

# M 1: HINWEISE ZUR LEITUNG UND MODERATION EINES PLANSPIELS

Die Leitung und Moderation ist von zentraler Bedeutung, da die pädagogische Kreativität, die Professionalität und der Umgang mit unerwarteten Situationen in hohem Maße den Erfolg eines Planspiels beeinflussen.

## Allgemeine Hinweise

---

- Hohe Sensibilität für den Gruppenprozess als auch ein aktives Einlassen auf die Teilnehmenden ist Grundvoraussetzung für die Übernahme der Leitung.
- Da Sie das Planspiel nicht nur didaktisch leiten, sondern auch fachlich evaluieren, sollten Sie sich auch inhaltlich mit dem Thema des Planspiels auskennen.
- Planen Sie grundsätzlich Pufferzeiten ein. Gerade bei komplexen Methoden mit einer hohen Teilnehmerzahl und vielen beteiligten Spielgruppen kann der Zeitplan sehr schnell durcheinander gebracht werden.

## Aufgaben der Leitung und Moderation

---

- Vermeiden Sie Über- und Unterforderung.
- Ermöglichen Sie wirklichkeitsnahe Handlungen und intensive Diskussionen.
- Achten Sie darauf, dass sich jeder der Teilnehmenden mit seinen individuellen Fähigkeiten, Kenntnissen und Einstellungen einbringen kann.
- Fördern Sie die Kommunikation unter den Akteuren.
- Unterstützen Sie die jeweilige Gremienleitung bei der Steuerung der Verhandlungen.
- Achten Sie darauf, dass Konfliktsituationen nicht eskalieren.
- Wahren Sie eine tragfähige Balance zwischen der Dynamik in einzelnen Gruppenphasen und dem gesamten Zeitplan. Entscheiden Sie situativ zwischen dem Erfordernis der Einhaltung des Zeitplans und der möglichen Intensivierung der Gruppenarbeit.

## Ergänzende Bemerkungen

---

Die Spielleitung kann den Verlauf des Planspiels durch Eingabe von frei erfundenen Ereigniskarten, z.B. Eilmeldungen, Spielanweisungen oder Pausen steuern, die Verhandlungen in die Länge ziehen oder beschleunigen. Sie hat auf die Einhaltung der vereinbarten Redezeiten und Absprachen zwischen den Akteuren zu achten, dokumentiert die einzelnen Spielschritte und moderiert die Auswertung. Sie sollte in keinem Fall eine Rolle übernehmen. Damit würde sie den Verlauf der Simulation inhaltlich zu stark beeinflussen, was die Spielfreudigkeit der Beteiligten mindern kann. Auch als Ansprechperson für die Gruppenarbeit sollte sie sich nur bei Verständnisfragen einbringen, da immer die Gefahr besteht, meinungsbildend auf die Gruppe einzuwirken. Wenn Verhandlungen aus dem Ruder laufen, brechen Sie diese notfalls ab. Dann müssen die Teilnehmenden raus aus der Rolle und rein in die Metaebene. Wichtig: Reflektieren Sie gemeinsam mit den Teilnehmenden, was davor passiert ist.