

GYMNASIUM

Planspiel Geschichte: Kreuzzüge

Klasse 11–13



E-Book



historisch fundiert – didaktisch innovativ – praktisch erprobt

Stephan Kilter

AOL
verlag

Bildnachweise:

Cover – Friedrich II. zieht in Jerusalem ein (1229): © akg-images, Berlin

S. 12, 32 – Wappen des Heiligen Stuhls: © Wikipedia

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Coat_of_arms_of_the_Vatican.svg&filetimestamp=20080204034259

S. 12, 30 – Wappen der Staufer im Hochmittelalter: © David Liuzzo/Wikimedia Commons
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Armoiries_empereurs_Hohenstaufen.svg

S. 13, 35 – Wappen der Plantagenets: © Ipankonin/Wikipedia (CC-BY-SA 3.0)
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:England_COA.svg&filetimestamp=20071023050320

S. 13, 36 – Wappen der Kapetinger: © Wikipedia
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Blason_pays_fr_FranceAncien.svg&filetimestamp=20101024141747

S. 13, 39 – Wappen Jerusalems: © Odejea/Wikipedia (CC-BY-SA 3.0)
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Armoiries_de_J%C3%A9rusalem.svg&filetimestamp=20101224195940

S. 13, 38 – Wappen der Lusignans: © Odejea/Wikipedia (CC-BY-SA 3.0)
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Armoiries_Lusignan.svg&filetimestamp=20080421131326

S. 13, 48 – Wappen des Templerordens; des ersten Großmeisters Hugo von Payens: © Messire Hephg /Ivan25/Wikimedia Commons (CC-BY-SA 2.0)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hughes_de_Payns.svg?uselang=de

S. 14, 37 – Johannes III. von Nikaia/Byzanz (Dukas Vatatzes): © Wikimedia Commons
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_III_Doukas_Vatatzes.jpg

S. 14, 40, 41, 44 – Stern und Halbmond (Symbol des Islam): © Andysio/Wikimedia Commons (CC-BY-SA 3.0)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Green_New_Moon.png

S. 14, 42 – Flagge der Republik Venedig: © Wikipedia
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Flag_of_Most_Serene_Republic_of_Venice.svg&filetimestamp=20100329112014

S. 14, 43 – Flagge Genuas: © Wikipedia
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Flag_of_Genoa.svg&filetimestamp=20110909203139

S. 26 – Elisabeths Abschied von ihrem Gemahl Ludwig IV. vor dem 5. Kreuzzug: © akg-images, Berlin

S. 27 – Synode von Clermont (1095): © akg-images, Berlin

S. 29 – Wappen Papst Innozenz III.: © Odejea/Wikipedia (CC-BY-SA 3.0)
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:C_o_a_Innocenzo_III.svg&filetimestamp=20080817182609

S. 31 – Wappen des Bistums Regensburg: © Wikimedia Commons

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Regensburgsiebmacher.JPG?uselang=de>

S. 33 – Heiliger Bernhard von Clairvaux: © Wikipedia

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Bernard_of_Clairvaux_-_Gutenberg_-_13206.jpg&filetimestamp=20050610201203

S. 34 – Wappen der Familie de Brienne: © Odejea/Wikimedia Commons (CC-BY-SA 3.0)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blason_Famille_Brienne.png?uselang=de

S. 40 – Saladinadler (im modernen  gyptischen Staatswappen): © Wikipedia
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Coat_of_arms_of_Egypt.svg&filetimestamp=20110206222114

S. 44 – Arabische Karawane im Mittelalter (Gem lde von Walter Heubach, 1865–1923): © Wikipedia
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Heubach_dromedary.jpg&filetimestamp=20070905202544

S. 45 – Wappen des Earl of Derby im Hochmittelalter: © Wikipedia

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Arms_of_William_de_Ferrers.gif

S. 46 – Wappen des Grafen von der Champagne: © Spedona/Wikipedia

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Blason_r%C3%A9gion_fr_Champagne-Ardenne.svg&filetimestamp=20070928210849

S. 47 – Siegel von Leopold VI., Babenberger Herzog von  sterreich: © Wikimedia Commons
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leopold6_1214.jpg?uselang=de

S. 49 – Johanniterkreuz: © Wikipedia

<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:JoKreuz.jpg&filetimestamp=20100726140012>

S. 51 – Siegel Konrad von Th ringen: © Wikimedia Commons

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conrad_of_Thuringia.jpg?uselang=de

S. 53 – Ordenskrenz: © David Liuzzo/Wikipedia (CC-BY-SA 3.0)

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Crux_Ordis_Teutonicorum.svg&filetimestamp=20060806031046

Creative Commons – Lizenzvereinbarung:

CC-BY-SA 3.0 – Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported;
siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de>

Leider ist es uns nicht in allen F llen gelungen, den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Berechtigte Anspr che werden selbstverst ndlich im Rahmen der  blichen Vereinbarungen abgegolten.

Impressum

Planspiel Geschichte: Kreuzz ge



Stephan Kilter ist Lehrer f r die F cher Geschichte und Deutsch. Er unterrichtet am Neuen Gymnasium R sselheim und beteiligt sich dort am Aufbau des Fachbereichs Geschichte. Seine ersten Simulations- und Planspielszenarien entwarf er bereits w hrend seines Referendariats. Die begeistertsten R ckmeldungen von Sch lern und Eltern motivieren ihn seitdem, weitere Simulationsvorhaben zu entwickeln.

  2012 AOL-Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 1656 · 21606 Buxtehude
Fon (04161) 749 60-60 · Fax (04161) 749 60-50
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Daniel Marquardt
Layout/Satz: MouseDesign Medien AG, Zeven

ISBN: 978-3-403-40011-0

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen f r den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur f r den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch f r einen weiteren kommerziellen Gebrauch, f r die Weiterleitung an Dritte oder f r die Ver ffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine  ber den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann f r die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung  bernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht f r direkte oder indirekte Sch den (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zur ckgef hrt werden k nnen, die auf diesen externen Websites stehen.

Engagiert unterrichten. Nat rlich lernen.

AOL
verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
1. Die Kreuzzüge – der historische Hintergrund der Simulation.....	3
2. Die Konzeption des Planspiels – Vorbereitung und didaktische Hinweise zur Einbettung in Unterrichtseinheiten.....	5
Grundlegendes zur Methode Planspiel: Aufbau, Besonderheiten und Gefahren ..	5
Didaktische Anregungen zur Einbettung der Simulation in eine Unterrichtseinheit	7
3. Spielanleitung mit Steuerungsratschlägen.....	10
Konstellationen und Fraktionen im Planspiel: Die Ausgangslage	10
Simulationsaufbau und Spielregeln	15
4. Literaturhinweise	24
5. Simulationsmaterial	25
Folien zur Einführung und Phasenverknüpfung	26
Hausaufgabenkärtchen zur Rollenvorbereitung	28
Rollenprofilbögen mit Handlungsanweisungen und Siegbedingungen	29
Vordrucke: Urkunden, Sendschreiben, Beförderungsvereinbarungen, Gunst- und Missgunstkarten, Kreuzfahrerkreuze	50
Ereigniskärtchen und mögliche Antworten auf kreative Schülerideen	54
6. Möglichkeiten der Leistungsmessung	58
Grundsätzliches zur Leistungsmessung bei Simulationen	58
Fragebögen zur Evaluation	61
Quellen	63

Vorwort

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

vermutlich halten Sie gerade das erste Mal dieses Heft in Händen und blicken neugierig auf eine für Sie neue und ungewöhnlich anmutende Unterrichtsmethode. Gönnen Sie sich einen Schluck Kaffee und nehmen Sie sich einen Moment Zeit – der Aufwand lohnt sich: Das hier vorgestellte Planspiel wird Ihren Unterricht bereichern und Ihre Schüler werden es Ihnen danken.

► Was erwartet Sie auf den folgenden Seiten?

Kaiser, Könige, Missionare, Ritter, Händler und viele mehr ...

Das vorliegende Planspiel „Kreuz oder Verdammnis“ zu den Kreuzzügen entstand aus der Überzeugung heraus, Schüler auch für mittelalterliche Themen begeistern zu können, sofern es gelingt, die oft hochkomplexen Inhalte jener fernen Zeit in Formen zu gießen, die die Lernenden zur Mitarbeit motiviert und dort abholt, wo ihr geschichtskultureller Horizont beginnt. Natürlich darf dabei die für Heranwachsende manchmal langweilige Arbeit an Originalquellen nicht ausgespart bleiben. Vielmehr kommt es aber darauf an, diese so einzubetten, dass die Jugendlichen das Vergangene als etwas Lebendiges empfinden, aus dem Erfahrungen und Erkenntnisse fruchtbar in heutige Dimensionen übertragen werden können.

Gemäß moderner fachdidaktischer Entwicklungen, insbesondere der Prinzipien der **Handlungsorientierung** und **Kontroversität** unter Ergänzung einer **interkulturellen Perspektive**, versucht die hier dargestellte Simulation am Ende einer quellengestützten Erarbeitung Ihre Schüler in die Zeit um 1228 eintauchen und am eigenen Leib erfahren zu lassen, wie komplex und vielschichtig die politischen Beziehungen und Interessenlagen damals zwischen Orient und Okzident, aber auch zwischen kirchlichen und weltlichen Machthabern gestaltet waren.

Zu diesem Zweck wurde das Machtgefüge der damaligen Zeit nachgebildet und auf 21 verschiedenen Rollenprofilbögen für 26 Spielteilnehmer festgehalten. Durch das Streichen einiger Rollen oder doppelte Vergabe lässt sich die Teilnehmerzahl auf 19 bis 32 Personen variieren.

Daneben werden Ihnen didaktische Vorschläge angeboten, auf welche Art und Weise das Planspiel sinnvoll in eine Unterrichtseinheit eingebettet und der Lernerfolg stichhaltig evaluiert werden kann.

Falls Sie jetzt noch zweifeln, hilft Ihnen die Beantwortung der folgenden Fragen vielleicht dabei, Ihre Skepsis zu zerstreuen und sich noch etwas eingehender mit dieser Unterrichtsidee zu beschäftigen.

► Was ist eigentlich ein „Planspiel“?

Vereinfacht könnte man sagen: Ein Planspiel ist eine **Simulation** – und damit stellt es neben den bekannteren genetisch-chronologischen Verfahren, Längs- und Querschnitten, dem Vergleich, Biografien und Strukturanalysen eine **eigene historische Zugangsweise** dar. Planspiele werden so entwickelt, dass typische Merkmale verschiedener Konfliktparteien einer bedeutsamen Epoche – ähnlich einer **Fallanalyse** – verallgemeinert in ihren Ausgangslagen abgebildet und den Teilnehmern zur eigenen Erprobung angeboten werden. Anders als beim **Rollenspiel** hat der Lernende dadurch die Möglichkeit, **selbstständig handelnd** in das Geschehen einzugreifen und eigene Erfahrungen mit dem tatsächlichen Verlauf der Geschichte zu vergleichen.

► Warum gehört ein Planspiel in den Geschichtsunterricht?

Während Simulationen im angloamerikanischen Bildungssystem weit verbreitet sind und auch im deutschsprachigen Raum Einzug in den Politik- und Wirtschaftsunterricht gefunden haben, sind für historische Inhalte hierzulande bislang kaum praxiserprobte Planspiele vorhanden.

In der **heutigen Fachdidaktik** hat sich die in der Vergangenheit oft geäußerte Ablehnung des historischen „Was-wäre-wenn-Gedankens“ durch die **moderne Ausrichtung kompetenzorientierter Unterrichtskonzepte** weitgehend geändert. Das liegt vor allem an den **Vorzügen**, die das Planspiel für den Geschichtsunterricht besitzt: Handlungsorientierung, direkte Teilnehmererfahrung, selbstständig entdeckendes Lernen auf verschiedenen Ebenen, die Förderung von kooperativen und kommunikativen Fähigkeiten, die Anregung kreativen, logisch-integrierenden Denkens und die Möglichkeit zur gefahrlosen – da unbenoteten – Wissenserprobung.

Die den Schülern ermöglichte Perspektivübernahme und das Hineindenken in fremde Rollen sorgt zusammen mit dem Durchspielen potenzieller Lösungsvarianten und dem Zwang, unter Druck zu Entscheidungen zu kommen, für eine deutlich intensivere Verinnerlichung und Vertiefung der Lerninhalte. Auch geschichtlich weniger interessierte Jugendliche können so dazu angeregt werden,

Vorwort

die **Motive und Überlegungen realer historischer Charaktere aus eigener Anschauung** heraus zu begreifen und deren **Handlungsspielräume wie Zwänge durch experimentelles Simulieren** zu erfahren. Die Einsicht, dass historische Entscheidungen subjektiv und personengebunden sind, die Geschichte als solche also prinzipiell offen und gestaltbar ist, kann neben der bewirkten **Deutungskompetenzförderung** einen wichtigen Beitrag zum Erkenntnisprozess und zur Persönlichkeitsentwicklung leisten.

► **Ist das nicht viel zu zeitaufwendig und passt es überhaupt in den Rahmenlehrplan?**

Nein und ja. Die Durchführung der Simulation nimmt kaum mehr Zeit in Anspruch als eine ausschließlich quellengestützte Erarbeitung der Kreuzzüge. Sie benötigen für das Planspiel inklusive einer Vorbereitungs- und Nachbereitungsstunde in etwa 6 Schulstunden. Die im Heft skizzierte Unterrichtseinheit „Jerusalem zur Zeit der Kreuzzüge – Die Befreiung der Heiligen Stadt

als wichtigstes Ziel der Christenheit?“, in die das Planspiel eingebettet werden könnte, wurde für 12 Schulstunden konzipiert und lässt sich gut an stadt-, migrations- und mentalitätsgeschichtliche Rahmenplaninhalte anbinden. Daneben stellen die vermittelten Kenntnisse über das mittelalterliche Weltbild und Erkenntnisbewusstsein sowie die Machtinteressen der verschiedenen sozialen, religiösen und politischen Gruppen ein wichtiges Bindeglied zur nachfolgenden Behandlung der Frühen Neuzeit dar.

Überzeugt?

Dann wünsche ich Ihnen bei der Lektüre der folgenden Seiten und der Durchführung des Planspiels im Unterricht viel Vergnügen!



Stephan Kiltner

1. Die Kreuzzüge – der historische Hintergrund der Simulation

Die sengende Sonne am Himmel, blutrünstige Kreuzritter, die im Wüstensand gegen verhüllte Orientalen kämpfen und im unerschütterlichen Glauben an Gott, den Herrn, für die Befreiung der heiligen Stätten in die Schlacht ziehen ...

Die bei den Jugendlichen vorhandenen, durch zahlreiche historische Spielfilme und Serien verkürzten Assoziationen mit dem Zeitalter der Kreuzzüge lenken das **Geschichtsbild der Heranwachsenden** schon vor der ersten Unterrichtsstunde in eine bestimmte Richtung.

Doch welche inhaltlichen Grundlagen sollte der Lehrende im Hinterkopf haben, bevor er sich mit seinen Schülern den Kreuzzügen im Unterrichtsgeschehen nähert und welche zentralen Aspekte des Sachgegenstandes sollten dabei vermittelt werden? Die folgenden Fragen helfen, sich einen kurzen Überblick über jene ereignisreiche Zeit zu verschaffen.

► **Was waren eigentlich die Kreuzzüge und wann fanden sie statt?**

Schon die Definition des Begriffes „Kreuzzüge“ stellt Historiker vor Schwierigkeiten: Zu solch **kirchlich inspirierten Kriegszügen**, die vom Papst

ausgerufen und mit dem Ablass belohnt wurden, zählen auch die Unternehmungen gegen die christlichen Sekten der Albigenser und Hussiten in Frankreich und Böhmen oder die Slawen in Litauen. Eine **thematische Reduktion auf die christlichen Züge in den vorderorientalischen Raum** sollte deshalb vorgenommen werden.

Die **uneinheitliche Zählweise** der Kreuzzüge in den östlichen Mittelmeerraum nach der Eroberung Damiettes während des 5. Kreuzzugs im Jahre 1218 stellt dabei eine inhaltliche Schwierigkeit dar. Von da an gestehen einige Historiker nicht mehr allen kriegerischen Zügen in den arabischen Raum den Status eines eigenen Kreuzzugs zu. In der Geschichtswissenschaft hat sich mittlerweile die Zählweise von **sieben Kreuzzügen zwischen den Jahren 1095–1291** weitgehend durchgesetzt, an denen anfangs vor allem normannische Adlige aus Frankreich und England, später verstärkt auch Edelleute aus anderen christlichen Regionen Europas teilgenommen haben. Mit der **Eroberung des letzten Kreuzfahrerstaates Akkon** endete 1291 die Periode institutionalisierter europäisch-christlicher Machtausübung im Heiligen Land, die seit 1271 jedoch ohnehin nur noch nominellen Charakter besessen hatte.

1. Der historische Hintergrund der Simulation

► Was waren die Ziele und Interessen der Kreuzfahrer?

Kaiser und Könige, Mönche, Missionare, Fürsten, Ritter, Händler und Waffenknechte aus nahezu allen christlichen Regionen Europas ... So unterschiedlich die Teilnehmer der Kreuzzüge im Hinblick auf ihre nationale und soziale Herkunft waren, so verschieden waren auch ihre Motive, sich an einem solchen Unternehmen zu beteiligen.

Politisch stellte nach dem **Motiv der Waffenhilfe** für die christlichen Glaubensbrüder des byzantinisch-orthodoxen Kaiserreiches im Kampf gegen die Muslime vor dem 1. Kreuzzug theoretisch die Verteidigung und der Erwerb der „Heiligen Stadt“ **Jerusalem stets das offizielle Hauptziel** der Päpste und ihrer Kreuzzugswerber dar. Auch der europäische Hochadel, allen voran die bedeutenderen Fürstentümer Englands, Frankreichs und des Heiligen Römischen Reiches deutscher Nation, schloss sich dieser Zielsetzung an.¹ Daneben waren aber die religiöse Sorge um das eigene **Seelenheil**, die Hoffnung auf **Ruhm**, gesellschaftlichen **Aufstieg** und wirtschaftlichen **Gewinn** für viele Adlige mindestens ebenso wichtige Gründe für die Entscheidung, der eigenen Heimat und Familie für viele Monate, wenn nicht sogar Jahre, den Rücken zu kehren.

► Blieben die Motive stets dieselben?

Bei der Betrachtung der vorderorientalischen Kreuzzüge sind die **verschiedenen Phasen** interessant, die die Kreuzzugsbewegung, getragen durch die Interessen und die unterschiedlich ausgeprägte Spiritualität der wechselnden Akteure, in der Zeit von 1095 bis 1291 durchlaufen hat. Waren zu Beginn des 1. Kreuzzugs noch **religiöse Begeisterung** und Überzeugung die Triebfedern der europäischen Fürstentümer gewesen, so wich die Euphorie des Abendlandes nach dem 2. Kreuzzug unter dem Einfluss der **verheerenden Niederlagen** bei Damaskus (1148) und Hattin (1187) und des **wenig ruhmreichen Ausgangs des 4. Kreuzzugs** 1204, während dem das christliche Byzanz unter venezianischer Führung durch marodierende Kreuzfahrer geplündert worden war, einer von **Realismus** getragenen **Resignation. Machtstreitigkeiten** innerhalb der Kreuzfahrerstaaten und wirtschaftliche wie politische **Eigeninteressen** der

europäischen Fürsten traten verstärkt in den Vordergrund.

Mit dem **Eingreifen der Stauer** nach dem 3. Kreuzzug entwickelte sich dann auf europäischer Ebene ein permanenter **Gegensatz zwischen den Päpsten und deutschen Kaisern**, der seinen Höhepunkt in der Auseinandersetzung zwischen Friedrich II. auf der einen und Innozenz III., Honorius III. und Gregor IX. auf der anderen Seite erfuhr. Kennzeichnend für diesen Wettstreit zwischen weltlichen und geistlichen Machthabern im **Kampf um die Führungsrolle im Abendland** war der Versuch beider Seiten, mit allen Mitteln im Heiligen Land erfolgreich zu sein. Religiöse Motive spielten dabei oft nur noch eine untergeordnete Rolle, wie sich an mehreren Beispielen belegen lässt.² Daneben trugen die zügellosen wirtschaftlichen Interessen der oberitalienischen Handelsstädte, die immer wieder neue Wege fanden, die päpstlichen Handelsverbote mit den Ägyptern zu umgehen, sowie die wechselnden **Allianzen der Kreuzfahrerstaaten mit muslimischen Fürsten** (etwa des Königreiches Jerusalem mit dem Sultanat Damaskus), denen das Überleben und die Festigung ihrer in der Fremde errungenen Herrschaft wichtiger war als religiöser Dogmatismus, zur **Entspiritualisierung** der Kreuzzugsbewegung bei. Die Kurie sorgte schließlich selbst für eine „Pervertierung“ der eigentlichen Kreuzzugs-idee, als sie im **Kreuzzugsdekret des Jahres 1217** mit dem Generalablass für das Ausrüsten von Kreuzfahrern die rechtlichen Grundlagen dafür schuf, Stellvertreter im Heiligen Land für das eigene Seelenheil kämpfen zu lassen, und es durch die neu geschaffene Kreuzfahrtssteuer auch ermöglichte, zahlreiche innenpolitische Auseinandersetzungen zu Kreuzzügen umzudeklarieren, um finanzielle Rechte in Anspruch nehmen zu können. Damit den Schülern dieser Motivwandel der Kreuzzugsbewegung von der religiös inspirierten Grundidee zum Mittel der Durchsetzung machtpolitischer Interessen des Papstes und der europäischen Herrscherhäuser verdeutlicht werden kann, wird der Zeitraum des Stauer-Papst-Konfliktes zwischen 1187 und 1230 herausgegriffen und den Jugendlichen die darin enthaltene außenpolitische Konstellation in vereinfachter Form in einem Planspielmodell vermittelt.

¹ Die Wirklichkeit sah im 13. Jahrhundert jedoch ganz anders aus. Spätestens nach 1219 wurden die Operationen verstärkt gen Ägypten gerichtet, wo nach dem Niedergang der fatimidischen Dynastie in Damiette und Alexandria die Zentren der ab 1171 herrschenden Ayyubiden bestanden, die Jerusalem an Wichtigkeit übertrafen.

² So exkommunizierte Innozenz III. 1202 nach der Eroberung des christlichen Zoras zwar das venezianische Heer, verbot aber nicht den Umgang mit jenen Kämpfern, wie dies eigentlich üblich gewesen wäre, weil er um den Erfolg eines erwarteten Kreuzzugs fürchtete.

2. Die Konzeption des Planspiels – Vorbereitung und didaktische Hinweise zur Einbettung in Unterrichtseinheiten

Grundlegendes zur Methode Planspiel: Aufbau, Besonderheiten und Gefahren

Nachdem Sie sich mit den geschichtlichen Grundlagen vertraut gemacht haben, sollte jetzt das Hauptaugenmerk auf der Vorbereitung, Organisation und Einbettung des Simulationsgeschehens in eine Unterrichtseinheit liegen. Bevor Sie aber beginnen, Ihre Schüler an die faszinierende Welt des frühen 13. Jahrhunderts heranzuführen, sollen die folgenden Bemerkungen Ihnen dabei helfen, die Planspielmethode noch etwas näher kennenzulernen.

► Wie sind Planspiele strukturiert?

Generell folgen Simulationen einem **linearen Aufbauschema**. Die folgenden **vier Phasen** sind – mehr oder weniger stark akzentuiert – in jedem Planspiel enthalten:

- ❖ die **Vorbereitungsphase (I)**, in der die Schüler inhaltlich mit einer Problemlage oder Konfliktkonstellation vertraut gemacht werden und neben entsprechendem Vorwissen auch erste Kenntnisse über die Planspielmethode erwerben; organisatorische Einteilungen – wie etwa die Rollenvergabe – werden ebenfalls in dieser Phase vorgenommen;
- ❖ die **Informations- und Erarbeitungsphase (II)**, in der die verschiedenen Interessengruppen in ihren Rollen Strategien entwickeln, diplomatische Kontakte anbahnen und versuchen, möglichst viel von den Vorhaben der anderen, konkurrierenden Spielteilnehmer in Erfahrung zu bringen;
- ❖ die **Entscheidungsphase (III)**, in der sich die Spieler festlegen, wie sie sich in dem zur Entscheidung anstehenden Konflikt positionieren und mit welchen Argumenten und Mitteln sie ihre Ziele durchsetzen wollen;
- ❖ die **Auswertungs- und Reflexionsphase (IV)**, in der sich die Schüler wieder aus ihren Rollen lösen, ihr Spiel- und Rollenverhalten sowie den Kommunikationsprozess analysieren, ihr Ergebnis mit der realen Entwicklung vergleichen und die Ursachen für Abweichungen und Gemeinsamkeiten hinterfragen.

► Gibt es dabei methodische Besonderheiten und Schwierigkeiten?

Ja – und über sie Bescheid zu wissen, ist die beste Möglichkeit, eventuell auftretende Probleme zu einem festen Bestandteil der abschließenden Reflexionsphase werden zu lassen. Die ältere fachdidaktische Literatur hat den Simulationen einst vorgeworfen, durch verkürzt dargestellte Übertragungen auf die Realität ein verzerrtes Bild der Vergangenheit zu rekonstruieren. Ganz aus der Luft gegriffen waren diese Befürchtungen nicht: Bereits bei der Unterrichtsplanung muss bedacht werden, dass es zu **Abweichungen des Spielverlaufs von der Realität** bis hin zu absurden Konstellationen kommen kann, da das historische Hintergrundwissen der Schüler trotz intensiver Vorbereitung nie allumfassend sein wird und die angelegten Wertmaßstäbe der Spielepochen zudem in der Regel gänzlich andere sind als in der Gegenwart. **Weitere Faktoren**, wie etwa die persönliche Folgenlosigkeit der bloß simulierten Handlungen, überstarker Ehrgeiz und Rollenidentifikation können hinzutreten. Diese methodischen Besonderheiten im Anschluss zusammen mit den Kursteilnehmern zu reflektieren und neben der vergleichenden Analyse des Spielverlaufs mit der Realität zu thematisieren, bietet jedoch gerade eine der größten Lernchancen des Planspiels.

► Wer lenkt das Spielgeschehen?

Sie – und das wird Ihnen nach der Lektüre der folgenden Kapitel leichterfallen, als Sie jetzt vielleicht noch glauben mögen.

Obwohl es in der Literatur durchaus unterschiedliche Meinungen über die Steuerungsmechanismen in Planspielen gibt, sollte an dieser Stelle davor gewarnt werden, die Steuerung der Simulation an „Expertenschüler“ oder Schülergruppen zu übertragen: Die **Funktion der Spielleitung**, die über das Einstreuen von Ereignissen das Kräftegleichgewicht eine gewisse Zeit lang aufrechterhalten und damit ein demotivierendes, vorschnelles Kippen zugunsten einer Seite verhindern muss, ist von grundlegender Bedeutung für einen gelungenen Simulationsverlauf.

Seien Sie aber unbesorgt: Die Spielleitung hält in den nächsten Kapiteln zahlreiche Hilfestellungen bereit, die Sie bei der **Aufrechterhaltung einer Machtbalance** unterstützen werden und viele der möglichen Schülerstrategien finden sich dort bereits antizipiert.