

2. „Die Beste Aller Welten“ – Handouts zur Unterstützung der Durchführung

Die **Handouts** verstehen sich als Kurzzusammenfassung zentraler Aufgaben und Besonderheiten der Spielleitung für die einzelnen Planspieltage. Hier werden grob allgemeine Abläufe und wichtige Besonderheiten zu einzelnen Phasen zusammengefasst. Bitte greifen Sie vor der Durchführung des Planspiels für die komplette Erläuterung des Spielablaufes auf das Handbuch zurück.

2.1 Handout zur ersten Staffel: Inselwelt

Oberziel der ersten Staffel „Inselwelt“:

Erprobung von Entscheidungsverhalten in konkreten Lebenssituationen in der Gruppe

Zeitlicher Bedarf : 1 Schultag

Ideale Gruppengröße: 20-30 Teilnehmende

Spielleitung: Zwei Personen für die Spielleitung

Räumlicher Bedarf: Für jede Gruppe einen Raum und einen großen Versammlungsraum

Materialien: Kopien der Materialien und ggf. Laminieren der Spielkarten (M13, M25, M27)

Technische Ausstattung: ggf. PC/Notebook mit Lautsprechern und Beamer für die Einspiel-filme, wie Video- oder Digitalkamera bzw. Handy für das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team

Kurzeinführung zur Ausgangslage und zum Ablauf der Inselwelt:

Die Inselwelt dient als erlebnispädagogisch orientierter Einstieg in Grundfragen politischer Bildung. In Form einer fiktiven Gründungssituation gleich Robinsonaden geht es um eine politische Reality-Show auf einer Insel mit Schauspielerinnen und Schauspielern, welche verschiedene Herrschaftsformen erproben sollen. Auf der Insel gibt es fünf Gruppen:

- Gruppe: Schauspieler/-innen mit fundamentalistisch-religiöser Grundeinstellung;
- Gruppe: Schauspieler/-innen mit demokratischer Grundeinstellung;
- Gruppe: Schauspieler/-innen mit monarchischer Grundeinstellung;
- Gruppe: Schauspieler/-innen mit diktatorischer Grundeinstellung;
- Gruppe: Medienteam/Produktionsleitung der Reality-Show „Die Beste Aller Welten“: das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team.

Die TN haben als Schauspieler/-innen bei einem Casting gewonnen, befinden sich nun am Drehort in einem verlassenen Feriendorf auf einer tropischen Insel und ihre Aufgabe lautet, ihr Leben dort zu organisieren. Das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team kann über seine Darstellung der Show in den Nachrichtensendungen in das Spiel eingreifen, nimmt während des Spielverlaufs jedoch eine Beobachterposition ein.

Der **Gesamtablauf** des Inseltages gliedert sich in fünf Schritte:

- A. Einstieg: Individuelles Hineinschlüpfen in die Schauspielerrolle und Vorbereitung der Kleingruppen

- B. Erste Phase: „Die Entscheidungssituation“ - Die Kleingruppen müssen eine Lebensform für die Insel festlegen
- C. Zweite Phase: „Organisieren des Insellebens“ - Die herrschende Lebensform organisiert das Leben auf der Insel
- D. Dritte Phase: „Verlassen der Insel“ - Letzte Gruppenaufgabe als Auflösung des Lebens auf der Insel
- E. Reflexion: Rückkehr zur Alltagswelt und Lernsicherung

Zu jedem Schritt ist im Folgenden ein Handout erstellt. Zusätzlich sind Hinweise für die Beobachtung des Spielgeschehens integriert, welche wir als roten Faden für die Reflexion empfehlen. Dies dient lediglich der Übersichtlichkeit für die Spielleitung und entspricht nicht dem zeitlichen Ablauf. Die Reflexion der verschiedenen Spieleinheiten erfolgt am Ende des Spieltages. Im Handbuch wird der Punkt A zur ersten Phase gezählt, hier, auf Grund der zu beachtenden Besonderheiten für die Spielleitung, separat erläutert.

Handout A zur Inselwelt: „Einstieg“

Aufgabe: Individuelles Hineinschlüpfen in die Schauspielrolle und Vorbereitung der Kleingruppen

Ablauf: Zunächst werden die Gruppen eingeteilt und die allgemeine Ausgangslage bekannt gegeben. Darauf folgen die Arbeitsaufträge der Erarbeitung der individuellen Rolle inklusive der *Persönlichen Rollenvorgabe*, wie der Erarbeitung des Gruppenprofils und der Strategie. Es können erste Verhandlungen zwischen den Gruppen stattfinden. Die Aufgabe der Gruppe ist es nach den Vorbereitungen sich im Plenum in 30 Minuten für eine Lebensform für das Leben auf der Insel zu entscheiden. (Siehe Handbuch zum Planspiel S.23: „Zeittabelle für den Ablauf der Phase 1“)

Hier sind 5 Besonderheiten für die Spielleitung zu beachten:

1. Gruppeneinteilung: „Wie werden die Spielgruppen zugeordnet?“

Wir empfehlen, die Gruppen von der Spielleitung oder durch ein Losverfahren einzuteilen.

Mehr dazu im Handbuch zum Planspiel unter: „Gruppen“ (S. 20, 21, 23, 47f.)

2. Schauspielrolle: „Welche Schauspielrollen dürfen ausgewählt werden?“



Der Phantasie sind hier grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Es empfiehlt sich, den Schauspielerstatus zu betonen, welcher in dem medialen Raum ausprobiert werden kann. Dies lockert die Stimmung auf und bietet eine freundliche Lernatmosphäre. Rollenwechsel und eine kritische Distanz zur eigenen Rolle werden dadurch erleichtert.

3. Gruppeneinarbeitung: „Ist eine inhaltliche Vorbereitung der Lerngruppe erforderlich?“



Nein. Die inhaltlichen Voraussetzungen werden in den Materialien erläutert und die Kleingruppen stellen selbstständig Regeln für das alltägliche Zusammenleben auf. Wir empfehlen, Einzelheiten der Herrschaftsformen in späteren Unterrichtseinheiten aufzugreifen (Siehe Handbuch zum Planspiel S.13). **Die Lebensformen bleiben zunächst geheim**, daher nicht beim Namen nennen! Dies soll verhindern, dass negative Vorannahmen bestimmten Lebensform-gruppen gegenüber entstehen. Die zugeordneten Farben sind:

Blau - Monarchie **Gelb - Diktatur** **Grün - Gottesstaat** **Rot - Demokratie**

4. Spielleitung: „Was ist wichtig bei der Rolle der Spielleitung?“



Die Spielleitung versucht, die Teilnehmenden als die Hauptdarsteller/-innen des Spiels in ihrer Eigenaktivität zu unterstützen. Die TN sollten wissen, dass ein Planspiel viele freie Gestaltungsmöglichkeiten offen lässt, und sie selbst über den Verlauf des Spielgeschehens bestimmen können.

5. Raum und Zeit als Handlungsfeld: „Was ist wichtig, damit das Planspiel gut funktioniert?“


Ein Planspiel baut auf die selbstständige Aktivität der TN, daher müssen diese von Beginn an einen guten Überblick über ihr Handlungsfeld erhalten. Hier ist es wichtig als Spielleitung die Räumlichkeiten, ihren Zweck, wie den zeitlichen Rahmen für alle TN klarzustellen. Allerdings gilt: jederzeit können neue Räume auf der Insel errichtet werden. Wenn zum Beispiel ein König einen Palast auf dem Marktplatz bauen möchte oder in einem Gottesstaat eine Inselkirche gebraucht wird, sollte dies mit ein wenig Improvisation ermöglicht werden. Ebenfalls können alle vorgegebenen Orte umfunktioniert oder abgeschafft werden, bis auf die *TV-Station* des „Die-Beste-Aller-Welten“-Teams, welche stets ihre Pressefreiheit in den Nachrichtensendungen behalten darf. (Siehe *Handbuch zum Planspiel S.12*)

Hier unsere Raumempfehlungen:

Raumname	Zweck & Möglichkeiten	Raumempfehlung
Marktplatz	Plenum	Großer und zentraler Raum mit so vielen Stühlen wie TN, aber mit deutlich weniger Tischen.
Bambushütten	Gruppenräume, auch für geheime Verhandlungen	Kleine, schließbare oder hinreichend geschützte Räume (das können Klassennebenräume, Ecken auf Fluren, bei gutem Wetter auch Sitzgruppen im Außenbereich sein)
„Die-Beste-Aller-Welten“-TV-Station	Produktion der Nachrichten, Anlaufstelle für alle Inselbewohner/-innen, um auf die Inselnachrichten Einfluss zu nehmen	Eine Ecke auf dem Marktplatz mit Tisch und Stühlen
Ort der Unzufriedenheit	Hier können Aktionen gegen die Inselregierung heimlich besprochen und geplant werden	Eine abgeschirmte, doch zentrale Ecke auf dem oder in der Nähe des Marktplatzes
Umsturz	Wenn sich hier mehr als die Hälfte aller Inselbewohner/-innen versammeln, wird die Inselregierung von einer neuen abgelöst	Direkt neben dem Ort der Unzufriedenheit
Gefängnis	Personen können hier bei Verstoß gegen die Inselregeln von der Inselregierung inhaftiert werden	Eine Ecke auf dem Marktplatz, die durch Tische/Stühle abgetrennt einen kleinen Raum bietet

Handout B zur Inselwelt: Erste Phase: „Die Entscheidungssituation“

Aufgabe: Die Lebensformgruppen müssen eine Lebensform für die Insel festlegen.

Ablauf: Während das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team außerhalb des Stuhlkreises beobachtet, diskutieren die Lebensformgruppen im Plenum über ihre Entscheidung, wer auf der Insel regieren wird. Hierzu haben sie in der Regel 30 Minuten Zeit.

In diesem Schritt sind 2 Besonderheiten für die Spielleitung zu beachten:

1. Die herrschende Lebensform: „Welche Lebensform darf gewinnen?“



Die Lebensform, welche von den TN am Ende der Ersten Phase festgelegt wird. Wir empfehlen hier den Prozess wie auch die Entscheidung den TN zu überlassen. Sie können neue Lebensformen mit eigenen Regeln aufstellen und auf der Insel als gültig erklären. Wichtig ist, dass die Regeln der Insel (M20) für alle sichtbar auf dem Marktplatz angebracht werden.

2. Die Gruppe trifft keine Entscheidung: „Darf die Spielleitung mitentscheiden?“



Nein, die Spielleitung hält sich in der Entscheidungsphase zurück. Sie wirft lediglich die Zeitkarte (M31) in die Stuhlkreismitte, bzw. informiert kurz vor Ablauf der Zeit über die bleibenden Minuten und fordert die Gruppe auf, ihr Ergebnis schriftlich festzuhalten (M20) und auf dem Marktplatz aufzuhängen. Ist kein Ergebnis zustande gekommen, ergreift die Spielleitung das Wort und verkündet die Entscheidungskarte (M21), worauf die Gruppe abermals 10 Minuten erhält. Falls auch danach kein Ergebnis steht, werden die Stimmkarten (M22) für eine geheime Abstimmung verteilt.

3. Das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team: „Darf das Filmteam in dieser Szene nur zuschauen?“



Ja. Daher ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass sie bereits in der Entscheidungsszene den Stoff für ihre Nachrichten am Beginn der zweiten Phase sammeln müssen. Je besser sie aufpassen und mitschreiben, desto eher können sie später durch die Darstellung in den Nachrichten Einfluss nehmen.

Beobachtungen für die Reflexion:

Da es sich um ein komplexes Planspiel mit vielen Kleingruppen handelt, empfiehlt es sich als Spielleitung, bereits während den einzelnen Phasen Notizen für die Reflexion festzuhalten. In der ersten Phase stehen der Entscheidungsprozess und dessen Ergebnis im Vordergrund. Hier einige Hinweise für die Beobachtungen in dieser Phase.

Entscheidungsprozess: Meinungsvielfalt versus Entscheidungszwang

- Wie verlief der Entscheidungsprozess für die Inselregeln? Was genau ist passiert?
- Wer hat die Regeln festgelegt, wer aufgeschrieben, wer verkündet?

Charakter der Inselregeln: Zwischen Bedeutung und Bedeutungslosigkeit

- Hat sich das Leben auf der Insel mit den Regeln verändert? Haben sich alle an die Regeln gehalten oder waren es bloß Scheinregeln, die im Grunde nichts veränderten?
 - Was ist mit der Entscheidungsregel passiert? Wann wurde sie eingehalten, wann nicht?
- Diese und weitere Aspekte werden in der Reflexion gemeinsam besprochen. Dabei ist es die Aufgabe der TN, den Prozess und das Ergebnis zu rekonstruieren. Die Notizen der Spielleitung sollten in erster Linie unterstützend und für weiterführende Gedanken gebraucht werden.

Handout C zur Inselwelt: Zweite Phase: „Organisieren des Insellebens“

Aufgabe: Die herrschende Lebensform organisiert das Leben auf der Insel

Ablauf: Nach den „Die-Beste-Aller-Welten“-Nachrichten, übergibt die Spielleitung dem, der bzw. den Regierenden die Karten der Tätigkeiten (M25) und Gegenstände (M27), wie die dazugehörigen Listen (M24 und M26) und verkündet die Aufgabe, diese auszuwählen und zuzuteilen, um das Inselleben zu organisieren. Die neue Berufswelt auf der Insel wird durch die Anweisungen der Regierenden „gelebt“. Grundsätzlich ist dabei der Phantasie der Regierenden keine Grenzen gesetzt, welche die Arbeitsaufträge bestimmen. Später diskutieren die Berufsgruppen unter sich über die neue Situation auf der Insel und werden von dem „Die-Beste-Aller-Welten“-Team dazu interviewt.

In diesem Schritt sind zwei Besonderheiten für die Spielleitung zu beachten:

1. Erarbeitung der Listen: „Was sollen die Nichtregierenden in dieser Zeit tun?“



Binden die Regierenden die anderen Inselbewohner/-innen nicht mit ein in die Entscheidung, sondern ziehen sich gegebenenfalls sogar zurück in einen kleinen Gruppenraum, um die Verteilung heimlich abzusprechen und festzulegen, empfiehlt es sich, auftauchender Langeweile der „Zurückgelassenen“ vorzubeugen, indem die Regierenden den Tipp erhalten, für sie eine Beschäftigung zu bestimmen.

2. Organisation des Insellebens: „Was sollen die Berufsgruppen konkret tun?“



Je nach Spielverlauf bekommen die Berufsgruppen spontane Aufträge seitens der regierenden Gruppe oder nicht. Ist letzteres der Fall, besteht die Möglichkeit, Sonderaufträge für bestimmte Berufsgruppen zu verteilen. Hierzu kann die Spielleitung den Regierenden Tipps geben. Möglichkeiten wären: Insellflaggen entwerfen lassen, die Insel bzw. das gesamte Gelände aufräumen etc.

Beobachtungen für die Reflexion:

In der zweiten Phase steht die Organisation des Insellebens durch die herrschende Gruppe im Vordergrund. Hier einige Hinweise für die Beobachtungen in dieser Phase.

Verteilung der Tätigkeiten und Gegenstände:

- Welche Tätigkeiten / Gegenstände wurden wie verteilt? Öffentlich oder versteckt?
- Haben alle der herrschenden Gruppe diese verteilt, oder nur wenige bzw. eine Person?
- Wie war es für die einzelnen TN, einen Job zugeteilt zu bekommen? Wie haben sie darauf reagiert?
- Was haben einzelne TN dafür getan, einen anderen bzw. einen bestimmten Job zu bekommen?
- Wie leicht schien es den Regierenden, die Tätigkeiten und Gegenstände zuzuteilen?

Diese und weitere Aspekte werden in der Reflexion gemeinsam besprochen. Dabei ist es die Aufgabe der TN, den Prozess und das Ergebnis zu rekonstruieren, während die Notizen der Spielleitung in erster Linie unterstützend und für weiterführende Gedanken gebraucht werden sollten.

Handout D zur Inselwelt: Dritte Phase: „Verlassen der Insel“

Aufgabe: Letzte Gruppenaufgabe als Auflösung des Lebens auf der Insel

Ablauf: Nach den Nachrichten wird der Ausbruch des Vulkans, als neue Ausgangssituation auf der Insel, verkündet. Alle Inselbewohner, außer das „Die-Beste-Aller-Welten“-Team, haben maximal 20 Minuten Zeit, zu entschließen, wie sie die Insel verlassen, dann legt das Boot ab. Nach einer kurzen Pause, welche der Vorbereitung der letzten Nachrichten dient, wird die Schlusszene seitens des „Die-Beste-Aller-Welten“-Teams dargestellt.

In diesem Schritt sind 2 Besonderheiten für die Spielleitung zu beachten:

Chaos bricht aus: „Was ist wenn das Boot innerhalb kürzester Zeit besetzt ist?“



Sobald die Plätze im Boot belegt sind, sei es durch Gegenstände, oder durch Personen, ist die Szene vorbei. In diesem Fall ist es wichtig, dass die Spielleitung die Spielszene frühzeitig, vor den zwanzig Minuten, beenden kann und die Aufgabe als erfüllt verkündet.

Einsatz der Karten: „Was ist mit den Regeln auf den Gegenstandskarten?“



Die Gegenstände und deren Einsatzmöglichkeiten gelten während der Bootsszene und dürfen einmal eingelöst werden. Darauf sollte die Spielleitung vor der Bootsszene abermals hinweisen.

Beobachtungen für die Reflexion:

In der letzten Phase steht das Gruppenverhalten in Notsituationen im Vordergrund. Entweder wird diese Szene noch von den Regierenden bestimmt, oder die Notsituation führt zu deren Machtverlust. Hier einige Ratschläge für die Beobachtungen in dieser Phase.

Das Verlassen der Insel:

- Bestimmt die regierende Lebensform die Bootssituation?
- Hat eine gemeinsame Absprache aller TN stattgefunden vor dem Ablegen?
- Wie reagieren TN, wenn keine Plätze mehr auf dem Boot frei sind?
- Wie kommt es dazu, dass ggf. einige auf der Insel zurückbleiben?
- Entspricht das Entscheidungsverhalten den zuvor gesetzten Inselregeln und somit der gewählten Lebensform?

Machtausübung auf Grund einer Waffe:

- Werden die Waffen in der Bootsszene genutzt? Wie und wozu?
- Hatten die Befehle aufgrund einer Waffe eine Wirkung oder nicht?
- Wie reagieren TN auf Befehle?

Diese und weitere Aspekte werden in der Reflexion gemeinsam besprochen. Dabei ist es die Aufgabe der TN, den Prozess und das Ergebnis zu rekonstruieren, während die Notizen der Spielleitung in erster Linie unterstützend und für weiterführende Gedanken gebraucht werden sollten.

Handout E zur Inselwelt: „Reflexion“

Aufgabe: Rückkehr zur Alltagswelt und Lernsicherung

Ablauf: Nachdem alle in den ursprünglichen Lebensformen ihren eigenen wie auch den Reflexionsbogen der Kleingruppe ausgefüllt haben, treffen sich alle im Plenum. Die Spielleitung strukturiert die Reflexion durch Fragen an die TN. Um den Rollenausstieg und das Ankommen in der alltäglichen Lebenswelt zu erleichtern, empfehlen wir, die TN zu bitten, während der Reflexion ihren erarbeiteten Lebenslauf (M3) in die Mitte auf den Boden zu legen und nach der Reflexion zum Abschluss in einen Mülleimer bzw. Behälter in der Stuhlkreismitte „abzugeben“.

Leitfaden für die Auswertungsdiskussion siehe im Handbuch zum Planspiel Seite 26ff.

Zwei weitere Besonderheiten für die Spielleitung während der Reflexion:

Politische Bildung: „Wie thematisiere ich das komplexe Thema Demokratie?“



Wichtig ist bei der Reflexion, sich an die Ereignisse zu halten, die tatsächlich im Planspiel passiert sind. Auf diesen aufbauend können größere Bogen zur Alltagswelt der Politik geschlagen werden (siehe Handbuch zum Planspiel ab Seite 26). Ein stets wiederkehrender Aspekt ist, dass Langeweile meistens dann im Spiel aufkommt, wenn alle sich hinter einer anscheinend einheitlichen Meinung verstecken. Erst wenn die Situation durch verschiedene Meinungen wieder zur Herausforderung wird, beginnt das „Spiel“ wieder interessant zu werden. Hier kann betont werden, wie zentral der Wert von Meinungsfreiheit und Pluralismus in der Demokratie ist.

Lernsicherung: „Wie kann die Lernerfahrung der TN positiv unterstützt werden?“



Bei der abschließenden Reflexion kann nicht alles thematisiert werden! Wichtig ist die individuelle und gruppeninterne Verschriftlichung der Spielerfahrungen mithilfe der Leitfäden für die Auswertungsdiskussion (M29). Diese dienen in erster Linie den Teilnehmenden als Unterstützung während der Reflexionsrunde, können jedoch nach der Runde seitens der Spielleitung eingesammelt werden und dienen dazu, gegebenenfalls auf „Ungesehenes“ eingehen zu können. Dies muss nicht immer unmittelbar in der abschließenden Reflexion geschehen, sondern kann zu späteren Zeitpunkten wiederaufgegriffen und thematisiert werden. Teilweise empfiehlt es sich, den TN nach dem langen und meist anstrengenden Spieltag erst einmal ihre eigene Zeit zu geben, um sie nicht zu überfordern.

Zusätzlich empfehlen wir, ein leeres Blatt an die Teilnehmenden zu verteilen, um jeden individuell auf die Frage „Was habe ich heute gelernt?“ antworten zu lassen. Um den Lerneffekt zu multiplizieren, sollten alle anonymen Antworten der Teilnehmenden abgetippt und gegebenenfalls unter verschiedenen Aspekten geordnet werden, um diese gemeinsam in der Gruppe zu besprechen.

Lernergebnisse von Teilnehmenden des Planspiels „Die Beste Aller Welten“ als Antworten auf die Frage: WAS HABE ICH HEUTE GELERNT?

Politik ist eine Herausforderung

- Dass die Politik eiskalt ist, da man auch nichts machen kann, wenn alle (da?)gegen sind
- Dass das Leben nicht immer so verläuft, wie man selbst es sich vielleicht wünscht
- Es ist schwierig gegen alle anzukämpfen
- Dass es schwierig ist andere von seiner Meinung zu überzeugen
- Es war schwierig die anderen zu überzeugen und Stimmen zu erhalten
- Dass man sich sicher sein muss, ob man sich richtig entscheidet; Zum Beispiel: ob man wirklich PRO oder CONTRA ist
- Dass man in der Minderheit was erreichen kann

Politik hat mit Argumentieren, Diskutieren und Entscheiden zu tun

- Wie man mit Worten schnell zum Ziel kommt
- Dass man am besten mit den Medien zusammenarbeiten muss, um ans Ziel zu gelangen
- Wie man richtig Argumente in ein Gespräch bringt
- Argumentieren (2)
- Zu argumentieren und die Meinungen anderer zu vertreten
- Diskutieren
- (1) Meinungen anhören und akzeptieren / Meinungen zu akzeptieren (1)
- wie man am besten Entscheidungen trifft: Kompromisse
- Dass man Kompromisse eingehen muss, um ans Ziel zu gelangen
- Dass man ein Kompromiss finden kann mit dem alle zufrieden sind
- Ich habe den Alltag oder den Eindruck von Politikern kennen gelernt, wie sie eine Lösung finden und darüber argumentieren
- Dass ich niemals Bürgermeisterin werden will
- Es ist schwierig zwischen den anderen(verschiedenen) Parteien zu verhandeln
- Es ist stressig gerecht zu werden
- Dass Politik oft schwierig ist und sehr viel Kraft braucht
- Dass Politik nicht so einfach ist (1)/ Dass es in der Politik nicht so leicht ist (1)
- Dass Politik eine sehr anstrengende Angelegenheit ist und das mit Politik ein großer Aufwand zusammenhängt
- Viel über Politik und Teamfähigkeit
- Etwas über Politik
- Sich in die Politik einzufühlen
- Mit Politik umzugehen
- Habe über Politik mehr erfahren
- Einzufühlen als Presse zu arbeiten

Politik ist auch Zusammenarbeit

- Teamfähigkeit (3) / Im Team zu arbeiten (teamfähig) (1)
- Mit Einigkeit und Mehrheit zum Erfolg kommen
- Dass man mit Gemeinschaft viel schaffen kann
- Zusammenzuarbeiten(1) / Zusammenhalt(2) / Zusammenhalt in der Gruppe (1)

Politik ist vielfältig

- Fantasie zu benutzen
- Revolution beginnt mit wenigen und endet mit vielen
- Eigentlich nur, dass viele Menschen viele Persönlichkeiten mit ins Spiel brachten!
- Ich habe heute NICHTS gelernt!

„Es war eigentlich interessant!“

Diese Zusammenstellung dient nur als kleiner Einblick. Selbstverständlich ist jedes Planspielgeschehen einzigartig und die individuellen Lernerfahrungen sind in der Regel unterschiedlich.