

Neustart auf Janus 11:

Ein Planspiel der Friedrich Stiftung

Ablaufplan zur Orientierung

- Vorbereitung
- Phase 1: Einführung, Gruppeneinteilung, Namensgebung
- Phase 2: Gruppenfindung, Koalitionsverhandlungen, Regierungsbildung, Posten und Aufgaben
- Phase 3: Regierung muss handeln
- Phase 4: Ende der Handlung, Teilnehmer verabschieden sich aus dem Spiel
- Auswertung

Vorbereitung

Projekttag anmelden: Das Planspiel Janus 11 wird am besten ohne längere Unterbrechungen an einem Tag gespielt. Einschließlich der Pausen dauert es etwa fünf bis fünfeinhalb Zeitstunden.

Raumbedarf: Einen großen Raum in der Schule sichern, am besten die Aula oder einen großen Mehrzweckraum, der über einen Beamer verfügt. Der Beamer hat zwei Funktionen: zum Abspielen der Präsentation und damit die Berichtersteller*innen Fotos zeigen können. Es braucht also eine Bluetooth-Verbindung zum Handy oder einen Fotoapparat mit Speicherkarte o.ä.

Spielleitung bilden: Benötigt werden mindestens zwei Personen, beispielsweise die Lehrkraft und ein Referendar/in.

Einteilung der Gruppen planen: Die Berichterstattungsgruppe sollte zwei bis drei Mitglieder haben. Ihre Aufgabe ist besonders fordernd – hier empfiehlt es sich, besonders gewitzte Schülerinnen und Schüler auszuwählen. Die vier Spielgruppen sollten numerisch und von den Persönlichkeiten her etwa gleich stark sein. Wichtig: Die normalen Gruppen in der Klassengemeinschaft sollten auf unterschiedliche Spielgruppen aufgeteilt werden. Die Gruppeneinteilung kann auch als Übersicht in die Präsentation eingetragen werden.

Material vorbereiten:

- Zettel und Klebeetiketten für Namensschilder, am besten in den Farben der Gruppen, also blau, rot, grün, gelb und weiß.
- Einen Korb/Hut/Eimer für die Namenszettel.
- Augenbinden (dazu eignen sich alte Stoffmasken hervorragend) oder Sonnenbrillen (evtl. Schülerinnen und Schüler bitten, eine Sonnenbrille mitzubringen).
- Fünf große Mülltüten (verkörpern Weltraumanzüge), vier Paar Einmal-Handschuhe.
- Papier, Scheren und Kleber.
- Ampelkarten (rote und grüne Karteikärtchen o.ä.).

Kopiervorlagen vorbereiten:

- Für jeden Teilnehmenden eine Kopie der Spielausgangslage und Spielregeln.
- Für jede Gruppe den entsprechenden Strategiebogen in ausreichender Anzahl.
- Drei Kopien Regierungsvorlage.
- 20 Kopien Bastelvorlage Essenswürfel.

Raum vorbereiten: Sechs „Tisch-Inseln“ als Heimatorte der vier Spielgruppen, der Berichterstattungsgruppe und der Spielleitung. Am besten die Tische in den Gruppenfarben markieren.

Spielphase 1: Auftakt (ca. 45 Minuten)

In dieser Phase sollen sich die Teilnehmenden mit der Spielidee und ihrer Gruppenidentität vertraut machen. Die Spielleitung erklärt das Szenario und die Spielregeln und hilft den Gruppen beim Verständnis ihrer Rolle.

1. Eventuell Aufwärmspiel spielen (siehe separate Vorlage).
2. Präsentation einspielen (oder Kopie Spielausgangslage verteilen).
3. Gruppen einteilen (vier politische Gruppen plus Berichterstatter).
4. Spiel erläutern: Szenario, Ziele, Ablauf (bitte noch nichts über die Pandemie sagen).
5. Kopiervorlage Spielregeln und die verschiedenen Strategiebögen an die Gruppen verteilen.
6. Die Gruppenmitglieder lesen die Bögen und versuchen sich, in ihre Identität hineinzudenken. Sie treffen erste Entscheidungen über die Rollenverteilung und Entscheidungsverfahren in der Gruppe. Die Spielleitung geht von Tisch zu Tisch, um Hilfestellungen zu geben.
7. Spielleitung und Gruppenmitglieder geben sich frei erfundene Spielnamen (Teilnehmende darauf hinweisen, dass sie gut überlegen sollen, welchen Namen sie sich ausdenken, damit er zu ihrer Rolle passt. (z.B. von „Dr. Stümper“ wird abgeraten.)
8. Alle schreiben ihren Spielnamen auf ein Etikett zum Ankleben an die Kleidung. Gruppenmitglieder schreiben denselben Namen auch auf einen Zettel für den Lostopf.
9. Namenszettel für Los-Topf einsammeln.
10. Jede Gruppe stellt sich mit ihren Mitgliedern vor; verwendet werden die Spielnamen. Hier kann die Vorlage aus der Präsentation verwendet werden.

Spielphase 2: Regierungsbildung (ca. 75 Minuten)

- 1) Die Spielleitung erklärt **das Verfahren der Regierungsbildung**: Eine Regierung ist gebildet, wenn die Mitglieder der vier Spielgruppen mit Mehrheit für sie stimmen. Die Berichterstatter haben keine Stimme. Dann ruft die Spielleitung die Gruppen dazu auf, mit Koalitionsverhandlungen zu beginnen.
- 2) Die Spielleitung erklärt, wie **die Essensversorgung** auf Janus 11 funktioniert: Jede Gruppe, auch die Berichterstatter, benötigt alle 60 Minuten einen Nahrungswürfel. Wenn eine Gruppe keinen Würfel bekommt, fällt ein Mitglied in Ohnmacht (und wacht nach ca. zehn Minuten wieder auf).

Das Raumschiff hatte zehn Nahrungswürfel an Bord, genug für die ersten zwei Stunden. Wenn danach die Nahrungswürfel ausgehen, verhungern alle Teilnehmenden der Expedition. Das Spiel ist zu Ende, alle haben verloren.

Neue Nahrungsmittel können aus den Bastelvorlagen erstellt werden. Achtung: Die Spielleitung sollte die Vorlagen nicht einfach an die Gruppen verteilen, sondern den Stapel auf ihren Tischen liegen lassen. Es ist für den Spielverlauf sehr interessant, ob die Teilnehmenden die Vorlagen teilen oder sich gegenseitig die fertigen Würfel klauen.

- 3) **Gruppen beginnen Verhandlungen**. Die Berichterstatter/innen schwärmen aus. Sie versuchen in Erfahrung zu bringen, welche Ziele jede Gruppe hat und wie die Verhandlungen laufen. Sie dürfen das Spiel jederzeit mit einer Nachricht unterbrechen. Falls die Verhandlungen sehr zäh sind oder sich eine Gruppe überhaupt nicht beteiligt, kann die Spielleitung hier mit Ratschlägen eingreifen. Auch die Berichterstatter werden vermutlich ein paar Tipps brauchen.
- 4) **Die Regierung ist gebildet**. Es wird eine Abstimmung per Handzeichen abgehalten. Wenn sie tatsächlich eine Mehrheit hat, bekommt sie eine Kopie der Vorlage Regierungsbildung. Sie muss Posten und Aufgaben verteilen – Details finden sich auf der Vorlage Regierungsbildung. Interessant: Wird die Regierung die Opposition einbeziehen, oder gehen Posten und Aufgaben nur an die eigenen Leute?
- 5) Die Berichterstatter laden zu einer **Pressekonferenz** ein, um der Regierung vor allen Teilnehmenden Fragen zu ihren Entscheidungen zu stellen.

----- PAUSE (15 Minuten) -----

Spielphase 3: Die Pandemie bricht aus (ca. 60 Minuten)

- 1) Die Spielleitung kündigt an: „Alarm! Auf Janus 11 breitet sich eine unbekannte Krankheit aus, die zu Blindheit führt.“
Dazu zieht die Spielleitung drei Zettel aus dem Lostopf. Die Betroffenen haben die Krankheit bekommen und sind erblindet. Sie bekommen die Augen verbunden.
Die Spielleitung erläutert: Wer erkrankt und erblindet, muss geführt werden, spielt aber ansonsten weiter mit. Auch an Abstimmungen nehmen Blinde teil.

Achtung: Wenn Teilnehmende sich absolut weigern, eine Maske über den Augen zu tragen, können sie die Maske auch als Symbol ihrer Erkrankung am Arm tragen. Wenn die Spielleitung Bedenken bei Augenbinden hat, kann sie alternativ Sonnenbrillen für die Erkrankten verwenden.

- 2) Die Spielleitung erläutert: Die Regierung muss Maßnahmen zur Bekämpfung der Krankheit ergreifen:
 - eine Quarantäne erlassen.
 - Strafen festlegen für Verstöße gegen die Quarantäne
 - Den Bau eines Quarantänelagers oder Gefängnisses oder beides anordnen
 - Eventuell neue Aufgaben vergeben (Blindenführer, Gefängniswärter, etc.)
- 3) Die Spielleitung erläutert: Es gibt eine kleine Anzahl von Schutzgegenständen, nämlich Einmalhandschuhe und Weltraumanzüge (große Mülltüten, in die man Löcher für Kopf und Arme schneiden kann). Die Regierung muss entscheiden, wie diese verteilt werden.
- 4) Weitere Teilnehmende stecken sich mit der Krankheit an. Die Spielleitung wählt dazu diejenigen aus, die besonders nah an einer bereits erkrankten Person stehen, ohne einen Schutzgegenstand zu tragen.

Tipps:

- Weisen Sie die Oppositionsparteien darauf hin, dass sie versuchen können, Mitglieder der Regierungsfaktionen abzuwerben, um selbst eine Regierung zu bilden und die Probleme zu lösen.
- Geben Sie den Berichterstattern den Tipp, eine Pressekonferenz mit der alten/neuen Regierung abzuhalten, um ihre Maßnahmen zu erläutern.
- Laden Sie die Regierung ein, die Blinden zu bitten, alle zehn Minuten einen Morse-Notruf an die Erde abzusetzen: Kurz-Kurz-Kurz Lang-Lang-Lang Kurz-Kurz-Kurz gemeinsam auf einen Tisch klopfen. Damit bereiten Sie das Ende des Spiels vor:

Spielphase 4: Spielende (ca. 15 Minuten)

Erfahrungsgemäß bricht an dieser Stelle des Spiels Chaos aus. Fast immer ist die Regierung mit der Situation überfordert. Das Spiel nähert sich seinem Ende. Eventuell gibt es eine neue Regierung, die sich in der Pandemiebekämpfung besser anstellt. Eine weitere Variante ist, dass die Teilnehmenden keine Lösung finden. Es ist sogar möglich, dass so heftiger Streit zwischen den Gruppen ausbricht, dass die Spielleitung eingreifen und das Spiel abbrechen muss.

Wichtig: *In keiner Variante ist das Spiel gescheitert! Im Gegenteil, jede von ihnen liefert reiches Material für die Auswertung – den wichtigsten Teil des Spiels, bei dem die Lehrkräfte den Verlauf des Spiels und die dort getroffenen Entscheidungen mit den Schülerinnen und Schülern reflektieren,*

In jedem Fall geht das Spiel jetzt zu Ende. Die Spielleitung erklärt, dass Rettung eingetroffen ist – ein Raumschiff von der Erde, das die Morsezeichen gehört hat. Es hat Medikamente und Impfstoffe an Bord. Alle, die blind waren, werden geheilt.

Jeder Teilnehmende (auch die Berichterstattungsgruppe) kann nun wählen, ob er auf Janus 11 bleiben oder auf die Erde zurückkehren möchte. Am besten durch eine Abstimmung mit den Füßen: Wer auf Janus 11 bleiben will, geht in eine Hälfte des Raumes, wer auf die Erde zurück will, in die andere.

Das Spiel ist zu Ende. Die Spielleitung bedankt sich und bitte alle Teilnehmenden, die Klebeetiketten mit ihren Spielnamen abzunehmen. Jeder soll Arme und Beine ausschütteln. Dann ruft die Spielleitung zu Applaus auf.

----- MITTAGSPAUSE (30 Minuten) -----

Auswertung (mindestens 60 Minuten)

Die Auswertung ist der vielleicht wichtigste Teil des Planspiels. Dabei kommt es nicht darauf an, wie das Spiel ausgegangen ist, welche Gruppe gewonnen hat, oder ob sich die Schüler für Demokratie entschieden haben oder nicht. Jeder Spielverlauf eignet sich, um die Schülerinnen und Schüler zum Nachdenken zu bringen und den Erwerb von Demokratiefähigkeit zu unterstützen.

- 1) **Emotionale Bewältigung des Spiels:** Alle Teilnehmenden rücken ihre Stühle in einen großen Kreis. Die Spielleitung zeigt die Präsentationsfolie, die den Ablauf des Spiels und die vier Spielphasen zeigt. Jede/r bekommt eine rote und eine grüne Karte.

Die Spielleitung fragt: „Wie fandet Ihr das Spiel?“

Alle legen zur selben Zeit ihre Ampelkarten so übereinander, dass die Mischung von Rot und Grün ausdrückt, wie sie das Spiel insgesamt empfunden haben.

Anfangend mit Teilnehmenden, die viel Rot legen, fragt die Spielleitung nach den Gründen für die Wahrnehmung des Spielverlaufs. Die Begründungen sollten von den anderen Spielern nicht kommentiert werden dürfen.

Nachfragen der Spielleitung können aber nötig und sinnvoll sein. „Warum ist das so?“, „Woran lag das?“, „Was hättet ihr anders machen können?“

- 2) **Lernfragen für das demokratische Verständnis:**
 - Haben die Gruppen im Einklang mit ihrer vorgegebenen Identität gehandelt?
 - Wie schwierig war die Regierungsbildung?
 - Hat die Regierung nur zu Gunsten ihrer eigenen Mehrheit gehandelt, oder hat sie auch die Interessen der Opposition berücksichtigt? Warum? Wie haben sich ihre Entscheidungen für die anderen Gruppen angefühlt?
 - Hat die Regierung beim Ausbruch der Pandemie richtig gehandelt? Was hätte sie anderes tun sollen?
 - Wie hat sich die Opposition verhalten? Hätte es hier Alternativen gegeben?
 - Welche Rolle haben die Berichterstatter gespielt? Auch aus eigener Sicht?
 - War die Verteilung der knappen Güter fair? Welche Rolle haben die Nahrungswürfel gespielt (in vielen Spielverläufen fungieren sie wie eine Art von Geld, werden gehortet und gestohlen und zur Bestechung eingesetzt)?
- 3) **Übertragung auf die Realität:**
 - Wo liegen die Parallelen zur heutigen Realität auf der Erde?
 - Wie schwierig war die Pandemiebewältigung in Deutschland und anderswo?
 - Wo gibt es die vier Regierungsformen tatsächlich? Wie bewähren sie sich?
 - Was können die Teilnehmenden aus dem Spiel in den Alltag mitnehmen?