

Planspiel Reformation

Karsten Baden-Rühlmann



1 Einleitung

Die Idee zu diesem Planspiel entstand während eines Konfirmandenunterrichtes im Jahre 1990. Damals überlegte ich, vier Fraktionen, den Kaiser, die Fürsten, die Reformatoren und die katholische Kirche mit eigenen Zielen sich begegnen zu lassen, um die Reformation einmal selbst im spielerischen Rahmen erlebbar zu machen.

Als im Jahre 2009 durch einen Stellenwechsel zum ersten Mal das Spiel durch die Mitarbeit von jugendlichen Teamern unterstützt wurde, bot sich die Möglichkeit mithilfe von Accessoires und Verkleidung auch äußerlich in diese Zeit hineinzusteigen und dem Spiel mehr Tiefe zu verleihen.

Es ist für mich immer wieder sehr erfüllend zu sehen, wie die ehrenamtlichen Jugendlichen sich mit ihren Rollen identifizieren und sie spielen.

Die Verkleidung hilft dabei, außen eine Rolle darzustellen und erleichtert das innere Hineingehen in einen Charakter des Planspiels.

Mir fällt auf, dass in der modernen Pädagogik von Schulen und oft auch Konfirmandenunterricht, das Spielen von Rollen und freies Spiel nur sehr selten Raum findet. Auch in der Freizeit nach der Schule haben Kinder kaum noch Zeit im Spiel in historische oder erdachte Rollen zu schlüpfen und sich dabei zu entfalten und zu entwickeln, eigene Fähigkeiten und Talente auszuprobieren.

Ich erinnere mich dabei gerne an meine Jugend, in der ich Cowboy und Indianer, Abenteurer und Römer draußen oder drinnen mit Freunden spielte.

In dieser Zeit lernte ich vieles, was man über Gruppen und einzelne Rollen in Gruppen wissen muss. Es versetzte mich auch in die Lage, wenn auch fiktiv, mich in einzelne Gestalten der Geschichte und der Zeit hineinzufügen und fantasievoll zu spielen.

Das Entwickeln von fantasievollen Gestalten, Geschichten und Erzählungen hat dabei eine besondere Stärke, die durch diese Art von Spiel fördernd begleitet wird.

Heute erlebe ich, dass die Zeit für solche Dinge zu knapp ist. Die Kinder müssen meines Erachtens viel zu früh erwachsen werden.

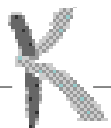
Sie müssen viel intensiver für die Schule lernen und sich auf das spätere Berufsleben vorbereiten. Die Zeiten, wo man nachmittags draußen spielen konnte und sich mit Freunden traf, sind oft für viele vorbei.

Dennoch ist dieses spielerische Potenzial in den Jugendlichen als ein dringender Bedarf vorhanden und ich denke, es lohnt sich, das auch jenseits von Computerspielen wieder zu erwecken und zu entfalten.

2 Was ist ein Planspiel?

Ein Planspiel bietet die Möglichkeit, sich und eine Gruppe in eine bestimmte Situation hinein zu versetzen und mit Empathie und eigenem Wissen eine Rolle auszugestalten.

Im spielerischen Entdecken einer Rolle lernen wir, uns in Menschen in bestimmten Situationen hineinzufühlen und zu reagieren, wie sie wohl auch reagieren würden.





© Karsten Baden-Rühmann und Team

Dieses Planspiel hat den historischen Rahmen, wie die Menschen des 16. Jahrhunderts lebten und welche Entscheidungen sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten, ihres Standes und ihrer Geburt treffen konnten.

Es ist die Aufgabe der Spiel- und Gruppenleitung diesen Rahmen zu halten.

Verkleidung, Materialien und Accessoires müssen bereitgestellt werden, damit sich die Spielenden in das zeitliche Umfeld des Spieles hineinfinden können.

3 Die Rolle der Spielleitung und der Gruppenleiter/innen

Ein Planspiel ist nur so gut, wie es die Gruppenleiter/innen und vor allem die Spielleitung gestalten. Von daher ist eine „mentale“ Vorbereitung auf das Spiel notwendig.

3.1 Die Rolle der Spielleitung

Die Spielleitung ist mit ihrer Fantasie und ihrer Person dafür verantwortlich, dass alle Beteiligten an diesem Spiel partizipieren und sich mit eigener Kreativität einbringen können. Sie ist in ihrer Funktion Anwältin der Geschichte und entscheidet maßgeblich über den Erfolg der Aktionen der einzelnen Gruppen und Rollenspieler.

Der/die Spielleiter/in baut das Spielfeld auf und stellt die einzelnen Gruppen vor.

Er/sie hat den Überblick über die einzelnen Fraktionen und deren Aufgaben. Er/sie muss vor dem Spiel am meisten wis-

sen, die Ziele und Planspielbögen kennen, mit den einzelnen Fraktionen im Gespräch sein.

Der Spielleiter muss sich ebenfalls in der Geschichte der Reformation auskennen und wissen, wie die Geschichte damals verlaufen ist, damit er in seinen Entscheidungen darauf Bezug nehmen kann.

In dem Planspiel ist es notwendig, dass die Spielleitung von allen Aktionen, auch den geheimen, der einzelnen Gruppen weiß, damit sie sich mögliche Folgen und Abläufe überlegen kann. Dies muss die Spielleitung zu Beginn des Spieles den Teilnehmenden deutlich machen.

Das wird dadurch unterstützt, dass der Spielleiter versucht, möglichst neutral und wertschätzend, die einzelnen Aktionen der jeweiligen Gruppen zu begleiten.

Im Ablauf des Spiels, während der Gruppenphasen, geht die Spielleitung durch die einzelnen Gruppen, bietet Hilfe an, gibt Tipps.

Manchmal, wenn eine Fraktion zu stark ist oder eine andere sich kaum beteiligt, bietet der/die Spielleiter/in auch geheime Informationen an.

Dabei ist es unbedingt wichtig, darauf zu achten, dass es einen logischen Weg gibt, wie diese einzelnen Fraktionen an diese besonderen Informationen herangekommen sind.

Beispiel:

Der Papst und die Fürsten in Deutschland haben sich zusammengetan und wollen gemeinsam die Reformatoren ausschalten. Dazu überlegen sie, die Reformatoren auf eine Burg zu einem Gespräch einzuladen, um sie dann gefangen zu nehmen und zu beseitigen.



© Karsten Baden-Rühlmann und Team

Die Spielleitung kann dann zu den Reformatoren gehen und Andeutungen und kleine Informationen durch einen Boten oder Spion mitteilen.

Etwa in der Art: *Einer von euch erinnert sich an den Prediger Jan Hus, der hatte auch eine Einladung bekommen und wurde dann gefangen genommen und verbrannt.*

Was die Spieler/innen dann daraus machen, ist ihre Entscheidung. Manche rennen dann auch offenen Auges in den eigenen Untergang, wie die Osmanen, die einmal glaubten, dass das Schießpulver, das die Händler verkauften, nicht mit Mehl gestreckt war ...

Wichtig für eine/n Spielleiter/in ist Fairness. Keine Gruppe darf sich nachteilig behandelt fühlen. Der Spielleiter ist in seiner Funktion dafür verantwortlich, dass die einzelnen Gruppen mit Freude und Spaß überlegen, wie sie ihre Ziele erreichen.

Die Spielleitung gibt den Rahmen vor. Sie muss auch dafür sorgen, dass die einzelnen Gruppen keine Ziele verfolgen, die sie nicht erreichen müssen.

Manchmal ist es so, dass sich zwei Fraktionen derartig (spielerisch) miteinander verzanken, dass sie nur darauf achten, einander Schaden zuzufügen, anstatt die Ziele zu erreichen, die auf den Planspielbögen vorgegeben sind. Meistens freut sich eine dritte Fraktion, die davon profitiert – häufig waren dies übrigens am Ende die Händler.

Der Spielleiter muss sich auch Konsequenzen überlegen, die aus einzelnen Entscheidungen der Spieler/innen resultieren. Wenn der Papst zum Beispiel überlegt, König Karl

nicht zum Kaiser zu krönen, kann es durchaus passieren, dass bei der nächsten Belagerung von Rom der Papst nicht überlebt und ein neuer gewählt werden muss.

Die Spielbalance ist eine weitere wichtige Funktion, auf die die Spielleitung zu achten hat. Alle Fraktionen sollen engagiert, gespannt und auch mit Spaß sich ihren Rollen im Planspiel widmen.

Daher gehört es zur Neutralität der Spielleitung auch, dass keine Gruppe bevorzugt wird und keine Gruppe ausschließlich Erfolge erlebt.

Die Geschichte zeigt, dass keine Erfolge innerhalb der Reformation leichte Siege gewesen sind.

Und auch wenn man sich als Spielleiter wünscht, dass die Reformation überall erfolgreich ist, weiß man doch aus der Geschichte, dass dies nicht der Fall war.

So ist auf der einen Seite die Balance zwischen Geschichte und Spiel und auf der anderen Seite das Engagement und die Motivation der Spielenden zu beachten.

Als Anwalt der Geschichte muss der/die Spielleiter/in darauf achten, dass die Entscheidungen, die die einzelnen Fraktionen treffen, auch historisch realistisch sein können.

So wird es nicht möglich sein, mithilfe der Maschinen von Leonardo da Vinci Panzer und Luftschiffe zu bauen, weil diese Erfindungen schon in der damaligen Zeit nicht umgesetzt wurden und meist gar nicht ernst genommen wurden. So wird es nicht möglich sein, dass die Bauern bei Unzufriedenheit gegenüber den Fürsten einfach ihre Sachen packen und zu den Osmanen ziehen, weil ein Mensch in der dama-

ligen Zeit selten über 100 km außerhalb seines Geburtsortes reiste. So wird es nicht möglich sein, dass die Fürsten von Deutschland eine Flotte bauen, um damit die Neue Welt Amerika für sich zu beanspruchen.

All dieses wird vorkommen und all diesem wird man entgegen müssen: *Überlegt euch diese Entscheidungen, ob sie auch in der damaligen Zeit mit den damaligen Mitteln getroffen werden konnten.*

Manche Entscheidungen sind originell und witzig durchdacht. Die Spielleitung muss immer wieder nachfragen, wie sich die einzelnen Fraktionen eine Durchführung ihrer Entscheidung denken. Klingt diese logisch, kann sie durchaus zum Erfolg führen.

Im Plenum verkündigt die Spielleitung dann die Ergebnisse der einzelnen Gruppen. Die Entscheidungsblätter der einzelnen Fraktionen sind so unterteilt, dass Entscheidungen, die öffentlich verkündigt werden und Entscheidungen, die noch der Geheimhaltung unterliegen, in verschiedene Rubriken eingetragen werden.

Bei Letzteren kann die Spielleitung am Schluss Ereignisse definieren, die bestimmte Fraktionen betreffen.

Wenn zum Beispiel die Reformatoren heimlich Schulen bauen, um die Bauern im Lesen und Schreiben zu unterrichten, fällt es den anderen Kaufleuten auf, dass sie nicht mehr so einfach die Bauern über den Tisch ziehen können. Einnahmen könnten zurückgehen.

Wenn die spanischen Truppen sich vom Balkan zurückziehen, fällt es auf, dass die türkischen Truppen weiter vordringen.

Hierbei ist natürlich die Fantasie des Spielleiters gefragt, der auch zugleich für die Balance des Spiels und die Spielbegeisterung der einzelnen Fraktionen zuständig ist.

So hat die Spielleitung einmal, als zwischen einer Bäuerin und einem Mönch eine Hochzeit nach lutherischem Vorbild begangen wurde, die katholische Fraktion gefragt, was sie ganz spontan davon halte.

Spielerische Einlagen dieser Art lockern das Plenum auf und sollten unbedingt von dem Spielleiter angeregt werden. Wenn der Spielleiter in den Runden durch die einzelnen Gruppen geht, kann er dazu anregen einige Szenen und Entscheidungen spielerisch gestalten zu lassen.

Andere Entscheidungen können ruhig durch Würfel entschieden werden, für die die Spielleitung vorgibt: z. B. 1+2 Erfolg, 3-6 nicht.

Auch der Einsatz eines Smiley-Würfels, der pro Seite eine jeweils andere Emotion durch einen Smiley anzeigt, kann gut Verhandlungsergebnisse mit außenstehenden Herrschern (Engländern und Schweden) darstellen.

Die Spielleitung muss aber auch in der Lage sein, kurzzeitig in deren Rollen zu schlüpfen und mit den Spielenden zu verhandeln.

3.2 Die Rolle der Gruppenleitung

Als Gruppenleiter/in einer kleineren Gruppe übernimmt man ein Stück weit die Aufgaben der Spielleitung. Die Gruppenleiter/innen wissen über die Aufträge der anderen Gruppen Bescheid. Sie sollen aber besonders die Aufträge der eigenen Gruppe parteiisch begleiten. Die Gruppenleitung ist mit den Regeln des Spiels vertraut und hat bestenfalls ein bis zweimal als Spieler/in dieses Spiel erlebt.

Dabei besteht der besondere Balanceakt darin, das Wissen über die Ziele der anderen für sich zu behalten und die eigene Gruppe so zu begleiten, dass sie durch die Person der Gruppenleitung einen Einstieg und eine Einführung in die Zeit der Reformation und in die Rolle und Funktion der eigenen Gruppe erhält.

Die Gruppenleitung darf dabei nicht die Gruppe und ihre Entscheidungen dominieren. Sie soll vielmehr dafür sorgen, dass die Gruppe ihre eigene Identität findet und soll die einzelnen Teilnehmer dazu motivieren, Entscheidungen und Absprachen zu treffen. Aus der Gruppe heraus werden die historischen Persönlichkeiten bestimmt oder gewählt, designiert und bekleidet.

Als Einstieg hat sich bewährt, dass der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin in die jeweilige Rolle verkleidet vor der Gruppe auftritt und sich als eine Person aus der damaligen Zeit vorstellt.

Die Gruppenleitung ermutigt dann die einzelnen Spieler eigene Namen für die jeweilige Rolle, die man innehat, zu entwickeln und zu finden.

So wird zum Beispiel aus der Konfirmandin Marie die Bauersfrau Maria, die ihren Hof nicht mehr bewirtschaften kann, weil sie die vielen Steuern nicht entrichten kann.

Dann wird aus dem Konfirmanden Fabian der Bischof Fabianus, der die Reformation bekämpft, weil er einen Machtverlust der katholischen Kirche befürchtet.

Die Gruppenleitung muss auch sehr darauf achten, wie die Stimmung innerhalb einer Gruppe ist und muss ggf. immer wieder die Fraktion erklären.

Entscheidungen, die die Gruppe trifft, werden von der Gruppenleitung begleitet und zur Umsetzung gebracht.

Die Gruppenleitung ermutigt die Teilnehmenden Entscheidungen oder in Verbindung mit anderen Gruppen Konferenzen oder Diskussionen auch spielerisch darzustellen.

Das Plenum ist dazu ein gutes Forum, fast wie ein Live-Nachrichtenticker.

Gut darstellen lassen sich z.B.:

- ▶ Ein Disput zwischen einem Reformator und einem Ablassverkäufer
- ▶ Die Krönung von Karl V zum Kaiser durch den Papst
- ▶ Die Trauung zwischen einem reformierten Mönch und einer Bäuerin

Die Entscheidungen kann man durch darstellendes Spiel mitteilen und damit die anderen Fraktionen vor neue Gegebenheiten stellen.

Ziele

Das Planspiel dient dazu, das Anliegen der Reformation im 16. Jahrhundert spielerisch zu erfassen. Ein besseres Verständnis von Geschichte und ihren Auswirkungen auf die Gegenwart ist möglich, wenn man sie selbst einmal spielerisch gestaltet und erlebt hat. Das Planspiel ist gleichzeitig ein intensives Gruppenerlebnis, das die Gruppe insgesamt und besonders die Kleingruppenmitglieder enger zusammenwachsen lässt.

4 Ablauf des Spiels

4.1 Vorbereitungen

Die Spielleitung achtet darauf, dass alle Materialien des Spiels so vorhanden sind, dass das Spiel möglichst anschaulich gestaltet werden kann.

Für das Spiel ist ein Haus mit vielen Räumen ideal. Geeignet sind Jugendherbergen, Freizeitheime und Gemeindehäuser. An einem zentralen Ort wird der Tisch aufgebaut und der Spielplan mit den Fraktionen aufgestellt. Dieser Ort ist so etwas wie eine Bühne oder ein Plenum.

In diesem Raum finden die Besprechungen nach den einzelnen Runden statt und es werden die Ergebnisse verkündet. Die einzelnen Fraktionen werden in Räumen untergebracht, die von den einzelnen Gruppenleitern bestenfalls gestalterisch vorbereitet sind.

Ein kleiner Thronsaal für die Fürsten und Kaiser, ein Kreuz an der Wand für die Kleriker, die Bauern hatten wir auch schon einmal in einer Scheune oder in einem Carport untergebracht.

Auch die Räume unterstützen mit ihrer Gestaltung den äußeren Rahmen des Spiels und erleichtern den oft noch neuen Teilnehmern den Einstieg.

4.2 Material

Zur Veranschaulichung der Einflussgebiete der einzelnen Fraktionen habe ich eine Karte des damaligen Europas angefertigt und die entsprechenden Einflussgebiete farblich markiert.

Als Marker habe ich Spielsteine verwendet, die man sich handelsüblich z.B. über Amazon auch in größerer Anzahl bestellen kann.

Außer in die Osmanischen Gebiete kommt in jedes Gebiet auch noch ein Marker der päpstlichen Fraktion herein, da Europa damals katholisch war.

Je weiter sich die Reformation ausbreitet, desto mehr verschwinden die päpstlichen Marker der Länder, die sich der Reformation anschließen.

Zur optischen Illustration habe ich die Spielfiguren von Catan www.catanshop.de/zubehoer-und-ersatzteile.html bestellt, die Schiffe und Städte illustrieren sehr gut die jeweiligen Fraktionen. Man kann die entsprechenden Fraktionen nachträglich einfärben.

Materialien

- ▶ Die Spielebox, mit dem Spielplan und den Spielsteinen, die die einzelnen Fraktionen markieren.
- ▶ Einen großen Würfel, wenn es mal gilt, knifflige Entscheidungen zu treffen oder vielleicht kriegerische Auseinandersetzungen zu entscheiden.
- ▶ Es empfiehlt sich einen „Smiley-Würfel“ zu kaufen oder selber zu machen (15x15x15 cm Schaumstoffzuschnitt), der die Stimmungen eines Nicht-Fraktionsgegenübers simulieren kann:
 - :) Zustimmung 6
 - :D Freudige Zustimmung 9
 - :I Abwartendes Misstrauen F
 - :(Ablehnung J
 - 3:(wütende Ablehnung R
 - :O Entsetzen G
- ▶ Verkleidungsutensilien für die Gruppenleiter und eventuell auch für die Spielenden
- ▶ Kopien der Planspielfraktionen, der Rundenentscheidungsblätter und Türschilder in ausreichender Anzahl
- ▶ Stifte, Schere, Schreibpapier
- ▶ eine Verkleidung als Spielleiter
- ▶ Organisation von Essen und Getränken für alle
- ▶ Tafel
- ▶ Rollenbeschreibungen **M1a-M1h** auf www.anknuepfen.de
- ▶ Landkarte und Finanzsystem
Download über die Dropbox des Autors, die ständig aktualisiert wird:
<https://www.dropbox.com/sh/18yaldra7arj8q4/AAAbvsPAVREfgDmv3mvOafkqa>

In Gemeinschaft die Materialien für das Spiel zu basteln hat dabei einen großen Unterhaltungswert.

Zusätzlich habe ich große Schaumstoffwürfel (15 cm Seitenlänge) besorgt für Würfelergebnisse im Plenum.

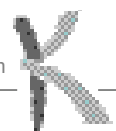
Für eine optische Hineinführung in das frühe 16. Jahrhundert ist entsprechende Verkleidung der Gruppenleiter/innen und der Spielleitung sehr zu empfehlen.

Kostüme kann man sich selber zusammenstellen, schneiden, basteln oder in LARP-Geschäften ordern (Live Action Role Playing).

4.3 Planungstreffen

Die Spielleitung muss sich vor Beginn des Spiels ein bis zweimal mit den Gruppenleiter/innen treffen, um die Einzelheiten des Planspiels vorzubereiten, Rollen zu verteilen und Räume vorzubereiten.

Eine gute Planung und Aufteilung hilft bei der Durchführung des Spiels.





Die Spielleitung sollte sich ausschließlich auf das Spiel konzentrieren und die äußere Gestaltung einem anderen Team überlassen, wie zum Beispiel die Versorgung durch Getränke, Organisation von Mahlzeiten und Materialbedarf.

Eine weitere Vorbereitung ist ein Treffen mit der Gruppe, die das Spiel spielen soll. Dabei empfiehlt es sich einen kleinen Einstieg in die Zeit Luthers zu geben.

Der Film „Intro zur Reformation“¹ hilft dabei einen spielerischen Einstieg zu finden. Mit viel Freude, Interesse und Humor haben Jugendliche die einzelnen Gruppen des Reformationsplanspiels vorgestellt und durch kleine Spielszenen charakterisiert.

Die Spielenden müssen in die einzelnen Gruppen aufgeteilt werden. Idealerweise macht dies jemand, der die Gruppe schon eine Weile kennt und weiß, wer in der Gruppe welche Funktion übernimmt und welche Kleingruppen sich bereits schon vorher gebildet haben.

Es empfiehlt sich, die Gruppen nicht sich selbst aufteilen zu lassen, sondern die Gruppen nach eigenen Vorstellungen festzulegen. Wenn jemand eine Gruppe schon länger kennt, kann derjenige einschätzen, wer gut geeignet ist den Papst zu spielen, oder einen Reformator oder einen König darzustellen oder wer einem als gewiefter Händler alles verkaufen kann. Die verschiedenen Talente und Begabungen der Personen innerhalb einer Gruppe können dann einer der Fraktionen zugeordnet werden.

Bei dem Treffen mit den Spielenden der Gruppe empfiehlt es sich, die Gruppenleiter, die die künftigen Gruppen begleiten sollen, teilhaben zu lassen. Nach dem Film können sie sich der Gruppe vorstellen und schon erste Spiele miteinander machen, um die Gruppe in einer Gemeinschaft zusammenzuführen. Anschließend führen Sie die Gruppe in die Planspielfraktion ein. Um die Gruppe nach außen hin geschlossen wirken zu lassen, ist es sinnvoll, sich gemeinsame Accessoires zu basteln.

Für die katholische Fraktion empfiehlt sich ein mit Schmucksteinen besetztes Kreuz, die Reformatoren haben meist ein Buch kunstvoll eingeschlagen und gestaltet, die Händler und Kaufleute basteln sich eigene Geldbeutel, die Bauern können sich aus Jutesäcken einfache Umhänge gestalten, die Fürsten und Könige haben Kronen und die Osmanen können sich Kaftane aus Stoffbahnen gestalten.

4.4 Die Einteilung der Gruppen

Eine Gruppe sollte aus vier bis maximal sieben Teilnehmer/-innen bestehen. Dazu kommen noch ein bis zwei Gruppenleiter/-innen, die die Teilnehmenden in ihre Gruppe und die Zeit einweisen.

Kommen mehr Mitglieder in eine Gruppe, kann es leicht geschehen, dass es ein oder zwei Teilnehmern langweilig wird und sie sich aus dem Spiel herausziehen.

Es hat sich bewährt, die Gruppen schon beim letzten Gruppentreffen vor dem Spiel einzuteilen.

So sollte es in jeder Gruppe einen Wortführer geben und wenn es innerhalb einer Gruppe Personen gibt, die schwer zu motivieren sind, so ist es besser diese auf die Gruppen zu verteilen als sie in einer gemeinsamen Gruppe zu belassen.

Je nach Größe der Gruppe, mit der man dieses Spiel gestalten möchte, wählt man die Fraktionen, die an dem Spiel beteiligt sind.

Bei vier Fraktionen sind es:

- ▶ die Fürsten von Deutschland, der Papst und seine Berater, die Reformatoren, der König von Spanien.

Bei sechs Fraktionen spielen:

- ▶ die Fürsten von Deutschland, der Papst und seine Berater, die Reformatoren, der König von Spanien, Händler und Kaufleute, Bauern und Tagelöhner.

Bei acht Fraktionen spielen:

- ▶ die Fürsten von Deutschland, der Papst und seine Berater, die Reformatoren, der König von Spanien, Händler und Kaufleute, Bauern und Tagelöhner, der König von Frankreich, das osmanische Reich.



© Karsten Baden-Rühlmann und Team

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass mehr als acht Fraktionen für eine Spielleitung zu schwer zu bewältigen sind.

4.5 Durchführung

Für den zeitlichen Umfang dieses Planspiel sind in der Regel 5-7 Stunden anzusetzen. Als Spielleitung spürt man im Laufe der Zeit wie viele Runden gespielt werden können und wann die Zeit ist, die letzte Runde einzuläuten.

Bewährt hat es sich, dass sich gegen 10:00 Uhr die Gruppenleiter/innen und Helfer/innen einfinden, um die Räume zu gestalten. Eineinhalb bis zwei Stunden später sollten dann die Spielenden kommen und auf vorbereitete Räume treffen.

Zu Beginn versammeln sich alle im Plenum, wo auch der Tisch mit der Landkarte und den farbigen Markiersteinen steht. Dieses Plenum ist zugleich Versammlungsort und Bühne für die Darstellung einzelner Entscheidungen oder Begegnungen.

Die Spielleitung stellt die einzelnen Fraktionen vor und vielleicht haben sich im Vorfeld auch die einzelnen Spieler/innen Namen gegeben und innerhalb ihrer Aktion die Rollen verteilt. So ist es zum Beispiel immer ein besonderes Ereignis, wenn der Papst gewählt wird und mit Rauch die Entscheidung verkündigt wird.

Die einzelnen Spielrunden werden in der Regel mit 30-45 Min. angesetzt. Die erste Spielrunde dauert erfahrungsgemäß länger, weil Wahlen zu treffen sind und man sich erst einmal in das Spiel hineinfinden muss. Manchmal müssen auch die Charakterwerte noch einmal studiert und von den Gruppenleiter/innen erläutert werden.

Es ist sinnvoll, dass in der ersten Spielrunde die einzelnen Fraktionen noch nicht direkt miteinander in Verhandlung treten, sondern jede Fraktion für sich eigene Entscheidungen trifft.

So verkündigt zum Beispiel die katholische Fraktion die Einführung des Ablasshandels und fordert den katholischen König von Spanien zum Bußpilgern nach Rom auf. Die Bauern treffen sich, um einen Protestbrief gegen den Umgang der Fürsten mit der Landbevölkerung zu verfassen. Das osmanische Reich ruft zu einem Feldzug gegen die Ungläubigen auf, um die streitenden Parteien im eigenen Land auf einen gemeinsamen äußeren Feind zu lenken.

Die Wahl des Papstes und die Designierung von König Karl V. können nach der ersten Runde gespielt werden.

Ab der zweiten Runde sollten die Fraktionen miteinander in Verhandlung treten können. Dabei ist zu beachten, dass die Bauern in Deutschland, die eine eigene Fraktion bilden, sicher nicht mit den Spaniern oder mit den Osmanen in Verhandlung treten werden, da diese einfach zu weit weg von den aufrührerischen Ortschaften sind.

Während der einzelnen Runden geht die Spielleitung durch die einzelnen Gruppen und berät, motiviert, gibt Tipps. Darüber hinaus bekommt sie einen Eindruck von der Arbeit in den Gruppen und kann auf stärkere und schwächere Fraktionen reagieren und sie motivieren.

Der Spielleiter ist in der Regel willkommen, wenn er geheime Informationen mitbringt oder vor möglichen Feinden warnt. Manchmal ist der Spielleiter/die Spielleiterin auch eine mahnende Stimme in einer Gruppe.

Da dieses Spiel meist mit Konfirmand/innen gespielt wird, die im Alter zwischen zwölf und 14 Jahren sind, darf man allzu viel historisches Wissen nicht erwarten. Auch werden die Spieler/innen der Spanier, der Fürsten von Deutschland und des Papstes immer gerne versuchen, Konflikte auf kriegerische Weise zu lösen. So wie es damals häufig leider eben auch der Fall war.

Als Spielleitung sollte man darauf hinwirken, dass man auf die Konsequenzen eines solchen Krieges hinweist:

Verlust von Arbeitskraft, von Reichtum, von Ressourcen.

Bis auf Spanien sind alle recht pleite. Zu bedenken ist auch der Verlust von Macht und Ehre, wenn ein Feldzug verloren geht.

Ein Finanzsystem, um bestimmte Ressourcen und Entscheidungen auch mit finanziellen Möglichkeiten zu gestalten, ist inzwischen im Spiel implementiert. Es ist eine interessante Möglichkeit Optionen einzugrenzen, wenn man als einer der ärmeren Fürsten Deutschlands meint, sich eine große Flotte leisten zu können. Dann ist eben nicht mehr Geld genug übrig, den alten Hofstaat zu gestalten oder rebellische Bauern mit Söldnern unter Druck zu halten.

Je nach Motivation der einzelnen Fraktionen schafft man am Planspieltag etwa 4-6 Runden. Bei den Besuchen in den Gruppen kann die Spielleitung feststellen, wie weit die einzelnen Fraktionen mit ihren Zielen bereits vorangekommen sind.

Der Spielleiter/die Spielleiterin kündigt die letzte Runde im vorletzten Plenum an.

Jetzt können die einzelnen Fraktionen noch einmal alle Register ziehen, um ihre Ziele zu erreichen oder die Ziele der anderen zu entkräften.

Erfahrungsgemäß haben die Jugendlichen während des Spiels Hunger und Durst, daher sollte auf eine ausreichende Menge an geeigneten Getränken geachtet werden (Süßes für den Adel, Selters für Bauern und den niederen Klerus). Es empfiehlt sich zudem ein ortsnaher beliebter Pizzaser vice (Vegetarier nicht vergessen) oder ein von den Teilnehmer/innen beizutragendes Buffet.

Dabei kam es manchmal vor, dass die Bauern das Buffet entführten, um bessere Lebensbedingungen auszuhandeln.

4.6 Auswertung

Nach der letzten Runde erfolgt die Auswertung der Spielergebnisse. Dabei schreibt der Spielleiter die einzelnen Fraktionen der Reihe nach an die Tafel und vergleicht die auf dem Charakterbogen vorgegebenen Ziele mit den tatsächlich erreichten.

Für jedes erreichte Ziel gibt es einen Punkt. Werden Ziele teilweise erreicht, können auch halbe oder sogar ein Drittel Punkte vergeben werden.

Die Punkte werden in Kommunikation mit dem Plenum vergeben.

Danach erläutert die Spielleitung, was sich nun alles historisch im Spiel ergeben und verändert hat.

Dies vergleicht die Spielleitung mit den tatsächlichen historischen Ereignissen des frühen 16. Jahrhunderts. Sie beschreibt, wie sich die einzelnen Fraktionen damals entschieden hatten und zu welchen Ergebnissen dies führte.

Im Vergleich dazu stellte sich die Frage, ob die gespielten Fraktionen sich ähnlich entschieden haben oder an bestimmten Punkten gänzlich von der Linie der Geschichte abgewichen sind.

Hierbei wird deutlich, dass geschichtliche Ereignisse aus manchmal einsamen Entscheidungen oder Richtungswechseln einzelner Fraktionen entstanden sind.

Im Anschluss an das Spiel empfiehlt es sich, in einer Runde mit den Gruppenleiter/innen das Spiel noch einmal Revue passieren zu lassen und Positives wie auch zu Verbessernendes zu benennen und festzuhalten.

Ein gemeinsames Abendessen für die Leitungskräfte des Spiels stellt einen schönen Abschluss dar.

5 Ausblick

Das Planspiel zur Reformation wird regelmäßig mit Jugendlichen und Konfirmand/innen gespielt und verbessert.

Im eigenen Spiel ist es der Spielleitung freigestellt, Dinge abzuändern oder neu hinzunehmen. Das Spiel lebt von der Lebendigkeit der Spielenden und der Kreativität des Spielleiters bzw. der Gruppenleiterin.

Das Finanzsystem ist über den Dropboxlink herunterzuladen: <https://www.dropbox.com/sh/18yaldra7arj8q4/AAAbvsPAVREfgDmv3mvOafkqa>

Neulich habe ich von einem meiner Gruppenleiter ein nettes Kompliment gehört. Er sagte mir, dass sich durch das Reformationsspiel seine Note in Geschichte merklich gebessert habe und in Religion das Thema Reformation wesentlich transparenter wurde.

Sie finden die weitere Spielbeschreibung sowie die Materialien auf www.anknuepfen.de und auf <http://www.ev-jugend-ploen-segeberg.de/Material/>

Anmerkungen

- 1 Zu bestellen über:
Ev. Bildungswerk, Kirchenkreis Plön-Segeberg
Falkenburger Str. 88
23795 Bad Segeberg
www.evjugend-ploen-segeberg.de



Geschichtlicher Hintergrund

Die historischen Vorbilder sind die Hanse und die Fugger, die Medici und andere spätmittelalterliche Handelskonzerne. Das moderne Vorbild ist dem Star Trek Universum entnommen und hat als Urbild die Rasse der Ferengi.

Die Händler der damaligen Zeit waren weit gereiste Leute, die viele Länder und Kulturen kennen lernten. Auf ihren Schiffen waren auch Besatzungsmitglieder, die aus verschiedenen Ländern kamen. Dieses gab den Händlern eine gewisse Weltoffenheit und sie wurden oft auch eingesetzt, um erste Kontakte zu anderen Kulturen zu knüpfen. Meistens knüpften sie diese Kontakte nicht aufgrund eines Auftrages einer Regierung, sondern aus eigenem Interesse des Handels.

Schon in den frühen Steinzeitkulturen ist belegt, dass Werkzeuge und Geräte weite Wege hinter sich gebracht hatten. So dass man annehmen kann, dass der Handel zumindest das zweitälteste Gewerbe der Welt sein könnte.

Die Händler in Europa der damaligen Zeit hatten mit ihren Gilden gewissermaßen eigene Konzerne gegründet. Gegenüber den Piraten waren sie oftmals auf die militärische Hilfe der jeweiligen Landesfürsten angewiesen. Einer der größeren Erfolge war damals der Sieg über die Vitalienbrüder unter Klaus Störtebecker. Manchmal setzten sie aber auch Piraten ein, um Konkurrenten oder andere Seemächte zu bedrängen. Auch die Händler waren sich oft untereinander nicht einig, sondern trachteten möglichst danach, guten Profit zu machen.

Dennoch waren ihre Schiffe eine Art Netzwerk der Kommunikation in der Welt des ausgehenden Mittelalters.

Im Laufe der Spiele bekamen die Händler und Kaufleute immer wichtigeren Einfluss, so dass ich mich entschloss, diese zu einer eigenen Spielfraktion zu machen.

Für die Händler ist es wichtig, Profit zu machen und ihre Waren überallhin zu verkaufen. Sie achten dabei auf Monopol, Profit und eigenen Vorteil.

So etwas wie eine staatliche Kontrolle des Handels gab es damals noch nicht. Angebot, Nachfrage und Möglichkeit bestimmten die Preise und den Handel. Dabei waren die Händler sehr erfindungsreich, denn sie erschlossen die weiten Wege nach Afrika und Asien, um dort exotische Waren zu kaufen und verkaufen.

Sie hatten die Möglichkeit, über die Grenzen von Kriegen hinweg, Handel zu treiben.

Beziehungen zu den anderen Fraktionen

Nahezu alle Fraktionen sind von den Händlern finanziell abhängig. Die Händler gewähren Kredite für Einkäufe und Ausrüstung. Etliche Fraktionen sind bei den Händlern, auch schon verschuldet, wie zum Beispiel der Papst in Rom für vergebliche Feldzüge und den Bau des Petersdoms.

Die Bauern und Tagelöhner sind leicht zu übertölpeln, da sie sich mit Mathematik und Profit nicht so gut auskennen.

Aktionsmöglichkeiten und Handlungsoptionen der Fraktion

Die Händler und Kaufleute können aus allen Konflikten und Entscheidungen versuchen geschäftlichen Profit zu ziehen.

Vorrangiges Ziel ist es, Kosten zu vermeiden, wie zum Beispiel durch Zölle und Abgaben gegenüber den Fürsten.

Tipps für die Spielleitung

Durch die Schulden der Adelhäuser haben die Händler gute Einnahmen. Weiter dafür sorgen, dass sie in Schulden bleiben, dann werden Einnahmen garantiert.

Schulen für die Bauern sind unnötig, wenn sie rechnen können, stellen sie nur die Waagen in Frage und rechnen wohlmöglich noch das Wechselgeld nach.

Mit Spanien müssen Bündnisse und Zugeständnisse geschlossen werden, will man von den Reichtümern der Neuen Welt profitieren.