BGE BUNDESGESELLSCHAFT FÜR ENDLAGERUNG

# PLANSPIEL ENDLAGERSUCHE

# HANDREICHUNG

## zur Durchführung des Planspiels

planpolitik / Bundesgesellschaft für Endlagerung, 2024

## Impressum

Bundesgesellschaft für Endlagerung mbH (BGE)
Eschenstraße 55
31224 Peine

Telefon: 05171 43-0
Fax: 05171 43-1218
E-Mail: dialog@bge.de

Geschäftsführung:
Iris Graffunder (Vorsitzende der Geschäftsführung), Marlis Koop, technischer Geschäftsführer n.n.

Vorsitzender des Aufsichtsrats:
Parlamentarischer Staatssekretär Dr. Jan-Niclas Gesenhues, MdB

Handelsregister AG Hildesheim (HRB 204918)

Inhaltlich verantwortlich: Iris Graffunder

# Inhaltsverzeichnis


| | |
|---|---|
| 1. Einleitung | 2 |
| 2. Übersicht | 2 |
| 3. Thema und Hintergrund des Planspiels | 3 |
| 4. Didaktisches Konzept | 3 |
| 5. Ablauf | 5 |
| 6. Akteursgruppen | 8 |
| 7. Aufteilung | 9 |
| 8. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung | 10 |
| 9. Während des Spiels: schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung | 11 |
| 10. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung | 12 |
| 11. Über planpolitik | 13 |
| 12. Über die BGE | 13 |

# 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 etwa über die Verteilung von Geld, Macht, Sicherheit und Autonomie zu treffen. Eine spielerische Variante, die politischen Dynamiken zu verstehen, ist, diese zu simulieren. Darum geht es bei Planspielen. Dabei übernehmen die Teilnehmenden die Rollen von Politiker*innen oder auch anderen in der Politik relevanten Akteur*innen wie der Presse oder Lobby-Vereinigungen und müssen deren Interessen überzeugend vertreten.

Dieses Planspiel wurde von der planpolitik GbR für die Bundesgesellschaft für Endlagerung mbH entwickelt, im November 2018 fertiggestellt und im Jahr 2024 von der BGE in Teilen überarbeitet und aktualisiert.

Diese Handreichung dient als Anleitung für das Planspiel. Sie enthält die Regeln des Spiels und erklärt die Details, um das Spiel erfolgreich spielen zu können. Sollten Sie Fragen zum Spiel haben, zögern Sie bitte nicht, uns unter info-standortauswahl@bge.de zu kontaktieren. Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen.

# 2. Übersicht

- Zahl der Teilnehmenden: 15–30; mindestens aber 11 Personen
- Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene ab 16 Jahre
- Vorwissen: nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: 3–4 Stunden (Kurz- oder Langversion) oder 3 Unterrichtsblöcke á 90 Minuten
- Räume: 1–2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: Computer mit MS Office oder Open Office für die Einführungspräsentation, Beamer, Leinwand, Spielmaterialien (gegebenfalls ausdrucken), Time-Timer oder Stoppuhr

## 3. Thema und Hintergrund des Planspiels

Für das Planspiel Endlagersuche wurde ein fiktives Szenario (räumlich und zeitlich) konstruiert. Zum einen, weil es in der Realität noch keinen Endlagerstandort beziehungsweise mehrere mögliche Endlagerstandorte gibt. Und zum anderen, weil eine geografische Verortung des Szenarios in ein bestimmtes Bundesland oder eine bestimmte Region zu problematischen gesellschaftlichen oder politischen Implikationen führen könnte.

Der Ort des Geschehens ist daher der fiktive Landkreis Bergnitz im ebenfalls ausgedachten Bundesland Friesbergen, das sich irgendwo in Deutschland befinden könnte. Zeitlich spielt das Szenario in der Zukunft. Beim Übergang von Phase II (übertägige Erkundung) zur Phase III (untertägige Erkundung) des Standortauswahlverfahrens hat sich der Bundestag nach ausgiebiger politischer Debatte für drei Standorte entschieden, die die BGE nun mithilfe von Erkundungsbergwerken weiter untersuchen soll. In die Entscheidung flossen alle vorliegenden Bewertungen der Bundesgesellschaft für Endlagerung, des Bundesamtes für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung sowie aus der Beteiligung der Öffentlichkeit ein.

Rahmenbedingungen des Szenarios sind der 2011 beschlossene Atomausstieg – das letzte Atomkraftwerk ist 2023 vom Netz gegangen – und die mit der Nutzung der Atomkraft verbundene Frage nach der dauerhaften sicheren Lagerung des hochradioaktiven Abfalls. Denn klar ist, die bestehenden Zwischenlager können diesen Schutz nicht auf Dauer sicherstellen. Diese Einrichtungen über einen langen Zeitraum instand zu halten und zu pflegen, ist sehr aufwendig. Zudem müssten über mehrere hunderte Jahre weitere Einflüsse wie Konflikte und Kriege berücksichtigt werden.

## 4. Didaktisches Konzept

Die Endlagerung von Atommüll stellt ein gesellschaftliches Problem dar, das Betroffene und Verantwortliche gleichermaßen herausfordert. Auch mit der vernünftigsten und „am wenigsten schlechten" Lösung – also der Entscheidung für den Standort, an dem der sichere Einschluss bestmöglich erfolgen kann – setzen sich politische Verantwortungsträger*innen dem Unmut von Bürger*innen, Naturschützer*innen und Unternehmer*innen aus. Jede Endlagersuche führt damit zu einem politischen Konflikt, in dem die verschiedenen Interessen, Werte und Machtressourcen aufeinanderprallen. Bei der Endlagersuche ist die Beteiligung der Öffentlichkeit fester Bestandteil des Verfahrens. Sie ist im Gesetz festgeschrieben. Im Planspiel Endlagersuche erfolgt die demokratische und transparente Aushandlung des Konfliktes mit dem Runden Tisch. An ihn sitzen die unterschiedlichen kommunalen Akteursgruppen wie Burgerinitiativen, Parteien oder auch Unternehmen formal gleichberechtigt zusammen, um gemeinsam um eine Einigung zu ringen.

Im Planspiel Endlagersuche haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, kommunales politisches Handeln simulativ und risikolos zu erproben. Sie übernehmen die Rollen relevanter gesellschaftlicher Akteur*innen und damit möglicherweise politische Positionen, die ihren privaten Meinungen entgegengesetzt sind. Dies ist umso anspruchsvoller, da gerade in der Frage der Atomkraft die politischen Gräben besonders tief verlaufen. Die oft emotional und unversöhnlich geführten Diskussionen um den Ort der Atommüllendlagerung stellen eine demokratische, verfahrensorientierte Verständigung vor große Herausforderungen – im Planspiel wie in der politischen Realität. Damit aber demokratische Verständigung über eine derart polarisierende politische Frage gelingen kann, ist politische Perspektivenübernahme nötig. Dieses Einfühlen in fremde, fern wirkende politische Positionen erlernen die Teilnehmenden im Planspiel.

Anders als andere Arenen der Politik sind Runde Tische wenig formalisiert, sodass den Lernenden ein intuitiver Einstieg in das Planspiel ermöglicht wird und die Diskussion in der Sache geführt werden kann. Die Verhandlung im Planspiel geht über den bloßen Austausch von Pro-Kontra-Argumenten weit hinaus: Im Sinne politischer Konfliktfähigkeit sind Standpunkte klar zu formulieren, argumentativ zu begründen und gegenläufige Argumente zu diskutieren. Komplexe, sich überschneidende politische Interessen müssen identifiziert und geschickt miteinander in Ausgleich gebracht werden. Am Ende soll eine (konsensfähige) Lösung stehen, bei der alle Beteiligten das Gesicht wahren können. So fördert das Planspiel Endlagersuche diskursive Handlungsfähigkeit, eine für lebendige Demokratien grundlegende Bürgerkompetenz.

Besonders gefordert sind die Vermittler*innen des Runden Tisches: Neben diplomatischem Geschick und kluger Gesprächsführung in verfahrenen Situationen, wird ihnen auch eine besondere Durchsetzungsfähigkeit und die Bereitschaft abverlangt, Verantwortung zu übernehmen.

Die anspruchsvolle Aufgabe, eine fremde politische Rolle überzeugend zu vertreten, bedarf der gründlichen inhaltlichen Vorbereitung. In den Rollenprofilen erhalten die Teilnehmenden neben spezifischen, den Interessen ihrer Rollen entsprechenden Argumenten, generelle Informationen über die Thematik der Endlagersuche. So entwickeln sie ein Verständnis für mit der Atommüllfrage verbundene ökologische, technische und wirtschaftliche Funktionszusammenhänge, mit denen sie zu einer fundierten Einschätzung der Sachlage und damit zu einem Sachurteil kommen können. Neben diesen Sachinformationen ermöglicht die hohe Interaktionsdichte des Runden Tisches den Teilnehmenden ein Kennenlernen der verschiedenen politischen Positionen im Konflikt Wirtschaft vs. Ökologie und Gesundheit. Den Teilnehmenden bietet sich die Möglichkeit, diese Eindrücke zu reflektieren und auf das eigene politische Urteil zu beziehen. So gewinnt die eigene politische Identität an Kontur: Eigene Standpunkte werden überdacht, weiterentwickelt und gefestigt.

Eine Besonderheit des Planspiels liegt in seinem hohen Lebensweltbezug für die Lernenden. Neben der anschaulichen und existenziellen Frage der Endlagerung von Atommüll, agieren die Teilnehmenden kommunalpolitisch und damit in einer Planspielumwelt, die der jeweiligen Lebensrealität nicht fern ist. Durch das Kennenlernen kommunalpolitischer Auseinandersetzung mitsamt seiner Themen, Akteursgruppen und Verfahrensweisen erwerben die Teilnehmenden politisches Handlungswissen und damit Partizipationsfähigkeit für ihren politischen Nahraum.

Im Mittelpunkt des Planspiels Endlagersuche steht die politische Auseinandersetzung über ein existenzielles Thema, das alle Bürger*innen betrifft und durch sein Dilemma-Charakter einen idealen, spielerischen Zugang zu politischem Denken und Handeln bietet. Die geringen formalen Einschränkungen des Formats „Runder Tisch" ermöglichen die interaktive Einbeziehung aller Leistungsniveaus innerhalb der Lerngruppe und stellen eine prinzipielle Offenheit des Spielverlaufs sicher. In diesem kontroversen Setting, das den politischen Konflikt realgetreu darstellt und die Akteursgruppen gleichberechtigt in Erscheinung treten lässt, übernehmen die Teilnehmenden in ihren Rollen Verantwortung, erfahren Politik als gestaltbar und erwerben einen Erfahrungsschatz, an dem im analytisch verfahrenden politischen Unterricht oder in anderen Lernsituation angeknüpft werden kann.

# 5. Ablauf

Das Planspiel kann sowohl zusammenhängend als auch Blockweise im Unterricht gespielt werden. Es liegt in einer kurzen und einer langen Spielversion vor. Das Szenario ist bei beiden Versionen gleich, in der Langversion ist allerdings ein zusätzlicher Streitpunkt enthalten. Wird das Planspiel zusammenhängend gespielt, sollten für die Durchführung der Kurzversion ungefähr drei Zeitstunden veranschlagt werden, für die Langversion ungefähr vier Zeitstunden. Für die Einbindung in den regulären Unterricht sollten drei Doppelstunden veranschlagt werden.

**Kurzversion (3 Streitpunkte)**

| Phase | Zeit | Beschreibung | Dauer |
|---|---|---|---|
| Einführung | 9:00 Uhr | Vorstellung des Planspiels<br>– Einführung in das Szenario unter Verwendung der Einführungspräsentation<br>– Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln<br>– Rollenverteilung<br>– Lesen der Materialien | 45′ |
| Spielphase | 9:45 Uhr | Strategiebesprechungen in den Gruppen<br>– Welche Ziele werden verfolgt?<br>– Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung? | 15′ |
| | 10:00 Uhr | Informelle Verhandlungen zwischen den Akteur*innen<br>– Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen?<br>– Mit wem lässt sich zusammenarbeiten? | 15′ |
| Pause | 10:15 Uhr | | 15′ |
| Spielphase | 10:30 Uhr | Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung der Vermittler*innen<br>– Vorstellung der Gruppen<br>– Präsentation der Positionen und Argumente<br>– Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten | 50′ |
| | 11:20 Uhr | Entscheidung des Nationalen Begleitgremiums (NBG) | 10′ |
| Auswertung | 11:30 Uhr | Auswertung des Planspiels<br>– Wie wurde das Planspiel empfunden?<br>– Wie ist das Spiel verlaufen?<br>– Was war realistisch? Was nicht?<br>– Was wurde gelernt? | 30′ |
| Schluss | 12:00 Uhr | Ende der Veranstaltung | 180′ |

**Langversion (4 Streitpunkte)**

| Phase | Zeit | Beschreibung | Dauer |
|---|---|---|---|
| Einführung | 9:00 Uhr | Vorstellung des Planspiels<br>– Einführung in das Szenario unter Verwendung der Einführungspräsentation<br>– Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln<br>– Rollenverteilung<br>– Lesen der Materialien | 45′ |
| Spielphase | 9:45 Uhr | Strategiebesprechungen in den Gruppen<br>– Welche Ziele werden verfolgt?<br>– Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung? | 15′ |
| Pause | 10:00 Uhr | | 15′ |
| Spielphase | 10:15 Uhr | Informelle Verhandlungen zwischen den Akteur*innen<br>– Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen?<br>– Mit wem lässt sich zusammenarbeiten? | 20′ |
| | 10:35 Uhr | Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung der Vermittler*innen (Streitpunkte I und II)<br>– Vorstellung der Gruppen<br>– Präsentation der Positionen und Argumente<br>– Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten | 40′ |
| Pause | 11:15 Uhr | | 15′ |
| Spielphase | 11:30 Uhr | Informelle Verhandlungen zwischen den Akteur*innen | 10′ |
| | 11:40 Uhr | Fortsetzung des runden Tisches (Streitpunkte III und IV) | 30′ |
| | 12:10 Uhr | Entscheidung des Nationalen Begleitgremiums (NBG) | 10′ |
| Auswertung | 12:20 Uhr | Auswertung des Planspiels<br>– Wie wurde das Planspiel empfunden?<br>– Wie ist das Spiel verlaufen?<br>– Was war realistisch? Was nicht?<br>– Was wurde gelernt? | 40′ |
| Schluss | 13:00 Uhr | Ende der Veranstaltung | 240′ |

## Einbindung in den Unterricht

### Unterrichtsblock I

| Phase | Beschreibung | Dauer |
|---|---|---|
| Einführung | Vorstellung des Planspiels *<br>– Einführung in das Szenario unter Verwendung der Einführungspräsentation<br>– Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln<br>– Rollenverteilung<br>– Lesen der Materialien | 45′ |
| Spielphase | Strategiebesprechungen in den Gruppen<br>– Welche Ziele werden verfolgt?<br>– Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung?<br><br>Informelle Verhandlungen zwischen den Akteur*innen<br>– Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen?<br>– Mit wem lässt sich zusammenarbeiten? | 25′<br><br>20′ |
| Hausaufgabe | Informelle Verhandlungen zwischen den Akteur*innen fortsetzen<br>– Recherchieren und Sammeln weiterer Argumente | |

### Unterrichtsblock II

| Phase | Beschreibung | Dauer |
|---|---|---|
| Spielphase | Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung der Vermittler*innen (Streitpunkte I bis III, IV optional)<br>– Vorstellung der Gruppen<br>– Präsentation der Positionen und Argumente<br>– Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten | 90′ |
| Hausaufgabe | Entscheidung des Nationales Begleitgremium (NBG) vorbereiten | |

### Unterrichtsblock III

| Phase | Beschreibung | Dauer |
|---|---|---|
| Spielphase | Entscheidung des Nationalen Begleitgremium (NBG) | 10′ |
| Auswertung | Auswertung des Planspiels *<br>– Wie wurde das Planspiel empfunden?<br>– Wie ist das Spiel verlaufen?<br>– Was war realistisch? Was nicht?<br>– Was wurde gelernt?<br><br>Optional: Beantwortung von Fragen und Diskussion * | 35′<br><br><br><br><br>45′ |

*Begleitung durch Mitarbeiter*innen der BGE möglich

# 6. Akteursgruppen

Die folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Gruppen und ihre Positionen zu den vier Streitpunkten: Generelle Errichtung des Endlagers in der Region, Anforderung an die Sicherheit, Standort innerhalb des Kreises und Kompensationen.

| Akteursgruppe | Interesse(n) | Streitpunkte | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Bau | Sicherheit | Standort | Kompensationen |
| Nationales Begleitgremium (NBG, Vorsitz) | Gesellschaftlicher Konsens, Befriedung des Konflikts | ● | 2 | ● | ● ■ |
| Partei Christlicher Demokraten (PCD, Landrat) | Machterhalt | ● | 3 | ● A | ■ |
| Grünsoziale Sammlung Deutschlands (GSSD, Opposition) | Machtübernahme | ● | 2 | ● A | □ ■ |
| Bürgerinitiative „Nein zum Endlager“ | Bau verhindern | ● | 3 | ● | □ ■ |
| Gewerkschaft Energie, Bau und Metall (GEBM) | Arbeitsplätze | ● | 2 | ● A | ■ |
| Kirchen | Ökologie, Nachhaltigkeit, Mittlerin | ● | 2 | ● | ■ |
| Bauernverband | Schutz ihrer wirtschaftlichen Interessen | ● | 3 | ● B | □ |
| Tourismusverband | Schutz ihrer wirtschaftlichen Interessen | ● | 3 | ● B | ■ |
| Industrie- und Handelsverband (IHV) | Wirtschaftswachstum | ● | 1 | ● | ■ |
| Naturschutz Organisation Deutschland (NOD) | Schutz der Umwelt | ● | 3 | ● B | □ ■ |
| Bundesgesellschaft für Endlagerung (BGE) | Errichtung und sicherer Betrieb | ● | 1–2 | B | ● |
| Bundesamt für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung (BASE) | Gesetzeskonformität | ● | 1 | B | ● |
| Vermittler*innen | Konsens oder Kompromiss erarbeiten | ● | ● | ● | ● |

**Legende**

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

1 = minimal (gesetzliche Vorgaben)
2 = mittel (zusätzliche Messungen, Gesundheitsmonitoring, Abstand zur Wohnbebauung)
3 = maximal (Grenzwertdiskussion, Temperatur des Wirtsgesteins)

- □ individuell
- ■ kollektiv

A = Naderer Auwald
B = Nahe Perna

# 7. Aufteilung

Das Planspiel ist für 15–30 Teilnehmende konzipiert. In Abhängigkeit von der Lebenserfahrung der Teilnehmenden kann das Spiel auch mit mindestens 11 Teilnehmer*innen gespielt werden. In diesem Fall wird empfohlen einzelne Rollen zusammenzufassen. Hierbei hilft die Übersicht der Akteursgruppen.

Bei mehr als 30 Teilnehmenden sind die weiteren Teilnehmenden gleichmäßig auf die Rollen zu verteilen. Eine Gruppenstärke von mehr als drei Teilnehmenden je Rolle sollte dabei vermieden werden.

Die Rollenverteilung findet wahrend der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Wenn möglich, sollten alle Gruppen mit zwei Teilnehmenden besetzt werden.

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 Gruppe der Vermittler*innen kommt eine besondere Rolle zu, da sie die Sitzung des Runden Tisches leitet. Für diese Aufgabe werden entsprechende Charaktereigenschaften benötigt. Gerade bei jüngeren Schüler*innen sollte daher abgefragt werden, wer die Rolle übernehmen mochte.

Die folgende Übersicht zeigt die Aufteilung der Teilnehmenden auf die Rollen bei unterschiedlichen Gruppengrößen. Zudem stellt die unten aufgeführte Reihenfolge der Akteursgruppen eine mögliche Sitzordnung für den Runden Tisch dar. Ausgehend von den Vermittler*innen werden die weiteren Gruppen im Uhrzeigersinn platziert. Neben den Vermittler*innen sitzt also das NBG, dann kommen die BGE und die weiteren Gruppen, bis sich der Kreis schließt.

| Teilnehmende | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vermittler*innen | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| NBG | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| BGE | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| Partei PCD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| IHV | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Bürgerinitiative | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Partei GSSD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Bauernverband | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Gewerkschaft GEBM | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Tourismusverband | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| Verband NOD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Kirchen | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| BASE | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |

# 8. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung

**Langfristig**

- Räumlichkeiten organisieren:
  - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
  - mit PC, Beamer, Leinwand
  - möglichst ein weiterer Raum (bei großen Gruppen) für informelle Treffen oder zur Vorbereitung
- Zeitplan erstellen
- Gegebenfalls inhaltliche Vorbereitung im Unterricht.

Die BGE bietet für Schulklassen verschiedene Unterrichtsmaterialien für Gesellschaftswissenschaften, Phyik, Geografe und Kunst an. Für mehr Informationen scannen Sie den QR-Code:

**Einige Tage vor dem Spiel**

- Gegebenenfalls Druck sowie 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
- Die benötigte Technik für die Einführung wie etwa Computer, Verlängerungskabel, Time-Timer oder Stoppuhr, 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 Teilnehmer*innenzahl abstimmen
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc.)
- Technik vorbereiten (Beamer, Zeitgeber für Gruppe der Vermittler*innen, etc.)

## 9. Während des Spiels: schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung

| Ablauf | Akteursgruppen | Materialbedarf | **Aufgaben der Spielleitung** |
|---|---|---|---|
| Einführung | Input durch die Spielleitung | PC, Beamer, Leinwand, Einführungspräsentation unter: www.bge.de/planspiel/ | 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, gegebenenfalls Fragen beantworten. |
| Strategie-besprechung | Einigung in der Gruppe auf konkrete 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. | Gegebenenfalls 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.<br><br>Tische in Viereck- oder Kreisform 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.<br><br>Briefing der Sitzungsleitung. |
| Runder Tisch | Die Vermittler*innen leiten 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. |
| Beschluss-fassung und Verkündung der Entscheidung | Gemeinsame Beratung und Entscheidungsfindung durch das NBG, Verkündung des Beschlusses.<br><br>Die restlichen Gruppen haben solange Pause. | | Falls am Ende noch Zeit übrig ist, können die Gruppen eine kurze Bewertung (Abschlussstatement) der Entscheidung abgeben. |

# 10. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung

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. Dazu können 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 Gruppe) 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 Spielsituation 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 Politiker*innen oder Interessensvertreter*innen 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 zum Teil sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- Was war realistisch/unrealistisch?

**Phase 3**
- Was habt ihr gelernt?
- Was hat euch gefallen?
- Was würdet ihr am Spiel verändern?

## 11. 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 zum Beispiel Planspiele, Ideenlabore und Zukunfts- beziehungsweise Kreativwerkstätten, sowie die Entwicklung von Szenarien oder Kampagnen. Außerdem führt planpolitik methodische Fortbildungen und Kompetenztrainings durch. Die Geschäftsführung und die Mitarbeitenden der Agentur verfügen über jahrelange Erfahrung in der Bildungsarbeit und haben weltweit insgesamt mehr als 1.400 Veranstaltungen mit rund 40.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichen Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei hat planpolitik mit etwa 200 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, dazu zählen politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öff entliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

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

## 12. Über die BGE

Die Bundesgesellschaft  für Endlagerung (BGE) ist im Auftrag des Bundes für die dauerhafte Lagerung der radioaktiven Abfälle im tiefen Untergrund verantwortlich. Die BGE ist ein Unternehmen im Bundesbesitz. Einziger Gesellschafter ist die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV).

Die BGE sucht deutschlandweit den Standort, an dem die hochradioaktiven Abfälle langfristig sicher gelagert werden können. Die Basis für diese Suche ist das Standortauswahlgesetz. Die BGE ist zudem für die dauerhafte sichere Lagerung von schwach- und mittelradioaktiven Abfällen zuständig. Dazu errichtet die BGE das Endlager Konrad in Salzgitter und betreibt in Morsleben das Endlager Morsleben. Sie ist auch beauftragt, die schwach- und mittelradioaktiven Abfälle aus der Schachtanlage Asse II zurückzuholen und sicher zu lagern.

Über alle Projekte, Arbeiten und Fortschritte informiert die BGE: etwa auf ihren Webauftritten www.bge.de und www.einblicke.de, in verschiedenen Publikationen oder auf Konferenzen und Veranstaltungen.

**Sagen Sie uns Ihre Meinung zum Planspiel.**

Hier geht es zur kurzen Umfrage →

XQ4

**www.blauer-engel.de**/uz195

Dieses Druckerzeugnis wurde mit
dem Blauen Engel ausgezeichnet.