

■ **Beurteilung und Bewertung: Hochwasserschutz**

Dilemma Hochwasserschutz
Naturnaher Hochwasserschutz vs. Nutzung natürlicher Ressourcen

Ziel des Planspieles

Entscheidung in einer konkreten Dilemma-Situation unter Berücksichtigung von Sachinformationen und unter Abwägung unterschiedlicher Werte

Spielverlauf

Schritt 1: Vorbereitung

Die Schüler*innen bilden Gruppen mit möglichst sechs Personen. Sind in einer Gruppe weniger als sechs Personen, wird eine entsprechende Zahl an Rollen-Karten aus dem Planspiel genommen. Achtung: Die Karten von Cord Brakemeier und Rita Müller müssen auf jeden Fall im Spiel bleiben.

Die Gruppe bestimmt ein Mitglied, welches auf die Einhaltung der Regeln im Verlauf des Spiels achtet und die anderen Gruppenmitglieder zur Ordnung rufen darf.

Jede Gruppe erhält

- ein Spielfeld pro Gruppenmitglied,
- 6 Rollen-Karten,
- 18 Karten mit Sachinformationen und
- 6 Werte-Karten
- ein Blatt Papier pro Gruppenmitglied.

Rollen-Karten, Sachinformation-Karten und Werte-Karten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Schritt 2: Aufzeigen des Dilemmas

Die Lehrkraft (Spielleiter*in) stellt das Dilemma ‚**Naturnaher Hochwasserschutz vs. Nutzung natürlicher Ressourcen**‘ an einem konkreten Fall vor: Der Landwirt Cord Brakemeier hat bei den zuständigen Behörden den Antrag gestellt, seine Weiden in einem Auengebiet umpflügen zu dürfen. Er möchte Mais für die örtliche Biogasanlage anbauen, um so die wirtschaftliche Existenz seines Hofes und seiner Familie zu sichern. Auengebiete sind natürliche Wasserrückhaltegebiete bei Hochwasser. Diese Funktion verlieren sie bei der Intensivbewirtschaftung durch Maisanbau. Das Auengebiet ist Eigentum des Landwirts. Das Grundgesetz sichert allen Bürger*innen zu, im Rahmen der geltenden Gesetze frei über ihr Eigentum zu verfügen. Seit der Jahrtausendwende hat es in Deutschland zehn Hochwasserereignisse gegeben, die wirtschaftliche Schäden in Milliardenhöhe verursacht haben. Durch unzureichenden Hochwasserschutz sind die Sachgüter vieler Personen bedroht.

Die Berechtigung und die Unvereinbarkeit der beiden Positionen werden herausgearbeitet. Das Ziel des Spieles wird geklärt: Jede Gruppe muss sich für die eine oder andere Position sachlich begründet und unter Abwägung verschiedener Werte entscheiden.

Jeder Schüler/ jede Schülerin schreibt ohne Rücksprache mit seiner/ ihrer Gruppe auf sein/ ihr Blatt Papier, wie er/ sie in dem vorgestellten Fall entscheiden würde. Das Blatt bleibt während des gesamten Spielverlaufs vor dem entsprechenden Schüler/ der entsprechenden Schülerin liegen. Im Verlauf des Spiels können die Angaben auf dem Blatt um weitere Überlegungen ergänzt werden.

Schritt 3: Rollen-Karten

Die Rollen-Karten werden nach dem Zufallsprinzip unter den Gruppenmitgliedern verteilt. Aufgabe der einzelnen Rollenträger*innen ist es, bei der abschließenden Entscheidung in der Sache die Ziele seiner/ ihrer Person gestützt auf Sachargumente und Werte zu vertreten.

Jedes Gruppenmitglied liest den Text seiner/ ihrer Rollen-Karte leise unter folgenden Gesichtspunkten:

- Was erfahre ich über das Leben der Person?
- Welche Bedürfnisse hat die Person?
- Welche Ziele verfolgt die Person?

Jedes Gruppenmitglied informiert im Uhrzeigersinn der Reihe nach die anderen Mitglieder seiner/ihrer Gruppe über seine/ihre Person, ihr Leben, ihre Bedürfnisse und Ziele. Das jüngste Gruppenmitglied beginnt. Die Karten werden dann auf die entsprechende Stelle des Spielfeldes gelegt.

Schritt 4: Sachinformation-Karten

Die Info-Karten werden im Uhrzeigersinn der Reihe nach hoch genommen und vorgelesen.

Im Verlauf von Schritt 4 wählt jedes Gruppenmitglied drei Info-Karten aus, die zu seiner/ihrer Rollen-Karte inhaltlich besonders gut passen. Dieses ‚inhaltlich gut passen‘ kann darin bestehen, dass die Position der Person gestützt, aber auch widerlegt wird. Nicht gewählte Karten werden zurückgelegt.

Auswahl untereinander und mit den auf den Tisch zurückgelegten Karten sowie gegenseitige Beratung sind ausdrücklich erwünscht.

Die drei ausgewählten Info-Karten werden auf die entsprechenden Stellen des Spielfeldes gelegt.

Schritt 5: Werte-Karten

Das Verfahren in Schritt 4 wird für die Werte-Karten wiederholt. Gewählt wird nur eine Werte-Karte.

Schritt 6: Entscheidung

Die Gruppenmitglieder diskutieren die verschiedenen Positionen und einigen sich unter Berücksichtigung der Sachinformationen und unter Abwägung der verschiedenen Werte auf eine gemeinsame Entscheidung in der Sache.

Schritt 7: Vorstellung

Vertreter*innen der einzelnen Gruppen erläutern vor dem Plenum die Entscheidung ihrer Gruppe mit der Angabe, welche Sachinformationen sowie Werte für ihre Gruppe warum die größte Priorität hatten.