

HANDREICHUNG

PLANSPIEL

ALTE LINDE

DIE BEZIRKSKONFERENZ

Ein Planspiel für Jugendliche und junge Erwachsene zu den Themen
Anti-Gentrifizierung, kommunale Entscheidungsfindung und Protest



BRIESBURG

ALTE
LINDE

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

If|Dem
Institut für Demokratieforschung Göttingen

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	2
DAS PLANSPIEL AUF EINEN BLICK	4
EINLEITUNG	5
TABELLARISCHE KURZÜBERSICHT	13
PLANSPIELKONZEPT SCHRITT FÜR SCHRITT	16
PHASE 0: EINFÜHRUNG IN DEN PLANSPIELTAG	16
PHASE I: PLANSPIEL	20
PHASE II: Planspiel	22
PHASE III: DEBRIEFING	24
FORTSETZUNG	32
ANHANG	32
IMPRESSUM	33



VORWORT

Die vorliegende Handreichung wendet sich an alle, die sich im Unterricht oder in der außerschulischen politischen Bildung mit den Themen *Wohnungspolitik, Gentrifizierung als Konfliktfeld, politischer Protest und kommunale Entscheidungen in der Demokratie* auseinandersetzen wollen. Zentrale Fragen sind: Was ist Gentrifizierung und wie kann ich politisch aktiv werden, um urbane Rückzugsräume für nicht kommerzielle Projekte zu schützen? Welche Herausforderungen bringt ein solches Aktivwerden mit sich? Welche Daseinsberechtigung haben darüber hinaus moderner Wohnungsbau und kommerzielle Flächennutzung? Wie können sich Bürger:innen auf kommunaler Ebene einsetzen und wie werden dort Kompromisse ausgehandelt und Entscheidungen getroffen?

Das in dieser Handreichung vorgestellte Planspiel „Alte Linde – Die Bezirkskonferenz“ wurde von der Bundesfachstelle Linke Militanz¹ in Zusammenarbeit mit dem CIVIC Institut für internationale Bildung² entwickelt, um die genannten Fragen und Themenkomplexe im Schulunterricht und in der außerschulischen politischen Bildung zu behandeln. 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 siebenmonatigen Erprobungsphase von Dezember 2022 bis Juni 2023 wurde das Planspiel im Präsenzformat im schulischen sowie außerschulischen Kontext mit der Zielgruppe (Jugendliche ab 14 Jahren) durchgeführt und begleitend evaluiert. Das Planspiel eignet sich auch für Online-Formate; Hinweise für die Online-Durchführung finden Sie in den Informationskästen, die in den Text eingebaut sind. Die begleitende Evaluation folgte einem Mixed-Methods-Design und kombinierte quantitative mit qualitativen Methoden – wobei die Teilnehmenden mit teilstandardisierten Fragebögen sowie leitfadengestützten Interviews befragt wurden.

Wie schon im Planspiel „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen. Aber wie?“ kreist auch die Story dieses Planspiels um die unmittelbar bevorstehende Verdrängung des seit Jahrzehnten von Jugendlichen und Erwachsenen genutzten und selbstverwalteten Kulturzentrums *Alte Linde* infolge städtebaulicher Maßnahmen durch eine ortsfremde Immobilienfirma.³ Das Kulturzentrum und sein Gelände werden für vielfältiges soziales, politisches oder kulturelles Engagement genutzt.

Im Planspiel übernehmen die Spieler:innen die Rollen von Jugendlichen und Erwachsenen, die sich in der basisdemokratischen⁴ Bezirkskonferenz des fiktiven Bezirkes Lindewitz, in dem das Kulturzentrum Alte Linde liegt, zusammenschließen. Im Rahmen des spielerischen Geschehens haben die Spieler:innen die Aufgabe, aus unterschiedlichen Perspektiven heraus zu diskutieren, ob – und wenn ja, wie – der Fortbestand des Kulturzentrums gesichert werden soll.

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“⁵ zwischen repräsentativ-parlamentarischer Demokratie und Protest kennen. So braucht es einerseits für die Entfaltung von Protest in Aktionsformen die demokratischen Freiheiten der liberalen Demokratie, während andererseits die Demokratie den Protest benötigt, der als Korrektiv gesellschaftliche und staatliche Missstände offenlegt und dabei nicht selten auch Kritik an der gegenwärtigen demokratischen Praxis artikuliert.⁶

Um Ihnen als Lehrkraft oder Seminarleitung die eigenständige Durchführung des Planspiels zu erleichtern, finden Sie auf den folgenden Seiten zunächst eine kurze Einführung in die Themenbereiche Wohnen in der Stadt als gesellschaftliches Konfliktfeld, Gentrifizierung, Protest und kommunale Entscheidungsfindung. Ferner werden die Methode Planspiel im Allgemeinen sowie Inhalte, Konfliktpotenzial und Lernziele des Planspiels „Alte Linde“ im Besonderen kurz vorgestellt. An diese thematische und methodische Einleitung schließt sich eine detaillierte Anleitung mit konkreten Planungs- und Durchführungshinweisen zu den einzelnen Schritten des Planspiels an. Dieses kleinschrittige Vorgehen soll insbesondere Planspiel-Neulinge bei einer erfolgreichen Umsetzung unterstützen.

Dass das Planspiel sowohl analog als auch digital im Online-Format durchgeführt werden kann, ist eine Besonderheit im Vergleich zu anderen politischen Bildungsmaterialien, die sich insbesondere im Kontext des während der Coronapandemie konzipierten und erprobten Planspiels „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“ als Alternative zum klassischen Online-Unterricht bewährt hat. Eine weitere Besonderheit des Materials für den Einsatz im Politikunterricht und in der außerschulischen politischen Bildung besteht in der umfangreichen Erprobungsphase, in der das Planspiel kontinuierlich an die Forderungen und Bedürfnisse der Lehr- und Fachkräfte, aber auch der Spielenden angepasst worden ist. Die Handreichung geht außerdem auf die Besonderheiten einer Online-Durchführung des Planspiels ein. Planungs- und Durchführungshinweise werden anhand einer Beispieldurchführung mithilfe der Videokonferenzanwendung „Zoom“ erläutert und lassen sich auch auf andere Videokonferenzprogramme übertragen. Benötigte Materialien und Kopiervorlagen stehen im Online-Anhang zur Handreichung bereit. Ein Glossar bietet zudem Erläuterungen relevanter Begrifflichkeiten.

Bei der Lektüre der Handreichung und Durchführung des Planspiels „Alte Linde“ wünschen wir Ihnen viel Erfolg!

Auch freuen wir uns über Ihr Feedback zu dieser Handreichung und zu den Durchführungen des Planspiels.

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

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

3 Bei den Planspielen handelt es sich um zwei Varianten, die auf demselben Szenario eines bedrohten Kulturzentrums im Bezirk Lindewitz der fiktiven Stadt Briesburg fußen. Die Planspielvarianten können sowohl einzeln gespielt als auch miteinander kombiniert werden und stehen auf der Website der Bundesfachstelle Linke Militanz zum Download zur Verfügung.

4 Unter dem Sammelbegriff Basisdemokratie werden verschiedene Praktiken gefasst: „Gemeinsam ist den Begriffsverwendungen der Bezug auf die unmittelbare Beteiligung der polit. Basis an der Willensbildung und Entscheidungsfindung einer Organisation bzw. einer Gemeinschaft, wobei häufig unklar bleibt, wer konkret zur sog. Basis [...] zu zählen ist“. Petra Bendel, Basisdemokratie, in: Dieter Nohlen u. Rainer-Olaf Schultze (Hg.), Lexikon der Politikwissenschaft, Band 1: A–M, München 2004, S. 61–62, hier S. 61. Der Begriff der Basisdemokratie ist bei Kräften in der radikalen Linken wiederum politisch besetzt. Näheres zur Ausrichtung und Funktionsweise der fiktiven Bezirkskonferenz in diesem Planspiel finden Sie in der Geschäftsordnung der Bezirkskonferenz im Anhang.

5 Dieter Rucht, Protest & Demokratie, in: Martin Langebach (Hg.), Protest. Deutschland 1949–2020, Bonn 2021, S. 20–43, hier S. 21.

6 Vgl. ebd.

DAS PLANSPIEL AUF EINEN BLICK

ZIELGRUPPE	Das Planspiel kann mit Jugendlichen ab 14 Jahren gespielt werden. Sowohl auf thematischer als auch auf methodischer Ebene sind keinerlei Vorkenntnisse nötig. Damit das Planspiel funktioniert, müssen sich alle Teilnehmenden lediglich 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.
ANZAHL TEILNEHMENDE	10 bis 30 Teilnehmende
SZENARIO	In der fiktiven Großstadt Briesburg liegt der Bezirk Lindewitz. Viele Familien leben seit Generationen hier, andere wiederum sind erst in den letzten Jahrzehnten aus anderen Teilen Deutschlands und anderen Ländern zugezogen. 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 die Mietpreise in Lindewitz steigen. Um neuen Wohnraum erschließen zu können sowie Platz für ein Einkaufszentrum zu schaffen, soll das Kulturzentrum Alte Linde abgerissen werden. Dieses bietet jedoch verschiedenen zivilgesellschaftlichen Gruppierungen einen Raum in der Stadt für ihre Aktivitäten. Die Einzelhändler:innen des Stadtteils wiederum sehen sich in ihrer Existenz bedroht. Um den Abriss zu diskutieren, wird eine außerordentliche Sitzung der Bezirkskonferenz einberufen. Wie soll sich die Bezirkskonferenz verhalten? Welche Interessen und Ziele verbinden und trennen die Lindewitzer:innen in der Konferenz?
VORKENNTNISSE	Inhaltliche Vorkenntnisse zum Thema des Planspiels werden zwar nicht vorausgesetzt, im Verlauf des spielerischen Geschehens aber womöglich durch ein erhöhtes 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 die Teilnehmenden über ausreichende Deutschkenntnisse verfügen. Ist dies nicht der Fall, muss die Lese- und Diskussionsphase verlängert und Unterstützung beim Erschließen des Materials angeboten werden. Das Planspiel kann sowohl im Anschluss an als auch unabhängig vom Planspiel „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“ gespielt werden.
KOMPETENZEN DER SPIELLEITUNG	Idealerweise hat die Person, welche die Leitung des Planspiels übernimmt, bereits Erfahrungen mit der didaktischen Methode Planspiel gemacht. Dass die Spielleitung bereits ein Planspiel angeleitet und ausgewertet hat, ist jedoch keine Voraussetzung. Für die Phase der Auswertung wird empfohlen, sich ein Grundwissen zur Aktualität der Debatte, die im Planspiel thematisch aufgegriffen wird, anzueignen.
DAUER	4,5 bis 5 Zeitstunden
AUSSTATTUNG	Idealerweise stehen für das Planspiel mehrere Seminarräume 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 ausreichend großen Raum mit einer ausreichenden Anzahl von Tischen und Stühlen durchgeführt werden, die sich dann für die Kleingruppenphasen in Form eines Karrees anordnen lassen. Technisch: Laptop oder Tablet und Beamer oder Smartboard

EINLEITUNG

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Einführung in die Themenbereiche Wohnen in der Stadt als gesellschaftliches Konfliktfeld, Gentrifizierung, Protest und kommunale Entscheidungsfindung. Auch die Methode Planspiel, Inhalte, Konfliktpotenzial und Lernziele des Planspiels „Alte Linde“ werden kurz vorgestellt. Wünschen Sie einen tieferen Einblick in die hier skizzierten Inhalte, verweisen wir auf die Handreichung des Planspiels „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“, die Sie in digitaler Form auf unserer Website⁷ kostenlos herunterladen und in analoger Form bei uns zum Versand anfragen können.

Wohnraumkrise und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld

In Deutschland leben 31 % der Bevölkerung in Großstädten, 27 % in mittelgroßen Städten und 27 % in Kleinstädten; lediglich 15 % der Gesamtbevölkerung leben auf dem Land. Gleichzeitig fehlen in den Groß- und Universitätsstädten Deutschlands rund 1,9 Millionen Wohnungen.⁸ Die Wohnverhältnisse bestimmen konkrete wirtschaftliche und politische Rahmenbedingungen. Zunehmend erschweren steigende Mietpreise den Zugang zum Wohnungsmarkt. Davon betroffen sind vor allem Alleinstehende und Familien mit fünf oder mehr Mitgliedern. Dies gilt auch für 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. Das Thema Wohnen ist eine der zentralen sozialen Fragen unserer Zeit.

Die Ursachen der skizzierten Wohnraumkrise sind dabei so vielfältig, wie die Lösung dieser sozialen Frage drängend ist. Grundsätzlich lassen sich die Ursachen aber auf die Diskrepanz zwischen Angebot und Nachfrage reduzieren, die wiederum auf eine zu geringe Neubauaktivität, Tertiärisierung⁹ und Bevölkerungszuzug sowie Änderungen in den Haushaltsstrukturen zurückzuführen ist. Neben diesen Faktoren haben aber auch Veränderungen in der Wohnungspolitik die Anspannung auf dem städtischen Wohnungsmarkt genährt. Während 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 weniger auf Bauinvestitionen als vornehmlich auf Neubewertungen bereits bestehender Immobilien durch Preissteigerungen. Das stark gestiegene Interesse am Immobilienmarkt als Investment hat Mietpreise steigen lassen sowie Angebots- und Nachfragestrukturen verändert. Die Entwicklungen betreffen dabei nicht nur das Wohnraumsegment; auch urbane Frei- und Rückzugsräume wie Jugend- und Kulturzentren sind im Kontext der Wohnungskrise zunehmend in ihrer Existenz bedroht. Die Folgen der skizzierten Veränderungen werden auch unter dem Begriff der Gentrifizierung diskutiert.

Gentrifizierung

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“¹⁰. Von solchen Entwicklungsprozessen betroffen sind vornehmlich „post-industrielle oder phasenweise marginalisierte Quartiere mit hohem bauliche[n] und räumliche[n] Potenzial“¹¹ sowie attraktive, innenstadtnahe Lagen mit Altbaubestand. Tendenzen dieser vermeintlichen Revitalisierung innerstädtischer (Wohn-)Quartiere lassen sich seit den 1970er Jahren beobachten.

Im Wesentlichen können Gentrifizierungsprozesse als eine Wechselwirkung zwischen Aufwertung und Verdrängung beschrieben werden. In der Regel wird ein solcher Prozess von außen angestoßen, z. B. durch den Zuzug finanziell besser situerter Haushalte. Diesem Zuzug und letztlich dem Interesse ökonomischer Großakteur:innen geht dabei häufig eine

⁷ URL: <http://www.linke-militanz.de/>

⁸ Vgl. Henrik Leuhn 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, Düsseldorf 2018, S. 10.

⁹ Der Begriff Tertiärisierung beschreibt den Wandlungsprozess von einer Industriegesellschaft hin zu einer Dienstleistungsgesellschaft, der sich auch auf die Ansiedlungsstruktur einer Gesellschaft auswirkt: „Gründe für die Wanderung aus dem ländlichen Raum in die Städte sind unter anderem die fortschreitende Tertiärisierung, d.h. die steigende Nachfrage nach Dienstleistungsberufen“. Stephan L. Thomsen u.a., Mietwohnungsknappheit in Deutschland. Ursachen, Instrumente, Implikationen, in: Wirtschaftsdienst, H. 6/2020, S. 461–467, hier S. 463.

¹⁰ Heinz Fassmann, Das geographische Seminar: Stadtgeographie I: Allgemeine Stadtgeographie, Braunschweig 2009, S. 37.

¹¹ Hilmar von Lojewski, Zum Verhältnis von sozialer Durchmischung, Segregation und Gentrifizierung, in: Forum Wohnen und Stadtentwicklung, H. 4/2013, S. 175–179, hier S. 177.

symbolische und kulturelle Aufwertung eines Viertels durch Menschen voraus, die zwar auf niedrige Mieten angewiesen sind, aber über kulturelles Kapital verfügen und alternative Lebensentwürfe verwirklichen. Dabei entstehen Cafés, Kneipen, kleine Gewerbe, urbane, alternative Frei- und Rückzugsräume, soziale und ethnische Vielfalt und damit eine Atmosphäre, die das Quartier auch für Außenstehende attraktiv macht und die Aufmerksamkeit von Investor:innen auf sich zieht. Die alternative Infrastruktur aus Cafés, Kleingewerbe und Rückzugsräumen wandelt sich und weicht Modernisierungen und umsatzstarken Gewerbetreibenden. Gewerbemieten steigen, Mietwohnungen werden saniert, in Eigentumswohnungen umgewandelt oder durch Neubauten ersetzt, wodurch preisgünstige Wohnungen rar werden. Weil sie sich die Mieten nicht mehr leisten können oder der ursprüngliche Charakter des Viertels verloren geht, verlassen alteingesessene Bewohner:innen das Viertel, während Zugezogene oder Investor:innen von der Wertsteigerung finanziell profitieren.

Gentrifizierungsprozesse gehen also nicht nur mit einem räumlich-architektonischen Strukturwandel einher; die unfreiwillige Verdrängung der angestammten Bevölkerung, die Segregation und damit die sozioökonomische sowie kulturelle Homogenisierung bestimmter Quartiere machen das wesentliche Merkmal der Gentrifizierung aus.¹² 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“¹³ weichen müssen: Der Raum in der Stadt wird zum Politikum und (Anti-)Gentrifizierung zum politischen Aktionsfeld.

Besonders sichtbar ist das Konfliktpotenzial in den deutschen Groß- und Universitätsstädten. So sprach sich die Berliner Bevölkerung im September 2021 über den Volksentscheid „Deutsche Wohnen & Co. enteignen“ mit 57,6% der abgegebenen Stimmen für eine Enteignung großer Immobilienkonzerne aus.¹⁴ Gleichzeitig führen militante 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“.¹⁵ 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‘“¹⁶ 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 jedenfalls: Protest trägt dazu bei, Gesellschaften zu verändern; und: „Ohne Protest gäbe es keine Demokratie“¹⁷. Man denke dabei an die Novemberrevolution 1918, die den Übergang vom Kaiserreich zur Republik markierte, oder an die Protestgeschehnisse im Herbst 1989, die das Ende der DDR einleiteten. Doch auch jenseits dieser protestbedingten Errungenschaften der Demokratiegeschichte haben Proteste und Protestbewegungen immer wieder dazu beigetragen, fundamental wichtige Themen wie Klimawandel, Migration, Pflegenotstand oder eben die soziale Frage des Wohnens in das öffentliche Bewusstsein zu rücken.

„Die Form, in der Menschen ihren Protest ausdrücken, ist [dabei] abhängig von der Gesellschaft, in der sie entsteht.“¹⁸ Macht- und Kontrollstrukturen auf staatlicher, wirtschaftlicher und sozialer Ebene sowie die (Un-)Freiheit der Protestierenden bedingen die Erscheinungsform des zum Ausdruck gebrachten Widerspruchs. Das jeweilige politische System ist dabei nicht der einzige 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.“¹⁹

Um die Vielgestalt von Protestmitteln analytisch einordnen zu können, lassen sich drei Grundformen an Aktionen unterscheiden. Demonstrative Formen (I) setzen auf Appelle, die sich an Vermittlungs- und Kontrollinstanzen richten und Entscheidungsträger:innen von den Alternativen zur formulierten Kritik überzeugen sollen; solche demonstrativen Aktionsformen sind u.a. angemeldete Demonstrationen, spontane Protestkundgebungen oder Mahnwachen. Intermediäre Aktionsformen (II) sind institutionengebunden. Über Vermittlungsträger:innen oder etablierte Organisationen und Kanäle wie Parteien, Gewerkschaften oder Medien wird in politische Auseinandersetzungen eingegriffen. Intermediäre Aktionen sind etwa Petitionen und Bürgerinitiativen oder die Nutzung von Gerichtsbarkeit. Direkte Aktionen (III) hingegen zielen ohne Vermittlungsinstanz auf Adressat:innen (Staat, Unternehmen, gesellschaftliche Gruppen) und greifen unmittelbar in Abläufe ein. Die Ausführenden direkter Aktionen handeln selbst, greifen auf einen alternativen Status quo vor oder drohen im Falle eines Nicht-Handelns auf Adressatenseite mit negativen Konsequenzen. Zu dieser Kategorie zählen etwa verschiedene Formen von Verweigerung, Behinderung, Besetzung, Blockaden und Gewalt.²⁰

Die Grenzen zwischen Aktionen der Kategorie demonstrativer Formen (I) und solcher, die der Kategorie der direkten Aktionsformen (III) 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.“²¹ Der zivile Ungehorsam stellt dabei eine bestimmte Form der gewaltfreien Regelverletzung dar.²² Er „ist eine Ausnahme von ansonsten grundlegendem Gehorsam gegenüber staatlicher Autorität“²³, in der die Protestierenden vorsätzlich Gesetze verletzen und (straf-)rechtliche Konsequenzen in Kauf nehmen. Über diese spezifische, gewissensbestimmte und zwar gewaltlose, aber gesetzeswidrige Form des Protestes 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 und Teune abgehandelt. Allgemeine moralische Normen bewerteten die zivil Ungehorsamen höher als staatliche Rechtsnormen und stellten Gewissensfragen über einzelne bestehende Rechtsnormen.²⁴

So wie die Wahl der Protestform im Allgemeinen hängt auch die Frage, ob Protestierende zu rechtsverletzenden Mitteln greifen, von gesellschaftlichen Faktoren ab. Regelüberschreitungen im Kontext von Protestaktionen werden von einer Gesellschaft situationsbedingt 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, fallen so unterschiedlich aus wie die Vielgestalt der Erscheinungsformen und Protestmittel selbst. Bedeutsam ist auch die Frage nach der Akzeptanz bestimmter Protestformen in der Bevölkerung oder zumindest unter potenziellen Mitstreiter:innen und Bündnispartner:innen. Die Grenzen der gesellschaftlichen Akzeptanz von Protest und seinen Erscheinungsformen unterliegen dabei einem stetigen Aushandlungsprozess, der zeitlich, räumlich und kulturell bedingt ist.²⁵ Die Beurteilung von Protestformen als legal oder illegal, als legitim oder illegitim und als friedlich oder gewaltsam lässt daher auch Rückschlüsse auf die Beschaffenheit der jeweiligen Gesellschaft zu, in der die Protestformen in Erscheinung treten.

Gesamtgesellschaftlich birgt die Vielfalt an Meinungen über die Sinnhaftigkeit und Legitimität bestimmter Protestformen Konfliktpotenzial. Während die einen eine Protestform für zielführend und notwendig halten, sind andere der Meinung, aufgrund ihrer Radikalität schade sie der Legitimität des eigentlichen Anliegens oder gar der Legitimität einer ganzen Bewegung. Die Auseinandersetzung über Sinnhaftigkeit, Angemessenheit und Legitimität einzelner Protestformen lässt sich gegenwärtig beispielhaft an den Aktionen der Letzten Generation beobachten, die stark polarisieren²⁶ und deren Spezifikum, das Ankleben, deshalb als eine zu diskutierende Aktionsform in das Planspiel aufgenommen wurde.

¹² Vgl. Jürgen Friedrichs, Gentrification: Forschungsstand und methodologische Probleme, in: Ders. u. Robert Kecskes (Hg.), Gentrification. Theorie und Forschungsergebnisse, Opladen 1996, S. 13–40, hier S. 15.

¹³ Martin Kronauer, Gentrifizierung: Ursachen, Formen und Folgen, in: bpb.de, 09.07.2018, URL: <https://www.bpb.de/themen/stadt-land/stadt-und-gesellschaft/216871/gentrifizierung-ursachen-formen-und-folgen/> [eingesehen am 10.07.2023].

¹⁴ Vgl. Kathrin Merz, Endgültiges Ergebnis: 57,6% der Wähler für Enteignungen in Berlin, in: Berliner Zeitung, 15.10.2021, URL: <https://www.berliner-zeitung.de/news/endgueltiges-ergebnis-576-prozent-der-waehler-fuer-enteignungen-li.189063> [eingesehen am 06.09.2023].

¹⁵ Rucht, S. 21. (s. Fußnote 5)

¹⁶ Martin Langebach, Einleitung, in: Ders. (Hg.), Protest. Deutschland 1949–2020, Bonn 2021, S. 10–19, hier S. 10.

¹⁷ Rucht, S. 21 f. (s. Fußnote 5)

¹⁸ Lisa Bogerts u. Simon Teune, Wie wird protestiert?, in: Martin Langebach (Hg.), Protest. Deutschland 1949–2020, Bonn 2021, S. 64–79, hier S. 65.

¹⁹ Ebd., S. 64.

²⁰ Vgl. Christiane Leidinger, Zur Theorie politischer Aktionen. Eine Einführung, Münster 2015.

²¹ Bogerts u. Teune, S. 73. (s. Fußnote 18)

²² Beim zivilen Ungehorsam handelt es sich um einen umkämpften Begriff, den auch radikal linke Akteur:innen nutzen, um das eigene Handeln zu legitimieren.

²³ Andrea Pabst, Ziviler Ungehorsam. Annäherung an einen umkämpften Begriff, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, H. 25–26/2012, S. 23–29, hier S. 25.

²⁴ Vgl. Bogerts u. Teune, S. 73. (s. Fußnote 18)

²⁵ Vgl. ebd., S. 78.

²⁶ Siehe Civey u.a., *Wie bewerten Sie die Klimaproteste (z. B. Straßenblockaden) der Gruppe „Letzte Generation“?*, in: Statista, 08.11.2022, URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1345160/umfrage/bewertung-der-letzte-generation-klimaproteste/> [eingesehen am 10.07.2023].

Kommunale Entscheidungsfindung

Die kommunale Selbstverwaltung in Deutschland als eigenständige und eigenverantwortliche Institution blickt auf eine über 200 Jahre alte Geschichte zurück, in der sie mehrere Systemwechsel überlebt hat und seitdem im politischen System fest verankert ist.²⁷ Dass sich Kommunalpolitik als institutioneller Entscheidungsraum, der obendrein durch die deutschen Bürger:innen als einflussreich wahrgenommen wird, dermaßen verankert hat, ist augenscheinlich auf mehrere Faktoren zurückzuführen:²⁸ Zum einen verwaltet sich ein geografisch begrenztes Bürger:innen-tum selbst und realisiert damit demokratische Ideale. Zum anderen ergibt die kommunale Selbstverwaltung aus funktionalistischer Perspektive Sinn – denn im Lokalen vor Ort befindet sich die Fachexpertise in Form von mit der lokalen politischen Materie vertrauten Bürger:innen.

Ferner spielen soziokulturelle Faktoren eine Rolle: Auf der lokalen Ebene sind die Bürger:innen gesellschaftlich stark eingebettet, z. B. in Nachbarschaften, Vereinen, Verbänden, Initiativen, Jugendorganisationen. Ferner geht mit kommunalen Entscheidungen gewissermaßen natürlich eine Komplexitätsreduktion des Politischen einher: Politische Konflikte und Themen sind hier weniger abstrakt als auf der Landes-, Bundes- und Europaebene; auch werden geringere finanzielle Mittel verteilt. Die geografische Nähe zu politischen Themen ist gering, die wahrgenommene Nahbarkeit politischer Akteur:innen hoch.²⁹

Eines dieser kommunalpolitischen Themengebiete ist die Gestaltung des Gemeindegebietes, bei der die Kommunalpolitik die Planungshoheit besitzt.³⁰ Neben den in der Kommunalverfassung institutionalisierten Gremien ist es dabei verschiedenen Gruppen – „Vereine[n], Verbände[n], Presse, Kirchen, Gewerkschaften und Bürgerinitiativen als über den engeren politisch-administrativen Bereich hinausgehende[n] Subsysteme[n], die Verflechtungen zur kommunalen Steuerung aufweisen“³¹ – möglich, Einfluss zu generieren. Das Planspiel thematisiert sowohl gebietsgestalterisch-kommunalpolitische Maßnahmen als auch den Einfluss von nicht institutionalisierten lokalen Akteur:innen.

Was ist ein Planspiel?

Mit ihrem Bezug zu existenziellen Bedürfnissen von Menschen, ihrer ausgeprägten Konflikthaftigkeit und dem regelmäßigen öffentlichkeitswirksamen Protestgeschehen in Deutschland sind Wohnraumpolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld relevante wie aktuelle Gegenstände politischer Bildung. An konkreten Fallbeispielen lassen sich generelle Konfliktstrukturen und die Vielfalt existierender Protestformen exemplarisch veranschaulichen und reflektieren. Konflikte um Wohn- und urbane Rückzugsräume im Kontext aktueller Wohnungspolitik können dabei als Ausgangspunkt dienen und über unterschiedliche politisch-bildnerische Methoden erschlossen werden – so z. B. über Planspiele.

„Planspiele sind experimentelle Lernwelten“³²; eine spielerisch aktive und nachhaltige Methode, 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 erleben die Spieler:innen die Dynamiken hinter gesellschaftlichen und politischen Konfliktsituationen und Aushandlungsprozessen auf eine unmittelbare und interaktive 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.

Das Szenario (I), Rollen- und Gruppenprofile (II) sowie die Spielregeln (III) sind die wesentlichen Komponenten eines Planspiels. Das Szenario, das für alle Spieler:innen dasselbe 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. Weiterhin enthalten die Rollen- und Gruppenbeschreibungen allgemeine Strategieanweisungen, Hinweise auf andere Spielbeteiligte sowie Informationen zum Ablauf des Spiels.

Die Spielregeln 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, das Szenario und das Rollenspiel hingegen ein ergebnisoffenes Format. Der Verlauf jedes Spiels ist damit einzigartig und abhängig von der Bereitschaft der Spieler:innen, sich auf den 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.³³ Hier lässt sich Wissen über politische und institutionelle Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse, Interessen- und Meinungsvielfalt wie auch über reale, konfliktbeladene gesellschaftliche Dynamiken erwerben. Darüber hinaus lernen die Teilnehmenden, Informationen einzuordnen und zu bewerten sowie zwischen verschiedenen Handlungsoptionen abzuwägen. Ergebnisse empirischer Forschung zum Einsatz von Planspielen in der politischen Bildung zeigen, dass bei Teilnehmenden neben dem Erwerb politischer Kenntnisse insbesondere die Einsicht in die Vielfalt vorhandener, schwer miteinander vereinbarter Interessen sowie in die Relevanz von Kompromissfindung und Perspektivenübernahme klarer wird.³⁴ Dies gilt auch für die Ergebnisse der empirischen Begleitstudie zum Planspiel „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“³⁵ Auch fördern Planspiele motivationale Orientierungen wie politisches Interesse sowie Selbstwirksamkeitsüberzeugungen und erhöhen die politische Handlungsbereitschaft der Teilnehmenden.³⁶

Planspiele ermöglichen autonomes und kreatives Handeln sowie ganzheitliches Lernen. Neben dem Wissenserwerb auf kognitiv-intellektueller Ebene adressiert der Planspielansatz überdies affektiv-emotionale Momente. Das dem Planspiel inhärente Rollenspiel hilft Lernenden, fremde Perspektiven einzunehmen, Interessen und Bedürfnisse anderer Gruppen kennenzulernen und komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge und Prozesse nachzuvollziehen. Durch die Auswertung, die sich an das Planspiel anschließt, können die Spieler:innen thematische Bezüge zu ihrer Lebenswelt herstellen und analysieren.

²⁷ Vgl. Everhard Holtmann u.a., Kommunalpolitik. Eine Einführung, Wiesbaden 2017, S. 2.

²⁸ Vgl. ebd., S. 1–3.

²⁹ Vgl. Angelika Vetter, Lokale Politik als Rettungsanker der Demokratie?, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, H. 7–8/2011, S. 25–32, hier S. 29.

³⁰ Vgl. Siegfried Frech, Kommunalpolitik. Politik vor Ort, Stuttgart 2018, S. 75.

³¹ Michael Herbert, Kommunale Fehlentscheidungen erkennen und vermeiden. Irrationale Entscheidungsprozesse aus systemorientiert geographischer Sicht, Nürnberg 1998, S. 48.

³² Ulrich Plötz (Hg.), Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games, Bielefeld 2015, S. 14.

³³ Vgl. Peter Massing, Planspiele und Entscheidungsspiele, in: S. Frech u. H.-W. Kuhn (Hg.), Methodentraining für den Politikunterricht, Schwalbach/Ts. 2004, S. 163–194, hier S. 182 f.

³⁴ Vgl. Monika Oberle 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, H. 19/2020, S. 367–386, hier S. 378–382.

³⁵ Siehe Marie Bohla u.a., Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie? Ergebnisse einer Pilotstudie zum Planspiel „Alte Linde“, in: Politisches Lernen, H. 1–2/2022, S. 19–27.

³⁶ Vgl. Monika Oberle u. Johanna Leunig, Wirkungen politischer Planspiele auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnisse von Schüler:innen zur Europäischen Union, in: Béatrice Ziegler u. Monika Waldis (Hg.), Politische Bildung in der Demokratie. Interdisziplinäre Perspektiven, Wiesbaden 2018, S. 213–237, hier S. 234.

Das Planspiel „Alte Linde – Die Bezirkskonferenz“



Das Planspiel „Alte Linde – Die Bezirkskonferenz“ wurde gemeinsam von der Bundesfachstelle Linke Militanz mit dem CIVIC Institut für internationale Bildung für eine jugendliche Zielgruppe ab 14 Jahren im schulischen und außerschulischen Kontext entwickelt.

Zu Beginn erhalten die Teilnehmenden per Losverfahren eine Rollenkarte, die sie in eine Position im gesellschaftlichen Konfliktfeld des Problems der Gentrifizierung im Kontext von Stadtentwicklungsprozessen versetzt. Im Zentrum der Diskussion steht die unmittelbar bevorstehende Verdrängung des von Jugendlichen und Erwachsenen genutzten Kulturzentrums Alte Linde durch städtebauliche Modernisierungen einer ortsfremden Immobilienfirma.

Das Kulturzentrum Alte Linde, dessen Abriss droht, befindet sich im Bezirk 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 altersstrukturell und kulturell vielfältige Bevölkerung mit alternativen Lebensentwürfen machen den Bezirk Lindewitz zu einem besonders lebenswerten Ort. Dadurch wurde der Bezirk auch zunehmend attraktiver 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 Bezirks, das seit vielen Jahren verschiedene Gruppen für ihr soziales und politisches Engagement nutzen, 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 vergangenen Jahrzehnten vielen Jugendlichen und Erwachsenen eine kreative Ausgestaltung ihrer Freizeit sowie ihres politischen und sozialen Lebens erlaubt hat.

Wo sollen die Fahrradfahrer:innen vom Lindewitzer StadtRadeln in Zukunft ihre Fahrradwerkstatt betreiben? Wo kommen die Mitglieder der Christlichen Gemeinde Lindewitz zusammen, nachdem sie bereits ihr ursprüngliches Gemeindezentrum aufgegeben und Zuflucht in der Alten Linde gefunden haben? Und für die Beschäftigten der Alten Linde steht nicht weniger als ihre berufliche Existenz auf dem Spiel.

Doch es gibt auch Befürworter:innen des angestrebten Investitionsprojekts. Einige Mitglieder der Eigentümer:innenversammlung Grund und Boden erhoffen sich steigende Mieteinnahmen ihrer Mietobjekte; andere Bürger:innen wiederum freuen sich auf die Shoppingmöglichkeiten des anvisierten Einkaufszentrums oder hoffen auf neue Sozialwohnungen im geplanten Immobilienprojekt. Für die Einzelhändler:innen des Bezirks in der Werbegemeinschaft Lindewitz zeichnet sich unterdessen ein Dilemma ab: Die neu entstehenden Wohnungen brächten zwar potenziell mehr Kund:innen für ihre Geschäfte, während das angestrebte Einkaufszentrum jedoch eine starke Konkurrenz darstellen würde.

Insgesamt gibt es zehn verschiedene Interessengruppen sowie eine:n Vorsitzende:n. So ist das Planspiel mit mindestens zehn und maximal 31 Rollen spielbar. Angesichts des drohenden Verkaufs und Abrisses des Geländes kommt die basisdemokratische und partizipative Bezirkskonferenz des Bezirks Lindewitz zusammen. Die Meinungen der Beteiligten könnten unterschiedlicher kaum sein. Der Fokus des Planspiels liegt demnach auf einer Problemsituation, wie sie durch die Verdrängung alteingesessener Bewohner:innen und einer aktiven soziokulturellen Szene in innerstädtischen Quartieren durch profitablere Nutzungsformen im Kontext moderner Stadtentwicklungsprozesse verursacht wird. Die Spieler:innen erhalten anhand des skizzierten Fallbeispiels die Gelegenheit, sich mit den Themen Gentrifizierung, politischer Protest und demokratische Entscheidungsfindung aus unterschiedlichen Perspektiven auseinanderzusetzen. 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. fünf Zeitstunden in Anspruch. Die Seminarleitung führt eingangs in die Themenfelder Wohnen in der Stadt, Gentrifizierung und Protest ein – wobei diese Vorbereitung auch in vorherigen Unterrichtseinheiten erfolgen kann. Vorkenntnisse im Themenfeld sind für die Teilnahme am Planspiel zwar keine Voraussetzung, werden im spielerischen Geschehen womöglich aber mit einem höheren Diskussionsniveau belohnt.

Herausforderungen und Konfliktpotenzial im Planspiel „Alte Linde“

Bei dem Szenario und den Roll enbeschreibungen 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 konträrer 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 teilweise nicht an einer friedlichen Lösung interessiert zu sein.

Eine Annäherung der skizzierten Positionen ist das vornehmliche Ziel des Planspiels. Wobei Annäherung hier 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 beschädigen. Allerdings kann es vorkommen, dass am Ende des Planspiels eine für manche wenig zufriedenstellende Entscheidung getroffen wird, was zum einen auf die begrenzte Spieldauer, zum anderen 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 Spieler:innen 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, so muss sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden die ihnen im Planspiel zugeteilte Rolle wieder ablegen. Dabei muss eine strikte Trennung zwischen Rolle und Person nicht nur individuell für die eigene Person, sondern auch von jeder Einzelperson in Bezug auf alle anderen Teilnehmenden vollzogen werden. Dies soll erreichen, 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. Im Kontext des Spiels eine andere Perspektive einzunehmen, ist für die Teilnehmenden eine gewinnbringende Erfahrung, selbst wenn dies für einige eine Herausforderung darstellen kann.

Außerdem: Wie in jedem Planspiel kann auch hier das Erleben eines Konfliktes 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 infrage zu stellen. Sollte dies der Fall sein, so muss auch dies unbedingt im Rahmen der Auswertung aufgegriffen werden – indem der Misserfolg der Rolle im Spiel von der real teilnehmenden Person getrennt behandelt wird.

Durch die verschiedenen, teils radikalen Positionen ist es außerdem denkbar, dass im Laufe des Aushandlungsprozesses gewaltlegitimierende 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 zu den positiven und negativen Aspekten von Protest begründet Stellung.

Darüber hinaus bietet das Planspiel Anknüpfungspunkte, um mit Jugendlichen über antidemokratische, gewaltorientierte Tendenzen im Bereich links-militanter Politik- und Gesellschaftsvorstellungen zu diskutieren. Schließlich bietet das Planspiel eine Lerngelegenheit, am Beispiel des Phänomens linker Militanz gesellschaftsverändernde, demokratie-stärkende und verfassungsrechtlich legitimierte Positionen linker Politikvorstellungen von antidemokratischen, gewaltorientierten Potenzialen zu unterscheiden.



DURCHFÜHRUNG DES PLANSPIELS

TABELLARISCHE KURZÜBERSICHT

Ein Planspieltag beginnt mit einer Einführung, in der das Thema des Planspiels besprochen wird, die Rollen verteilt werden und die Teilnehmenden sich in das Szenario des Planspiels einlesen. Darauf folgt das eigentliche Spielen des Planspiels selbst. Das Debriefing beendet den Planspieltag. Tabelle 1 gibt eine Kurzübersicht über die Struktur und den Inhalt der einzelnen Phasen: Einführung, Planspielphase und Debriefing.³⁷

Tabelle 1: Kurzübersicht. Das Planspiel „Alte Linde – Die Bezirkskonferenz“

ABLAUF DER PLANSPIELDURCHFÜHRUNG		
PHASE		WAS PASSIERT HIER?
Phase 0 Einstieg	Begrüßung und Warm-up	Informelle Begrüßung der Teilnehmenden
	Einführung in das Thema	<ul style="list-style-type: none"> Erläuterung der Methode Planspiel Überblick über den Ablauf des Planspieltages Einführung in das Thema Gentrifizierung
	Rollenverteilung	• Zuteilung der einzelnen Rollen- und Gruppenkarten sowie der Szenarios
	Lese-phase	<ul style="list-style-type: none"> 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. ³⁸
	Ansprache der:des Vorsitzenden	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 der Ägide der:des Vorsitzenden 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 vor.
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, gruppen-unabhängige Allianzen zu bilden und erste Kom-promisse einzugehen.

³⁷ 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 dient und in Abhängigkeit einzelner, individueller Lerngruppen ggf. angepasst werden muss.

³⁸ Bei einer Lerngruppe mit geringer Personenanzahl kommt es vor, dass einige Interessengruppen im Spiel bloß mit einer Rolle besetzt sind. Ist dies der Fall, können diejenigen, die als Einzelperson einer Interessengruppe an-gehören, die Kleingruppenphasen mit Einzelvertreter:innen anderer Gruppen begehen.

ABLAUF DER PLANSPIELDURCHFÜHRUNG

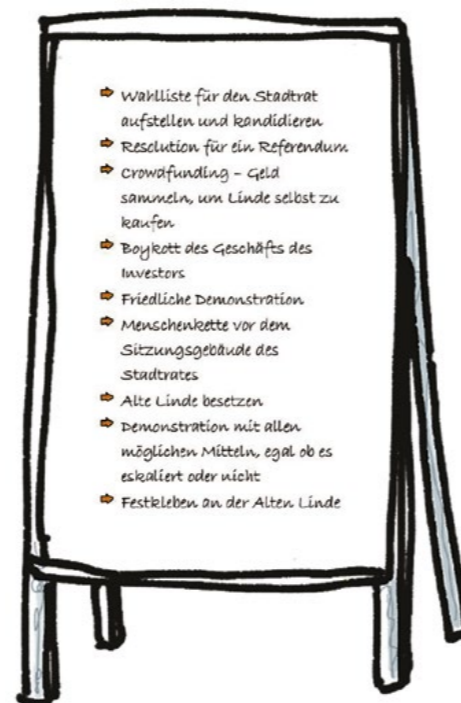
PHASE		WAS PASSIERT HIER?
Phase II Planspiel	Diskussion im Plenum II	• Fortsetzung der Diskussion im Plenum
	Abstimmung im Plenum	Das Plenum stimmt über den Vorschlag ab, der am Ende der Diskussion vom Vorsitz unterbreitet wird.
	Individuelle	Die Spieler:innen kommen wieder in den ursprünglichen Kleingruppen zusammen, um zu beraten, wie die Gruppe schlussendlich handeln wird. Sie können sich der Entscheidung aus dem Plenum anschließen, diese gänzlich oder in Teilen ablehnen oder weitere konkrete Differenzen benennen. Die Gruppen teilen ihre Abschluss-Statements dem Plenum mit.
	Gruppenentscheidung mit Abschluss-Statements	Das Planspiel endet hier. Die Spieler:innen legen ihre Rollen ab.
Phase III Debriefing	Warm-up	Das Planspiel selbst ist nun vorbei. Die Teilnehmenden werden zu Beginn des Debriefings nach ihrem Befinden und 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	Erarbeitung II soll einen Transfer zwischen Planspiel und realer Lebenswelt der Teilnehmenden bewirken. Hier kann bspw. ein reales Beispiel der Gentrifizierung von der Seminarleitung thematisiert und von den Teilnehmenden im Abgleich mit dem Planspielszenario diskutiert werden.
	Abschluss	Zum Abschluss soll der Bezug zur eigenen Lebenswelt der Teilnehmenden hergestellt werden. Im Anschluss an das Planspiel besteht die Möglichkeit, sich weiter mit den Themen Protest, Gentrifizierung und mit persönlichem, sozialem und/oder politischem Engagement zu beschäftigen. Auch für den Themenkomplex Kommunalpolitik besteht eine Anschlussmöglichkeit.

Vorbereitung

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

Das Planspiel lässt sich mit Gruppen zwischen zehn und 31 Teilnehmenden spielen.

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 Flipcharts mit Aktionsformen. Auf Medien und Materialien, die über die beschriebenen 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. Hinweiskästen wie dem Folgenden können Informationen und Tipps zur Durchführung der Online-Variante 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“ etc.) zum Einsatz gekommen. Einige davon mögen sich davon besser eignen als andere, jedoch obliegt die Wahl der Seminarleitung im Rahmen geltender Vorgaben und Präferenzen. Grundsätzlich sollte die Software möglichst viele der folgenden Punkte erfüllen: Kompatibilität mit möglichst vielen Geräten und Betriebssystemen, Abstimmungsfunktion, Reaktionsfunktion, Erstellung von Gruppenräumen, Präsentations- bzw. Bildschirmfreigabefunktion, Umbenennung von Teilnehmenden. Seminarleitung wie Teilnehmende sind idealerweise mit der Software vertraut, ein Einladungslink bzw. die 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 über einen Link, mit dem die Teilnehmenden Zugriff auf die vorbereiteten Materialien erhalten.
- **Abstimmungs- u. Feedback-Tool:** Abstimmungs- u. Feedback-Tools (z. B. „Pingo“, „Menti“) erlauben die simultane Visualisierung von Abstimmung und Ergebnis mit verschiedenen Darstellungsformen, z. B. Wortwolken und Diagrammen. Dabei lassen sich offene genauso 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 eine Präsentationssoftware (z. B. „MS PowerPoint“, „LibreOffice“, „Google Slides“) zur visuellen Darstellung.

PLANSPIELKONZEPT SCHRITT FÜR SCHRITT

Im Folgenden werden die jeweiligen in der tabellarischen Kurzübersicht skizzierten Planspielphasen detailliert beschrieben. Das Vorgehen sowie die Aufgaben der Seminarleitung werden 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 sich die Einführungsphase ausgestalten lässt. Die Ausgabe von 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, wenn sie eine Frage bejahen. Die Teilnehmenden werden eingeladen, sich bspw. anhand der folgenden Fragen im Raum zu positionieren oder bei Bejahung von ihrem Sitzplatz aufzustehen:

- Wie fühlt ihr euch heute? (Beispiele 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 euch vom heutigen Tag? (Beispiele für die Antwortmöglichkeiten bei einem soziometrischen Aufstellen: Spaß, Lernzuwachs, Gruppenarbeit, Diskussion, Abwechslung.)

Die Positionierung bzw. die Antworten der Teilnehmenden sollen nicht inhaltlich kommentiert oder diskutiert werden; allenfalls deren Quantität kann kurz zusammengefasst oder besprochen werden. Falls die Lerngruppe auf eine Frage zögerlich reagiert, kann die Frage wiederholt oder umformuliert werden. Die Seminarleitung kann dann (grob) alle 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 an dieser Stelle ein separates Warm-up an.
- In 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 Seminarleitung kann die Auswahl an Gegenständen kommentieren. Diejenige Person, die am schnellsten die Aufgabe gelöst und einen Gegenstand der richtigen Farbe präsentiert hat, darf die Farbe für eine erneute Runde Touch blue auswählen.
- Ein weiteres digitales Warm-up ist das Pferderennen. Ebendieses wird von den Teilnehmenden audiovisuell simuliert und hält mehrere Überraschungen bereit. Das Pferderennen beginnt mit einem 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. Beispielsweise kann sich auf von Computerarbeit besonders beanspruchte Körperregionen wie Schultern, Nacken, Rücken oder Arme konzentriert werden.
- Die Methode des soziometrischen Aufstellens lässt sich über ein Abstimmungs- und Feedback-Tool wie „Pingo“ oder „Menti“ umsetzen.
- Offene Fragen werden entweder direkt verbal an die Teilnehmenden gestellt oder als Freitext-Fragen im Abstimmungstool eingepflegt; die Antworten können dann als Wortwolke präsentiert werden.

Einführung in das Planspiel-Thema

Im Planspiel erhalten die Teilnehmenden die Gelegenheit, eine politische oder gesellschaftliche Problem- oder Konfliktsituation aus einer für sie zwar meist fremden und fiktiven, aber an die Realität angelehnten Perspektive kennenzulernen und zu lösen. 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. Vor Spielbeginn führt die Seminarleitung die Teilnehmenden an das Thema des Planspiels sowie an den realen gesellschaftlichen oder politischen Konflikt, der dem fiktiven Szenario des Planspiels als Ausgangspunkt dient, inhaltlich heran. 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, sollen die Teilnehmenden bspw. über folgende Fragen nachdenken:

- Wie viel Prozent der Bevölkerung Deutschlands leben in Städten? (Lösung: 77 % der Menschen.)
- Ab wie vielen Einwohner:innen zählt eine Stadt zu den Großstädten? (Lösung: ab 100.000 Einwohner:innen.)
- Welche Probleme gibt es in den Städten? (Offene Frage; bestenfalls werden hier die Stichworte [Wohn-]Raum und Platz genannt.)
- Wie könnte man aktiv werden, um Probleme in der Großstadt anzugehen?
- An welcher Form von Protest hast du dich schon einmal beteiligt?³⁹

Einige dieser Fragen lassen sich über die Methode des soziometrischen Aufstellens beantworten. 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 die Formen ihres politischen Protestes oder Engagements auf zuvor angefertigte Zettel. Die Antworten werden mit Magneten an der Tafel (sortiert) gesammelt.

³⁹ Diese Frage bezieht sich auf das Antwortverhalten bei der vorherigen Frage. Idealerweise werden bei der Frage nach der politischen Aktivität Aktionsformen wie Sitzblockaden, Unterschriftensammlung, Demonstrationen u.v.m. genannt.

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 Konfliktpotenzial hin. Sie erklärt, dass Gentrifizierung die Aufwertung eines Stadtteils durch dessen Sanierung oder Umbau bedeutet und dass diese 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 jeweiligen Videotelefonie-Programm geteilt werden.

Rollenverteilung

Insgesamt sind im Planspiel maximal 31 Rollen zu vergeben. Diese Rollen verteilen sich wiederum auf insgesamt zehn Gruppen mit unterschiedlicher Personenstärke und den Vorsitz der Bezirkskonferenz: Werbegemeinschaft (2–4 Pers.), Eigentümer:innen (1–4 Pers.), Baumschützer:innen (1–2 Pers.), Radfahrer:innen (2 Pers.), Gesangsverein (1–3 Pers.), Christliche Gemeinde (1–2 Pers.), Beschäftigte (1–2 Pers.), Juan Anesor Stiftung (1–3 Pers.), Verein für traditionelle Kultur (1–3 Pers.), Jugendliche (3–5 Pers.), Vorsitzende:r (1 Pers.).

Grundsätzlich werden die Rollen nach dem Zufallsprinzip vergeben. Die Rolle der:des Vorsitzenden kann jedoch gezielt zugeteilt werden, wenn die Teilnehmenden mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten der Lehrkraft bzw. Seminarleitung bekannt sind oder wenn sich in der Einführungsphase des Planspiels eine Person besonders hervorgetan und/oder kommunikationsstarke, extrovertierte Charaktereigenschaften gezeigt hat. Die Aufgabe der vorsitzenden Person besteht darin, die Sitzung zu leiten, die Diskussion zu strukturieren, bei Bedarf eine Redner:innenliste zu führen, den Mitgliedern der Bezirkskonferenz das Wort zu erteilen und sicherzustellen, dass alle Meinungen gehört werden. Außerdem ist der Vorsitz dafür verantwortlich, dass ein Ergebnis erzielt wird, das von (möglichst) allen Sitzungsmitgliedern unterstützt wird. Wenn nötig, muss der:die Vorsitzende auch Kompromisse ausarbeiten.

Neben der Zu- und Verteilung der Rollen- und Gruppenkarten wird den Teilnehmenden auch das Szenario des Planspiels anhand verschiedener Materialien (s. Anhang) zur Verfügung gestellt.

Lese-phase

Nach der Verteilung der Rollen haben die Teilnehmenden Zeit, sich in ihre Rollen- und Gruppenbeschreibungen sowie in das Szenario des Spiels einzulesen. Hierfür sollten mindestens dreißig Minuten eingeplant werden. Am Ende der Lese-phase wählen die Teilnehmenden einen Namen für ihre Planspielrolle aus. Der Rollename sollte auf Namensschildern vermerkt werden. Wichtig: Während die Teilnehmenden sich einlesen, sollte die Seminarleitung fragen, ob es seitens der Teilnehmenden Nachfragen gibt, ob alles verstanden wurde und ob Schwierigkeiten mit Begrifflichkeiten in den Rollenbeschreibungen bestehen. Ein Glossar mit für das Planspiel relevanten Begrifflichkeiten befindet sich im Anhang.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
5 min	Begrüßung	Begrüßung	
15 min	Warm-up	Aktivierung durch Fragen und sozio-metrisches Aufstellen	• Online: Fragentool wie „Pingo“
30 min	Einführung	Mündliche Einleitung in das Thema	• Laptop • Beamer/Smartboard
5 min	Verteilung der Rollen-karten	Die Rollenkarten werden an die Teilnehmenden verteilt.	• Gruppen- und Rollenkarten • Darstellung des Szenarios
30 min	Einlesephase	Die Teilnehmenden werden zu Spieler:innen und lesen das Szenario sowie ihre Gruppen- und Rollenbeschreibungen. Für die Rolle werden Rollennamen erdacht.	• Gruppen- und Rollenkarten • Szenario-Materialien



DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Digital können die Rollenverteilung sowie die Bereitstellung der anderen Materialien über ein Sharing-Tool (z. B. *Padlet*, *Server*) erfolgen.
- Bei einer digitalen Durchführung sollte vor der Rollenverteilung eine zehnjminütige Pause eingelegt werden, in der die Teilnehmenden gemäß ihrer Rolle umbenannt werden. Für jede Rolle gibt es eine zugehörige Rollennummer, die 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 während des Lesens für Fragen 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 gewährleistet werden.
- Die Seminarleitung teilt den Teilnehmenden mit, dass sie die Nummer ihrer Rollenkarte im Namen beibehalten, sodass sich bei den fiktiven Namen zuordnen lässt, zu welcher Gruppe ein:e Spieler:in gehört.

PHASE I: PLANSPIEL

Diskussion in den Gruppen

Im Anschluss an Phase 0 beginnt das eigentliche Planspiel. Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels. Mit dem Ende der Lese- und Planungsphase nehmen die Teilnehmenden die ihnen zugeordnete Rolle ein. Das Spiel beginnt. Die Spieler:innen brauchen genügend 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. Idealerweise können die Spieler:innen der einen Gruppe das Gespräch der Spieler:innen einer anderen Gruppe inhaltlich nicht verfolgen.

Während dieser ersten Kleingruppenphase kann die Seminarleitung von Gruppe zu Gruppe gehen, um sicherzustellen, dass Szenario und Aufgabe von allen gut verstanden worden sind und zwischen den einzelnen Spieler:innen der gewünschte Austausch stattfindet. Die Teilnehmenden dürfen dabei 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. Die Seminarleitung soll als Ansprechperson für Rückfragen zur Verfügung stehen.

Einen speziellen Fall stellt die Rolle der:des Vorsitzenden dar. Die Person mit dieser Rollenkarte hat keine Gruppe und kann sich dementsprechend nicht mit anderen Personen austauschen. In dieser Phase des Planspiels erarbeitet der:die Vorsitzende mithilfe des Dokuments „Gerüst für die Ansprache“ (s. Anhang) die Ansprache, welche zu Beginn der anschließenden Diskussionsrunde vor dem Plenum gehalten werden soll. Für die Lehrkraft oder Seminarleitung bietet sich an, dieses Dokument – sowie die Aufgabenstellung – mit der betreffenden Person gemeinsam durchzugehen und explizit Hilfestellung zu leisten bzw. Unterstützung anzubieten.



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 der gleichen ersten Rollenziffer zusammen in einem Raum.
- Der:Die Vorsitzende erhält einen eigenen *Breakout Room* und bekommt dort von der Seminarleitung das Hilfedokument „Gerüst für die Ansprache“ (s. Anhang) zur Verfügung gestellt.
- Verbleiben Sie im virtuellen Hauptraum und stehen Sie für Fragen zur Verfügung.

Ansprache der:des Vorsitzenden

Für die Ansprache durch den Vorsitz kehren die Teilnehmenden aus ihren Gruppenräumen ins Plenum zurück und nehmen gemeinsam mit ihren Gruppenpartner:innen ihre Plätze ein. Die Ansprache begrüßt sämtliche Spieler:innen und führt in die außerordentliche Sitzung der Bezirkskonferenz sowie deren Thematik ein. Wichtig: Die Seminarleitung sollte sicherstellen, dass im ersten Teil der Ansprache nur diejenigen Gruppen genannt werden, die auch tatsächlich anwesend sind – dies ist abhängig von der Teilnehmendenzahl und kann durch Vorarbeit der Seminarleitung mithilfe der Rollenmatrix (s. Anhang) erfasst werden.

Nach der Ansprache nimmt sich die Seminarleitung aus dem Spielgeschehen zurück. Die vorsitzende Person 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 es, so viel wie nötig und so wenig wie möglich in das Spielgeschehen einzugreifen. 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 missinterpretieren 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 dem Vorsitz im Vertrauen Hinweise geben (auch während der Diskussion). Ziel sollte es 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.
- Rechte von Administrator:innen oder Hosts können an den Vorsitz abgegeben werden – dies ist aber kein Muss.

Diskussion im Plenum I

Unter der Ägide des Vorsitizes wird versucht, eine mehrheitsfähige oder – im besten Fall – vom Konsens getragene Position der Bezirkskonferenz zu formulieren. Zu Beginn stellt jede Person sich und ihre Position kurz vor; alternativ kann auch nur die Vorstellung von Gruppen geschehen. Allerdings ist eine Vorstellung aller Personen mit Gruppenzugehörigkeit vorzuziehen, da der Vorsitz bzw. die Seminarleitung für den Vorsitz dann einen Sitzplan anfertigen kann. Es gibt keine Vorgaben, welche Beschlüsse gefasst werden können und welche nicht. Die Strukturierung der Vorschläge ist Aufgabe der:des Vorsitzenden. Auch können „Kompromisspakete“ geschnürt werden. Bei der ersten Diskussionsrunde handelt es sich lediglich um eine erste Besprechung der verschiedenen Interessenlagen. Ein Vorschlag zur Abstimmung wird erst in der zweiten Diskussionsphase im Plenum formuliert.



DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
20 min	Kleingruppenphase	Die Spieler:innen finden sich in ihren Gruppen zusammen, um ihre individuellen Positionen auszutauschen und ggf. eine gemeinsame Gruppenposition zu formulieren. Der:Die Vorsitzende bereitet die anstehende Ansprache vor.	Genug Platz, damit alle Gruppen sich ungestört austauschen können
10 min	Ansprache durch den Vorsitz	Zum Einstieg in die Diskussion hält der:die Vorsitzende die Ansprache vor dem Plenum. Alle Spieler:innen werden begrüßt und in die Thematik eingeführt.	Ansprache des Vorsitzes
30 min	Diskussion im Plenum I	Unter der Ägide des Vorsitzes wird versucht, eine mehrheitsfähige oder – im besten Fall – vom Konsens getragene Position der Bezirkskonferenz zu formulieren. Zu Beginn stellt jede Person sich und ihre Position kurz vor.	Flipchart mit der Übersicht über die Aktionsformen

PHASE II: PLANSPIEL

Informeller Austausch

Zu Beginn der zweiten Planspielphase soll nun Zeit für einen Austausch auf individueller Basis gegeben werden. Dazu können sich die Spieler:innen frei im Raum bewegen und sich mit anderen Mitspieler:innen austauschen. So entsteht die Möglichkeit, mit ähnlich positionierten Rollen eine Allianz zu bilden oder sogar bereits Kompromisse im kleinen Kreis abzustimmen. Auf diese Weise kommen die Spieler:innen noch einmal intensiver in Kontakt mit ihren Mitspieler:innen. Die Phase des informellen Austauschs wird durch den:die Vorsitzende:n mithilfe einer Aktionskarte (s. Anhang) eingeleitet. Diese enthält genaue Instruktionen und wird im Plenum durch den Vorsitz verlesen.

Aktionskarten

Im Anhang dieser Handreichung finden Sie insgesamt drei Aktionskarten. Analog zu Gesellschaftsspielen und Serious Games sollen sie das Geschehen dynamisieren. Darüber hinaus ermöglichen sie einen dezenten Eingriff der Spielleitung in das Planspielgeschehen. Die bereits im vorangegangenen Absatz erläuterte Aktionskarte „Informeller Austausch“ ist – im Gegensatz zu den anderen beiden Aktionskarten „Polizeieinsatz vor der Alten Linde“ und „Offener Brief des Investors“ (s. Anhang) – nicht optional. Der informelle Austausch ist aufgrund seiner bereits angeführten Funktionalität fest im Spielgeschehen verankert. Die Aktionskarten „Polizeieinsatz vor der Alten Linde“ und „Offener Brief des Investors“ sind hingegen optional und nach Ermessen der Spielleitung in den Diskussionsphasen I und II einsetzbar.

Diskussion im Plenum II

Im Anschluss an die Möglichkeit, sich informell auszutauschen, finden sich alle Teilnehmenden noch einmal im Plenum zusammen, um abermals über Ideen und Vorschläge zu diskutieren. Vielleicht wurden unterdessen zwischen einzelnen Kleingruppen Allianzen gebildet, welche die Diskussion nun in eine andere Richtung lenken. Während dieser Diskussions-

Verhandlungsphase sollten die Mitglieder der Bezirkskonferenz Vorschläge bzw. Kompromisse zur Lösung des Problems formulieren, die dann vom Vorsitz kuratiert werden. Auch der:die Vorsitzende selbst darf Vorschläge formulieren. Besonders gegen Ende dieser Phase sollte sich der:die Vorsitzende einbringen und dem Plenum einen Vorschlag unterbreiten, sofern bis dahin keine Vorschläge formuliert worden sind. Sollte die Diskussion an diesem Punkt – bspw. aufgrund von Redundanzen – schleppend verlaufen, sich die Debatte „im Kreis drehen“, kann diese Diskussionsphase abgekürzt und die folgende Abstimmung vorgezogen werden.

Abstimmung im Plenum

Im Plenum wird nun über die Vorschläge bzw. den Vorschlag abgestimmt, die bzw. der am Ende der vorherigen Plenumsdiskussion formuliert und unterbreitet worden ist. Jede:r Spieler:in hat eine Stimme. Abgestimmt werden kann anonym oder per Handzeichen. Die Abstimmung erfolgt individuell nach Auffassung der eigenen Rolle. Am einfachsten lässt sich die Abstimmung gestalten, indem der Vorsitz pro Vorschlag eine geschlossene Frage stellt: „Stimmen Sie diesem Vorschlag zu?“ Die Spieler:innen sind dann aufgefordert, mit „Ja“ oder mit „Nein“ abzustimmen bzw. die Hand zu heben.

DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

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

www.

Individuelle Gruppenentscheidung mit Abschluss-Statements

Auf die Abstimmung im Plenum folgt eine weitere kurze Kleingruppenphase; d.h., die Spieler:innen finden sich wieder in ihren jeweiligen Gruppen zusammen, um über das künftige Handeln der Gruppe zu beraten. In dieser Phase erhalten die Kleingruppen die Möglichkeit, zu entscheiden, ob sie die im Plenum getroffene Entscheidung gänzlich, nur in Teilen oder gar nicht mittragen. Zudem besteht die Option, anzukündigen, dass man zusätzliche, über die Einigung im Plenum hinausgehende Maßnahmen ergreifen wird. Auch hier gibt es kein Richtig oder Falsch. Nach der Besprechung in den Kleingruppen kehren die Spieler:innen ins Plenum zurück. Unter der Ägide des Vorsitzes erläutern die Gruppen ihre individuellen Gruppenentscheidungen im Rahmen von Abschluss-Statements.

Der:Die Vorsitzende bedankt sich für die Diskussion. Die Sitzung wird geschlossen.

DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Für die Kleingruppenphase bietet sich auch hier wieder die Erstellung von *Break-out Rooms* für die einzelnen Gruppen an.

www.

Austritt aus den Rollen

Nachdem die Sitzung geschlossen worden ist, erfolgt der Austritt aus den Rollen. Die Spieler:innen legen ihre Rolle ab und werden wieder zu Teilnehmenden. Sichtbare Rollennamensschilder werden entfernt. Das Spiel endet hier! Alle Differenzen und strittigen Punkte aus dem Spielgeschehen verbleiben im Planspiel. Dies sollte durch die Seminarleitung so auch unmissverständlich formuliert werden.



DAS PLANSPIEL ONLINE SPIELEN

- Das Abschütteln der Rollen kann im wahrsten Sinne des Wortes durch eine Abschüttelbewegung erfolgen.

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 Kooperationen und Kompromisse.	Genug Platz, damit alle Gruppen sich ungestört austauschen können
30 min	Diskussion im Plenum II	Die Spieler:innen kommen im Plenum zusammen, um noch einmal in der Großgruppe zu diskutieren und einen bzw. mehrere Vorschläge zu erarbeiten. Diese Diskussionsphase kann auch abgekürzt und die Abstimmung vorgezogen werden.	
10 min	Abstimmung im Plenum	Das Plenum stimmt über den Vorschlag bzw. die Vorschläge aus der vorherigen Plenumsitzung ab. Jede:r Spieler:in hat eine Stimme.	Ggf. Papier und Stifte bei geheimer Wahl
15 min	Individuelle Gruppenentscheidung und Abschluss-Statements	Die Gruppen treffen zusammen, um zu beraten, wie sie schlussendlich handeln werden. Die Gruppen teilen ihre Abschluss-Statements dem Plenum mit.	Ggf. Papier und Stifte für Notizen
0 min	Austritt aus den Rollen	Die Spieler:innen legen ihre Rolle ab. Das Spiel endet hier!	

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.“⁴⁰ Idealerweise findet hier aufseiten der Teilnehmenden der Transfer des Erlernten in die reale Lebenswelt statt. Gemäß dem erstmals 1984 entwickelten *Experiential Learning Cycle*⁴¹ von David Kolb geben sich aktives Experimentieren, erlebendes Lernen durch konkrete Erfahrungen, Reflexion und abstrakte Konzeptualisierung die Hand und ermöglichen Lernprozesse, in denen die Lernenden als aktive Teilnehmende auftreten. Die Stärkung der Handlungsorientierung durch aktive Lernprozesse ist indes ein wichtiges Ziel politischer Bildung. Daher wird das Debriefing auch als die wichtigste Phase eines Planspielkonzepts bezeichnet.

⁴⁰ Nadine Meidert u.a., Planspiellabor. Debriefing von Planspielen. Factsheet: Information für Lehrende, S. 1. URL: <https://www.zu.de/info-wAssets/studiengaenge/bilder/studienkonzepte/dokumente/Factsheet-Debriefing.pdf> [eingesehen am 12.07.2023].

⁴¹ Vgl. David Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Upper Saddle River, NJ 1984, S. 21–38.

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

Strukturierung des Debriefings

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

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

Transfermöglichkeiten des Planspiels

Für den Abschluss sollte die Seminarleitung genügend Zeit und Vorbereitung einplanen, um einen Transfer der Lernergebnisse, also eine Verknüpfung der Ergebnisse mit konkreten Lebensrealitäten und Alltagssituationen der Teilnehmenden, zu ermöglichen.

- Wo lassen sich Brücken vom Spielgeschehen zur Realität schlagen?
- 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, eine oftmals neue Perspektive einzunehmen und sich ein Urteil zu bilden. Die Teilnehmenden üben, Konfliktsituationen zu erkennen und auf der Grundlage der thematischen Einführung sowie der Informationen im Planspiel über unterschiedliche Interessen Entscheidungen zu treffen und Kompromisse auszuhandeln. Auf der inhaltlichen Ebene lernen die Teilnehmenden Neues über Wohnungspolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld und über die Zusammenhänge innerhalb dieses Problemfeldes sowie über kommunalpolitische Prozesse.

Die Rolle der Reflexion

Die anschließende Reflexionsphase ermöglicht, im unmittelbaren Anschluss an die Spielphase über die im Spiel getroffenen 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 zu unterstützen, die im Planspiel gemachten Erfahrungen auf ihre Lebenswelt zu übertragen.

Warm-up

Über ein Warm-up wird in das Debriefing eingeleitet. Die Seminarleitung fragt unter den Teilnehmenden das aktuelle Befinden sowie erste Eindrücke ab. Ähnlich wie beim Einstieg in Phase 0 kann diese Abfrage über ein soziometrisches Aufstellen oder eine Kartenabfrage erfolgen. Bei einer soziometrischen Aufstellung kann die Seminarleitung folgende Stimmungskriterien festlegen, 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. Bei der Kartenabfrage schreiben sie 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 auf die Ursache eingegangen werden.

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

- Hat dir das Planspiel 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)
- Als wie realistisch hast du das Planspiel empfunden? (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 Rollen im Planspiel kann als Überleitung zur ersten Erarbeitung im Debriefing genutzt werden. Teilnehmende, die im Rahmen ihrer Rollen radikale Positionen vertreten, könnten ggf. Probleme damit gehabt haben, sich in diese hineinzuversetzen. Daran anschließend kann über die verschiedenen Aktions- und Protestformen gesprochen werden.

www.

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.
- Auf einzelne Antworten eingehen und nach Begründungen oder Reaktionen fragen. Diese können die Teilnehmenden verbal oder im Chat der Videotelefonie-Software vorbringen.

Erarbeitung I: Diskutieren und reflektieren über verschiedene Formen (politischen) Protests

In dieser Erarbeitungsphase geht es vorwiegend um die persönliche Einordnung der im Planspiel zur Diskussion stehenden Aktionsformen und die Diskussion sowie Reflexion dieses Einordnungsprozesses. Einordnung und Reflexion können über die Methode der Ampelabfrage erfolgen. Grundsätzlich ermöglicht die Methode der Ampelabfrage eine unkomplizierte Offen-

legung des Meinungsspektrums, des Vorwissens oder des Erlernten bzw. der im Lernprozess gemachten Erfahrungen der gesamten Lerngruppe. Selbst zurückhaltende Lernende werden hier aktiv in die Abfrage des Meinungs- oder Erfahrungsspektrums eingebunden. Wird diese Methode zu Beginn eines Lernprozesses eingesetzt, können Vorkenntnisse zu einem bestimmten Thema sichtbar gemacht sowie erste Interessenanker oder Redeanlässe geschaffen werden. Am Ende eines Lernprozesses angewandt, ermöglicht die Ampelabfrage über die Visualisierung der Ampelfarben ein schnelles niedrigschwelliges Feedback. 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 können.

Im Vorfeld der Abfrage erhalten die Teilnehmenden Moderationskarten aus Pappe in den Farben Rot, Gelb und Grün. Im Anschluss an die Verteilung der Moderationskarten stellt die Seminarleitung eine Aussage oder Behauptung zum Thema vor. Im vorliegenden Planspiel 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 ersetzt werden durch diejenigen Aktionsformen, die im Planspiel zur Diskussion standen und auf der Flipchart vermerkt wurden:

- Spendenaktion,
- Wahlliste aufstellen und kandidieren,
- Resolution für ein Referendum,
- Demonstration,
- Menschenkette oder Flashmob,
- Besetzung,
- Aktion mit Eskalationspotenzial,
- Festkleben.

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 dadurch einen Überblick über die unterschiedlichen Reaktionen, kann Tendenzen ausmachen und daraus ggf. Anknüpfungspunkte für den weiteren Verlauf des Debriefings ermitteln. Beispielsweise können die verschiedenen Reaktionen und Einordnungen einander gegenübergestellt und diskutiert werden. Einzelne Teilnehmende erhalten nun die Gelegenheit, zu erklären, warum sie eine Aktionsform bspw. für legitim halten. Anschließend soll eine Diskussion angestoßen werden: Gibt es andere Ansichten zur Einordnung der jeweiligen Aktionsform?

Diese Diskussion muss von der Seminarleitung angeleitet und moderiert werden. Wichtig ist, dass inhaltlich diskutiert wird und keine persönlichen Angriffe unter den Diskutant:innen stattfinden. Die Seminarleitung sollte verdeutlichen, dass es unterschiedliche Perspektiven auf den Prozess einer Einordnung der verschiedenen Aktionsformen geben kann. Die Unterschiede in den Perspektiven lassen sich dabei konkret aufgreifen: „Welche Situation stellst du dir vor, wenn du diese Aktionsform derart einordnest? Unter welchen Bedingungen würdest du sie anders bewerten?“ Über die Diskussion und die Klärung dieser Fragen wird deutlich, was die Jugendlichen und jungen Erwachsenen unter der jeweiligen Aktionsform verstehen und welche Assoziationen existieren. Außerdem ermöglicht dies den Teilnehmenden einen Perspektivwechsel, indem sie die ggf. unterschiedlichen Sichtweisen der anderen Teilnehmenden auf die jeweiligen Aktionsformen kennenlernen und mit ihrer eigenen abgleichen. So soll deutlich werden, dass unterschiedliche Einordnungen der Aktionsformen möglich sind.

Die Diskussion wird von der Seminarleitung vornehmlich zunächst angeregt und dann moderiert. Bei offensichtlichen Missinterpretationen muss sie aber auch inhaltlich in die Diskussion eingreifen. Im Verlauf der Diskussion soll idealerweise von einer deskriptiven auf eine beurteilende Ebene gewechselt werden. Um einen solchen Wechsel der Ebenen anzuregen, kann die Seminarleitung bspw. folgende Fragen 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 Besetzung und das auf der Flipchart vermerkte Festkleben sollten in einer Diskussion vertiefend aufgegriffen werden. Denn: Wie in der Einleitung der vorliegenden Handreichung bereits aufgegriffen, sind Regel- und Rechtsbrüche fester Bestandteil vieler Protestformen; und der zivile Ungehorsam ist eine spezifische Form der gewaltfreien Regelverletzung. Protestierende nehmen dabei vorsätzlich Gesetzesbrüche und somit auch strafrechtliche Konsequenzen in Kauf. „Rechtsbrüche werden oft als symbolische Infragestellung der herrschenden Ordnung inszeniert.“⁴² Die Hausbesetzungen in der linken Szene der 1970er Jahre 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 Fahrzeuge, also zu Sachbeschädigungen, bei denen es sich um eine „symbolische Vernichtung von Objekten“ zum Zwecke des Protestes gegen die „von Konsum und Kapitalismus geprägte Gesellschaft“ handelt.⁴³ Die beschriebenen Sachbeschädigungen werden, anders als beim zivilen Ungehorsam, aus der Anonymität der demonstrierenden Masse heraus begangen – wobei sich die Vandalisierenden den Konsequenzen einer Strafverfolgung zu entziehen versuchen.

Kommt es während der Diskussion – bspw. während der Diskussion um die Einordnung der Aktionsformen – zur Verwendung des Begriffs *ziviler Ungehorsam*, so sollte dieser von der Seminarleitung für alle Teilnehmenden geklärt werden.⁴⁴

Ziviler Ungehorsam ist „eine Ausnahme von ansonsten grundlegendem Gehorsam gegenüber staatlicher Autorität“⁴⁵. 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 wird“⁴⁶. 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“⁴⁷.

Die Legitimität zivilen Ungehorsams wird schon lange, immer wieder und oft diskutiert. Die Auffassung, ziviler Ungehorsam sei illegitim, solange staatliche Institutionen intakt sind, steht dabei der Ansicht gegenüber, dass intakte staatliche Institutionen im Sinne einer demokratischen Grundordnung erst die Voraussetzung für eine legitime Überschreitung rechtlicher Grenzen seien.⁴⁸

Auch das Begriffspaar *legal* und *legitim* sollte 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.“⁴⁹ Eckart Thurich übersetzt den Begriff *legitim* mit „rechtmäßig, nicht nur dem Buchstaben, sondern auch dem Geist eines Gesetzes/einer Rechtsordnung entsprechend“ – eine Handlung ist demnach legitim, wenn sie auch ohne Gesetz moralisch erlaubt ist.⁵⁰

⁴² Bogerts u. Teune, S. 74. (s. Fußnote 18)

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Die hiesigen 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.

⁴⁵ Pabst, S. 25. (s. Fußnote 23)

⁴⁶ Oskar Niedermayer, Bürger und Politik. Politische Orientierungen und Verhaltensweisen der Deutschen, Wiesbaden 2005, S. 194.

⁴⁷ John Rawls, Eine Theorie der Gerechtigkeit, Frankfurt a.M. 1975, S. 401.

⁴⁸ Vgl. Florian Schmidt, 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, H. 3 (2018), S. 30–36, hier S. 32.

⁴⁹ Klaus Schubert u.a., Legalität/Legalitätsprinzip, in: Dies., Das Politiklexikon, Bonn 2020, URL: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/17782/legalitaet-legalitaetsprinzip/> [eingesehen am 11.08.2023].

⁵⁰ Eckart Thurich, pocket politik. Demokratie in Deutschland, Bonn 2011, S. 33.



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 die Bildschirmfreigabe öffentlich sichtbar gemacht. Die Teilnehmenden können dann über die Kommentarfunktion ein Kreuz, einen Haken o.Ä. auf einem 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 Rot.

Erarbeitung II: Gentrifizierung, politische Prozesse und Protest in der Realität

An die erste Erarbeitung, in der die Teilnehmenden die im Planspiel zur Auswahl stehenden Aktionsformen einordnen, kann eine weitere Erarbeitung anknüpfen. Hier lernen die Teilnehmenden reale, teils historische Beispiele der zusammenspielenden Themenkomplexe Gentrifizierung, politische Prozesse und Protest kennen.

Ziel dieser zweiten Erarbeitung ist die vertiefende Verknüpfung zwischen der im Planspiel gemachten Erfahrungen und der Lebenswelt der Teilnehmenden. Hierzu kann die Seminarleitung verschiedene reale Beispiele thematisieren, anhand derer das Konfliktfeld Gentrifizierung und Protest sichtbar wird. Thematisierung und Vorstellung eines solchen Beispiels werden von einem Arbeitsauftrag für die Teilnehmenden begleitet: Während die Seminarleitung das Beispiel vorstellt, notieren sich die Teilnehmenden Formen des Engagements und der politischen Prozesse und gleichen diese mit dem Planspiel ab. Die Teilnehmenden können so die kennengelernten Themenkomplexe wiederentdecken, aber auch Variationen dieser. Sie erkennen, dass Protest eine Form der politischen Partizipation ist und dass die fiktiven Ereignisse in Briesburg so oder so ähnlich durchaus in der Realität vorkommen. Im Folgenden stehen zwei reale Beispiele zur Auswahl; weitere können darüber hinaus recherchiert werden.

Jugendzentrum Friedrich Dürr in Mannheim – Freiraum seit 1973

Nachdem am 2. Mai 1972 das alte Jugendzentrum Domizil II in Mannheim geschlossen worden war, standen die Jugendlichen auf der Straße. Ein Grund für die Schließung war mangelnder Profit.⁵¹ 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 würde rausschmeißen können. Um ihr Ziel zu erreichen, mussten die Jugendlichen allerdings zunächst auf ihre Forderung aufmerksam machen. Zu ihren 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. Und die Proteste wurden ausgefallener – so kam es etwa zu einer Mal-Aktion, bei der die Grundrisse eines neuen Zentrums aufgemalt wurden, um Aufmerksamkeit zu bekommen.

Einige Aktionen wurden von Jugendlichen zwar geplant, schlussendlich dann aber doch nicht durchgeführt. Ein Beispiel dafür ist die geplante Hausbesetzung, die am 28. Oktober 1972 nach einer Demonstration mit Konzert ausgelassen wurde – aufgrund des hohen Polizeiaufgebotes entschieden sich die Jugendlichen dazu, von ihrem Plan abzuweichen.⁵²

Letztlich konnten die Jugendlichen in ihrem Kampf um ein selbstverwaltetes Jugendzentrum auf verschiedenste Protest- und Aktionsformen zurückschauen. Sie organisierten eine Vielzahl von Demonstrationen, es kam zu Verhandlungen mit der Stadt,

⁵¹ Vgl. dings Dokumentation, 10 Jahre Aktion Jugendzentrum in Selbstverwaltung „Friedrich Dürr“, Mannheim 04.08.1983, S. 3, URL: <https://freieraume-film.de/die-jugendzentrumsbewegung#Materialien> [eingesehen am 10.08.2023].

⁵² Vgl. ebd., S. 5.

Besuchen in den Stadtratssitzungen, um den Druck zu erhöhen, zu Protesten vor Versammlungsgebäuden. Die Jugendlichen führten Spendenaktionen und Flohmärkte durch, organisierten Infostände und produzierten sogar einen Dokumentarfilm. Infolge einiger Aktionen kam es auch zu Festnahmen und zur Verhängung von Bußgeldern.

Im Falle des Jugendzentrums Friedrich Dürr endeten die Proteste mit der Eröffnung des Jugendzentrums am 1. Mai 1973, auch wenn im Anschluss der Kampf um den Erhalt und um Gelder zur Renovierung der Räumlichkeiten noch nicht endgültig beendet war.⁵³ Der Erfolg Anfang der 1970er Jahre konnte nur durch anhaltende politische Arbeit und damit verbunden auch politische Protestaktionen aufrechterhalten werden. Anfang der 1990er Jahre musste das Jugendzentrum umziehen, da die Stadt das alte Gebäude verkauft hatte.⁵⁴ Auch in der jüngeren Vergangenheit gab es Streitpunkte mit politischen Parteien in der Stadt Mannheim im Kontext des selbstverwalteten Jugendzentrums. So stehen die Finanzierung des Zentrums und auch die Mietfreiheit immer wieder im Mittelpunkt politischer Debatten.⁵⁵

Kulturbürgerhaus Pasing in München

2016 engagierten sich die Bürger:innen des Münchner Stadtteils Pasing-Obermenzing gegen den drohenden Abriss des Gebäudes auf dem ehemaligen Stückgutgelände in der Offenbachstraße, das aus den 1930er Jahren stammt. Der Bezirksausschuss und die Bürger:innen wünschten sich ein Kulturzentrum, doch der Stadtrat München wandte sich – mit Verweis auf die Unwirtschaftlichkeit – gegen die Renovierung des Gebäudes. Nach Meinung des Stadtrats sollte der anvisierte Neubau auf dem Gelände lediglich Wohnungen umfassen. Erneut engagierte sich jedoch der Bezirksausschuss Pasing-Obermenzing im Planungsprozess und forcierte so auch die Entstehung eines Kulturzentrums. Die Vertreter:innen des Bezirks protestierten überdies gegen die als zu eng empfundenen Platzverhältnisse des geplanten Kulturzentrums. Und sie wünschten sich einen Programmkinosaal – ein Vorhaben, das jedoch im Stadtrat abgelehnt wurde.⁵⁶ 2019 konkretisierten sich schließlich die Pläne für das ehemalige Industriegelände: Auf dem Stückgutgelände sollten Geschäfte, 650 Wohnungen und das neue Kulturbürgerhaus mit einem großen Saal mit 150 Sitzplätzen sowie jeweils zwei Gruppen- und Proberäumen entstehen. Die Relevanz des Kulturbürgerhauses für die kulturelle Landschaft wurde dabei erneut hervorgehoben: In Pasing gebe es zahlreiche Vereine und kulturelle Initiativen, die einen Entfaltungsraum benötigten.⁵⁷

Die Coronapandemie und Bedenken der Finanzverwaltung der Stadt München brachten den Prozess dann jedoch zum Stocken. Die Stadt verwies auf alternative kulturelle Einrichtungen in Pasing und verweigerte zunächst die finanziellen Mittel für den Neubau. Ähnlich dem Planspielszenario in Briesburg stellte sich also vor allem die Frage nach der Finanzierbarkeit kultureller Einrichtungen. Im Fall des Kulturbürgerhauses Pasing konnte eine Lösung gefunden werden: Ein Förderprogramm der Stadt München sollte Ende 2021 die Kosten übernehmen.

Unterdessen wurde die Relevanz kultureller Einrichtungen für die Inklusion und Attraktivität der Stadt betont: Es werde „ein Beitrag für ein attraktives und lebenswertes München für Menschen aller Einkommensschichten geleistet“⁵⁸. Auch diese Argumentation findet sich im Planspiel wieder. Zugleich werden kommunalpolitische Auseinandersetzungs- und Aushandlungsprozesse zwischen dem Bezirksausschuss Pasing-Obermenzing und dem Rat der Stadt München deutlich: Im Juli 2021 forderte Ersterer Letzteren auf, Photovoltaik und Fassadenbegrünung in das Konzept aufzunehmen.⁵⁹ Im Januar 2023 stand der Baubeginn des Kulturbürgerhauses nach wie vor aus, was den Bezirksausschuss zur Kritik bewog: „Wir drängen schon lange auf Verwirklichung“⁶⁰. Indes: Ob und wann die Verwirklichung des Kulturzentrums tatsächlich beginnt, war im Sommer 2023 noch immer nicht klar. Die politischen Debatten, inspiriert durch den Protest der Bürger:innen Pasings, gehen weiter.

⁵³ Vgl. ebd., S. 7.

⁵⁴ Vgl. JUZ Friedrich Dürr, JUZ Geschichte, 2022, URL: <https://juz-mannheim.de/uber-uns/juz-geschichte/> [eingesehen am 10.08.2023].

⁵⁵ Vgl. Jan Millenet u. Gerhard Bühler, Das Mannheimer JUZ wird weiter gefördert, in: Rhein-Neckar-Zeitung, 12.12.2017, URL: https://www.rnz.de/nachrichten/mannheim_artikel,-jugendzentrum-friedrich-duerr-das-mannheimer-juz-wird-weiter-gefoerdert-_arid,323109.html [eingesehen am 08.08.2023].

⁵⁶ Vgl. Jutta Czeguhn, Drittes Standbein fürs Kulturleben, in: Süddeutsche Zeitung, 28.05.2017, URL: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/pasing-drittes-standbein-fuers-kulturleben-1.3524149> [eingesehen am 11.07.2023].

⁵⁷ Andreas Schwarzbauer, Zentrum für Kultur: Siegentwurf für neues Pasinger Bürgerhaus steht fest, in: Hallo München, 24.07.2019, URL: <https://www.hallo-muenchen.de/muenchen/west/muenchenpasing-zentrum-kultur-siegerentwurf-neues-pasinger-buergerhaus-steht-fest-12854052.html> [eingesehen am 13.07.2023].

⁵⁸ Ellen Draxel, Neue Bühne für Pasing, in: Süddeutsche Zeitung, 14.12.2021, URL: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/pasing-kulturbuergerhaus-stadtrat-1.5486800> [eingesehen am 12.07.2023].

⁵⁹ Vgl. o.V., Farbklecks im Offenbach-Viertel. Kulturbürgerhaus Pasing fertig geplant, 12.07.2021, URL: <https://www.wochenanzeiger-muenchen.de/pasing/farbklecks-im-offenbach-viertel,135007.html> [eingesehen am 13.07.2023].

⁶⁰ o.V., Platz für Kultur. Langes Warten auf Pasinger Kulturbürgerhaus, 17.01.2023, URL: <https://www.wochenanzeiger-muenchen.de/pasing/platz-fuer-kultur,148963.html> [eingesehen am 13.07.2023].

Abschluss des Planspiels

Nach der Vorstellung eines oder beider Beispiele besprechen Sie mit den Teilnehmenden den Arbeitsauftrag: Welche Aktionsformen, welche politischen Aushandlungsprozesse haben die Jugendlichen wiedererkannt? Welche Parallelen können sie ziehen? Was überrascht sie, was ist weniger überraschend?

Anschließend sollten Sie auch noch einmal auf den Bezug des Planspiels zur Lebenswelt der Teilnehmenden eingehen. Zum Beispiel können Sie mit den Teilnehmenden die folgende Frage diskutieren:

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

Hier haben Sie die Möglichkeit, zum einen sich mit den Teilnehmenden über deren persönliches Engagement zu unterhalten und zum anderen Berührungspunkte zu Protestformen und Gentrifizierung zu nutzen, um darüber in weiteren Unterrichtsstunden oder Projekten zu sprechen.

DAUER	PHASE	INHALT	MATERIALIEN
15 min	Warm-up und Reflexion des Planspiels	Die Teilnehmenden werden nach ihrem Befinden gefragt und reflektieren das Planspiel.	
15 min	Erarbeitung I	In der ersten Erarbeitungsphase geht es um die Einschätzung der Teilnehmenden zu den thematisierten Protestformen im Planspiel.	Ampelvorlage
10 min	Erarbeitung II	In der zweiten Erarbeitungsphase wird das Planspiel mit der Realität verbunden.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer/ Smartboard
10 min	Abschluss des Planspiels	Das Erlernte soll nun, zum Abschluss, mit der Lebenswelt der Teilnehmenden verknüpft werden: Gibt es Parallelen?	

FORTSETZUNG

Dient das Planspiel als Einstieg in eine neue oder als Zwischenschritt innerhalb einer bestehenden Unterrichtseinheit, können Sie den Abschluss des Debriefings als Anknüpfungspunkt für eine Fortsetzung nutzen – entweder um die nächste Unterrichtseinheit inhaltlich einzuleiten oder um Hausaufgaben zu instruieren. Neben der Thematisierung von Gentrifizierung und Protest sowie kommunalpolitischen Prozessen bieten sich weitere Thematiken an, im Anschluss an das Planspiel bearbeitet zu werden.

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) Jugendzentrumsbewegung, 68er-Bewegung oder soziale Bewegungen generell;
- 5) politische Kompromisse.

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 Wirkung auf den Staat und die Gesellschaft – gibt es „guten“ zivilen Ungehorsam?

Für eine stärkere Auseinandersetzung mit Protest können Sie auch den Workshop der Bundesfachstelle „Politischer Protest am Beispiel der 68er-Bewegung“ mit der Lerngruppe durchführen. Eine ausführliche und frei zugängliche Handreichung sowie Materialvorlagen zum Workshop finden Sie auf der Website der Bundesfachstelle Linke Militanz. Dort können Sie auch die Handreichung zum Planspiel „Alte Linde – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?“ herunterladen.

ANHANG

Den Anhang mitsamt allen Materialien für die eigenständige Durchführung des Planspiels finden Sie auf unserer Website www.linke-militanz.de zum Download.

IMPRESSUM

Herausgeber

Institut für Demokratieforschung
Bundesfachstelle Linke Militanz
Georg-August-Universität Göttingen
Weender Landstraße 14 • D-37073 Göttingen
Tel.: 0551 39170100
demokratieleben@uni-goettingen.de
www.linke-militanz.de

Autor:innen

Marie Bohla, Katharina Heise, Till Schröter und
CIVIC GmbH – Institut für
internationale Bildung
Alt-Eller 38 • 40229 Düsseldorf
Tel.: 0211 233885
info@civic-institute.eu

Lektorat

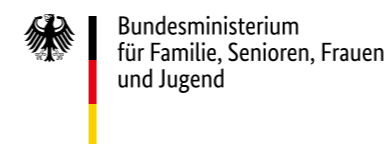
Dr. Robert Lorenz, SPLENDID. Text- & Webdesign

Grafik und Layout

Heilmeyer und Sernau (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.: 030 18555-0 • Fax: 030 18555-1145
presse@bmfjsfj.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:die Autor:in bzw. tragen die Autor:innen die Verantwortung.

BUNDESFACHSTELLE
LINKE MILITANZ



