

Peter Schettgen, Alex Ferstl, Barbara Bous (Hrsg.)

Einmischen possible!



Die gesellschaftspolitische Dimension der Erlebnispädagogik

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung der Autoren.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Printed in Germany

ISBN 978-3-944 708-89-8 (Print)
ISBN 978-3-96557-041-2 (eBook)

Verlag: ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH
Zeuggasse 7 – 9, 86150 Augsburg, www.ziel-verlag.de
1. Auflage 2018

Abbildungen: von den Autorinnen und Autoren (außer anders gekennzeichnet),
Titelbild: olly – stock.adobe.com

Gesamtherstellung:
Friends Media Group GmbH, Zeuggasse 7 – 9, 86150 Augsburg, www.fmga.de

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Demokratie erLeben

1 Begriffsklärung

Wenn von der gesellschaftspolitischen Dimension der Erlebnispädagogik gesprochen wird, ist es unabdingbar, in diesem Zusammenhang über den Begriff „Demokratie“ nachzudenken, um sich sinnvoll zu diesem Konzept äußern zu können. Vor allem, wenn sich Demokratie und das Leben sinnstiftend zu „erLeben“ verbinden und gegenseitig bedingen, scheint diese begriffliche Arbeit unverzichtbar zu sein.

Demokratie als Volksherrschaft ist wahrscheinlich der gängigste Sprachgebrauch für δημοκρατία (*dēmokratia*). Genauer gesagt kommt im Wort δῆμος (*dēmos* - „Staatsvolk“) die Gesamtheit der Menschen unter einer staatlichen Ordnung mit einer ordnenden Macht, κράτος (*kratós* - „Gewalt“), zusammen. Jede Person innerhalb von bestimmten Grenzen bekommt eine gewisse Macht zugesprochen. Als Teil der staatlich gegebenen Ordnung für die Menschen, ist sich jede und jeder dieser Autorität bewusst. Bei Betrachtung der gegenwärtigen Situation möchte ich aber behaupten, dass sich die Wenigsten ihrer Macht auch wirklich bewusst sind oder mit dieser Berufung auch wirklich handeln. Bei Nichtgebrauch stellt sich sehr bald das Gefühl der Ohnmacht ein. Mit erzieherischem aktivem Handeln ist diesem Verlust an zugesprochener Macht entgegenzuwirken. Oder um es mit den Worten Kurt Hahns sinngemäß zu sagen, ist es notwendig, gegen den Verfall der menschlichen Anteilnahme sowie gegen den Verfall der persönlichen Initiative zu handeln. Um sich der verliehenen Macht als Teil einer Gruppe von Menschen bewusst zu werden, muss Macht erlebbar sein - als Teil von mir und Teil von anderen. Dazu bieten erlebnispädagogische Ansätze und Übungen gute Möglichkeiten.

Die Beteiligung an Wahlen wird für mich nicht zu einem emotionalen Erlebnis. Für ein emotionales Erlebnis braucht man mehr als lediglich eine Stimmabgabe, mehr als nur den spontanen Jubel oder Frust bei den verkündeten Wahlergebnissen. Ein Erlebnis braucht Wechselwirkungen zwischen Menschen, die damit verbundenen Emotionen und Kognitionen, welche es bei einem Urnengang nicht gibt.

2 Demokratie erLeben

Demokratie ist erlebbar. Die das Erleben unterstützenden Prozesse sind auf unterschiedliche Weise realisierbar. Planspiele (mit alltäglichen, offensichtlichen und für die Allgemeinheit verständlichen Inhalten) bieten hierzu eine sehr gute Möglichkeit. Dabei werde ich die klassische Form des Planspiels erweitern, wodurch sich verschiedene positive Aspekte ergeben, die ich weiter unten genauer ausführe. Im Folgenden möchte ich kurz auf kooperative Übungen eingehen und anschließend die Möglichkeiten beim Geocaching aufzeigen: als einer Variante, mittelbar und unmittelbar mit Demokratie im weitesten Sinn etwas zu erLeben.

2.1 Renaissance des Planspiels

Planspiele gibt es in verschiedensten Formen seit Jahrtausenden mit dem Zweck, eine Begebenheit zu simulieren und gezeigte Verhaltensweisen der wirkenden Personen zu beobachten, zu reflektieren und Verhaltensänderungen zu unterstützen. Die Verbindung von Rollen- wie auch Regelspielkomponenten bildet den Kern eines Planspiels. Die Geschichte des Planspiels beginnt bei Kampfspielen wie dem „Chaturango“ (ca. 1000 v.Chr.). Sie reicht über das Ausprobieren von Strategien und Manövern bis zu den Planspielen der letzten Jahrzehnte, mit dem Ziel der Vergegenwärtigung von sozialen Ungerechtigkeiten. Mittlerweile werden Planspiele zur Sensibilisierung für die globale Gerechtigkeit über die Schulung von Firmenmitarbeiterinnen und -mitarbeitern bis hin zu sog. „Serious Games“ in der virtuellen Welt genutzt.¹

Durch das „Hineinschlüpfen“ in Rollen, egal ob es im Planspiel zu einer Rollenidentifikation oder einer inneren Apathie kommt, ist es möglich, Verhaltensweisen auszuprobieren. Dabei gibt es kein „Richtig oder Falsch“. Mit Spielen und Ausprobieren sind direkte Erfahrungen durch sofortige Rückmeldungen zu Äußerungen und Verhaltensweisen durch die Mitspielenden möglich. Für den Soziologen und Psychologen Georg H. Mead sind zwei Phasen in der Entwicklung eines Menschen wichtig. Im „Play“ – dem Rollenspiel des Kindes – entwickelt sich eine eigene Identität im Nachahmen und Abgrenzen. In der zweiten Phase, von Mead „Game“ genannt, denkt sich das Individuum in mehrere Persönlichkeiten gleichzeitig hinein und handelt von ihren Standpunkten aus. Beide Phasen sind wichtig, um Kontrolle zu erfahren und Selbstbewusstsein zu erlangen. In einem Planspiel, verstanden als

¹ vgl. Nils Högsdal in <https://zms.dhbw-stuttgart.de/planspielplus/blog/details/2013/03/04/eine-kurze-geschichte-des-planspiels-die-entwicklung-von-der-antike-bis-in-das-informationszeitalt/13/>

„Game“, kann sich jede mitspielende Person ganz bewusst als soziales Objekt für andere erfahren. Vertiefend könnte hierzu weiter überlegt werden, inwieweit durch Planspiele Anknüpfungen an oder Rückbesinnungen auf bereits vollzogene kindliche Entwicklungsschritte hergestellt werden können.

In dem folgenden Ansatz geht es um eine Wiederbelebung des Planspiels im Hinblick auf die reale Interaktion zwischen verschiedenen Personen. Dabei wird das Konzept von Problemdarstellung, Rollenfindung, Rollenspiel, verschiedenen Aufgaben etc. bis zum Verlassen der Rollen und der Reflexion der Erfahrungen um die Komponente einer systemischen Aufstellung erweitert. Die sich daraus ergebenden Vorteile werden im Folgenden beschrieben. Der genaue Ablauf und die zu beachtenden Gesichtspunkte beim Anleiten und Durchführen von Planspielen stehen zwar nicht im Zentrum dieser Betrachtung; doch möchte ich unter Punkt 4 kurz ein Planspiel beschreiben, um dem Leser ein Feeling für die Planspielpraxis zu vermitteln und damit das Verständnis für die vorgetragene Argumentation zu erleichtern. (Das Beispiel habe ich dem Buch „Mit Rollen spielen: Rollenspielsammlung für Traineeinnen und Trainer“ von Sabine Heß und Eva Neumann entnommen und erweitert; siehe das Literaturverzeichnis).

2.1.1 Reflexion von klassischen Planspielen

Nach meiner eigenen Erfahrung, auch in der Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, sind Planspiele eine gute Methode, um schwer greifbare Sachverhalte interaktiv selbst zu erleben. Hierfür nötig sind ein geschützter sozialer Raum, gute Spiel-Beschreibungen und klare, archetypische Rollen.

Als schwierig erachte ich mehrere Punkte:

- **Komplexität und Unklarheit:** Der Überblick innerhalb des Planspiels muss sich Schritt für Schritt entwickeln. Nicht alle Rollen, mit ihren zugewiesenen Ansichten und Meinungen, sind gleich zu überschauen. Diese Komplexität entspricht zwar der Realität, birgt aber eine gewisse Undurchsichtigkeit und sorgt für Verwirrung über die einzelnen Standpunkte der Aktiven.
- **Dauer und Themen:** Es ist sehr schwer, die Dauer eines Planspiels vorab für eine Gruppe und den gegebenen Themenschwerpunkt abzuschätzen. Die Zeit ist schnell zu knapp, beispielsweise, wenn Diskussionen in Schleifen geführt werden oder sich die Motivation der Spielenden für das Thema erschöpft.
- **Rollenverteilung, -gestaltung und -entwicklung:** Die Verteilung der Rollen kann sich als nicht besonders zielführend erweisen. Zum Beispiel kann eine eher zurückhaltende Person durch Zufall oder im Zuge der Entwicklung der Rolle eine

tragende oder moderierende Funktion erhalten, der ein Spieler nicht vollends gewachsen ist.

- Variabler Aktivitätsgrad: Die aktive Beteiligung der Spielenden kann sehr unterschiedlich ausgeprägt sein. Jede Person nimmt freiwillig am Planspiel teil, doch ist eine Förderung von bzw. eine Forderung nach mehr Interaktionen schwierig. Zudem besteht für den einzelnen Spieler die Möglichkeit, sich bei hitzigen Diskussionen der Konfliktparteien zurückzunehmen bzw. nur wenig von der aus der Rolle resultierenden Macht zu nutzen.
- Unterschiedliche Gruppengrößen: Die in das Planspiel involvierten Konfliktparteien sind meist unterschiedlich groß, um den Prozess des miteinander Ringens und Diskutierens bis hin zur Problemlösung noch stärker zu betonen. Meist sind von vornherein mehr konfligierende Rollen vertreten, was es den Agierenden mitunter sehr erschwert, sich für die „gute Sache“ zu engagieren, und den Beteiligten ein hohes Frustrationspotenzial zumutet. Kommt es dann noch zur „demokratischen“ Mehrheitsabstimmung, ist das Ergebnis mehr oder weniger vorprogrammiert, falls es keine zuvor besprochenen Kriterien wie zum Beispiel den Minderheitenschutz gibt.
- Verhärtung von Standpunkten: Die Diskussion wird häufig mit nichtigen Argumenten und teils stark populistisch geführt. Zum Beispiel wird in einem zu spielenden vehementen Konflikt, gerade im sozialpolitischen Bereich, nicht nachgegeben, sondern teils mit „schlechten“ Argumenten weiter diskutiert. Das Abschweifen vom eigentlichen Problem und das partout nicht Wahrhabenwollen der Sichtweise von Konfliktgegnern stören grundlegend den Weg zu einem guten Kompromiss.

2.1.2 Systemische Erweiterung und Akzentuierung

Als mögliche Lösung für die aufgeführten Probleme kann die Erweiterung von Planspielen durch eine systemische Aufstellung dienen. Im Rahmen dieses Artikels kann nicht auf Details, genaue Abläufe oder Vor- und Nachteile von systemischen Aufstellungen eingegangen werden. Die Kombination aus einem Rollenspiel innerhalb des Planspiels und der Systemaufstellung birgt Vorteile, kommt aber wie jede Methode an ihre Grenzen. Die Vorteile durch eine systemische Aufstellung in Form einer Ergänzung oder Akzentuierung werden nachfolgend benannt.

- Nach der freiwilligen oder gesteuerten Rollenfindung und einer ersten systemischen Aufstellung haben alle Teilnehmenden einen Überblick über sämtliche Rollen und ihre Statements. Im gemeinsamen Gespräch werden erste Gewichungen oder bereits überlegte Veränderungen von allen Agierenden wahrgenommen. Durch nonverbale Kommunikation (Gestik, Mimik, Körperhaltung) und

die Verortung von sich und anderen im Raum, ist die vertretene Haltung im Planspiel für alle umgehend erlebbar, sichtbar und interpretierbar.

- Die Dauer des gesamten Planspiels wird verkürzt und überschaubarer. Dies betrifft auch die Dauer der einzelnen Prozessabschnitte, was dem mit der zunehmenden Dauer einhergehenden Verlust der Konzentrationsfähigkeit entgegenwirkt.
- Tragende Rollen im Planspiel sind durch ihre Positionierung im System und nicht durch ihre sprachliche Argumentation erkennbar, weshalb von einer introvertierten Person nicht automatisch ein „Tanz in der Mitte“ zu erwarten ist. Im Gespräch mit den Teilnehmenden über die Positionierung im System besteht die Möglichkeit, empfundene Unstimmigkeiten zu diskutieren. In Folge dessen können mit Einwilligung der betroffenen Person die Unstimmigkeiten korrigiert oder akzentuiert werden. Die zu vertretende Meinung wird hier von einer Metaebene aus betrachtet und von der zu handelnden Person abgelöst - vielleicht bietet dies auch eine Art der Befreiung von der zu spielenden Rolle.
- Die aktive Beteiligung wird, wie eben beschrieben, klar durch die systemische Aufstellung gefördert. Alle Personen mit ihren Rollen beteiligen sich in gleicher Weise. Klare und unklare Positionierungen können interpretiert und erfragt bzw. hinterfragt werden.
- Die Konfliktparteien sind bei einer Systemaufstellung schnell erkennbar. Zudem sind die Gesten und Handlungen nicht so verletzend wie Worte. Diskussionen und Abstimmungen muss es je nach Szenario und Aufgabenstellung trotzdem geben. Hier wird auch weiterhin die leitende pädagogische Person, neben ihrer Aufgabe zum Beobachten und Anleiten, gefordert sein.
Die Diskussion wird durch Gesten und Symbole vereinfacht. Die Standpunkte und Meinungen müssen anders als mündlich vertreten und anschaulich gemacht werden. Für einige mag diese Reduktion ein Problem sein, weil nicht alle Argumente ohne Worte ausgedrückt werden können, aber dies birgt eben auch die Möglichkeit, sich auf das Wesentliche zu besinnen. Durch das aktive Spiel (Positionieren und Darstellen der Meinung) wird – anders als beim Sitzen im Stuhlkreis – ein Erlebnis geschaffen. Alle müssen sich bewegen und ihre Emotionen präsentieren, um sich dieser Emotionen gewahr zu werden oder sie gespiegelt zu bekommen. Über das Wahrnehmen als Objekt – play – wird ein individuelles Interagieren gefördert – game.

2.2 Kooperative Übungen

Ebenso wie ein Planspiel mit systemischer Aufstellung können und sollten kooperative Übungen unter dem Aspekt von „Demokratie erLeben“ genutzt und fokussiert werden. Die folgenden Ausführungen beinhalten kurze, erlebte Beispiele und können Ansätze und Richtungen aufzeigen.

2.2.1 Kooperative Übungen und Problemlöseaufgaben

Es gibt eine Vielzahl von Übungen, welche darauf abzielen, eine Gruppe von Menschen (alle mit gleichem Wert und gleicher Macht) vor eine Aufgabe zu stellen. Diese Aufgabe gilt es, im Rahmen der umschriebenen „Spiel“-Regeln mit den bereitgestellten Hilfsmitteln zu lösen. Klassiker wie der „Säuresee“ können in Hinsicht auf „Demokratie erLeben“ genutzt werden, ohne dass der bisherige Inhalt und der erhoffte mögliche Transfer verloren gehen. Wenn der Säuresee zum Mittelmeer wird (als einziger persönlicher Ausweg vor Leid und Verfolgung von Menschen) und statt einem Gegenstand in der Mitte eine bekleidete Schaufensterpuppe vorm Ertrinken gerettet werden soll, dann bekommt die kooperative Übung eine weitere Dimension: eine globale wie auch persönliche gesellschaftspolitische Bedeutung. Diese gilt es auszuhalten und zu verarbeiten, um mit der Gruppe einen Weg zu finden, wie ggf. mit sozialkritischen oder sogar sozialdarwinistischen Bemerkungen Anderer umzugehen ist.

2.2.2 Übungen mit Machtpotenzial

Macht - macht etwas mit mir... und dir. Übungen wie zum Beispiel der „Mausefallenparcours“ beinhalten diesen Aspekt. Eine Person muss barfuß und „blind“ durch einen noch verborgenen Rundkurs laufen, der von gespannten Mausefallen gesäumt ist. [Die Mausefallen sind natürlich in ihrer Spannung wesentlich reduziert, um Verletzungen zu vermeiden.] Alle anderen Personen der Gruppe werden den Parcours ab dem Beginn der Übung sehen, dürfen dann aber nicht mehr sprechen. Somit besteht die Aufgabe für die Gruppe darin, sich vor Betreten des Raumes genaue Signale wie Schnipsen, Klopfen, Klatschen etc. zu überlegen, um die „gehandicapte“ Person unbeschadet durch den Parcours zu bringen. Es geht dabei um Vertrauen und darum, sich der Macht der Sehenden zu beugen. Um die „Kommunikation“ herauszufordern, sind nicht geahnte Hindernisse sehr hilfreich, wie das Übersteigen einer „Mausefallenschranke“ oder ein Tisch, unter welchem die blinde Person hindurchkriechen soll. Je nach Zeit und Zielsetzung kann der Parcours mit einer weiteren „entmachteten“ Person, die ebenfalls blind und barfuß ist, von vorn oder von einer

anderen bestimmten Stelle aus beschriftet werden. Neue Hindernisse, die so zuvor nicht zu erraten waren, sorgen für neue und weitere Spannung.

2.3 Geocaching

Geheime Lager – teils leicht erreichbar, oft aber scheinbar unauffindbar oder nur mit PSA (Persönlicher Schutzausrüstung) sicher zu betreten – boomten in den letzten Jahren. Inzwischen stagniert der Hype. Aber nach wie vor erfreut sich Geocaching, sei es als nette Angelegenheit für zwischendurch bzw. als Hobby oder gar als Lebensinhalt verstanden, eines breiten Interesses. Um diese Form des Erlebnisses aufzubauen, anzuleiten und reflexiv zu begleiten, sind keine pädagogischen Fachkräfte nötig. Die Suche ist im öffentlichen Raum ganz freiheitlich und individuell und bietet so eine meines Erachtens unwahrscheinlich große Möglichkeit, verschiedenste Menschen zu erreichen, auch und gerade im Bereich einer gesellschaftspolitischen (demokratischen) Dimension der Erlebnispädagogik.

Beim Geocaching, also der GPS-gestützten Suche nach versteckten Dosen in geheimen Lagern, gibt es eine unmittelbare wie auch mittelbare Form des Erlebens. Diese sollen im Folgenden erläutert werden.

2.3.1 Geocaching - unmittelbar Demokratie erLeben

Direkte Erlebnisse beim Geocaching im Hinblick auf „Demokratie erLeben“ sind möglich durch das Erstellen von sogenannten „Listings“, die einen klaren oder eher versteckten Bezug zur Demokratiebildung herstellen. Hier kann eine Einzelperson oder Gruppe ganz konkret ihre gegebene Macht nutzen: beim Erkunden, Verstecken und Ausarbeiten des Listings. Orte und Möglichkeiten gibt es genügend. So sind z.B. Geocaches an geschichtsträchtigen Orten möglich, die für die Demokratie oder den Versuch ihrer Negierung bedeutsam sind. Auf diese Weise kann das Bewusstsein für Parität, Diversität oder Partizipation gefördert werden. Ein konkretes Beispiel wäre ein „Multicache“ zu mehreren Stolpersteinen in einer Stadt, ein „Traditional“ an einem Mahnmal für die Opfer der Weltkriege oder ein „Mystery“, welches z.B. einen Bezug zur Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte hat.

Unmittelbar können sich so auch die suchende Person oder das suchende Cacher-Team über das Listing mit Aspekten der Demokratie auseinandersetzen und mit dem Erlebnis des Suchens und Findens eine Beziehung zum Thema aufbauen.

2.3.2 Geocaching - mittelbar Demokratie erLeben

Neben dem Erstellen und Suchen von Geocaches erfolgt eine Art mittelbares Erleben über die Logs zu den Geocaches oder über das Feedback der Suchenden nach Beendigung einer nicht im Internet veröffentlichten Geocachingtour. Die Frage nach dem Transfer der erlebnispädagogischen Aktion bezieht sich meiner Erfahrung nach nur auf die Aktion und das Suchen selbst. Für das Thema des Listings braucht es nicht unbedingt einen nötigen Transfer, da das geschichtliche Ereignis oder die Themensetzung klar erkennbar sind. Das erklärte Ziel in Form des Ortes und Listings ist deutlich und wird mit einem Erlebnis verbunden.

2.3.3 Konflikt und Gewinn

Nicht immer findet ein (vor allem über eine offene Internetplattform) veröffentlichtes Listing Befürworter. Für einige Suchende ist Geocaching ein Hobby, bei dem sie den Alltagsproblemen durch den Gang in die Natur oder den urbanen Großspielplatz eher entfliehen möchten. Eine gesellschaftspolitische Dimension beim Erleben wird abgelehnt oder sogar vehement verneint. Es geht aber auch ganz anders; denn nach meiner Erfahrung wird der Bezug speziell zu historischen Orten wie Stolpersteinen oder Mahnmalen von den Teilnehmenden als sehr positiv und informativ, um nicht zu sagen: als „existenzielles Erlebnis“, wahrgenommen. Wer versucht, ein öffentliches Listing zum Beispiel zur „Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte“ auf öffentlichen Internetplattformen genehmigt zu bekommen, der darf mit Gegenwind der Betreiber rechnen. Politiknahe Ansätze oder vermeintliche Werbung für soziale Institutionen werden von den Internetbetreibern eher ausgeschlossen. Sich mit den damit verbundenen Argumentationen zusammen mit einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern auseinanderzusetzen, kann allerdings sehr gewinnbringend sein. Der gemeinsame Weg, auch ohne eine Veröffentlichung am Ende, ist aus der Sicht der Jugendlichen erlebnis- und lehrreich sowie äußerst gewinnbringend im Hinblick auf die Thematiken Menschenrechte, Toleranz, Vielfalt, Meinungsbildung usw.

3 Fazit

Demokratie ist das, was es heißt: nämlich Macht in einer Gruppe von Mitmenschen zu haben – und: das macht etwas mit mir. Ob über Planspiele, kooperative Übungen, Geocaching oder andere Ansätze und Zugänge: Es lohnt sich auch im Hinblick auf die Demokratie, dass Menschen Formen der Demokratie erLeben. Kommt in der Erlebnispädagogik eine gesellschaftspolitische Dimension zum Tragen, dann wird diese auch in der Spannung von Ablehnung und Unverständnis einerseits sowie

Annahme und Dank andererseits erlebt werden. Meiner Meinung nach vollzieht sich das anders als z.B. beim Überwinden der Höhe im Klettersteig oder der Enge in einer Höhle. Die Spannungen berühren mich direkter bzgl. meines Lebensinhaltes und meiner über Jahre etablierten politischen, sozialen und humanistischen Meinung. Dieses Spannungsverhältnis zwischen der Selbstkompetenz der Agierenden und der soziokulturellen Integrationsfähigkeit auszuhalten und produktiv zu nutzen, ist die Aufgabe von erlebnispädagogischen Leiterinnen und Leitern. Und somit rückt mit der gesellschaftspolitischen Dimension der Erlebnispädagogik im Sinne von „Demokratie erLeben“ ein neuer Aspekt in die individuelle Lernzone eines jeden Menschen. Er stellt eine neue Herausforderung für dich und für mich dar.

4 Vorstellung eines konkreten Planspiels mit systemischer Erweiterung

Um die Vorschläge zur Renaissance von Planspielen etwas konkreter zu fassen, stelle ich ein Planspiel von Sabine Heß und Eva Neumann vor und ändere es im Sinne einer systemischen Aufstellung ab. Überschriften ist das Planspiel mit dem Titel „Wem gehört der Strand?“.

Die Grundsituation des Planspiels ist ein authentischer Interessenkonflikt bezüglich eines unberührten Strandabschnittes nahe des Dorfes Kefalonia im Norden von Griechenland. Es ist einer der letzten unverbauten Strände. Schildkröten kommen hier regelmäßig vorbei, um zu laichen. Durch den Tourismus könnte sich in naher Zukunft beim Neubau eines Hotels in Strandnähe Vieles für die hier lebenden Menschen zum Positiven und Negativen ändern. Es sind verschiedene Rollen vorgegeben, wie zum Beispiel: der Hotelbesitzer sowie ein Busunternehmer, denen der Neubau und der Tourismus nutzen würden. Diesem Personenkreis gegenüber gibt es Personen, wie z. B. ein Architekt oder eine Rechtsanwältin, denen der Naturschutz am Herzen liegt. Ein deutsches Pensionärsehepaar hat sich Kefalonia als ihren Altersruhesitz ausgesucht, um die Natur und Ruhe zu genießen. Die dritte Gruppe von Personen ist noch keinem der „Lager“ zuzuordnen oder hat besondere Interessen. Dazu gehören Gemeinderatsmitglieder oder Jugendliche, die für ihre Zukunft Perspektiven brauchen. In der Variante, die ich zusammen mit Holger Seidel bei einer Demokratiekonferenz durchgeführt habe, wurden die von den Autorinnen vorgegebenen Rollen des Planspiels um weitere Personen wie einen Bankier, eine Journalistin und einen Pfarrer erweitert. Die Besonderheit des Pfarrers liegt in seinem Amt begründet, wodurch seine Rolle oft mit einer durch alle Spielenden zugesprochenen Autorität im Hinblick auf Ethik und Moral ausgestattet ist.

Durch die systemische Erweiterung ist der vorgegebene Zeitplan von S. Heß und E. Neumann wenig von Bedeutung und wurde somit verändert. Zu Beginn werden die Teilnehmenden in einen vorbereiteten Raum geführt und die Situation beschrieben. Dabei ist es sehr hilfreich, wenn der Raum klar in den Bereich Dorf und den Bereich Strand aufgeteilt ist. Die beiden Orte stehen dabei sinnbildlich für die jeweiligen Interessen. Das Dorf steht für den Neubau des Hotels und den damit verbundenen wirtschaftlichen und touristischen Aufschwung, für neue Arbeitsplätze und eine klare Zukunftsperspektive. Der Strand steht für den Erhalt der Situation, Ruhe, Einzigartigkeit und den Umweltschutz. Die beiden gegenüberliegenden Bereiche sind klar durch einfache Requisiten wie Tücher für den Strand und Wasser oder gemalte Gebäude für das Dorf gekennzeichnet. Die Mitte, in welcher noch alle Teilnehmenden stehen, ist frei und neutral. Nach der Beschreibung der Situation werden die spielenden Rollen von der Planspielleitung kurz vorgestellt. Anschließend dürfen die Rollen gewählt werden oder werden vergeben. Gleich danach erfolgt die erste systemische Aufstellung, bei welcher sich die Personen je nach Rollenverständnis von der Mitte des Raumes aus zum Dorf oder Strand positionieren. Die Naturschützer stehen wahrscheinlich am oder im Wasser bei den Plüschschildkröten. Die Befürwortenden des Hotelneubaus, welcher finanzielle Vorteile für das Dorf bringt, stehen nahe beim Dorf. Alle weiteren Personen platzieren sich hin zu diesen beiden Lagern oder bleiben eher mittig im Raum verortet, weil sie noch unentschlossen sind und im Laufe des Rollenspiels noch überzeugt werden müssen und möchten. Alle Agierenden dürfen ihre Haltung zur Konfliktsituation nicht nur in ihrer Verortung im Raum, sondern auch mit ihrer Körperhaltung und Mimik für die anderen zum Ausdruck bringen. Geführt durch die Planspielleitung dürfen nacheinander jede Person oder schon erkennbare Personengruppe ihren Rollennamen nennen und den zu vertretenden Standpunkt kurz erläutern. Anschließend besteht die Möglichkeit für Rückfragen. Dabei kann es vorkommen, dass der Wunsch geäußert wird, dass sich einzelne Personen anders stellen mögen. Dies kann zum Beispiel sein, wenn sich ein Mitglied der Naturschützer mit zur Hotelfamilie gestellt hat, um Gesprächsbereitschaft zu signalisieren. Wenn dies für die Hotelfamilie ein Problem darstellt, dann können sie darum bitten, dass der Standplatz des Naturschützers geändert wird. Stehen alle Agierenden nun für sich und alle anderen stimmig, dann platziert die Leitung an jedem Standplatz ein weiteres kleines "Namensschild" auf dem Fußboden.

Durch die Positionierung und die kurze Vorstellung haben sich bereits Gruppierungen herausgestellt. Für diese besteht nun die Möglichkeit, sich direkt über ihre Rollen und die gespielte Meinung auszutauschen. Hierbei kann natürlich auch schon eine Strategie für die spätere Diskussion ausgemacht werden. Sind die Gespräche nach ca. 10 Minuten beendet, kehren alle zu ihren auf dem Fußboden liegenden Namensschildern zurück. Es folgt eine zweite systemische Aufstellung, durch die Meinungsveränderungen für alle deutlich werden (die Namensschilder auf dem

Fußboden werden mit zum neuen Standpunkt genommen). Danach bilden sich zwei oder drei Interessengruppen, die als erstes einen gemeinsamen Lösungsansatz diskutieren und als zweites einen Sprecher und Stellvertreter ihrer Gruppe bestimmen.

Um es nun spannend zu machen und möglichst alle an einer Lösungsfindung zwischen den Gruppen zu beteiligen, verlassen alle Sprecher und Stellvertreter der Gruppen den Raum. Sie diskutieren gemeinsam unter sich eine Lösung für den Konflikt und notieren Stichpunkte auf einem Flipchartpapier. Die im Raum verbleibenden Gruppen diskutieren alle gemeinsam ebenso eine Lösung und halten ihre Ergebnisse schriftlich fest.

Nach der Fertigstellung der beiden Lösungen werden diese im Plenum präsentiert. Danach erfolgt eine dritte systemische Aufstellung, bei welcher es gut sein kann, dass sich die Sprecher und Stellvertreter von ihrer einstigen Gruppe, je nach Art der gefundenen Problemlösung, voneinander entfernen. Ob nun gebaut werden darf oder in Kefalonia alles so bleibt, wie es immer schon war: darüber entscheiden nun die Gemeinderatsmitglieder in einer einberufenen Sitzung. Nach der Beschlussfassung positionieren sich wiederum alle Spielenden auf ihren vorherigen Plätzen und dürfen sich nun unter Bezugnahme zum Gemeinderatsbeschluss umstellen. Dies könnte auch bedeuten, dass Personen, wie z.B. das Pensionärsehepaar oder die Investoren des Hotelneubaus, an die Tür stellen und damit ausdrücken, dass sie den Ort Kefalonia verlassen werden. Auf den Positionen verharrend darf noch einmal abschließend jeder seinen jetzigen Standpunkt kurz für alle erklären, um sich dann von allen zu verabschieden und sein Namensschild an die Leitung abzugeben. Jeder Teilnehmende am Rollenspiel kehrt somit zu sich selbst zurück. In der anschließenden, vom Rollenspiel losgelösten Reflexion spricht niemand in seiner einstigen Rolle, und es spricht auch niemanden eine andere Person mit ehemaliger Rollenbezeichnung an. Die Teilnehmenden reflektieren das Erlebte auf der Metaebene.

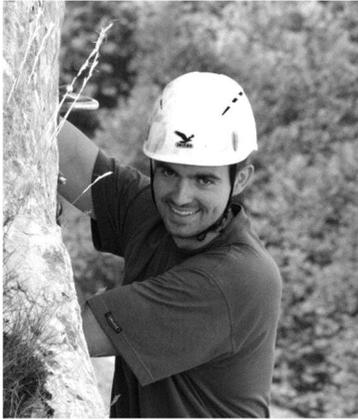
Durch die systemische Aufstellung ist das klassische Planspiel um die oben benannten Aspekte positiv erweitert worden. Durch die erste systemische Aufstellung und Erklärung des eigenen Standpunktes sind die Rollen wesentlich schneller und umfassender erkennbar. Alle Teilnehmenden sind aktiv und positionieren sich gleich von Beginn an. Änderungen der Meinung sind durch den Wechsel des Standpunktes gleich für alle ersichtlich. Durch die Trennung der Sprecher und Stellvertreter von ihrer Gruppe diskutieren die autorisierten Führer unter sich, aber alle anderen müssen sich ebenso an einem Kompromiss aktiv beteiligen. In den beiden Diskussionsgruppen kann es natürlich auch gut sein, dass die Diskussion zu hitzig geführt wird. Die Standpunkte werden bei den systemischen Aufstellungen im Allgemeinen aber eher spielerisch dargestellt. Jeder verlässt die Komfortzone des eigenen Stuhles, und die zu spielende Rolle wird interaktiv zu allen anderen in „Szene“ gesetzt. Auf diese

Weise wird sowohl der mögliche Wechsel von Standpunkten im Raum als auch die Selbst- und Fremdwahrnehmung unterstützt.

5 Literatur

Högsdal, Nils (2013): Eine kurze Geschichte des Planspiels – die Entwicklung von der Antike bis in das Informationszeitalter. Blog der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart. Abgerufen am 25.05.2018

Heß, Sabine und Neumann, Eva (2017): Mit Rollen spielen: Rollenspielsammlung für Trainerinnen und Trainer. Bonn: managerSeminare Verlags GmbH, 17. Aufl.



Christian Mende

Kreisreferent für die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien
im Ev.-Luth. Kirchenkreis Greiz; Erlebnispädagoge (BVkE);
Thüringer Demokratiepreis (2015)

E-Mail: c.mende@kirchenkreis-greiz.de

In der vergangenen Dekade hat sich die erlebnispädagogische Szene darauf konzentriert, sich selbst zu reflektieren und zu professionalisieren. Das war wichtig und notwendig. Nun ist es an der Zeit, den Blick wieder auf ein wesentliches, aber zuletzt vernachlässigtes Ziel der Pädagogik zu lenken: die eigene Lebenswelt verantwortlich zu gestalten. Das bedeutet, Verantwortung in der und für die Gesellschaft zu übernehmen, Engagement zu üben und auszuüben – eben politisch zu sein!

In Zeiten des „Trumpismus“, der Macht des Postfaktischen, dem drohenden Auseinanderbrechen des vereinten und friedvollen Europas, der Politikmüdigkeit und des Sattseins muss die Diskussion um Verantwortung, um den politischen Auftrag der Erlebnispädagogik, um Leiten und Führen wieder aufgenommen werden. Auch wir Erlebnispädagoginnen und Erlebnispädagogen sollten diesbezüglich aus unserer selbstgewählten Komfortzone ausbrechen.

Verantwortung zu übernehmen, war schon die leitende Idee von Kurt Hahn, dem Begründer der Erlebnispädagogik. Seine „Erlebnistherapie“ diente sogar ausschließlich dem Zweck, zur Übernahme von Verantwortung in der Gesellschaft zu erziehen. Dahinter steht die Überzeugung, dass durch Natursport, kleine lokale Projekte und den Dienst am Nächsten Verantwortung erlebt und erlernt werden kann.

Die Welt, in der wir leben, braucht starke Menschen, die – nicht nur in der Natur – Herausforderungen suchen und Verantwortung übernehmen. Wo und inwieweit Erlebnispädagogik, Erfahrungslernen und Outdoor-Training hierzu etwas beitragen können, ist der programmatische Schwerpunkt dieser Publikation mit 22 Beiträgen von 30 Autorinnen und Autoren.

ISBN 978-3-96557-041-2