

Arthur Thömmes

Der Letzte Tag

Ein Planspiel





1

REGELN FÜR DAS PLANSPIEL

1. An der Spielhandlung beteiligt sind die Spielgruppen und der Spielleiter.
2. Jede Gruppe erhält zu Beginn die Spielregeln (1), die Beschreibung der Ausgangslage (2), die Rollenspieltkarten (3) und weitere Hilfsmittel (Papier, Stifte, Lexika, etc.).
3. Die Teilnehmer sind genau über die Problemstellung und die beteiligten Personen und Gruppen informiert.
4. Jede Gruppe hat einen eigenen Raum zur Verfügung.
5. Alle Entscheidungen (Uhrzeit, Absender, Adressat) werden auf Formulare (mit zwei Durchschlägen) notiert (Gruppe, Spielleitung, Empfänger).
6. Die Gruppen kommunizieren schriftlich miteinander.
7. Es gibt eine Spielleitung, bei der die Briefe abgegeben und abgeholt werden. Auch die mündlichen Kontakte zwischen den Gruppen und Aktionen müssen hier angemeldet werden. Die Spielleitung kann (je nach Situation) während des Spiels weitere Informationen geben.
8. Der Spielleiter dokumentiert die einzelnen Spielzüge (genaue Uhrzeit, Art der Begegnung, etc.).
9. Am Schluss des Planspiels wird der Verlauf und das Ergebnis reflektiert (4). Dabei erklären die einzelnen Gruppen ihre Vorgehensweise. Die Reflexionsphase sollte vor allem Raum bieten, Eindrücke und Gefühle zu artikulieren und Unklarheiten zu beseitigen.



2


DIE AUSGANGSSITUATION

Wir befinden uns in einem Ort namens JEDERMANN. Irgend jemand, keiner weiß mehr genau wer, hat das Gerücht in Umlauf gebracht: das Weltende naht, der letzte Tag steht bevor. Es kann nicht mehr lange dauern. Welches Ereignis das Ende hervorrufen wird, weiß keiner genau. Verschiedene Endzeitszenarien sind im Umlauf: Naturkatastrophen, Seuchen, Krieg, Zerstörung der Nahrungsgrundlagen durch die Vergiftung der Umwelt, Hungerkatastrophen, Völker-mord durch biologische, chemische und atomare Waffen, Anarchie als Folge von Korruption, ...

Manche reden sogar von einem Eingreifen Gottes in diese Welt als einer Art Strafaktion. Eine Kettenreaktion setzt ein. Fragen werden gestellt, Antworten gesucht. Panikmacher haben Hochkonjunktur: Wir müssen uns auf die neue Situation einstellen, Vorkehrungen treffen, Abschied nehmen von dieser Welt, den Menschen, dem Leben, dieser Zeit. Andere versuchen mit logischen Argumenten das Gerücht aus der Welt zu schaffen. Es kommt Bewegung in unsere kleine Stadt, in der die Menschen leben wie sonst überall.

3

ROLLENSPIELKARTEN



Wichtig ist bei diesem Planspiel, dass die einzelnen Rollen nicht nach *Geschlecht, Alter, Beruf, etc.* vorgegeben sind. Von Bedeutung ist die persönliche Haltung und Einstellung zum Leben und damit der Umgang mit bestimmten Problem-situationen. Versetzt euch in die Lage der vorgegebenen Rolle. Diskutiert auf der Grundlage der Ausgangssituation euer Vorgehen und entwickelt eine Strategie. Wie geht ihr mit der vorgegebenen Situation um? Wie reagiert ihr auf die Interventionen der anderen Gruppen? Eure Phantasie ist gefragt. Ihr könnt Briefe schreiben, Aufrufe formulieren (Flugblatt), Leserbriefe schreiben, einzelne oder alle Gruppen anschreiben und Aktionen starten.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

Es besteht die Möglichkeit der Rettung vor der drohenden Katastrophe: Ein Raumschiff steht zur Verfügung, um dich auf einen anderen Planeten in Sicherheit zu bringen. Doch es gibt einen Haken dabei. Es steht nur eine feste Zahl von Plätzen zur Verfügung. Im Verlaufe des Planspieles entsteht ein Wettstreit um die Rettung. Jeder versucht Argumente zu finden, warum gerade er und nicht die anderen gerettet werden sollte. Auch die Rollen wechseln bei dieser Variante: die Versager, die Erfolgreichen, die Alten, die Kinder, die Politiker, die Kirchenvertreter ... Die Gruppen treten wie oben beschrieben miteinander in Kontakt. Am Ende treten die Spielgruppen vor eine Kommission, um diese von ihrer Rettung zu überzeugen. Dabei muss ohne Wenn und Aber Rechenschaft über das eigene Leben abgelegt werden. Nichts bleibt verborgen. Doch nach welchen Maßstäben sollen die Plätze vergeben werden? Lass deiner Fantasie freien Lauf und entwickle ein Spiel nach den vorgegebenen Spielregeln.

1. DIE ÄNGSTLICHEN

Ihr seid niedergeschmettert. Der Gedanke an das Ende der Welt versetzt euch in den Zustand panischer Angst. Verzweifelt überlegt ihr, welche Möglichkeiten der Rettung es geben könnte. Und dabei entwickelt ihr die verrücktesten Ideen.

2. DIE GLÄUBIGEN

Eure Grundlage ist die Bibel, die euren Glauben an ein gutes Ende nährt. Ihr macht Mut und setzt Zeichen der Hoffnung.

3. DIE OPTIMISTEN

Es wird schon alles ein gutes Ende finden. Warum also verzweifeln. Ihr denkt optimistisch und zuversichtlich. Selbst den schlechtesten Nachrichten könnt ihr noch etwas Positives entnehmen.

4. DIE GERÜCHTEMACHER

Ihr entwickelt immer wieder neue Gerüchte, die ihr gezielt in Umlauf bringt. Dabei sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt.

5. DIE TRÄUMER

Ihr träumt von einer neuen Welt und malt diese mit den schillerndsten Farben aus. Fast wirkt es wie eine Lust am Untergang.

6. DIE REALISTEN

In der Beurteilung der vorgegebenen Situation steht für euch die realistische Einschätzung. Ihr sammelt Fakten, die für oder gegen die Gerüchte sprechen.

7. DIE PRESSE

Eure Aufgabe ist es, den Spielverlauf genau zu beobachten. Ihr könnt eine Zeitung mit Berichten, Fotos und Kommentaren erstellen und an die Gruppen verteilen.

8. DIE SPIELLEITUNG

Der Lehrer übernimmt zusammen mit einigen Assistenten die Spielleitung. Er übernimmt die Vor- und Nachbereitung, dokumentiert die Spielzüge und behält den Spielverlauf und das didaktische Ziel ständig im Auge. Je nach Bedarf greift er in das Spiel ein, um es in eine bestimmte Richtung zu lenken (z.B. Bürgerversammlung, Schreiben an alle oder einzelne Gruppen). Dabei sollte die Spielfreiheit nicht zu sehr eingeschränkt werden.

Auswertung und Reflexion

4

- Wie ist es mir beim Spielen ergangen?
- Wie bin ich mit meiner Rolle zurechtgekommen?
- Was hat mich beim Spiel betroffen gemacht?
- Was ist mir unklar geblieben?
- Was habe ich gelernt?
- Worüber möchte ich gerne mehr wissen?
- Wo sehe ich den Unterschied zwischen Spiel und Realität?
- Welche Aspekte waren übertrieben und unrealistisch?
- Welchen Einfluss hatte ich auf den Verlauf des Spieles?
- Welche neuen Erfahrungen habe ich im Spiel gemacht?
- Welche neuen Erkenntnisse habe ich gewonnen?