

PLANSPIEL WOLF

Handreichung



Hintergrund

Der Wolf ist seit dem Jahr 2000 zurück in Deutschland. Zuvor galt er etwa 150 Jahre als ausgerottet. Nach seiner Rückkehr aus Polen besiedelte er zunächst vor allem die Bundesländer Sachsen und Brandenburg. Von dort ausgehend schreitet die „Rückeroberung“ früherer Habitats rapide in süd-westliche Richtung voran, so dass im Monitoringjahr 2020/2021 bundesweit schon 157 Rudel, 27 Paare und 19 territoriale Einzeltiere gezählt wurden. Laut aktueller Studien sind die Besiedelung von ganz Deutschland und ein weiterer Anstieg der Populationsgröße wahrscheinlich. Das hängt jedoch auch davon ab, ob der Wolf weiterhin eine streng geschützte Tierart bleibt. Derzeit ist der Abschuss von Wölfen nur unter bestimmten Bedingungen erlaubt. Auch in NRW ist der Wolf zurück und mit ihm die „alten Probleme“ aufgrund derer es überhaupt zu seiner Ausrottung kam. Der Mensch ist an die Anwesenheit großer Beutegreifer wie dem Wolf nicht gewöhnt. Risse von Nutz- und sogar Haustieren sorgen dafür, dass sich das gesellschaftliche Bild vom „bösen Wolf“ weiter hält. Jedoch gehört der Wolf in das Ökosystem unserer Wälder. Er frisst dort vor allem alte und schwache Rehe, die einfach zu erbeuten sind. Sind in der Nähe wehrlose und schwach geschützte Schafe, dann lernt ein Wolf den schwachen Schutz zu überwinden und reißt die noch leichter zu jagenden Schafe. Von der Rückkehr des Wolfes sind verschiedene Gruppen in der Gesellschaft unterschiedlich stark betroffen. Das sorgt für Spannungen. In diesem Planspiel geht es darum, die verschiedenen Perspektiven auf die Rückkehr des Wolfes kennenzulernen und zu vertreten.



Szenario

Das Szenario des Planspiels spielt in dem fiktiven Ort „Auerbach“ in Nordrhein-Westfalen. Dort wurde am Ortsrand ein Wolf mit einer Wildkamera aufgenommen. Dieses Video wird den Teilnehmer*innen während des Planspiels gezeigt. Es formieren sich vier Interessengruppen mit unterschiedlichen Perspektiven und Zielen:

- 1) Anwohner*innen
- 2) Jäger*innen
- 3) Naturschützer*innen und
- 4) Schäfer*innen

Unter der Leitung der Bürgermeister*innen gilt es nun, sich auf Maßnahmen im Umgang mit dem Wolf zu einigen.



Aufbau des Planspiels

Das Planspiel besteht aus drei Hauptphasen: Einführung, Spieldurchführung und Auswertung (Abb. 1). Eine detaillierte Übersicht über jede Phase des Planspiels ist im Dokument *iii. „Detaillierter Ablaufplan“* zu finden. Dort sind auch die benötigten Materialien für jede Phase einzusehen. Der folgende Abschnitt gibt einen knappen Überblick über den Ablauf des Planspiels.

	Zeit	Programmpunkt		
Einführung	1	15 min	Runde 1	
	2	40 min		
Spieldurchführung	3	20 min		
		15 min		Runde 2
	4	45 min		
		10 min		
Auswertung	5	45 min		
	6	20 min		
	= 210 min	- ENDE -		

Abb. 1: Aufbau des Planspiels mit der Einteilung in die drei Hauptphasen und die zwei Spielrunden der Spieldurchführung.

Einführung

Die Einführung geschieht anhand eines Trailers zum Planspiel sowie anhand einer kurzen Präsentation durch die Spielleitung (Lehrer*in). Sie dient dazu, den Teilnehmer*innen die Ziele und zu erwerbenden Kompetenzen transparent zu machen und kurz in die Thematik einzuführen.

Um die persönliche Meinung der Teilnehmer*innen zur Rückkehr des Wolfes zu visualisieren, kann die Methode „Positionslinie“ durchgeführt werden (Abb. 2). Die Teilnehmer*innen positionieren sich auf einer gedachten Linie hinsichtlich der Aussage: „Die Rückkehr des Wolfes finde ich gut / schlecht.“

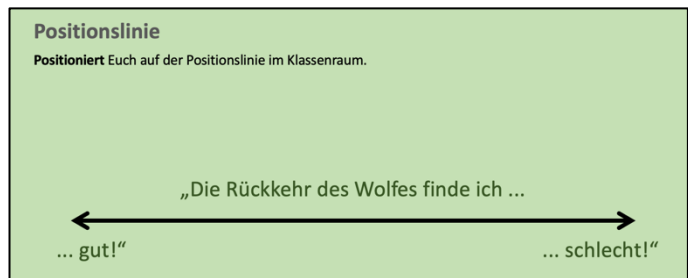


Abb. 2: Folie zur Methode „Positionslinie“.

Hinweis: Sind die Teilnehmer*innen das „öffentliche“ Vertreten ihrer Meinung nicht gewöhnt, kann es passieren, dass sie sich schnell der breiten Masse anschließen, obwohl sie eigentlich eine andere Meinung vertreten. Dem kann entgegnet werden, indem sich die Teilnehmer*innen nicht selbst auf die Positionslinie stellen, sondern beispielsweise verdeckt auf einem Plakat hinter einer Stellwand ein Kreuz auf einer aufgemalten Positionslinie setzen können.

Die Einteilung der Gruppen sollte schon in der Stunde vor dem Planspiel vorgenommen werden, damit im Planspiel keine Diskussionen hierüber aufkommen. Die Gruppen sollten leistungsheterogen zusammengesetzt werden. Es werden vier gleich große Interessengruppen und ein Bürgermeister*innenteam gebildet.

Spieldurchführung

Die Spieldurchführung besteht aus zwei Runden mit je zwei Teilphasen:

a) Treffen in der Interessengruppe

In den *Treffen in der Interessengruppe* arbeiten die Interessengruppen unter sich. Sie dienen dazu, sich auf die *Bürger*innenversammlungen* vorzubereiten. Dazu erstellen die Teilnehmer*innen in den Interessengruppen verschiedene Lernprodukte:

Das erste Lernprodukt ist ein mündlicher Beitrag, der auf Grundlage eines Rollenvideos und eines Briefs an die Interessengruppe erstellt wird. Er enthält eine Positionierung für oder gegen den Wolf sowie die Ziele der Interessengruppe.

Das zweite Lernprodukt ist ein Aktionsplan, der auf einem Plakat erstellt wird und Maßnahmen zum Umgang mit dem Wolf sowie passende Begründungen enthält.

Hinweis: Bei der Erstellung der Plakate sollte die Spielleitung ein oder zwei Mal herumgehen, um wenn nötig Hinweise hinsichtlich des Zeitmanagements zu geben. Die Ergebnisse sind wichtiger als die ästhetische Gestaltung des Plakats. Das Dokument *H1 Hilfestellung zum Galeriegang* kann den Schüler*innen bei Bedarf an die Hand gegeben werden. Es enthält Hilfestellungen zur Vorbereitung auf das Präsentieren des Plakats sowie für eine konstruktive Diskussion während des Galeriegangs.

Die Bürgermeister*innen bereiten währenddessen ihre Rede sowie die Präsentation für die *Bürger*innenversammlung* vor und besuchen die Interessengruppen.

b) Bürger*innenversammlung

Auf den *Bürger*innenversammlungen* werden die Lernprodukte vorgestellt und diskutiert:

Die erste Versammlung beginnt mit der Methode „Unterschiedsgang“. Anhand dieser Methode werden die unterschiedlichen Positionen der Interessengruppen sichtbar. In der Präsentation zur *1. Bürger*innenversammlung* finden sich weitere Informationen hierzu. Außerdem lesen die Interessengruppen ihren mündlichen Beitrag vor.

Hinweis: Die Protokollant*innen notieren währenddessen die Ziele der anderen Interessengruppen auf ihren Notizzetteln. Diese benötigen sie für die Erstellung der Aktionspläne im *2. Treffen in der Interessengruppe*. Sollten die Ziele zu schnell vorgetragen werden, um sie vollständig zu notieren, können die Ziele noch einmal im Dokument *M6 Ziele der Interessengruppen* nachgelesen werden. Dieses Dokument liegt bei der Spielleitung.

In der zweiten Versammlung werden die erstellten Aktionspläne im Rahmen eines Galeriegangs präsentiert und diskutiert.

Hinweis: Die Methode Galeriegang muss gut vorbereitet werden, wenn die Teilnehmer*innen vorher noch keinen Galeriegang durchgeführt haben. Die Interessengruppen werden aufgelöst und es werden vier „gemischte Gruppen“ (je mindestens ein*e Vertreter*in einer Interessengruppe) gebildet. Es sollte ein akustisches Signal zum Weitergehen gegeben werden, da es in dieser Phase etwas lauter werden kann. Weitere Hinweise hierzu finden sich in der Präsentation *P3 2. Bürger*innenversammlung*. Die Einteilung in die „gemischten Gruppen“ kann die Spielleitung bereits vor Beginn der *2. Bürger*innenversammlung* vornehmen, um einen zeitökonomischen Start in diese Phase zu gewährleisten.

Anschließend erfolgt die Wahl eines Aktionsplans. Nur wenn ein Aktionsplan von der Mehrheit der Anwesenden Unterstützung findet, wird das Planspiel erfolgreich beendet. Sollte dem nicht so sein, wird die Entscheidung vertagt. Die Spielleitung übernimmt dann die Auswertung.

Hinweis: Die fertigen Plakate sollten nach der *2. Bürger*innenversammlung* fotografiert und in die Präsentation für die Auswertung eingefügt werden, damit sie für die Auswertung genutzt werden können.

Die Bürgermeister*innen halten in den *Bürger*innenversammlungen* ihre Reden und übernehmen die Moderation.

c) Rolle der Spielleitung

Die Spielleitung hält sich während der gesamten Durchführung eher im Hintergrund und steht für Fragen zur Verfügung. Je nachdem, inwiefern die Teilnehmer*innen das Arbeiten in Gruppen gewohnt sind, muss zwischen Zutrauen und Kontrolle abgewogen werden. Es lohnt sich, den Teilnehmer*innen eigene Räume zur

Verfügung zu stellen. Die Spielleitung sollte insbesondere die Bürgermeister*innen betreuen, die bei der Vorbereitung der Präsentationen für die Bürger*innenversammlung unterstützt werden müssen. Auf den Bürger*innenversammlungen übernehmen die Bürgermeister*innen möglichst alleine die gesamte Moderation.

Auswertung

Die Auswertung wird erneut durch die Spielleitung anhand einer Präsentation moderiert. Es geht hierbei darum, die Erfahrungen zu verarbeiten und zu reflektieren. Es wird erneut eine Positionslinie gebildet, um mögliche veränderte Positionen zu visualisieren.



Ziele des Planspiels und Kompetenzerwerb gemäß Kernlehrplan NRW Biologie / Sozialwissenschaften für Sek I

Die Teilnehmer*innen ...

- (1) ... erläutern das Konfliktpotential, welches die Rückkehr der Wölfe in die moderne Kulturlandschaft mit sich bringt.

Biologie:

erworbenes Wissen über biologische Phänomene unter Verwendung einfacher Konzepte nachvollziehbar darstellen und Zusammenhänge erläutern (UF1 Wiedergabe und Erläutern)

Sozialwissenschaften:

beschreiben grundlegende ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte (SK 3)

- (2) ... vertreten die Urteilsperspektiven verschiedener Interessengruppen im Kontext „Rückkehr des Wolfes“ und erarbeiten kreativ Konfliktlösungsmöglichkeiten innerhalb dieser Interessengemeinschaft, indem sie geeignete Maßnahmen auswählen und begründen.

Biologie:

eigene Aussagen fachlich sinnvoll begründen, faktenbasierte Gründe von intuitiven Meinungen unterscheiden sowie bei Unklarheiten sachlich nachfragen (K4 Argumentation)

Sozialwissenschaften:

praktizieren in konkreten bzw. simulierten Konfliktsituationen Formen der Konfliktmediation und entscheiden sich im Fachzusammenhang begründet für oder gegen Handlungsalternativen (HK 3)

kriteriengeleitet eine Entscheidung für eine Handlungsoption treffen (B4 Abwägung und Entscheidung)

präsentieren adressatengerecht mithilfe selbsterstellter Medienprodukte fach- bezogene Sachverhalte (MK 7)

- (3) ... stellen einen persönlichen Bezug zum Thema Rückkehr des Wolfes her und reflektieren darüber, welche im Planspiel erworbenen Strategien zur Lösung von Konflikten sie in ihr Leben integrieren können.

Biologie:

Bewertungen und Entscheidungen begründen (B5 Stellungnahme und Reflexion)

Sozialwissenschaften:

-



Zusätzliches Material

Dokumentations- und Beratungsstelle des Bundes zum Thema Wolf

<https://www.dbb-wolf.de>

<https://www.wolf.nrw>

Internetseiten des NABU

<https://www.nabu.de/tiere-und-pflanzen/saeugetiere/wolf>



Quellen

Sofern nicht anders im Material angegeben, wurde das Material eigenständig produziert.