

## Planspiellabor

# Debriefing von Planspielen

## Factsheet: Information für Lehrende

### Grundsätzliches

Ein Planspiel besteht in der Regel aus drei Phasen: Einführung, Spielphase und Debriefing. Das Debriefing oder die Nachbesprechung ist einerseits die gemeinsame Reflexion des Erlebten in Hinblick auf das Wissen und die Inhalte, die im Planspiel vermittelt wurden, sowie andererseits in Hinblick auf die Fähigkeiten, die die Teilnehmenden während des Planspiels erworben haben.

Das Debriefing sollte immer unmittelbar nach dem Planspiel in der gleichen Sitzung stattfinden, damit die Eindrücke noch frisch sind. Planen Sie für das Debriefing ausreichend Zeit ein. Das Debriefing kann sogar so lange dauern, wie das Planspiel selbst. Sie sollten aber mindestens die Hälfte der Dauer des Planspiels zusätzlich für das Debriefing einplanen

Das Debriefing ist vielleicht die wichtigste Phase des Planspiels, weil dadurch "der Transfer des Erlernten in die reale Lebenswelt" stattfindet (Kriz & Nöbauer, 2008) und Lerneffekte (Thatcher, 1990) ermöglicht.

### Strukturierung des Debriefings

**Vor dem Planspiel** haben Sie die Lernziele gesetzt: welche Inhalte und welche Theorien sollen vermittelt werden. **Beobachten Sie die Spielphase in Hinsicht auf diese Lernziele:** Wann ist es den Teilnehmenden gelungen ihre Interessen durchzusetzen? Welche Mechanismen, Prozesse usw. konnten während des Planspiels beobachtet werden? Mit welchen Theorien und Ansätze können die Teilnehmenden die im Planspiel gemachten Beobachtungen in Verbindung bringen?

Um die Nachbesprechung zu strukturieren, gibt es verschiedene Modelle. Wir stellen Ihnen hier das EIAG-Modell von Stadsklev (1980) mit Ergänzungen von Kriz & Nöbauer (2008) und Mas-sing (2014) vor.

2 | 4

**| Experience**

Dieser Abschnitt dient der Verabschiedung der Teilnehmenden von ihrer Rolle und kann wie folgt eingeleitet werden: "die Spielphase ist jetzt beendet. Sie sind aus Ihrer Rolle raus und können wieder als \*Studierende der ZU\* sprechen und agieren".

In dieser Phase laden Sie die Teilnehmende dazu ein, ausschließlich ihre Emotionen und Gefühle auszudrücken. Es findet noch keine Kritik oder Auswertung statt. Somit können die Teilnehmende erfahren, wie bestimmte Situationen aus anderen Perspektiven wahrgenommen wurden.

**| Identify**

Jetzt geht es darum, den Spielverlauf zu besprechen.

Lassen Sie die Teilnehmenden die verschiedenen Phasen des Spiels identifizieren und zusammen besprechen: Was haben sie in welcher Situation gemacht? Hat die Aktion die gewünschten Effekte gebracht? Wie haben die anderen Teilnehmenden darauf reagiert? Warum? Wie liefen die Interaktionen zwischen den Teilnehmenden?

**| Analyze**

In diesem Abschnitt sollen die Teilnehmenden ihre Beobachtungen mit Fachkenntnissen verknüpfen und die Zusammenhänge analysieren. Ziel ist es, die Erfahrung des Planspiels zu systematisieren.

Sie sind als Expertin oder Experte gefragt, Inputs zu geben, die Beobachtungen zu ergänzen und weitere Aktionen, die den Teilnehmenden unbewusst geblieben sind, zu beleuchten. In dieser Phase sollten Aktionen und Schlüsselmomente aus dem Planspiel kategorisiert und mit Theorien abgeglichen werden. Auch können hier mögliche alternative Handlungen besprochen werden.

Möglicherweise gehen Sie zwischen "identify" und "analyze" hin und her, um mehrere Situationen zu durchleuchten.

**| Generalize**

Der letzte Abschnitt dient dem Transfer in die Realität.

Hier sind die Teilnehmenden gefragt, Brücken mit der Realität zu schlagen. Gibt es reale Beispiele von vergleichbaren Situationen? Was würde passieren, wenn die Akteure sowie die Teilnehmenden aus dem Spiel in der Realität handeln würden? Wie könnten sie sonst handeln? Was würde das an der Realität ändern?

## Durchführung des Debriefings

Alle Phasen sind nicht streng voneinander trennbar. Die Grenzen sind fließend und es ist die Aufgabe der Lehrenden, die Teilnehmenden durch die Phasen zu führen. Nichtsdestotrotz sollten Lehrende aufpassen, dass Fragen ausdiskutiert werden bevor sich neuen zugewendet wird. Die Lehrperson hat während des Debriefings zwei Aufgaben:

- | Sie oder er ist die Expertin bzw. der Experte was die Inhalte angeht. Die Lehrperson gibt eventuell Inputs, wenn die Teilnehmenden nicht selbst auf die Konzepte und Theorien

3 | 4

kommen.

- | Gleichzeitig moderiert die Lehrperson die Diskussion: Sie oder er sorgt dafür, dass alle Teilnehmenden zu Wort kommen und die Diskussion in die Richtung der festgesetzten Lernziele geht, es dabei aber dennoch den Teilnehmenden möglich ist, aus Ihren Erfahrungen heraus berichten.

## Mögliche Formate

In diesem Leitfaden sind wir von einem klassischen Nachbesprechungsformat ausgegangen: eine offene gemeinsame Diskussion. Es gibt aber Alternativen und Ergänzungen.

- | Wenn Sie eine große Gruppe haben, können Sie jede Phase mit Fragen einführen und die Teilnehmenden bitten, sich ein paar Minuten zu zweit oder zu dritt auszutauschen bevor sie die Ergebnisse dieser Kurzdiskussion in die große Runde tragen. Der Vorteil ist, dass jeder zu Wort kommt und dass manche lieber in Kleingruppen reden.
- | Ergänzend zur gemeinsamen Nachbesprechung können Sie als Hausaufgabe das Schreiben einer eigenen Reflexion oder eines Tagebuchs geben (Petranek, Corey, & Black, 1992). Durch diese zweite Bearbeitung beschäftigen sich die Lernenden zu einem späteren Zeitpunkt mit der Spielerfahrung, was die Festigung des Gelernten verstärkt. Sie erhalten außerdem eine personalisierte Analyse des Spiels z.B. für eine Prüfungsleistung.

## Literatur

- Kriz, W. C., & Nöbauer, B. (2008). Den Lernerfolg mit Debriefing von Planspielen sichern. In *Planspiele in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen - Aktueller Planspielkatalog 2008. Multimedia-Publikation mit CD-ROM*. (4. Aufl.). Bonn: W. Bertelsmann. Abgerufen von [https://zms.dhbw-stuttgart.de/fileadmin/Redaktion/Planspielplus/Literatur/2008/Kriz\\_\\_Noebauer\\_2008\\_Debriefing\\_von\\_Planspielen.pdf](https://zms.dhbw-stuttgart.de/fileadmin/Redaktion/Planspielplus/Literatur/2008/Kriz__Noebauer_2008_Debriefing_von_Planspielen.pdf)
- Massing, P. (2014). Planspiele und Entscheidungsspiele. In *Methoden für den Politikunterricht 1* (5., Bd. 1, S. 240). Wochenschau-Verlag.
- Petranek, C. F., Corey, S., & Black, R. (1992). Three levels of learning in simulations: participating, debriefing, and journal writing. *Simulation & Gaming*, (Vol. 23 No.2), 174–185.
- Thatcher, D. C. (1990). Promoting learning through games and simulations. *Simulation & Gaming*, 21(3), 262–273. <https://doi.org/10.1177/1046878190213005>

## Kontakt und weitere Informationen

Dr Nadine Meidert  
Leitung Planspiellabor  
+49 7541 6009 1373

Claire Perrot-Minot  
Projektmanagerin Planspiellabor  
+49 7541 6009 1300

Email: [planspiellabor@zu.de](mailto:planspiellabor@zu.de)  
Intranet: [systemone.zu.de/zu/pages/Planspiellabor/](https://systemone.zu.de/zu/pages/Planspiellabor/)  
Homepage: <https://zu.de/psl>