

NEUE NETZE

FÜR DEN NORDEN?

HANDREICHUNG ZUR DURCHFÜHRUNG DES PLANSPIELS

Inhalt

1. Einleitung	2
2. Übersicht	3
3. Thema des Planspiels	4
4. Hintergrundinformationen zum Planspiel	6
Energiewende	6
Energiewende und Netzausbau in Schleswig-Holstein	7
Netzausbau - Das Verfahren in fünf Schritten	8
Verwendete und weiterführende Literatur und Links	11
5. Ablauf	12
6. Akteure und Aufteilung	13
7. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung	15
8. Während des Spiels: Schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung	16
9. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung	18
10. Über planpolitik	20

1.

EINLEITUNG

Politik ist Verhandlungssache: Wer bekommt was? Und wer bestimmt das? Wer setzt sich wem gegenüber durch? Es gilt im politischen Tagesgeschäft, widerstreitende Interessen zu vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Geld, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. zu treffen. Eine spielerische Variante, die politischen Dynamiken zu verstehen, ist, diese zu simulieren. Darum geht es bei Planspielen. Dabei übernehmen die Teilnehmenden die Rolle von Politikerinnen und Politikern oder auch anderen in der Politik relevanten Akteuren wie der Presse oder Lobbyistinnen und Lobbyisten und müssen deren Interessen überzeugend vertreten.

Das Planspiel wurde von der planpolitik GbR für die Deutsche Gesellschaft e.V. entwickelt und im August 2018 fertiggestellt. Diese Anleitung erhält die Regeln des Spiels und erklärt die Details, um das Spiel erfolgreich durchzuführen. Sollten Sie Fragen zur Durchführung haben, zögern Sie bitte nicht, uns unter schneider@planpolitik.de zu kontaktieren. Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen!

2.

ÜBERSICHT

- Zahl der Teilnehmenden: 15-30
- Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler ab der 10. Klasse
- Vorwissen: nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: 4 Stunden
- Räume: 1-2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: Computer mit Microsoft Office oder Open Office, Beamer und Leinwand, ausgedruckte Spielmaterialien, Namensschilder, Tischschilder

3.

THEMA DES PLANSPIELS

Das Planspiel „Neue Netze für den Norden?“ spielt im Südwesten Schleswig-Holsteins. Konfliktgegenstand ist der geplante Neubau einer (fiktiven) 380-kV-Höchstspannungsfreileitung, die von Heide im Norden bis nach Norderstedt im Süden quer durch die Kreise Dithmarschen, Steinfurt, Pinneberg, Rendsburg-Eckernförde und Segeberg verlaufen und im Rahmen des nationalen Netzausbaus dazu dienen soll, die allgemeine Netzstabilität zu erhöhen und grünen Strom aus dem Norden Deutschlands in den Süden der Republik zu transportieren. Die Pläne der Landesregierung stoßen allerdings in Teilen der Bevölkerung auf Widerstand. Einige Interessengruppen haben sich explizit gegen das Projekt positioniert. Auf der anderen Seite gibt es Befürworterinnen und Befürworter der neuen Stromtrasse, die den wirtschaftlichen Nutzen für die Region betonen.

Die Entscheidung über den Bau der Trasse und den genauen Streckenverlauf liegt letztlich bei der Landesregierung Schleswig-Holsteins. Um in der aufgeheizten Situation eine einvernehmliche Entscheidung zu treffen, hat die Landesregierung erfahrene Streitschlichterinnen und Streitschlichter hinzugezogen. Diese haben alle beteiligten Akteure zu einem Runden Tisch eingeladen, um die verschiedenen Gruppen miteinander ins Gespräch zu bringen und der Landesregierung eine

Entscheidungsgrundlage zu liefern. Konkret geht es um drei Streitpunkte:

1. Wird der Neubau der Stromtrasse genehmigt und wenn ja, in welchem Korridor?
2. Werden Teile der Trasse als Erdkabel verlegt?
3. Gibt es Entschädigungszahlungen für Anwohnerinnen und Anwohner und/oder Grundstückseigentümerinnen und Grundstückseigentümer?

Das Planspiel thematisiert damit unterschiedliche Bereiche. Zum einen werden Kenntnisse über politische Abläufe und Prozesse auf landespolitischer und regionaler Ebene vermittelt. Dabei werden häufig auftretende Konfliktfelder wie Umweltschutz vs. Arbeitsplätze (bzw. Interessen der Wirtschaft) oder Allgemeinwohl (Netzausbau) vs. Individualinteressen (Anwohnerinnen und Anwohner der Stromtrasse) angesprochen. Außerdem geht es auch darum, inwieweit sich die Zivilgesellschaft in politische Entscheidungsprozesse einbringen kann.

Zum anderen werden eher wirtschaftlich-technische Aspekte näher beleuchtet. Wie sind Stromnetze aufgebaut? Wo liegen die Unterschiede zwischen Erdkabeln und Freileitungen? Was hat der Netzausbau mit dem verstärkten Einsatz erneuerbarer Energien zu tun?

Als dritter Bereich werden durch das Planspiel quasi nebenbei sogenannte Soft Skills wie Argumentationsfähigkeit, Rhetorik, Kompromissbereitschaft und Teamfähigkeit gefördert.

4. HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM PLANSPIEL

DIE ENERGIEWENDE

Die Energiewende stellt eines der ehrgeizigsten Infrastrukturprojekte in der jüngeren Geschichte der Bundesrepublik Deutschland dar. Als treibende Faktoren hinter diesem Projekt stehen zum einen der Klimawandel und zum anderen der 2011 endgültig beschlossene Atomausstieg. Beide Entwicklungen haben dazu geführt, dass verstärkt auf den Ausbau Erneuerbarer Energien sowie Steigerungen im Bereich der Energieeffizienz gesetzt wird. Die Entwicklungen auf regionaler Ebene – z. B. in den Bundesländern – werden dabei wesentlich durch nationale und internationale Vereinbarungen und Regelungen bestimmt.

So hat sich beispielsweise die Europäische Union als Ganzes das Ziel gesetzt, bis 2020 den Anteil der Erneuerbaren Energien am Primärenergieverbrauch auf 20% zu steigern und zugleich den Energieverbrauch um 20% zu reduzieren. Zudem soll der Ausstoß von Treibhausgasen um 20% gegenüber dem Referenzjahr 1990 verringert werden. Für 2030 wird angestrebt, 40% weniger Treibhausgase auszustoßen, den Anteil der Erneuerbaren Energien auf 27% anzuheben sowie den Energieverbrauch um 27% zu reduzieren. Die Zielmarken für die einzelnen EU-Mitgliedsstaaten sind allerdings unterschiedlich.

Auf nationaler Ebene hat die Bundesregierung in ihrem Energiekonzept

Zielwerte für die drei Bereiche definiert. Bis zum Jahr 2020 soll der Anteil der Stromerzeugung aus Erneuerbaren Energien am Bruttostromverbrauch auf 35 % ausgebaut werden. Im weiteren Verlauf soll dieser Anteil bis 2030 auf 50 %, bis 2040 auf 65 % und bis 2050 auf 80 % erhöht werden. Der Primärenergieverbrauch soll bis 2020 gegenüber 2008 um 20 % und bis 2050 um 50 % vermindert werden. Zudem soll der Stromverbrauch gegenüber 2008 bis 2020 um 10 % und bis 2050 um 25 % reduziert werden. Die Treibhausgasemissionen sollen bis zum Jahr 2050 um mindestens 80 % im Vergleich zum Basisjahr 1990 reduziert werden (2020: -40 %, 2030: -55 %, 2040: -70 %), wobei absehbar ist, dass die Zielmarke für 2020 nicht eingehalten werden kann.

ENERGIEWENDE UND NETZAUS- BAU IN SCHLESWIG- HOLSTEIN

Innerhalb Deutschlands gestaltet sich die Umsetzung der Energiewende höchst unterschiedlich. Einige Bundesländer haben beim Ausbau der Erneuerbaren Energien bereits große Fortschritte erzielt, in anderen gestaltet sich die Wende schwierig. Schleswig-Holstein nimmt unter den Bundesländern eine Vorreiterrolle ein.

Der Anteil der Erneuerbaren Energien an Gesamtstromversorgung lag im Land zwischen den Meeren 2016 bereits bei 128 Prozent. Schleswig-Holstein konnte sich damit reinrechnerisch komplett mit grünem Strom versorgen. Da zusätzlich aber noch Strom aus dem Atomkraftwerk Brokdorf und in geringem Maße aus einigen kleineren Kohlekraftwerken kommt, ist das nördlichste Bundesland schon seit langem Stromexporteur und kann über die Hälfte seines Stroms an andere Bundesländer oder ins Ausland verkaufen. Auch der Anteil der Erneuerbaren am Endenergieverbrauch (also an allen Energieträgern) war 2016 mit 32,8 Prozent mehr als doppelt so hoch wie im bundesdeutschen Durchschnitt (14,8 Prozent).

Generell liegt eine der größten Herausforderungen der Energiewende darin, den Strom aus Erneuerbaren Energien, der zu großen Teilen im Norden und Osten Deutschlands produziert wird, in die Bevölkerungs- und Industriezentren im Westen und Süden zu transportieren. Entsprechend stellt der Netzausbau das Nadelöhr der Energiewende dar. Hierbei kommt Schleswig-Holstein eine Schlüsselstellung zu. Zum einen, da das Land schon heute mehr (grünen) Strom produziert als es verbraucht und dieser Trend von der Landesregierung weiter forciert wird. Und zum anderen, weil Schleswig-Holstein als Strombrücke nach Skandinavien dient und daher für die europäischen Verbundnetze wichtig ist.

2017 hat der Landtag in Kiel das Energie- und Klimaschutzgesetz und damit den weiteren Ausbau der erneuerbaren Energien und der Stromnetze beschlossen. Bis 2025 soll der Anteil der Erneuerbaren an der Stromversorgung noch einmal fast verdoppelt werden – von 19,2 (2016) auf 27 Terawattstunden. Auch der Ausbau der überregionalen Übertragungsnetze wird mit dem Bau von Ostküstenleitung, Mittelachse und Westküstenleitung weiter forciert.

NETZAUSBAU - DAS VERFAHREN IN FÜNF SCHRITTEN

Das Gelingen der Energiewende hängt nicht nur vom Ausbau der Erneuerbaren Energien und vom sparsameren Umgang mit Energieressourcen ab, sondern auch vom Ausbau der Stromnetze, die den zunehmenden Anteil grünen Stroms integrieren und verteilen müssen. Gleichzeitig handelt es sich dabei um einen sehr kosten- und zeitintensiven Prozess, der zudem die Energieinfrastruktur des Landes auf lange Zeit festlegt. Entsprechend wichtig ist eine genaue Planung, um zukünftige Entwicklungen des Strommarktes möglichst gut zu antizipieren und die Infrastruktur demensprechend zu entwickeln.

Das Verfahren zum Ausbau der Stromnetze sieht fünf aufeinanderfolgende Schritte vor. Die Schritte eins bis drei dienen der Bedarfsermittlung, vier und fünf der Detailplanung der jeweiligen Vorhaben. Für das Planspiel sind vor allem die beiden letzten Schritte von Bedeutung, da es dabei um die konkrete Ausgestaltung von Bauvorhaben geht und somit Bürgerinnen und Bürgerinnen sowie lokale und regionale Interessensvertretungen am stärksten betroffen sind. Entsprechend simuliert das Planspiel einen Teil dieser beiden letzten Phasen des Planungsprozesses. Abweichend von der Realität werden, aus Gründen der besseren Spielbarkeit, im Planspiel beide Phasen in eine zusammengelegt. Zum besseren Verständnis des Gesamtkontextes Netzausbau sollen aber auch die anderen Schritte hier kurz erläutert werden.

1. SZENARIO- RAHMEN

Die europäischen und nationalen Ziele zum verstärkten Einsatz der Erneuerbaren Energien sowie zur allgemeinen Reduzierung des Energieverbrauchs geben den Rahmen für die zukünftige Entwicklung des Energiemarktes vor. Trotzdem ist eine genaue Planung des zukünftigen Strombedarfs und der Strominfrastruktur überaus komplex. Als Grundlage der weiteren Planung erstellen die Übertragungsnetzbetreiber alle zwei Jahre mehrere Szenarien, in denen Sie die zukünftige Entwicklung prognostizieren, die einen Zeitraum von zehn bis zwanzig Jahren abdecken.

2. NETZENT- WICKLUNGS- PLÄNE

Auf der Grundlage des Szenariorahmens bestimmen die Übertragungsnetzbetreiber den notwendigen Netzausbau und fassen diesen in einem gemeinsamen Netzentwicklungsplan zusammen. Dieser wird von der

Bundesnetzagentur geprüft und ggf. nachgebessert. Beim Netzentwicklungsplan geht es allerdings noch nicht um konkrete Trassenverläufe. Diese werden erst im fünften Schritt (Planfeststellung) bestimmt.

3. BUNDES- BEDARFSPLAN

Die Netzenwicklungspläne wiederum werden zur Grundlage des vom Bundestag zu beschließenden Bundesbedarfsplangesetzes, welches die energiewirtschaftliche Notwendigkeit und den vordringlichen Bedarf neuer Übertragungsleitungen feststellt.

4. BUNDES- FACHPLANUNG

Mit dem Bundesbedarfsplan liegen die Start- und Endpunkte geplanter Trassen fest. In der Bundesfachplanung (bzw. auf Länderebene im Raumordnungsverfahren) geht es darum, mögliche (bis zu 1000 Meter breite) Korridore zu bestimmen. Erstrecken sich die Ausbauvorhaben auf mehrere Bundesländer, liegt die Verantwortung dafür bei der Bundesnetzagentur. Handelt es sich um Übertragungsleitung in nur einem Bundesland, sind die jeweiligen Landesbehörden (im Planspiel der Einfachheit halber die Landesregierung) dafür zuständig.

5. PLAN- FESTSTELLUNG

Der letzte Schritt des Verfahrens besteht in der genauen Planfeststellung, die auf Antrag der Übertragungsnetzbetreiber erfolgt. In dieser werden der genaue Trassenverlauf sowie alle weiteren Details (etwa ob Freileitung oder Erdkabel) des Vorhabens festgelegt und schließlich durch die zuständige Behörde beschlossen. 2015 hat der Bundestag Änderungen am Gesetz zum Ausbau der Energieleitungen beschlossen. Damit wurde der Erdkabelvorrang bei neuen Gleichstromübertragungsleitungen eingeführt. Dieser bezieht sich allerdings nicht auf alle neuen Stromleitungen, sondern nur auf einige wenige große und speziell

ausgewiesene Stromtrassen (Projekt A-Nord, Suedlink und Süd-Ost-Passage).

Bei allen Schritten können Bürgerinnen und Bürger sowie Verbände oder Interessenvertretungen Vorschläge oder Einwände einreichen. Zudem kommt es an mehreren Stellen des Verfahrens zu Umwelt- und Raumordnungsprüfungen.

**VERWENDETE
UND WEITER-
FÜHRENDE
LITERATUR UND
LINKS**

Erneuerbare Energien in Zahlen für Schleswig-Holstein:

https://www.google.com/url?sa=t&ct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKewjtt9Cbmt3cAhUBFFAKHbl2CGwQFjACeg-QICBAC&url=https%3A%2F%2Fwww.schleswig-holstein.de%2FDE%2F-Schwerpunkte%2FEnergiewende%2FDaten%2Fpdf%2FEE_Bilanz_2016.pdf%3F__blob%3DpublicationFile%26v%3D2&usg=AOvVaw07UPQi6d-KFF0phdX2NZ8CM

Energiewende in Schleswig-Holstein:

https://www.schleswig-holstein.de/DE/Schwerpunkte/Energiewende/energiewende_node.html

Netzausbau in Schleswig-Holstein:

<https://www.schleswig-holstein.de/DE/Themen/N/netzausbau.html>

Föderal Erneuerbar:

<https://www.foederal-erneuerbar.de/startseite>

Bundesnetzagentur:

<http://www.netzausbau.de/5schritte/de.htm>

5.

ABLAUF

Phase	Zeit	Beschreibung	Dauer
Einführung	10 Uhr	Vorstellung des Planspiels - Einführung in das Szenario - Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln - Rollenverteilung - Lesen der Materialien	50'
Pause	10:50 Uhr		10'
Spielphase	11:00 Uhr	Strategiebesprechungen in den Gruppen - Welche Ziele werden verfolgt? - Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung?	20'
	11:20 Uhr	Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren - Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen? - Mit wem lässt sich zusammenarbeiten?	25'
Pause	11:45 Uhr		30'
Spielphase	12:15 Uhr	Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung des Vermittlers/der Vermittlerin - Vorstellung der Gruppen - Präsentation der Positionen und Argumente - Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten	75'
	13:30 Uhr	Entscheidung der Landesregierung über den Bau der Trasse	05'
Auswertung	13:35 Uhr	Auswertung des Planspiels - Wie wurde das Planspiel empfunden? - Wie ist das Spiel verlaufen? - Was war realistisch? Was nicht? - Was wurde gelernt?	25'
Schluss	14:00 Uhr	Ende der Veranstaltung	240'

6.

AKTEURE UND AUFTEILUNG

Das Planspiel ist für 15 bis 30 Teilnehmende konzipiert, wobei die optimale Teilnehmendenzahl zwischen 20 und 30 liegt. Folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Gruppen und ihre Positionen zu den Streitpunkten des Spiels.

Akteurs- und Positionsübersicht				
	Neubau Stromleitung	Vorzugskorridor (A) oder Alternativkorridor (B)	Erdverkabelung	Entschädigungen
Landesregierung Schleswig-Holstein	●	●	●	●
Landräte	●	B	●	●
Bundesnetzagentur	●	●	●	●
TenneT	●	●	●	●
IHK Schleswig-Holstein	●	B	●	●
Landesverband Erneuerbare Energien Schleswig-Holstein	●	B	●	●
Kreisbauernverbände	●	B	●	●
Naturschutzbund Deutschland	●	A	●	●
Bürgerinitiative „Gegen den Strom“	●	B	●	●
Vermittler	●	●	●	●

Legende

● zustimmend ● eher zustimmend ● neutral ● eher ablehnend ● ablehnend

Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Dabei sollten zunächst alle Gruppen mit zwei Teilnehmenden besetzt werden. Bei mehr als 20 Teilnehmenden werden die Gruppen in der folgenden Reihenfolge um jeweils eine Person ergänzt:

- 21 TN: Bürgerinitiative „Gegen den Strom“
- 22 TN: Landesverband Erneuerbare Energien Schleswig-Holstein
- 23 TN: Naturschutzbund Deutschland
- 24 TN: Kreisbauernverbände
- 25 TN: IHK Schleswig-Holstein
- 26 TN: Landräte
- 27 TN: Landesregierung Schleswig-Holstein
- 28 TN: Bundesnetzagentur
- 29 TN: TenneT
- 30 TN: Vermittler

Die unterschiedlichen Gruppen und Rollen sollten ausgelost werden. Eine einfache Methode ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen. Der Vermittlergruppe kommt eine besondere Rolle bei, da sie die Sitzung des Runden Tisches leitet und man für diese Rolle entsprechende Charaktereigenschaften mitbringen sollte. Daher sollte abgefragt werden, wer die Rolle übernehmen möchte oder vorher die entsprechende Lehrkraft befragt werden, wer für die Rolle in Frage kommt.

Es ist auch möglich das Planspiel mit weniger als 20 Teilnehmenden zu spielen. In diesem Fall würden einige Gruppen nur durch eine Person repräsentiert werden. Allerdings empfiehlt es sich gerade bei (jüngeren) Schülerinnen und Schüler, alle Rollen zu zweit zu besetzen. Wenn Rollen gestrichen werden müssen, dann in folgender Reihenfolge:

- 19 TN: Bundesnetzagentur
- 18 TN: TenneT
- 17 TN: IHK Schleswig-Holstein
- 16 TN: Landräte
- 15 TN: Naturschutzbund Deutschland

7. VOR DEM SPIEL: MATERIAL, VORBEREITUNGEN UND PLANUNG

LANGFRISTIG

- Räumlichkeiten organisieren:
 - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
 - mit PC, Beamer, Leinwand
 - möglichst 1-2 kleinere Gruppenarbeitsräume
- Zeitplan erstellen
- ggf. inhaltliche Vorbereitung im Unterricht (z.B. Hintergrundinfos zur Energiewende oder deutsche und/oder europäischer Energie- und Klimapolitik)

EINIGE TAGE VOR DEM SPIEL

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
 - „Szenario“ 1 x pro TN
 - „Rollenprofile der einzelnen Gruppen“ 1 x pro Gruppenmitglied
 - Namensschilder für alle Teilnehmenden vorbereiten
 - Tischschilder 1 x pro Gruppe
- benötigte Technik für die Einführung wie Computer, Verlängerungskabel, Beamer vorbereiten und sicherstellen, dass mindestens eine Person in der Spielleitung die Technik beherrscht

KURZ VOR DEM SPIEL

- Namensschilder und Rollenprofile bereitlegen und auf tatsächliche Teilnehmerzahl abstimmen
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.)
- Technik vorbereiten

8. WÄHREND DES SPIELS: SCHEMATISCHER MATERIAL UND AUFGABEN DER SPIELLEITUNG

Ablauf	Akteursgruppen	Materialbedarf	Aufgaben der Spielleitung
Einführung	Input durch die Spielleitung	PC, Beamer, Leinwand	Erklärung des Spiels, des Ablaufs und der Spielregeln anhand der Einführungspräsentation, Rollenverteilung nach Zufallsmethode
Lesephase	Zusammenfinden in den Gruppen, Lektüre „Szenario“ und der spezifischen „Rollenprofile“	ausreichend Kopien „Szenario“, „Rollenprofile“	„Szenario“ und „Rollenprofile“ verteilen, ggf. Fragen beantworten
Strategiebesprechung	Einigung in der Gruppe auf konkrete politische Forderungen; Aufgabenverteilung in der Gruppe: Wer redet mit wem in den anschließenden informellen Verhandlungen?	Ausreichend Raum zur Verfügung stellen, damit die Gruppen sich ungestört besprechen können.	ggf. Fragen beantworten, Hilfestellung geben
Informelle Verhandlungen	Vorverhandlungen nach dem Vier-Augen-Prinzip zwischen allen Gruppen. Die Teilnehmenden versuchen die Positionen der anderen Gruppen herauszufinden und können Absprachen und „Deals“ treffen.	Ausreichend Raum für ungestörte Verhandlungen. Tische in Viereck- oder Hufeisenform für die nächste Phase aufbauen. Tischschilder aufstellen.	Auf Zeitplan achten, Gruppen zur Arbeitsteilung auffordern, Hilfestellung geben. In dieser Phase sollten immer nur zwei oder drei Gruppen gleichzeitig miteinander verhandeln. Briefing der Sitzungsleitung.

Runder Tisch	Vermittlung leitet den Runden Tisch, Präsentation der Argumente und Standpunkte durch die Gruppen, Kritik der Standpunkte der anderen Gruppen		Auf ausgeglichene Redezeiten und die Einhaltung von „angemessener Sprache“ achten, Zeit im Auge behalten
Beschlussfassung und Verkündung der Entscheidung	Beratung und Entscheidung der Landesregierung, Verkündung des Beschlusses zur geplanten Stromtrasse. Die restlichen Gruppen haben solange Pause.		Falls am Ende noch Zeit übrig ist, können die Gruppen eine kurze Bewertung (Abschlussstatement) der Entscheidung der Landesregierungen abgeben.

9. NACH DEM SPIEL: TIPPS FÜR DIE SPIELAUSWERTUNG

DIE ENERGIEWENDE

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen.

Die Auswertung verläuft grundsätzlich in **drei Phasen**:

1. Intuitive Spielanalyse (Was ist passiert? Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?)
2. Spielreflexion und Distanzierung (Wie kann man den Spielverlauf erklären?) Dabei sollten die Teilnehmenden befragt werden:
 - wie weit sie von ihren ursprünglichen Zielen (Ausgangsposition der eigenen Rolle) abgerückt sind,
 - ob sie mit dem Ergebnis des Spiels aus Sicht ihrer Rolle zufrieden sind,
 - und welche Argumente sie überzeugt haben und warum.

Hier können auch Unterschiede zwischen der Realität und der Spiel-

situation angesprochen werden. Auch wenn die Teilnehmenden noch nicht viel über politische Vorgänge wissen, kann man ihnen Informationen über die realen politischen Abläufe geben.

3. Spielkritik (Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?)

Folgende **Leitfragen** sind für die Diskussion denkbar:

PHASE 1

- Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- Wie habt Ihr Euch als Politikerinnen und Politiker bzw. Interessenvertreterinnen und Interessenvertreter gefühlt?

PHASE 2

- Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Habt Ihr Eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wenn nein, warum nicht?
- Warum glaubt Ihr, dass die Teilnehmenden z. T. sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- Was war realistisch/unrealistisch?

PHASE 3

- Was habt Ihr gelernt?
- Was hat Euch gefallen?
- Was würdet Ihr am Spiel verändern?

10.

ÜBER PLANPOLITIK

planpolitik ist auf die Konzeption und die Durchführung interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen spezialisiert. Dabei greift planpolitik auf aktivierende und kreative Methoden zurück, wie z.B. Planspiele, Ideenlabore und Zukunfts- bzw. Kreativwerkstätten, sowie die Entwicklung von Szenarien oder Kampagnen. Außerdem führt planpolitik methodische Fortbildungen und Kompetenztrainings durch.

Die Geschäftsführer und die derzeit 13 festen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verfügen über jahrelange Erfahrung in der Bildungsarbeit und haben weltweit insgesamt mehr als 1.200 Veranstaltungen mit ca. 35.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei hat planpolitik mit etwa 170 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, dazu zählen politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Website www.planpolitik.de. Seit einigen Jahren arbeitet planpolitik zudem an der Entwicklung digitaler Bildungsangebote. Einen Überblick über das Angebot bieten wir Ihnen unter www.digital.planpolitik.de.