

Neustart auf Janus 11

Ein Planspiel der Friedrich Stiftung

Auf dem Planeten Janus 11 machen Schülerinnen und Schüler viele wichtige Erfahrungen: Sie gestalten selbst ein Herrschaftssystem und treffen auf dessen Grundlage politische Entscheidungen; zugleich erfahren sie an der eigenen Person die Konsequenzen dieser Entscheidungen. Das Planspiel greift viele Aspekte der Corona-Krise auf, was es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre realen Erfahrungen aus der Pandemie einzubringen. Einschließlich der Auswertung dauert das Spiel etwa fünfeinhalb Zeitstunden. Idealerweise wird es an einem Stück gespielt.

Unterlagen: Für die Durchführung des Spiels haben wir einen ausführlichen Ablaufplan erstellt. Er enthält eine Liste der nötigen Vorbereitungen, eine Materialliste und Fragen für die Auswertung. Außerdem haben wir Kopiervorlagen vorbereitet. Mit diesen Hilfen sollen auch Lehrkräfte, die wenig oder gar keine Planspiel-Erfahrung haben, mit ihren Klassen Janus 11 spielen können. Selbstverständlich kann das Spiel auch abgewandelt werden.

Spielverlauf: Das Planspiel ist in vier Phasen eingeteilt. Für ein Weltraumexperiment trifft ein Team von Menschen auf Janus 11 ein. Die Teilnehmenden müssen sich auf eine Regierung einigen und Ämter und Aufgaben verteilen. Dann wird das neugegründete System einem Stresstest ausgesetzt: Auf Janus 11 bricht eine ansteckende Krankheit aus, die zu Erblindung führt.

Erfahrungen: In dem Spiel sollen die Teilnehmenden eine Regierung bilden, die politische Entscheidungen treffen und durchsetzen muss. Sie machen die Erfahrung, wie schwierig dies bereits in der Ausgangssituation auf dem Planeten ist. Wenn dann eine Pandemie ausbricht, ist so gut wie jede Regierung überfordert. Oft kommt es zu lebhaften Auseinandersetzungen. Die Teilnehmenden erleben, wie unterschiedlich je nach Regierungsform die Vorteile und Risiken verteilt sein können.

Auswertung: An diesen Erfahrungen setzt die Auswertung an, die wohl wichtigste Phase des Spiels. Mit den Teilnehmenden ausführlich über die gemachten Erfahrungen und die Parallelen zur Wirklichkeit zu diskutieren, ist für das Erreichen des Lernziels – den Erwerb von Demokratiefähigkeit – zentral. Für die Diskussion darüber, ob ein System fair ist, ob Teilnahme möglich ist, wie das Verhältnis von Mehrheit zu Minderheit ist, und welchen „Preis“ eine Regierungsform hat sollte deswegen unbedingt genug Zeit eingeplant werden.

Wichtig: Wenn die Teilnehmenden sich leidenschaftlich mit ihrer Rolle identifizieren, kann es zu heftigen Streitereien kommen. Die Spielleitung kann entscheiden, einzelne Spieler für eine „Abkühlphase“ aus dem Spiel zu nehmen. Sollten Handgreiflichkeiten drohen, bricht sie das Spiel ab. Das ist kein Fehlschlag! Gerade in diesem Fall werden die Teilnehmenden so eindrucksvolle Erfahrungen gemacht haben, dass es in der Auswertung zu guten Diskussionen kommt.

Tipps für die Auswertung: Die Spielleitung sollte schon im Verlauf des Geschehens auf bestimmte Aspekte achten, die für die Auswertung besonders wichtig sind:

- Entspricht das Verhalten der Spielgruppen der jeweiligen Rollenbeschreibung?
- Basieren Absprachen einzelner Gruppen untereinander auf inhaltlichen Gemeinsamkeiten oder persönlichen Beziehungen?
- Gibt es Gruppen, die ausgegrenzt wurden oder sich selbst ausgegrenzt haben? Wie geschieht das, und welchen Einfluss hatte das auf das Spiel?
- Welche Gruppen haben ungewöhnliche Strategien verfolgt? Warum?

Wir wünschen Ihren Schülerinnen und Schülern und Ihnen einen inspirierenden Ausflug auf den Planeten Janus 11. Über Ihr Feedback zu Spielidee, Handlung und Material würden wir uns sehr freuen. Bitte senden Sie uns eine E-Mail an: info@erhard-friedrich-stiftung.de

Ute Brandt
Vorstand
Friedrich Stiftung

Impressum:

Herausgeber und V.i.S.d.P.:

Friedrich Stiftung
Verwaltungssitz Hannover
Schiffgraben 40
30175 Hannover

Autoren:

Bettina Vestring
Achim Böttcher

Mitarbeit:

Prof. Dr. Jan-Hendrik Olbertz
Dr. Jürgen Zepp
Susanne Pahlitzsch

Lizenz:

Sämtliche Inhalte des vorliegenden Materials sind kostenfreie und offene Bildungsmaterialien unter der Lizenz (**hier werden wir eine Lizenznummer brauchen!**).

Das Material darf in jedwedem Format oder Medium vervielfältigt und weiterverbreitet werden. Folgende weitere Bedingungen müssen dabei beachtet werden: Namensnennung; nicht kommerzielle Nutzung; Weitergabe unter gleichen Bedingungen.

Dank:

Die Friedrich Stiftung dankt der Bundeszentrale für Politische Bildung für die Erlaubnis, einige Ideen aus dem Planspiel „Die Insel“ zu übernehmen.

Herzlichen Dank auch an die Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte des Georg-Büchner-Gymnasiums in Seelze, des Schiller-Gymnasiums in Berlin, des Friedrich-Schiller-Gymnasiums in Pirna und der Friedenauer Gemeinschaftsschule in Berlin, die das Planspiel erprobt haben. Dank ihrer Mithilfe konnte das Spiel „Janus 11“ erheblich verbessert werden.