



Krise in Arunda – ein Erfahrungsbericht

Sophia Schupelius-Rudschies, ist Gymnasiallehrerin für Evangelische Religion und Geschichte. Sie arbeitet in Berlin-Tempelhof und promoviert derzeit im Bereich der evangelischen Schulforschung

„Was – wir spielen Krieg?“ Die Religionslerngruppe aus zehnten Klassen des Eckener-Gymnasiums im Berliner Stadtteil Tempelhof ist spontan irritiert von der Ankündigung eines Planspiels im Rahmen ihrer Unterrichtseinheit zu Krieg und Frieden. Die 14 Schüler*innen haben sich in den vergangenen Wochen mit Darstellungen und Funktionen kriegerischer Konflikte in der Bibel beschäftigt, nach Ursachen und Vorstufen von Krieg im alltagsnahen und -fernen Leben von Menschen geforscht und nun bildet „Krise in Arunda“ ein Bindeglied zwischen dem Themenfeld Krieg und dem Themenfeld Frieden in der zweigeteilten Reihe.

Das Setting

In dem fiktiven afrikanischen Land Arunda wird eine Krisensitzung einberufen, um angesichts eskalierender Unruhen im Land politische und militärische Lösungen zu finden. Im Hintergrund der Konflikte steht vor allem der Kauf größerer Agrarflächen zum Anbau einer ölhaltigen Nutzpflanze durch einen deutschen Konzern. Die formalrechtlich korrekte Übergabe der Flächen ist bereits erfolgt und wird von der Landesregierung begrüßt. Einheimische Bauern jedoch, die auf die Bewirtschaftung dieses Landes und seiner Wasservorkommen seit Jahrhunderten angewiesen sind, sehen sich übergangen und in

ihrer Existenz bedroht. Sie reagieren mit Protesten und teils gewaltsamen Ausschreitungen. Straßenblockaden und schließlich der Zusammenbruch der landwirtschaftlichen Produktion führen dazu, dass die Versorgung der Hauptstadt Arundas mit Nahrungsmitteln nicht mehr gewährleistet ist. Plünderungen und Gewalt sind die Folge. Demonstranten fordern den Rücktritt der korrupten Regierung.

Auf Einladung des deutschen Botschafters sollen nun Vertreter*innen des deutschen Agrarkonzerns, deutsche und arundische Regierungsvertreter*innen, Vertreter*innen der Zivilgesellschaft und

Entwicklungsexpert*innen miteinander ins Gespräch kommen und Lösungen finden. Dabei sollen von den Teilnehmenden weder wirtschaftliche noch entwicklungspolitische Entscheidungen, sondern die sicherheits- und friedenspolitischen Optionen für die eskalierende Situation fokussiert werden.

Spielarrangement und Höhepunkt

Die Teilnehmenden kommen zunächst in Kleingruppen mit Verbündeten und Interessenspartner*innen zusammen, um gemeinsame Strategien und Ziele zu verabreden. Erleichtert wird dieses gegenseitige Kennenlernen in den Rollen und die inhaltliche Orientierung durch Namensschilder, die im Spielumfang enthalten sind. Erst danach treffen die Gruppen aufeinander und treten in die formellen Verhandlungen unter der Leitung des / der deutschen Botschafter*in, des/der Präsident*in von Arunda und eines/einer kirchlichen Entwicklungsexpert*in. Sollte die Gruppengröße auch die Besetzung von Journalist*innen zulassen, können diese die Teilnehmenden in dieser Phase kritisch herausfordern oder auch zu einer Pressekonferenz bewegen. Hier besteht die Herausforderung bzw. Möglichkeit, pointierte Statements, Hoffnungen oder Kritik bezüglich der laufenden Verhandlungen zu formulieren.

Die Endphase wird durch die Spielleitung eingeleitet. Sie ruft die Teilnehmenden zusammen und informiert sie – vollkommen unerwartet – über eine weitere Zuspitzung der Situation: „Ein Major der arundischen Armee kündigt an, in einer halben Stunde mit seiner Panzereinheit vorzurücken und die Blockadeaktionen mit Gewalt zu beenden. Er fordert den Präsidenten auf, das Kriegsrecht zu verhängen. Er hat 30 Minuten Zeit für dieses Ultimatum“. Den Teilnehmenden bleiben jetzt genau zehn Minuten Zeit für eine Entscheidung. Sobald der/die Präsident*in eine Entscheidung verkündet hat, endet das Planspiel.

Planung

„Krise in Arunda“ ist für Jugendliche und junge Erwachsene konzipiert und muss entsprechend unterschiedlich intensiv vorbereitet werden. Für die Religionsgruppe der zehnten Klassen war eine hilfreiche Erarbeitung zu den zugrundeliegenden Themen sinnvoll, da die Schüler*innen sehr unterschiedliche Vorstellungen der relevanten wirtschaftlichen und politischen Zusammenhänge einbrachten. Hilfreich waren die dem Spiel beiliegenden Informationsblätter zu „Land Grabbing“ sowie zwei Sicherheits- und friedenspolitische Grundkonzepte. Letztere sind für einzelne Rollen besonders relevant: Kirchliche Entwicklungsexpert*innen orientieren sich laut Rollenkarte an der Friedensdenkschrift des Rates der EKD (2007), die Handlungsorientierung im Sinne einer gerechteren Teilhabe an Gesellschaft, Wohlstand und Bildung für alle Menschen bietet. Das Weißbuch des

Verteidigungsministeriums hingegen stellt Stabilität im Sinne einer vernetzten Sicherheitspolitik ins Zentrum seiner Handreichung, die handlungsleitend für die Rollen der politischen und militärischen Vertreter*innen aus Deutschland sein soll. Aus dieser Zuteilung wird bereits deutlich, dass die Rollenkarten unterschiedlich hohe Anforderungen an die Spieler*innen stellen. Während einige Rollen an friedensethische Positionen gebunden sind, geben andere Rollenkarten wie die der unterschiedlichen Landarbeiter*innen oder Vertreter*innen des Agrarkonzerns lediglich Interessenperspektiven vor. Damit die aus deren Interessenkonflikten resultierenden politischen Debatten nicht zu viel Raum einnehmen, müssen die sicherheits- und friedenspolitischen Konzepte als Anliegen und Ziel des Treffens immer wieder von Einzelrollen stark gemacht werden. Hier kann es sinnvoll sein, diese unterschiedlichen Anforderungen im Vorfeld transparent zu machen oder als Lehrkraft die Rollen zuzuteilen. Einzelrollen wie dem/der deutschen Botschafter*in kommt zudem eine moderierende Rolle zu.



Durchführung

In den Gesprächen und Diskussionen des Spiels treffen vollkommen unterschiedliche politisch-strategisch, ethisch und emotional begründete Grundeinstellungen aufeinander. Um die Bereitschaft der Spielenden zu konsequenten Positionen zu erhöhen und die Komplexität des entworfenen Gesprächsszenarios dadurch auch tatsächlich abbilden zu können, müssen die Spielenden den Schutz der Rolle kennen und aktiv annehmen. Für die Zehntklässler*innen des Eckener-Gymnasiums wurde dies besprochen, zusätzlich aber auch durch spielerische Elemente und Requisiten unterstützt. Das Planspiel begann mit dem Eintreffen der eingeladenen Vertreter*innen in einem Klassenzimmer als deutscher Botschafter: mit dem Übertreten der Türschwelle und dem Handschlag mit dem deutschen Botschafter setzte der Rollenschutz ein. Durch eine Neuordnung der Tische und die Bereitstellung von Erfrischungen (Wasser, Trauben, Kekse) wurde ein Setting vorgegeben, das sich eindeutig vom alltäglichen Unterrichtsgeschehen unterscheidet und Lust auf ein Eintauchen in das Szenario des Planspiels machen sollte. Tatsächlich stürzten sich die Schüler*innen mit merkbarer Spielfreude in die Gespräche. Politische Vertreter*innen drückten ihren Rollenwechsel auch durch besonders staatstragende Rhetorik aus.



Das Ultimatum durch den arundischen Major in den letzten 20 Minuten des Spiels erzwingt dann aber eine konkrete Entscheidung von einigen Spieler*innen, die nicht mehr durch Rhetorik und Phrasen abgeschwächt werden kann. Auch wenn die vorgegebene fiktive Bedrohungssituation zu keinem Zeitpunkt Ängste auslöst, wirkt sie doch konkret genug auf die Schüler*innen, um einige von ihnen zumindest teilweise mit den Spieletiketten brechen zu lassen: „Mir jetzt auch egal, ich sag’s jetzt einfach mit normaler Sprache, wir haben keine Zeit mehr!“, ruft Kilian zwei Minuten vor Spielschluss aufgeregt und vertritt seine Position danach in gewohnter Alltags- und Jugendsprache – Inhalte sind jetzt einfach wichtiger.

Am Schluss entscheidet sich unser arundischer Präsident gegen das Angebot des Majors und unterstützt das gewaltsame Einschreiten gegen die Demonstranten nicht. Wie glaubwürdig das angesichts seines Auftretens vor dem Ultimatum ist, wird auch über den Unterricht hinaus noch unter den Schüler*innen diskutiert.

Auswertungsphase

Das Spielkonzept sieht eine umfangreiche Auswertung vor, in der nach dem Ablegen der Rollen zunächst spontan-intuitiv und dann noch einmal distanziert-begründet auf Einzelaspekte des Spielverlaufs Bezug genommen wird. Zum Schluss soll zu den im Spielverlauf formulierten friedensethischen Positionen oder Ideen Stellung bezogen werden, wobei sowohl eigene als auch Standpunkte der Rollen einbezogen werden können. Für die Religionsgruppe war es notwendig, diese Phase stark zu moderieren und zu strukturieren, um eine ausufernde Fortführung der durch das erzwungene Spielende unterbrochenen Diskussionen zu verhindern. Alternativ könnte auch eine längere Unterbrechung zwischen Spiel- und Auswertungsphase sinnvoll sein.

Pädagogisches Fazit und Einbettung in die Reihe

Die große Stärke des Planspiels „Krise in Arunda“ liegt darin, dass keine entpolitisierte Moralisierung komplexer weltpolitischer Entwicklungen vorgenommen wird. Vielmehr wird durch die starke Reduzierung und Zuspitzung von Konflikten und fest gebundenen Interessen besonders deutlich, wie schwierig Kompromisse und die Umsetzung friedensethischer Konzepte sein können. Die Spielenden sind mit einem Szenario konfrontiert, das sich unter Berücksichtigung aller vertretenden Interessen in keinem Fall lösen lässt. Das Ultimatum treibt dieses Dilemma auf die Spitze: mit der Entscheidung gegen das Angebot seines Majors nimmt der Präsident sein politisches Ende in Kauf.

Im Lauf des Spiels werden unterschiedliche Lernprozesse angestoßen. Um gemeinsame Lösungen zu erreichen, ist zunächst die

Unterscheidung politischer, militärischer und friedensethischer Handlungsmöglichkeiten notwendig. Daneben ist die Bereitschaft zu Perspektivwechseln Voraussetzung, Ausgangspunkt und ein pädagogisches Ziel des Spiels, sie bildet den Kern jeder friedensethischen oder empathischen Annäherung und muss in ihrer Bedeutung zwingend reflektiert und anerkannt werden. So alltagsfern friedenspolitische Auseinandersetzungen für Schüler*innen in Berlin und Brandenburg sein mögen, umso näher rückt auch für sie in diesen Monaten der Krieg. Und genau da setzt „Krise in Arunda“ an. Prinzipien und Anliegen der Konfliktlösung verbleiben nicht abstrakt im unterrichtlichen Rahmen, sondern werden in das Setting gesetzt, in dem sie wirklich benötigt werden. „Krise in Arunda ist nicht „Krieg spielen“. Aber wer Frieden als konkretes Konzept begreifen, aushandeln und erproben will, muss bereit sein, sich dem vorangehenden Konflikt zu stellen und um Frieden zu streiten.

Einige dieser Überlegungen wurden von der Religionsgruppe im Anschluss an das Spiel auch formuliert und werden den weiteren Reihenverlauf begleiten: Kann Frieden nur erstritten werden? Was ist normal – Krieg oder Frieden?

Fazit der Schüler*innen

Die Schüler*innen bewerteten das Spiel in der letzte Auswertungsphase durchweg positiv und formulierten lediglich zwei Kritikpunkte. Die Kritik, dass Rollen auf der Grundlage der Rollenkarten in spezifischen Sachfragen nicht ausreichend auskunftsfähig sind, ist für jedes reduzierte Planspiel zutreffend. Das Spielkonzept weist die Spielleitung darum ausdrücklich darauf hin, das Gespräch in diesen Fällen konsequent auf eine friedens- und sicherheitsorientierte Ebene zurückzuführen.

Weitere kritische Anmerkungen bezogen sich auf die Rollenkarten, auf denen vermerkt ist, mit welchen Vertreter*innen die entsprechende Rollenfigur redet, und mit welchen nicht. In den Augen der Schüler*innen blockieren diese Einschränkungen den friedenspolitischen Dialog. Und damit sind sie mitten in der Realität angekommen.

Ausleihen

„Krise in Arunda“ wurde von Cornelia Oswald, Thomas Koch und Karlheinz Horn entwickelt und vom Amt für kirchliche Dienste in der EKBO herausgegeben. Erhältlich ist es über die Bibliothek des Amtes für kirchliche Dienste in Berlin-Charlottenburg.