

Online-Parlamentsplanspiele

4 Themen – 4 Ebenen – 3 Formate

Mit unseren online-Planspielen erleben Teilnehmende parlamentarische Entscheidungsprozesse **von der kommunalen über die Landes- und nationale bis zur europäischen Ebene**. Dabei kommen Themen zur Debatte, die beispielhaft für die Kompetenz des jeweiligen Parlaments stehen: **Infrastruktur und Daseinsvorsorge, Bildung und Soziales, Bürger*innen und politisches System, Umwelt und Klima**. Um unterschiedlichen zeitlichen Kapazitäten und Vertiefungsbedürfnissen gerecht zu werden, existieren unsere Planspiele in 3 Formaten:

90 Minuten Parlament – von der Fraktion ins Plenum

In diesem Planspiel erleben Schüler*innen in einer Konferenzschaltung den Weg der Gesetzgebung im Parlament. Angeleitet durch die Spielleitung als Parlamentspräsident*in beraten sie in Fraktionen und debattieren im Plenum, bevor sie schließlich über einen Rechtsakt abstimmen.

180 Minuten Parlament – das Parlament im Detail

In diesem Planspiel erleben Schüler*innen über Fraktionssitzungen und Plenardebatte hinaus auch die Ausschussberatungen, bei denen sie sich als Abgeordnete fachlich in ihr Thema vertiefen. So wird Parlament nicht nur in dem, was nach außen besonders bekannt ist – der öffentlichen Debatte und den Konflikten zwischen den Fraktionen – sondern auch hinter den Kulissen erlebbar.

360 Minuten Parlament – das Parlament im politischen System

Ein umfassendes Planspiel bieten wir für die nationale und europäische Ebene an. Die Teilnehmenden erleben hier den Gesetzgebungsprozess mit den Interaktionen zwischen verschiedenen Institutionen. Beim europäischen Gesetzgebungsprozess agieren Europäisches Parlament, Ministerrat und Europäische Kommission. Beim deutschen Gesetzgebungsprozess agiert neben dem Bundestag auch der Bundesrat. So werden Parlamente als Teile des politischen Systems erlebbar.

Technische Voraussetzungen:

- Computer oder Tablet mit Kamera und Mikrofon
- Internetzugang
- Software Zoom (ggf. sind andere Videokonferenz-Tools in Absprache nutzbar)

Alte Post

Kommunales Planspiel zu Infrastruktur und Daseinsvorsorge vor Ort

Auf kommunaler Ebene gestaltet die Politik das Leben einzelner am direktesten und unmittelbarsten. Dennoch erhält Kommunalpolitik meist wenig mediale Aufmerksamkeit. Das Planspiel verdeutlicht, wie Kommunalpolitik das konkrete Lebensumfeld ihrer Bewohner*innen gestaltet und verdeutlicht die kommunale Rolle im politischen System.

Szenario

Das Planspiel simuliert eine Debatte im Stadtrat der fiktiven Stadt Osterfurt. Dessen Mitglieder müssen entscheiden, was mit dem Gebäude der Alten Post geschehen soll, das in Besitz der Stadt ist, seit Jahren leer steht und zunehmend unansehnlich wird:

- Soll die Alte Post verkauft werden, um der Stadtkasse nicht länger zur Last zu fallen?
- Sollte das Gebäude renoviert werden?
- Falls die Stadt es behält: Wer sollte das Gebäude wie nutzen dürfen? Der Kunstverein für Ausstellungen und Kunstateliers? Die Bürgerstiftung als Begegnungszentrum? Die jungen Ostendorfer*innen als Jugendtreff? Oder das Rote Kreuz für seine Ausrüstung und erste Hilfe-Tätigkeit?

Lernziele

Das Planspiel vermittelt Einblicke in Aufgaben, Gremien, Kompetenzen und Entscheidungsprozesse eines Stadtrats. Es macht nebeneinander existierende Perspektiven, alltägliche Interessengegensätze und Kooperationsmöglichkeiten sichtbar und erlebbar.

Zielgruppe und Dauer

- 12-24 Personen
- interessierte Bürger*innen, Schüler*innen (Sek. I u. II beim 90-minütigen Planspiel, Sek. II bei den längeren Planspielen)

Sozial digital

Landtagsplanspiel zur Bildungs- und Sozialpolitik

Die Coronakrise hat deutlich gemacht, was schon lange ein Problem ist: Auch in der Bildung sind nicht alle gleich. Chancen fair zu verteilen, ist eine komplexe Herausforderung, die immer wieder neu zu meistern ist.

Szenario

Das Planspiel simuliert eine Debatte im Landtag über einen fiktiven Gesetzentwurf zur Schulpolitik: Vorgeschlagen wird ein Förderprogramm, das nicht nur Schulen digital besser ausstattet, sondern auch einzelnen Schüler*innen einen besseren digitalen Zugang sichern soll. Ziel ist es, Schüler*innen die Beteiligung am Fernunterricht während der Coronakrise zu erleichtern. Darüber hinaus soll aber auch in Zukunft die gleichberechtigte Nutzung digitaler Ressourcen und die Herausbildung digitaler Kompetenzen unter allen Schüler*innen gefördert werden.

Die Abgeordneten überlegen und diskutieren in ihren Gremien

- Kann eine digitale Ausstattung die soziale Schieflage verbessern?
- Wie könnte eine sinnvolle Verteilung aussehen?
- Bedarf es unterstützender Maßnahmen?

Lernziele

Das Planspiel vermittelt Einblicke in Aufgaben, Gremien, Kompetenzen und Entscheidungsprozesse eines Landtags, die im Planspiel live erlebt werden.

Den aktuellen Anlass Coronakrise und Home-Schooling nutzt das Planspiel, um grundsätzlichen Fragen von Bildungs- und Sozialpolitik zu diskutieren, in die sich Teilnehmende besonders gut hineinversetzen können.

Zielgruppe und Dauer

- 12-24 Personen
- interessierte Bürger*innen, Schüler*innen (Sek. I u. II beim 90-minütigen Planspiel, Sek. II bei den längeren Planspielen)

Machtfrage

Bundestagsplanspiel zur Kanzlerrolle im politischen System der BRD

Anders als in manchen anderen Staaten gibt es in der Bundesrepublik Deutschland für die Regierungsspitze keine Beschränkung der Amtszeit. Mehrere Kanzler*innen übten oder üben ihre Funktionen über lange Zeiträume aus. Viele Gründe sprechen für, viele auch gegen diese Regelung.

Szenario

Das Planspiel simuliert Verhandlungen über einen fiktiven Gesetzentwurf, der die Amtszeit von Bundeskanzler*innen auf zwei Wahlperioden begrenzen soll. Um das Gesetz zu verabschieden, muss der Bundestag das Grundgesetz mit einer Zweidrittelmehrheit ändern.

Vertreterinnen und Vertreter verschiedener Fraktionen diskutieren in Zusammenhang mit dem Gesetzentwurf in ihren Gremien

- Wie ist zwischen Stabilität auf der einen Seite und Machtbegrenzung auf der anderen Seite abzuwägen?
- Vor welche Chancen und Probleme stellt eine Begrenzung die Kanzler*innen dabei, ihre Rolle bestmöglich zu erfüllen?
- Welche Folgen hätte eine Begrenzung der Amtszeit für die politische Kultur in Deutschland?
- Welche Bedeutung hätte eine Begrenzung für die Bürger*innen? Würde sie diesen eine größere Wahlfreiheit sichern?

Lernziele

Die Teilnehmenden erleben Aufgaben, Gremien, Kompetenzen und Entscheidungsprozesse des Bundestags in einer aktiven Rolle.

Sie machen sich die Rolle der Bundeskanzler*innen im Gefüge des Grundgesetzes bewusst. Sie analysieren Chancen und Probleme von Stabilität und Neuerung, Spielraum und Begrenzung.

Zielgruppe und Dauer

- 12-24, zusammen mit dem Bundesrat 24-48 Personen
- interessierte Bürger*innen, Schüler*innen (Sek. I u. II beim 90-minütigen Planspiel, Sek. II bei den längeren Planspielen)

Flugmodus

EU-Planspiel zur Klima- und Umweltpolitik

Der Flugverkehr hat einen hohen Anteil an Ressourcenverbrauch und CO₂-Emissionen. Seit Jahren wird daher in Politik und Gesellschaft diskutiert, wie diese Belastung verringert und Reisen auf andere Verkehrsmittel verlagert werden können. Nach den Erfahrungen der Corona-Krise stellt sich zudem die Frage: Können wir auf viele Flüge verzichten, weil Treffen auch online möglich sind? Oder ist jetzt zentral, dass Menschen private Reisefreiheit unbegrenzt genießen und Unternehmen wirtschaftliche Bedürfnisse uneingeschränkt wahrnehmen können?

Szenario

Das Planspiel simuliert die Verhandlungen über einen fiktiven Verordnungsentwurf der Europäischen Kommission, der Flüge mit einer Reichweite von unter 600 Kilometern innerhalb der EU verbieten soll.

Die Abgeordneten des Europäischen Parlaments diskutieren im Rahmen des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens. Sie stehen vor den Fragen:

- Welche Wirkung hätte ein Verbot auf Umwelt und Klima?
- Welche Folgen brächte ein Verbot für Unternehmen im Allgemeinen und Fluggesellschaften im Besonderen?
- Rechtfertigt der Schutz von Klima und Umwelt die Beschränkung der beruflichen und privaten Freiheit?

Lernziele

Die Teilnehmenden erleben den ordentlichen Gesetzgebungsprozess der EU und gestalten selbst Recht.

Thematisch setzen sie sich mit dem Für und Wider von Freiheit und Regulierung sowie den gegensätzlichen und gemeinsamen Interessen von Wirtschaft und Umwelt auseinander.

Zielgruppe und Dauer

- 12-24, mit Kommission und Ministerrat 24-48 Personen
- interessierte Bürger*innen, Schüler*innen (Sek. I u. II beim 90-minütigen Planspiel, Sek. II bei den längeren Planspielen)

Planspiel: Methode und Lernziele

Ziel der Planspiele ist es, die Grundlagen der Entscheidungsfindung in einem Parlament zu vermitteln. Gleichzeitig sollen zur sachlichen Analyse der konträren Positionen beitragen. Die Planspiele vermitteln

1. kognitives Wissen
 - Aufgaben, Gremien, Kompetenzen und Entscheidungsprozesse des jeweiligen Parlaments
 - Informationen zu den jeweils behandelten Themen
 - Einblicke in unterschiedliche Positionen zu den jeweils behandelten Themen
2. Haltungen und Werte
 - demokratische Entscheidungsfindung
 - Selbstvertrauen
 - Empathie und Solidarität
3. Handlungskompetenz
 - methodisch-strategischer Art: Organisation, Informationsbeschaffung und -verarbeitung
 - sozialer Art: Zuhören, freies Sprechen, Moderieren, Kooperation und Konfliktbearbeitung.

Weil die Teilnehmenden unmittelbar am Handlungsprozess beteiligt sind, ist der Lernprozess besonders intensiv und motivierend. Mit Hilfe des Planspiels lässt sich ein einzelner Standpunkt mit der Erfahrung einer komplexen Struktur verbinden. Auf diese Weise kommt die Konkretheit einer Rolle mit umfassenden Kenntnissen über ein politisches System zusammen.

Im Anschluss an das Planspiel gibt es Zeit für Fragen und Antworten. Aufgaben für eine weitere Reflexion des Prozesses und des Themas können der Lehrkraft auf Wunsch gegeben oder im Anschluss an das Planspiel bearbeitet werden.