



Konzept zur nachhaltigen Nutzung der Projektergebnisse



DAS PLANSPIEL
SIMULAČNÍ HRA

-

„Förderung von Demokratie und Toleranz sowie
grenzüberschreitender Zusammenarbeit“

© 2018 Die Brücke e.V.



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg VA / 2014 – 2020

Dieses Konzept sowie alle Dokumente, die im Weiteren hier genannt werden,
wurden im Rahmen einer Projektförderung aus Mitteln des Programms SN-CZ 2020
durch die Europäische Union gefördert. Wir bedanken uns bei den Mittelgebern.





Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Das Planspiel – Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüberschreitender Zusammenarbeit	5
2.1 Grundidee und Zielgruppe	5
2.2 Spielablauf	6
3. Nachhaltige Nutzung der Projektergebnisse	7
3.1 Rahmenbedingungen	8
3.2 Spielmöglichkeiten nach Zielgruppen	19
3.3 Marketing und Öffentlichkeitsarbeit	11
Anhang 1: Zertifizierte Planspieltrainer*innen beziehungsweise Einrichtungen	12
Anhang 2: Material-Checkliste für Planspiel	13
Anhang 3: Fördermöglichkeiten / Förderprogramme	14



1. Einleitung

Im Zuge der stärkeren Zuwanderung nach Europa verstärken sich auch fremdenfeindliche Tendenzen und extremistisches Gedankengut. Und selbst gegenüber dem jeweiligen Nachbarland sind immer noch, vor allem unterschwellig, Vorbehalte, Vorurteile und Ängste vorhanden. Insbesondere Heranwachsende, die sich in einer Phase der eigenen Werte- und Normentwicklung befinden, benötigen Möglichkeiten, sich mit den Themen Demokratie und Toleranz auseinander zu setzen. Sich zu sensibilisieren für demokratische Strukturen, gemeinsamen Dialog sowie der Achtung und Duldung gegenüber anderen Auffassungen, Meinungen und Lebensweisen.

Unter der Federführung von „Die Brücke e.V.“ entwickelten das „Dům dětí a mládeže a ZpDVPP, Ústí nad Labem, p.o.“ und das „Bildungsinstitut PSCHERER gGmbH“ daher ab dem 01.02.2016 ein Planspiel zur Thematik „Demokratie und Toleranz“ für 11 bis 15-Jährige. Das Projekt wurde beziehungsweise wird bis zum Januar 2019 durch das Kooperationsprogramm zur Förderung der grenzübergreifenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik 2014-2020 im Rahmen des Ziels „Europäische territoriale Zusammenarbeit“ gefördert.

Dieses Nachhaltigkeitskonzept soll nun lizenzierte Trainer*innen und Einrichtungen dabei unterstützen, das Planspiel als festes Angebot zu etablieren. Des Weiteren soll es interessierten Vertreter*innen der Kinder- und Jugendarbeit, von Schulen oder Kinder- und Jugendeinrichtungen die Möglichkeiten des Planspieles aufzeigen beziehungsweise wie dieses umgesetzt werden kann.

4

Im folgenden Kapitel wird daher kurz die Grundidee des Planspieles sowie dessen Zielgruppe erläutert. Neben dieser kurzen Darstellung der Grundkonzeption wird anhand eines Ablaufplanes die zeitliche Gliederung des Planspieles aufgezeigt.

In Kapitel 3 werden dann die Rahmenbedingungen für die Durchführung beschrieben. Beispielsweise welches Personal, welche Räumlichkeiten und welches Material müssen zur Verfügung stehen, um spielen zu können. Des Weiteren werden anhand von Ablaufplänen verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt, wie und wo das Planspiel eingesetzt werden kann. Sei es im Rahmen einer schulischen Projektwoche oder im Rahmen eines Familiencamps.

An thematisch passenden Stellen finden sich Hinweise oder Anregungen zur Umsetzung, welche auf den Erkenntnissen und Erfahrungen aus den Veranstaltungen während der Projektphase basieren. Abgeschlossen wird das Kapitel mit Anmerkungen und Anregungen zum Marketing bzw. Öffentlichkeitsarbeit, um interessierte Gruppen für dieses Angebot gewinnen zu können.



2. „Das Planspiel - Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüberschreitender Zusammenarbeit“

2.1 Konzept und Zielgruppe

Während der Projektlaufzeit von Februar 2016 bis Januar 2019 entwickelten und erprobten „Die Brücke e.V.“, das „Dům dětí a mládeže a ZpDVPP, Ústí nad Labem, p.o.“ (DDM) und das „Bildungsinstitut PSCHERER gGmbH“ (BIP) eine Möglichkeit die Themen „Demokratie“ und „Toleranz“ für Jugendliche spielerisch erlebbar zu machen. Entstanden ist ein Planspiel, welches in 14 binationalen Begegnungen mit tschechischen und deutschen Schüler*innen gespielt worden ist, um Demokratie und Toleranz in einem spielerischen Umfeld gemeinsam mit dem tschechischen Nachbarn zu erleben und die Funktionsweise von demokratischen Strukturen selbst zu erproben.

Wird in diesem Alter die Basis für positive Erlebnisse und Erfahrungen bei der Begegnung mit dem "Fremden" gelegt, so sind diese Heranwachsenden später auch offen für andere Kulturen oder eine Berufsausbildung oder Beschäftigung im Ausland. Gleiches gilt im späteren Berufsleben als muttersprachliche Kollegin oder muttersprachlicher Kollege oder Personalverantwortliche*r, die ebenfalls soziale Kompetenzen benötigen, um Auszubildende/ Mitarbeiter* innen mit Migrationshintergrund zu akzeptieren und zu integrieren. Eine gelungene Integration funktioniert nur, wenn beide Seiten über die notwendigen sozialen Kompetenzen auf der Basis gegenseitiger Achtung und Toleranz verfügen.

Was ist aber überhaupt ein Planspiel? Planspiele sind eine Lernmethode zur Simulation komplexer realer Systeme und Situationen, zum Beispiel politische oder unternehmerische Verhandlungen. Die Teilnehmenden sollen spielerisch die Dynamiken hinter gesellschaftlichen Konflikten und Verhandlungen verstehen. Dabei schlüpfen sie in die Rolle eines in dem Szenario verantwortlichen Akteurs (z.B. Projektleiter*in des Unternehmens A) und agieren als dieser. Hierbei gilt es auftretende Konflikte zu erkennen und zu lösen. Im Anschluss an das Spiel erfolgt immer eine Auswertungsrunde mit allen Teilnehmenden, um die gemachten Erfahrungen nochmalig zu reflektieren.

Unser Planspiel zur Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüberschreitender Zusammenarbeit wurde von der planpolitik GbR in Zusammenarbeit mit dem Medieninstitut Chemnitz im Auftrag des Projektes „Das Planspiel – Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüberschreitender Zusammenarbeit“ entwickelt, im Juni 2016 fertiggestellt und erfolgreich getestet. Seine Stärke liegt in der einfachen Grundstruktur, die einen Einsatz mit sehr unterschiedlichen Zielgruppen ermöglicht. Lernziel ist es, das Demokratieverständnis zu schulen und das Verständnis für Entscheidungsprozesse in sozialen Gruppen zu wecken. Die Teilnehmer*innen sind gezwungen, Konflikte zu erkennen und zu lösen und im Rahmen der Auswertung die Übertragbarkeit auf ihr Leben zu erkennen.

Es wird in gemischten Gruppen gespielt. Das Planspiel wurde für die Durchführung in der binationalen, interkulturellen Arbeit konzipiert und zielt darauf ab, hier auftretende Konflikte zu thematisieren und zu lösen.



Die primäre Zielgruppe des Projektes waren Schüler*innen im Alter von 11 bis 15 Jahren aus der sächsisch-tschechischen Grenzregion. Also Jugendliche, die sich in der Lebensphase befinden, in welcher sie ihre Werte, Einstellungen und soziale Kompetenzen entwickeln und festigen. Und somit besteht gleichzeitig die Gefahr, dass diese Altersgruppe aber auch anfällig für Parolen, "Meinungsbilder" und Thesen von Dritten ist, die oft unreflektiert übernommen werden.

Durch binationale Begegnungen und dem gemeinsamen Spielen mit Teilnehmer*innen aus verschiedenen Ländern oder Kulturkreisen soll eine soziale Sensibilisierung erfolgen, Vorbehalte, Vorurteile und Ängste abgebaut sowie Demokratieverständnis und Toleranz gefestigt werden. Damit wird langfristige Präventivarbeit gegen Fremdenfeindlichkeit und Extremismus geleistet.

2.2 Spielszenario und -ablauf

Das fiktive Unternehmen APPOINT (die Spielleitung leitet das Spiel und moderiert die Auswertung sowie spielt den Auftraggeber der Werbeagenturen) als internationales Medienunternehmen hat eine App zur Hausaufgabenhilfe entwickelt und bereitet die Vermarktung des Produktes europaweit vor. Hierzu erfolgt eine Ausschreibung zur Umsetzung einer geplanten Werbekampagne.

Die ebenfalls fiktiven Werbeagenturen SIMPLEX und MADNEX bewerben sich um den Auftrag. Die Agenturen sind in ihrer jeweiligen Arbeitsweise und Unternehmenskultur sehr unterschiedlich. SIMPLEX ist hierarchisch aufgebaut, arbeitet mit klaren Formen und Strukturen. Bei MADNEX gibt es dagegen flache Strukturen und der Kreativität wird viel Freiraum gewährt (detailliertere Angaben zu den einzelnen Agenturen finden sich im Handbuch zur Durchführung des Planspiels).

Die Spieler*innen nehmen in diesem Planspiel die Rollen der Mitarbeiter*innen der beiden Werbeagenturen SIMPLEX und MADNEX ein. Sie arbeiten dabei in drei unterschiedlichen Abteilungen. Um ihre Rollen kennenzulernen und sie zu verinnerlichen, aber auch um die Funktionsweise des Spiels zu verstehen, wird das Planspiel in zwei Phasen gespielt. In Phase 1 spielen beide Gruppen getrennt und nehmen die Rollen jeweils einer der beiden Werbeagenturen ein.

Bei binationalen Durchführungen wird die deutsche Gruppe als Mitarbeiter*innen der einen, die tschechische Gruppe als Mitarbeiter*innen der anderen Werbeagentur arbeiten. In Phase 2 werden beide Gruppen vereint und es bilden sich binationale Abteilungen. Die sich hieraus ergebenden Schwierigkeiten in Verbindung mit den durch das Spiel vorgegebenen Konflikten sind erwünscht und Teil des Lerneffekts, den dieses Planspiel anstrebt.

In Spielphase 1 entwickeln und erstellen die beiden Werbeagenturen getrennt voneinander jeweils mindestens drei Vorschläge (pro Vorschlag ein Name und ein Logo für die App sowie ein Werbeslogan) und es wird entschieden, welche Vorschläge eingereicht werden.

Der Auftraggeber APPOINT ist von den Vorschlägen beider Agenturen begeistert und bittet sie nun in Spielphase 2 gemeinsam die Werbekampagne zu entwickeln. Hierfür wird eine gemeinsame Geschäftsleitung sowie die gemeinsamen Abteilungen „Plakat“, „Film“ und „Internetwerbung“ gebildet. Die Geschäftsführer arbeiten zwar in einem der Teams mit, sind darüber hinaus aber auch Berichterstatter gegenüber dem Auftraggeber APPOINT. Da die



beiden Agenturen in Arbeitsstil und Arbeitskultur zum Teil sehr weit auseinanderliegen, sind Konflikte in der Zusammenarbeit vorprogrammiert. Die Agenturen müssen einen gemeinsamen Weg zur Zusammenarbeit und somit zu einer gemeinsamen Werbekampagne finden.

Das Spiel endet damit, dass dem Auftraggeber, der Firma APPOINT, die jeweils beste Werbe-Idee aus den Abteilungen Film, Plakat und Internetwerbung vorgestellt wird.

Da die Spieler*innen unvorbereitet in das Spiel gehen, ist die Auswertung das zentrale Element dieser Lernerfahrung. Das Spiel lebt von „interkulturellen“ Konflikten und es werden voraussichtlich viele Emotionen hervortreten. Deswegen sind eine ausführliche Aufarbeitung und ein Transfer der Spielerfahrung auf die Realität wichtige Bestandteile des Gesamtkonzepts.

3. Nachhaltige Nutzung der Projektergebnisse

Bei der Entwicklung des Planspieles lag der Fokus neben den Inhalten auch in einer möglichst multifunktionalen Verwendung. Alle Beteiligten haben großen Wert auf eine inhaltliche Struktur gelegt, die nach Ablauf der Förderung sowohl einen internationalen wie auch nationalen Einsatz ermöglicht. Die Anwesenheit eines ausländischen Partners ist somit nicht zwingend erforderlich.

Durch die interkulturellen Inhalte bietet sich das Planspiel natürlich für bi-, tri- und multilaterale Schüler- und Jugendbegegnungen in der entsprechenden Altersklasse an. Aber auch im Rahmen von Weiterbildungen für pädagogische Fachkräfte aus Schulen oder Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit. Aufgrund seiner inhaltlichen Struktur kann das Planspiel auch im regionalen bzw. nationalen Rahmen eingesetzt werden.

Insbesondere für Einrichtungen mit Beherbergungskapazität bietet sich das Planspiel als Angebot der formalen und informellen Bildung an, um grenzüberschreitende Begegnungen anzubieten. Sind insbesondere Erfahrungen im Fördermittelmanagement bei der anbietenden Organisation vorhanden, können diese der anfragenden Einrichtung als Unterstützungsleistung für grenzüberschreitende Begegnungen angeboten werden. Somit kann die anbietende Einrichtung als umfänglicher Dienstleister auftreten.

Möglicherweise lassen sich so neue Zielgruppen, die bisher die Einrichtungen noch nicht genutzt haben, erschließen. So kann das Planspiel in leicht modifizierter Form auch für die Integration von ausländischen Auszubildenden oder Fachkräften in regionale Unternehmen genutzt werden. Beispielsweise als Instrument der Begegnung, des sich Kennenlernens auf neutralem Boden oder im Rahmen von Teambuildingmaßnahmen.

Im Folgenden werden die Rahmenbedingungen für die Durchführung eines Planspieles sowie unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten aufgezeigt, wobei diese nicht als abschließende Aufzählung angesehen werden sollen.



3.1 Rahmenbedingungen

An dieser Stelle müssen wir erst einmal auf einen juristischen Aspekt hinweisen. Die Urheberrechte an diesem Planspiel liegen beim Leadpartner des geförderten Projektes, „Die Brücke e. V.“ aus Chemnitz. Nur Einrichtungen oder Einzelpersonen die über ein vertraglich vereinbartes Nutzungsrecht mit dem Verein verfügen, können das Planspiel in Eigenregie zur Nachnutzung anbieten.

Im Anhang 1 befindet sich eine Auflistung der Einrichtungen und Personen, mit denen eine Vereinbarung zur Nachnutzung abgeschlossen wurde. Bei Bedarf setzen Sie sich bitte mit dem Verein „Die Brücke e.V.“ oder einer der Einrichtungen bzw. Personen in Verbindung.

Nachfolgend sind weitere Rahmenbedingungen für die Durchführung genannt:

- ➔ Das Planspiel eignet sich für Gruppengrößen von 15 bis 30 Teilnehmer*innen. Da stets zwei Gruppen miteinander spielen, ist das Planspiel mit 30 bis 60 Teilnehmer*innen spielbar.
- ➔ Mindestens 1 Spielleiter*in / ausgebildete Planspieltrainer*in, pro Gruppe, bei einer Gruppengröße bis 25 Teilnehmenden. Es werden dementsprechend für ein Spiel 2 Spielleiter*innen benötigt.
- ➔ Zudem sind bei binationalen Durchführungen 2 Dolmetscher*innen einzusetzen.
- ➔ Es werden mindestens 2 große sowie mehrere kleinere Räume empfohlen. Zur Not lässt sich das Spiel auch in zwei großen Räumen spielen, wenn sie die Möglichkeit bieten, jeweils alle gebildeten Gruppen in separaten Bereichen arbeiten zu lassen.
- ➔ Die beiden Spielphasen erstrecken sich insgesamt über ca. 8 Zeitstunden. Es sollte an zwei aufeinanderfolgenden Tagen gespielt werden. Am 2. Spieltag erfolgt der Spielabschluss (Ergebnispräsentation) und die Spielauswertung. Die Dauer hängt zudem davon ab, ob es sich um eine binationale Durchführung handelt oder nur von Gruppen aus einem Land gespielt wird.
- ➔ Die Teilnehmer*innen sollten für jeden Tag der Durchführung ein dunkles (am besten schwarzes) so-wie ein helles (am besten grellbuntes oder weißes) Oberteil (Hemd oder T-Shirt) im Gepäck haben.
- ➔ Materialien für die Durchführung siehe Anhang 2

Bei bi- oder internationalen Veranstaltungen bzw. auswärtigen nationalen Veranstaltungen, welche in der Regel mehrtägige Veranstaltungen sind, müssen zusätzlich noch Unterbringung und Verpflegung sowie die notwendige Anzahl von Betreuer*innen berücksichtigt werden.



3.2 Einsatzmöglichkeiten des Planspieles

Aufgrund seiner inhaltlichen und flexiblen Struktur kann das Planspiel sowohl im nationalen als auch internationalen Rahmen eingesetzt werden. Dies kann u.a. sein

- im Rahmen einer (Schul-)Projektwoche
- im Rahmen von Trainings- bzw. Übungslager in den Bereichen Sport, Musik, Kunst, Kultur
- in gestraffter Form im Rahmen von Weiterbildungstagen für pädagogisches Personal aus Oberschulen und Gymnasien oder der Kinder- und Jugendarbeit
- für Übungsleiter*innen aus den Bereichen Sport, Musik, Kunst, Kultur
- Schulferienbetreuung im Rahmen der Kinder- und Jugendarbeit
- Familiencamps in den Schulferien

Aus diesen unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten resultieren natürlich auch unterschiedliche Ablaufpläne, welche im Folgenden vorgestellt werden sollen. Diese Pläne ergeben sich aus den gemachten Erfahrungen der Veranstaltungen, welche im Rahmen des Projektes durchgeführt worden sind. Die hier aufgeführten Abläufe sind als Vorschläge zu betrachten, welche an die Möglichkeiten der jeweiligen durchführenden Einrichtung angepasst werden müssen. Sie sollen vorrangig als Anregung und Unterstützung bei der Entwicklung eigener Angebote dienen.

9

Mehrtägige Veranstaltungen für Schüler- und Jugendgruppen oder Familiencamps

Die zeitliche Dauer der nachstehend aufgeführten Ablaufpläne geht immer davon aus, dass mit dem Mittagessen am ersten Tag begonnen wird und die Abreise nach dem Frühstück am letzten Tag erfolgt.

Variante 1: Aufenthaltsdauer 3 Kalendertage / 2 Aufenthaltstage (vorrangig für Gruppen geeignet die sich schon kennen)

- Tag 1: Ankunft, gemeinsames Mittagessen, Einführung in das Planspiel und Beginn Spielphase 1
- Tag 2: Fortsetzung Planspiel (Spielphase 1 und 2), Spielabschluss und Auswertung
- Tag 3: Abreise

Variante 2: Aufenthaltsdauer 4 Kalendertage / 3 Aufenthaltstage

- Tag 1: Ankunft, gemeinsames Mittagessen, Kennenlern- und Teamspiele
- Tag 2: Einführung in das Planspiel und Beginn Spielphase 1
- Tag 3: Fortsetzung Planspiel (Spielphase 1 und 2), Spielabschluss und Auswertung
- Tag 4: Abreise



Hier sollten Freizeit- und Sportangebote der jeweiligen Einrichtung in das Programm integriert werden, insbesondere für die Zeit vor und nach dem Abendessen.

Variante 3: Aufenthaltsdauer 5-6 Kalendertage / 4-5 Aufenthaltstage

- Tag 1: Ankunft, gemeinsames Mittagessen, Kennenlern- und Teamspiele
- Tag 2: Vertrauensspiele und Sprachanimation
- Tag 3: Einführung Planspiel und Durchführung Planspiel (Spielphase 1 und 2)
- Tag 4: Spielabschluss und Auswertung
- Tag 5: gemeinsame Sport- und Freizeitaktivitäten, Abschlussabend
- Tag 6: Abreise

Bei einer Aufenthaltsdauer von 5 Kalendertagen findet der Abschlussabend an Tag 4 und die Abreise an Tag 5 statt. Der Abschlussabend wird von den Teilnehmer*innen selbst gestaltet und organisiert, daher ist hierfür ausreichend Zeit zur Vorbereitung in den Programmablauf mit einzuplanen. Bei bi- oder internationalen Veranstaltungen ist es vorteilhaft in die Kennenlern- und Teamspiele Sprachanimationsspiele mit einzubinden.

Aufgrund der längeren Aufenthaltsdauer eignet sich diese Variante insbesondere für grenzüberschreitende bzw. bi- oder internationale Begegnungen oder auch für Ferien- bzw. Familiencamps. Bei den Familiencamps sollte darauf geachtet werden, dass genügend Kinder und Jugendliche im Zielalter anwesend sind. Für jüngere Geschwisterkinder sollte eine Kinderbetreuung mit eingeplant werden, denn die Eltern können in das Planspiel als Spieler*innen mit integriert werden.

10

Mehrtägige Weiterbildungsveranstaltungen für pädagogisches Personal und Übungsleiter*innen

Neben den Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche kann das Planspiel auch im Rahmen von Weiterbildungsveranstaltungen für pädagogisches Personal eingesetzt werden. Hierbei stehen vorrangig die Grundidee und die Methodik im Vordergrund, wie mit Hilfe des Planspiels interkulturelle und/oder soziale Kompetenz bei Kinder und Jugendliche trainiert werden kann. Und wie das Planspiel in bestehende Lehr- und Lern- bzw. Freizeitangebote sinnvoll integriert werden kann. Des Weiteren können derartige Veranstaltungen neue Interessen erschließen und das Planspiel bekannter machen.

Auch bei den Weiterbildungsveranstaltungen sind verschiedene Ablaufvarianten möglich.

Variante 1: Aufenthaltsdauer 2 Kalendertage / 2 Aufenthaltstage

- Tag 1: Ankunft, gemeinsames Mittagessen, Vorstellung, Erprobung und Auswertung verschiedener Methoden hinsichtlich Kennenlern- und Teamspiele
- Tag 2: Durchführung Planspiel in Kurzversion inkl. Auswertung und Erläuterung der Planspielmethodik, Abreise



Variante 2: Aufenthaltsdauer 3 Kalendertage / 3 Aufenthaltstage

Tag 1: Ankunft, gemeinsames Mittagessen, Vorstellung, Erprobung und Auswertung verschiedener Methoden hinsichtlich Kennenlern- und Teamspiele

Tag 2: Durchführung Planspiel inkl. Erläuterung der dahinterstehenden Methodik

Tag 3: Spielauswertung inkl. Erläuterung der dahinterstehenden Methodik, Abreise

Sowohl die Veranstaltungen für Schüler und Jugendgruppen als auch die Weiterbildungsveranstaltungen können natürlich auch in eigenen Räumlichkeiten, z.B. der Schule oder dem Jugendzentrum durchgeführt werden. Jedoch ist zu bedenken, dass für die Kennenlern- und Teamspiele auch entsprechende größere Hallen oder Außenflächen zur Verfügung stehen sollten.

3.3 Marketing und Öffentlichkeitsarbeit

Für die nachhaltige Nachnutzung der Projektergebnisse ist es notwendig, dass sowohl das Planspiel als auch dessen verschiedene Einsatzmöglichkeiten weiterhin verbreitet beziehungsweise beworben wird. Es gilt daher die vorhandenen Marketingstrukturen der jeweiligen lizenzierten Einrichtungen zu nutzen. Das heißt Aufnahme des Planspieles in den Angebotskatalog und entsprechende Verlinkungen auf der Website sowie den genutzten sozialen Medien.

Da es sich bei dem Planspiel um ein erklärungsbedürftiges Produkt handelt bieten sich auch Informationsveranstaltungen für Multiplikator*innen, wie Lehrer*innen der Klassenstufe 7 bis 9, Übungsleiter*innen oder pädagogischen Fachkräften der Kinder- und Jugendarbeit an. Hierbei ist zu überlegen, wie das Planspiel sinnvoll in den bestehenden Lehrplan, die bestehende Arbeit oder die vorhandenen Abläufe integriert werden kann. Wo können (interkulturelle) Konflikte auftreten, bei denen mit dem Planspiel entgegengewirkt werden kann? Was wären die günstigsten Zeiträume, um das Planspiel durchzuführen? In den Veranstaltungen sollten die Vorzüge des Planspieles bei der Stärkung der interkulturellen und sozialen Kompetenz hervorgehoben werden. Auch bietet es sich an Erfahrungsberichte oder Teilnehmer*innen-Feedback, soweit schon vorhanden, in die Vorstellung mit einfließen zu lassen.

Bei Angeboten für spezielle Zielgruppen, wie zum Beispiel Familien mit wirtschaftlich und sozial benachteiligtem Hintergrund bietet sich eine Zusammenarbeit mit den zuständigen Stellen der öffentlichen Arbeitsverwaltung an. Oft kann hier die Möglichkeit abgeklärt werden, ob beziehungsweise welche finanziellen Unterstützungen für diese Familien möglich sind. Bei entsprechenden Gesprächen mit den Verantwortlichen ist insbesondere auf die Zielstellung des Planspieles beziehungsweise die bisher gemachten Erfahrungen einzugehen.

Vor und nach durchgeführten Veranstaltungen sollten auch die vorhandenen Möglichkeiten der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit genutzt werden, seien es Artikel in regionalen Zeitungen, auf der Website oder Pressemeldungen in entsprechenden Portalen oder regelmäßige Posts in sozialen Medien.



Anhang 1: Zertifizierte Planspieltrainer*innen bzw. Einrichtungen mit zertifiziertem Personal

André Tjuljumbow (M.A.) | ErlebnisSchule Sachsen

Kieselhausenstraße 2, 09117 Chemnitz

Tel: 0371 234 79 486

Mobil: 0151 50 744 755

Mail: info@erlebnisschule-sachsen.de

Web: www.erlebnisschule-sachsen.de

René Schicht -Aktiv-Touristik-

Hauptstraße 86

02799 Großschönau/OT Waltersdorf

Mobil: 0151-22223848

Mail: rene.schicht@aktiv-touristik.de

Web: <http://www.aktiv-touristik.de/>

KiEZ Grünheide „Am Waldpark“

Rautenkränzer Str. 5

08209 Auerbach/Vogtland

Tel: +49 03744/83730

Fax: +49 03744/8373-11

Ansprechpartnerin und ausgebildete Trainerin: Katrin Trommer

Mail: programm@waldpark.de

Web: <https://waldpark.de/>

KiEZ „Am Filzteich“

Am Filzteich 4 a

08289 Schneeberg

Ansprechpartnerin und ausgebildete Trainerin: Jana Gruber, Linda Köhler

Mail: jana.gruber@kiezschneeberg.de

Web: <https://kiezschneeberg.de/>

KiEZ Seifhennersdorf „Querxenland“

Viebigstraße 1

02782 Seifhennersdorf

Tel.: 0 35 86 / 4 51 10

Fax: 0 35 86 / 45 11 16

Ansprechpartnerin und ausgebildete Trainerin: Claudia Lisson

Mail: marketing@querxenland.de

Web: <https://querxenland.de/>



Anhang 2: Material-Checkliste für Planspiel

- Trainer-Handbuch
- das Szenario
- die Rollenprofile und dazugehörige Update-Karten
- Formulare für das Einreichen der Vorschläge
- Namensschilder mit Rollenbezeichnungen für die Teilnehmenden
- Kameras und Mikrofone oder Smartphones
- Flipchartpapier
- Papier DIN A3 und A4 (wenn möglich auch bunt)
- Dicke Filzstifte (z.B. Eddings) in möglichst vielen Farben, ausreichend schwarze
- Scheren
- Kleber
- Bunte Moderationskarten

Die Teilnehmer*innen benötigen vor dem Start farblich abgestimmte Oberteile (Hemden, T-Shirts o. ä.)

Abteilung Plakat (Spielphase 2)

- Flipchartpapier, Papier DIN A3 und A4
- Scheren
- Dicke Filzstifte, schwarze wie auch bunte (z.B. Eddings)
- Kleber
- Bunte Moderationskarten

13

Abteilung Film (Spielphase 2)

- Kameras und Mikrofone (bitte prüfen Sie, ob die Akkus geladen und alle Kabelanschlüsse vorhanden sind) oder Smartphones der Teilnehmenden.
- Laptop mit einem Programm zur Filmbearbeitung (z.B. Movie Maker)
- bunte Moderationskarten

Abteilung Internetwerbung (Spielphase 2)

- Flipchartpapier, Papier DIN A3 und A4 (wenn möglich auch buntes)
- Scheren
- Dicke Filzstifte, schwarze wie auch bunte (z.B. Eddings)
- Kleber



Anhang 3: Fördermöglichkeiten / Förderprogramme

Unabhängig ob mit oder ohne internationale Partner. Inzwischen besteht in vielen Familien nicht mehr die Möglichkeit, Elternbeiträge zu Veranstaltungen oder Klassenfahrten zu leisten.

Daher war es den beteiligten Projektpartnern immer ein Anliegen, allen Schülerinnen und Schülern den Zugang zu den Veranstaltungen zu ermöglichen. Und auch wir mussten uns der Frage stellen „Wer soll das bezahlen?“ Inzwischen kennen wir einige – aber bestimmt nicht alle – Förderprogramme. Insbesondere für den grenzüberschreitenden Bereich gibt es einige Fördermöglichkeiten, die wir selbst in den letzten Jahren in Anspruch genommen haben. Diese möchten wir Ihnen mit den wichtigsten Informationen kurz vorstellen. Sicherlich kennen Sie das eine oder andere Programm. Aber vielleicht sind ja auch neue Anregungen dabei.

Da sich Förderinhalte, Fördersätze rasch verändern können, beschränken wir uns auf die wichtigsten Informationen und die Darstellung der Kontaktmöglichkeiten. Daher vor dem Ausfüllen der Antragsunterlagen erst einmal der Kontakt zur zuständigen Fördermittelstelle und mit dieser das weitere Verfahren abklären. Insbesondere ob für Ihre geplante Aktivität noch ausreichend Mittel zur Verfügung stehen. Auch haben inzwischen fast alle Programme fixe Termine für die Abgabe von Anträgen. Auch dies kann Ihre Planungen wesentlich beeinflussen.

Auch wenn es zusätzlichen Zeitaufwand benötigt. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass gerade Kinder aus wirtschaftlich/sozial schwachen Familien die interkulturelle Begegnung für die eigene soziale und kommunikative Weiterentwicklung genutzt haben. Oft verbunden mit einem guten Selbstwertgefühl, das die Anderen eigentlich gar nicht so fremd sind.

Wir wünschen Ihnen bei der Lektüre und möglicherweise bei einer Antragstellung viel Erfolg und natürlich gutes Gelingen für die geplanten Aktivitäten.

Bitte beachten: Bedingungen können sich verändern. Daher ist es sinnvoll, vor Einleitung von Aktivitäten noch einmal die Programme aufzurufen oder den direkten Kontakt zu den Zuwendungsgebern bzw. zuständigen Einrichtungen zu suchen.



Bundesprogramm Toleranz fördern – Kompetenz stärken

Die Umsetzung erfolgt auf lokaler/regionaler Ebene durch die Lokalen Aktionspläne (LAP). Förderung von Aktivitäten zur Förderung von Demokratie und Toleranz in allen Lebensbereichen. Die Förderkriterien und Förderbedingungen werden jeweils in den lokalen/regionalen Gremien autark festgelegt. Bitte recherchieren Sie in der für Sie zuständigen Stadt bzw. Region zum LAP und setzen Sie sich dann mit den jeweiligen Ansprechpartnern in Verbindung.

- Lokale Aktionspläne in Sachsen:
- Alt-Landkreis Riesa – Großenhain
- Chemnitz
- Dresden
- Landkreis Bautzen
- Landkreis Görlitz nördlicher Teil
- Landkreis Görlitz südlicher Teil
- Landkreis Leipzig
- Landkreis Sächsische Schweiz – Osterzgebirge
- Leipzig
- Mittelsachsen
- Nordsachsen
- Olbernhau, Zöblitz, Pfaffroda
- Verwaltungsgemeinschaft Seiffen
- Plauen und Vogtlandkreis
- Städte Coswig, Radeburg
- Moritzburg, Radebeul
- Zukünftige Einheitsstadt Silberberg



Kooperationsprogramm zur Förderung der grenzübergreifenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik 2014-2020 im Rahmen des Ziels „Europäische territoriale Zusammenarbeit“

Projekte mit einem Finanzbedarf, der erheblich über dem der Kleinprojekte liegt.

Diese Anträge werden zentral direkt im Gemeinsamen Technischen Sekretariat (GTS) in Dresden bearbeitet. Angesiedelt ist das GTS bei der Sächsischen Aufbaubank.

Unter Ansprechpartner finden Sie die Projektbetreuer. Ermitteln Sie aufgrund des offiziellen Sitzes Ihrer Organisation die für Sie zuständige Euroregion. Dann haben Sie den direkten Ansprechpartner für Ihr geplantes größeres Vorhaben.

Gemeinsames Sekretariat Sächsische Aufbaubank - Förderbank -

Pirnaische Straße 9,
01069 Dresden
Postanschrift: D - 01054 Dresden

E-Mail: kontakt@sn-cz2020.eu
Tel. +49(0)351-4910 + Durchwahl

Leitung

Dr. Hana Müller Karlová, Tel. 4250
Falk Ramm (stellv.), Tel. 4812

Ansprechpartner EUREGIO Egrensis

Tereza Olsen, Tel. 4854
Sandy Feldmann, Tel. 4832

Euroregion Elbe/Labe

Dr. Susanne Fritz, Tel. 4814
Martina Kocíková, Tel. 4831

Euroregion Erzgebirge

Manuela Prchalová, Tel. 4813
Bodo Leder, Tel. 4820

Euroregion Neisse

Silke Siegmund, Tel. 4824
Veronika Svítíl Fialková, Tel. 4828



Kleinprojektfond

Förderung kleinerer Projekte mit lokaler Reichweite der grenzüberschreitenden
Zusammenarbeit zwischen Sachsen und Böhmen

Maximaler Zuschuss: 15.000,00 € = 85% Förderquote
Eigenmittel: 2.650,00 € = 15 %

Bitte prüfen Sie zunächst, welche der Euroregionen für Sie zuständig ist. Dies ergibt sich aus dem offiziellen Sitz Ihrer Organisation.

Die Fördergebietskulisse finden Sie unter: www.sn-cz2020.eu

Unter der Rubrik Informationen finden Sie das Programmgebiet. Danach nehmen Sie bitte Kontakt zur für Sie zuständigen Geschäftsstelle der zutreffenden Euroregion auf.

Nachfolgend Adressen der 4 Euroregionen auf sächsischer Seite.

Euroregion Neisse-Nisa-Nysa

Kommunalgemeinschaft Euroregion Neisse e.V.
Geschäftsführerin: Bärbel Schubert

Hochwaldstr. 29
02763 Zittau

Tel.: +49 (0)35 83 / 57 50 22
E-Mail: geschaeftsleitung@euroregion-neisse.de
Internet: www.neisse-nisa-nysa.org

EUREGIO Egrensis:

EUREGIO EGRENSIS AG Sachsen/ Thüringen e.V.
Geschäftsführer: Steffen Schönicke

Weststraße 13
D - 08523 Plauen

Tel.: +49 (0)37 41 / 128 6461
Fax: +49 (0)37 41 / 128 6462
E-Mail: info@euregioegrensis.de
Internet: www.euregioegrensis.de



Euroregion Elbe/Labe

Sächsische Geschäftsstelle Kommunalgemeinschaft Euroregion

Oberes Elbtal/ Osterzgebirge e.V.

Geschäftsführer: Rüdiger Kubsch

An der Kreuzkirche 6

D - 01067 Dresden

Tel.: +49 (0)351- 49 77 10 11

E-Mail: info@euroregion-elbe-labe.eu

Internet: www.euroregion-elbe-labe.eu

Euroregion Erzgebirge-Krušnohoří

Euroregion Erzgebirge e.V.

Geschäftsführerin: Beate Ebenhöh

Am St. Niclas Schacht 13

D - 09599 Freiberg

Tel.: +49 (0)37 31 / 78 13 04

Fax: +49 (0)37 31 / 41 97 61

E-Mail: ebenhoeh@euroregion-erzgebirge.de

Internet: www.euroregion-erzgebirge.de



Das Kooperationsprogramm INTERREG Polen – Sachsen 2014-2020

Regionaler Kontaktpunkt des Kooperationsprogrammes INTERREG Polen – Sachsen 2014-2020

Kamila Kozłowska
Bahnhofstraße 24
(Landratsamt Görlitz)
02826 Görlitz

Telefon: +49 (0)3581 66 390 91
Telefax: +49 (0)3581 66 3790 90
E-Mail: kamila.kozlowska@sab.sachsen.de
Internet: <https://de.plsn.eu/>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

Das DPJW fördert insbesondere Projekte der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit. Weiterhin Gedenkstättenfahrten, Praktika im Nachbarland, Studienreisen für Fachkräfte der Jugendarbeit sowie weitere Aktivitäten in den Bereichen Kultur, Sport und einiges mehr.

Gefördert werden beispielsweise Transport, Aufenthalt, Unterbringung und Dolmetscher. Es werden keine Personalkosten gefördert.

Das Programm kann für Projekte im gesamten Bundesgebiet sowie der Republik Polen genutzt werden.

Büro Deutschland des DPJW

Friedhofsgasse 2
14473 Potsdam

Tel.: +49 331 284 790
Fax: +49 331 297 527
E-Mail: buero@dpjw.org
Internet: <https://www.dpjw.org/>



Deutsch-Tschechischer Zukunftsfond

Der Deutsch-Tschechische Zukunftsfond fördert mit Schwerpunkt die Bereiche:

- Jugend und Schule
- Kultur
- Dialogforen und fachlicher Austausch (Seminare, Konferenzen etc.)
- zweisprachige Publikationen
- Sozialprojekte und Minderheiten
- Partnerschaften von Gemeinden und Bürgervereinen
- Vergabe von Stipendien
- Renovierung von Baudenkmalern

Die Antragstellung ist relativ einfach und mit geringem administrativem Aufwand verbunden. Primär werden Reisekosten, Dolmetscher- und Übersetzungsleistungen, Übernachtung und Verpflegung sowie Sachkosten finanziert. Personalkosten werden nicht erstattet. Die Förderquote liegt bei max. 50%.

Deutsch-Tschechischer Zukunftsfonds

Železná 24
110 00 Praha 1

Tel.: 00420 283 850 512, 514

Fax.: 00420 283 850 503

E-Mail: info@fb.cz

Internet: www.zukunftsfonds.cz



Europa für Bürgerinnen und Bürger (EfBB)

Es handelt sich hierbei um ein Förderprogramm der Europäischen Union durch die Generaldirektion Migration, Inneres und Bürgerschaft.

Es gibt zwei große Förderbereiche:

Bereich 1 – Europäisches Geschichtsbewusstsein (Erinnerungsarbeit, europäisches Geschichtsbewusstsein, Reflektion über europäische Werte)

Bereich 2 – Demokratisches Engagement und Partizipation (Städtepartnerschaften, Vereine, Verbände, Bildungseinrichtungen etc.)

Die Förderung erfolgt auf der Basis von Pauschalsätzen, die von der Anzahl der Länder sowie der Teilnehmer abhängt.

Beispiel: 53 Teilnehmer aus 4 Ländern (es müssen Programmländer sein) nehmen an einer Veranstaltung teil. Der Zuschuss beträgt in diesem Fall 17.500,00 €.

Reisekosten sind analog zum Bundesreisekostengesetz abzurechnen.

Empfehlenswert ist die Registrierung im Newsletter des EfBB. Neben den aktuellen Veranstaltungen und Termininformationen werden auch die Partnergesuche von Organisationen aus ganz Europa veröffentlicht.

Kontaktstelle Deutschland »Europa für Bürgerinnen und Bürger« bei der Kulturpolitischen Gesellschaft e.V.

Weberstr. 59a
D - 53113 Bonn

Tel.: +49 - (0)228 - 201 67 - 21
Fax: +49 - (0)228 - 201 67 - 33
E-Mail: info@kontaktstelle-efbb.de
Internet: www.kontaktstelle-efbb.de



ERASMUS+

ERASMUS+ ist das zentrale europäische Programm für Mobilitäten, Studienbesuche, Praktika sowie Studium und Sport.

In Deutschland gibt es insgesamt 5 Nationale Agenturen (NA), die für die Antragsbearbeitung zuständig sind. Die Zuständigkeit der jeweiligen Nationalen Agentur richtet sich nach dem Status der Teilnehmenden.

Hochschulbereich	NA beim DAAD
Erwachsenenbildung	NA beim Bundesinstitut für Berufsbildung
Berufliche Bildung	NA beim Bundesinstitut für Berufsbildung
Schulische Bildung	NA beim Pädagogischen Austauschdienst
Jugend	NA Jugend für Europa
Sport	direkt in Brüssel bei Executive Agency For Education, Audiovisual and Culture. Nur englischsprachige Dokumente. Nur für große Sportevents.

Die Zuständigkeit bezieht sich sowohl auf die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wie auch auf das Verwaltungspersonal und das pädagogische Personal.

Beispiel: Berufsschüler und Berufsschullehrer wenden sich an die NA beim Bundesinstitut für Berufsbildung, allgemeinbildende Schulen wenden sich an die NA beim Pädagogischen Austauschdienst.

22

Zur Vereinfachung der Suche gibt es eine zentrale Seite in Deutschland.

Internet: www.erasmusplus.de



Impressum

Das „Konzept zur nachhaltigen Nutzung der Projektergebnisse“ entstand im Rahmen des Projektes „Das Planspiel – Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüberschreitender Zusammenarbeit“ im sächsisch – böhmischen Grenzraum.

Das vorliegende Nachhaltigkeitskonzept wird aus Mitteln der Europäischen Union, des Freistaates Sachsen und der Tschechischen Republik finanziert.

Autoren

Antje Wagner
Karl-Heinz Knoll
Tino Kober, Dipl.

Übersetzung und Zweitkorrektur

Martina Jablonovská, M.A.
Martina Pal, M.A.

Lektorat

Debora Lerndorfer, B.A.
Karl Heinz Knoll
Felix Sell, M.A.

Redaktion

Felix Sell, M.A.

Satz und Gestaltung

Felix Sell, M.A.

Projektpartner:

Die Brücke e.V. Chemnitz
Dům dětí a mládeže a ZpDVPP Ústí nad Labem, p.o.
Bildungsinstitut Pscherer gGmbH Lengenfeld

© 2018 Die Brücke e.V.