielatmosphäre aufzubauen.



Die Lehrkräfte sollten ihren Schüler/-innen zurückhaltender helfen und mehr Selbststeuerung und Problemlösearbeit abverlangen. Sie sollten ihnen häufiger Gelegenheit geben, Wissen zu erforschen, zu entdecken und zielgerichtet anzuwenden [...].

Heinz Klippert, Planspiele

Themenfindung

Überall schlummern Aufhänger für mögliche Planspiele. Gerade wenn die Methode den Schülerinnen und Schülern bereits vertraut ist, werden sie schnell auf weitere Ideen für solche Simulationen kommen. Aber auch die Lehrpläne der meisten Unterrichtsfächer bieten Impulse hierfür.

Themenvorschläge mit Lehrplanbezug

| Thema, Lehrplanbezug | Beispiel-Szenario | Unterrichtsfach |
|---|--|----------------------|
| Raumentwicklung, Funktionswandel in Dörfern | Neuerschließung eines Gewerbeparks am Dorfrand | Geografie |
| Demografischer Wandel | Nutzung eines leerstehenden städtischen Gebäudes | Politik, Geografie |
| Strukturwandel in Arbeit und Beruf | Berufswegplanung vor Ort | Politik/Wirtschaft |
| Individuum und Gesellschaft | Integration und Partizipation in unserem Dorf | Sozialwissenschaften |
| Klimaschutz | Der ökologische Fußabdruck unseres Dorfes | Biologie |

Impulse für die eigene Themenfindung

Die Motivation und das Engagement der Schülerinnen und Schüler ist umso höher, je intensiver sie bereits bei der Themenfindung miteingebunden werden und je mehr ihre Ideen berücksichtigt werden.

Impulse für eigene Spiel-Ideen können die Schülerinnen und Schüler auf vielfältige Weise sammeln:

- Recherchen auf der Website der Kommune oder in lokalen Zeitungen: Was sind die großen „Baustellen“ der Stadt/Gemeinde?
- Teilnahme an Ortsbeiratssitzungen: Was beschäftigt den Rat zurzeit?
- Interview mit dem Bürgermeister oder einem Ratsmitglied: Welche Anträge werden aktuell oder in Zukunft diskutiert?
- Befragung von Familie, Nachbarschaft, ...: Was wünscht ihr euch in Bezug auf die Arbeit der Gemeinde-/Stadtverwaltung? Wo gibt es „Baustellen“?
- Befragung auf dem Schulhof: Was wünscht ihr euch für eure Schule? Was wünscht ihr euch von der Gemeinde-/Stadtverwaltung für eure Zukunftsplanung?
- ...

Notizen

Notizen



Bundesministerium
für Ernährung
und Landwirtschaft

Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete.

Finanziert durch das
Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft

Impressum

Herausgeberin
Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung
Deutsche Vernetzungsstelle Ländliche Räume
Deichmanns Aue 29
53179 Bonn

dvs@ble.de
www.netzwerk-laendlicher-raum.de

Konzept und Autoren
Moritz Kirchesch (DVS)
Sandra Thiele, www.sandra-thiele.de

Gestaltung
Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung
Referat 411 – Medienkonzeption und -gestaltung

Stand
März 2020

Kopiervorlagen

Arbeitsablauf

Infophase

1. Lest die „Fallbeschreibung“ und eure „Rollenkarte“ gründlich durch und sammelt in einem kurzen Brainstorming, erste Ideen, worin eure Ziele als Gruppe im vorliegenden Fall bestehen.
2. Lest die Artikel der Infozeitung. Unterstreicht, schreibt raus und klärt Verständnisfragen – habt dabei immer die Interessen eurer Gruppe im Blick.

Strategieplanung

3. Diskutiert eure Situation. Wie kann der aktuelle Fall gelöst werden? Was sind eure Ziele? Welche Argumente habt ihr? Welche Ideen und Vorschläge habt ihr?
4. Verliert auch die anderen Gruppen nicht aus dem Blick. Welche Interessensgruppen gibt es außer euch? Was könnte deren Hauptargument sein? Wie könnt ihr darauf reagieren? Gibt es andere Gruppen, die ähnliche Ziele wie ihr verfolgen? Könnte man hier Kooperationen schließen?

Verhandlungsphase

5. Es kann in dieser Phase sinnvoll sein, dass ihr euch in Zweier- oder Dreiergruppen aufteilt, um alle eure Ideen und Ziele verfolgen zu können. Ihr seid so effektiver und könnt mehr Kontakte pflegen und mehr Informationen einholen. Vergesst nicht, euch zwischendurch immer wieder auf den aktuellen Stand zu bringen.
6. Startet in die Verhandlungsphase. Sprecht mit den Gruppen, die euch zur Erreichung eurer Ziele wichtig erscheinen. Schreibt Briefe, Stellungnahmen und Anfragen, schickt Delegationen in Verhandlungen mit den anderen Gruppen.
7. Beantwortet auch eingehende Anfragen und Stellungnahmen.
8. Protokolliert eure Arbeit. Das hilft euch bei der Vorbereitung der Konferenz. Die „Protokollbögen“ und das Formular für Anfragen, Stellungnahmen und Mitteilungen können hierzu genutzt werden.

Vorbereitung der Konferenz

9. Den Abschluss der Verhandlungen bildet eine große Konferenz, an der alle Gruppen teilnehmen. Bereitet euch gut darauf vor. Das Arbeitsblatt „Konferenz-Vorbereitung“ hilft euch dabei.
10. Formuliert (in Stichpunkten) euer Eröffnungsstatement für die Konferenz. Berücksichtigt dabei folgende Fragen:
 - Wer seid ihr? Was sind eure Aufgaben und Ziele?
 - Wie sieht euer Lösungsvorschlag für die aktuelle Problemsituation aus?

Bedenkt, dass es nach den Eröffnungsstatements eine Diskussion gibt mit dem Ziel eine Lösung zu finden. Vielleicht macht es Sinn, manche Argumente erst später miteinzubringen und damit eure Position zu stärken.

Mitteilung/Anfrage/Stellungnahme

Empfänger _____

Absender _____

Zeitpunkt der Anfrage _____

Betreff _____

Mit freundlichen Grüßen,

Konferenz-Vorbereitung I – Interne Überlegungen

Wer sind wir?

Was wollen wir grundsätzlich?

Wie sieht unser Lösungsvorschlag für das aktuelle Problem aus?

Was haben wir dafür getan?

Was haben wir erreicht? Was hat nicht funktioniert?

Was sind unsere Hauptargumente für diesen Lösungsvorschlag?

Was sind unsere Forderungen an die anderen Gruppen?
