

LAUTSTARK machen

Planspiel zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Die Gruppe überlegt sich ein Projekt, das sie planen möchte. Die JRK-Gruppenleitungen dürfen im Raum sein, brauchen aber Gutscheine, um mitzureden.

Die Gruppe kann die Gruppenleitung aber auch von sich aus einbinden mit einemutschein für Mithilfe oder einem für Fragen.

Verwendete Gutscheine werden immer abgegeben, weil sie abgegolten sind.

Die Anzahl der Gutscheine ist begrenzt:

Die Gruppe erhält pro Person zwei Gutscheine.

- Einen **Frage-Gutschein**

Gutschein, mit dem die Gruppe ihre Gruppenleitung nach Informationen fragen kann. Die Gruppenleitung dokumentiert die Fragen beim Gutscheineinsatz stichpunktartig für die Spielauswertung.

- Einen **Abgeben-Gutschein**

Gutschein, um eine Aufgabe an die Gruppenleitung abzugeben. Die Gruppenleitung dokumentiert die Aufgaben beim Gutscheineinsatz stichpunktartig für die Spielauswertung.

Die Gruppenleitung erhält zwei Gutscheine.

- Zwei **Stopp-Gutscheine**.

Gutschein, mit dem die Gruppenleitung eine Idee oder einen Vorschlag stoppt. Die Gruppenleitung dokumentiert die Gründe beim Gutscheineinsatz stichpunktartig für die Spielauswertung.

Verändert ihr die Gutscheinanzahl, beeinflusst das den Schwierigkeitsgrad bzw. den Charakter des Spiels.

Das Spielende entscheidet die Gruppe,

- wenn ihre Planung abgeschlossen ist,
- wenn keine_r mehr eine Karte hat,
- wenn sie einfach keine Lust mehr hat.

Nach dem Spiel gibt es eine Bewegungspause und eine Besprechung.

Das Planspiel soll Einsichten zu Vorteilen und Herausforderungen von Beteiligung bewusst machen. In der LAUTSTARK-Beteiligungspyramide sind Information und Eigenständigkeit Stellschrauben für Beteiligung. Durch die Verknappung bzw.



Hervorhebung dieser Ressource durch die Spielregeln können diese Mechanismen reflektiert werden.

Mögliche Auswertungsfragen:

- Wie geht es euch nach dem Spiel?
- Was ist euch während dem Spiel aufgefallen?
- Wie oder Worüber wurde diskutiert?
- Was würdet ihr an den Spielregeln ändern?

Die Gruppenleitung macht sich Stichworte zu den geschilderten Erfahrungen.

Spielvorbereitung:

Dreierlei Gutscheine ausdrucken (doppelseitig) und zuschneiden

- Pro Kind/Jugendlichen einen Frage-Gutschein (eine doppelseitige Vorlage reicht für bis zu sechs Kinder)
- Pro Kind/Jugendlichen einen Abgeben-Gutschein (eine doppelseitige Vorlage reicht für bis zu sechs Kinder)
- Die gesamte Gruppenleitung zwei Stopp-Gutscheine (eine Vorlage doppelseitig ergibt sechs Gutscheine)

Falls kein Drucker/Papier zur Verfügung stehen, können auch dreierlei Materialien, die ihr in eurem Gruppenraum in ausreichender Stückzahl habt, als Gutscheine kombiniert werden (Büroklammern, Wäscheklammern, Murmeln, Teelöffel, Mühlespielsteine...).

Wenn die Gruppe außerdem für die Planung zum Beispiel Stifte und Papier benötigt, sollte dieses Materialien zu Spielbeginn bereitliegen.

Zur Spielerklärung kann die Gruppe das Erklärvideo unter dem Link <https://youtu.be/vhGWwxI2SHY> sichten, damit Lesen keine Zugangsschwelle zum Spiel bildet.