

3

Planspiele

Zielgruppen

Kinder / Jugendliche
Mitarbeitende

Inhalt

Instruktionen für die Spielanleiter*innen
Spielanleitungen
Beispiel
Planspiele
Vorlagen

Ziele der Planspiele

Die Planspiele haben folgende grundsätzliche Ziele:

- 1 Die Themen „Nähe-Distanz“, „Sexualität“ und „Sexuelle Grenzverletzungen“ werden auf eine Weise zur Sprache gebracht, die den Kinder/Jugendlichen eine aktive Beteiligung ermöglicht, ohne dass sie dabei „zu viel von sich selbst hergeben“ müssen.
- 2 Kinder/Jugendliche erhalten einen Einblick in die Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten bei Gefährdung oder Betroffenheit von (sexualisierten) Grenzüberschreitungen.
- 3 Die Teilnehmenden lernen durch die Übernahme der Perspektiven anderer Beteiligter die Funktionen und Motivationen anderer Akteure im Bereich des Kinderschutzes kennen und entwickeln daraus geeignete Handlungsstrategien für reale Situationen.
- 4 Die Mitarbeitenden entwickeln ein Gefühl für die Bedürfnisse und Bedarfe gefährdeter oder betroffener Kinder/Jugendlicher und deren Peer-group. Darüber hinaus bieten die Planspiele Anreize zur Reflexion der eigenen professionellen Position.

Instruktionen für die Spielanleiter*innen

1. Allgemeine Informationen

Im Folgenden wird ein idealtypischer Verlauf eines Planspiels detailliert beschrieben. Da es wichtig ist, dass das Planspiel unter den Bedingungen der jeweiligen Einrichtung gut funktioniert, haben Sie die Möglichkeit, Änderungen gegenüber den Angaben in dieser Beschreibung durchzuführen. Diese Änderungen könnten sich z. B. auf die Gruppengröße oder die räumlichen Bedingungen beziehen.

Es sind insgesamt 8 Planspiel-Geschichten verfügbar. Die Auswahl der Planspiel-Geschichten, die Sie verwenden möchten, sollte wohl überlegt sein. Es empfiehlt sich auch, im Vorfeld der eigentlichen Durchführung die Planspiel-Geschichten gemeinsam mit Jugendlichen auszuwählen. Sollten sich aus dem realen Gruppenalltag Szenen ergeben, die als geeignet für ein Planspiel erachtet werden, können von Ihnen daraus Planspiel-Geschichten formuliert werden.

Grundsätzlich können alle Kinder/Jugendlichen aus der Einrichtung und alle Mitarbeiter*innen der Einrichtung an den Planspielen teilnehmen. Die Auswahl der Teilnehmenden sollte gut begründet werden.

Für die Durchführung der Planspiele sollte ein halber Tag veranschlagt werden. Die Planspiele für die Kinder/Jugendlichen sollten getrennt von den Planspielen für Mitarbeiter*innen stattfinden. Wichtig ist, dass es während der Planspiele keine äußeren Störungen gibt.

Sie können überlegen, wie viele Planspiele sie jeweils an den halben Tagen durchführen wollen. Es macht Sinn, sich auf 2–3 Planspiele zu beschränken und diese vorher gewissenhaft und partizipativ auszuwählen. Die Planspiele sollten Relevanz für den Einrichtungsalldag haben.

Bevor Sie sich mit den Planspielen auseinandersetzen, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- ✓ Um die Methode durchführen zu können, müssen Sie kein*e Planspiel-Expert*in sein.
- ✓ Beim ersten Durchlesen mag die Komplexität der Instruktion zunächst etwas abweisend wirken. Lassen Sie sich nicht von der Fülle der Informationen „erschlagen“, sondern überlegen Sie gezielt, was Sie für eine gelingende Durchführung benötigen! Erfahrungsgemäß erschließt sich die Methode, sobald Sie sich die Zeit für eine konzentrierte Auseinandersetzung mit ihr nehmen. Das Durchführungsbeispiel am Ende dieser Instruktion hilft Ihnen dabei! Die Erfahrung zeigt auch: Indem Planspiele durchgeführt werden, erschließt sich ihr pädagogischer Gehalt.

3. Spielphasen

Nachdem sich die Gruppen gebildet haben, erklären Sie den Zweck und die Regeln des Spiels (am besten unter Zuhilfenahme eines Flipcharts):

Es geht darum, über schwierige Themen ins Gespräch zu kommen, Unterstützungsmöglichkeiten kennen zu lernen und zu verstehen, welche Menschen welche Aufgaben haben.

Erklären Sie kurz stufenweise den Ablauf des Spiels (ebenfalls mithilfe eines Flipcharts)! Dabei sollten Sie nur so viel erklären, wie für den nächsten Arbeitsschritt notwendig ist:

Planspiel-Schritte	Setting	Zeitaufwand
1. Durchlesen der Geschichte	Gruppen	3–5 Minuten
Hier folgt die erste Spielphase		
2. Diskussion über die zwei wichtigsten Aufträge an andere Gruppen	Gruppen	15–25 Minuten
3. Aufträge an andere Gruppen weitergeben	Gruppen	
Hier folgt die zweite Spielphase		
4. Aufträge von anderen Gruppen erhalten	Gruppen	
5. Diskussion, ob Aufträge anderer Gruppen angenommen oder abgelehnt werden	Gruppen	5–10 Minuten
Hier folgt die dritte Spielphase		
6. Begründung über Annahme oder Ablehnung der Aufträge im Plenum diskutieren	Plenum	10–20 Minuten
Hier folgt die vierte Spielphase		
7. Hilfreiche Botschaft an das Mädchen / den Jungen, um das / den es geht, erarbeiten	Gruppen	<10 Minuten
8. Hilfreiche Botschaft an das Mädchen / den Jungen, um das / den es geht, im Plenum vortragen	Plenum	5 Minuten
Hier folgt die fünfte Spielphase		
9. Gemeinsame Reflexion	Plenum	flexibel

Für die TN sind Spielanleitungen im Umfang eines DIN-A4-Blattes verfügbar. Diese sollten die Funktion von „Spickzettel“ haben, falls während des Spiels Unklarheiten auftreten. Es sollte nicht erwartet werden, dass die TN vor Beginn die gesamte Anleitung durchlesen.

Die Idee ist, dass sich durch die Gleichzeitigkeit des Prozesses das Gesamtsystem immer wieder verändert und dadurch immer wieder neue Diskussionsanreize durch neue Informationen entstehen.

Beispiel

Im Folgenden finden Sie zur besseren Veranschaulichung die komprimierte Form eines exemplarischen Ablaufs eines Planspiels dargestellt:

Durchlesen der Geschichte – als Beispiel wurde das Planspiel 5 aus dem IPSE-Manual ausgewählt

Ein Junge klagt darüber, dass er drei Wochen lang schon um 19.00 Uhr auf sein Zimmer gehen müsse. Er halte das nicht aus, das sei total langweilig. Auf die Frage, wie es dazu kam, erzählt er, dass ihn sein Bezugsbetreuer „wieder genervt“ hätte. Er wollte wieder mal „irgendeine Situation“ mit ihm klären und hat ihm wieder und wieder „Löcher in den Bauch gefragt“. Es ist auf der Gruppe bekannt, dass dieser Bezugsbetreuer „ziemlich anstrengend“ sein kann und „ständig so auf Psycho macht“. Der Junge erzählt, der Betreuer habe ihn „tausend Sachen gefragt, die ihn überhaupt nichts angehen“ und da sei er schließlich ausgetickt und habe einen Kugelschreiber nach ihm geworfen und ihn beleidigt. Der Bezugsbetreuer habe ihn daraufhin so lange festgehalten, bis er sich wieder beruhigt habe.

Erste Spielphase

Auf der Grundlage dieser Geschichte werden im Manual folgende „Rollen“ vorgegeben, die von den teilnehmenden Gruppen jeweils repräsentiert werden:

- „Der Junge“
- „Andere Kinder/Jugendliche dieser Gruppe“
- „Der Bezugsbetreuer“
- „Andere Gruppenbetreuer*innen“
- „Einrichtungsleitung“
- „Eltern“
- „Heimaufsicht“

Sie können vor Beginn des Spiels – abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden – eine Auswahl treffen, welche der hier vorgeschlagenen Rollen tatsächlich in das Planspiel aufgenommen werden sollen. Nachdem die TN den einzelnen „Rollen-Gruppen“ zugeordnet wurden, lesen sie die Planspiel-Geschichte durch.

Planspiel 7

In der Gruppe wird bekannt, dass ein Mädchen ihrem Freund Nacktfotos von sich selbst geschickt hat. Die Betreuer*innen beschließen daraufhin, dass die Handynutzung eingeschränkt wird: Die Kinder/Jugendlichen dürfen nur noch ganz selten und zu streng festgelegten Zeiten ihre Handys nutzen. Die Betreuer*innen verschärfen die Kontrollen, wollen genauestens Bescheid wissen, welche Seiten die Kinder/Jugendlichen im Internet besuchen und welche Kontakte sie haben. Eines Abends kommt es zu einem Streit zwischen dem Mädchen, das die Nacktfotos verschickt hat und einem anderen Mädchen. Diese beschimpft sie: „Du blöde Schlampe, du hast uns das alles eingebrockt!“

Einrichtungsleitung

Gruppenbetreuer*innen

**Mädchen, das
Nacktfotos
verschickt hat**

Andere
Kinder/Jugendliche

Eltern

Jugendamt

Auftragszettel: Kinder/Jugendliche der Gruppe

1.	Das Mädchen soll den Betreuer*innen erklären, dass nichts Schlimmes passiert ist und ihr Freund verantwortungsvoll mit den Fotos umgeht	
2.	Das Mädchen soll den Betreuer*innen erklären, dass es in Ordnung ist, Nacktfotos an den eigenen Freund/die eigene Freundin zu schicken	
3.	Das Mädchen soll sich bei der Einrichtungsleitung über die Betreuer*innen beschweren	
4.	Die Gruppenbetreuer*innen sollen mit dem Mädchen darüber sprechen, warum sie die Fotos an ihren Freund verschickt hat	
5.	Die Gruppenbetreuer*innen sollen ihre Kontrollen wieder zurücknehmen	
6.	Die Gruppenbetreuer*innen sollen die Einrichtungsleitung fragen, was sie tun sollen	
7.	Die Gruppenbetreuer*innen sollen das Mädchen bestrafen, das das andere Mädchen beleidigt hat	
8.	Die Einrichtungsleitung soll dafür sorgen, dass wir bei den Handyregeln mitbestimmen können	
9.	Die Einrichtungsleitung soll sich darum kümmern, dass wieder Frieden auf der Gruppe herrscht	
10.	Das Jugendamt soll das Mädchen fragen, warum sie die Fotos an ihren Freund verschickt hat	
11.	Das Jugendamt soll den Gruppenbetreuer*innen erklären, dass ihre Strafen total übertrieben sind	
12.	Die Eltern sollen den Gruppenbetreuer*innen erklären, dass ihre Kontrollen total übertrieben sind	
13.	Die Eltern sollen der Einrichtungsleitung sagen, dass sie wieder Frieden auf der Gruppe herstellen soll.	
14.		
15.		

Antworten auf Aufträge (Vorlagen)

Auf der nächsten Seite finden Sie Vorlagen zu jenem Teil des Planspiels, in dem es um Rückmeldungen auf die jeweiligen Aufträge geht. Dies ist in der Spielanleitung wie folgt beschrieben:

„Wenn ihr Aufträge von anderen Gruppen bekommt, überlegt nochmals, wie ihr mit diesen Aufträgen umgeht: Dabei könnt ihr entscheiden, ob ihr die Aufträge annehmt oder ablehnt. Wenn ihr den Auftrag annehmt, schreibt ihr auf eine grüne Karte mit dem Aufdruck „Ja, machen wir, weil ...“, warum ihr die Idee gut findet. Wenn ihr den Auftrag ablehnt, schreibt ihr auf eine rote Karte mit dem Aufdruck „Nein, machen wir nicht, weil ...“, warum ihr die Idee nicht so gut findet.“



„Nein, machen wir nicht, weil ...“



„Ja, machen wir, weil ...“

Hilfreiche Botschaft an das Mädchen:

(1–2 Sätze)

Hilfreiche Botschaft an den Jungen:

(1–2 Sätze)