

Du entscheidest

Das Planspiel zur Kommunalpolitik



A) Spielanleitung: Basisversion

Liebe Spieler*innen,

aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird die geschlechtsspezifische Differenzierung nicht durchgehend berücksichtigt. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für alle Geschlechter.

Die Parteien sind frei erfunden. Etwaige Ähnlichkeiten mit real existierenden Parteien sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Vorbemerkung

Deutschland ist eine Demokratie. Wir wählen Vertreter, die in Parlamenten und im Stadt- oder Gemeinderat für uns Entscheidungen treffen. In allen Gremien gilt: Die Mehrheit entscheidet. Nur was die Mehrheit will, wird gemacht. Da in Deutschland mittlerweile Vertreter von sieben oder teilweise sogar acht Parteien, die ganz unterschiedliche Vorstellungen haben, in die Parlamente und Räte gewählt werden, wird es schwieriger, parteiübergreifend Mehrheiten zu finden. In diesem Spiel bist du es, der versuchen muss, mit Überredungskunst und Strategie Mehrheiten für deine Ziele zu schmieden.

Die Ausgangslage

Herzlichen Glückwunsch, du bist frisch in den Stadtrat von _____ gewählt worden! Du hast große Pläne, was in den nächsten sechs Jahren alles in deiner Stadt passieren soll. Zusammen mit deinen Fraktionskollegen wirst du versuchen, möglichst viele deiner Ziele im Stadtrat beschließen zu lassen. Das wird aber nicht einfach. Insgesamt sind in deiner Stadt sechs verschiedene Parteien in den Stadtrat gewählt worden. Du musst also Partner

finden, um deine Ziele zu erreichen. Es wird ein Geben und Nehmen werden. Nur wer geschickt verhandelt, wird zum Schluss der Sieger sein.

Was ist das Ziel des Spiels?

Das Ziel des Spiels ist es, als Fraktion so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Für jeden Beschluss gibt es Punkte. Diese sind unterschiedlich, je nachdem, ob der Beschluss gefasst wurde oder nicht.

Vorbereitung

Zunächst wird ein Bürgermeister gewählt, er gehört keiner Fraktion an. Er hat folgende Aufgaben und Mitbestimmungsmöglichkeiten:

- Er leitet die Sitzung, d. h. er kann das Rederecht erteilen und auch die Redezeit einzelner bei Bedarf beschränken. Jeder soll zu Wort kommen.
- Bei Gleichstand in der Abstimmung ist er in der Lage, fünfmal das Zünglein an der Waage zu spielen, also die Abstimmung in seinem Sinne zu entscheiden und seinen „Bürgermeisterjoker“ einzusetzen.
- Die einzelnen Beschlüsse müssen nicht nacheinander behandelt werden. Der Bürgermeister kann jederzeit, auch auf Antrag einer Fraktion, einen Punkt vertagen oder vorziehen.

Jetzt teilt sich die gesamte Klasse in unterschiedliche Fraktionen auf (Loskarten im Downloadbereich!). Je nach Klassenstärke bilden 4-6 Spieler eine Fraktion, sie gehören der gleichen Partei an. Folgende Parteien werden den Spielern zugelost:

- Christliche Volkspartei (CVP)
- Soziale Einheitsfront (SEF)
- Ökologische Partei (ÖP)
- Deutsche Wirtschaftspartei (DWP)
- Unabhängige Wählerliste (UWL)
- Rettung für Deutschland (RfD)

Die gesamte Klasse ist damit in die einzelnen Fraktionen unterteilt. Es empfiehlt sich, die Tische in U-Form aufzustellen. So können sich die Fraktionen zusammensetzen und gemeinsam beraten. Wenn ihr wollt, könnt ihr bei den jeweiligen Fraktionen Parteienschilder (Downloadbereich) an den Tischen befestigen. Der Bürgermeister positioniert sich mit seinem Tisch in der Öffnung der U-Form. Um für Ruhe sorgen zu können, ist es hilfreich, wenn er über eine Glocke verfügt.

Die Fraktionssitzung

Jede Fraktion bekommt die Tagesordnungspunkte, in der die zu treffenden Beschlüsse (Beschlussvorlage im Downloadbereich) aufgelistet sind. Im Anschluss ziehen sich die Fraktionen getrennt voneinander zurück und überlegen für sich, welche Beschlüsse ihnen besonders wichtig sind und welche sie entweder durchsetzen oder verhindern wollen.

- Zentral für das Verhalten der Fraktion müssen die zu gewinnenden und verlierenden Punkte sein. Welche Ziele einer Partei wichtig sind, zeigen die Punkte in der Beschlussvorlage an. Je höher die Punktezahl ist, desto wichtiger ist es für eine Fraktion, dass der Beschluss gefasst wird. Je niedriger die Punkte sind, desto wichtiger ist es, dass der Beschluss abgelehnt wird. Liegen die Punkte im mittleren Bereich, bedeutet das, dass die Fraktion neutral eingestellt ist. Hier ergibt sich automatisch ein Verhandlungsspielraum.
- Zudem haben die Fraktionen die möglichen Gegenargumente der anderen Parteien im Blick, besprechen also kurz das Für und Wider der jeweiligen Anträge.
- Die Fraktionen denken auch darüber nach, wo sie Kompromisse eingehen würden.
- Die Fraktionen stimmen im Stadtrat immer geschlossen ab. Jede Fraktion hat damit eine Stimme.

Der Bürgermeister startet das Spiel auf <http://www.du-entscheidest.org>.

Das Spiel auf du-entscheidest.org

Der grundsätzliche Ablauf des Spiels ist sehr einfach: Der Bürgermeister eröffnet die Stadtratssitzung und ruft den ersten Tagesordnungspunkt auf. Er liest zudem die unter den Haushaltspunkten liegende Begründung der Beschlussvorlage vor. Die Fraktionen diskutieren und entscheiden, ob sie den Punkt beschließen wollen oder nicht. Dabei wird jede Fraktion versuchen, die Entscheidung für sich zu gewinnen. Danach setzt der Bürgermeister den Haken entweder auf „beschlossen“ oder „abgelehnt“. Wenn alle Tagesordnungspunkte abgehandelt sind, ist das Spiel beendet und eine Fraktion steht als Sieger fest. Das Symbol des **Kästchens** zeigt euch im Spiel die Tagesordnung an. Das Symbol der **Waage** erläutert, wie viele Punkte eure Fraktion bei dem jeweiligen Tagesordnungspunkt erzielen kann. Das **Euro**-Symbol stellt eure Haushaltspunkte dar, also über wie viel Geld ihr noch verfügt. Der **Pfeil** gibt den Überblick über den aktuellen Punktestand. Am Ende erfahrt ihr hier, wer der Sieger ist.

Haushalt

Jeder Beschluss hat Auswirkungen auf den Haushalt. Manche Beschlüsse kosten Geld, manche Beschlüsse bringen der Stadt Geld ein. Sind die Kassen jedoch leer, so können keine weiteren Beschlüsse gefasst werden. Die Haushaltspunkte zeigen euch an, wie viel Geld ihr noch zur Verfügung habt.

Beispiel: Eine Brücke ist ein teures Bauwerk. Es kostet die Stadt 20 Haushaltspunkte (HP).

Das Leben ist kein Wunschkonzert!

Man kann nicht alles haben, auch wenn man es sich wünscht. Manche Beschlüsse führen dazu, dass andere Beschlüsse nicht mehr gefasst werden können.

Beispiel: Wenn die Brücke beschlossen wird, kann nicht gleichzeitig das Naherholungsgebiet am Fluss beschlossen werden. Es kann nur eines der beiden Projekte durchgesetzt werden.

Spielende: Die Bürgerversammlung

Wenn alle Beschlüsse behandelt worden sind, ist die Stadtratssitzung beendet. Das Spielprogramm berechnet automatisch die Siegerfraktion. Ihr seht den Endstand der Punkte mit dem **Pfeil**. Wenn ihr auf das **Kästchen** klickt, seht ihr, welche Beschlüsse gefasst wurden.

Der Bürgermeister bleibt auf seinem Platz. Er ist immer noch in der Rolle des Bürgermeisters.

Die Klasse bildet jetzt die Bürgerversammlung, der sich der Bürgermeister stellt. Er geht auf die Fragen, auf die Anregungen und die Kritik der Gemeinde, seiner Bürger ein. Dabei rechtfertigt er seine Politik und seine Vorgehensweise. Das Spiel in der Klasse ist mit dem Abschluss der Bürgerversammlung beendet.

Die Reflexion als Fazit des Spiels

Gemeinsam mit eurer Lehrkraft könnt ihr nun z. B. noch über folgende Fragen sprechen:

1. **Erörtert:** Habt ihr die richtigen Beschlüsse für die Stadt gefasst und habt ihr sie damit vorangebracht?
2. **Überlegt:** Mit welcher Strategie gewinnt man als Fraktion?
3. **Entscheidet:** Ist es für eine Fraktion besser Kompromisse einzugehen oder sollte die Fraktion Kompromisse vermeiden?
4. **Bewertet:** Sind Koalitionen gut oder sollte lieber eine Partei alleine entscheiden?
5. **Diskutiert:** Wenn eine Partei Koalitionen eingeht, verrät sie dann nicht automatisch ihre Ideale?
6. **Beurteilt:** Ist die Demokratie die beste aller Regierungsformen?

B) Spielanleitung: Expertenversion

In dieser Version wird mit dem Einsatz von Argument- und Pressemitteilungskarten durch mehr Abwechslung eine erhöhte Spieldynamik erzielt.

Argumentkarten (im Downloadbereich!)

Jede Fraktion erhält eine Argumentkarte.

Mit dieser kann eine Fraktion eine andere Fraktion im Laufe einer Debatte auf ihre Seite ziehen. Dies ist hilfreich, wenn eine Abstimmungsniederlage in einer wichtigen Entscheidung droht. Eine Fraktion, welche durch eine Argumentkarte beeinflusst wurde, kann in derselben Abstimmung nicht erneut umgestimmt werden. Die Karte kann nur einmal eingesetzt werden.

Tipp: Der Einsatz der Argumentkarte kann einen wichtigen Beschluss für die jeweilige Fraktion sicherstellen.

Pressemitteilungskarten (im Downloadbereich!)

Jede Fraktion erhält eine Pressemitteilungskarte.

Manche Entscheidungen sind vorhersehbar, oder? Mit den Pressemitteilungskarten kann die Fraktion auf den Ausgang der Entscheidung tippen. Die Karte wird zu Beginn einer Debatte ausgespielt. Liegt die Fraktion richtig mit ihrer Pressemitteilung, so erhält sie eine weitere Argumentkarte als Belohnung.

Tipp: Man kann mit der Pressemitteilung auch darauf tippen, dass ein Beschluss NICHT gefasst wird.