

HANDREICHUNG

PLANSPIEL

# ALTE LINDE

URBANE RÜCKZUGSRÄUME

SCHÜTZEN! ABER WIE?

Ein Planspiel für Jugendliche und junge Erwachsene zu den Themen Anti-Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld und Protest.



Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

If|Dem  
Institut für Demokratieforschung Göttingen



# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	2
Einleitung.....	3
Tabellarische Kurzübersicht.....	10
PLANSPIELKONZEPT SCHRITT FÜR SCHRITT.....	13
PHASE 0: EINFÜHRUNG IN DEN PLANSPIELTAG.....	13
PHASE I: DISKUSSIONEN IM PLANSPIEL.....	18
PHASE II: EINIGUNG UND ABSTIMMUNG.....	21
PHASE III: DEBRIEFING.....	23
FORTSETZUNG.....	29
Impressum.....	32



# VORWORT

Die vorliegende Handreichung wendet sich an alle, die sich im Unterricht oder der außerschulischen politischen Bildung mit den Themen Wohnungspolitik, Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld und politischer Protest in der Demokratie auseinandersetzen wollen. Was ist Gentrifizierung und wie kann ich politisch aktiv werden, um bezahlbare urbane Wohnungen und Rückzugsräume für nicht kommerzielle Projekte zu schützen? Welche Herausforderungen bringt ein solches Aktivwerden mit sich?

Das in dieser Handreichung vorgestellte Planspiel „Alte Linde“ – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“ wurde entwickelt, um die genannten Fragen und Themenkomplexe im Schulunterricht oder in der außerschulischen politischen Bildung zu behandeln. Das Planspiel wurde von der Bundesfachstelle Linke Militanz<sup>1</sup> in Zusammenarbeit mit dem CIVIC Institut für internationale Bildung<sup>2</sup> konzipiert. Die Bundesfachstelle Linke Militanz am Institut für Demokratieforschung der Universität Göttingen wird im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert.

In einer Erprobungsphase wurde das Planspiel sowohl im Präsenz- als auch im Onlineformat im schulischen sowie außerschulischen Kontext mit der Zielgruppe durchgeführt und begleitend evaluiert.<sup>3</sup> Die begleitende Evaluation folgte einem Mixed-Methods-Design und kombinierte quantitative und qualitative Methoden, wobei die Teilnehmenden mit teilstandardisierten Fragebögen sowie leitfadengestützten Interviews befragt wurden.

Die Story des Planspiels kreist um die unmittelbar bevorstehende Verdrängung des seit Jahrzehnten von Jugendlichen genutzten und selbstverwalteten Kulturzentrums „Alte Linde“ vor dem Hintergrund vermeintlich moderner und aufwertender städtebaulicher Maßnahmen durch externe Immobilieninvestoren. Im Planspiel übernehmen die Spieler:innen die Rollen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die das Kulturzentrum und dessen Gelände für ihr soziales, politisches oder kulturelles Engagement nutzen. Im Rahmen des spielerischen Geschehens haben die Spieler:innen die Aufgabe, aus unterschiedlichen Perspektiven heraus zu diskutieren, wie der Fortbestand des vielseitig und von unterschiedlichen Gruppen gemeinsam genutzten Kulturzentrums gesichert werden kann. Verschiedene Protest- und Aktionsformen sowie deren Legitimität, Radikalität und Effektivität stehen dabei zur Diskussion. Ziel des Planspiels ist es, die Schwierigkeit und Relevanz einer Kompromissfindung in konfliktbehafteten Aushandlungsprozessen zu erkennen. Dabei lernen die Spieler:innen auch das „wechselseitige Bedingungs- und Spannungsverhältnis“<sup>4</sup> zwischen repräsentativ-parlamentarischer Demokratie und Protest kennen. So braucht es einerseits für die Entfaltung von Protest die demokratischen Freiheiten der liberalen Demokratie, während andererseits die Demokratie den Protest braucht, der als Korrektiv gesellschaftliche und staatliche Missstände offenlegt und dabei nicht selten auch Demokratiekritik artikuliert.<sup>5</sup>

Um Ihnen als Lehrkraft oder Seminarleitung<sup>6</sup> in einem außerschulischen politischen Bildungsbereich die eigenständige Durchführung des Planspiels zu ermöglichen, finden Sie auf den folgenden Seiten zunächst eine Einführung in die Themenbereiche Wohnen in der Stadt als gesellschaftliches Konfliktfeld, Gentrifizierung und Protest. Auch werden die Methode Planspiel im Allgemeinen sowie Inhalte, Konfliktpotenzial und Lernziele des Planspiels „Alte Linde“ im Besonderen kurz vorgestellt. Im Anschluss an die thematische und methodische Einleitung erfolgt eine detaillierte Anleitung mit Planungs- und Durchführungshinweisen zu den einzelnen Schritten des Planspiels. Das kleinschrittige Vorgehen soll insbesondere Planspiel-Neulinge bei einer erfolgreichen Umsetzung des Planspiels unterstützen. Dass das Planspiel sowohl analog als auch im Onlineformat durchgeführt werden kann, ist eine Besonderheit, die sich im Kontext der Corona-Pandemie als wertvolle Alternative zum klassischen Politikunterricht erwiesen hat. In der Handreichung wird auch auf die Besonderheiten eingegangen, die sich im Zuge einer Onlinedurchführung des Planspiels ergeben. Planungs- und Durchführungshinweise werden dabei anhand einer Beispieldurchführung mithilfe der Videokonferenzanwendung Zoom erläutert. Benötigte Materialien und Kopiervorlagen werden im Anhang der Handreichung bereitgestellt. In einem Glossar finden sich zudem Erläuterungen relevanter Begriffe.

Bei der Lektüre der Handreichung und Durchführung des Planspiels „Alte Linde“ wünschen wir viel Erfolg!  
Auch freuen wir uns über Feedback zu dieser Handreichung und den Durchführungen des Planspiels.

<sup>1</sup> <http://www.linke-militanz.de/>

<sup>2</sup> <https://www.civic-institute.eu/de/>

<sup>3</sup> Bohla, Marie; Leunig, Johann; Oberle, Monika: Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie? Ergebnisse einer Pilotstudie zum Planspiel „Alte Linde“. Politisches Lernen, 1+2-2022, S. 19–27.

<sup>4</sup> Rucht, Dieter: Protest & Demokratie. In: Langebach (Hg.): Protest. Deutschland 1949–2020, Bonn 2021, S. 21.

<sup>5</sup> Vgl. ebd.

<sup>6</sup> Im Folgenden werden die Begriffe Seminarleitung und Sitzungsleitung verwendet. Seminarleitung meint dabei die Person oder Lehrkraft, die den Planspieltag anleitet. Sitzungsleitung meint die Rolle einer Spielerin oder eines Spielers im Planspiel.

# EINLEITUNG

## **Wohnraumkrise und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld**

31 % der deutschen Bevölkerung leben in Großstädten, also in Städten, die mehr als einhunderttausend Einwohner:innen zählen, 27 % leben in mittelgroßen Städten und 27 % in Kleinstädten mit 5.000 bis 20.000 Einwohner:innen. Nur 15 % der deutschen Gesamtbevölkerung lebt auf dem Land. Gleichzeitig fehlen in den Groß- und Universitätsstädten Deutschlands rund 1,9 Millionen Wohnungen.<sup>7</sup> Konkrete wirtschaftliche und politische Rahmenbedingungen bestimmen die dortigen Wohnverhältnisse. Zunehmend erschweren steigende Mietpreise den Zugang zum Wohnungsmarkt der deutschen Groß- und Universitätsstädte. Denn hier besteht eine besonders ausgeprägte Diskrepanz zwischen Angebot und Nachfrage.

Diese negative Entwicklung auf dem Wohnungsmarkt trifft nicht alle Haushalte gleichermaßen. Betroffen sind vor allem Alleinstehende und Familien mit fünf oder mehr Mitgliedern. Von dem erschwerten Zugang zum Wohnungsmarkt der Großstädte und Ballungszentren betroffen sind zunehmend aber auch viele junge Menschen, die nach dem Abschluss von Schule und Ausbildung fernab des Elternhauses bezahlbaren Wohnraum in geeigneter Lage, Größe und Ausstattung beziehen möchten. Sorgenfreies Wohnen wird damit zu einem existenziellen Grundbedürfnis, das nicht überall und für jede:n erreichbar ist. Nachdem die Wohnungspolitik die Wohnungsfrage bis vor einigen Jahren noch als gelöst ansah, ist das Thema Wohnen, insbesondere das Thema Wohnen in der Stadt, wieder eine der zentralen sozialen Fragen unserer Zeit.

Die Ursachen der skizzierten Wohnraumkrise sind dabei so vielfältig wie die Lösung dieser sozialen Frage drängend. Grundsätzlich können die Ursachen aber auf die Diskrepanz zwischen Angebot und Nachfrage reduziert werden, die wiederum auf eine zu geringe Neubauaktivität, Tertiärisierung und Bevölkerungszuzug sowie Änderungen in den Haushaltsstrukturen zurückzuführen ist. Neben diesen, den Wohnraummangel bedingenden Faktoren, haben aber auch Veränderungen in der Wohnungspolitik die Anspannung auf dem städtischen Wohnungsmarkt genährt. Während Städte und Kommunen sich aus dem sozialen Wohnungsbau sukzessive zurückzogen und öffentliche Wohnungsbauunternehmen privatisiert wurden, stieg die Bedeutung privatwirtschaftlicher Großunternehmen im Wohnraumsegment. Vermögenszuwächse und Kapitalgewinne auch privater Haushalte basieren dabei vornehmlich auf Neubewertungen bereits bestehender Immobilien durch Preissteigerungen und weniger auf Bauinvestitionen. Das stark gewachsene Interesse am Immobilienmarkt als Investment hat Mietpreise steigen lassen und Angebot- und Nachfragestrukturen verändert.

Die Entwicklungen betreffen dabei nicht nur das Wohnraumsegment, auch urbane Frei- und Rückzugsräume wie Jugend- und Kulturzentren werden im Kontext der Wohnraumkrise zunehmend in ihrer Existenz bedroht. Die Folgen der skizzierten Veränderungen werden auch unter dem Begriff der Gentrifizierung diskutiert.

## **Gentrifizierung – Was ist das?**

Unter dem Begriff der Gentrifizierung werden sozialräumliche Entwicklungsprozesse bestimmter innerstädtischer Viertel zusammengefasst. Er „beschreibt die Sanierung der physischen Struktur, die eine Aufwertung innenstadtnaher Wohngebiete und die Verdrängung der angestammten Bevölkerung durch eine statushöhere Bevölkerung zur Folge hat“<sup>8</sup>. Von solchen Entwicklungsprozessen betroffen sind vornehmlich „post-industrielle oder phasenweise marginalisierte Quartiere mit hohem baulichen und räumlichen Potenzial“<sup>9</sup> sowie attraktive, innenstadtnahe Lagen mit Altbaubestand. Tendenzen dieser vermeintlichen Revitalisierung innerstädtischer (Wohn-)Quartiere können seit den 1970er Jahren beobachtet werden.

Im Wesentlichen können Gentrifizierungsprozesse als eine Wechselwirkung zwischen Aufwertung und Verdrängung beschrieben werden, wobei sich die verschiedenen Zyklen aus Aufwertung und Verdrängung auf baulicher, funktionaler, sozialer sowie letztlich symbolischer Ebene vollziehen. In der Regel wird ein solcher Prozess von außen angestoßen. Zum Beispiel durch den Zuzug von Haushalten mit größeren finanziellen Ressourcen. Diesem Zuzug und letztlich dem Interesse ökonomischer Großakteure geht dabei häufig eine symbolische und kulturelle Aufwertung eines Viertels durch Menschen voraus, die auf niedrige Mieten angewiesen sind, aber über kulturelles Kapital verfügen und alternative Lebensentwürfe verwirklichen. Cafés, Kneipen, kleine Gewerbe, urbane, alternative Frei- und Rückzugsräume, soziale und ethnische Vielfalt entstehen und damit eine Atmosphäre, die das Quartier auch für Außenstehende mit höherem Einkommen zu einer attraktiven Wohngegend macht und die Aufmerksamkeit von Investoren auf sich zieht. Die alternative Infrastruktur aus Cafés, Kleingewerben und alternativen Rückzugsräumen wandelt sich und weicht Modernisierungen und umsatzstarken Gewerbetreibenden. Gewerbemieten steigen, Mietwohnungen werden saniert, in Eigentumswohnungen umgewandelt oder durch Neubauten ersetzt. Wohnungen im preisgünstigen Segment werden zur Rarität.

<sup>7</sup> Vgl. Lebuhn, Henrik u. a.: Wie viele und welche Wohnungen fehlen in deutschen Großstädten? Die soziale Versorgungslücke nach Einkommen und Wohnungsgröße. Working Paper der Forschungsförderung der Hans-Böckler-Stiftung Nr. 63, April 2018.

<sup>8</sup> Fassmann, Heinz: Das geographische Seminar: Stadtgeographie. In: Allgemeine Stadtgeographie. Braunschweig 2009, S. 37.

<sup>9</sup> Lojewski, Hilmar von: Zum Verhältnis von sozialer Durchmischung, Segregation und Gentrifizierung. In: Forum Wohnen und Stadtentwicklung. H. 4/2013, S. 175–179, S. 177.

Weil sie sich die Mieten nicht mehr leisten können oder der ursprüngliche Charakter des Viertels verloren geht, verlassen alteingesessene Bewohner:innen – oft unfreiwillig – das Viertel, während Zugezogene oder Investoren, die zu Wohnungseigentümer:innen und Vermieter:innen geworden sind, von der Wertsteigerung finanziell profitieren.

Gentrifizierungsprozesse gehen also nicht nur mit einem räumlich-architektonischen Strukturwandel einher; die Verdrängung der angestammten Bevölkerung, die Segregation und damit die sozioökonomische sowie kulturelle Homogenisierung bestimmter Quartiere machen die wesentlichen Merkmale der Gentrifizierung aus.<sup>10</sup>

Daher verlaufen Gentrifizierungsprozesse selten konfliktfrei. Ob junge Menschen, die keine bezahlbare Wohnung finden, alteingesessene Bewohner:innen, die verdrängt werden, oder Kulturschaffende, deren urbane Kreativräume „profitablere(n) Nutzungsformen“<sup>11</sup> weichen müssen – der Raum in der Stadt wird zum Politikum und (Anti-)Gentrifizierung zum politischen Aktionsfeld. Besonders sichtbar wird das Konfliktpotenzial in den deutschen Groß- und Universitätsstädten. Unter Losungen wie „Wem gehört die Stadt?“ oder „Recht auf Stadt“ stoßen die aktuelle Wohnungspolitik und Gentrifizierungsprozesse hier regelmäßig unterschiedliche Protestaktionen an. Die Aussichten auf Erfolg sind dabei so ungewiss, wie die Formen des Protests vielfältig sind. Während sich die Berliner Bevölkerung im September 2021 über den Volksentscheid „Deutsche Wohnen & Co. enteignen“ mit 56,4 % der Stimmberechtigten für eine Enteignung großer Immobilienkonzerne aussprach,<sup>12</sup> führen Protestaktionen wie Hausbesetzungen oder Vandalismus gegen Symbole der Gentrifizierung oft dazu, dass das politische Aktionsfeld der Anti-Gentrifizierung mit staatsfeindlichen politischen Einstellungen und Bestrebungen assoziiert wird.

## **Protest und die Vielfalt seiner Erscheinungsformen**

Proteste sind eine zentrale Form politischer Partizipation. Sie können als „eine kollektive, öffentliche Handlung nicht staatlicher Akteure“ begriffen werden, „die Kritik oder Widerspruch zum Ausdruck bringt und mit der Formulierung eines gesellschaftlichen oder politischen Anspruchs oder Ziels verbunden ist“.<sup>13</sup> Obschon sich Protestbewegungen vor allem über die reine Negation des Status quo auszeichnen, geht der formulierte Widerspruch oft auch mit der Vorstellung einher, wie das Kritisierte über Alternativen geändert werden könne/müsse. „Proteste sind [daher] nicht nur ein ‚dagegen‘, sondern meistens auch ein ‚stattdessen‘“<sup>14</sup> oder zumindest ein indirektes „Dafür“. Wer gegen Gentrifizierung und steigende Mietkosten protestiert, setzt sich – zumindest indirekt – für soziale Gerechtigkeit und gelebte Vielfalt ein.

Die Geschichte zeigt, Protest trägt dazu bei, Gesellschaften zu verändern, und: „Ohne Protest gäbe es keine Demokratie“.<sup>15</sup> Man denke dabei an die Novemberrevolution 1918 oder die Protestgeschehnisse im Herbst 1989. Doch auch jenseits dieser protestbedingten Errungenschaften der Demokratiegeschichte haben Proteste und Protestbewegungen immer wieder dazu beigetragen, fundamental wichtige Themen wie den Klimawandel, Migration, Pflegenotstand oder eben die soziale Frage des Wohnens in der Stadt in das öffentliche Bewusstsein zu rücken.

„Die Form, in der Menschen ihren Protest ausdrücken, ist [dabei] abhängig von der Gesellschaft, in der sie entsteht.“<sup>16</sup> Macht- und Kontrollstrukturen auf staatlicher, wirtschaftlicher und sozialer Ebene sowie die (Un-)Freiheit der Protestierenden bedingen die Erscheinungsform des zum Ausdruck gebrachten Widerspruchs. Nicht nur das jeweilige politische System ist dabei ein Faktor, der Praxis, Organisation und Kommunikation der Protestierenden beeinflusst, auch die politische Kultur eines Landes oder einer Region bestimmt mit, wie protestiert wird: „Wer protestiert, nutzt im Wesentlichen eine beschränkte Bandbreite an Aktionsformen, die in einer historisch, kulturell und geographisch geprägten Situation bekannt ist und für das eigene Anliegen angemessen und sinnvoll erscheint.“<sup>17</sup>

Um die Vielgestalt von Protestmitteln analytisch einordnen zu können, kann zwischen drei Grundformen an Aktionen unterschieden werden. (I) Demonstrative Formen setzen auf an Vermittlungs- und Kontrollinstanzen gerichtete Apelle, mittels derer Entscheidungsträger:innen von den Alternativen zur formulierten Kritik überzeugt werden. Die Protestierenden bedienen sich dabei oftmals symbolisch-expressiver Handlungen. Solche demonstrativen Aktionsformen sind u. a. angemeldete Demonstrationen, spontane Protestkundgebungen oder Mahnwachen.

<sup>10</sup> Vgl. Friedrichs, Jürgen: Gentrification: Forschungsstand und methodologische Probleme. In: Ders.; Kecskes (Hg.), Gentrification. Theorie und Forschungsergebnisse. Opladen 1996, S. 15.

<sup>11</sup> Kronauer, Martin: Gentrifizierung: Ursachen, Formen und Folgen. In: bpb.de, 09.07.2018, <https://www.bpb.de/themen/stadt-land/stadt-und-gesellschaft/216871/gentrifizierung-ursachen-formen-und-folgen/> [eingesehen am 28.04.2022].

<sup>12</sup> Vgl. Engelbrecht, Sebastian u. a.: Berlin stimmt für Enteignung großer Wohnungskonzerne. In: Deutschlandfunk, 28.09.2021, <https://www.deutschlandfunk.de/volksentscheid-berlin-stimmt-fuer-enteignung-grosser-100.html> [eingesehen am 28.04.2022].

<sup>13</sup> Rucht, S. 21.

<sup>14</sup> Langebach, Martin: Einleitung. In: Ders. (Hg.): Protest. Deutschland 1949–2020. Bonn 2021, S. 10.

<sup>15</sup> Rucht, S. 21 f.

<sup>16</sup> Bogerts, Lisa; Teune, Simon: Wie wird protestiert? In: Langebach (Hg.), Protest. Deutschland 1949–2020. Bonn 2021, S. 65.

<sup>17</sup> Ebd., S. 64.

(II) Intermediäre Aktionsformen sind an Institutionen gebunden. Über Vermittlungsträger:innen oder etablierte Organisationen und Kanäle wie Parteien, Gewerkschaften oder Medien wird in politische Auseinandersetzungen eingegriffen. Intermediäre Aktionen sind etwa Petitionen oder Streiks im Kontext von Tarifverhandlungen, Petitionen und Bürgerinitiativen oder die Nutzung von Gerichtsbarkeit.

(III) Direkte Aktionen hingegen zielen ohne Vermittlungsinstanz auf Adressaten (Staat, Unternehmen, gesellschaftliche Gruppen) und greifen unmittelbar in Abläufe ein. Die Ausführenden direkter Aktionen handeln selbst, greifen auf den alternativen Status quo vor oder drohen im Falle eines Nicht-Handelns auf Adressatenseite mit negativen Konsequenzen. Zur Kategorie der direkten Aktionen zählen etwa verschiedene Formen von Verweigerung, Behinderung, Besetzung, Blockaden und Zerstörung.<sup>18</sup>

Die Grenzen zwischen Aktionen der Kategorie demonstrativer Formen und denen, die der Kategorie der direkten Aktionsformen zugeordnet werden, können fließend sein. Zumeist sind es aber Aktionsformen der letztgenannten Kategorie, die zeigen, dass Proteste nicht nur in öffentliche oder institutionelle Abläufe eingreifen, sondern dabei auch unsere Rechtsordnung verletzen können. „Regel- und Rechtsbrüche sind fester Bestandteil vieler Protestformen.“<sup>19</sup> Der zivile Ungehorsam stellt dabei eine bestimmte Form der gewaltfreien Regelverletzung dar. Er „ist eine Ausnahme von ansonsten grundlegendem Gehorsam gegenüber staatlicher Autorität“<sup>20</sup>, in der die Protestierenden vorsätzlich Gesetze verletzen und (straf-)rechtliche Konsequenzen in Kauf nehmen. Über diese spezifische, gewissenbestimmte und gewaltlose, aber gesetzeswidrige Form des Protests soll ein politisches Statement gesetzt sowie auf die Dringlichkeit eines Anliegens, das eben nach dieser bestimmten Form des Aktivwerdens verlangt, verwiesen werden. Als „Rechtsbruch aus Überzeugung“ wird der zivile Ungehorsam bei Bogerts & Teune abgehandelt. Allgemeine moralische Normen würden von den zivil Ungehorsamen gegenüber staatlichen Rechtsnormen höher bewertet und Gewissensfragen über bestehendes Recht gestellt werden.<sup>21</sup>

So wie die Wahl der Protestform im Allgemeinen hängt auch die Frage, ob Protestierende zu rechtsverletzenden Mitteln greifen, von gesellschaftlichen Faktoren ab. Situationsbedingt werden Regelüberschreitungen im Kontext von Protestaktionen von einer Gesellschaft als moralisch vertretbar angesehen. Auch das Selbstverständnis der Protestierenden bedingt die Entscheidung für oder gegen einen rechtsverletzenden Mitteleinsatz. Die konkrete Wahl der Mittel wird gruppenintern ausgehandelt.

Die Ansichten darüber, welche Protest- und Aktionsformen sinnvoll, notwendig oder legitim sind, sind so unterschiedlich wie die Vielgestalt der Erscheinungsformen und Protestmittel selbst. Bedeutsam ist immer auch die Frage nach der Akzeptanz bestimmter Protestformen in der breiteren Bevölkerung oder zumindest unter potenziellen Bündnispartner:innen und Mitstreiter:innen. Die Grenzen der gesellschaftlichen Akzeptanz gegenüber Protest und seinen Erscheinungsformen unterliegen dabei einem stetigen Aushandlungsprozess, der zeitlich, räumlich und kulturell bedingt ist.<sup>22</sup> Die Beurteilung von Protestformen als legal oder illegal, als legitim oder illegitim und als friedlich oder gewaltvoll lässt daher auch Rückschlüsse auf die Beschaffenheit der Gesellschaft zu, in der bestimmte Protestformen in Erscheinung treten.

Gesamtgesellschaftlich, aber mehr noch innerhalb einer Protestbewegung oder -gruppe, birgt die Meinungsvielfalt über die Sinnhaftigkeit und Legitimität bestimmter Protestformen Konfliktpotenzial. Während die einen eine Protestform für zielführend und notwendig halten, sind andere der Meinung, sie schade aufgrund ihrer Radikalität der Legitimität des eigentlichen Anliegens oder gar der Legitimität einer ganzen Bewegung.

## **Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld in der politischen Bildung**

Mit ihrem Bezug zu existenziellen Bedürfnissen von Menschen, ihrer ausgeprägten Konflikthaftigkeit sowie dem regelmäßigen öffentlichkeitswirksamen Protestgeschehen in Deutschland insbesondere in Groß- und Universitätsstädten sind Wohnraumpolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld auch ein relevanter wie aktueller Gegenstand politischer Bildung. Das Themenfeld eignet sich für die Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Pluralität von Meinungen und Interessen, das Kennenlernen des wechselseitigen Bedingungs- und Spannungsverhältnisses zwischen repräsentativer Demokratie und Protest sowie für die Bewertung von Partizipations- und Protestformen anhand der Kriterien Legalität, Legitimität und Effizienz. An konkreten Fällen können generelle Konfliktstrukturen und die Vielfalt an existenten Protestformen exemplarisch veranschaulicht und reflektiert werden. Konflikte um Wohn- und urbane Rückzugsräume im Kontext aktueller Wohnungspolitik können dabei als Ausgangspunkt dienen und über unterschiedliche politisch-bildnerische Methoden erschlossen werden. So zum Beispiel über Planspiele.

<sup>18</sup> Vgl. Leidinger, Christiane: Zur Theorie politischer Aktionen. Eine Einführung. Münster 2015.

<sup>19</sup> Bogerts u. Teune, S. 73.

<sup>20</sup> Pabst, Andrea: Ziviler Ungehorsam. Annäherung an einen umkämpften Begriff. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, Jg. 62 (2012), S. 25.

<sup>21</sup> Vgl. Bogerts u. Teune, S. 73.

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 78.

## Was ist ein Planspiel?

„Planspiele sind experimentelle Lernwelten“<sup>23</sup>, eine spielerisch aktive und nachhaltige Methode, um politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Herausforderungen und Konflikte greifbar zu machen, indem Ausschnitte realer Geschehnisse komplexitätsreduziert nachgebildet und auf Kernfragen reduziert werden. Um diese besser verstehen, erfahren oder bewerten zu können, werden realitätsnahe planungsbedürftige Handlungs- oder Ereignissituationen modelliert. Durch die Übernahme einer Rolle in diesem, einen Ausschnitt der Realität simulierenden, Modell, erleben die Spieler:innen die Dynamik hinter gesellschaftlichen und politischen Konfliktsituationen und Aushandlungsprozessen auf eine unmittelbare und interagierende Weise. Auf das Planspiel selbst folgt eine obligatorische Phase der Auswertung (Debriefing), in der die Spieler:innen das im Planspiel Erlernte und Erlebte reflektieren und auf die eigene Lebenswelt übertragen.

## Die drei Elemente eines Planspiels: Szenario, Rollenprofile, Spielregeln

Das (I) Szenario, (II) Rollen- und Gruppenprofile sowie die (III) Spielregeln sind die wesentlichen Komponenten eines Planspiels. Das Szenario, das für alle Spieler:innen das gleiche ist, greift dabei die zu verhandelnde Konfliktsituation auf und formuliert einen konkreten Handlungs- oder Planungsbedarf. Die individuellen und/oder gruppenbezogenen Rollenprofile beschreiben die unterschiedlichen Interessen, Positionen und Perspektiven der relevanten, an der Konfliktsituation beteiligten Akteur:innen und zeigen Aktions- und Handlungsmöglichkeiten sowie Alternativen und Limitationen bezüglich der abzuhandelnden Konflikt- oder Ereignissituation auf. Weiter enthalten die Rollen- und Gruppenbeschreibungen allgemeine Strategieanweisungen, Hinweise auf andere Spielbeteiligte sowie Informationen zum Ablauf des Spiels. Zur Entlastung der Teilnehmenden und Förderung von Gruppenarbeit nehmen mehrere Spieler:innen oftmals dieselben oder ähnliche Rollen- oder Gruppenpositionen ein. Die Spielregeln stellen sicher, dass alle im Rahmen festgelegter Regeln handeln. Sie bestimmen u. a. die zeitlichen Rahmenbedingungen des Spiels, geben aber oftmals auch die Handlungsmöglichkeiten, Regeln der Entscheidungsfindung usw. vor und stellen sicher, dass während des Spiels alle im Rahmen der definierten Regeln handeln.

Die Spielregeln bedingen den kompetitiven Charakter eines Planspiels, während das Szenario und das Rollenspiel aus dem Spiel ein ergebnisoffenes Format machen. Der Verlauf eines jeden Spiels ist damit einzigartig und abhängig von der Bereitschaft der Spielenden, sich auf einen unkonventionellen und ergebnisoffenen Diskussions- und Lernprozess einzulassen.

## Warum Planspiele? Wissens- und Kompetenzerwerb

Der interaktive, handlungs-, konflikt- und prozessorientierte Ansatz in Planspielen bietet eine experimentelle und zugleich risikofreie Umgebung, um Wissen zu vermitteln und Kompetenzen zu stärken.<sup>24</sup> Hier kann Wissen über politische und institutionelle Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse, Interessens- und Meinungsvielfalt wie auch über reale, konfliktbeladene gesellschaftliche Dynamiken erworben werden. Darüber hinaus lernen die Teilnehmenden, Informationen einzuordnen und zu bewerten sowie zwischen verschiedenen Handlungsoptionen abzuwägen. So zeigen auch Ergebnisse empirischer Forschung zum Einsatz von Planspielen in der politischen Bildung, dass bei Teilnehmenden neben dem Erwerb politischer Kenntnisse insbesondere die Einsicht in die Vielfalt vorhandener, schwer vereinbarer Interessen und in die Relevanz von Kompromissfindung und Perspektivenübernahme steigt.<sup>25</sup> Auch werden Motivationen wie politisches Interesse und Selbstwirksamkeitsüberzeugungen gefördert sowie politische Handlungsbereitschaften erhöht.<sup>26</sup>

Planspiele ermöglichen ein autonomes und kreatives Handeln sowie ganzheitliches Lernen. Neben dem Wissenserwerb auf kognitiv-intellektueller Ebene adressiert der Planspielansatz auch affektiv-emotionale Momente. Das einem jeden Planspiel inhärente Rollenspiel hilft Lernenden oftmals dabei, ihnen fremde Perspektiven einzunehmen, Interessen und Bedürfnisse anderer Gruppen kennenzulernen und gesellschaftliche, komplexe Zusammenhänge und Prozesse nachzuvollziehen. Die Auswertung, die sich an das Planspiel anschließt, ermöglicht das Herstellen und die Analyse thematischer Bezüge zur persönlichen Lebenswelt der Spieler:innen.

<sup>23</sup> Plötz, Ulrich (Hg.): Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015, S. 14.

<sup>24</sup> Vgl. Massing, Peter: Planspiele und Entscheidungsspiele. In: Frech, S.; Kuhn, H.-W. (Hg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Schwalbach/Ts. 2004, S. 163–194; Wochenschau. Und: Petrik, A.; Rappenglück, S. (Hg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts. 2017: Wochenschau.

<sup>25</sup> Vgl. Oberle, Monika u. a.: What do students learn from political simulation games? A mixed-method approach exploring the relation between conceptual and attitudinal changes. In: European Political Science, 19/2020, S. 367–386.

<sup>26</sup> Vgl. Oberle, Monika; Leunig, Johanna: Wirkungen politischer Planspiele auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnisse von Schüler:innen zur Europäischen Union. In: Ziegler, Béatrice; Waldis, Monika (Hg.): Politische Bildung in der Demokratie. Interdisziplinäre Perspektiven. Wiesbaden 2018, S. 213–237.



## Das Planspiel „Alte Linde. Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“

Das Planspiel „Alte Linde. Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“ wurde in Kooperation mit dem CIVIC Institut für internationale Bildung für die Zielgruppe Schüler:innen ab der neunten Klassenstufe oder in der außerschulischen Bildung für eine jugendliche Zielgruppe ab 14 Jahren entwickelt. Die Themen Gentrifizierung und politischer Protest können im Planspiel anhand eines Fallbeispiels kennengelernt und konkret diskutiert werden. Die Teilnehmenden erhalten per Losverfahren eine Rollenkarte, die sie in eine Position im gesellschaftlichen Konfliktfeld rund um das Problem der Gentrifizierung im Kontext von Stadtentwicklungsprozessen versetzt. Im Zentrum der Diskussion steht die unmittelbar bevorstehende Verdrängung des von Jugendlichen genutzten Kulturzentrums „Alte Linde“ durch städtebauliche Modernisierungen externer Investoren.

Das Kulturzentrum „Alte Linde“, dessen Abriss droht, befindet sich im Stadtteil Lindewitz auf einem ehemals industriell genutzten Gelände der fiktiven Stadt Briesburg. Nicht nur der Bestand an Altbauten und der damit verbundene Charme, sondern auch eine generationenübergreifende, kulturell vielfältige Bevölkerung mit alternativen Lebensentwürfen machen den Stadtteil Lindewitz zu einem besonders lebenswerten Ort. Immer attraktiver wurde der Stadtteil damit auch für Zuzügler:innen und schließlich für Investor:innen, die hier Potenzial für lukrative Investments im Immobiliensegment ausmachen. Betroffen vom Prozess der Gentrifizierung ist nicht mehr nur das ursprüngliche und eigentümliche Lindewitzer Wohn- und Gewerbesegment, auch das Kulturzentrum am Rande des Stadtteils, das seit vielen Jahren von verschiedenen Jugendgruppen zur Ausübung ihres sozialen und politischen Engagements genutzt wird, ist nun zum Verhandlungsobjekt zwischen Stadt und Investor geworden. So soll das

Kulturzentrum „Alte Linde“ einem modernen Bauvorhaben weichen, womit ein urbaner Rückzugsort zur Disposition steht, der in den letzten Jahrzehnten vielen Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine kreative Ausgestaltung ihrer Freizeit sowie ihres politischen und sozialen Lebens erlaubte. Wo sollen die Lindenbiker in Zukunft ihre Fahrradwerkstatt betreiben? Wie kann die „Alte Linde“ Foodbank künftig die Essensausgabe für Bedürftige organisieren, wenn die Räumlichkeiten dafür nicht mehr zur Verfügung stehen? Und wo soll sich die Sozialistische Jugendbewegung Lindewitz treffen, um über alternative Gesellschaftsformen zu diskutieren?

Insgesamt gibt es elf verschiedene Interessengruppen (u. a. CJB LINDEWITZ – Christliche Jugendbewegung in der „Alten Linde“, CHANGE FOR NATURE – Naturschützer:innen in der „Alten Linde“, R-GRUF – Radikal gegen Rassismus und Faschismus) und maximal 30 Rollen (u. a. naturschutzbewegte:r Student:in, Sozialarbeiter:in, alteingesessene:r Sozialist:in), die sich nun um die Zukunft der „Alten Linde“ sorgen. Im Angesicht des drohenden Abrisses ist im Kulturzentrum eine Jahresversammlung geplant. Alle Beteiligten sind sich einig, dass die „Alte Linde“ erhalten bleiben muss. Aber die Vorstellungen über Mittel und Wege, wie das erreicht werden kann, könnten unterschiedlicher nicht sein.

Im Rahmen des skizzierten spielerischen Geschehens haben die Schüler:innen nun die Aufgabe, aus unterschiedlichen Perspektiven heraus zu diskutieren, wie für den Fortbestand des vielseitig, aber gemeinsam genutzten Kulturzentrums gekämpft werden kann. Verschiedene Formen politischen Protests und weitere mehr oder minder radikale Vorschläge aktiv zu werden, um den Verkauf des Geländes zu verhindern, stehen dabei zur Diskussion.

Der Fokus des Planspiels liegt demnach auf einer Problemsituation, wie sie durch die Verdrängung von alteingesessenen Bewohner:innen und einer aktiven soziokulturellen Szene in innerstädtischen Quartieren durch profitablere Nutzungsformen im Kontext moderner und vermeintlich aufwertender Stadtentwicklungsprozesse ausgelöst werden. Die Spieler:innen erhalten anhand des skizzierten Fallbeispiels die Gelegenheit, sich mit den Themen Gentrifizierung und politischer Protest in der Demokratie aus unterschiedlichen Perspektiven auseinanderzusetzen. Im Mittelpunkt des Spiels steht die Frage, wie der Erhalt des Kulturzentrums gesichert werden kann, obwohl Stadtrat und Investor bereits großes Interesse daran signalisiert haben, das defizitär wirtschaftende und baufällige Projekt durch ein moderneres und finanziell lukrativeres Vorhaben zu ersetzen. Dabei soll das Planspiel den Teilnehmenden Raum für kreative Lösungsmöglichkeiten und autonome Entscheidungsfindung geben.

Die Einführung in das Themenfeld, das Spielen des Planspiels selbst sowie die abschließende Phase der Auswertung nehmen ca. sechs Zeitstunden in Anspruch. Die Seminarleitung führt eingangs in die Themenfelder Wohnen in der Stadt, Gentrifizierung und Protest ein, wobei diese Vorbereitung auch in vorangegangenen Unterrichtseinheiten erfolgen kann. Vorkenntnisse im Themenfeld sind keine Voraussetzung, um am Planspiel teilnehmen zu können, werden im spielerischen Geschehen womöglich aber durch ein höheres Diskussionsniveau belohnt.

## ***Herausforderungen und Konfliktpotenzial im Planspiel „Alte Linde“***

Bei dem Szenario und den Rollenbeschreibungen eines Planspiels handelt es sich oftmals um eine stark überspitzte Darstellung relevanter Akteur:innen aus unterschiedlichen (zivil-)gesellschaftlichen oder politischen Gruppen. So auch im vorliegenden Planspiel „Alte Linde“. In einem vielfältigen Spektrum aus kompromissbereiten, lösungs- und handlungsorientierten, radikalen oder gar blockierenden Perspektiven spiegelt sich ein demokratischer Meinungspluralismus, der im Planspiel wiederum Voraussetzung für den Austausch von konträren Ansichten und Handlungsoptionen ist. Rollen, die einem konstruktiven, kompromissbereiten und gemäßigten Lager zuzuordnen sind, sehen sich in einer handlungsfordernden Situation teilweise radikalen, anklagenden Extrempositionen gegenüber. Letztere scheinen an einer friedlichen Lösung nicht interessiert zu sein.

Eine Annäherung der skizzierten Positionen ist das vorgebliche Ziel des Planspiels. Wobei Annäherung meint, dass eine von der Mehrheit getragene Lösung, in der Regel in Form eines Kompromisses, gefunden werden kann, ohne dabei die Grundlage für ein friedliches Miteinander in einer demokratischen Gesellschaft zu verletzen. Es kommt allerdings vor, dass am Ende des Planspiels eine für manche wenig zufriedenstellende Entscheidung getroffen wird, was einerseits auf die begrenzte Spieldauer, andererseits auf die konträren Rollenpositionen zurückzuführen ist. Das Finden einer einvernehmlichen Antwort auf die Frage, ob und wie die „Alte Linde“ gerettet werden kann, ist dabei nicht das primäre Ziel des Spiels. Vielmehr sollen die Spielenden über die Beteiligung am Diskussionsverlauf die Schwierigkeit und Relevanz einer Kompromissfindung in konfliktbehafteten Aushandlungsprozessen erkennen.

Endet das Planspiel und beginnt damit die Phase der Auswertung, muss sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden die ihnen im Planspiel zugeteilte Rolle ablegen. Eine strikte Trennung zwischen Rolle und Person muss dabei nicht nur individuell für die eigene Person, sondern auch von jeder Einzelperson in Bezug auf alle anderen Teilnehmenden vollzogen werden. So soll gewährleistet werden, dass Meinungen, die während des Spiels von einer gespielten Rolle vertreten wurden, auch als solche wahrgenommen und bewertet werden. Dass eine Rollenbeschreibung auch die persönliche Haltung eines Teilnehmenden reflektiert, ist eine Seltenheit.

Außerdem: Wie in jedem Planspiel kann auch hier das Erleben eines Konflikts oder das „Scheitern“ einer Rolle (in dem Sinne, dass ihr Votum im Planspiel bspw. nicht berücksichtigt wurde) eine frustrierende Erfahrung sein, die womöglich dazu führt, das persönliche Konflikt- oder Problemlöseverhalten außerhalb der Rolle grundsätzlich in Frage zu stellen. Sollte dies der Fall sein, muss auch das unbedingt im Rahmen der Auswertung aufgegriffen werden, indem der Misserfolg der Rolle im Spiel von der Person des Spielers oder der Spielerin getrennt behandelt wird.

Durch die verschiedenen, teilweise radikalen Positionen zur Frage, welche Aktionsformen angemessen oder notwendig seien, um die „Alte Linde“ erhalten zu können, ist es außerdem möglich, dass im Laufe des Aushandlungsprozesses Gewalt legitimierende Narrative reproduziert werden. Wie bei der Sicherstellung der Trennung zwischen gespielter Rolle und spielender Person obliegt es auch hier der Anleitung des Planspiels sicherzustellen, dass im Nachgang des Spiels eine kritische Auseinandersetzung mit derartigen Narrativen erfolgt, damit sie nicht als legitime Positionen neben anderen Standpunkten unreflektiert bleiben.

## **Lernziele**

Neben der Vermittlung von Wissen zu den Themen Wohnungspolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld fördert die Teilnahme am Planspiel die Entwicklung von Kenntnissen, Kompetenzen und Einstellungen, die zu einem reflektierten gesellschaftlichen Engagement motivieren und befähigen. Im Planspiel werden daher Ideen, Projekte und Mitgestaltungsmöglichkeiten aufgezeigt, die den Bedürfnissen junger Menschen nach politischer Beteiligung entsprechen und einen Beitrag zur gesamtgesellschaftlichen Weiterentwicklung leisten. Die Teilnehmenden bauen dabei ihr ggf. bereits vorhandenes Wissen über verschiedene Formen politischer Beteiligung und politischen Protests aus und nehmen begründet zu den positiven und negativen Formen von Protest Stellung. Darüber hinaus bietet das Planspiel Anknüpfungspunkte, um mit Jugendlichen über antidemokratische, gewaltorientierte Tendenzen im Bereich linksmilitanter Politik- und Gesellschaftsvorstellungen zu diskutieren. Schließlich bietet das Planspiel eine Lerngelegenheit, am Beispiel des Phänomens Linker Militanz<sup>27</sup> gesellschaftsverändernde, demokratiestärkende und verfassungsrechtlich legitimierte Positionen linker Politikvorstellungen von antidemokratischen, gewaltorientierten Potenzialen differenzieren zu können.



<sup>27</sup> Vgl. Meinhardt, Anne-Kathrin; Redlich, Birgit (Hg.): Linke Militanz. Pädagogische Arbeit in Theorie und Praxis. Frankfurt a. M. 2020.

## DURCHFÜHRUNG DES PLANSPIELS

# TABELLARISCHE KURZÜBERSICHT

Ein Planspieltag beginnt mit einer Einführung, in der inhaltlich in das Thema des Planspiels eingeführt wird, die Rollen verteilt werden und sich in das Szenario des Spiels eingelesen wird. Darauf folgt das eigentliche Spielen des Planspiels selbst. Das Debriefing beendet den Planspieltag. Tabelle 1 gibt eine Kurzübersicht über die Dauer und den Inhalt der einzelnen Phasen: Einführung, Planspielphase und Debriefing.<sup>28</sup>

Tabelle 1 Kurzübersicht: Das Planspiel „Alte Linde. Urbane Rückzugsräume schützen, aber wie?“

ABLAUF DER PLANSPIELDURCHFÜHRUNG		
PHASE		WAS PASSIERT HIER?
Phase 0 Einstieg	Begrüßung und Warm-up	Informelle Begrüßung der Teilnehmenden
	Einführung in das Thema	Erläuterung zur Methode Planspiel Überblick über den Ablauf des Planspieltages Einführung in das Thema Gentrifizierung
	Rollenverteilung	Zuteilung der einzelnen Rollen- und Gruppenkarten sowie Beschreibung des Ausgangsszenarios
	Lese-phase	Teilnehmende lesen sich in das Material ein. Eintritt in die Rollen
Phase I Planspiel	Diskussion in den Gruppen	Die Spieler:innen finden sich in ihren jeweiligen Gruppen zusammen, um ihre individuellen Positionen auszutauschen und eine gemeinsame Gruppenposition zu formulieren. <sup>29</sup>
	Wahl zur Sitzungsleitung	Die Spieler:innen stimmen darüber ab, wer die Sitzungsleitung übernimmt.
	Ansprache der Sitzungs- leitung	Die Sitzungsleitung hält eine vorbereitete Eröffnungsrede (s. Anhang), in der alle Spieler:innen begrüßt und die zur Diskussion stehenden Aktionsformen vorgestellt werden.
	Diskussion im Plenum I	Unter dem Vorsitz der Sitzungsleitung wird versucht, eine mehrheitsfähige oder – im besten Fall – vom Konsens getragene Position bezüglich der Zukunft der „Alte Linde“ zu definieren. Jede Gruppe stellt sich und ihre Position zu Beginn kurz vor.

<sup>28</sup> Jede Lerngruppe ist unterschiedlich und hat verschiedene Bedürfnisse. Bei der tabellarischen Kurzübersicht und der Schritt-für-Schritt Anleitung zum Planspielkonzept handelt es sich daher um eine Grundstruktur, die der Orientierung dienen soll, aber in Abhängigkeit einzelner, individueller Lerngruppen ggf. angepasst werden muss.

<sup>29</sup> Bei einer Lerngruppe mit geringerer Personenanzahl kommt es vor, dass einige Interessensgruppen im Spiel nur mit einer Rolle besetzt sind. Ist dies der Fall, können diejenigen, die als Einzelperson einer Interessensgruppe angehören, mit anderen Einzelpersonen die Kleingruppenphasen begehen.

## ABLAUF DER PLANSPIELDURCHFÜHRUNG

<b>PHASE</b>		<b>INHALT: WAS PASSIERT HIER?</b>
Phase II Planspiel	Informeller Austausch	Nach der ersten Diskussion im Plenum können sich die Spieler:innen frei im Raum mit anderen Rollen austauschen und versuchen, diese von ihrer Meinung zu überzeugen sowie individuelle, gruppenunabhängige Allianzen zu bilden und erste Kompromisse einzugehen.
	Diskussion im Plenum II	Fortsetzung der Diskussion im Plenum I
	Abstimmung im Plenum	Das Plenum stimmt über den Vorschlag ab, der am Ende der Diskussion von der Sitzungsleitung unterbreitet wird.
	Individuelle Gruppenentscheidung	Die Spieler:innen kommen wieder in den ursprünglichen Kleingruppen zusammen, um zu beraten, wie die Gruppe schlussendlich handeln wird. Sie können sich der Entscheidung aus dem Plenum anschließen, dagegen sein oder weitere konkrete Differenzen benennen. Per Zettel oder Chatnachricht teilen die Kleingruppen der Seminarleitung ihre Entscheidung mit.
	Austritt aus den Rollen	Das Planspiel endet hier. Die Spieler:innen legen ihre Rollen ab.
	Vorstellung der finalen Handlungsentscheidung	Die Seminarleitung stellt das Abstimmungsergebnis vor. Die Teilnehmenden bekommen Gelegenheit, das Ergebnis zu kommentieren.
Phase III Debriefing	Warm-up	Das Planspiel selbst ist nun vorbei. Die Teilnehmer:innen werden zu Beginn des Debriefings nach ihrem Befinden sowie zu ihrer Meinung zum Planspiel selbst gefragt.
	Erarbeitung I	In Erarbeitung I geht es um die Einordnung und Diskussion der im Planspiel kennengelernten Aktionsformen.
	Erarbeitung II	In Erarbeitung II soll es zu einem Transfer zwischen Planspiel und realer Lebenswelt der Teilnehmenden kommen. Hier kann bspw. ein reales Beispiel der Gentrifizierung von der Seminarleitung thematisiert und im Abgleich mit dem Szenario des Planspiels von den Teilnehmenden diskutiert werden.
	Abschluss	Hier soll der Bezug zur eigenen Lebenswelt der Teilnehmer:innen hergestellt werden. Im Anschluss an das Planspiel besteht die Möglichkeit, sich weiter mit den Themen Protest, Gentrifizierung und persönliches, soziales und/oder politisches Engagement zu beschäftigen.

## Vorbereitung

Das Planspiel kann in einem Klassen- oder Seminarraum durchgeführt werden. Dieser sollte ausreichend groß sein, damit sich die Teilnehmer:innen in den Kleingruppenphasen zumindest in Form von Tischgruppen voneinander abgrenzen können. Im Idealfall stehen für die Phasen, in denen sich die Teilnehmer:innen in Kleingruppen besprechen, mehrere Räumlichkeiten oder Örtlichkeiten wie bspw. der Flur, der Schulhof, die Aula o. Ä. zur Verfügung.

Das Planspiel kann mit Gruppen zwischen zehn und 30 Teilnehmer:innen gespielt werden. Damit jede Rolle jeweils einmal besetzt ist, nehmen idealerweise mindestens 16 Personen am Planspiel teil.

Für die analoge Durchführung eines Planspieltages werden verschiedene Medien und Materialien benötigt: ein Laptop oder Tablet, ein Beamer oder Smartboard, eine Flipchart oder Tafel, Platz an der Wand für Umfragen, Kreppband/Klebeband und der A3-Ausdruck der Flipchart mit Aktionsformen. Auf Medien und Materialien, die darüber hinaus zum Einsatz kommen, wird im Folgenden bei der Beschreibung der einzelnen Phasen eingegangen.

## Das Planspiel online spielen

Das Planspiel kann auch online gespielt werden. Wichtig: Anders als bei der analogen Durchführung müssen hier mehrere kurze Pausen in das Online-Planspielkonzept integriert werden. Den Hinweiskästen, wie dem Folgenden, können Tipps zur Durchführung der Onlinevariante des Planspiels entnommen werden.



www.

### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

Bei der Vorbereitung ist Folgendes zu beachten:

- **Tools:** Die digitale Version stellt dieselben Anforderungen an die Durchführung wie die analoge Version des Planspiels. Texte müssen gelesen, Diskussionen geführt werden können. Abstimmungen und Präsentationen stehen ebenso an der Tagesordnung wie Gruppenphasen. Dazu werden verschiedene digitale Tools benötigt.
- **Videotelefonie-Software:** Während der Coronapandemie sind vielfältige Programme im Bereich Videotelefonie (z. B. Zoom, BBB, Skype, MS Teams usw.) zum Einsatz gekommen. Einige davon mögen sich besser eignen als andere, die Wahl ist jedoch der Seminarleitung im Rahmen ihrer Vorgaben und Präferenzen überlassen. Grundsätzlich sollte die Software möglichst viele der folgenden Punkte erfüllen können: Kompatibilität mit möglichst vielen Geräten und Betriebssystemen, Abstimmungsfunktion, Reaktionsfunktion, Erstellen von Gruppenräumen, Präsentations- bzw. Bildschirmfreigabefunktion, Umbenennen von Teilnehmenden. Seminarleitung wie Teilnehmende sind idealerweise mit der Software vertraut, ein Einladungslink bzw. Einwahldaten müssen im Vorhinein verschickt werden.
- **Sharing-Tool:** Ein *Sharing-Tool* (z. B. Padlet, Server) ermöglicht das einfache Teilen von Informationen mit den Teilnehmenden. Alternativ können diese im Videotelefonie-Tool oder per E-Mail versendet werden, allerdings verkompliziert dies die Durchführung und kann zu Verwirrungen führen. Mithilfe eines *Sharing-Tools* können Informationen bei der Vorbereitung kategorisiert und dann zur Verfügung gestellt werden. Das Teilen geschieht dann über einen Link, mit dem die Teilnehmenden Zugriff auf die vorbereiteten Materialien erhalten.
- **Abstimmungs- und Feedback-Tool:** Abstimmungs- und Feedback-Tools (z. B. Pingo, Menti) erlauben die simultane Visualisierung von Abstimmung und Ergebnis mit verschiedenen Darstellungsformen, z. B. Wortwolken und Diagrammen. Es lassen sich offene wie geschlossene Fragen an die Teilnehmenden vorbereiten und stellen. Alternativ können Abstimmungen und Feedback auch innerhalb der Videotelefonie-Software durchgeführt und eingeholt werden.
- **Präsentationssoftware:** Für Phasen, in denen Informationen direkt an alle Teilnehmenden weitergegeben werden sollen, eignet sich Präsentationssoftware (z. B. MS PowerPoint, LibreOffice, Google Presentations) zur visuellen Darstellung.

# PLANSPIELKONZEPT SCHRITT FÜR SCHRITT

Im Folgenden werden die jeweiligen in der tabellarischen Kurzübersicht skizzierten, Planspielphasen detailliert beschrieben. Es werden das Vorgehen sowie die Aufgaben der Seminarleitung erklärt. Die Materialvorlagen befinden sich im Anhang.

## PHASE 0: EINFÜHRUNG IN DEN PLANSPIELTAG

Die Einführung in das Thema und die Methode Planspiel sowie die Rollenverteilung unter den Teilnehmenden bestimmen die erste Phase des Planspiels. Ziel der Einführungsphase ist es, die Teilnehmenden zu motivieren und Vorfreude auf das Planspiel zu wecken sowie in die Planspielmethode, das Thema und den Ablauf einzuführen. Insbesondere in der Einführungsphase sollte Raum für Rückfragen gegeben werden, damit alle Teilnehmenden gut vorbereitet in die darauffolgende Planspielphase einsteigen können.

Im Folgenden wird beschrieben, wie die Einführungsphase ausgestaltet werden kann. Eine Ausgabe der Spielmaterialien an die Teilnehmenden erfolgt erst mit der Rollenvergabe.

### **Warm-up**

In der Einführungsphase sollen die Teilnehmenden zunächst – auch körperlich bspw. durch soziometrisches Aufstellen – aktiviert sowie auf die Methode und das Thema des Planspiels eingestimmt werden. Bei einer soziometrischen Aufstellung legt die Seminarleitung bestimmte Kriterien oder Ankerbeispiele fest, nach denen sich die Teilnehmenden im Raum positionieren. Je nach Aufgaben- oder Fragestellung linear, gruppiert (z. B. bei Ja/Nein-Fragen) oder auch über den Raum verteilt (z. B. bei einer Stimmungsabfrage).

Bevor die Teilnehmenden thematisch in das Planspiel eingeführt werden, erfolgt hier eine Abfrage der Erwartungen und Erfahrungen unter den Teilnehmenden, wobei die Teilnehmenden – ähnlich dem klassischen soziometrischen Aufstellen – auch „nur“ aufstehen können, falls sie eine Frage bejahen können. Die Teilnehmenden werden eingeladen, sich bspw. anhand der folgenden Fragen im Raum zu positionieren oder bei Bejahung vom Sitzplatz aufzustehen:

- Wie fühlt ihr euch heute? (Bsp. für das soziometrische Aufstellen: müde/wach, gut/schlecht, motiviert/unmotiviert etc.)
- Wir spielen heute ein Planspiel. Weiß jemand, was ein Planspiel ist?
- Wer von euch hat schon mal ein Planspiel gespielt?
- Was erwartet ihr vom heutigen Tag? (Bsp. für die Antwortkriterien bei einem soziometrischen Aufstellen: Spaß, Lernzuwachs, Gruppenarbeit, Diskussion, Abwechslung)

Dabei sollen die Positionierung bzw. die Antworten der Teilnehmenden nicht inhaltlich kommentiert oder diskutiert werden, lediglich die Quantität kann kurz zusammengefasst oder besprochen werden. Falls die Lerngruppe auf eine Frage zögerlich oder nicht reagiert, kann die Frage noch einmal gestellt oder umformuliert werden. Die Seminarleitung kann dann (grob) die Personen zählen, die aufgestanden sind oder sich kriterienorientiert im Raum positioniert haben, und dies kommentieren.



## DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Da der Aspekt der körperlichen Betätigung beim digitalen soziometrischen Aufstellen an den mobilen Endgeräten zu kurz kommt, bietet sich ein separates Warm-up an dieser Stelle an.
- Ein Beispiel für ein unkompliziertes digitales Warm-up ist *Touch blue*. Hier werden die Teilnehmenden dazu aufgefordert, so schnell wie möglich Gegenstände mit einer bestimmten Farbe im Raum zu suchen und in die Kamera zu halten. Die Auswahl an Gegenständen kann von der Seminarleitung kommentiert werden. Die Person, die am schnellsten die Aufgabe gelöst und einen Gegenstand in der richtigen Farbe präsentiert hat, darf die Farbe für eine erneute Runde *Touch blue* auswählen.
- Ein weiteres digitales Warm-up ist *Pferderennen*. Ebendieses wird von den Teilnehmenden audiovisuell simuliert und hält mehrere Überraschungen bereit. Das Pferderennen beginnt mit dem wiederholten schnellen Klatschen auf die Oberschenkel. Nach und nach kommen verschiedene Hindernisse hinzu. Ausführliche Anleitungen zur Durchführung des Pferderennens gibt es online zum Nachlesen.
- Dehnen ist eine weitere Möglichkeit des Aufwärmens am Endgerät. Die Seminarleitung sagt verschiedene Übungen an und macht diese vor. Es kann sich bspw. auf von Computerarbeit beanspruchte Körperregionen wie Schultern, Nacken, Rücken, Arme konzentriert werden.
- Die Methode des soziometrischen Aufstellens kann über ein Abstimmungs- und Feedback-Tool wie Pingo oder Menti umgesetzt werden.
- Offene Fragen kann man entweder direkt verbal an die Teilnehmenden stellen oder als Freitext-Fragen im Abstimmungs-tool einpflegen. Die Antworten können dann als Wortwolke präsentiert werden.

## Einführung in das Thema des Planspiels

Im Planspiel bekommen die Teilnehmenden die Gelegenheit, eine politische oder gesellschaftliche Problem- oder Konfliktsituation aus einer für sie meist fremden und fiktiven, aber an die Realität angelehnten Perspektive kennenlernen und lösen zu können. Die Ausgestaltung der Rollen folgt dabei grundsätzlich der Konzeption in der Rollenbeschreibung. Gleichzeitig haben die Teilnehmenden die Freiheit, ihre Rolle über die Konzeption hinaus weiter auszugestalten und mit Fantasie zu füllen. Bevor das Spiel beginnt, werden die Teilnehmenden an das Thema des Planspiels sowie an den realen gesellschaftlichen oder politischen Konflikt, der dem fiktiven Szenario im Planspiel als Ausgangspunkt dient, von der Seminarleitung inhaltlich herangeführt.

Sofern die Themen des Planspiels (Wohnen in der Stadt, Wohnungspolitik, Schutz urbaner Rückzugsräume, Gentrifizierung und Protest) in vorangegangenen Unterrichts- oder Lehrinhalten noch nicht behandelt wurden und es sich bei dem hiesigen Planspiel um einen Erstkontakt der Teilnehmenden mit den genannten Themenbereichen handelt, werden die Teilnehmenden an das Thema des Planspiels von der Seminarleitung inhaltlich herangeführt. Das heißt, die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über grundlegende Definitionsgrößen deutscher Städte, das Konfliktfeld Wohnen in der Stadt und den Begriff Gentrifizierung.

Um interaktiv in die thematische Einführungsphase einleiten zu können, soll von den Teilnehmenden bspw. über folgende Fragen nachgedacht werden:

- Wie viel Prozent der Bevölkerung Deutschlands lebt in Städten? (Lösung: 77 % der Menschen)
- Mit wie vielen Einwohner:innen zählt eine Stadt zu den Großstädten? (Lösung: ab 100.000 Einwohner:innen)
- Was glaubt ihr, welche Probleme gibt es in Städten? (offene Frage; bestenfalls werden hier die Stichworte Wohnraum und Platz genannt)
- Wie könnte man politisch aktiv werden, um bezahlbaren Wohnraum oder urbane (Rückzugs-)räume zu schützen?
- An welcher Form von (politischem) Protest hast du dich schon mal beteiligt?<sup>30</sup>

Einige dieser Fragen können über die Methode des soziometrischen Aufstellens beantwortet werden. Bevor die Seminarleitung auf die korrekten Antworten hinweist, werden die Teilnehmenden um ihre Einschätzungen gebeten. Die Frage nach eigener Beteiligung an politischem Protest oder Engagement kann auch schriftlich beantwortet werden. Das heißt, die Teilnehmenden schreiben

<sup>30</sup> Diese Frage bezieht sich auf das Antwortverhalten der vorherigen Frage. Idealerweise werden bei der Frage nach der politischen Aktivität Aktionsformen wie Sitzblockaden, Unterschriftensammlung, Demonstrationen u. v. m. genannt.

die Formen ihres politischen Protests oder Engagements auf vorher angefertigte Zettel. Die Antworten werden mit Magneten an der Tafel (sortiert) gesammelt.

Nachdem Seminarleitung und Teilnehmende die oben genannten Fragen abgehandelt haben, erklärt die Seminarleitung der Lerngruppe das Phänomen der Gentrifizierung und weist auf das damit verbundene gesellschaftliche Konfliktpotential hin. Sie erklärt, dass Gentrifizierung die Aufwertung eines Stadtteils durch dessen Sanierung oder Umbau bedeutet und dass dies mit der Folge der Verdrängung der dort ansässigen Bevölkerung durch wohlhabendere Bevölkerungsschichten einhergeht.



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Für die interaktive thematische Einführung eignet sich weiterhin ein Abstimmungs- und Feedback-Tool (s.o.).
- Eine ggf. von der Seminarleitung vorbereitete Präsentation zum Thema Gentrifizierung kann mithilfe einer Präsentationssoftware wiedergegeben und mit den Teilnehmenden im Videotelefonie-Programm geteilt werden.

## Zuteilung von Ausgangsszenario, Rollen- und Gruppenkarten

Insgesamt sind im Planspiel maximal 30 Rollen zu vergeben. Diese Rollen verteilen sich wiederum auf insgesamt elf Gruppen mit unterschiedlicher Personenstärke. Grundsätzlich werden die Rollen nach dem Zufallsprinzip zugeteilt. Die Rollen 1.3 Eingesessene: Lindewitzer:in, 3.1 Student:in für Naturschutz und 7.2 FSJler:in beim Sportbund enthalten den folgenden Hinweis: „Du könntest dir vorstellen, die Sitzung heute zu leiten.“ Im Ausgangsszenario (gelbe Markierung in der Rollenmatrix, s. Anhang) wird die Aufgabe, die mit der Übernahme der Sitzungsleitung einhergeht, so beschrieben: „Am Anfang jeder Versammlung wird stets eine Person als Sitzungsleitung gewählt. Die Aufgabe der Leitung ist es, die Diskussion zu strukturieren, eine Redner:innenliste zu führen und sicherzustellen, dass alle Meinungen gehört werden. Außerdem ist die Leitung dafür verantwortlich, dass ein Ergebnis zustande kommt, das von (möglichst) allen Sitzungsmitgliedern unterstützt wird. Wenn nötig, muss die Sitzungsleitung auch Kompromisse ausarbeiten.“ Bei der Zuteilung der Rollen ist es ggf. geboten, die entsprechenden Rollen 1.3, 3.1 und 7.2 gezielt an kommunikationsstarke, extrovertierte Teilnehmende aus der Lerngruppe zu vergeben. Voraussetzung für eine solche Zuteilung ist, dass die Seminarleitung die Lerngruppe bereits kennt.

Neben der Zu- und Austeilung der Rollen- und Gruppenkarten wird den Teilnehmenden auch das Ausgangsszenario des Planspiels zur Verfügung gestellt.



## Einlesephase

Nach der Verteilung der Rollen bekommen die Teilnehmenden Zeit, sich in ihre Rollen- und Gruppenbeschreibungen sowie in das Szenario des Spiels einzulesen. Hierfür sollten mindestens dreißig Minuten eingeplant werden. Die Teilnehmenden wählen am Ende der Einlesephase einen Namen für ihre Planspielrolle. Der Rollename kann auf den Namensschildern vermerkt werden. Werden die vorbereiteten Namensschilder (s. Anhang) genutzt, können die Spieler:innen nicht nur den Rollennamen der anderen Spieler:innen, sondern auch die Zugehörigkeit zu ihrer jeweiligen Gruppen erkennen.

Wichtig: Während die Teilnehmende sich einlesen, sollte die Seminarleitung fragen, ob es seitens der Teilnehmenden Nachfragen gibt, ob alles verstanden wurde oder es ggf. Schwierigkeiten mit Begrifflichkeiten in den Rollenbeschreibungen gibt. Unverständlichkeiten und u. a. folgende Begriffe sollten ggf. erklärt werden.

- **Sozialismus:** Eine der drei großen politische Ideologien (neben Liberalismus und Konservatismus), die im 19. Jahrhundert entstand. Im Zentrum steht eine solidarische Gesellschaft, in der (Chancen-)Gleichheit und Freiheit verwirklicht werden können. Auf der wirtschaftlichen Ebene steht der Sozialismus dem Kapitalismus und dem damit verbundenen Privatkapital kritisch gegenüber. Kapital und Eigentum sollen in der Hand eines Kollektivs liegen und somit kein Mensch über einem anderem stehen.<sup>31</sup>
- **Kapitalismus:** Eine bestimmte Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung, in der Produktion und Märkte durch Angebot und Nachfrage geregelt werden. Das Kapital – z. B. Maschinen, Anlagen, Fabrikhallen, Geld, Fahrzeuge – befindet sich im Besitz von Unternehmer:innen. Der Staat greift nur selten oder gar nicht in das Wirtschaftsgeschehen ein. Die Unternehmer können weitgehend frei arbeiten und arbeiten lassen. Der Staat schützt das Privateigentum und die Unternehmer:innen. In Deutschland ist die vorherrschende Form des Kapitalismus die soziale Marktwirtschaft.<sup>32</sup>

Ein Glossar mit weiteren Begrifflichkeiten, die im Planspiel relevant sind, befindet sich im Anhang.

Während sich die Teilnehmenden in das Material einlesen, kann die Seminarleitung im Hauptraum den Ausdruck der Flipchart (s. Anhang) mit den Aktionsformen sichtbar aufhängen, sodass diese für alle gut sicht- und lesbar sind.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
5 min	Begrüßung	Begrüßung	
15 min	Warm-up	Aktivierung durch Fragen und soziometrisches Aufstellen	Online: Fragentool wie Pingo
30 min	Einführung	Einführung in das Themen Wohnen in der Stadt, Gentrifizierung, Protest	Laptop & Beamer/Smartboard
5 min	Verteilung der Rollenkarten	Die Rollenkarten werden an die Teilnehmenden verteilt.	Gruppen- und Rollenkarten Darstellung des Szenarios
30 min	Einlesephase	Die Teilnehmenden werden zu Spielenden und lesen das Ausgangsszenario, sowie ihre Gruppen- und Rollenbeschreibungen. Für die Rolle werden sich Namen ausgedacht.	Gruppen- und Rollenkarten, Ausgangsszenario

<sup>31</sup> Vgl. Schneider, Gerd; Toyka-Seid, Christiane: Das junge Politik-Lexikon von Schubert, Klaus/Martina Klein: Das Politiklexikon. 7., aktual. u. erw. Aufl. Bonn: Dietz 2020. Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2022, Stichwort: Sozialismus.

<sup>32</sup> Vgl. ebd., Stichwort: Kapitalismus.



## DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Digital kann die Rollenverteilung sowie die Zurverfügungstellung der anderen Materialien über ein *Sharing-Tool* (z.B. Padlet, Server) erfolgen.
- Bei einer digitalen Durchführung sollte vor der Rollenverteilung eine zehnmünütige Pause eingelegt werden, in der die Teilnehmenden gemäß ihrer Rolle umbenannt werden. Für jede Rolle gibt es eine zugehörige Rollnummer, welche den Teilnehmenden zugeordnet wird. Im *Sharing-Tool* sind die Rollenkarten ebenfalls durchnummeriert.
- Nach der Pause können die Teilnehmenden ihre Rollenkarte im *Sharing-Tool* über die ihnen zugeordnete Nummer finden. Das Szenario, die Aktionsformen, ein Lageplan der „Alten Linde“ und eine Gruppenübersicht sind dort ebenfalls hinterlegt und können von den Teilnehmenden in der Einlesephase gelesen werden.
- Die Seminarleitung steht für Fragen während des Lesens zur Verfügung.
- Mit einer Reaktion (z.B. Daumen hoch, Haken) in der Videotelefonie-Software können die Teilnehmenden signalisieren, dass sie mit dem Lesen fertig sind.
- Wie in der analogen Variante geben sich die Teilnehmenden am Ende der Einlesephase einen Rollennamen. Dieser sollte für alle in der Videotelefonie-Software sichtbar sein. Dies kann über die Umbenennen-Funktion erfolgen.
- Die Seminarleitung teilt den Teilnehmenden mit, dass sie in jedem Fall die Nummer ihrer Rollenkarte im Namen beibehalten, sodass sie bei den fiktiven Namen zuordnen kann, zu welcher Gruppe ein:e Spieler:in gehört.



# PHASE I: DISKUSSIONEN IM PLANSPIEL



Nach Phase 0 beginnt das Planspiel selbst. Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels. Mit dem Ende der Lese-Phase nehmen die Teilnehmenden die ihnen zugeordnete Rolle ein. Das Spiel beginnt. Die Spieler:innen brauchen ausreichend Platz, um sich in ihren jeweiligen Gruppen austauschen und diskutieren zu können. Sie finden sich in ihren jeweiligen Gruppen zusammen, um ihre individuellen Positionen auszutauschen und eine gemeinsame Gruppenposition zu formulieren. Dazu benötigen sie ausreichend Rückzugsmöglichkeiten, Platz und Ruhe. Idealerweise können die Spieler:innen der einen Gruppe das Gespräch der Spieler:innen einer anderen Gruppe inhaltlich nicht verfolgen. Bei einer geringeren Spieler:innenzahl sollten sich Rollen, die keiner Gruppe zugehörig sind, aber ähnliche Vorstellungen haben, zusammensetzen und sich absprechen, wobei hier die Absprache gemeinsamer Ziele kein Muss ist.

Während dieser ersten Kleingruppenphase kann die Seminarleitung von Gruppe zu Gruppe gehen, um sicherzustellen, dass Szenario und Aufgabe von allen gut verstanden wurden und ein Austausch zwischen den einzelnen Spieler:innen stattfindet. Die Teilnehmenden sollen aber keinesfalls das Gefühl bekommen, der Inhalt ihres Austausches werde von der Seminarleitung „überwacht“. Die Spieler:innen sollen sich selbstständig und ohne Anleitung austauschen und diskutieren können. Bei Rückfragen soll die Seminarleitung als Ansprechperson zur Verfügung stehen.

## DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Gruppendiskussionen werden im Digitalen mithilfe von Gruppenräumen, sogenannten *Breakout Rooms*, durchgeführt.
- Die Seminarleitung kann diese – abhängig von der Software – vorbereiten und dann für alle Spieler:innen zum Beitritt freigeben.
- Die Seminarleitung gruppiert alle Spieler:innen mit derselben ersten Rollenziffer zusammen in einem Raum und in einen anderen Raum all jene Spieler:innen, die anderenfalls allein in ihrer Gruppe wären. Letzteres ist abhängig von der Größe der Gesamtgruppe.

## Wahl der Sitzungsleitung

Für die Wahl der Sitzungsleitung kommen die Spieler:innen aus ihren Gruppen im Plenum zusammen. Die Seminarleitung lädt die Spieler:innen dazu ein, sich für die Wahl zur Sitzungsleitung aufzustellen. Es gibt drei Rollenkarten, in denen eine potenzielle Kandidatur vermerkt ist. Die Seminarleitung kann die entsprechenden Spieler:innen direkt ansprechen, sollte diesen beim Einlesen nicht aufgefallen sein, dass ihre Rolle eine Kandidatur für die Sitzungsleitung vorsieht. Darüber hinaus kann es aber auch weitere Freiwillige geben. Die Spieler:innen, die für die Aufgabe der Sitzungsleitung kandidieren, stellen sich im Plenum jeweils kurz vor.

Die Spieler:innen können entscheiden, ob sie die Wahl zur Sitzungsleitung anonym per Zettel oder offen mit Handzeichen durchführen wollen.

Nach der Wahl nimmt sich die Seminarleitung aus dem Spielgeschehen zurück! Die gewählte Sitzungsleitung übernimmt nun die Leitung der folgenden Diskussionsphasen im Plenum. Im weiteren Verlauf beobachtet die Seminarleitung lediglich den Diskussions- und Verhandlungsverlauf und dokumentiert ggf. interessante Diskussions- und Argumentationsinhalte, die dann in der Auswertung des Planspiels wieder aufgegriffen werden können. Für den weiteren Spielverlauf gilt, so viel wie nötig, aber so wenig wie möglich in das Spielgeschehen einzugreifen. Es sollte unbedingt vermieden werden, den Spielverlauf bzw. den Prozess der Entscheidungsfindung in eine erwünschte Richtung zu lenken.

Die Seminarleitung sollte im Regelfall also nie in die Diskussion eingreifen. Es sei denn, Regeln werden absichtlich gebrochen, Teilnehmende finden nicht ins Spiel, legen ihre Rollen ab oder missinterpretierten diese auf eine, die Spiellogik störende Weise. Um in einem solchen Bedarfsfall Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, kann die Seminarleitung das bilaterale Gespräch suchen oder der (gewählten) Sitzungsleitung im Vertrauen ein paar Hinweise geben (auch während der Diskussion). Ziel sollte immer sein, das Planspiel fortführen zu können und nicht abbrechen zu müssen!



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Die Seminarleitung beendet die *Breakout Sessions* und wartet, bis alle Spieler:innen in den Hauptraum zurückgekehrt sind.
- Über die Rollenziffern in den Namen der Spieler:innen kann die Seminarleitung erkennen, welche drei Spieler:innen mindestens für eine Kandidatur in Frage kommen. Darüber hinaus kann es weitere Freiwillige geben.
- Eine geheime Wahl kann innerhalb der Videotelefonie-Software oder mithilfe des Abstimmungstools durchgeführt werden. Die Seminarleitung teilt das Ergebnis der Abstimmung mit den Spieler:innen.
- Rechte von Administrator:innen oder Host können an die gewählte Sitzungsleitung abgegeben werden, dies ist aber kein Muss.

### Ansprache der Sitzungsleitung

Die Sitzungsleitung hält eine Eröffnungsrede, in der alle Spieler:innen begrüßt und alle zur Auswahl stehenden Maßnahmen zur Rettung der „Alten Linde“ vorgestellt werden. Die Rede ist bereits geschrieben (s. Anhang) und muss von der Person, die die Sitzungsleitung übernommen hat, nur vorgelesen werden. Wichtig: Die Seminarleitung sollte sicherstellen, dass im ersten Teil der Rede nur die Gruppen genannt werden, die tatsächlich mitspielen. Bei einer Teilnehmendenzahl unter 16 Personen sind nicht alle Gruppen, die in der Rede berücksichtigt werden, vertreten. Die Aufschlüsselung ist der Rollen- und Gruppenmatrix im Anhang zu entnehmen.

Die folgenden Eckpunkte zur Einweisung der Sitzungsleitung können als Hilfestellung dienen. Diese können von der Seminarleitung an die Person, die die Rolle der Sitzungsleitung übernimmt, ausgehändigt werden.

### Eckpunkte für die Einweisung der Sitzungsleitung

- Als Sitzungsleitung leitest du die im Plenum stattfindenden Diskussionen. Das ist eine besondere Rolle. Sie ist anspruchsvoll, macht aber auch viel Spaß.
- Deine Aufgabe ist es dafür zu sorgen, dass eine strukturierte Diskussion stattfindet. Dabei sollen möglichst alle zu Wort kommen und am Ende idealerweise eine Entscheidung getroffen werden.
- Zu Anfang eröffnest du die Sitzung. Du hast eine Ansprache vorbereitet, in der du die Anwesenden kurz vorstellst und willkommen heißt.
- Wird in der Großgruppe über die auf der Flipchart gesammelten Aktionsformen zur Rettung der „Alten Linde“ diskutiert, beachte, dass nicht nur eine einzelne Aktionsform gewählt werden darf. Auch Kombinationen aus mehreren Aktionsformen sind möglich.
- Als Sitzungsleitung achtest du darauf, dass alle Gruppen gleichwertig an der Diskussion beteiligt sind. Die Sitzungsleitung muss vor der Abstimmung am Ende der Sitzung klar formulieren, über welche Aktionsform / welchen Kompromiss abgestimmt werden soll. Es kann auch etappenweise abgestimmt werden (erst eine Entscheidung über Vorschlag A, danach über Vorschlag B).
- Du kannst Gruppen auch direkt nach ihrer Meinung fragen.



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Die Ansprache der Sitzungsleitung wird dem/der Spieler:in über die Sharing-Plattform oder im Videotelefonie-Tool als Text oder Datei zur Verfügung gestellt.

## Diskussion im Plenum I

Unter dem Vorsitz der Sitzungsleitung wird versucht, eine mehrheitsfähige oder – im besten Fall – vom Konsens getragene Position bezüglich der Zukunft der „Alten Linde“ zu definieren. Jede Gruppe stellt sich und ihre Position zu Beginn kurz vor. Es gibt keine Vorgaben, welche Beschlüsse gefasst werden können und welche nicht. Die Strukturierung der Vorschläge ist Aufgabe der Sitzungsleitung. Es können auch Kompromisspakete geschnürt werden. Ein Kompromisspaket könnte bspw. sein, dass die Spieler:innen sich für das Crowdfunding aussprechen, aber auch eine Demonstration anmelden und organisieren möchten. Hierbei handelt es sich lediglich um eine erste Besprechung der verschiedenen Interessenslagen. Der Vorschlag zur Abstimmung wird erst in der zweiten Diskussionsphase im Plenum formuliert.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
20 min	Rollenübernahme und Kleingruppenphase	Die Spieler:innen geben ihren Rollen Namen und finden sich in ihren Gruppen zusammen, um erste Diskussionen über mögliche Aktionsformen zu beginnen. Einzelne Spieler:innen finden sich mit weiteren einzelnen Rollen für einen ersten Austausch zusammen.	Genügend Platz, damit alle Gruppen sich ungestört austauschen können
10 min	Wahl der Sitzungsleitung	Nach dem ersten Austausch kommen alle im Plenum zusammen. Die Kandidat:innen für die Sitzungsleitung stellen sich vor. Die Wahl kann anonym über Zettel oder offen per Handzeichen erfolgen.	ggf. Papier und Stifte bei geheimer Wahl
5 min	Ansprache der Sitzungsleitung	Die vorbereitete Rede der Sitzungsleitung wird zum Einstieg in die Diskussion vorgelesen.	Rede für die Sitzungsleitung
40 min	Diskussion im Plenum I	Unter dem Vorsitz der Sitzungsleitung wird versucht, eine mehrheitsfähige oder – im besten Fall – vom Konsens getragene Position bezüglich der Zukunft der „Alten Linde“ zu definieren. Dafür stellt jede Gruppe sich und ihre Position zu Beginn vor. Bei dieser Diskussion muss aber noch keine endgültige Einigung erreicht werden.	Flipchart mit der Übersicht der Aktionsformen

# PHASE II: EINIGUNG UND ABSTIMMUNG

## Informeller Austausch

Zu Beginn der zweiten Planspielphase soll nun Zeit für einen Austausch auf individueller Basis gegeben werden. Dafür können sich die Spieler:innen frei im Raum bewegen und mit anderen Mitspieler:innen austauschen. Dadurch entsteht die Möglichkeit, mit ähnlich positionierten Rollen eine Allianz zu bilden oder ggf. bereits Kompromisse im kleinen Kreis abzustimmen. Die Rollen sollen so noch einmal Kontakt zu Mitspieler:innen aufbauen und ihre jeweiligen Meinungen stärken können.

## Diskussion im Plenum II

Nach dem informellen Austausch finden sich alle Teilnehmenden noch einmal im Plenum zusammen, um erneut über Ideen und Vorschläge zu diskutieren. Vielleicht wurden zwischen einzelnen Kleingruppen Allianzen gebildet, die die Diskussion in eine andere Richtung lenken. Gegen Ende dieser Diskussions- und Verhandlungsphase fasst die Sitzungsleitung zusammen, formuliert und unterbreitet einen auf dem Diskussionsinhalt beruhenden Vorschlag, über welche Aktionsform(en) gegen den Abriss der „Alten Linde“ protestiert werden kann. Sollte die Diskussion hier – bspw. aufgrund von Redundanzen – nur schleppend verlaufen, kann diese Diskussionsphase abgekürzt und die folgende Abstimmung vorgezogen werden.

## Abstimmung im Plenum

Im Plenum wird nun über den Vorschlag abgestimmt, der am Ende der vorherigen Plenumsdiskussion von der Sitzungsleitung formuliert und unterbreitet wurde. Ein Vorschlag, auf den sich in der vorherigen Plenumsdiskussion verständigt wurde, könnte bspw. sein, dass eine Onlinepetition über Social Media gestartet wird, aber auch dass ein Flashmob vor dem Sitzungsgebäude des Stadtrates sowie eine Demonstration geplant werden.

Jede:r Spieler:in hat eine Stimme. Es kann anonym oder per Handzeichen abgestimmt werden. Die Abstimmung erfolgt individuell nach Auffassung der eigenen Rolle. Am einfachsten kann die Abstimmung gestaltet werden, indem die Sitzungsleitung die geschlossene Frage stellt: „Stimmst du dem Vorschlag der Sitzungsleitung zu?“ Die Spieler:innen sind dann aufgefordert mit „Ja“ oder „Nein“ abzustimmen.



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Eine geheime Abstimmung kann erneut innerhalb der Videotelefonie-Software oder mithilfe des Abstimmungstools durchgeführt werden. Die Seminarleitung teilt das Ergebnis der Abstimmung mit den Spieler:innen.

## Individuelle Gruppenentscheidung

Auf die Abstimmung im Plenum folgt eine erneute Kleingruppenphase, d.h. die Spieler:innen finden sich wieder in ihren jeweiligen Gruppen zusammen, um darüber zu beraten, wie die Gruppe handeln wird. Die Kleingruppen bekommen in dieser Phase die Möglichkeit zu entscheiden, ob sie die Entscheidung, die im Plenum getroffen wurde, mittragen oder nicht. Auch hier gibt es kein Richtig oder Falsch! Eine Gruppe kann sich z. B. dazu entscheiden, die Gruppenentscheidung mitzutragen, aber trotzdem eine weitere Aktionsform ausführen zu wollen. Ein anderer Fall könnte sein, dass eine einzelne Gruppe die Gesamtentscheidung gar nicht oder nur in Teilen mitträgt. Die jeweiligen Gruppen teilen der Seminarleitung ihre Entscheidung anonym mit.



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Für die Kleingruppenphase bietet sich erneut das Erstellen von *Breakout Rooms* für die einzelnen Gruppen an.
- Die einzelnen Gruppen teilen der Seminarleitung via Direktnachricht in der Videotelefonie-Software die individuelle Entscheidung der Gruppe mit.
- Die Seminarleitung überführt die individuellen Gruppenentscheidungen in die Präsentationssoftware, sodass diese der Gesamtgruppe vorgestellt werden können.

## Austritt aus den Rollen

Nachdem die Gruppenentscheidungen bei der Seminarleitung abgegeben wurden, kommt es zum Austritt aus den Rollen. Die Spieler:innen legen ihre Rolle ab und werden wieder zu Teilnehmenden. Bei sichtbaren Rollennamensschildern werden diese entfernt. Das Spiel endet hier! Die Seminarleitung stellt die einzelnen Gruppenentscheidungen vor. Differenzen zur Plenumsentscheidung innerhalb der Jahresversammlung werden aufgezeigt. Es folgt aber keine Diskussion der Unterschiede.

Bevor der Transfer des Gelernten in die reale Lebenswelt der Teilnehmenden erfolgt, soll sich zunächst mit dem generellen Befinden und der Meinung der Teilnehmenden über das Planspiel beschäftigt werden. Das zählt zum Warm-up der letzten Phase.

## Vorstellung der finalen Handlungsentscheidungen

Nachdem die Rollen abgelegt wurden, werden die finalen Gruppenentscheidungen von der Seminarleitung vorgestellt. Diese werden dann besprochen. Die Teilnehmenden können nun ihre eigene Meinung zum Ausdruck bringen und urteilen nicht mehr aus der Perspektive der Rolle heraus. Zudem können die Unterschiede zwischen der Gesamtgruppenentscheidung und den einzelnen Gruppen besprochen werden. Warum gibt es hier Unterschiede?



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Das Abschütteln der Rollen kann im wahrsten Sinne des Wortes durch eine Abschüttel-Bewegung erfolgen.
- Die individuellen Gruppenentscheidungen werden gesammelt und der Gesamtgruppe präsentiert.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
15 min	Informeller Austausch	Die Spieler:innen bewegen sich frei und sprechen mit anderen Rollen, die nicht zu ihrer eigenen Gruppe gehören über mögliche Aktionsformen.	
15–45 min	Diskussion im Plenum II	Die Spieler:innen kommen im Plenum zusammen, um noch einmal in der Großgruppe zu diskutieren. Sollte es hier keine neuen Argumente geben, kann diese Diskussionsphase abgekürzt und die Abstimmung vorgezogen werden. Vor der Abstimmung formuliert die Sitzungsleitung einen Vorschlag.	
10 min	Abstimmung im Plenum	Das Plenum stimmt über den Vorschlag aus der vorherigen Plenumsitzung ab. Jede:r Spieler:in hat eine Stimme.	ggf. Papier und Stifte bei geheimer Wahl
10 min	Individuelle Gruppenentscheidung	Kleingruppenphase, in der sich die Gruppen zusammenfinden, um zu entscheiden, ob sie sich der vorangegangenen Abstimmung anschließen. Die Entscheidung wird der Seminarleitung über einen Zettel mitgeteilt.	Papier und Stifte
0 min	Austritt aus den Rollen	Die Spieler:innen legen ihre Rolle ab. Das Spiel endet hier!	
5 min	Vorstellung der finalen Handlungsentscheidung	Die Seminarleitung stellt das Abstimmungsergebnis vor.	Laptop und Beamer bzw. Smartboard

# PHASE III: DEBRIEFING

Ein Planspiel besteht in der Regel aus drei Phasen. Nach der Einführungs- und Spielphase erfolgt das sogenannte Debriefing. „Das Debriefing oder die Nachbesprechung ist einerseits die gemeinsame Reflexion des Erlebten in Hinblick auf das Wissen und die Inhalte, die im Planspiel vermittelt wurden, sowie andererseits in Hinblick auf die Fähigkeiten, die die Teilnehmenden während des Planspiels erworben haben.“<sup>33</sup> Das Debriefing wird auch als die wichtigste Phase in einem Planspielkonzept beschrieben. Idealerweise findet hier der Transfer des Erlernten in die reale Lebenswelt der Teilnehmenden statt. Gemäß des erstmals 1984 entwickelten *Experiential Learning Cycle* von David Kolb<sup>34</sup> geben sich aktives Experimentieren, erlebendes Lernen durch konkrete Erfahrungen, Reflexion und abstrakte Konzeptualisierung die Hand und ermöglichen so Lernprozesse, in denen die Lernenden als aktive Teilnehmer:innen auftreten. Die Stärkung der Handlungsorientierung durch aktive Lernprozesse ist indes eines der Ziele politischer Bildung.

Das Debriefing eines Planspiels sollte immer unmittelbar im Anschluss an die Spielphase erfolgen. Die Eindrücke der Teilnehmenden und Seminarleitung sind dann noch unmittelbar präsent.

## Strukturierung des Debriefings

Vor dem Planspiel wurden die Lernziele gesetzt: Welche Inhalte sollen vermittelt, welche Kompetenzen erworben werden? In Hinsicht auf die folgenden Fragen sollte die Seminarleitung die vorherige Spielphase beobachten:

- Ist es den Teilnehmenden gelungen, ihre Interessen durchzusetzen? Wenn ja, wann?
- Welche Prozesse konnten während der Spielphase beobachtet werden?
- Können die Teilnehmenden die im Planspiel gemachten Beobachtungen mit Inhalten, Theorien, Ansätzen in Verbindung bringen? Mit welchen?

## Transfermöglichkeiten des Planspiels

Abschließend sollte von der Seminarleitung genügend Zeit und Vorbereitung eingeplant werden, um einen Transfer der Lernergebnisse, also eine Verknüpfung der Ergebnisse mit konkreten Lebensrealitäten und Alltagssituationen der Teilnehmenden, zu ermöglichen.

- Wo lassen sich Brücken schlagen vom Spielgeschehen zur Realität?
- Welche Räume in einer Stadt oder Region sind vom Problem der Gentrifizierung betroffen?
- Welche aktuellen politischen Themen lassen sich mit den Erfahrungen aus dem Spiel verbinden?
- Welche neuen Perspektiven haben sich nun auf die Lebensrealität der Teilnehmenden ergeben?

Schließlich soll das Planspiel die Möglichkeit bieten, sich aus einer zumeist fremden Perspektive heraus mit der Kontroverse auseinanderzusetzen, die Zusammenhänge zu verstehen, sich in eine zumeist neue Perspektive zu versetzen und sich ein Urteil zu bilden. Die Teilnehmenden üben, Konfliktsituationen zu erkennen und auf der Grundlage der thematischen Einführung und der Informationen im Planspiel über unterschiedliche Interessen Entscheidungen zu treffen und Kompromisse auszuhandeln. Auf der inhaltlichen Ebene lernen die Teilnehmenden etwas über Wohnungspolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld sowie über die Zusammenhänge in diesem Problemfeld.

<sup>33</sup> Meidert, Nadine; Perrot-Minot, Claire: Planspiellabor. Debriefing von Planspielen. Factsheet: Information für Lehrende. o. J. S.1. <https://www.zu.de/info-wAssets/studiengaenge/bilder/studienkonzepte/dokumente/Factsheet-Debriefing.pdf> [eingesehen am: 15.01.2022]

<sup>34</sup> Vgl. Kolb, David: *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Upper Saddle River, NJ 1984: Prentice-Hall. S. 21–38.

## Die Rolle der Reflexion

In der anschließenden Reflexionsphase wird die Möglichkeit gegeben, im unmittelbaren Anschluss an die Spielphase über die im Spiel gemachten Aussagen und Entscheidungen sowie über die Protestformen selbst zu sprechen. Neben der Sicherung der erworbenen Kompetenzen besteht die Aufgabe der Seminarleitung darin, die Jugendlichen und jungen Erwachsenen bei der Transferleistung der im Planspiel gemachten Erfahrungen auf ihre Lebenswelt zu unterstützen.

### Warm-up

Über ein Warm-up wird in die Debriefingphase eingeleitet. Unter den Teilnehmenden werden aktuelles Befinden sowie erste Eindrücke von der Seminarleitung abgefragt. Bei dem Einstieg kann diese Abfrage über ein soziometrisches Aufstellen oder eine Kartenabfrage erfolgen. Bei einer soziometrischen Aufstellung können folgende Stimmungskriterien von der Seminarleitung festgelegt werden, nach denen sich die Teilnehmenden über den ganzen Raum verteilt positionieren:

- müde/erschöpft
- glücklich
- motiviert
- gut
- frustriert
- geht so

Um sich entsprechend zu positionieren, können die Teilnehmenden miteinander sprechen und sich austauschen. Das Abfragen und Einfangen der Stimmungs- und Gefühlslage unter den Teilnehmenden kann auch über die Methode der Kartenabfrage erfolgen. Bei der Kartenabfrage schreiben die Teilnehmenden ihre Antworten auf die Frage: „Wie fühlt ihr euch nun?“ in Stichpunkten auf Karten, die anschließend an einer Pinnwand oder der Tafel nach Ähnlichkeit sortiert gesammelt werden.

Einzelne Antworten können von der Seminarleitung zur Besprechung kurz aufgegriffen werden. Fällt die Abfrage der Stimmungslage vornehmlich negativ aus, sollte darauf eingegangen werden, warum dies der Fall ist.

Weitere Fragen, die im Rahmen der Nachbereitung über die Methode des soziometrischen Aufstellens oder die Kartenabfrage abgehandelt werden und Interaktivität sowie ggf. auch eine körperliche Aktivierung ermöglichen, sind:

- Das Planspiel hat Spaß gemacht? (Ja, sehr – Nein, gar nicht)
- Hast du das Gefühl, dass du im Planspiel etwas gelernt hast? (Ja, viel – Nein, wenig)
- Hat dich das Planspiel motiviert, dich politisch mehr zu informieren und/oder dich zu engagieren? (Ja, sehr – etwas – Nein, gar nicht)
- Wie realistisch fandest du das Planspiel? (sehr – wenig)
- Hast du das Gefühl, das Thema des Planspiels hat etwas mit deiner Lebenswelt zu tun? (Ja – etwas – Nein)
- Wie gut konntest du dich in Deine Rolle hineinversetzen / dich mit deiner Rolle identifizieren? (gut – ging so – schlecht)

Auch bei dieser Abfrage sollte auf einzelne Antworten näher eingegangen werden. Möglicherweise ergeben sich auch hier Anknüpfungspunkte für spätere Lehreinheiten. Insbesondere die Reflexion der eigenen Rolle im Planspiel kann als Überleitung für die erste Erarbeitung im Debriefing genutzt werden. Teilnehmende, die im Rahmen ihrer Rolle radikale Positionen vertraten, könnten ggf. Probleme damit gehabt haben, sich in diese hineinzuversetzen. Daran anschließend kann über die verschiedenen Aktions- und Protestformen gesprochen werden.



### DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Soziometrisches Aufstellen durch ein Abstimmungs- und Feedback-Tool wie Pingo oder Menti simulieren. Verschiebbare Regler oder eine Zustimmung in Prozent schaffen Abhilfe.
- Eingehen auf einzelne Antworten und nach Begründung oder Reaktionen fragen. Diese können die Teilnehmenden verbal oder im Chat der Videotelefonie-Software vorbringen.

## **Erarbeitung I: Diskutieren und Reflektieren über verschiedene Formen von Protest**

In dieser Erarbeitungsphase geht es vorwiegend um die persönliche Einordnung der im Planspiel zur Diskussion stehenden Aktionsformen und die Diskussion sowie Reflexion dieses Einordnungsprozesses. Die Einordnung und Reflexion kann über die Methode der Ampelabfrage erfolgen. Grundsätzlich ermöglicht diese Methode eine unkomplizierte Offenlegung des Meinungsspektrums, des Vorwissens oder des Erlernten bzw. der im Lernprozess gemachten Erfahrungen der gesamten Lerngruppe. Auch zurückhaltende Lernende sollen hier aktiv in die Abfrage des Meinungs- oder Erfahrungsspektrums eingebunden werden. Wird diese Methode zu Beginn eines Lernprozesses eingesetzt, können Vorkenntnisse zu einem bestimmten Thema sichtbar gemacht sowie erste Interessensanker oder Redeanlässe geschaffen werden. Wird die Ampelabfrage am Ende eines Lernprozesses angewandt, ermöglicht das Verfahren ein schnelles, niedrigschwelliges Feedback über die Visualisierung der Ampelfarben. Die Methode kann aber auch zur Abfrage erworbenen Wissens eingesetzt werden. Die Überprüfung der Lernziele muss dann über die Formulierung von Entscheidungsfragen vorbereitet werden. Im Folgenden wird beschrieben, wie die Ampelabfrage und eine darauf aufbauende Diskussion zur Einordnung und Reflexion der Aktionsformen im hiesigen Debriefing ausgestaltet werden kann.

Im Vorfeld der Abfrage erhalten die Teilnehmenden Moderationskarten aus Pappe in den Farben rot, gelb und grün. Anschließend stellt die Seminarleitung eine Aussage oder Behauptung zum Thema vor. Hier könnte die Aussage der Seminarleitung lauten: „Eine Demonstration ist eine legitime Aktionsform, um für oder gegen eine politische Entscheidung zu protestieren.“ Die Aktionsform in der Aussage kann nacheinander durch die jeweiligen Aktionsformen ersetzt werden, die im Planspiel zur Diskussion standen und auf der Flipchart vermerkt wurden:

- Spendenaktion
- Wahlliste für den Stadtrat aufstellen und kandidieren
- Onlinepetition mit Social Media-Kampagne
- Demonstration
- Flashmob
- Besetzung
- Politiker:innen unter Druck setzen
- Brandstiftung
- Im Viertel randalieren

Die Teilnehmenden sind nun dazu aufgefordert, auf die Aussage oder Behauptung der Seminarleitung zu reagieren, indem sie die jeweilige Ampelkarte gut sichtbar in die Höhe halten. Rot bedeutet: Nein, gar nicht, ich lehne ab. Gelb bedeutet: vielleicht, weiß nicht recht, ich enthalte mich. Grün bedeutet: Ja, auf jeden Fall, ich stimme zu. Bestenfalls halten alle Teilnehmenden ihre Karte gleichzeitig hoch, sodass sie sich nicht aneinander orientieren können. Die Seminarleitung erhält so einen Überblick über die unterschiedlichen Reaktionen, kann Tendenzen ausmachen und daraus ggf. Anknüpfungspunkte für den weiteren Verlauf des Debriefings ermitteln. Bspw. können die verschiedenen Reaktionen und Einordnungen gegenübergestellt und diskutiert werden. Einzelne Teilnehmende bekommen nun die Gelegenheit zu erklären, warum sie eine Aktionsform bspw. als legitim einordnen. Anschließend soll eine Diskussion angestoßen werden. Gibt es andere Ansichten zur Einordnung der jeweiligen Aktionsform?

Die Diskussion muss von der Seminarleitung angeleitet und moderiert werden. Wichtig ist, dass inhaltlich diskutiert wird und keine persönlichen Angriffe unter den Diskutierenden stattfinden. Die Seminarleitung sollte verdeutlichen, dass es unterschiedliche Perspektiven rund um den Prozess der Einordnung der verschiedenen Aktionsformen geben kann. Die Unterschiede in den Perspektiven können konkret aufgegriffen werden: „Welche Situation stellst du dir vor, wenn du diese Aktionsform derart einordnest? Unter welchen Bedingungen würdest du sie anders bewerten?“ Über das Diskutieren und Klären dieser Fragen wird deutlich, was die Jugendlichen und jungen Erwachsenen unter der jeweiligen Aktionsform verstehen. Außerdem haben sie die Gelegenheit, einen Perspektivwechsel vorzunehmen, indem sie die ggf. unterschiedlichen Sichtweisen der anderen auf die jeweiligen Aktionsformen kennenlernen und diese mit ihrer eigenen abgleichen. So soll deutlich werden, dass in Abhängigkeit der Betrachtungsweise unterschiedliche Einordnungen der Aktionsformen möglich sind.

Die Diskussion wird von der Seminarleitung vornehmlich angeregt und moderiert. Bei offensichtlichen Missinterpretationen muss diese aber auch inhaltlich in die Diskussion eingreifen. Im Verlauf der Diskussion soll idealerweise von einer deskriptiven auf eine beurteilende Ebene gewechselt werden. Um den Wechsel der Ebenen anzuregen, kann die Seminarleitung bspw. folgende Frage in die Diskussion einbringen: „Unter welchen Umständen scheint eine Form politischen Protests gerechtfertigt? Ab wann ist eine Aktionsform, die im Rahmen eines politischen Protests zum Einsatz kommt, nicht mehr legitim? Wann ist Protest illegal?“

Insbesondere die Aktionsform der Besetzung oder das auf der Flipchart vermerkte Randalieren sollte in einer Diskussion vertiefend aufgegriffen werden. Wie in der Einleitung der vorliegenden Handreichung bereits erwähnt, sind Regel- und Rechtsbrüche fester Bestandteil vieler Protestformen und der zivile Ungehorsam eine spezifische Form der gewaltfreien Regelverletzung. Protestierende nehmen dabei vorsätzlich das Brechen von Gesetzen und damit auch strafrechtliche Konsequenzen in Kauf. „Rechtsbrüche

werden oft als symbolische Infragestellung der herrschenden Ordnung inszeniert.<sup>35</sup> Die Hausbesetzungen in der linken Szene der 1970er Jahren verletzen bspw. das Eigentumsrecht, um gegen Wohnungsmangel, Obdachlosigkeit und Preisspekulationen mit leerstehendem Wohnraum zu protestieren. Auf antikapitalistischen Demonstrationen kommt es gelegentlich auch zu Zerstörungen der Schaufenster von Geschäften, Büros und Banken sowie zu Brandanschlägen auf Autos, also zu Sachbeschädigungen, bei denen es sich um eine „symbolische Vernichtung von Objekten“ zum Zwecke des Protests gegen die „von Konsum und Kapitalismus geprägte Gesellschaft“ handelt.<sup>36</sup> Letztere, die beschriebenen Sachbeschädigungen, werden anders als beim zivilen Ungehorsam aus der Anonymität der demonstrierenden Masse heraus begangen, wobei sich die Vandal:innen den Konsequenzen einer Strafverfolgung zu entziehen versuchen.

Kommt es während der Diskussion – bspw. um die Einordnung der Aktionsformen Besetzung, Randalieren oder Brandstiftung – zur Verwendung des Begriffs ziviler Ungehorsam, sollte dieser von der Seminarleitung für alle Teilnehmenden klärend aufgegriffen werden.<sup>37</sup>

Ziviler Ungehorsam ist „eine Ausnahme von ansonsten grundlegendem Gehorsam gegenüber staatlicher Autorität“. Er ist eine Form politischer Partizipation, bei der Protestierende vorsätzlich gesetzliche Grenzen überschreiten, um die Öffentlichkeit auf soziale und/oder politische Missstände aufmerksam zu machen. Ziviler Ungehorsam beinhaltet nicht gewaltsame partizipative Aktivitäten, „die gegen geltendes Recht verstoßen und von einer breiten Mehrheit der Bevölkerung nicht als legitime Art der Beteiligung am politischen Prozess verstanden werden“.<sup>38</sup> John Rawls beschreibt zivilen Ungehorsam „als eine [...] öffentliche[...], gewaltlose[...], gewissenbestimmte[...], aber politisch gesetzeswidrige[...] Handlung, die gewöhnlich eine Änderung der Gesetze oder der Regierungspolitik herbeiführen soll“<sup>39</sup>. Die Legitimität zivilen Ungehorsam wird diskutiert. Die Perspektive, dass ziviler Ungehorsam illegitim sei, solange staatliche Institutionen intakt sind, steht dabei der Perspektive gegenüber, dass intakte staatliche Institutionen im Sinne einer demokratischen Grundordnung erst die Voraussetzung für eine legitime Überschreitung rechtlicher Grenzen seien.<sup>40</sup>

Auch die Begriffe legal und legitim sollten im Rahmen des Debriefings von der Seminarleitung klärend aufgegriffen werden. „Legal ist staatliches oder individuelles Handeln dann, wenn es mit geltendem Recht und Gesetz übereinstimmt. [...] Zwischen dem geschriebenen Gesetz, der dementsprechend legalen Handlung und den jeweiligen Vorstellungen über Gerechtigkeit können Spannungen auftreten, die Fragen nach der Legitimität (d. h. der inhaltlichen Rechtmäßigkeit) dieser Handlung aufwerfen.“<sup>41</sup> Von Eckart wird der Begriff legitim mit „rechtmäßig, nicht nur dem Buchstaben, sondern auch dem Geist eines Gesetzes / einer Rechtsordnung entsprechend“<sup>42</sup> übersetzt. Eine Handlung ist demnach legitim, wenn sie auch ohne Gesetz moralisch erlaubt ist.



## DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Die Aktionsformen-Ampel kann in einigen Videotelefonie-Plattformen durch die Seminarleitung zur Kommentierung durch die Teilnehmenden freigegeben werden. Sie wird über Bildschirmfreigabe öffentlich sichtbar gemacht. Die Teilnehmenden können dann über die Kommentieren-Funktion ein Kreuz, einen Haken o.Ä. auf eines der Ampelfelder platzieren und so das Abstimmungsergebnis visuell koproduzieren.
- Eine weitere, vereinfachte Methode besteht darin, den Chat zu nutzen. Die Aktionsformen-Ampel wird über die Bildschirmfreigabe-Funktion den Teilnehmenden sichtbar gemacht und für jede Aktionsform antworten sie im Chat mit einem korrespondierenden Buchstaben, z. B. A für rot, B für gelb, C für grün.

<sup>35</sup> Bogerts u. Teune, S. 74.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 74.

<sup>37</sup> Die Ausführungen zum Begriff des zivilen Ungehorsams sollen der Seminarleitung als Hintergrundinformation dienen. Um den Begriff der Lerngruppe erläutern zu können, muss eine Definition ggf. zielgruppengerecht angepasst werden.

<sup>38</sup> Niedermayer, Oskar: Bürger und Politik. Politische Orientierungen und Verhaltensweisen der Deutschen. Wiesbaden 2005, S. 194.

<sup>39</sup> Rawls, John: A Theory of Justice. 1971, S. 401.

<sup>40</sup> Vgl. Schmidt, Florian: Zwischen Revolution und Friedenspflicht – Wie Theoretiker zivilen Ungehorsam im demokratischen Verfassungsstaat einordnen. In: Forschungs- und Dokumentationsstelle zur Analyse politischer und religiöser Extremismen in Niedersachsen (FoDex) (Hg.): Demokratie-Dialog, 3/2018, S. 32.

<sup>41</sup> Schubert, Klaus; Klein, Martina: Das Politiklexikon. 7., aktual. u. erw. Aufl. Bonn: Dietz 2020. Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/17782/legalitaet-legalitaetsprinzip/> [eingesehen am 30.04.2022].

<sup>42</sup> Thurich, Eckart: pocket politik. Demokratie in Deutschland. überarb. Neuaufl. Bonn 2011: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/pocket-politik/16479/legitim/> [eingesehen am 30.04.2022].

## **Erarbeitung II: Formen des Protests erleben an realen Beispielen von Gentrifizierung und Protest**

An die erste Erarbeitung, in der die Teilnehmenden die im Planspiel zur Auswahl stehenden Aktionsformen einordnen, kann eine weitere Erarbeitung geknüpft werden. Hier lernen die Teilnehmenden reale, teils historische Beispiele der Gentrifizierung (z. B. aus der deutschen Jugendzentrumsbewegung) kennen.

Ziel der zweiten Erarbeitung ist die vertiefende Verknüpfung zwischen den im Planspiel gemachten Erfahrungen und der Lebenswelt der Teilnehmenden. Hierzu können von der Seminarleitung verschiedene reale Beispiele thematisiert werden, anhand derer das Konfliktfeld Gentrifizierung und Protest sichtbar wird. Die Thematisierung und Vorstellung eines solchen Beispiels wird von einem Arbeitsauftrag für die Teilnehmenden begleitet: Während das Beispiel von der Seminarleitung vorgestellt wird, notieren sich die Teilnehmenden (politische oder soziale) Formen des Engagements und gleichen diese mit den Aktionsformen aus dem Planspiel ab. Die Teilnehmenden können so die kennengelernten Protestformen wiederentdecken, aber auch Variationen dieser. Sie erkennen, dass Protest eine Form der politischen Partizipation ist.

Beispielhaft kann auf die Geschichte des Jugendzentrums Friedrich Dürr in Mannheim eingegangen werden. Mit fast 50 Jahren ist das Jugendzentrum Friedrich Dürr in Mannheim eines der ältesten in Deutschland. Nachdem 1972 der letzte Jugendtreff in der Mannheimer Innenstadt geschlossen wurde, entstand eine Bewegung, die sich für einen Ort ohne Bevormundung und Kontrolle, einen Ort der Selbstorganisation und Kreativität, stark machte. Damals mobilisierten die Jugendlichen zu Demonstrationen und anderen Aktionen, um auf ihre Forderungen aufmerksam zu machen. 1973 führten die Mobilisierungen schließlich zum Erfolg: Ein selbstverwaltetes Jugendzentrum entstand.

Das Jugendzentrum Friedrich Dürr in Mannheim ist ein reales Beispiel, in dem sich das im Planspiel thematisierte gesellschaftliche Konfliktfeld Gentrifizierung und Schutz urbaner Rückzugs- und Freiräume widerspiegelt, es steht aber auch dafür, wie der Protest junger Menschen Einfluss auf die Politik und die Struktur einer Stadt haben kann.

### **Das Jugendzentrum Friedrich Dürr – Freiraum seit 1973**

Nachdem am 2. Mai 1972 das alte Jugendzentrum Domizil II in Mannheim geschlossen wurde, standen die Jugendlichen auf der Straße. Die Schließung wurde von den Betroffenen als Rausschmiss wahrgenommen, da der Pächter diese nicht mehr in seinen Räumlichkeiten haben wollte. Ein Grund dafür war mangelnder Profit.<sup>43</sup> Versuche der Stadt, die Jugendlichen durch verschiedene Anreize in Zentren an den Stadtrand zu bewegen, scheiterten. Die Forderung nach einem innenstadtnahen Jugendzentrum wurde immer lauter. Zudem entstand die Idee, dass das neue Jugendzentrum selbstverwaltet sein sollte, damit nicht noch einmal ein Pächter die Jugendlichen ohne Vorwarnung rausschmeißen könnte. Um ihr Ziel zu erreichen, mussten die Jugendlichen aber auf ihre Forderung aufmerksam machen. Zu den Aktionen gehörten Demonstrationen, Versammlungen und Auftritte von Bands. Neben diesen Aktionsformen wurde auch mit der Stadt verhandelt sowie eine Vollversammlung einberufen, bei der die Forderungen gesammelt und schriftlich festgehalten wurden. Dies führte schlussendlich zur Gründung eines eigenen Trägervereins. Aber auch die Proteste wurden ausgefallener, so kam es zu einer Malaktion, bei der die Grundrisse eines neuen Zentrums aufgemalt wurden, um so Aufmerksamkeit zu bekommen.

Einige Aktionen wurden von den Jugendlichen zwar geplant, schlussendlich aber nicht durchgeführt. Eine angedachte Hausbesetzung, die für den 28. Oktober in 1972 im Anschluss an eine Demonstration mit Konzert geplant war, fand nicht statt. Aufgrund eines hohen Polizeiaufgebots ließen die Jugendlichen von ihrem Plan ab.<sup>44</sup>

Letztlich konnten die Jugendlichen in ihrem Kampf um ein selbstverwaltetes Jugendzentrum auf verschiedenste Protest- und Aktionsformen zurückschauen. Es wurde eine Vielzahl an Demonstrationen organisiert, es kam zu Verhandlungen mit der Stadt, Besuchen in den Stadtratssitzungen, um den Druck zu erhöhen, zu Protesten vor Versammlungsgebäuden. Spendenaktionen und Flohmärkte wurde durchgeführt sowie Infostände organisiert und eine Dokumentation produziert. In Folge einiger Aktionen kam es zu Festnahmen und Verhängungen von Bußgeldern. Im Falle des Jugendzentrums Friedrich Dürr endeten die Proteste mit der Eröffnung des Jugendzentrums am 1. Mai 1973.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Vgl. dings Dokumentation. 10 Jahre Aktion Jugendzentrum in Selbstverwaltung „Friedrich Dürr“. Mannheim 04.08.1983, S. 3, <https://freiraume-film.de/die-jugendzentrumsbewegung#Materialien> [eingesehen am 28.04.2022].

<sup>44</sup> Vgl. ebd., S. 5.

<sup>45</sup> Vgl. ebd., S. 7.

Die Proteste und Aktionen der Jugendlichen waren also erfolgreich, auch wenn der Kampf um den Erhalt und Gelder zur Renovierung der Räumlichkeiten noch nicht beendet war. Der Erfolg Anfang der 1970er Jahre konnte nur durch anhaltende politische Arbeit und damit verbunden auch politische Aktionen aufrechterhalten werden. Anfang der 1990er Jahre musste das Jugendzentrum umziehen, da die Stadt das alte Gebäude verkauft hatte.<sup>46</sup> Auch in jüngerer Vergangenheit gab es Streitpunkte mit Parteien der Stadt Mannheim um das selbstverwaltete Jugendzentrum. So steht die Finanzierung des Zentrums und auch die Mietfreiheit immer wieder im Mittelpunkt politischer Debatten.<sup>47</sup>

## Abschluss des Planspiels

Nach der Vorstellung des Beispiels wird mit den Teilnehmenden der Arbeitsauftrag besprochen. Welche Aktionsformen haben die Jugendlichen wiedererkannt? Welchen waren ihnen vorher unbekannt?

Im Anschluss daran sollte auch noch einmal auf den Bezug des Planspiels zur Lebenswelt der Teilnehmenden eingegangen werden. Bspw. kann mit den Teilnehmenden über die folgende Frage diskutiert werden:

- Findest du, dass das Planspiel einen Bezug zu deiner Lebenswelt hat?  
Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Hier besteht die Möglichkeit sich mit den Teilnehmenden über ihr eigenes Engagement zu unterhalten, aber auch Berührungspunkte zu Protestformen und Gentrifizierung zu nutzen, um über diese auch in weiteren Unterrichtsstunden oder Projekten zu sprechen.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
15 min	Warm-up und Reflexion	Abfrage des Befindens und erste Reflexion der im Planspiel gemachten Erfahrungen	
15 min	Erarbeitung I	Die Teilnehmenden diskutieren und reflektieren verschiedenen Formen politischen Protests.	Ampelabfrage
10 min	Erarbeitung II	Die Teilnehmenden lernen ein reales Beispiel der Gentrifizierung kennen und gleichen Aktionsformen aus dem Beispiel mit denen aus dem Planspiel ab.	Laptop und Beamer bzw. Smartboard
10 min	Abschluss des Planspiels	Die Teilnehmenden reflektieren den Bezug des Planspiels zur ihrer eigenen Lebenswelt.	

<sup>46</sup> Vgl. JUZ Friedrich Dürr, JUZ Geschichte, 2022, <https://juz-mannheim.de/uber-uns/juz-geschichte/> [eingesehen am 20.03.2022].

<sup>47</sup> Vgl. Millenet, Jan; Bühler, Gerhard: Das Mannheimer JUZ wird weiter gefördert. In: Rhein-Neckar-Zeitung, 12.12.2017, [https://www.rnz.de/nachrichten/mannheim/artikel;-jugendzentrum-friedrich-duerr-das-mannheimer-juz-wird-weiter-gefoerdert-\\_arid,323109.html](https://www.rnz.de/nachrichten/mannheim/artikel;-jugendzentrum-friedrich-duerr-das-mannheimer-juz-wird-weiter-gefoerdert-_arid,323109.html) [eingesehen am 28.04.2022].

# FORTSETZUNG

Dient das Planspiel als Einstieg in eine neue oder als Zwischenschritt in einer bestehenden Unterrichtseinheit, kann der Abschluss des Debriefings als Anknüpfungspunkt für eine Fortsetzung genutzt werden, entweder um die nächste Unterrichtseinheit inhaltlich einzuleiten oder Hausaufgaben aufzugeben.

Neben der Thematisierung von Gentrifizierung und Protest bieten sich weitere Thematiken an, die im Anschluss an das Planspiel angeschlossen werden können.

## **Grundlegende Themenbereiche**

- 1) Protest und politische Beteiligungsformen;
- 2) Engagement sowie Beteiligung und Teilhabe;
- 3) Nutzung von Räumen in der Stadt und auf dem Land;
- 4) biografische Arbeit anhand von historischen Beispielen wie der Jugendzentrumsbewegung oder generell der Bewegungen im Zusammenhang mit der 68er-Generation

## **Vertiefende Themenbereiche**

- 1) Unterschiede zwischen den Gesetzen und der Anerkennung eines Staates im Zusammenhang mit unterschiedlichen Protestformen – Legitimität vs. Legalität;
- 2) Ziviler Ungehorsam und seine Wirkungen auf den Staat und die Gesellschaft – Gibt es „guten“ zivilen Ungehorsam?

Bei einer näheren Auseinandersetzung mit Protest kann auch der Workshop der Bundesfachstelle „Politischer Protest am Beispiel der 68er-Bewegung“ mit der Lerngruppe durchgeführt werden. Eine ausführliche und freizugängliche Handreichung sowie Materialvorlagen zum Workshop sind auf der Homepage der Bundesfachstelle zu finden.

# CHECKLISTE ZUM PLANSPIEL

<b>Zielgruppe</b>	Das Planspiel kann mit Jugendlichen ab 14 Jahren gespielt werden. Sowohl auf thematischer als auch methodischer Ebene werden keine Vorkenntnisse vorausgesetzt. Damit das Planspiel funktioniert, müssen sich alle Teilnehmende auf die interaktive Methode einlassen und sich für die Dauer des Planspiels in die ihnen zugewiesene Rolle, die ggf. der persönlichen Perspektive und Weltanschauung widerspricht, hineinversetzen können.
<b>Anzahl an Teilnehmenden</b>	10 bis 30 Teilnehmende
<b>Szenario</b>	In der Großstadt Briesburg liegt der Stadtteil Lindewitz. Lindewitz ist nicht wie jedes andere Viertel, so sagen seine Bewohner:innen. Viele Familien leben seit Generationen hier, andere wiederum sind erst in den letzten Jahrzehnten aus anderen Teilen Deutschlands und aus anderen Ländern zugezogen. Entsprechend bunt ist die Mischung, entsprechend viele Sprachen hört man auf den Straßen. Die Meisten betrachten Lindewitz als ihre Heimat und möchten gern daran mitarbeiten, dass das Miteinander weiterhin so gut funktioniert. Jedoch bahnen sich soziale Spannungen an, da der Mietpreis in Lindewitz steigt. Um neuen Wohnraum erschließen zu können sowie Platz für ein Einkaufszentrum zu haben, soll das Kulturzentrum „Alte Linde“ abgerissen werden. Das bietet jedoch verschiedenen zivilgesellschaftlichen Gruppierungen und vielen Jugendlichen einen Raum in der Stadt für ihre Aktivitäten. Um den Abriss noch verhindern zu können, wird die offene Jahresversammlung einberufen. Dort sollen Aktionsformen zur Rettung der „Alten Linde“ beschlossen werden.
<b>Vorkenntnisse</b>	Inhaltliche Vorkenntnisse zum Thema des Planspiels werden nicht vorausgesetzt, im Verlauf des spielerischen Geschehens aber womöglich durch ein höheres Diskussionsniveau belohnt. Da das Planspiel eine Lese- und Diskussionsphase beinhaltet, in der sich die Teilnehmenden mit dem Szenario sowie den Rollen- und Gruppenbeschreibungen vertraut machen, müssen bei den Teilnehmenden ausreichend Deutschkenntnisse vorhanden sein. Befinden sich in der Gruppe Personen mit geringen Deutschkenntnissen, muss die Lese- und Diskussionsphase verlängert und Unterstützung beim Erschließen des Szenarios und der Rollenkarte angeboten werden.
<b>Kompetenzen der Spielleitung</b>	Idealerweise hat die Person, die die Leitung des Planspiels übernimmt, bereits Erfahrung mit der Methode Planspiel. Dass die Spielleitung schon mal ein Planspiel angeleitet und ausgewertet hat, ist aber kein Muss. Für die Phase der Auswertung wird empfohlen, sich mit einem Grundwissen zur Aktualität der Debatte, die im Planspiel thematisch aufgegriffen wird, anzueignen.
<b>Umfang</b>	6 Zeitstunden
<b>Ausstattung</b>	Idealerweise stehen mehrere Seminarräume für das Planspiel zur Verfügung. Im größten Raum finden die Einführung, das Debriefing und die Plenarphasen des Planspiels statt. In die kleineren Seminarräume können sich die Spieler:innen während der Gruppenphasen zurückziehen. Alternativ kann das Planspiel auch in einem großen Raum mit einer ausreichenden Anzahl an Tischen und Stühlen durchgeführt werden, welche dann für die Kleingruppenphasen in Form eines Karrees angeordnet werden können.  Technisch: Laptop oder Tablet und Beamer oder Smartboard



# IMPRESSUM

## Herausgeber

Institut für Demokratieforschung  
Bundesfachstelle Linke Militanz  
Georg-August-Universität Göttingen  
Weender Landstraße 14  
37073 Göttingen  
[www.linke-militanz.de](http://www.linke-militanz.de)

BUNDESFACHSTELLE  
**LINKE MILITANZ**

## Autor:innen

Marie Bohla, Katharina Heise, André Kern, Till Schröter, Birgit Redlich  
und  
**CIVIC GmbH – Institut für internationale Bildung**  
Alt-Eller 38  
40229 Düsseldorf  
Telefon und Fax: 0049 / (0)211 / 23 38 85 5  
[info@civic-institute.eu](mailto:info@civic-institute.eu)



## Grafik und Layout

Heilmeyer und Sernau (Lektorat/Grafik/Layout Handreichung)  
Tanja Wehr (Grafik Planspiel)

## Gefördert im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“

vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)  
Glinkastraße 24, 10117 Berlin  
Tel.: 03018 / 555 - 0  
Fax.: 03018 / 555 - 1145  
[pressestelle@bmfsfj.bund.de](mailto:pressestelle@bmfsfj.bund.de)

Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar.

Für inhaltliche Aussagen trägt der Autor / die Autorin bzw. tragen die Autoren / die Autorinnen die Verantwortung.



