

stadtPLANspiel

Spielablauf: *Kurzfassung*

Ein großes Grundstück ist vorgegeben. Dafür soll ein lebenswerter Stadtteil der kurzen Wege mit einer Mischnutzung von Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen für ca. 1.000 Menschen entwickelt werden. Die SchülerInnen erhalten Handlungsanweisungen, die Erwartungen, Wünsche und Befürchtungen der zu spielenden AkteurInnen formulieren. Ihre Aufgabe ist es, einen Bebauungsplan zu erarbeiten, der nach zwei Verhandlungsrunden mit allen Interessensgruppen abgestimmt und von allen befürwortet ist. Aufgabe des/der LehrerIn ist es, den Ablauf des Spiels anzuleiten, auf die Einhaltung der Regeln und der Zeitvorgaben zu achten und die abschließende Reflexion unparteiisch zu moderieren.

Spielablauf: *Langfassung*

Ein großes Grundstück ist vorgegeben (Gelände der Riedenburgkaserne in Salzburg). Dafür soll ein lebenswerter Stadtteil der kurzen Wege mit einer Mischnutzung von Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen für ca. 1.000 Menschen entwickelt werden. Eine lebendige Erdgeschossnutzung soll Geschäfte, Lokale und Grünflächen für Freizeitaktivitäten vorsehen (städtebauliche Vorgaben).

Die SchülerInnen erhalten Handlungsanweisungen (Rollenkarten), die Erwartungen, Wünsche und Befürchtungen der zu spielenden AkteurInnen formulieren. Aufgabe der SchülerInnen ist es, einen Bebauungsplan zu erarbeiten, der nach zwei Verhandlungsrunden (Bauverhandlungen) sowohl mit den BauträgerInnen/PlanerInnen, der Stadtplanung und Baubehörde, den PolitikerInnen sowie den künftigen NutzerInnen (BewohnerInnen, Gewerbetreibenden etc.) und AnrainerInnen abgestimmt und von allen befürwortet ist.

In der Praxis gilt bei einer „Bauverhandlung“ der vom Gemeinderat beschlossene Bebauungsplan. Aus Gründen der Spiellogik und des Prinzips der Selbstorganisation entsteht bei diesem Spiel der Bebauungsplan bei der Bauverhandlung. Die Argumente, die hier vorgebracht werden, sind aber realitätsnah und könnten bei der öffentlichen Einsichtnahme vor der Beschlussfassung im Gemeinderat ähnlich sein.

Aufgabe des/der LehrerIn ist es, den Ablauf des Spiels anzuleiten, auf die Einhaltung der Regeln und der Zeitvorgaben zu achten, bei Konflikten als MediatorIn schlichtend einzugreifen und die abschließende Reflexion unparteiisch zu moderieren.

Erste Erfahrungsberichte

des Herz-Jesu-Gymnasiums in Salzburg Lieferung:

„Als Deutsch-Lehrerin habe ich alle Phasen des Spiels begleitet. Dabei war ich erfreut, wie gut manche Schüler einer dritten Klasse argumentieren konnten - sicherlich zurückzuführen auf die Rollenkärtchen, die sie mit einer bestimmten Position vertraut machten, und auch über ihre Kompromissbereitschaft war ich sehr erstaunt. Das Planspiel öffnet den Blick auf die „Realität“ außerhalb der Schule, Interessengruppen werden erkennbar und Schüler bekommen ein Gefühl dafür, wie Entscheidungsprozesse vor sich gehen (könnten).“

Hermine Haidvogel, Deutschlehrerin

„Aus geographischer Sicht ist das Planspiel eine wunderbare Ergänzung zu den theoretischen Inputs aus dem Geographieunterricht. Die Schüler bekommen praktische Einblicke in die Raumplanung und allgemein in die Stadtplanung. Zudem lernen die Schüler zu argumentieren und einen Standpunkt zu vertreten.“

Elisabeth Berner, Geografielehrerin

„Kommunikative Kompetenzen aus dem Deutschunterricht, Fachwissen zur Raumplanung aus dem Geographieunterricht und städteplanerische Überlegungen aus dem BE und Werkunterricht machen das Planspiel zu einem fächerübergreifenden Projekt mit vielfältigen Lernerfahrungen, allem voran das Einnehmen von Positionen und das Abstimmen der eigenen Interessen mit anderen Gruppen, um Kompromisse zu schließen.“

Wolfgang Richter, Bildnerischer Erzieher und Spielentwickler