

Die Öffentliche Verwaltung



Zeitschrift für Verwaltungsrecht und Verwaltungspolitik

Schriftleitung:

Professor Dr. jur. Frido Wagener, Beigeordneter a. D., Speyer

31. Jahrgang Heft 15 August 1978 Seite 544 — Sonderdruck —

Planspiel zum Städtebauförderungsgesetz

Von Wissenschaftlichem Assistenten Bernhard Stier und Rechtsanwalt Dr. Ulrich Lau, Münster *

Als neue Ausbildungsmethode finden Planspiele mehr und mehr Eingang in Studium und Fortbildung. Auch im Bereich der Gesetzes-, Bildungs-, Wirtschafts- und Stadtplanung sowie als Entscheidungstraining kommen Planspiele neuerdings vermehrt zur Anwendung. Zur Ergänzung der herkömmlichen Fallmethode und des Referate-Seminars haben Planspiele auch für die juristische Ausbildung Bedeutung gewonnen. Sie tragen dazu bei, aktive und kommunikative Mitarbeit der Teilnehmer zu fördern und — etwa bei Planungsentscheidungen und Verwaltungsverfahren — komplizierte Regelungsmechanismen und Handlungsabläufe verständlich zu machen.

Die juristische Ausbildung ist auch heute noch ganz überwiegend an der Behandlung einzelner Fälle ausgerichtet, an denen die Rechtsvorschriften erklärt sowie juristische Dogmatik und Methodik eingeübt wird. In den Seminaren tritt an die Stelle der Einzelfallbehandlung der geschlossene Vortrag des Referenten über einen abgegrenzten Themenkreis, woran sich eine mehr oder weniger ergiebige Diskussion aller oder auch nur einiger Seminarteilnehmer anschließt¹. Die Kritik an dieser Ausbildungsmethode hat sich gerade in den letzten Jahren verstärkt. Besonders deutlich werden die Nachteile der herkömmlichen Fallmethode² und des Referate-Seminars bei der rechtlichen Erfassung und Beurteilung von Vorgängen, die durch dynamische Handlungsabläufe gekennzeichnet sind und deren sachgerechte Entscheidung Kommunikation und gruppendynamische Interaktion³ der Teilnehmer fordert⁴.

Der Lehreffekt hängt im übrigen in hohem Maße vom Grad der aktiven Teilnahme der Studenten ab⁵, die bei der herkömmlichen Fall- und Referatemethode nicht

* Anmerkung der Schriftleitung: Die Verfasser Stier (30) und Lau (27) haben bei Professor Dr. Werner Hoppe, Münster, und bei Professor Dr. Gerd Albers, München, wiederholt an Planspielen zum Städtebauförderungsgesetz, Bundesbaugesetz und zur Entwicklungsplanung als Spielleiter und Spielbegleiter für Rechtsfragen mitgewirkt.

¹ Dazu Hans-Werner Rengeling, Planspiel mit Gruppenarbeit im Seminar — Bericht über ein Experiment —, DVBl. 1974, S. 225; Klaus Hopt, Simulation und Planspiel in Recht und Gesetzgebung, in: Gesetzesplanung, Beiträge der Rechtsinformatik, EDV und Recht, Band 4, Berlin 1972, S. 33 ff.; Gerd Kleinheyer, Prozeßspiele an der Universität Regensburg, JZ 1971, S. 448.

² Zum Aufbau des Lernprozesses bei der Fallmethode, Kaiser, Entscheidungstraining, Die Methode der Entscheidungsfindung, 1973, S. 43 ff.

³ Sader/Clemens-Lodde/Keil-Specht/Weingarten, 2. Aufl., München 1971, S. 58 f.; vgl. auch Hermann Argelander, Gruppenprozesse, Wege zur Anwendung der Psychoanalyse in Behandlung, Lehre und Forschung, Reinbeck bei Hamburg 1972, S. 99 ff.

⁴ Guenter Ammon, Gruppendynamik in Studium und Forschung, Sozialpsychologie in der Raumplanung, Abteilung Raumplanung, Universität Dortmund, S. 71; Armin Draber, Gruppendynamik für Juristen, NJW 1970, S. 601; Klaus Hopt, Finale Regelungen, Experiment und Datenverarbeitung in Recht und Gesetzgebung, JZ 1972, S. 65 (75).

⁵ Dies haben vornehmlich in den USA durchgeführte Unter-

selten zu wünschen übrig läßt. Auf der Suche nach neuen Ausbildungsmethoden bietet sich das Planspiel als eine Möglichkeit an, aktive und kommunikative Mitarbeit der Teilnehmer zu fördern und komplizierte Regelungsmechanismen und Handlungsabläufe verständlich zu machen.

Auf dieses Experimentierfeld juristischer Ausbildungsmethodik hat sich eine Veranstaltung „Sanierungsplanspiel zum Städtebauförderungsgesetz“ begeben, die am Lehrstuhl für Raumplanung und Öffentliches Recht der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster in den vergangenen Semestern mehrfach durchgeführt wurde. An diesen Seminaren nahmen jeweils etwa 30 Studenten der Rechtswissenschaft und der Geographie sowie einige Referendare teil. Das eigentliche Planspiel konnte für je dreieinhalb Tage aufgrund großzügiger

Unterstützung durch die Stadtverwaltungen Werl und Hattingen in den Räumen der Rathäuser dieser Städte durchgeführt werden. Der Spielablauf wurde neben der aus Mitarbeitern des Lehrstuhls bestehenden Spielleitung ständig von Fachleuten der Stadtverwaltungen Werl und Hattingen begleitet. Dem Planspiel lagen Sanierungsmaßnahmen der beteiligten Städte zugrunde, wozu die Stadtverwaltungen reichhaltiges Material vorbereitet hatten⁶.

I. Theorie des Planspiels

Die in letzter Zeit stark angewachsene Literatur zum Themenkreis „Simulation und Planspiel“⁷ brachte zugleich eine auffallende Begriffsvielfalt mit sich, zumal die unterschiedlichsten wissenschaftlichen und praktischen Bereiche und Ansätze betroffen sind.

1. Anwendungsbereich

Der Begriff Planspiel stammt aus dem militärischen Bereich, in dem sog. Kriegsspiele auf eine lange Tradition zurückblicken können. Von einigen Autoren werden das Schachspiel und seine mehr als 5000 Jahre alten Vorläufer als die ersten Kriegsspiele bezeichnet. Die Technik des modernen Kriegsspiels, wie sie in abgewandelter Form auch heute noch verwendet wird, stammt aus dem Beginn des 17. Jahrhunderts und wurde unter *Scharnhorst* fortentwickelt⁸. Die in der Folgezeit vor allem in den technisch-naturwissenschaftlichen Disziplinen mit relativ großem Erfolg angewandte Methode der Simulation und Planspieltechnik erlebte insbesondere im Bereich der Wirtschafts- und Sozialwissenschaften einen starken Aufschwung. Entsprechend vielfältig sind die Anwendungsbereiche, die sich u. a. auf folgende Gebiete erstrecken:

- „Planung“ (Städte- und Regionalplanung, Bildungsplanung, Wirtschaftsplanung, Gesetzesplanung)
- innenpolitische Konflikte
- internationale Prozesse
- Wahlen
- Verhalten von Organisationen
- Ausbildungssystem (Lehre und Fortbildung)
- Kommunikationsformen
- Demographie
- Gruppenverhalten
- Unternehmungen
- Verkehr und Transport
- Verhandlungen
- politische Rekrutierungen
- Beteiligungsmechanismen
- Umweltschutz
- militärische und Raumfahrt-Simulationen.

Planspiele und Simulationen⁹ sind auch als Management Game¹⁰ aus dem Unternehmensbereich bekannt. Mehr und mehr haben sie auch in den politisch-administrativen Bereich¹¹ und in den der Gesetzesplanung¹² Eingang gefunden¹³. Erst vor einigen Jahren hat die Präsentation von Planspielen für die Reform des BBauG vor dem Bundestagsausschuß für Raumord-

suchungen ergeben, vgl. *Horst Koller*, Simulationstechnik und Planspiel, Berechnungsexperiment in der Betriebswirtschaft, 1969, S. 117.

⁶ Der Lehrstuhl für Raumplanung und Öffentliches Recht möchte an dieser Stelle dem Stadtdirektor der Stadt Werl, *Dirkmann*, sowie dem Stadtdirektor der Stadt Hattingen und Herrn Beigeordneten *Gries* sowie den Mitarbeitern beider Stadtverwaltungen danken für die außerordentlich großzügige Unterstützung, die das Seminar in Werl und in Hattingen erfahren hat.

⁷ Vgl. etwa die Literaturzusammenstellungen bei *Böhret/Wordelmann*, Das Planspiel als Methode der Fortbildung, Verwaltung und Fortbildung, Schriften der Bundesakademie für öffentliche Verwaltung, 1975, S. 161 ff.; *Horst Koller*, Simulation und Planspieltechnik, Berechnungsexperimente in der Betriebswirtschaft, 1969, S. 167 ff., mit Hinweis auf amerikanische und englische Literatur.

⁸ Als sog. Sandkasten- oder Landkarten-Planspiel vgl. *Horst Koller*, Simulation und Planspieltechnik, Berechnungsexperimente in der Betriebswirtschaft, S. 72.

⁹ Zu dem Begriff *Jürgen Nowak*, Simulation und Stadtentwicklungsplanung, 1973, DIFU, Band 41, S. 12 ff.; *Max Rehm*, Das Planspiel als Bildungsmittel, Heidelberg 1964, S. 16 und 28.

¹⁰ *Reinhard Höhn*, Die Führung mit Stäben in der Wirtschaft, Bad Harzburg 1961, S. 1–10; *Sieber*, Das Planspiel unternehmerischer Entscheidungen, Betriebsführung und Operations Research, in: *Adolf Angermann* (Hrsg.), Frankfurt 1963, S. 80 bis 123; *Horst Koller*, Das neue IBM-Unternehmensspiel Topic 1, IBM-Nachrichten, 15. Jg., Heft 1974, 1965, S. 2803 ff.

¹¹ *Carl Böhret*, Entscheidungshilfen für die Regierung, Modelle, Instrumente, Probleme 1970, S. 135.

¹² Entwürfe von Gesetzen und Verordnungen wurden in sog. „Verwaltungsplanspielen“ durchgespielt, um etwaige Mängel und Durchführungsschwierigkeiten vor der endgültigen Formulierung zu erkennen und zu berücksichtigen. In einer Art Entscheidungshilfe sollen die Auswirkungen des Gesetzes in organisatorischer und materieller Hinsicht abgeschätzt, transparente Gesetzgebungswerke geschaffen und die Praktikabilität von Abläufen und Erlasse gewonnen werden. Vgl. *Hartmut Dieterich*, Das Stuttgarter Planspiel zum StBauFG, Stadtbauwelt 1971, S. 220 f.; *Udo Klaus*, Das Verwaltungsplanspiel, Mitteilungen der Kommunalen Gemeinschaftsstelle für Verwaltungsvereinfachung (KGSt), Sonderdruck, Köln 1963; *Max Rehm*, Das Planspiel als Bildungsmittel, Heidelberg 1964, S. 115 ff.

¹³ Vgl. *Klaus Hopt*, Finale Regelungen, Experiment und Datenverarbeitung in Recht und Gesetzgebung, JZ 1972, S. 65 (75); so sind bei der Vorbereitung des Bundessozialhilfegesetzes, im Wohngeldrecht, zum Miet- und Lastenbeihilfegesetz und vor dem gesetzlichen Übergang zur Mehrwertsteuer mit Erfolg Planspiele durchgeführt worden. Auch der Entwurf des Städtebauförderungsgesetzes ist unter starker Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit in einem Planspiel präsentiert worden, vgl. dazu den Bericht von *Hermann Sack*, So wurde ein Gesetz getestet, Die Zeit v. 9. 4. 1971, S. 55.

nung, Bauwesen und Städtebau¹⁴ den Wert des Planspiels als Erkenntnis- und Simulationsmedium unter Beweis gestellt. Praxisorientierte Information verfolgt hingegen das Institut für Städtebau und Wohnungswesen in München der Deutschen Akademie für Städtebau und Landesplanung mit den seit einigen Jahren regelmäßig stattfindenden Planspielen „Sanierungs- und Entwicklungsmaßnahmen nach dem StBauFG“¹⁵ und „Bauleitplanung nach dem novellierten BBauG“¹⁶.

Inzwischen haben sich etwa 300 verschiedene Planspiele für die Ausbildung mit jeweils unterschiedlichen experimentellen Situationen entwickelt¹⁷.

2. Funktionen und Vorteile des Planspiels

Das Planspiel kann im wesentlichen zwei Funktionen erfüllen: Einmal als Simulationsmodell, zum anderen als Methode des Lernens und Lehrens.

a) Planspiele können als *Simulationsmodell* eines anderen Systems verstanden werden. System im kybernetischen Sinne ist eine Ansammlung miteinander in Beziehung stehender (konnektiver) Teile. Was als ein System zu bezeichnen ist, ist eine Frage der Definition, wobei eine beliebige Begrenzung möglich ist. Die Grundstruktur eines jeden Systems ist die eines Netzwerkes von miteinander durch Kommunikationsbahnen verbundenen Punkten.

Systeme lassen sich klassifizieren

- nach dem Grad ihrer *Komplexität*. Dabei ist die Eigenschaft eines Systems durch Art und Zahl der zwischen den Punkten bestehenden Relationen bestimmt. Es gibt einfache, aber dynamische Systeme, komplexe, aber beschreibbare Systeme, äußerst komplexe Systeme sowie hyperkomplexe Systeme;
- nach dem Grad der *Voraussehbarkeit* ihrer Funktion. Es gibt determinierte und probabilistische Systeme. Determinierte Systeme lassen es zu, ihre Funktionen (Entwicklungen) ohne jede Ungewißheit vorauszusehen. Dagegen sind strenge Voraussagen für sog. probabilistische Systeme unmöglich: Allen Voraussagen kommt nur der Wert von Wahrscheinlichkeiten zu.

Die Unterscheidungsmerkmale ergeben — miteinander verbunden — eine genauere Einteilung von Systemen. So gesehen kann das Sanierungsplanspiel als hyperkomplexes probabilistisches System definiert werden.

Als *Simulationsmodell* bietet sich das Planspiel überall dort an, wo es darum geht, Problemlösungsstrategien zu erarbeiten bzw. deren Funktionalität simulierend zu testen. So diene das bereits erwähnte Planspiel des Bundestagsausschusses dem Test der (neuen) Planungsinstrumente des BBauG-Entwurfs und des vorgesehene Planungswertausgleichs.

Entsprechend hätte die Funktion des hier beschriebenen Planspiels darin bestehen können, die Sanierungsmaßnahmen einer Stadt optimal zu planen und die Durchführbarkeit dieser Planung im Simulationsmodell zu testen.

b) Diese Aufgabe war den Planspielen jedoch nicht zugeordnet. Vielmehr stand absolut im Vordergrund, das Planspiel als (neue und jedenfalls in der juristischen Ausbildung ungewöhnliche) *Form des Lernens und Lehrens* einzusetzen¹⁸.

Die Spielteilnehmer sollten die sanierungsrelevanten Vorschriften des StBauFG, überhaupt Planungsrecht, daneben den Ablauf einer Sanierung, die Funktionen der Sanierungsbeteiligten, ihr Zusammenwirken und ihre Interessen kennenlernen sowie bereits erworbenes Wissen „im Spiel“ vertiefen¹⁹.

c) Gegenüber der herkömmlichen Ausbildungsmethode hat das Planspiel zahlreiche *Vorteile*:

¹⁴ Das Deutsche Institut für Urbanistik (DIFU), Berlin, und die Gesellschaft für Wohnungs- und Siedlungswesen e. V., Hamburg (GEWOS), präsentierten am 5./6. 11. 1974 vor dem Bundestagsausschuß für Raumordnung, Bauwesen und Städtebau in Wuppertal die Ergebnisse von Planspielen zur Regierungsvorlage betreffend die Novellierung des Bundesbaugesetzes. *Farenholtz/Schmidt*, Im Test: Der Entwurf zur Novelle des BBauG, Bericht über das Planspiel in Wuppertal, zugleich als Zwischenbilanz zum gegenwärtigen Stand des Gesetzgebungsverfahrens, Gemeinnütziges Wohnungswesen, Januar-Heft 1975; *Reidenbach/Schäfer/Schmidt-Eichstaedt*, Wuppertaler Planspiel zur Novellierung des BBauG, Der Städtetag 1975, S. 130; *Rudolf Schäfer*, Planspiel zur Novellierung des BBauG, Archiv für Kommunalwissenschaften 1975, S. 186 f.

¹⁵ DIPLASP-Planspiele: Hefte zur Anwendung didaktischer Planspiele bei der Planerfortbildung, *Jörg Forßmann/Peter Knoch* (Hrsg.), Heft 1: Sanierungsmaßnahme nach dem Städtebauförderungsgesetz, Bearb. *Jörg Forßmann/Peter Knoch*, 4. Aufl., München 1976; Heft 2: Bauleitplanung, Bearb. *Eugen Bruno/Jörg Forßmann/Peter Knoch*; Heft 3: Sozialplanung, Bearb. *Christel Dill/Bernd Empen/Peter Knoch/Brigitte Mittelsten-Scheid*; Heft 4: Materialband; Heft 5: Die Entwicklungsmaßnahme nach dem Städtebauförderungsgesetz, Bearb. *Jörg Forßmann/Peter Knoch*, München 1973; Heft 6: Umweltschutz in den Gemeinden, Bearb. *Ludger Reiberg/Jörg Forßmann*, Köln 1976; DIPLASP-Planspiel Altstadt Kassel, Modellversuch, Einführung und Evaluierung integrierter Studiengänge in Architektur und Technik, Bearb. *Eugen Bruno/Jörg Forßmann/Peter Knoch*, Kassel 1976; *Eugen Bruno/Jörg Forßmann/Peter Knoch*, Öffentlichkeitsarbeit im Rahmen von Sanierungsmaßnahmen, kommunale Entwicklungsplanung: Öffentlichkeitsarbeit, Hrsg. Deutsches Institut für Urbanistik, Berlin 1974.

¹⁶ Die Verfasser dieses Beitrages sind Herr Professor Dr. Gerd Albers und seinen Mitarbeitern, Professor *Eugen Bruno*, Dipl.-Ing. *Jörg Forßmann*, Dipl.-Ing. *Peter Knoch* und Regierungsbaumeister Dipl.-Ing. *Wolfgang Silbernagel* sehr zu Dank verpflichtet, daß sie ihnen Gelegenheit gegeben haben, an solchen Planspielen teilzunehmen. Dadurch konnten mancherlei Anregungen und Hilfen in die Sanierungsplanspiele des Lehrstuhls eingebracht werden.

¹⁷ Übersichten für das Angebot an Planspielmodellen finden sich u. a. bei: *Conradi* (Hrsg.), Unternehmensspiele — Planspiele, 4. Aufl., Frankfurt 1964; *Rohn*, Führungsentscheidungen im Unternehmensplanspiel, Essen 1964, S. 137 ff.; *Tiemann*, Planspiele für die Schule, Methode und Praxis des Planspiels mit einer Beispielsammlung, Frankfurt 1969, S. 34 ff.

¹⁸ Der Lehrstuhl für Raumplanung und Öffentliches Recht an der westfälischen Wilhelms-Universität in Münster hat bereits früher die Methode des Planspiels verwandt, s. *Hans-Werner Rengeling*, Planspiel mit Gruppenarbeit im Seminar — Bericht über ein Experiment —, DVBl. 1974, S. 225; vgl. zum Planspiel als „Lehrveranstaltung“ *Gerd Kleinheyer*, Prozeßspiele an der Universität Regensburg, JZ 1971, S. 448 ff. In den USA wird bei den „moot courts“ das Planspiel in Gerichtsverhandlungen und Prozessen mit großem Interesse und großer Beteiligung durchgeführt; vgl. dazu *Klaus Hopt*, Simulation und Planspiel in Recht und Gesetzgebung, Gesetzesplanung, Beiträge der Rechtsinformatik, EDV und Recht, Band 4, Berlin 1972, S. 33 ff., S. 78.

¹⁹ Derartige abstrakte Inhalte und Zusammenhänge können besonders gut im Planspiel konkretisiert und einsichtig gemacht werden, besser jedenfalls als es eine verbale Beschreibung vermag. Siehe *Joerg Ruhloff*, Ein Schulkonflikt wird durchgespielt, Heidelberg 1970, S. 23 und 95.

- Die Teilnehmer können im Rahmen des Modells in einer risikofreien und doch realitätsnahen Simulation agieren²⁰. Dadurch ist es möglich, die Folgen von gewagten Aktionen und Entscheidungen zu testen, was den Lerneffekt erhöhen kann.
- Planspiele fördern als aktive Unterrichtsmethode die Lernmotivation²¹.
- Planspiele können den Teilnehmern sowohl die Zeitdimensionen als auch die Komplexität und Interdependenz einer Problemsituation deutlich machen. Im allgemeinen wird im Planspiel der Zeitfaktor verkleinert, so daß bestimmte Entwicklungen, die real vielleicht über Jahre laufen würden, in wenige Tage „Simulationszeit“ zusammengefaßt werden.
- Durch die direkte Einbeziehung unterschiedlicher Gruppen und Interessen in das Planspiel sowie die Abbildung der „Umwelt“ im Simulationsbereich wird ein relativ komplexes Abbild der Realität gezeichnet.
- Der Lernende ist Subjekt des Lernprozesses, weil er den Handlungsablauf des Planspiels als Teilnehmer beeinflusst und erlebt²².
- Durch das Spiel einer Rolle, die weder seiner Sozialisation noch seinem Vorverständnis (z. B. Eigentümer oder Kapitalanleger) entspricht, lernt der Spielteilnehmer das „divergent thinking“²³.
- Konkrete Utopie wird möglich. Das Zauberwort „Stabilität“ verliert im dynamischen Spielverlauf

seinen Glanz, wenn Veränderungen nicht mehr den Schritt ins Ungewisse bedeuten, sondern von gestaltender Planung beeinflusst werden²⁴.

- Rollentausch wird möglich. Dies kann einen Beitrag dazu leisten, die eigene „wirkliche“ Interessenlage zu erkennen.
- Die soziale und berufliche Zukunft der Teilnehmer kann bewußtseinsmäßig antizipiert und praktisch simuliert werden (z. B. als Richter, Gemeindedirektor, Ratsmitglied, Anwalt, Planer etc.). Unter diesen Gesichtspunkten wird die Methode des Lernens gleichzeitig eines der Ziele des Lernens.

3. Spielphasen

Planspiele sollten stets in drei Phasen verlaufen: In einer Vorbereitungsphase, einer Durchführungs(Spiel-)phase und einer Auswertungsphase²⁵.

In der *Vorbereitungsphase* muß entsprechend der Zielsetzung, zuvor erworbenes Grundwissen einzusetzen²⁶, versucht werden, unter den Spielteilnehmern ein gemeinsames Informationsniveau zu erarbeiten. In der *Durchführungsphase*, die identisch ist mit dem eigentlichen Planspiel, wird eine bestimmte „Ausgangslage“, die den festen Rahmen des Planspiels bildet, nach bestimmten sachlichen und kommunikativen Spielregeln entwickelt. In der *Auswertungsphase* wird das Planspiel insbesondere unter Zuhilfenahme der während der Durchführungsphase erstellten „Interaktionstabellen“ (-Protokolle) sowohl von der Spielleitung als auch von den Spielteilnehmern inhaltlich und unter dem Gesichtspunkt von Gruppenprozessen soziometrisch eingeschätzt.

Ein wesentliches Merkmal der Lehrmethode Planspiel liegt in den vielfältigen Rückkopplungsmechanismen („feedbacks“).

„Interne feedbacks“ wirken auf die ursprüngliche Planung (Strategie) der Teilnehmer oder auch auf die Zielsetzung und Realisierung des gesamten Planspiels ein. „Externe feedbacks“ berücksichtigen als „outputs“ aus dem Simulationsmodell die Auswirkungen der Aktivitäten/Entscheidungen der Gruppen auf die im Planspiel nicht repräsentierte Umwelt²⁷. Ein „genereller feedback“ soll in der abschließenden Auswertung den Grad der Erreichung der zu Beginn des Planspiels aufgestellten Lernziele zum Inhalt haben²⁸.

4. Spielmethoden

Für das Planspiel bieten sich je nach Gegenstand und sachlichen Spielregeln unterschiedliche *Methoden* an, die untereinander kombiniert werden können.

Bei der *Konferenz-Methode* wird ein Problem diskutiert, ohne daß dies gelöst zu werden braucht. Die Lösung eines praktischen Falles steht hingegen bei der *Case-Methode* im Vordergrund. Die *Projekt- oder Syndikat-Methode* ist geeignet, die Verwirklichung eines Projektes testweise zu spielen²⁹.

Daneben gibt es das bloße *Rollenspiel*, das aber nur als Vorform des Planspiels bezeichnet werden kann.

5. Spielregeln

Das Planspiel bedarf, um es der zu spielenden Realität anzugleichen, sachlicher und kommunikativer Spielregeln:

²⁰ Taylor/Carter, A Decade of Instructional Simulation, Research in Urban and Regional Studies, in: Armstrong/Taylor (eds.), Instructional Simulation Systems in Higher Education, Cambridge Institute of Education 1970, S. 45 ff.

²¹ Raser, Simulation and Society, Boston, Mass. 1969, S. 115.

²² Damit werden sogleich seine individuellen Lerndeterminationen im Höchstmaß berücksichtigt. Joerg Ruhloff, Ein Schulkonflikt wird durchgespielt, Heidelberg 1970, S. 95.

²³ Er wird gezwungen, die Interessen seiner Rolle, die von denen seiner realen Individualität durchaus verschieden sein können, wahrzunehmen und zu reflektieren, s. Karl-Heinz Balon, in: Balon/Sokoil, Planspiel, Starnberg 1974, S. 21.

²⁴ Fahrentropp/Schaller, Planspiele mit Betroffenen als Medium der Stadtteilarbeit, Planung und Öffentlichkeit, Demokratisierung von Planungsprozessen, Hrsg. Abt. Raumplanung Universität Dortmund, 1970, S. 261 (269).

²⁵ Pre-Play-Period, vgl. dazu Böhrer/Wordelmann, Das Planspiel als Methode der Fortbildung, S. 46; Playing-Periods; Post-Play-Periods, Werner Treuheit, Planspiel in der politischen Bildung, Veröffentlichungen des Gustav-Stresemann-Instituts für Europäische Bildungsarbeit, Juli 1971, S. 15; die Durchführungsphase läuft in einer beliebigen Anzahl von Spielperioden ab, die wieder in Phasen (Planungsphase, Kommunikationsphase, Entscheidungsphase) unterteilt werden können.

²⁶ Max Rehm, Das Planspiel als Bildungsmittel in Verwaltung, Wirtschaft, in Politik und Wehrwesen, in Erziehung und Unterricht, Heidelberg 1964, S. 14.

²⁷ Hierzu zählen etwa die Berichte über das Planspiel in den Tageszeitungen sowie die Eindrücke der Mitarbeiter der Städte Werl und Hattingen, die den Verlauf des Planspiels ihren eigenen Erfahrungen mit Sanierungsmaßnahmen vergleichend gegenüberstellten.

²⁸ Horst Siebert, Erwachsenenbildung, Aspekte einer Theorie, Düsseldorf 1972, S. 167.

²⁹ Hierzu zählt etwa das Produktionsplanspiel, das sich technologischen Verfahrensweisen in der Arbeitswelt zuwendet, Tiemann, Planspiel für die Schule, S. 11.

a) *Sachliche Spielregeln* sind bei einem Sanierungsplanspiel der konkrete Sanierungsfall, das StBauFG, das BBauG und andere Rechtsvorschriften, die den Aktionsrahmen der Spielgruppen festlegen und deren gesetzliche Aufgaben, Rechte und Pflichten bestimmen.

Weitere inhaltliche Spielregeln ergeben sich aus der spezifischen Motivation der einzelnen Gruppen sowie aus den Interessen und Teilinteressen von Untergruppen, die sich innerhalb der Rollengruppen bilden können³⁰.

b) Die *kommunikativen Regeln* des Planspiels bestimmen die Aufgaben der Spielleitung und der Spielgruppen sowie den technischen Ablauf der Interaktionen, die grundsätzlich schriftlich über die Spielleitung als Kommunikationszentrum laufen³¹.

6. Spiel — Realität — Identifikation

Es sei noch auf drei dem Planspiel inhärente Probleme hingewiesen:

Die Diskrepanz zwischen Realität und „Spiel-Realität“ ist schon wegen der zeitlichen Verkürzung der Realität im Spiel unüberwindbar. Diese kann aber durch Anwendung einer Proportion (z. B. 1 Tag im Spiel = 1 Jahr in der Realität) evident gemacht und damit entproblematisiert werden. Hingegen können Ereignisse auf gruppenspezifischem Gebiet, die die sachlichen Entscheidungen im Spiel überlagern, nicht vollständig ausgeschaltet oder sichtbar gemacht werden.

Das Handeln der Spielteilnehmer schwingt ständig zwischen den Polen „Spiel“ und „Identifikation“. Beim „Ausschlag“ zum Pol „Spiel“ geraten die simulierten Handlungen in die Gefahr, ins Spielerische, Unverbindliche abzugleiten. Erreichen die Spielteilnehmer einen hohen Grad von Identifikation, verhalten sie sich nicht mehr reflexiv zu der zu spielenden Rolle.

II. Ablauf des Seminars

Der oben beschriebenen Phaseneinteilung entsprach der Ablauf des Seminars.

1. Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase wurden den Mitgliedern zunächst in einem Überblick der Ablauf einer Sanierung nach dem StBauFG sowie Theorie und Technik des Planspiels dargestellt. Sodann fertigten die Teilnehmer Referate an, die zusammen den Themenkomplex „Sanierung nach dem StBauFG“ im wesentlichen abdeckten. Diese Referate wurden vervielfältigt, in einem „Reader“ zusammengefaßt und einige Zeit vor dem eigentlichen Planspiel allen Teilnehmern ausgehändigt, so daß bei ihnen ein einheitliches Informationsniveau geschaffen wurde. Diese Methode hatte den Vorteil, daß außerdem der jeweilige Bearbeiter eines Referates als „beratender Spezialist“ für sein Thema im Planspiel zur Verfügung stand.

2. Durchführungsphase

Am Beginn der jeweils dreieinhalb Tage dauernden Durchführungsphase, die in den sanierungsbetroffenen Städten Werl und Hattingen stattfand, standen Informationen über diese Sanierungen durch die dortige Verwaltung, zu denen auch eine Begehung der Sanierungsgebiete gehörte. Durch die Beteiligung von „Sanierungspraktikern“ aus den beiden Stadtverwaltun-

gen, die dankenswerterweise während des gesamten Planspiels als Berater zur Verfügung standen, wurde der bei den Teilnehmern bestehende Mangel an authentischen Erfahrungen weitgehend ausgeglichen. Nach einem Motivationstraining der Teilnehmer und einer nochmaligen Darstellung der kommunikativen Spielregeln wurden die Spielgruppen gebildet.

Das eigentliche Planspiel lief dann in folgenden Phasen ab: Vorbereitende Untersuchungen bis zur ersten Bürgerversammlung (1. Tag) — Vorbereitende Untersuchungen bis zur förmlichen Festlegung des Sanierungsgebietes (2. Tag) — Von der förmlichen Festlegung bis zur Rechtskraft des Bebauungsplanes (3. Tag) — Ordnungs- und Baumaßnahmen bis zur Aufhebung der förmlichen Festlegung — Abschluß der Sanierung (4. Tag).

Die Kommunikation unter den Spielgruppen erfolgte schriftlich auf dafür vorbereiteten Formblättern, die von der Spielleitung mit einer laufenden Nummer versehen, inhaltlich protokolliert und an die Adressatengruppe weitergeleitet wurden. Die Adressatengruppe erledigte bzw. beantwortete die Aktionen der auslösenden Gruppe auf dem gleichen Wege.

Die Spielleitung gab die Lage vor, veränderte sie, wo es notwendig schien, hob unsinnige, unrealistische sowie nicht rechtmäßige Entscheidungen auf, stellte das Plenum her und nahm an den Aktionen der Gruppen beratend teil. Sie gab einzelnen Spielgruppen Hinweise und Ratschläge für ihr Verhalten im Spiel und nahm Änderungen in der Besetzung der Gruppen vor, wenn dies nötig war.

3. Auswertungsphase

Für die Auswertung des Planspiels wurde von allen Interaktionen ein Protokoll in Form von Interaktionstabellen erstellt, vervielfältigt und an alle Spielteilnehmer ausgehändigt. Die „öffentlichen“ Interaktionen (Ratssitzungen, Gerichtsverhandlungen etc.) sowie die Veranstaltungen des Plenums und alle weiteren Wortbeiträge einzelner Teilnehmer sind auf Tonband aufgezeichnet worden.

III. Auswertung

Der Auswertung liegen Einschätzungen der Spielleitung und der Spielteilnehmer zugrunde.

1. Sachlicher Spielverlauf

Besonders hervorzuheben ist das gute „Anlaufen“ des Spiels. Bereits in den ersten Stunden wurden zahlreiche Aktivitäten entwickelt.

³⁰ Die Seminarteilnehmer waren in folgende Spielgruppen aufgeteilt: Spielleitung, Gemeinderat, Gemeindeverwaltung, Übergeordnete Behörde, Sanierungsträger, Mieter, Pächter, Arbeitnehmer, Eigentümer und Kapitalanleger, Presse und Gerichtsguppe. Die Spielleitung bestand aus den Verfassern dieses Berichts und weiteren Mitarbeitern des Lehrstuhls.

³¹ Zu den kommunikativen Spielregeln im einzelnen: Joerg Ruhloff, Ein Schulkonflikt wird durchgespielt, Heidelberg 1970, S. 34 f.; Forßmann/Knoch, DIPLASP-Planspiel, Sanierungsmaßnahme nach dem StBauFG, S. 5 ff.; Detlev Sokoll, in: Balon/Sokoll, Planspiel, Starnberg 1964, S. 50.

a) Die *Interaktionen* des Planspiels in Werl verteilen sich auf folgende Spielgruppen und Spielphasen:

	Bis zur förmlichen Fest- legung	Von der förmlichen Fest- legung bis Ab- schluß	insge- sammt	Anzahl der Teil- nehmer
Gemeinderat	16	11	27	4
Gemeindeverwaltg.	39	63	102	8
Übergeordnete Beh.	5	9	14	2
Sanierungsträger	3	14	17	2
Mieter/Pächter	15	12	27	2
Eigentümer/ Kapitalanleger	28	52	80	2
Presse	8	11	19	2
Gericht	11	21	32	3
	125	193	318	

Von den 318 Interaktionen hatten 42 „nebensächlichen“ Inhalt insofern, als sie inhaltlich keine Beziehung zur Sanierung hatten, sondern — wie aber auch in der Realität — bei deren Gelegenheit entstanden: So z. B. Klagen von Verwaltungsangehörigen gegen die Presse, Strafverfahren wegen Beleidigung, Disziplinarverfahren gegen den Stadtdirektor, Beanstandungen von Ratsbeschlüssen wegen Mißachtung von Formalien und insbesondere des Mitwirkungsverbots für befangene Ratsmitglieder. Solche Interaktionen sind zwar für den sachlichen Spielverlauf unmittelbar irrelevant, hemmen ihn sogar bisweilen³², ihre „animierende Wirkung“ auf die Spielteilnehmer, die sich nachfolgend weiter im sachlichen Spielverlauf niederschlägt, ist aber nicht zu unterschätzen. Außerdem haben sie den im Rahmen einer juristischen „Lehrveranstaltung“ nicht unerwünschten Erfolg, daß andere Rechtsgebiete in das Planspiel einbezogen werden.

Während des Planspiels wurden außerdem eine Bürgerversammlung, sieben Ratssitzungen sowie dreizehn Gerichtsverfahren mündlich unter Beteiligung des Plenums gespielt.

b) Das Planspiel konzentrierte sich auf einige Schwerpunkte, die den *Spielverlauf* prägten. Überraschend schnell kamen „Gemeindeverwaltung“ und „Gemeinderat“ — wohl unter dem Eindruck der vorausgegangenen Stadtbegehung — zu der Überzeugung, daß ihre Stadt städtebauliche Mißstände aufweise. Während die Gemeindeverwaltung gegenüber der Presse und gegenüber aufgeschreckten Bürgern energisch bestritt, eine „Politik des Kahlschlags“ zu betreiben, ging sie intern zusammen mit dem Gemeinderat daran, die Voraussetzungen für vorbereitende Untersuchungen i. S. d. § 4 StBauFG zu schaffen. Nach dem Beschluß über den

Beginn der vorbereitenden Untersuchungen (§ 4 Abs. 2 StBauFG) wurde gleich ein Sanierungsträger mit ihrer Durchführung beauftragt, weil sich die Gemeindeverwaltung dazu außerstande sah³³. Die vorbereitenden Untersuchungen durch den Sanierungsträger bestanden im wesentlichen in der Information der Bevölkerung, der Ermittlung ihrer Mitwirkungsbereitschaft und der Entwicklung von Neuordnungskonzepten³⁴. Sehr bald konstituierte sich aufgrund von Anregungen in der Bürgerversammlung ein Sanierungsbeirat aus Mietern, Pächtern, Eigentümern und Vertretern der Verwaltung und des Sanierungsträgers.

Noch vor der förmlichen Festlegung des Sanierungsgebietes sahen sich Gemeindeverwaltung und Gemeinderat gezwungen, durch eine für die gesamte Innenstadt geltende Veränderungssperre (§ 14 BBauG) die Flut von Baugenehmigungsanträgen der Eigentümer zu stoppen und künftige Planungen zu sichern. Die förmliche Festlegung selbst verzögerte sich, weil die Genehmigungsbehörde die Genehmigung wegen formeller Mängel zunächst versagte. Förmlich festgelegt wurde ein Gebiet, das wesentlich kleiner war als das Gebiet, auf das sich die vorbereitenden Untersuchungen bezogen hatten. Verschiedene sanierungsbetroffene Eigentümer wollten diesen Status nicht unwidersprochen hinnehmen und versuchten, eine gerichtliche Entscheidung über die Unwirksamkeit der förmlichen Festlegung zu erhalten.

Nachdem schließlich Bebauungspläne für das Sanierungsgebiet sowie für in Stadtkernnähe gelegene Ersatz- und Ergänzungsgebiete rechtswirksam geworden waren, begann die Durchführung der Sanierung mit Ordnungs- und Baumaßnahmen. Ihr Ziel war die Schaffung eines leistungsfähigen Einkaufs- und Dienstleistungsbereichs im Stadtkern, der Ersatz nicht erhaltenswerter Bausubstanz durch neue sowie die Erhaltung kulturhistorisch wertvoller Einzelbauwerke und Ensembles.

Im weiteren Verlauf des Spiels — nach Rechtskraft der Bebauungspläne — benutzte die Gemeinde die ihr nach dem StBauFG zur Verfügung stehenden Instrumente, wie Vorkaufsrecht, Grunderwerbsrecht, Abbruch-, Bau- und Modernisierungsgebot sowie die Enteignung. Sie traf dabei auf heftigen Widerstand bei den Eigentümern, der zumeist erst durch ein Urteil gebrochen werden konnte. Die Eigentümer ihrerseits stellten fest, daß die Zeit günstig sei, ihre Grundstücke zu einem „Phantasiemarkt“ an auswärtige Kapitalanleger, Banken und Kaufhauskonzerne zu verkaufen oder aber ihre Mietwohnungen mit der Aussicht auf höhere Mietzinsen (§ 32 StBauFG) zu modernisieren.

Das eigentliche Planspiel und die Sanierung endeten mit der Aufhebung der förmlichen Festlegung des Sanierungsgebietes (§ 51 StBauFG).

2. Das Verhalten der Spielteilnehmer

Die Beobachtung des Verhaltens der Spielteilnehmer, der gruppendynamischen und psychischen Konstellationen läßt erkennen, ob und in welchem Ausmaß der sachliche Spielablauf dadurch beeinflusst worden ist. Geht ein Planspiel von realen Erfahrungen der Spielteilnehmer aus, besteht weitgehend Identität zwischen dem Verhalten der Teilnehmer im Planspiel und ihrem Verhalten in der Realität.

Da nur wenige Teilnehmer des hier beschriebenen Planspiels zuvor reale Erfahrungen mit einer Sanierung gemacht hatten, verlief das Planspiel auf einer

³² Zum Beispiel, wenn die Beanstandung eines Ratsbeschlusses, der die förmliche Festlegung des Sanierungsgebietes zum Gegenstand hat, in ein Verwaltungsgerichtsverfahren mündet.

³³ Leider kam es dabei nicht zu einem differenzierten, die Vorschriften der §§ 35–37 StBauFG berücksichtigenden Vertragswerk, bei dessen Entstehen die oftmals gegensätzlichen Interessen der Vertragspartner sowie die besonderen Probleme der Beteiligten von Sanierungsträgern hätten deutlich werden können.

³⁴ Wirtschaftliche (Kostenermittlung und Finanzierungsplan) sowie soziale Untersuchungen, die in § 4 StBauFG gleichfalls gefordert werden, kamen dabei zu kurz.

recht abstrakten Ebene, die vorwiegend den kognitiven Bereich beanspruchte. Der affektive Bereich, der nur mangelhaft mit realen Erfahrungen (z. B. wohl als Mieter, nicht aber als sanierungsbezogener Eigentümer, Gemeindeverwaltung oder Sanierungsträger) angereichert war, kam eigentlich nur in der Art und Weise des Spielens, nicht im Spielinhalt, zur Geltung.

a) Zum Verhalten der Gruppen und der Spielteilnehmer in den Gruppen kann folgendes festgestellt werden: An der Zahl der Interaktionen der einzelnen Gruppen läßt sich deren Aktivitätsgrad ablesen (s. Tabelle). Einen hohen Aktivitätsgrad wiesen die Gruppen auf, die

- nach den sachlichen Spielregeln (Sanierungsfall, StBauFG etc.) viele Handlungsmöglichkeiten hatten (Gemeindeverwaltung und Eigentümer),
- die einzelnen Spielschritte und Interaktionen in kurzer Zeit „erledigen“ konnten³⁵,
- arbeitsteilig agierten (Gemeindeverwaltung),
- mit aktiven Teilnehmern besetzt waren³⁶.

b) Gewisse Schwierigkeiten ergaben sich während des Planspiels aus der heterogenen Zusammensetzung der Spielgruppen.

Während es den Juristen vorwiegend um (abstrakte) Information über das StBauFG und den Ablauf einer Sanierung ging und das Kennenlernen rechtlicher Regeln und Möglichkeiten im Vordergrund stand, äußerten die Planer bzw. Geographen vielfach den Wunsch, konkrete Planungen und Projekte durchführen zu können.

Die Überzahl der Juristen führte zudem zu einer besonderen Betonung juristischer Fragen, die bei den anderen Spielteilnehmern nicht immer auf Interesse stießen. Insgesamt zeigte sich während der Durchführungsphase, daß die unterschiedlichen Erfahrungen und Erwartungen der Juristen einerseits und Planer bzw. Geographen andererseits nicht immer vollständig ausgeglichen werden konnten.

c) Eine besondere Bemerkung verdient das Verhalten der Spielteilnehmer in der Bürgerversammlung. Dabei spielten der „Bürgermeister“, der „Gemeindedirektor“ und der „Sanierungsträger“ ihre Rollen, während alle anderen Teilnehmer „Bürger“ waren. Als die Vertreter der Stadtverwaltung und des Sanierungsträgers beginnen wollten, in längeren Monologen die allgemeinen Vorzüge einer Sanierung darzustellen, störten einige der Bürger die Veranstaltung durch ständige Zwischenrufe zweifelhaften Charakters, was ihren Sachbezug anlangt, so daß weder die Vertreter der Verwaltung noch der Sanierungsträger weitere Ausführungen machen konnten.

Dabei wurde die oft als Ziel der Gruppenarbeit bezeichnete „intensive emotionale Erfahrung“ der Teilnehmer besonders deutlich. Die Vertreter der Verwaltung und des Sanierungsträgers wiesen — wie auch in der Realität nicht selten — einerseits auf ihren Informationsvorsprung und auf die Informationslücke der Bürger hin, andererseits fanden sie sich zu einer konkreten Erörterung der in der Versammlung vorgetragenen Einzelschicksale nicht bereit mit dem Hinweis darauf, daß konkrete Vorstellungen noch nicht entwickelt und Pläne noch nicht vorhanden seien.

In den lautstarken Protesten der Bürger gegen dieses Vorgehen gingen weitere Sachbeiträge unter. Es ent-

stand eine Art „Treibhausatmosphäre“, die heftige Wucherungen hervorrief und Affekte stimulierte³⁷. In diesem allgemeinen Durcheinander von aufgebrachtten Bürgern und „beleidigten“ Vertretern der Verwaltung und des Sanierungsträgers kam es schließlich zu einem Eklat, als ein Vertreter des Sanierungsträgers mit der härtesten Sanktion, die im Spiel zur Verfügung steht, drohte: Nicht mehr mitzuspielen³⁸. Erst dadurch kehrten äußere Ordnung und Sachdiskussion wieder in die Bürgerversammlung ein, da bei dieser Drohung niemand mehr wagte, seinen Unmut durch weitere „Störaktionen“ zu artikulieren.

d) Während des Planspiels verfolgte die Spielleitung das Prinzip, nur die notwendigsten Spielvorgaben einzuführen und möglichst wenig in den Spielverlauf — durch Fiktionen, Sach- und Gruppenveränderungen — einzugreifen. Das damit verfolgte Anliegen, dem Spiel und seinen Teilnehmern ein „Eigenleben“, viel Entfaltungsfreiheit und Phantasie zu ermöglichen, wurde nicht von allen Spielteilnehmern anerkannt. Statt den vorgegebenen Rahmen von Daten und Fakten durch „Erfindungen“ auszufüllen und diese untereinander zu koordinieren, verlangte man weitere Vorgaben von der Spielleitung: Wohl eine Folge des üblichen passiven und rezeptiven Lernens. Zum Teil wurden die Vorgaben aber auch als zu umfangreich und detailliert bezeichnet.

Die Tätigkeit der Spielleitung bestand im wesentlichen darin, ein Mindestmaß an ordnungsgemäßem äußerem Ablauf durch Anordnungen und Eingriffe zu gewährleisten. Immer dann, wenn Fragen von allgemeinem Interesse oder grundsätzlichem Charakter auftraten, stellte die Spielleitung ein „Plenum“ aller Teilnehmer und gleichzeitig eine Spielpause her, in der die jeweiligen Fragen unter Beteiligung aller gelöst wurden. Dadurch konnten „langsame“ Spielphasen belebt und nicht beschäftigte bzw. nicht integrierte Teilnehmer Aktivitäten entfalten. Soweit diese „Plenarveranstaltungen“ Ratssitzungen oder Besprechungen innerhalb der Gemeindeverwaltung waren, wurde die Leitung dem Bürgermeister oder dem Stadtdirektor übertragen.

³⁵ Die Zahl der Interaktionen der Presse ist deshalb so klein, weil diese Gruppe vorwiegend mit graphisch wohlgestalteten Wandzeitungen arbeitete, für deren Herstellung viel Zeit aufgewendet wurde.

³⁶ So erledigten die Eigentümer und Kapitaleigner (2 Teilnehmer) 80 Vorgänge, die Gemeindeverwaltung mit 8 Teilnehmern 102 Vorgänge. Die Gruppe „Gemeindeverwaltung“ gab die zunächst geübte gemeinsame Bearbeitung eines jeden Spielvorgangs sehr schnell zugunsten einer arbeitsteiligen Bearbeitung durch „Ämter“ auf, um mit der Bearbeitung der Spielvorgänge nicht zu sehr in Verzug zu geraten. Dabei machte sich gelegentlich ein nicht geringer Leistungsdruck bemerkbar. Die bisweilen auftretende Unfähigkeit, diesen Leistungsdruck aufzufangen, äußerte sich jeweils in Aggressionen innerhalb der eigenen Gruppe oder gegenüber der Gruppe, die durch ihre Vorgänge für diesen Druck gesorgt hatte.

³⁷ Diese Richtung wird vertreten durch die sog. „encounter groups“, die in den USA bereits den Charakter einer Massenbewegung angenommen haben. Auch die Morenoschen Psychodramagruppen gehören in gewisser Weise dazu. Im Gegensatz zu den sozialtechnologisch orientierten Gruppen bilden sie eher eine Subkultur, vgl. Guenter Ammon, Gruppensdynamik in Studium und Forschung, S. 72 (73).

³⁸ Interessant ist, daß die Bürgerversammlung beim Planspiel des Instituts für Städtebau und Wohnungswesen der Deutschen Akademie für Städtebau und Landesplanung München regelmäßig auch diesen „Eklat“ hat.

Die anderen Gruppen waren in dieser Zeit „Öffentlichkeit“.

e) Durchweg waren die *Aktivitäten der Spielteilnehmer* außerordentlich zahlreich und die Identifikation mit der Rolle gut. Dabei ergriffen die Spieler gelegentlich zu taktischen oder strategischen Methoden, die weniger den Spielablauf förderten, sondern in erster Linie dazu dienten, den eigenen Standpunkt und das Rolleninteresse durchzusetzen.

3. Spiel und Realität

Das Planspiel sollte nicht ein Simulationsmodell einer konkreten Sanierungsmaßnahme oder generell der Sanierungspraxis, sondern vielmehr eine besondere „Lehrveranstaltung“ sein. Obschon es deshalb auf Realitätsnähe nur insoweit ankam, als diese zum „Lehrstoff“ gehörte, ist im Planspiel in mancher Beziehung durchaus „realistisch“ verfahren worden.

Beispielhaft seien angeführt:

- Art und Form der Kommunikation unter den Sanierungsbeteiligten und -betroffenen (Anträge, Verhandlungen),
- Beachtung von Verfahrensregeln (etwa bei Ratsitzungen),
- mangelnde Information und Beteiligung der Sanierungsbetroffenen,
- noch verbesserungsfähige Untersuchungen, insbesondere im Hinblick auf die sozialen Fragen einer Sanierung,

- Zurückhaltung seitens der Gemeinde bei der Anwendung des (Ordnungs-)Instrumentariums des StBauFG und insbesondere
- der „rauhe Ton“ und die Mißstimmung zwischen Gemeindeverwaltung und sanierungsbetroffenen Bürgern.

4. Fazit

Jede Lehrmethode hat ihre Vorzüge, aber auch Nachteile, die je nach Unterrichtsgegenstand mehr oder weniger deutlich hervortreten. So kann auch das Planspiel die eingangs beschriebenen herkömmlichen Lehrmethoden nicht vollständig ersetzen. Wie die Ausbildung der Soldaten in der Waffentechnik unter *Scharnhorst* von militärisch-strategischen Sandkastenspielen begleitet wurde, sollte das Planspiel neben der Fallmethode, die der handwerklichen Ausbildung des Juristen gilt, und dem Referate-Seminar in Zukunft einen festen Platz im juristischen Curriculum erhalten. Denn Planspiele können einen Beitrag dazu leisten, Planungsvorgänge, Gerichtsverfahren und andere Handlungsabläufe vorzuführen und den Studenten nahezubringen, Praxisbezug und Realitätsnähe zu vermitteln, problemorientiertes Denken zu fördern, motivationssteigernd und identifikationsfördernd zu wirken und gruppendynamische Aspekte, die unter dem Begriff der Teamarbeit mehr und mehr Eingang in Ausbildung und Praxis erhalten, erkennbar zu machen.

So haben auch die hier beschriebenen Planspiele diese Ziele weitestgehend erfüllt, den Teilnehmern gründliche Sachinformation gegeben, dabei Theorie und Praxis verbunden und Selbstbestimmung über Lehrstoff und Lernprozeß ermöglicht.