



Studierende mit Planspielen in Aktion bringen – „The Fishing Game“

Birgit Zürn, Tobias Alf

DHBW Stuttgart

Ein Planspiel ist eine Lernmethode, die es den Teilnehmern ermöglicht, in einer komplexen, fiktiven, aber realitätsnahen Umwelt, Erfahrungen im (gemeinsamen) Handeln in problemhaltigen Situationen zu sammeln (vgl. Schwägele, 2013). In Planspielen schlüpfen Lernende in Rollen und bearbeiten simulierte Herausforderungen (z.B. Unternehmensführung/politische Entscheidungsprozesse). Planspiele fordern Student Engagement in besonderer Weise.

Am Beispiel eines Kurzplanspiels wollen wir zeigen, wie Planspiele in die Hochschullehre integriert werden können und welche didaktischen Fragen zu berücksichtigen sind. Die Teilnehmenden spielen das Spiel an. So erleben sie selbst Dynamik und Emotionen, die im Verlauf des Planspiels entstehen. Immer wieder "verlassen" wir die Spielebene und begeben uns auf die Metaebene, um zu erläutern, welche Aufgaben der Spielleitung zufallen (u.a. Briefing und Debriefing). Anschließend werden Einsatzmöglichkeiten von Planspielen, Durchführungsoptionen (auch im digitalen Setting) und Fragen gemeinsam diskutiert.

Das Fishing-Game ist ein lizenzfreies Planspiel, das von Lehrenden relativ einfach eingesetzt werden kann. Im Planspiel wird das Spannungsfeld von Kooperation und Konkurrenz adressiert. Es geht auch um den Umgang mit knappen Ressourcen (Allmende-Problem). Dem Debriefing (Reflexion der Spielerfahrung) kommt in diesem Spiel eine bedeutende Rolle zu, da es gilt, Emotionen aufzufangen und eine Diskussion über das Spiel hinaus anzustoßen.

Mittwoch, 11:00 – 12:30 Uhr
„Workshop 10“