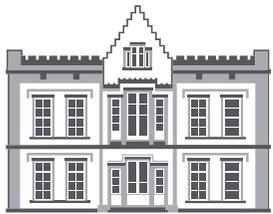


Eine neue Straße für Felddorf?

Kommunalpolitisches Planspiel zur
Demokratiebildung

Für Grundschul Kinder
der Jahrgangsstufen 3 und 4



Göttinger Institut für
Demokratieforschung

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Räumlicher, zeitlicher und personeller Bedarf	5
Übersicht: Ablauf	6
Ablaufplan (inkl. Vor- und Nachbereitung)	7
Übersicht: Materialien und technische Ausstattung	12
Übersicht: Schriftliche Materialien	13
Zu verwendende Materialien	15
Der Felddorffilm	16
Die Zeitungsvorlage	17
Die Felddorfkarte	18
Die Stimmzettel	19
Die Regeln	21
Die Schilder	24
Die Rollenkarten	33
Die Aufgaben in der Partei	38
Das bin ICH in Felddorf	43
Der Vorschlag	48
Die Skripte	50
Die Reflexionsleitfäden	66
Das Demokratiediplom	73
Impressum	75
Feedback	76



Einführung: „Eine neue Straße für Felddorf?“

Das Demokratie-Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ wurde vom Projekt Kinderdemokratie am Göttinger Institut für Demokratieforschung entwickelt. Mit seinem speziellen Fokus auf Grundschulen schließt es eine Lücke im bisherigen Angebot an Planspielen im Bereich der Demokratiebildung. Das Besondere ist: Grundschulkindern schlüpfen in die Rolle von Kommunalpolitikerinnen und Kommunalpolitikern und können so erfahren wie es ist, ein politisches Problem anzugehen, zu verhandeln und Lösungen zu entwickeln. Dabei wurde bewusst die kommunale Ebene gewählt, um an die Lebenswelten der Kinder anzuknüpfen.

Szenario

Für das Planspiel begeben sich die Kinder in den fiktiven Ort Felddorf. Dort gibt es ein Problem: Die Hauptstraße wird sehr stark befahren. Unterschiedliche Parteien haben verschiedene Interessen, die die Kinder als Repräsentantinnen und Repräsentanten verfolgen. Die Mitglieder der **Elternpartei** wünschen sich eine Umgehungsstraße, damit die Felddorfer Kinder sicher zur Schule gehen können. Die **Wirtschaftspartei** wiederum will dies auf jeden Fall verhindern, da weniger Verkehr auch weniger Umsatz für die Geschäfte im Ort bedeuten würde. Die **Bauernpartei** will eine Umgehungsstraße durch den Norden verhindern, da die geplante Straße Ackerflächen reduzieren und den direkten Zugang zu den Feldern einschränken würde. Die Mitglieder der **Umweltpartei** sind stattdessen gegen eine Umgehungsstraße im Süden des Dorfes, da hier die

Wälder erhalten werden sollen. In mehreren Partei- und Dorfratssitzungen, auf dem Marktplatz und über die Lokalzeitung („Felddorfer Tageblatt“) versuchen die Kinder die jeweiligen Interessen durchzusetzen und mit den anderen Parteien zu verhandeln. Am Ende des Planspiels wird im Dorfrat über die Zukunft der Straße und damit die Verkehrsführung im Dorf abgestimmt.

Planspiel als Methode für die Grundschule

Planspiele gelten als komplexe Methode und erfordern eine vergleichsweise hohe sprachliche und kognitive Kompetenz der Teilnehmenden: Es müssen Rollen erarbeitet, Konflikte erkannt, Lösungen erdacht und Verhandlungen geführt werden. Dabei stehen die Spielerinnen und Spieler unter Zeitdruck und müssen die Positionen und das Verhalten der Anderen immer mitdenken.¹

Die Göttinger Kinderdemokratie konnte in der praktischen Arbeit mit Grundschülerinnen und Grundschulern die Erfahrung machen, dass Planspiele als Lernmethode für diese Altersstufe geeignet sind. Das Planspiel kann methodisch unter dem Begriff des „simulativen Handelns“ eingeordnet werden und ist für Kinder besonders gut geeignet, die Komplexität von akteursgeleiteten Aushandlungsprozessen zu verstehen. In diesem Rahmen können sich durch selbständiges Handeln Lösungen für ein kommunalpolitisches Problem erarbeiten. Es gelingt ihnen, sich in Rollen hineinzudenken und vorgegebene Positionen zu verinnerlichen. Sie können die Positionen der

¹ Zu Strukturmerkmalen von Planspielen vgl. exemplarisch: Ungerer, Lothar: Planspiel, in: Mickel, Wolfgang W. (Hrsg.): Handbuch zur politischen Bildung. Bonn 1999, S. 363–365.



anderen nachvollziehen und sind in der Lage in den Gesprächsrunden ihre Positionen zu präsentieren, in Verhandlungen für sie einzustehen und am Ende im Rahmen demokratischer Entscheidungsfindungsverfahren zu Lösungen zu kommen. In der an die eigentliche Spielsituation anschließenden Reflexion, die auch dem Aufbrechen möglicher Frustrations- und Gewinnerlebnisse dient, konnte immer wieder festgestellt werden, dass die unterschiedlichen Positionen von den Kindern als Bereicherung und der politische Streit als wichtig empfunden werden. Die Schülerinnen und Schüler erleben im Planspiel unterschiedliche wichtige Facetten eines politischen Entscheidungsfindungsprozesses und erfahren Selbstwirksamkeit mit Blick auf ihr demokratisches Handeln.

Die methodischen Besonderheiten dieses Planspiels

In der dreijährigen Entwicklungs- und Erprobungsphase wurde das Planspiel auf Basis der kontinuierlichen prozessorientierten Erfahrungen, aber auch auf Grundlage der Rückmeldungen der Kinder stetig weiterentwickelt. Dabei wurde besonders auf folgende Aspekte Wert gelegt:

Das Szenario muss verständlich sein und an Erfahrungen der Kinder anknüpfen. Eine Reduzierung auf „Kinderthemen“ wie Spielplatzbau oder Schulhofgestaltung ist hingegen nicht nötig. Unsere Erfahrungen zeigen, wie wichtig eine gut vorbereitete, personell klar identifizierbare Spielleitung ist, die kindgerecht und strukturiert Spielregeln, Ablauf und Planspielszenario erklärt. Visualisierungen, wie Filme, Karten, Wandzeitungen, etc. kommen bei unserem Planspiel zur Unterstützung zum Einsatz und werden von den Kindern im Laufe der Spielzeit immer wieder zu Rate gezogen. Textarbeit ist mit den Kindern problemlos möglich, solange die Materialien nicht zu umfangreich und

adäquat formuliert sind. Besonders wichtig ist es, Raum zum kreativen Ausdruck, in Form von Zeichnungen o.ä., zu geben. Unser Planspiel zeichnet sich dadurch aus, dass die Kinder organisatorisch zwar begleitet, inhaltlich jedoch nur soweit wie nötig unterstützt werden. Die Ausgestaltung des Planspiels sollte vor allem den Kindern obliegen. Erwachsene bringen sich in der Funktion der Spielleitung oder im Planspiel in der Rolle der Bürgermeisterin oder des Bürgermeisters, der Journalistin oder des Journalisten sowie als Parteihelferinnen und -helfer der Kinder ein, allerdings im Idealfall nur fragend und organisierend, nicht inhaltlich beeinflussend. Dies ist wichtig, um Rollenkonflikte zu verhindern und das aktive Erleben und Gestalten der Kinder nicht zu schmälern. Erwachsene, die Rollen im Planspiel übernehmen, helfen den Kindern gemeinsam mit der Spielleitung in das Spielsetting zu kommen, aber auch am Ende des Tages wieder aus ihren Rollen herauszufinden, diese ganz wörtlich „abzuschütteln“ und in einer Reflexionsphase Themen, die während des Planspiels als schwierig und kontrovers identifiziert wurden, zu behandeln. Für die unterschiedlichen Phasen des Spiels stehen Skripte und Anleitungen für die Erwachsenen sowie kindgerecht und sorgsam aufbereitete Materialien zur individuellen und gemeinsamen Bearbeitung zur Verfügung, die die Durchführung des Planspiels wesentlich erleichtern. Für Aufwärm-, Kennenlern- und Pausenphasen bieten sich Klein- und Gruppenspiele an, für die Rolleneinführung insbesondere theaterpädagogischer Art.

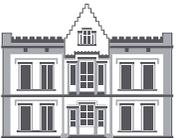
Altersstufe

Das Planspiel ist speziell für die Grundschule entwickelt worden und dort vor allem für die Jahrgangsstufen drei und vier geeignet.



Räumlicher, zeitlicher und personeller Bedarf

Zeit	Drei zusammenhängende Schultage für das eigentliche Planspiel; Unterrichtszeit im Vorfeld zur inhaltlichen Vorbereitung sowie im Nachhinein zur Reflexion und Vertiefung	
Räumlichkeit	Tag 1 / 2	Vier Kleingruppenräume und ein großer Raum (Aula, Turnhalle, großes Klassenzimmer o.ä.)
	Tag 3	Klassenzimmer
Personal	Mindestens zwei Erwachsene, wobei die Spielleitung und das Bürgermeisteramt jeweils in jedem Fall von Erwachsenen übernommen werden sollten; falls möglich sollte auch die Journalistenrolle von Erwachsenen übernommen werden sowie jeder Partei- gruppe ein Parteihelfer oder eine Parteihelferin unterstützend an die Seite gestellt werden. Sollten diese Rollen nicht von Erwachsenen übernommen werden, kann die Journalistenrolle auch an Kinder übergeben werden und die Gruppenarbeit in den Parteien selbstständig mit entsprechenden vorher durch die Spielleitung erläuterten Arbeitsaufträgen durchgeführt werden.	
Bonus	Anschließend an das Planspiel Besuch im lokalen Rathaus und Kontakt mit „echten“ Politikerinnen und Politikern sowie der Presse, um den Austausch über das Erlebte in die Realität zu ermöglichen	



Übersicht: Ablauf

Das Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ ist in vier Phasen unterteilt.²

Phase	Inhalt	Zeit
1. Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • Erarbeitung wichtiger Begriffe 	2 Schulstunden
2. Einführung und Rollenfindungsphase	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • Einstieg und Regelbesprechung • Vorstellung des Ausgangsszenarios • Gruppeneinteilung • Rollenfindung • Vorstellung der Rollen 	Tag 1
	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Parteiforderungen • Vorstellung der Forderungen (Erste Ratssitzung) • „Zeitungslektüre“ 	
3. Simulations- und Verhandlungsphase	<ul style="list-style-type: none"> • Abgleich der verschiedenen Forderungen in der Partei • Offener Meinungs austausch • Dorfratsfrühstück (Einstieg in die Verhandlungen) • Verhandlungen • Vorstellung der Lösungsvorschläge (Zweite Ratssitzung) • Abstimmung 	Tag 2
	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion und Abschluss in Kleingruppen • Großgruppenreflexion • Transfer/Nachbereitung • Rathausbesuch 	
4. Reflexion und Nachbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion und Abschluss in Kleingruppen • Großgruppenreflexion • Transfer/Nachbereitung • Rathausbesuch 	Tag 3

² Rappenglück, Stefan: Ablauf von Planspielen, in: bpb.de, 6.4.2010 URL: <http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/planspiele/70262/ablauf-von-planspielen> [eingesehen am 13.01.2014].



ABLAUFPLAN (inkl. Vor- und Nachbereitung)

Die angegebenen Zeiten sind als Richtwert zu verstehen. Die konkrete zeitliche Einteilung sollte an die Möglichkeiten vor Ort angeglichen werden (Spalte reale Uhrzeit). Es sollte nicht an den Pausen gespart werden. Vorstellungsrunden können ausfallen, wenn keine unbekanntenen Personen am Planspiel teilnehmen.

Erläuterungen:

Dorfrat	großer Raum (Klassenzimmer, Aula o.ä.)	SL	Spielleitung
Marktplatz	großer Raum (Klassenzimmer, Aula o.ä.)	BM	BürgermeisterIn
Parteiräume	kleine Räume	J	JournalistIn
GG	Großgruppe	P	ParteihelferInnen
KG	Kleingruppe		

Zeit	Phase	Inhalt	Material	Raum / Person	Reale Uhrzeit
<i>Vorbereitung</i>					
15 min	Begrüßung/Vorstellung	Vorstellungsrunde, Aufwärmspiel	Plakate, Stifte	Klassenzimmer	
30 min	Erarbeitung I	Auf vier Plakate werden jeweils in die Mitte folgende Begriffe geschrieben: Abstimmung, Partei, Wirtschaft und Umwelt. Die SuS sollen alles, was ihnen zu den Begriffen einfällt, auf das dazugehörige Plakat schreiben.	Begriffsplakate	Klassenzimmer	
<i>Pause</i>					
40 min	Erarbeitung II	Die Plakate werden nacheinander besprochen, so dass alle SuS die Begriffe kennen. Für die Besprechung ist es als Vorbereitung auf das Planspiel wichtig, folgende Begriffe, falls sie nicht von den SuS selbst aufgeschrieben wurden, bei den jeweiligen Plakaten zu diskutieren: Abstimmung (Antrag), Partei (Abgeordnete), Wirtschaft (Unternehmen, Arbeitslosigkeit).	Begriffsplakate	Klassenzimmer	
5 min	Abschluss	Gemeinsame Abschlussrunde mit Ausblick auf das anliegende Planspiel.		Klassenzimmer	

Zeit	Phase	Inhalt	Material	Raum / Person	Reale Uhrzeit
<i>Planspiel: Tag 1 - Einführung und Rolleneinfindungsphase</i>					
10 min	Begrüßung/Vorstellung	Vorstellungsrunde, Aufwärmspiel		GG im Dorfrat; SL	
20 min	Einstieg	Besprechung: Was machen wir heute? Was ist ein Planspiel?, Spielregeln	M8, M9-1	GG im Dorfrat; SL	
30 min	Erarbeitung I: Szenario und Gruppeneinteilung	Die SuS bekommen eine Einführung in das Szenario (Video und Frage-/Antwort-Teil) und werden anschließend mit Hilfe eines Spiels in ihre Parteigruppen eingeteilt.	Beamer, Laptop, Audioboxen, Zeigestock, Verkleidungskiste, Namensschilder, Parteizubehör, M1, M3, M4-1	GG im Dorfrat; SL, P	
<i>Pause</i>					
50 min	Erarbeitung II: Rollenfindung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die SuS teilen ihre Gruppenaufgaben auf und hängen ihr Parteischild an die Tür. 2. Sie geben sich/ihrer Rolle einen Namen und erarbeiten ihre Rolle in Felddorf. Vorstellungsrunde in der Gruppe. 3. Die SuS lesen ihre Parteirollenkarten durch. 4. Sie erarbeiten die Forderungen ihrer Partei. 5. Sie schreiben ihre Forderungen auf ein Poster. 	Parteizubehör	KG in Parteiräumen; P	
30 min	Ergebnissicherung: Vorstellung der Rollen im Plenum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der/die Journalist/in interviewt alle SuS zu ihrer Rolle in Felddorf. 2. Rollenidentifikationsspiel (z.B. Raumlaf: sich als PolitikerInnen begrüßen, (stolz, schüchtern/leise, laut) 	Mikrofon, M4-1, M9-3	GG im Dorfrat; J, BM, SL	
<i>Pause</i>					
15 min	Erarbeitung III: Gruppenphase	Die SuS wiederholen ihre Forderungen und überlegen, wie diese von der Gruppe vorgetragen werden sollen.	Forderungsplakate	KG in Parteiräumen; P	
35 min	Durchführung I: Erste Ratssitzung	Alle Parteien stellen sich und ihre Forderungen nacheinander vor. Die Parteien und der/die JournalistIn können Nachfragen stellen.	Rednerpult, Zeigestock, M3, M4-1, M9-2	GG im Dorfrat; BM, J	

Zeit	Phase	Inhalt	Material	Raum / Person	Reale Uhrzeit
10 min	Ausblick: Kurzvorstellung des morgigen Ablaufs	<ol style="list-style-type: none"> Entlassen der SuS aus der Rolle (z.B. werfen alle nacheinander ihr Verkleidungsstück in die Kiste und verabschieden sich dabei mit einem Spruch von ihrer Rolle; die Rolle kann durch Schütteln wortwörtlich „abgeschüttelt“ werden) Kurzvorstellung des Ablaufs des nächsten Tages. Offene Fragen klären. 	Verkleidungskiste, M4-1	GG im Dorfrat; SL	
<i>Planspiel: Tag 2 - Simulations- und Verhandlungsphase</i>					
5 min	Begrüßung/Warm-Up	Begrüßung und Aufwärmspiel.		GG im Dorfrat; SL	
15 min	Einstieg	<ol style="list-style-type: none"> Vorstellung des Tagesablaufs. Die SuS nehmen sich jeweils ihr Verkleidungsstück und finden sich in ihre Rollen ein (z.B. durch theaterpädagogische Übungen). 	Flipchart, Stifte, Verkleidungskiste, M4-1	GG im Dorfrat; SL	
15 min	Durchführung I: „Zeitungslektüre“	Die SuS kommen auf dem Dorfplatz zusammen und der/die JournalistIn stellt die Wandzeitung vor.	Laptop, Beamer, M2, M4-1	GG im Dorfrat; SL, J, BM, P	
30 min	Erarbeitung I: Gruppenphase	Die Parteien stellen ihre Argumente zusammen und überlegen, wen sie überzeugen könnten und welche Kompromissvorstellungen sie selbst haben. Sie geben Informationen an die Presse heraus, die reihum die Parteien besucht. Alle überlegen sich, welche „Demokratiewerkzeuge“ sie nutzen möchten und bereiten sie vor.	Parteizubehör, Forderungenplakate	KG in Parteiräumen; SL, J, P	
15 min	Durchführung II: Marktplatz	Die SuS kommen auf dem Marktplatz zusammen und können Demokratiewerkzeuge einsetzen (z.B. Demonstration, Unterschriftensammlung). Hier können sie sich frei über alles informieren und informell verhandeln. ► fließender Übergang zum Dorfratsfrühstück	M4-2	GG auf dem Marktplatz; BM, J, P	
30 min	Dorfratsfrühstück	Weitere Gelegenheit für die Parteien informell zu verhandeln. Entspricht Essenpause ohne Verlassen der Rollen. Bei Bedarf SuS Möglichkeit zur Bewegung geben.		GG im Dorfrat	
50 min	Durchführung III: Verhandlung	<ol style="list-style-type: none"> Erarbeitung der Verhandlungsregeln mit der Großgruppe. Formelle Verhandlungsphase: Die Parteien tauschen sich in ihrem Parteiraum über das Erlebte aus und überlegen, mit wem sie verhandeln möchten. Daraufhin können Verhandlungen aufgenommen werden. Die Lösungsvorschläge für die zweite Ratssitzung werden in den Verhandlungen gezielt vorbereitet. 	Stoppuhren, M5, M6, M8,	GG im Dorfrat; SL, dann: KG in Parteiräumen, P	

Zeit	Phase	Inhalt	Material	Raum / Person	Reale Uhrzeit
30 min	Durchführung IV: Zweite Ratssitzung	Die Parteien stellen ihre veränderten Positionen und ihre Vorschläge vor.	Vorschläge, Zeigestock, M3, M4-1	GG im Dorfrat; BM, J, P	
<i>Pause</i>					
15 min	Durchführung V: Sitzungsunterbrechung	In den Parteien können die SuS noch einmal abschließend über die Lösungsvorschläge und ihr Stimmverhalten beraten. Der/die JournalistIn kann hier ganz informell noch einmal versuchen, gezielt auf einzelne Parteien zuzugehen.	Parteizubehör	KG in Parteiräumen; P	
30 min	Durchführung VI: Abstimmung	Abstimmung über die Vorschläge in Form einer geheimen Wahl, bei der alle SuS eine Stimme haben und für den ihrer Meinung nach besten Vorschlag abstimmen oder sich enthalten können. Die Auszählung der Stimmen und Verkündung des Ergebnisses kann von dem/der BürgermeisterIn mit Hilfe der SuS durchgeführt werden.	Wahlurnen, Nummern für die Wahlurnen/ Vorschläge, Stellwand, Pinnnadeln, Rednerpult, M4-1, M7	GG im Dorfrat; BM, J	
35 min	Ergebnissicherung: Mediation und Abschluss in den Kleingruppen	1. Die SuS verabschieden sich wie am Vortag von ihren Rollen. Die Rollen werden „abgeschüttelt“. 2. In den Kleingruppen reflektieren die SuS ihre Erlebnisse während des Planspiels. Konflikte werden angesprochen und möglichst aufgelöst. Die SuS geben Feedback zu ihren Erfahrungen.	Verkleidungskiste, M10-1	GG im Dorfrat; SL, dann:KG in Parteiräumen; P	
15 min	Abschluss	Gemeinsame Abschlussrunde.		GG im Klassenzimmer; SL	
<i>Tag 3: Reflexion und Nachbereitung</i>					
10 min	Begrüßung/Warm-Up	Begrüßung und Aufwärmspiel.		GG im Klassenzimmer	
40 min	Reflexion	Die SuS geben in der Großgruppe Rückmeldung zum Planspiel.	Ampelkarten, M10-2	GG im Klassenzimmer	
<i>Pause</i>					
40 min	Transfer (Optional)	Für den Transfer der Erfahrungen aus dem Planspiel bieten sich die Lernstationen der Demokratierallye (http://www.demokratie-goettingen.de/unterrichtsmaterial/demokratierallye) an. Thematisch besonders geeignet ist hier z.B. die Station „Gutes Streiten/Schlechtes Streiten“, in der der Umgang mit Meinungspluralismus behandelt wird.	ausgewählte Demokratierallyestation plus benötigtes Material	KG im Klassenzimmer	

Zeit	Phase	Inhalt	Material	Raum / Person	Reale Uhrzeit
30 min	Vorbereitung Rathaus	Die SuS bereiten sich in ihren Parteigruppen auf den Besuch im Rathaus vor. Wiederholung der Ursprungsforderungen der einzelnen Parteien. Besprechung in welcher Form die Forderungen der Parteien im Rathaus vorgestellt werden. Abschließend überlegen sich die SuS Fragen, die sie den Politikerinnen und Politikern stellen möchten.	Forderungenplakate, Stifte, Papier	KG im Klassenzimmer	
<i>Pause</i>					
	Besuch im Rathaus	Pressekonferenz mit „echten“ Politikerinnen und Politikern, bei denen das Projekt vorgestellt wird. Die SuS können Fragen an die Politikerinnen und Politiker stellen und bekommen abschließend ein Demokratiediplom verliehen.	Laptop, Beamer, Forderungenplakate, M1, M11		

Eigene Notizen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

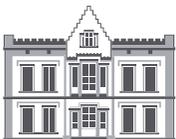
Übersicht: Materialien und technische Ausstattung

- Ausreichend Stühle und Tische für alle Kinder, um einen Dorfrat sowie ein Dorfratsfrühstück aufzubauen
- Laptop (mit dem Felddorffilm und dem Felddorfer Tageblatt), Audio-Boxen und Beamer
- Fotokamera für den Journalisten/die Journalistin
- Mikrofon (oder Mikrofonattrappe) für die Frageunde des Journalisten/der Journalistin
- Rednerpult für die Dorfratssitzungen
- Zeigestock
- Verkleidungskiste mit ausreichend Verkleidungsstücken für alle Kinder
- Verkleidungsmerkmal für Spielleitung (Hut o.ä.) und Bürgermeisterin bzw. Bürgermeister (Jackett, Schärpe o.ä.)
- Kisten/Wahlurnen für die Abstimmung
- Nummern für die Wahlurnen/Vorschläge während der Abstimmung (laminiert) und eine Stellwand/Tafel, an der unter den Nummern die Vorschläge angepinnt werden
- 4 Uhren
- 4 Stoppuhren
- Je eine Parteimappen in den Parteifarben (rot, grün, gelb und blau)
- Je ein DIN A3-Poster in den Parteifarben (rot, grün, gelb, blau)
- Flipchart mit Papier und Markern
- Pinnnadeln/Magnete
- Papier (weiß und in den Parteifarben), Stifte, Scheren, Kleber
- 2-seitige Namensschilder entsprechend der Kinderanzahl mit je 1x weißem Namensschild (blanko) zum Beschriften und je 1x Namensschild (blanko) in der zugehörigen Parteifarbe
- Ampelkarten



Übersicht: Schriftliche Materialien

Nr.	Kurzbeschreibung	Hinweise	✓
1	Einführungstext in das Planspiel		
2	Detaillierter Ablaufplan	zeitlich entsprechend anpassen	
3	Materialübersicht		
Materialien allgemein			
M1	Felddorffilm	auf Laptop speichern	
M2	Felddorfer Tageblatt	auf Laptop speichern	
M3.1- M3.4	Felddorfkarten	Felddorfkarte mit Straße 1x als großes Plakat drucken: dient als Karte zum Erklären, wenn der Dorfrat zusammen kommt; 4x als DIN A3 drucken und in die Parteimappen packen; weitere Karten bei Bedarf zur Unterstützung verwenden	
M4.1- M4.2	Schilder: Dorfrat und Marktplatz	1x laminieren und als Markierung für die Orte verwenden	
M5	Stop - Go Schilder	4x laminieren und den Parteimappen für die Verhandlungen beilegen	
M6	Vorschlag	12x ausdrucken und jeder Partei 3 Exemplare vor der Verhandlungsphase austeilen	
M7	Stimmzettel	der Kinderanzahl entsprechend ausdrucken und ausschneiden	
M8	Spiel- und Verhandlungsregeln	jeweils mit den Kindern gemeinsam erarbeiten	
M9.1- M9.4	Skripte	je 1x drucken	
M10.1- 10.2	Reflexionsleitfäden	Kleingruppe: für jede Partei 1x drucken, Großgruppe: für jeden anwesenden Erwachsenen 1x drucken	
M11	Demokratiediplome	für jedes Kind 1x Diplom drucken und ausfüllen	



Parteimaterialien			✓
P1.1- P1.4	Parteischilder	je in den Parteifarben (rot, gelb, grün, blau) 2x laminieren: 1x für den Dorfrat, 1x für die Parteimappen zur Markierung des Parteiraums	
P2.1- P2.4	Rollenkarten der Parteien	je in den Parteifarben 1x laminieren und in die Parteimap- pen packen	
P3.1- P3.4	Aufgaben in den Parteien	je 1x in den Parteifarben drucken und in die Parteimappe packen	
P4.1- P4.4	Rollenkarten der BewohnerInnen	je entsprechend der Kinderanzahl in den Parteifarben dru- cken und in die Parteimappen packen	

Hinweis:

Parteizubehör: Die Parteigruppen bekommen zu Beginn des Planspiels jeweils eine Parteimappe in ihrer Parteifarbe mit M₃, P₁₋₁-P₄₋₄. Zusätzlich jeweils ein DIN A₃ Plakat in ihrer Parteifarbe sowie eine Uhr, Papier, Stifte, eine Schere und Kleber. Es können auch Parteitaschen in den entsprechenden Farben gepackt werden.



Zu verwendende Materialien

Daten online:

<http://www.demokratie-goettingen.de/institut/kinder-demokratie/planspiel>

- Der Felddorffilm
- Die Zeitungsvorlagen zum Ausfüllen
- Die Felddorfkarte
- Die Straßenelemente
- Die 4 Parteienschilder
- Die Rollenkarten je Partei
- Die Aufgabenübersicht je Partei
- Die „Das-bin-ich“-Ausfüllbögen je Partei
- Der Vorschlagvordruck

Direkt druckbar:

- Die Vorlage der Stimmzettel
- Die Spiel- und Verhandlungsregeln
- Das Schild Dorffrat
- Das Schild Marktplatz
- Das Schild Stop-Go
- Das Skript für die Spielleitung
- Das Skript für die BürgermeisterIn
- Das Skript für die JournalistIn
- Das Skript für die ParteihelferInnen
- Der Reflexionsleitfaden für die Kleingruppe
- Der Reflexionsleitfaden für die Großgruppe
- Das Demokratiediplom



M1

Der Felddorffilm



Link: https://www.youtube.com/watch?v=OhnyW8F4_kA



M2

Die Zeitungsvorlage

Sieht ausgefüllt beispielsweise so aus:



Die Powerpoint-Vorlage ist downloadbar unter:
<http://www.demokratie-goettingen.de/institut/kinder-demokratie/planspiel>

M3.1–3.4

Die Felddorfkarte

Ist in DIN A3 und DIN A4 ausdrückbar, die Straßenelemente (Nord- und Südstraße) ebenfalls.

- M3.1 Felddorfkarte (+Straßen)
- M3.2 Felddorfkarte
- M3.3 Straße Süd
- M3.4 Straße Nord



Die Vorlagen sind downloadbar unter:

<http://www.demokratie-goettingen.de/institut/kinder-demokratie/planspiel>

M7

Die Stimmzettel

Beim Abstimmen erhält jedes Kind einen Zettel. Es empfiehlt sich, die Wahlregeln noch einmal zu wiederholen und die Stimmzettel vorab auszuschneiden.

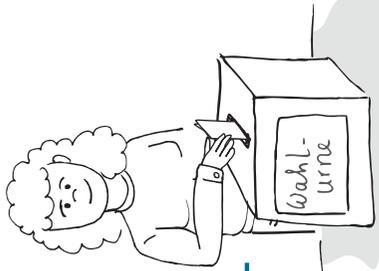


Die Vorlage finden Sie auf der Folgeseite zum Ausdrucken ►

Ich bin für:



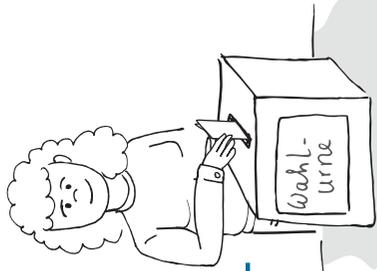
Ich bin für:



Ich bin für:



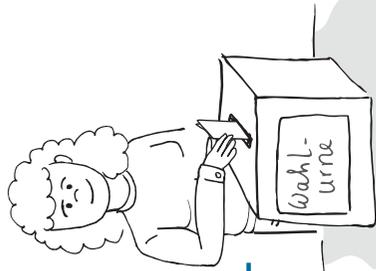
Ich bin für:



Ich bin für:



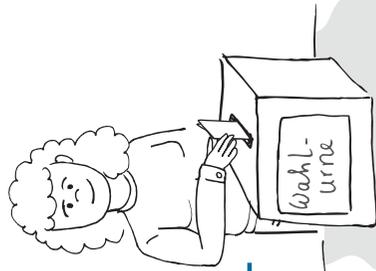
Ich bin für:



Ich bin für:



Ich bin für:



M8

Die Regeln

Es empfiehlt sich alle Regeln gemeinsam mit den SuS zu erarbeiten und sie anschließend dauerhaft sichtbar zu machen (Beispielsweis auf einem Flipchart oder der Tafel). Die SuS sollen untereinander ebenfalls darauf achten, dass die Regeln eingehalten werden.



Die Vorlagen finden Sie auf der Folgeseite ▶

Spielregeln

1. Wir hören einander zu!
2. Es gibt keine richtigen oder falschen Fragen, Antworten und Meinungen!
3. Wenn ihr eine Frage habt, könnt ihr die jederzeit stellen. Bitte meldet euch dafür!
4. Wenn wir den Hut auf haben (bzw. ein anderes „Spielleiter-Accessoire“ nutzen), sind wir in Felddorf.

Hinweis:

Es ist wichtig den SuS zu signalisieren, wann sich alle im Spiel befinden, wofür sich ein Kleidungsstück, welches auf- und abgesetzt werden kann z.B. anbietet.

Verhandlungsregeln

1. Wir erinnern uns an die Spielregeln!
2. In jedem Raum kann nur eine Verhandlung stattfinden.
3. Wir gehen leise von Raum zu Raum!
4. Wir fragen die anderen, ob sie mit uns verhandeln wollen.
5. Wir achten auf die Schilder an der Tür! Bei Stop, darf der Raum nicht betreten werden, bei Go schon.
6. Die Parteien dürfen auch alleine einen Vorschlag einreichen.
7. Jede Partei darf mit jeder anderen verhandeln, auch mit mehreren gleichzeitig.
8. Wir haben 30 Minuten Verhandlungszeit.
9. Die Vorschläge werden bei dem Bürgermeister oder der Bürgermeisterin abgegeben.
10. Die Vorschläge müssen komplett ausgefüllt sein (inkl. Unterschriften aller dem Vorschlag zustimmenden SuS auf der Rückseite) und können durch Bilder, Basteleien o.ä. ergänzt werden.



Abstimmungsregeln

1. Jede/r bekommt einen Stimmzettel
2. für jeden Vorschlag gibt es eine Wahlurne à Begriff klären:
„Wer weiß denn, was das ist?“)
3. Geheime Wahl: Jede/r geht hinter eine Stellwand und wirft den Zettel, den er gleich bekommt, in eine Urne
4. von jetzt an darf niemand mehr das Stimmverhalten der anderen beeinflussen, jede/r ist frei in der Wahl und muss niemandem verraten, was gewählt wurde
5. Möglichkeit der Enthaltung erklären und was das zur Folge hat

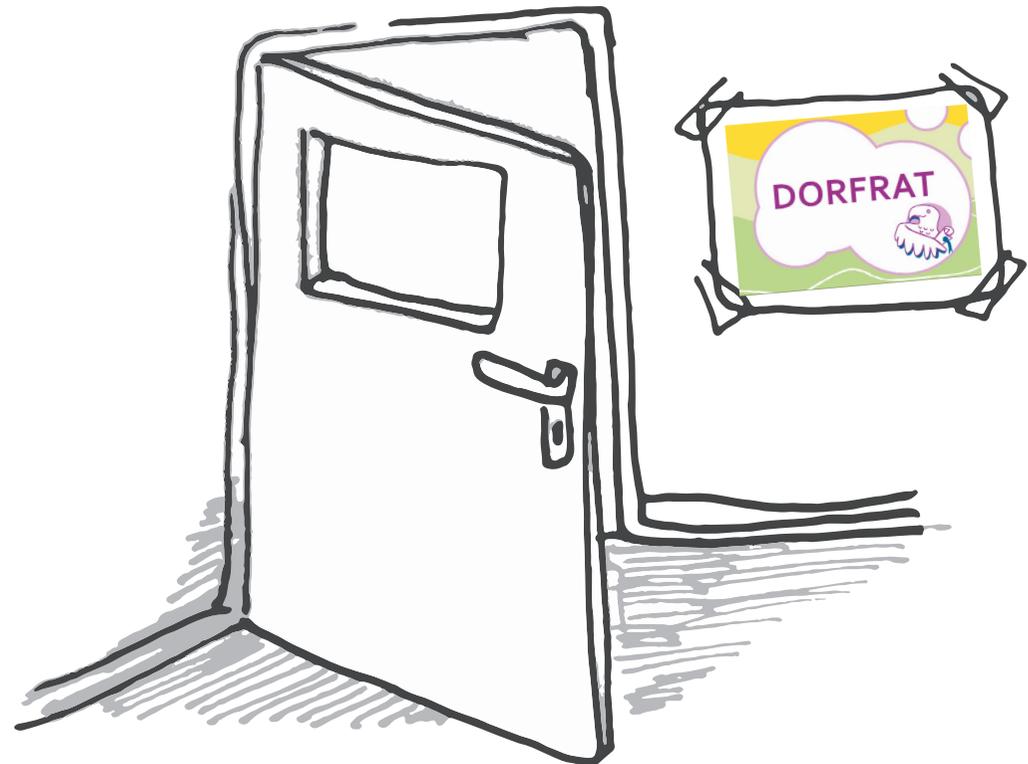


M₄ / M₅ / P₁

Die Schilder

Die folgenden Schilder sind an den Türen der jeweiligen Räume anzubringen. Das Verhandlungsschild (Stop & Go) kann dabei auch gut auf Vorder- und Rückseite gedruckt werden.

- M_{4.1} Dorfrat
- M_{4.2} Marktplatz
- M₅ Stop-Go-Schild
- P_{1.1-4} Parteienschilder



Die Vorlagen finden Sie auf den Folgeseiten ▶

DORFRAT



MARKT- PLATZ



**Wir wollen
reden!**



**Bitte nicht
stören!**



Bauern- Partei



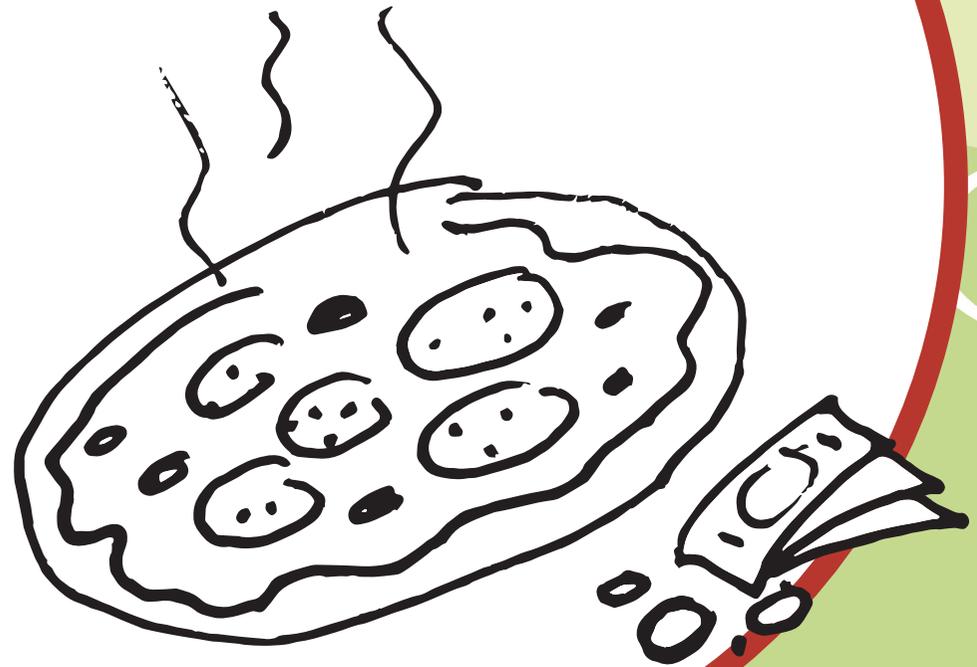
Eltern- Partei



Umwelt- Partei



Wirtschafts- Partei



P2.1–2.4

Die Rollenkarten

Jede Partei erhält ihre Standpunkte übersichtlich dargestellt auf den Rollenkarten.

Es ist von Vorteil, wenn die Parteihelfer diese Standpunkte regelmäßig betonen.

- P2.1 Bauerpartei
- P2.2 Elternpartei
- P2.3 Umweltpartei
- P2.4 Wirtschaftspartei



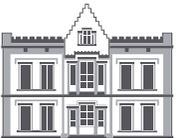
Die Vorlagen finden Sie auf den Folgeseiten ▶

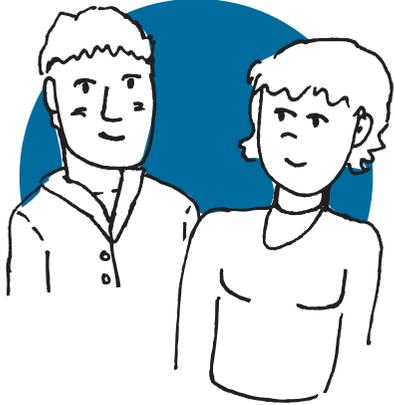


Streit um den Bau einer Umgehungsstraße in Felddorf

Die Bauernpartei

- Ihr seid die Politikerinnen und Politiker der Bauernpartei. Die Umgehungsstraße sollte eurer Meinung nach durch den Wald im Süden des Dorfes gebaut werden.
- Eure Bauernpartei wird von vielen Menschen gewählt, die auf dem Land wohnen. Darunter sind auch die Bauern von Felddorf. Ihre Bauernhöfe und Felder liegen im Norden des Dorfes.
- Wenn die Umgehungsstraße im Norden gebaut wird, kommen die Bauern nur schwer auf ihre Felder. Sie hätten auch weniger Weideland für die Tiere.
- Eine Umgehungsstraße ist für euch und die Bauern trotzdem wichtig, weil alle Kinder in Felddorf zur Schule gehen.





Streit um den Bau einer Umgehungsstraße in Felddorf

Die Elternpartei

- Ihr seid die Politikerinnen und Politiker der Elternpartei. Ihr fordert den Bau einer Umgehungsstraße, damit die Kinder einen sicheren Schulweg haben. Jetzt fahren zu viele Autos durch Felddorf.
- Eure Elternpartei wird von vielen Eltern gewählt, die in Felddorf wohnen.
- Es ist euch egal, ob die Umgehungsstraße durch das Weideland und die Felder oder durch den Wald von Felddorf führt. Hauptsache, es fahren viel weniger Fahrzeuge durch das Dorf.



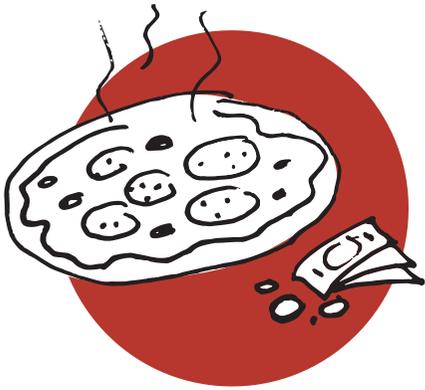


Streit um den Bau einer Umgehungsstraße in Felddorf

Die Umwelpartei

- Ihr seid die Politikerinnen und Politiker der Umwelpartei. Die Umgehungsstraße sollte eurer Meinung nach durch die Felder im Norden des Dorfes führen.
- Eure Umwelpartei wird von vielen Menschen gewählt, denen die Natur wichtig ist. Deswegen ist euch der Schutz des Waldes im Süden von Felddorf besonders wichtig. Dort wachsen seltene Pflanzen und brüten seltene Vogelarten. Eine Umgehungsstraße im Süden von Felddorf würde den Wald zerstören.
- Für euch ist die Umgehungsstraße wichtig, weil die vielen Autos und Lastwagen im Dorf Lärm und Gestank verursachen.





Streit um den Bau einer Umgehungsstraße in Felddorf

Die Wirtschaftspartei

- Ihr seid die Politikerinnen und Politiker der Wirtschaftspartei. Eurer Meinung nach braucht Felddorf überhaupt keine Umgehungsstraße.
- Eure Wirtschaftspartei wird von vielen Menschen gewählt, die in Felddorf ein Geschäft besitzen, zum Beispiel einen Spielzeugladen oder ein Restaurant. Ihre Kunden sind die Auto- und Lastwagen-Fahrer. Sie kaufen dort ein oder gehen dort essen.
- Wenn Felddorf eine Umgehungsstraße bekommt, werden weniger Autos und Lastwagen durch das Dorf fahren. Dann verdienen sie weniger Geld und müssten vielleicht schließen. Ihre Angestellten werden dann arbeitslos.



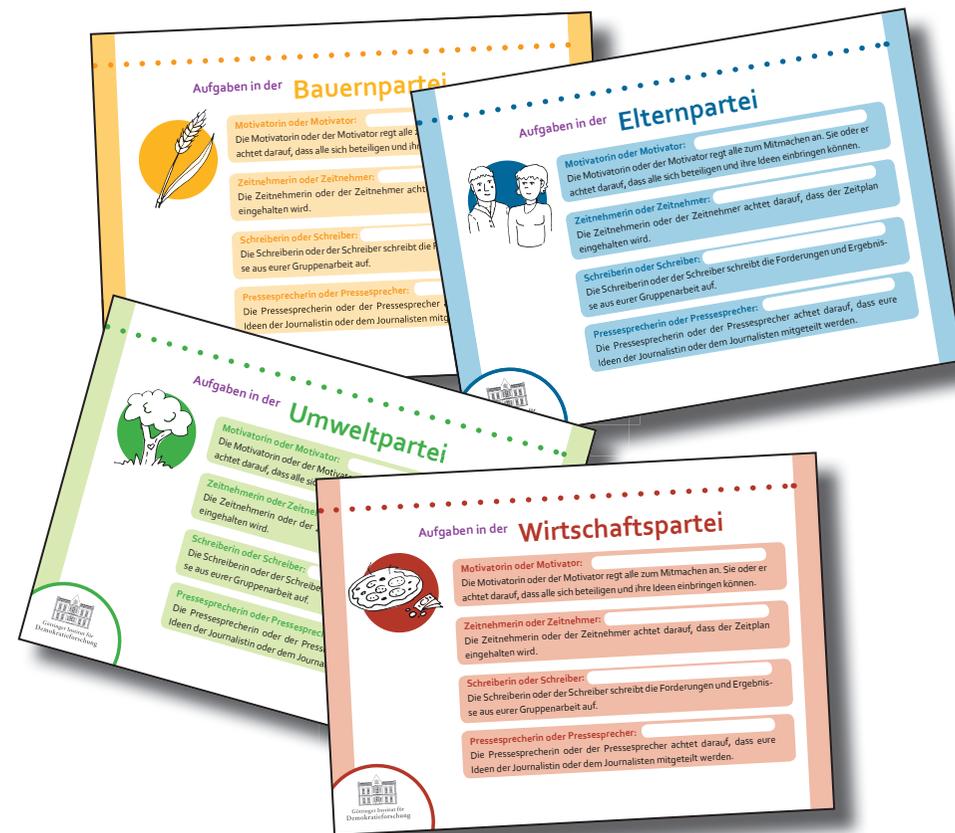
P3.1–3.4

Die Aufgaben in der Partei

Die SuS sollen in ihrer Partei die Aufgaben an einzelne SuS verteilen.

An das Einhalten der Aufgaben dürfen sie sich gern gegenseitig erinnern.

- P3.1 Bauernpartei
- P3.2 Elternpartei
- P3.3 Umweltpartei
- P3.4 Wirtschaftspartei



Die Vorlagen finden Sie auf den Folgeseiten ►

Aufgaben in der Bauernpartei



Motivatorin oder Motivator:

Die Motivatorin oder der Motivator regt alle zum Mitmachen an. Sie oder er achtet darauf, dass alle sich beteiligen und ihre Ideen einbringen können.

Zeitnehmerin oder Zeitnehmer:

Die Zeitnehmerin oder der Zeitnehmer achtet darauf, dass der Zeitplan eingehalten wird.

Schreiberin oder Schreiber:

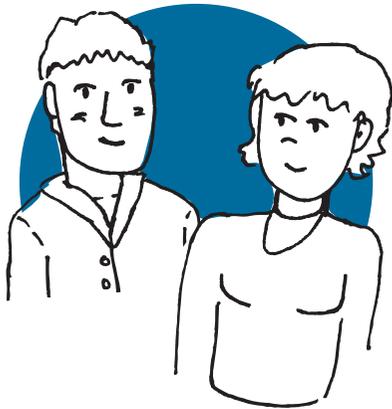
Die Schreiberin oder der Schreiber schreibt die Forderungen und Ergebnisse aus eurer Gruppenarbeit auf.

Pressesprecherin oder Pressesprecher:

Die Pressesprecherin oder der Pressesprecher achtet darauf, dass eure Ideen der Journalistin oder dem Journalisten mitgeteilt werden.



Aufgaben in der Elternpartei



Motivatorin oder Motivator:

Die Motivatorin oder der Motivator regt alle zum Mitmachen an. Sie oder er achtet darauf, dass alle sich beteiligen und ihre Ideen einbringen können.

Zeitnehmerin oder Zeitnehmer:

Die Zeitnehmerin oder der Zeitnehmer achtet darauf, dass der Zeitplan eingehalten wird.

Schreiberin oder Schreiber:

Die Schreiberin oder der Schreiber schreibt die Forderungen und Ergebnisse aus eurer Gruppenarbeit auf.

Pressesprecherin oder Pressesprecher:

Die Pressesprecherin oder der Pressesprecher achtet darauf, dass eure Ideen der Journalistin oder dem Journalisten mitgeteilt werden.



Aufgaben in der **Umwelpartei**



Motivatorin oder Motivator:

Die Motivatorin oder der Motivator regt alle zum Mitmachen an. Sie oder er achtet darauf, dass alle sich beteiligen und ihre Ideen einbringen können.

Zeitnehmerin oder Zeitnehmer:

Die Zeitnehmerin oder der Zeitnehmer achtet darauf, dass der Zeitplan eingehalten wird.

Schreiberin oder Schreiber:

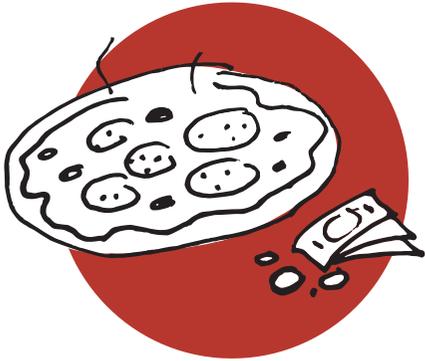
Die Schreiberin oder der Schreiber schreibt die Forderungen und Ergebnisse aus eurer Gruppenarbeit auf.

Pressesprecherin oder Pressesprecher:

Die Pressesprecherin oder der Pressesprecher achtet darauf, dass eure Ideen der Journalistin oder dem Journalisten mitgeteilt werden.



Aufgaben in der **Wirtschaftspartei**



Motivatorin oder Motivator:

Die Motivatorin oder der Motivator regt alle zum Mitmachen an. Sie oder er achtet darauf, dass alle sich beteiligen und ihre Ideen einbringen können.

Zeitnehmerin oder Zeitnehmer:

Die Zeitnehmerin oder der Zeitnehmer achtet darauf, dass der Zeitplan eingehalten wird.

Schreiberin oder Schreiber:

Die Schreiberin oder der Schreiber schreibt die Forderungen und Ergebnisse aus eurer Gruppenarbeit auf.

Pressesprecherin oder Pressesprecher:

Die Pressesprecherin oder der Pressesprecher achtet darauf, dass eure Ideen der Journalistin oder dem Journalisten mitgeteilt werden.



P4.1–4.4

Das bin ICH in Felddorf

Auf diesen Zetteln sollen die SuS ihre Rolle in Felddorf genauer beschreiben.

Auf der freien Fläche im unteren Teil des Fragebogens, darf auch gern gemalt und gezeichnet werden.

Auch alle Parteienhelfer füllen einen Rollenzettel aus.

- P4.1 Bauernpartei
- P4.2 Elternpartei
- P4.3 Umweltpartei
- P4.4 Wirtschaftspartei

Die Vorlagen finden Sie auf den Folgeseiten ▶

Bauernpartei

Das bin ICH in Felddorf

Name: Isolde Duck Alter: 68

Beruf: Hühnerbäuerin

Hobbys: Schaukeln und mit den Hühnern spielen

Lieblingstier: Hühner und Schmetterlinge

Lieblingsobst oder -gemüse: Mais und Gurken

Das bin ICH in Felddorf

Name: _____ Alter: _____

Beruf: _____

Hobbys: _____

Lieblingstier: _____

Lieblingsobst oder -gemüse: _____

Das bin ICH in Felddorf

Name: _____ Alter: _____

Beruf: _____

Hobbys: _____

Name und Alter meiner Kinder:

Das bin ICH in Felddorf

Name: _____ Alter: _____

Beruf: _____

Hobbys: _____

Lieblingstier: _____

Lieblingspflanze: _____

Das bin ICH in Felddorf

Name: _____ Alter: _____

Beruf: _____

Hobbys: _____

Mein Geschäft:

M6

Der Vorschlag

Erarbeiten die Parteien allein oder gemeinsam Lösungsvorschläge, sollen Sie diese im folgenden Vordruck eintragen. Alle Vorschläge werden von dem/der BürgermeisterIn eingesammelt und anschließend zusammengefasst (falls gleiche Ideen abgegeben wurden).

Vorschlag

Überschrift: _____

Partei oder Parteien: _____

Vorschlag: _____

Unterschriften auf der Rückseite >>>

Die Vorlage finden Sie auf der Folgeseite ►



Vorschlag

Überschrift:

Partei oder Parteien:

Vorschlag:

Unterschriften auf der Rückseite ▶ ▶ ▶

M9.1–9.4

Die Skripte

Alle Skripte sollten vor dem Planspiel gut verinnerlicht werden. Es empfiehlt sich, sie ausgedruckt während des Planspiels bei sich zu haben.

- M9.1 Spielleitung
- M9.2 BürgermeisterIn
- M9.3 JournalistIn
- M9.4 ParteihelferIn



Die Skripte finden Sie auf den Folgeseiten ►

Skript: Spielleitung

Es bietet sich an, das vorliegende Skript den eigenen Gewohnheiten und Bedürfnissen nach auszuformulieren. Die Spielleitung sollte sich rechtzeitig mit dem Ablauf und den benötigten Materialien vertraut machen.

Grundsätzlich läuft bei der Spielleitung alles zusammen. Im Zweifel wird hier über die Veränderung des Ablaufplans, unerwartete Vorkommnisse etc. entschieden; alle – auch die anderen beteiligten Erwachsenen – richten sich nach deren Entscheidungen. Sie ist auch für die Vorbereitungen der einzelnen Phasen in der Großgruppe zuständig (z. B. Umbau des Großgruppenraums vom Dorfrat zum Marktplatz oder zum Frühstücksraum).

Ziele der Rolle

- Struktur in das Spiel bringen und die Gesamtorganisation im Überblick behalten.
- Ständig ansprechbar sein und die Rahmung setzen, in der alle anderen (in Rollen!) agieren.
- Eine gut vorbereitete und organisierte Spielleitung ist essenziell für das Gelingen des Planspiels.

Wichtige allgemeine Hinweise

- Die Spielleitung sollte den Spielablauf genau im Blick haben und immer die entsprechenden Materialien, den Aufbau für die Spielphasen vorbereiten.
- Überleitungen und Erklärungen zum Ablauf, Regeln etc. werden immer von der Spielleitung übernommen.
- Aufwärmspiele usw. für Pausen und entsprechende Spielphasen sollten vorher von der Spielleitung vorbereitet und im Spiel durchgeführt werden.
- Kinder sollten in Felddorf immer mit Politikerinnen und Politiker bzw. ihren Spielnamen angesprochen werden, damit sie sich in ihrer Rolle ernst genommen fühlen und das Rollenspiel authentischer wird (z.B. auch durch Anrede mit „Sie“).
- Vorbereitung und Tag 3 können von anderen Personen geleitet werden, nur das Planspiel selbst benötigt eine kohärente Spielleitung.

Planspiel Tag 1

Vorbereitung:

- Spielregeln bereithalten
- Stift und Tafel/Flipchart zum Anschreiben
- Namensschilder bereithalten
- Laptop mit Boxen testen
- Film vorbereiten
- Felddorf-Karten bereithalten
- Verkleidungskiste vorbereiten
- Materialtisch vorbereiten

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Einstieg

Vorstellung der Anwesenden und Vorbereitung auf den Ablauf:

Wer sind wir? (Wenn nötig)

Was machen wir heute und morgen?

Was ist ein Planspiel?

- ▶ Spielregeln (M8) erklären. Wichtig: Kinder mit einbeziehen:
„Ihr habt ja bestimmt alle schon mal ein Spiel gespielt. Was braucht man für ein Spiel?“

- ▶ Namensschilder austeilen und auf ein weißes Namensschild den richtigen Namen der Kinder schreiben lassen.

Erarbeitung I: Szenario und Gruppeneinteilung

Mit allen im Sitzkreis klären: Wie funktioniert das Felddorf-Planspiel genau?

„Wir gehen jetzt nach Felddorf (z.B.: Hut aufsetzen!). Jetzt seid ihr Politiker und Politikerinnen! Damit ihr wisst, was eure Aufgabe als Politikerinnen und Politiker von Felddorf in den nächsten Tagen ist, seht ihr jetzt einen Film. Dabei müsst ihr ganz gut aufpassen. Da gibt es verschiedene Gruppen, die unterschiedliches wollen.“

- ▶ Film zeigen.

- ▶ Klärung des Szenarios aus dem Film:
„Was habt ihr im Film gesehen? Welche Parteien gibt es in Felddorf? Was wollen die unterschiedlichen Parteien?“

Zur Unterstützung die große Felddorfkarte (M3-1-3-4) und einen Zeigestock nehmen. Hier sollten wichtige Gebäude wie der Dorfrat, Marktplatz oder die Schule angezeigt werden, damit das Dorf lebhafter wird und sich die Orte in den Spielphasen auf der Karte wiederfinden lassen.

- ▶ Ziel des Spiels klären: Felddorf hat ein Problem (Straße), das von den Politikerinnen und Politikern bis zur Abstimmung am 2. Tag gelöst werden muss.
- ▶ Vorstellung: BürgermeisterIn und JournalistIn.
- ▶ Zuteilung der Kinder in eine Partei, anschließend verkleiden:
„Jetzt seid ihr Politiker und Politikerinnen von Felddorf und könnt euch ein Verkleidungsstück nehmen!“
- ▶ Anleitung der Kleingruppenphase mit Ankündigung des Journalisteninterviews beim nächsten Großgruppentreffen. Hinweis geben:
„Wenn ihr in den Gruppen seid, lasst euch nicht irritieren, wenn ihr Besuch bekommt, z.B. vom/von der BürgermeisterIn oder JournalistenIn.“
- ▶ Hinweise auf weitere anwesende Erwachsene geben, die im besten Fall ebenfalls eine Rolle übernehmen, z. B. AssistentIn des/der BürgermeisterIn. Allen Erwachsenen den Hinweis

darauf geben, dass sie sich nicht durch inhaltliche Vorschläge in den Spielverlauf einmischen sollen.

Ausblick: Kurzvorstellung des morgigen Ablaufs

Vorbereitung:

- Verkleidungskoffer leeren und bereitstellen

- ▶ Entlassen der Kinder aus der Rolle, Ablegen der Rollenkleidungsstücke und der Namensschilder, Verabschiedungsspiel.

- ▶ Ankündigung des Ablaufs für Tag 2 (Spannung aufbauen):
„Ihr kennt euch ja jetzt als Politiker und Politikerinnen, morgen Treffen wir uns wieder um eine Lösung für Felddorf zu finden. Am Ende des Tages fällt dann auch schon die wichtige Entscheidung im Dorfrat wie es mit der Straße in Felddorf weitergeht!“

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Planspiel Tag 2

Vorbereitung:

- Ablaufplan mit Zeiten für den Tag schreiben
- Spielregeln aufschreiben
- Material bereit legen
- Beamer mit Felddorfer Tageblatt vorbereiten

Einstieg

Nach der Begrüßung und einem Aufwärmenspiel geht es zurück nach Felddorf (Spielleiterhut aufsetzen!): Die Kinder nehmen sich ihre Namensschilder und Verkleidungen wieder aus der Verkleidungskiste.

- ▶ Erklärung des Tagesablaufs (besonderer Hinweis auf die Wahlen: Jede/r hat am Ende des Tages eine eigene Stimme).
- ▶ Überleitung zum Marktplatz mit der Vorstellung der Zeitung durch die Presse.

Erarbeitung I: Gruppenphase

- ▶ Wichtiger Hinweis für den Rest des Tages: Bei sachlichen Fragen zu Felddorf kann immer der/die BürgermeisterIn gefragt werden.
- ▶ Ankündigung der Gruppenphase:
„Überlegt euch, wie ihr die anderen überzeugen könnt“
„Überlegt euch, mit wem ihr verhandeln möchtet“
„Nutzt die Presse“

- ▶ Ausblick auf weiteren Verlauf geben: Marktplatz, Dorfratsfrühstück, Verhandlung, Abstimmung.

Durchführung III: Verhandlung

Wichtiger Hinweis zum Ziel der Verhandlungen: Es sollen Vorschläge zur Lösung des Problems in Felddorf erarbeitet werden, um darüber am Ende des Tages abzustimmen und so über die Zukunft des Dorfes zu entscheiden!

- ▶ Ablauf und Regeln der Verhandlung (M8) erklären.
- ▶ Dorfrat aufbauen.

Ergebnissicherung:

Mediation und Abschluss in den Kleingruppen

Nach der Abstimmung wird Felddorf verlassen (Spielleiterhut absetzen!) und die Kinder geben ihre Verkleidungsstücke wieder zurück:

„Super, ihr habt eine Entscheidung für Felddorf gefunden! Danke für eure großartige Arbeit als Politikerinnen und Politiker. Jetzt verlassen wir Felddorf und werden wieder zu Grundschülerinnen und -schülern in ...“

- ▶ Ankündigung der Kleingruppenphase mit Reflexion (M10-1) und abschließender Verabschiedung in der Großgruppe.
- ▶ Ausblick auf den folgenden Tag.

Skript: BürgermeisterIn

Ziele der Rolle

- Struktur in die Dorfratssitzungen hineinbringen.
- Rolle ist abgekoppelt von der Spielleitung und soll diese unterstützen, z.B. während in den Kleingruppenphasen bei Aufbau und Organisation.
- Ein Kennenlernen politischer Instanz bzw. der BürgermeisterInnenrolle.

.....

.....

.....

.....

Wichtige allgemeine Hinweise

- Kinder mit einbeziehen, wenn es möglich ist (indem Fragen gestellt werden).
- Kinder sollten in Felddorf immer mit Politikerinnen und Politiker bzw. ihren Spielnamen angesprochen werden, damit sie sich in ihrer Rolle ernst genommen fühlen und das Rollenspiel authentischer wird (z.B. auch durch Anrede mit „Sie“).
- „In Felddorf“ immer das Accessoire tragen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Planspiel Tag 1

1. Auftritt (Ergebnissicherung: Vorstellung der Rollen im Plenum)

Während der/die JournalistIn die Kinder nach ihren Rollen befragt, stellt sich auch der/die BürgermeisterIn in der Rolle vor (gibt sich auch einen Spielnamen und stellt das gewählte Accessoire zur Kennzeichnung vor).

2. Auftritt (Durchführung I: Erste Ratssitzung)

Vorbereitung:

- Dorfrat aufbauen
- Rednerpult o.ä. bereithalten
- Felddorfkarte aufhängen oder über Beamer an die Wand werfen

▶ Begrüßung der Politikerinnen und Politiker von Felddorf im Dorfrat.

▶ Wiederholung des Problems des vielen und gefährlichen Verkehrs in Felddorf. Wichtig: Die Kinder immer mit einbeziehen, z.B. „Was ist denn das Problem in Felddorf?“

▶ Erklärung des Ablaufs der ersten Sitzung.

▶ **Ziel:** Alle Parteien stellen ihre Forderungen gegenseitig vor und klären Nachfragen bezüglich dieser Forderungen! Wichtig: Darauf hinweisen, dass nur Fragen gestellt werden sollen, noch keine eigenen Ideen oder Kompromissvorschläge.

▶ In jeder Runde darf jede/r maximal eine Frage stellen: Dies ist von der Zeit abhängig, evtl. nur eine Frage pro Partei, damit nicht die nächsten Spielphasen in der Diskussion schon vorweg gegriffen werden.

▶ Die Parteien stellen ihre Forderungen der Reihe nach vor und kommen dabei nach vorne, um dies auf der großen Felddorfkarte (M3-1-3-4) zu veranschaulichen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Planspiel Tag 2

Vorbereitung:

- Liste mit den Spielnamen der Kinder erstellen

1. Auftritt (Durchführung II: Marktplatz)

Der/die BürgermeisterIn beobachtet das Geschehen auf dem Marktplatz und spricht ggf. mit den Politikerinnen und Politikern von Felddorf über ihre Anliegen.

2. Auftritt (Durchführung IV: Zweite Ratssitzung)

Vorbereitung der Abstimmung:

- Abstimmungskarten und alphabetische Liste nach Spielnamen der Abstimmungsberechtigten Politikerinnen und Politiker bereit legen

Vor der Sitzung

(während der Verhandlungsphase): BürgermeisterIn bekommt Vorschläge (M6), nummeriert sie nach Eingangsreihenfolge. Kurz vor der Sitzung Absprache mit Spielleitung über Vorstellungsmodus in der Ratssitzung (je nach Zeitbudget: etw. BürgermeisterIn oder VertreterInnen der Parteien stellen vor).

- ▶ Begrüßung im Dorfrat (wichtig: Dabei Spannung für den weiteren Verlauf aufbauen, z.B.:

„Herzlich Willkommen liebe Politikerinnen und Politiker zur zweiten Dorfratssitzung! Ich bin schon ganz gespannt, was Sie für Vorschläge erarbeitet haben! Am Ende steht dann heute die wichtige Abstimmung, die über die Zukunft unseres Dorfes entscheidet!“

- ▶ Die gesamten Vorschläge werden nach Eingangsreihenfolge im Dorfrat vorgestellt.

Bei der Präsentation der Vorschläge sollte der/die BürgermeisterIn vor allem eine moderierende Funktion haben und die Vorschläge noch einmal kurz zusammenfassen und nicht den eigentlichen Vortrag übernehmen; jeweils sollten Kinder der beteiligten Parteien den entsprechenden Vorschlag inhaltlich vorstellen; Nachfragen zu den Vorschlägen sollten zugelassen werden (aber Zeit im Auge behalten).

- ▶ Zusammenfassung der Vorschläge durch den/die BürgermeisterIn (Fokus auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten, Vorschläge nochmal anpinnen).

- ▶ Nochmals auf die Abstimmung hinweisen: Jede/r hat eine eigene Stimme, man muss nicht mit seiner Partei gemeinsam abstimmen (kein Fraktionszwang!), jede/r kann für einen Vorschlag stimmen, den er/sie am besten findet.

Abschluss:

„Jetzt darf jede und jeder nochmal nach vorne kommen und sich fünf Minuten lang die Vorschläge durchlesen und sich überlegen, welchen der Vorschläge er/sie am besten findet! Bei Fragen wenden Sie sich bitte an mich.“

3. Auftritt (Durchführung VI: Abstimmung)

Vorbereitung (vor der Abstimmung):

- die Wahlkabine aufbauen
Abstimmungskarten und alphabetische Liste nach Spielnamen der Abstimmungsberechtigten Politikerinnen und Politiker bereit legen

Erklärung der Abstimmungsregeln.

- (1) Jede/r bekommt einen Stimmzettel.
 - (2) Für jeden Vorschlag gibt es eine Wahlurne
 - ▶ Begriff klären: „*Wer weiß denn, was das ist?*“.
 - (3) Geheime Wahl: Jede/r geht hinter eine Stellwand und wirft den Zettel, den er gleich bekommt, in eine Urne.
 - (4) Von jetzt an darf niemand mehr das Stimmverhalten der anderen beeinflussen, jede/r ist frei in der Wahl und muss niemandem verraten, was gewählt wurde.
 - (5) Möglichkeit der Enthaltung erklären und was das zur Folge hat.
- ▶ Die Wahl erfolgt nach Anfangsbuchstaben des Spielnamens.
 - ▶ Auszählung: Jeweils eine Person aus einer Partei kommt nach vorne und bekommt eine Aufgabe bei der Auszählung.

▶ Offizielles Verkünden des Endergebnisses durch den/die Bürgermeister/in.

▶ Bei Stimmgleichheit zwischen zwei Anträgen gibt es eine Stichwahl.

▶ Verabschiedung der Politikerinnen und Politikern aus dem Dorfrat; Bedanken für die tolle und harte Arbeit, die für die Lösung des Problems im Dorf geleistet wurde.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Planspiel Tag 1

Vorbereitung:

- Fotoapparat
- Mikrofon (Attrappe)
- eigenen Spielnamen geben

1. Auftritt (Ergebnissicherung: Vorstellung der Rollen im Plenum)

Nach einem kurzen Rollenidentifikationsspiel geht der/die JournalistIn im Kreis herum und befragt alle Kinder nach ihrer neuen Rolle (z.B. Wie heißen Sie? Was machen sie beruflich?). Neben allgemeinen Fragen zum Beruf, Spielnamen können dabei auch spezifische Fragen je nach Partei gestellt werden (z.B. Lieblingstier der Bauern).

► **Ziel:** Den Kindern Raum geben, um sich den Anderen in ihrer neuen Rolle zu präsentieren (Verfestigung der Rollefindung).

2. Auftritt (Durchführung I: Erste Ratssitzung)

Alle Parteien stellen sich und ihre Forderungen nacheinander vor. JournalistIn kann Nachfragen stellen.

► **Ziel:** Durch Nachfragen eventuelle Unklarheiten beseitigen und durch eine entsprechende Ansprache die Kinder in ihren Rollen zu festigen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Planspiel Tag 2

Vorbereitung:

- Laptop mit Felddorfer Tageblatt aus den Interviews und Fotos des Vortags
- Foto-Apparat
- Mikrofon (Attrappe)

1. Auftritt (Durchführung I: „Zeitungslektüre“)

Die Kinder kommen auf dem Marktplatz zusammen und das aktuelle Felddorfer Tageblatt wird durch den/die JournalistIn vorgestellt.

▶ JournalistIn erstellt eine Zeitung mit dem Überblick über den aktuellen Spielstand (grundsätzliche Positionen der vier Parteien sowie weitere interessante Meinungen, Ereignisse etc.).

▶ Zur besseren Identifikation die Spielnamen und Fotos aus dem bisherigen Verlauf mit in die Artikel aufnehmen.

▶ **Ziel:** Alle Kinder für die nächste Gruppen- und anschließende Verhandlungsphase auf den aktuellen Stand bringen.

2. Auftritt (Erarbeitung I: Gruppenphase)

JournalistIn geht während der Parteigruppenphase herum und fragt nach den Forderungen (Mikro verwenden, um eine gewisse Authentizität herzustellen).

▶ **Ziel:** Die Kinder sollen sich noch einmal ihre Forderungen ins Gedächtnis rufen

3. Auftritt (Durchführung II: Marktplatz)

JournalistIn verfolgt die Ereignisse auf dem Marktplatz, macht Fotos und Interviews von den Geschehnissen

▶ **Ziel:** Dies dient der Dokumentation der Ereignisse und vertieft das Rollenspielerlebnis.

4. Auftritt (Durchführung IV: Zweite Ratssitzung)

Alle Parteien stellen sich und ihre veränderten Positionen und ihre Vorschläge vor.

▶ JournalistIn kann Nachfragen stellen .

▶ **Ziel:** Durch Nachfragen eventuelle Unklarheiten beseitigen und durch eine entsprechende Ansprache die Kinder in ihren Rollen festigen.

5. Auftritt (Durchführung VI: Abstimmung)

Die Abstimmung über die Vorschläge findet im Dorfrat statt.

▶ JournalistIn dokumentiert die Ereignisse und kann im Anschluss an die Ergebnisverkündung erste Stimmen zur Abstimmung einfangen.

Planspiel Tag 1

Erste Kleingruppenphase (Erarbeitung II: Rollenfindung)

Die Kinder geben sich einen Spielnamen, mit dem sie während des Planspiels angesprochen werden; auch die HelferInnen geben sich einen Spielnamen.

- ▶ Namensfindung:
„Nehmt bitte keine Namen von Personen, die ihr kennt oder schon mal getroffen habt, sonst sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.“
(wichtig: Keinesfalls Namen von MitschülerInnen)

- ▶ Die Kinder entscheiden, wer die Gruppenaufgaben (P3-1-P3-4) vorstellt. Die Kinder vergeben untereinander die gruppeninternen Aufgaben.

- ▶ Die Kinder befestigen ihr Parteischild (P1-1-1-4) an der Tür ihres Parteiraums.

Mit dem Blatt „Das bin ich in Felddorf“ (P4-1-P4-4) überlegen sie sich eine Identität in Felddorf. Unterstützende Fragen, falls die Kinder Probleme bei der Rollenfindung haben:

- „Wo wohnst Du denn in Felddorf?“*
- „Kannst Du mir das auf dem Plan zeigen?“*
- „Wie bewegst du dich in Felddorf?“*
- „Wo gehst du nach der Arbeit hin?“*

- ▶ Den Tagesablauf in der Rolle ggf. vorstellen oder in Form theaterpädagogischer Übungen nachspielen.

- ▶ Die Kinder lesen ihre Rollenbeschreibung (P2-1-P2-4) laut vor. Der/die HelferIn klärt Fragen zum Text (z. B. Fremdwörter, neue Begriffe).

- ▶ Die Kinder geben mit eigenen Worten die Forderungen ihrer Gruppe wieder. Hier können sie sich auch ein Motto oder einen Spruch überlegen.

- ▶ Der/die HelferIn erklärt, was auf der Ratssitzung passieren soll: Alle Gruppen stellen sich und ihre Forderungen kurz vor. Die Kinder dürfen Nachfragen stellen, falls sie etwas nicht verstanden haben.

- ▶ Die Kinder schreiben, malen, gestalten ihre Forderungen auf ein Plakat (DINA3, in der Parteifarbe). Dabei sollte die Grundforderung der Rollenkarte der jeweiligen Partei in dieser Spielphase zunächst beibehalten werden, aber es sollte auch Raum gelassen werden für weitere Forderungen und Ideen, die die Kinder hier bereits geäußert haben.

Planspiel Tag 2

Erste Gruppenphase (Erarbeitung I: Gruppenphase)

Die Kinder geben zur Wiederholung ihre Forderungen mit eigenen Worten wieder. Der/die HelferIn erläutert die Aufgaben der Gruppenphase:

▶ Wiederholung der Forderungen der anderen Gruppen; Vorbereitung auf den Marktplatz, d.h. überlegen, mit welchen anderen ParteivertreterInnen man auf dem Marktplatz sprechen möchte.

▶ Die Kinder tragen mündlich zusammen, welche Forderungen die anderen Gruppen haben.

▶ Die Kinder überlegen, mit wem sie wie auf dem Marktplatz das Gespräch suchen wollen. Dafür können sie sich auch aufteilen.

▶ Mögliche Anregung für die Vorbereitung auf das Marktplatztreffen:

„Wie wollt ihr die anderen dazu bewegen, euren Vorschlag anzunehmen?“

„Wollt ihr euch mit anderen zusammentun?“

▶ Die Parteien stellen ihre Argumente zusammen und überlegen, wen sie überzeugen könnten und welche Kompromissvorstellungen sie selbst haben. Sie geben Informationen an das Medienteam heraus, das reihum die Parteien besucht.

▶ Alle überlegen sich, welche „Demokratiewerkzeuge“ (z.B. Unterschriftensammlung, Demonstration) sie nutzen möchten und bereiten sie vor. Auch in dieser Phase kommt das Medienteam vorbei.

▶ Auf **JournalistIn** aufmerksam machen:

„Ihr könnt der Presse erzählen, was in Felddorf passiert.“

Zweite Gruppenphase (Durchführung III: Verhandlung)

Die Kinder haben in der Großgruppe die Verhandlungsregeln erarbeitet.

▶ Die Parteien tauschen sich in ihrem Parteiraum über das Erlebte aus und überlegen, mit wem sie verhandeln möchten. Daraufhin können Verhandlungen aufgenommen werden. Dabei darauf achten, dass die TeilnehmerIn die Regeln verstanden hat und stoppt. Die Vorschläge für die zweite Ratsitzung werden vorbereitet.

Achtung: Es ist nicht ungewöhnlich, dass diese Phase chaotisch und laut wird. Dennoch finden die Kinder in der Regel selbst Mittel und Wege sich während der Verhandlungen zu organisieren. Aufgabe des/der HelferIn ist es allerdings, im Schulhaus für Ruhe zu sorgen, um andere Klassen nicht zu stören, sowie die Kinder an die Spielregeln zu erinnern.

Der/die HelferIn sollte ggf. darauf achten, dass die Vorschläge komplett ausgefüllt werden. Bei zwei verhandelnden Parteien immer nur einen Vorschlag gemeinsam ausfüllen lassen, mit Titel und Beschreibung sowie Unterschriften auf der Rückseite versehen etc.

.....

.....

.....

Aus einer Verhandlungsrunde kommt nur ein Vorschlag, mit dem alle verhandelnden Seiten einverstanden sind. Die Vorschläge sollen gemeinsam ausgefüllt werden und dienen nicht der Positionsfindung einer Partei.

.....

.....

Nach der Abstimmung und dem Ende des Tages als PolitikerIn geht es weiter mit der Kleingruppenreflexion, siehe dazu den Reflexionsleitfaden für die Kleingruppe M10-1.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

M10.1 & 10.2

Die Reflexionsleitfäden

Die Reflexion des Planspiels ist von großer Bedeutung. Vieles ist für die SuS noch ungeklärt oder wird nicht verstanden. Es ist daher wichtig, sie mit ihren Gefühlen und Erfahrungen nicht allein aus dem Planspiel zu entlassen.

- M10.1 Kleingruppe
- M10.2 Großgruppe



Die Reflexionsleitfäden finden Sie auf den Folgeseiten ▶

REFLEXIONSLEITFADEN

zur kurzen Reflexion in Kleingruppen am 2. Tag

In der kleinen Reflexionsrunde am 2.Tag kann nicht alles besprochen werden. Primär geht es darum, die Kinder da abzuholen, wo sie jetzt gerade nach dem Planspiel stehen. Die Fragen werden immer an alle gerichtet. Je nach Stimmung in der Gruppe können oder müssen auch andere Fragen/Themen bearbeitet werden.

1.Ziel: Die Kinder da abholen, wo sie gerade sind:
Was wollen sie loswerden?

Blitzlicht an alle:

„Wie geht es Dir jetzt, wenn Du auf Dein Leben als Politikerin oder Politiker in Felddorf zurückschaust?“

„Gibt es etwas, dass Du jetzt unbedingt erzählen willst?“

Weitere Einstiegsfragen:

Was hat Dir besonders Spaß gemacht?

Wann (zum Beispiel)?

Was war am schwierigsten/anstrengendsten? Wann?

War es irgendwann mal langweilig in Felddorf? Wann?

Was würdest Du anderen erzählen, wie war es in Felddorf?

2. Wenn enttäuschte „VerliererInnen“ den überstolzen „GewinnerInnen“ gegenüberstehen

[Emotionale Betroffenheit schafft intensive Lernerfahrungen! Daher ist es wichtig, ein paar weitere Blickwinkel auf das „Gewinnen“ und „Verlieren“ bei der intensiv erlebten Wahl zu beleuchten, falls es keinen Konsens gab.]

...das Ergebnis aufbrechen, dessen Endgültigkeit nehmen:

War das denn ein gutes Ergebnis?

War Abstimmen hier gerecht?

Ist Abstimmung immer gerecht? Warum nicht?

Was gibt es noch für Entscheidungswege?

Hätten auch alle gewinnen können? Wie?

...auf Vorteile der Demokratie hinweisen:

Bald kann es eine neue Wahl geben.

...die enge emotionale Perspektive öffnen (und strategisches Denken fördern):

Warum ist es schön zu gewinnen?

Hinweis:

Auf „Warum“-Fragen verzichten. Diese erzeugen bei den SuS schnell einen unerwünschten Rechtfertigungsdruck.

Hinweis:

Die Kinder sind in dieser Phase sehr erschöpft. Die Gespräche können daher durch das Zeichnen von Bildern o.ä. ergänzt werden.

*Was ist schwierig beim Verlieren?
„Was kann man denn so machen als Verlierer? Was gibt es für „Tricks“? (Unterschriften sammeln, Presse...)
Hast Du als Gewinnerin wirklich alle aus den anderen Gruppen überzeugen können? Gab es keine Gegenstimme? War der andere Vorschlag wirklich schlechter?*

... die inhaltliche Arbeit während den Verhandlungen wieder aufgreifen:

*Hat das Verhandeln mehr Spaß gemacht oder die Abstimmung?
Kannet Ihr die Baupläne der anderen Gruppe? Warum haben sie Euch (nicht) gefallen? Was hat gefehlt?
Waren die Baupläne denn so unterschiedlich?
Was würde passieren, wenn wir Morgen nochmal abstimmen?
Was würde passieren, wenn Ihr jetzt noch zwei Wochen länger Zeit hättet? Wäre das gut (gewesen)?*

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

REFLEXIONSLEITFADEN für die Großgruppe:

Die folgenden Fragen dienen als Orientierungshilfe. Die Reihenfolge ist hierbei, bis auf den ersten Punkt des emotionalen Auffangens, nicht zwingend einzuhalten und einzelne Fragen können und müssen je nach Relevanz unterschiedlich gewichtet bzw. ausgelassen werden. Wichtig ist, die Kinder im Auge zu behalten und da nachzufragen, wo noch Spannungen zu liegen scheinen, ohne die Kinder zu überfordern. Alles kann nie thematisiert werden.

1. Vorbereitung

- A. Traumreise
- B. Emotionaler Outlet & Auffangen

2. Reflexion

3. Lernsicherung & Transfer

A. Traumreise

„Stell Dir nochmal vor, Du bist in Felddorf, hast gerade viele Gespräche mit anderen Bürgerinnen und Bürgern erlebt, warst im Dorfrat ... Du hast viel erlebt. Jetzt bist Du etwas müde und

legst Dich in Deinem Felddorfer Häuschen schlafen. Für ein kleines Nickerchen. Du machst es Dir bequem und schlummerst vor Dich hin. Langsam erinnerst Du Dich an Alles, was in Felddorf passiert ist. Du warst Politikerin oder Politiker und hattest viel zu tun. Du hast Dir einen eigenen Namen ausgesucht und Hobbies und einen Beruf, du hast Dir ausgesucht, wer Du sein wolltest in Felddorf. Und dann begann das Leben in Felddorf: Zuerst war da Deine Parteigruppe: ihr habt Pläne geschmiedet, wie Felddorf aussehen soll. Erinnere Dich an das Bild, wie Ihr Felddorf gemalt habt. Du weißt noch, was Eure Idee war. Dann kamen die anderen Parteigruppen hinzu, ihr habt mit anderen über Eure Pläne gesprochen.

Schließlich saßt Du mit Deiner und all den anderen Parteien im Dorfrat: Nun ging es darum zu entscheiden. Da ist viel passiert im Dorfrat. Ihr habt Euren Plan vorgestellt, die anderen haben zugehört und ihr habt den anderen zugehört, wie sie sich Felddorf vorstellen.

Dann kam es zur Entscheidung. Irgendwann hast Du deine Stimme abgegeben für eine Möglichkeit von den vielen. Es gab eine Entscheidung für Felddorf.

Du hast viel gearbeitet in Felddorf, Du hast alles toll gemacht.

Jetzt, so langsam kitzelt die Sonne an deiner Nase und Du wachst langsam auf. Du streckst Dich, schüttelst den Kopf und die Hände ein bisschen und kommst nach Deiner Reise nach Felddorf wieder hier in diesem Raum, an."

B. Emotionaler Outlet & Auffangen: *Wie geht es Dir jetzt?*

Kurze Erläuterung: Die erste Blitzlicht-Runde lässt sich gut mit Ampelkarten gestalten, da diese einen visuellen Überblick verschaffen, die Heterogenität der Eindrücke zum Spiel aufdecken und dazu einladen, sowohl Negatives wie auch Positives erstmal loszuwerden. Wichtig ist hierbei, dass die Kinder in ihren Gruppen nebeneinander sitzen. Denn dann lässt sich meistens zeigen, dass es auch innerhalb einer Gruppe unterschiedliche Farben gibt. Die roten Ampelkarten sollten hierbei zuerst herausgegriffen werden. Zum einen, weil diese Stimmen schnell entlastet werden sollten, zum anderen, um nicht den Eindruck zu erwecken „Grün=Benotung“, die kommen zuerst dran. Alle Farben sollten ernst genommen werden, und es ist die Aufgabe der Reflexionsleitung interessiert und positiv nach dem Grund für die rote Farbe zu fragen.

Blitzlicht mit Ampelkarten:

Vorschlag: Nicht der Reihe nach, sondern mit Melden – beides ist aber möglich.

„Wie geht es Dir jetzt, wenn Du auf Dein Leben als Politikerin oder Politiker in Felddorf zurückschaust?“

Weitere Einstiegsfragen:

Kurze Erläuterung: Hinter diesen drei Fragen versteckt sich viel: Spaß hat meistens im Spielverlauf auch immer mit dem Gelingen eigener Handlungsideen zu tun, sprich mit Macht. Zumindest haben zumeist Personen, denen es schwer fällt im Planspiel „auf die Beine zu kommen“ und mitzumachen, weniger Spaß. Am Schwierigsten ist meistens die Phase des Entscheidens, eben dann, wenn es viele unterschiedliche Meinungen im Raum gibt. Hier ist es wichtig herauszustellen, dass es auch etwas Positives ist, solch einer Herausforderung entgegenzutreten und zu versuchen sich einzubringen.

Was hat Dir besonders Spaß gemacht? Wann (zum Beispiel)?

Was war am schwierigsten/anstrengendsten? Wann?

War es irgendwann mal langweilig in Felddorf? Wann?

Danach:

- ▶ Themen aufgreifen, die in der Gruppe wichtig waren (siehe Punkt 2)

Anknüpfend an Geschehnisse aus dem Spiel abschließend zwei zentrale Themen beleuchten:

- ▶ Streiten kann Spaß machen bzw. ist wichtig:

[I. d. R. macht z.B. die Verhandlungsphase noch allen Spaß, erst wenn es auf die Entscheidung zugeht, kommen erste Frustrationen auf für manche Gruppen oder Einzelne. Das kann wie folgt aufgegriffen werden. Ebenso die eigentliche Freude an Meinungsvielfalt, bzw. existierende Ambivalenz angesichts Uneinigkeit]

Hätte es auch Spaß gemacht, wenn alle von Anfang an die gleiche Meinung gehabt hätten?

- ▶ Bedeutung von Pluralität herausarbeiten

Demokratie kann Spaß machen bzw. ist wichtig:

Wann hat das Streiten Spaß gemacht?

Was glaubst Du ist das besondere an Demokratie? Was kann in der Demokratie Spaß machen?

2. Reflexion des Spielverlaufs:

Prozess versus Ergebnis und die eigene Verantwortung

Zur Rückschau im Spielverlauf, sollte nicht chronologisch, sondern orientiert am Interesse der Kinder gearbeitet werden. Bei jedem Durchlauf müssen neue Schwerpunkte gesetzt werden. Je nach Spielverlauf können in Felddorf folgende Themenschwerpunkte beleuchtet werden (nicht nach Phasen ordnen):

- ▶ Rolleneinfindungsprozess:

Wie war es Politikerin oder Politiker in Felddorf zu werden?

Was warst Du für eine Persönlichkeit?

[Kurze Erläuterung: Entgegen der Entscheidungsphase, wird die Rolleneinfindungsphase i.d.R. als sehr positiv erlebt: Noch kann eine Vielfalt nebeneinander existieren, alle können in „Freiheit“ (soweit die eigene Gruppe dies zulässt) ihre Rolle entwickeln. Erst in der nächsten Phase treten Frustrationen

auf, eben weil es darum geht, zu entscheiden und da wird es auch VerliererInnen geben. Das kann für die Kinder sowie auch die Spielleitung eine Herausforderung darstellen. Wichtig ist es schließlich Handlungsoptionen aufzuzeigen, die das Selbstwirksamkeitserleben der Kinder stärken.]

- ▶ Verhandlungsphase:

Was war Deine Idee/Strategie andere von Euerm Plan zu überzeugen?

Wen habt ihr getroffen?

Mit wem habt ihr verhandelt?

Wann haben die Verhandlungen besonders viel Spaß gemacht?

Was hat keinen Spaß gemacht bei den Verhandlungen?

Habt ihr alles mitbekommen, was die anderen Parteien gemacht haben?

- ▶ Entscheidungsprozess:

Welche Ideen gab es?

Wer konnte sich wie durchsetzen?

Hat jemand seine Meinung geändert?

Hat der Streit Spaß gemacht? Wann? Wann nicht?

[Kurze Erläuterung: Wichtig ist hierbei, dass die Entscheidung in ihrer Komplexität erkennbar wird. Den Kindern soll klar werden: (Fast) alles wäre möglich gewesen und gefasste Entscheidungen sind hinterfragbar und können auch wieder neu verhandelt werden.]

► Abschließend:

Wenn Du jetzt nochmal Politikerin oder Politiker in Felddorf wärst, was würdest Du anders machen?

Was wäre passiert, wenn ihr noch eine Woche mehr Zeit gehabt hättet?

Was würdest Du dir wünschen für ein zweites Felddorf? Was würdest Du (anders) machen?

Was würdest Du gerne aus Felddorf in Deinen Alltag mitnehmen?

[**Kurze Erläuterung:** Da nicht alle zufrieden mit dem Spielverlauf sind, ist es wichtig, das Entscheidungsergebnis aufzubrechen und mit Ausblick auf andere Handlungsmöglichkeiten neu zu beleuchten.]

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Lernsicherung und Transfer:

Was hast Du in Felddorf für Dein wirkliches Leben gelernt?

Wie bist Du eine gute Politikerin oder Politiker? / Was macht gute Politikerinnen und Politiker aus?

Wo kannst Du in Deinem Alltag entscheiden?

Wo gibt es Streit in Deinem Alltag und warum?

Was würdest Du gerne über die Politik erfahren?

Wo könnt ihr/ kannst Du bestimmen, was passiert?

Wie gehst Du vor, wenn Du etwas verändern willst?

Was für Regeln habt ihr in der Klasse? Was würdet ihr Euch wünschen? Wollt ihr neue Regeln einführen?

Wie glaubst Du sehen Verhandlungen in der „echten“ Politik aus?

Was ist denn Politik – passiert sie ausschließlich im Ratssaal?

M11

Das Demokratiediplom

Zum Abschluss erhalten die SuS jeweils ein personalisiertes Demokratiediplom.

Es empfiehlt sich dieses vorab auszudrucken und schon mit den Namen der SuS zu beschriften.



Die Vorlage finden Sie auf der Folgeseite zum Ausdrucken ►

DEMOKRATIE DIPLOM



des

INSTITUTS FÜR DEMOKRATIEFORSCHUNG

für:

[Empty rectangular box for recipient name]

als Anerkennung für Deinen **demokratischen Einsatz.**

Ort, Datum



kinder@demokratie-goettingen.de

Die Göttinger Kinderdemokratie
wurde gefördert durch:

friede springer stiftung



Göttinger Institut für
Demokratieforschung

Impressum

Stand 07/2015

Redaktion: Daniela Kallinich, Nina Hölscher | Gestaltung: Julia Kiegeland

Herausgeber

Göttinger Institut für Demokratieforschung
Projekt Kinderdemokratie
Georg-August-Universität Göttingen

Weender Landstraße 14
D-37073 Göttingen

www.kinderdemokratie.de
Tel.: 0551-39-1701-00
Fax: 0551-39-1701-01

Das Planspiel online: <http://www.demokratie-goettingen.de/institut/kinder-demokratie/planspiel>

Feedback?

Wir freuen uns über Erfahrungen,
Fotos und Feedback zu Ihrem Plan-
spieldurchlauf.

kinder@demokratie-goettingen.de



Göttinger Institut für
Demokratieforschung