



Interview mit Markus Ulrich | CHRISTOPH FROMMHERZ

## Planspiele als Mittel für den Unterricht

**Dr. Markus Ulrich war während 15 Jahren als ETH-Forscher und Dozent in der Umweltmodellierung tätig. 1997 gründete er die Firma UCS Ulrich Creative Simulations, welche sich auf die Entwicklung und den Einsatz von Planspielen spezialisiert, mit dem thematischen Schwerpunkt der Nachhaltigen Entwicklung. Anlässlich des 2. Internationalen Planspieltags gab er im Interview einiges aus seinem grossen Erfahrungsschatz preis.**

**Markus Ulrich, was ist der Unterschied zwischen einem Simulations- und einem Planspiel?**

In England sind das synonyme Bezeichnungen, in Frankreich spricht man von «jeu de simulation» und im Deutschen von «Planspiel». Wobei das Planspiel immer Anteile der Komponenten Simulation, Spiel (im eigentlichen Sinne), Rollenspiel und Fallstudie hat. Diese sind allerdings je nach Spiel unterschiedlich stark ausgeprägt.

**Was spricht für den Einsatz von Planspielen zur Nachhaltigen Entwicklung im Unterricht?**

Mit Planspielen werden komplexe Situationen abstrahiert und auf das Wesentliche verdichtet. Sie ermöglichen auch den Einbezug der zeitlichen Dimension. Beim Planspiel triCO<sub>2</sub>lor sitzen zum Beispiel verschiedene Generationen am Tisch und bringen sich ein. Zudem kann mit Planspielen gefahrlos experimentiert werden. Dabei geben sie den Schüler/-innen die Möglichkeit prägende Erfahrungen zu machen, wie sie es sonst nur selten tun können. Dazu ein Beispiel: Vor einigen Jahren war ich bei einem Test an der Universität St. Gallen. Die Wirtschaftspädagoginnen und -pädagogen haben bei einem Planspiel den Ozean leergefischt. Sie waren entsetzt darüber, dies geschafft zu haben, obwohl sie die Regeln kannten und sich für ökologisch bewusst hielten. Aber das System hat sie hereingezogen und der Ozean war leer. Sie haben dann in der Reflexion gelernt, was da schiefgelaufen ist und wie die Regeln künftig geändert werden müssten.

**Welche wesentlichen Lerneffekte werden mit Planspielen erzielt, welche Kompetenzen gefördert?**

Mit Planspielen kann man ganz verschiedene Lerneffekte erzielen und Kompetenzen vertiefen. Die Schüler/-innen schlüpfen in verschiedene Rollen und erleben Situationen, die sie bis anhin so nicht gekannt haben. Sie nehmen unterschiedliche Perspektiven ein. Vielleicht stellen sie sogar fest, dass ihr eigenes Handeln im Spiel ganz andere als die geplanten Effekte hat und zu ungewollten Nebenwirkungen führt. Dies alles geschieht in der Interaktion mit der Gruppe und dem Spiel. Mit Planspielen lassen sich insbesondere Sozial- und Selbstkompetenz fördern, beispielsweise die Kommunikation, die Konfliktlösung oder das Selbstmanagement in schwierigen Situationen.

**Was raten Sie Lehrpersonen, um sich mit Planspielen vertraut zu machen?**

Ich würde ihnen raten, einfach ins kalte Wasser zu springen. Früher oder später kommt dieser Schritt. Dabei empfehle ich, ein eher einfaches Spiel zu verwenden; ein Spiel, das man sich gut zutraut, um es mit seinen Schüler/-innen zu spielen. Schritt für Schritt kann die Lehrperson dann die Komplexität der verwendeten Spiele erhöhen. Sie lernt ihr eigenes Verhalten als Moderator/-in und das ihrer Schüler/-innen im Spiel kennen und reflektieren und erweitert laufend ihre Kompetenzen. Für den erfolgreichen Einstieg gibt es auch nützliche Materialien in Büchern und im Internet sowie lehrreiche Kurse.

**Verraten Sie uns Ihr Lieblingsspiel?**

Da möchte ich «Klartext» nennen. Bei ihm gelingt es, die gesamten Nachhaltigkeitsindikatoren und -ziele, so wie sie der Bund für die Schweiz beschlossen hat, auf den Spielkarten zu veranschaulichen, zu systematisieren und spielerisch erlebbar zu machen.

«Methodenwerkzeuge» Praxis Geographie 7/8 2018 | CHRISTOPH FROMMHERZ

## Interessante Methodensammlung

**Die Ausgabe «Methodenwerkzeuge» von Praxis Geographie 7/8 2018 bietet eine interessante Sammlung von gut beschriebenen Methodenwerkzeugen für den Unterricht. Viele davon sind spielerischer Natur und können auch in anderen Fächern eingesetzt werden.**

### Das Bilderbuffet

Zu einer bestimmten Fragestellung wählen die Schüler/-innen eines der Bilder aus dem Bilderbuffet aus, das auf dem Tisch ausgebreitet ist. Sie erläutern anschliessend im Plenum ihre Assoziationen zum Bild und schreiben zum Beispiel als weitere Aufgabe dazu einen Beitrag in der Schülerzeitung.

### Wortwolken

Mit Textanalyseprogrammen lassen sich Texte nach der Häufigkeit der verwendeten Begriffe analysieren und in Wortwolken darstellen. Interessant wird es, wenn die Schüler/-innen Wortwolken von Pro- und Contratexten einer kontrovers diskutierten Fragestellung auswerten.

### Investorensuche

Mit der Investorensuche wird ein unternehmerischer Wettbewerb in der

Wirtschaftswelt nachgestellt. Für ihr Unternehmen wählen die Schüler/-innen in Gruppen einerseits einen möglichst günstigen Standort, welcher potenzielle Investoren anlockt. Andererseits können sie ebenfalls in die Unternehmen der anderen Gruppen investieren. Wer die meisten Investoren findet, gewinnt.

### Weitere Methoden

Weitere ausführlich und mit Praxisbeispielen beschriebene Methoden sind beispielsweise: Das Erstellen von Erklärvideos in den verschiedenen Formen (Explainty-Clips, How-To Videos, Vlogs), das individuelle Darstellen von Strukturen und Inhalten in Lernbildern und das Systematisieren und Visualisieren von systemischen Überlegungen in Concept Maps.

Weitere Informationen auf [www.westermann.de/zeitschriften/sekundarstufe/praxis-geographie](http://www.westermann.de/zeitschriften/sekundarstufe/praxis-geographie)

Tools zur Bildung von Wortwolken [www.wordle.net](http://www.wordle.net) oder [www.wortwolken.com](http://www.wortwolken.com)

## Weiter im Kontext

### Fair Battles Kicker

Das Projekt unterstützt Jugendliche auf spielerische Weise mit dem «Töggelikasten» bei der Entwicklung ihrer Urteils- und Entscheidungsfähigkeit in ihrer Konsumentenrolle. Während die eine Mannschaft mit Vorteilen ausgestattet ist, sind die gegnerischen Spielfiguren in ihrer Funktion stark beeinträchtigt. Das Bildungsangebot gehört zu den Gewinnern des diesjährigen Worlddidac Award Preises.

<https://fairbattles.ch/angebote/kicker/>  
Das Projekt ist referenziert in der Datenbank von [education21](http://education21.ch). Weitere Informationen siehe unten.

### Projekttag Flucht und Asyl

Jugendliche und Kinder ab 13 Jahren erleben in der Rolle von Flüchtlingen verschiedene Stationen einer Flucht. In einem Workshop erfahren sie mehr über Fluchtgründe, das Asylverfahren und das Leben von Asylsuchenden in der Schweiz. Sie tauschen sich direkt mit einer geflüchteten Person aus dem SFH-Bildungsteam aus und erfahren ihre persönlich erlebten Stationen der Flucht. Der Projekttag leistet einen Beitrag zur politischen Bildung, zur Rassismusprävention und zur Integrationsförderung.

[www.fluechtlingshilfe.ch/bildung/jugendliche/projekttag-flucht-und-asyl.html](http://www.fluechtlingshilfe.ch/bildung/jugendliche/projekttag-flucht-und-asyl.html)

## Lernen durch Spielen in ausserschulischen Angeboten



Ausserschulische Akteure haben eine langjährige Expertise in spielerischen Methoden für den Erwerb und Aufbau von Kompetenzen. Sei dies in Form von Rollenspielen, im Erforschen von Rätseln in einem Mystery, durch Bereitstellen von (Spiel-)Räumen für handlungsorientiertes und entdeckendes Lernen, in Planspielen, Parcours oder Wettbewerben.

In der Datenbank von [éducation21](http://education21.ch) sind BNE-Angebote für die Schule einfach auffindbar, nach Zyklus, Thema und Kanton geordnet. Alle Angebote sind von [éducation21](http://education21.ch) validiert und haben einen klaren Bezug zum Lehrplan 21 und/oder den Lehrplänen der Sekundarstufe II.

Spielen ist Lernen und macht Spass! Lassen Sie sich inspirieren von der Vielfalt an begleiteten Bildungsangeboten, welche einen einzigartigen und wertvollen Beitrag zu BNE in der Schule oder draussen, an ausserschulischen Lernorten, leisten.

Alle ausserschulischen Angebote finden Sie auf [www.education21.ch/de/schulpraxis/ausserschulisch](http://www.education21.ch/de/schulpraxis/ausserschulisch)