



Das von Wolfgang Richter und Paul Raspotnig entwickelte stadtPLAN-spiel ist eine Simulation zur strategischen Stadtraumentwicklung für SchülerInnen 3. und 4. Klassen der Sekundarstufe I.

Ziel des stadtPLANspiels ist eine spielerische Wissensvermittlung in den Bereichen Umwelt, Raumplanung, Stadtplanung, welche die wichtigsten Einflüsse und Faktoren für die Attraktivität eines Stadtteils aufzeigen, um damit zur Mündigkeit der jungen BürgerInnen einen Beitrag zu leisten.

**STADT
PLAN
SPIEL**

LEGENDE zum Spielplan

- Gebäude, das diese Linie auf sein Grundstück gebaut werden
- Grenze zwischen verschiedenen Baugebietskategorien
- Straßenbreite, gelb: Verkehrsstraße = 30m
- Grundstücksnummer oder Katasternummer mit Teilungsplan
- Teilgebiet mit unterschiedlichen Baugebietskategorien
- grz = Geschossflächenzahl, zeigt wie viel gebaut werden darf
- Zahl der oberirdischen Geschosse, ab = oberer, 3 = Geschosse hoch

Ein großes Grundstück ist vorgegeben (Spielplan). Dafür soll ein lebenswerter Stadtteil der kurzen Wege mit einer Mischnutzung von Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen für 300 Wohnungen (ca. 1.000 Menschen) entwickelt werden.

Die SchülerInnen erhalten Handlungsanweisungen (Rollenkarten), die Erwartungen, Wünsche und Befürchtungen der zu spielenden AkteurInnen formulieren.

Aufgabe der SchülerInnen ist es, einen Bebauungsplan zu erarbeiten, der nach zwei Verhandlungsrunden mit allen Rollen abgestimmt und von allen befürwortet ist.

Aufgabe der LehrerIn ist es, den Ablauf des Spiels anzuleiten, auf die Einhaltung der Regeln und der Zeitvorgaben zu achten,

bei Konflikten als MediatorIn schlichtend einzugreifen und die abschließende Reflexion unparteiisch zu moderieren.

Ziel des stadtPLANspiels ist es, den SchülerInnen grundlegende Fachbegriffe aus den Bereichen Umwelt, Raumplanung, Stadtplanung und Architektur spielerisch zu vermitteln und die wichtigsten

Einflüsse und Faktoren für die Attraktivität eines Stadtteils aufzuzeigen.

Anhand der Frage „Warum schaut „Stadt“ so aus?“ lernen SchülerInnen die Interessen und Bedürfnisse der beteiligten

AkteurInnen kennen. So gibt es einerseits das Hoheitsrecht (Öffentlichkeit, Stadt), andererseits auch das Eigentumsrecht (Privat,

NutzerInnen/BewohnerInnen, Geschäfte, Lokale etc.) und darüber hinaus bau- und planungsrechtliche Rahmenbedingungen.



"Als Deutsch-Lehrerin habe ich alle Phasen des Spiels begleitet. Dabei war ich erfreut, wie gut manche Schüler argumentieren konnten - sicherlich zurückzuführen auf die Rollenkärtchen, die sie mit einer bestimmten Position vertraut machten, und auch über ihre Kompromissbereitschaft war ich sehr erstaunt. Das Planspiel öffnet den Blick auf die "Realität" außerhalb der Schule, Interessengruppen werden erkennbar und Schüler bekommen ein Gefühl dafür, wie Entscheidungsprozesse vor sich gehen (könnten)." Hermine Haidvogel Deutschlehrerin, Herz-Jesu Gymnasium Salzburg Lieferung

"Aus geographischer Sicht ist das Planspiel eine wunderbare Ergänzung zu den theoretischen Inputs aus dem Geographieunterricht. Die Schüler bekommen praktische Einblicke in die Raumplanung und allgemein in die Stadtplanung. Zudem lernen die Schüler zu argumentieren und einen Standpunkt zu vertreten." Elisabeth Berner, Geografielehrerin, Herz-Jesu Gymnasium Salzburg Lieferung

"Das Einnehmen von Positionen und Vertreten von Interessen mit den anderen Gruppen abzustimmen führte bereits in der Erprobungsphase zu engagierten Interaktionen, bei denen intensiv argumentiert wurde. Kommunikative Kompetenzen aus dem Deutschunterricht, Fachwissen zur Raumplanung aus dem Geografieunterricht und städteplanerische Überlegungen aus dem BE und Werkunterricht machen das Planspiel zu einer fächerübergreifenden Projekt mit vielfältigen Lernerfahrungen"(Wolfgang Richter, Bildnerische Erziehung, Herz-Jesu Gymnasium Salzburg Lieferung)

Schülerausagen NMS Taxham zur Frage:

Was hast du bei diesem Spiel gelernt?

Dass man nicht immer alles entscheiden kann

Dass nicht nur ich recht habe, sondern die anderen auch

Dass man nicht immer alles haben kann, was man will

Dass es viel Arbeit ist, in der Politik zu arbeiten

Wie man gewisse Bauplanungen gestaltet

Teamwork, Ich habe gelernt, mit anderen umzugehen

Dass es nicht so leicht ist, eine Siedlung zu bauen

Dass man fair zueinander sein soll, und auch die Ideen, die von anderen kommen mit einbezieht

Etwas über das komplexe Leben

Man kann nicht immer seinen Willen durchsetzen

Dass der Job sehr anstrengend sein kann!

Dass man zusammen arbeitet und dass alle Meinungen wichtig sind

Wie so eine Planung funktioniert

Das ab Mai 2014 mit ExpertInnen aus unterschiedlichen Bereichen entwickelte Planspiel ging im Herbst 2014 in die Testphase: Zahlreiche SchülerInnen der 3. und 4. Klassen (Sekundarstufe I) spielten die vorgegebene Szenerie mit verteilten Rollen durch und wurden dabei vom Spielentwicklungsteam begleitet. Spielablauf und -materialien konnten mit den so gewonnenen Erfahrungen optimiert werden.

Das fertige Spiel wurde beim Jubiläum 18 Jahre ats vorgestellt Es steht ab sofort bei ats zum Ausleihen für den Unterricht zur Verfügung.

Zum Unkostenbeitrag von 100 Euro kann das Spiel auch gekauft werden

Für LehrerInnen findet am 9. Dez. 2015 an der PH Salzburg eine Fortbildung zum stadtPLANspiel statt.





STADT PLAN SPIEL

Spielerklärung

Das Spiel

Wo viele Menschen zusammen leben, braucht es Regeln, damit alle möglichst gut miteinander auskommen. Es kann nicht jeder tun, was er will. Es gilt darauf zu achten, mit seinem Verhalten andere nicht zu stören oder ihnen zu schaden. Das ist auch so beim Bauen in der Stadt.

Es gibt Vorschriften, wo und wie man bauen darf. Sie sind vom Land im Regionalen Entwicklungskonzept REK festgelegt. Die Gemeinde bestimmt im Flächenwidmungsplan, wo Wohnungen, Gewerbegebiete, Grünflächen, Verkehrswege angelegt werden. Noch genauere Vorgaben macht der Bebauungsplan. In bestimmten Abständen werden diese Vorschriften im Landtag oder im Gemeinderat überarbeitet und den Bedürfnissen angepasst. Bevor sie beschlossen werden, liegen sie für jeden Bürger zur Einsicht auf. Da kann man dann in begründeten Fällen Einspruch anmelden.

In diesem Spiel werdet ihr etwas darüber erfahren, dass es unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse gibt, wie sich eine Stadt, ein Stadtteil, ein Ortsteil entwickeln soll. Neben dem Hoheitsrecht (Öffentlichkeit, Stadt, beamtete, Politiker) gibt es das Eigentumsrecht (Bewohner, Gewerbetreibende, Firmen, Geschäfte, Lokale). Dazu kommen unterschiedliche Interessen und Meinungen.

Ihr werdet in bestimmte Rollen schlüpfen:
 Bauherr, Politiker, Stadtplaner/ Baubehörde, Nachbarn, Gewerbetreibende (Betriebe, Geschäfte, Lokale), Jugendliche, Umwelt- und Verkehrsbeauftragte, spätere Bewohner.

Ein großes Grundstück ist vorgegeben. Dafür soll eine Mischung aus Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen entwickelt werden.
 Die Wohnungen sollen nicht zu teuer sein, mit einer Mischung aus Eigentumswohnungen und geförderten Mietwohnungen (maximal 300 Wohnungen?). Dazu soll es Geschäfte, Lokale und Grünflächen für Freizeitaktivitäten geben.

Für diese Rollen gibt es klare Anweisungen, welche Interessen und Strategien ihr gegenüber den anderen Gruppen verfolgen sollt.

Fair-Play-Karte

STADT PLAN SPIEL