

Vermerk: Fishbowl, Barcamp und Planspiel

Das Verfahren der **Fishbowl-Diskussion** kann mit der Podiumsdiskussion verglichen werden, wobei hierbei mehr Möglichkeiten für das Publikum bestehen an der Diskussion teilzunehmen (vgl. Wendt 2017: 281). „Eine Gruppe von Teilnehmer[Inne]n diskutiert im Aquarium (Innenkreis)“ (a.a.O.: 281) über ein bestimmtes Thema. Die übrigen TeilnehmerInnen verfolgen die Diskussion im Außenkreis und können auf unterschiedlichem Weg an ihr teilhaben. Sie können entweder einen leeren Stuhl im „Innenkreis“ (a.a.O.: 281) nutzen und mitdiskutieren, mitberaten, wenn ein Teilnehmer des Aquariums den Platz räumt oder ein Mitglied des Innenkreises bitten, diesen zu verlassen. Dabei wird im Rahmen festgelegter Regeln gehandelt (vgl. a.a.O.: 281).

Der Vorteil besteht in der Beleuchtung des Themas aus verschiedenen Perspektiven und Sichtweisen. Auch ist niemand verpflichtet sich zu beteiligen, wenn er nichts beitragen kann oder will (vgl. a.a.O.: 281).

Die **Fishbowl-Diskussion** können wir bei dem gegebenen Anlass nicht anwenden, da es sich um einen persönlichen Konflikt zwischen Hotte und Hans handelt. Becker-Lenz und Müller-Herrmann erläutern in ihrem Fachartikel, dass unter anderem entscheidend ist, ob sich ein Verfahren an einzelne KlientInnen oder an das Gemeinwesen richtet (vgl. Becker-Lenz/Müller-Herrmann 2016: 83). In diesem Fall ist das Verfahren für größere Gruppen gedacht. Theoretisch wäre es möglich, andere Personen aus dem Treff mit einzubeziehen. Diese sind aber nicht direkt an dem Konflikt beteiligt und hätten somit keinen Bezug zu der Situation. Stattdessen könnten wir das Verfahren bei der Bildungsarbeit mit Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen, sowohl schulisch als auch außerschulisch anwenden.

Bei dem **Barcamp-Verfahren** treffen sich Personen meist aufgrund von Einladungen an einem Ort. Diese werden „auf Internetplattformen, in Blogs oder sozialen Netzwerken“ (Wendt 2017: 293) publiziert. Es besteht die Möglichkeit einen Vortrag selbst zu halten, ihn zu organisieren oder sich zumindest zu beteiligen (vgl. a.a.O.: 293). Die Veranstaltung besteht aus „Sessions“ (a.a.O.: 293), die in „Grids“ (a.a.O.: 293) angezeigt werden. Die Vorträge, Gesprächsrunden u.a. werden also in Stundenplänen erfasst (vgl. a.a.O.: 293). Die Ergebnisse des Barcamps werden gesammelt und sind meist online einsehbar. Der Moderator organisiert das Barcamp- und das Abschlussplenum (vgl. a.a.O.: 294).

Team 7

Die Vorteile bestehen in der intensiven Beschäftigung mit einem Thema, der Überregionalität, der Freiwilligkeit und der Kreativitätsförderung, da weder Inhalte noch Formen vorgegeben sind (vgl. a.a.O.: 293f.).

Wir gehen davon aus, dass Hotte keinen Zugang zum Internet hat. Da die Einladungen über Online-Portale veröffentlicht werden (vgl. a.a.O.: 293), würden sie ihn also nicht erreichen. Zudem sollten die angewendeten Verfahren immer den Respekt vor dem Individuum und seiner Autonomie wahren und dem Wohl der KlientInnen dienen (vgl. Becker-Lenz/Müller-Hermann 2016: 83). In diesem Fall handelt es sich um ein persönliches Thema und es wäre nicht im Interesse der Betroffenen dieses publik zu machen. Deshalb können wir das **Barcamp-Verfahren** nicht anwenden. Allerdings wäre es unserer Meinung nach gut zum fachlichen Austausch von SozialarbeiterInnen geeignet.

Das **Planspiel** ist ein offenes Verfahren, in dem Teilgruppen durch Interaktionen ein bestimmtes Ziel verfolgen (vgl. Wendt 2017: 286). Es kann sich um ein thematisches oder methodisches Ziel handeln (vgl. a.a.O.: 286). Hierbei sprechen wir von dem klassischen Planspiel, welches ziel- und ergebnisorientiert ist (vgl. Balikci 2012: 12). Dabei liegen eine gemeinsame Spielsituation und gruppenspezifische Aufgaben zu Grunde (vgl. Wendt 2017: 286). Eine zweite Form bildet das systemische Planspiel, welches kein konkretes Ziel verfolgt (vgl. Balikci 2012: 12). Planspiele können kurzzeitig, mehrtägig oder in Etappen ablaufen (vgl. Wendt 2017: 286). In jedem Fall können bis zu 20 Personenrollen entwickelt werden (vgl. Balikci 2012: 12).

Das Planspiel wird in **fünf Phasen** gegliedert.

In der **Vorbereitung** klärt die Spielleitung das Ziel, Zeitrahmen, Ausgangslage, die Gruppeneinteilung und die Aufgaben der Gruppen (vgl. Wendt 2017: 287).

Das Planspiel beginnt anschließend mit einer **Einleitung**, in der die Spielleitung die TeilnehmerInnen begrüßt, das Ziel und die Regeln vermittelt und die Ausgangssituation klärt, zu der Fragen beantwortet werden. Die Rollenverteilung wird geklärt und die einzelnen Gruppen werden mit ihren Aufgaben ausgestattet (vgl. a.a.O.: 287).

Die Teilnehmer arbeiten zunächst in ihren Gruppen, in denen sie ihr spezifisches Ziel klären, das Vorgehen planen und erste Schritte vorbereiten. Diese Phase wird als **Initiierung** bezeichnet (vgl. a.a.O.: 287).

In der **Interaktionsphase** werden Kontakte zu anderen Gruppen geknüpft. Dabei entsteht eine Dynamik aufgrund der Reaktionen einer Gruppe auf die Handlungen einer anderen Gruppe. Die Spielleitung kann durch Interventionen Einfluss nehmen (vgl. a.a.O.: 287f.).

Team 7

Die Spielleitung beendet das Planspiel. Die Auswertung erfolgt auf der Grundlage der Wirksamkeit der Vorgehensweisen. Hierbei handelt es sich um die **Reflexion** des Verfahrens (vgl. a.a.O.: 288).

Der Vorteil besteht in der Strukturierung durch die benannten fünf Phasen und in der Koordination durch den SpielleiterIn. Zudem eröffnet das Planspiel Möglichkeiten, Wissen über Taktiken und Kompetenzen zu erlangen (vgl. a.a.O.: 287ff.). Außerdem bieten Planspiele die Möglichkeit, „die Beziehungen untereinander, die Kommunikationsmuster, [...] sowie Werte und Ziele der Teilnehmer[Innen]“ (Ameln 2016: 267) zu verstehen.

Bei dem gegebenen Anlass sind zwei Personen beteiligt. Somit handelt es sich um einzelne KlientInnen. Dieser Aspekt ist entscheidend (vgl. Becker-Lenz/Müller-Hermann 2016: 83). Da sich das **Planspiel** auf mehrere Gruppen bezieht, können wir es nicht anwenden. Geeignet wäre es für „Fallbeispiele aus dem Pflegekinderwesen [...] [und, d. Verf.] der Arbeit mit an Demenz erkrankten und deren Familienangehörigen“ (Balikci 2012: 12f.). Wir sehen die Möglichkeit, das Planspiel in ein Rollenspiel abzuwandeln, um die gegebene Situation zu bearbeiten.

Literatur:

Ameln, Falko von: Beratung, wie sie nicht im Buche steht: wie sich Komplexität und Kontingenz von Beratungsprozessen mit einem Planspiel simulieren. In: Rohr, Dirk; Hummelsheim, Annette; Höcker, Mark (Hg.): Beratung lehren: Erfahrungen, Geschichten, Reflexionen aus der Praxis von 30 Lehrenden. Weinheim und Basel 2016. S. 264 – 275

Balikci, Asiye: Das systemische Planspiel: Lernen durch Erleben. In: Sozial extra: Zeitschrift für soziale Arbeit. 9-10/2012. Frankfurt, M. S. 12 – 14

Becker-Lenz, Roland; Müller-Hermann, Silke: Wirkung ist nicht alles – Methodenwahl erfordert Theorie bzw. Professionalitätskonzeptionen! In: Sozialmagazin: die Zeitschrift für soziale Arbeit. 9-10/2016. Weinheim. S. 80 – 86

Wendt, Peter-Ulrich: Lehrbuch Methoden der Sozialen Arbeit. 2. Aufl. Weinheim und Basel 2017

Gez. Team 7