

Demokratielabor

Friedrich-Ebert-Stiftung Regionalbüro Regensburg



Demokratielabor

am 04. und 05. März 2009
an der Städtischen Berufsschule 4
in Nürnberg

Projektdokumentation
der Friedrich-Ebert-Stiftung
Regionalbüro Regensburg

Überblick

Allgemeines

Projekttag 1

Einführung

Theoretischer Input „Demokratie“

Entwicklung von Wahlprogrammen und –kampagnen

Projekttag 2

Präsentation der Wahlprogramme

Elefantenrunde

Wahlen

Regierungserklärung

Feedback

Anhang

Programm

Pressebericht

Organisationshinweise

Trainerteam

Reemt Behrens

Christopher Haarbeck

von **planpolitik** in Berlin

www.planpolitik.de

Impressum

Friedrich-Ebert-Stiftung

Regionalbüro Regensburg

Frederike Igl

Richard-Wagner-Straße 5

93055 Regensburg

www.fes-regensburg.de

Friedrich-Ebert-Stiftung

Politische Akademie

Forum Jugend und Politik

Godesberger Allee 149

53175 Bonn

www.fes.de/pa

Allgemeines

Freiheit, Demokratie und die Achtung der Bürger- und Menschenrechte bilden die Grundlage für ein friedliches und geregeltes Zusammenleben in unserer Gesellschaft. Auch wenn das Leben in einer Demokratie für uns in Deutschland zur Normalität geworden ist, sind diese Errungenschaften keineswegs selbstverständlich. Die Stabilität und der Fortbestand einer Demokratie sind nur dann gewährleistet, wenn Bürgerinnen und Bürger Demokratie im Alltag mit Leben füllen und wenn diese insbesondere auch von jungen Menschen mitgetragen und mitgestaltet wird.

Was genau bedeutet jedoch Demokratie und wie sieht eine demokratische Gesellschaft aus? Welche Kernelemente umfasst ein demokratischer Staat, wie werden demokratische Entscheidungen getroffen und mit welchen Problemen sieht sich die Demokratie heute konfrontiert?

Im **zweitägigen „Demokratielabor“** erhalten **Schülerinnen und Schüler** Antworten auf diese Fragen. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe der Demokratie und die Grundlagen der Staatsorganisation haben sie die Möglichkeit, einen demokratischen Entscheidungsprozess in den Rollen von Politikerinnen und Politikern aktiv nachzuvollziehen. Schülerinnen und Schüler entwickeln im Demokratielabor für einen fiktiven Staat eine eigene demokratische Ordnung. Sie überlegen, wie der Staat aufgebaut werden und funktionieren soll: Welche politischen Schwerpunkte werden gesetzt? Wie wird die Bevölkerung am politischen System beteiligt? Wie kann der soziale Zusammenhalt im Staat gewährleistet werden?

In den Rollen von Politikerinnen und Politikern verschiedener politischer Gruppierungen entwerfen sie dann Konzepte für die ideale Zukunft dieses neuen demokratischen Staates und erstellen Wahlprogramme, für die sie in einer Wahlkampagne werben und über die am Ende demokratisch abgestimmt wird.



Projekttag 1

Einführung

Nachdem am ersten Tag das Planspiel „Demokratielabor“ durch Adalbert Schlag vom Forum Jugend und Politik der Friedrich-Ebert-Stiftung in Bonn eröffnet worden ist, ergriffen gleich die beiden Teamer, Reemt Behrens und Christopher Haarbeck von planpolitik in Berlin, die Initiative. Sie stellen das Konzept des Planspiels noch einmal kurz vor, bevor die beiden Bankfachschulklassen sich näher kennen lernen.

Theoretischer Input

Anschließend folgt ein theoretischer Input durch die beiden Teamer zu den Grundprinzipien der Demokratie. Die Grundprinzipien sind in folgende drei Teilaspekte aufgegliedert worden:

- Demokratische Entscheidungsfindungsprozesse
- Kernmerkmale der Demokratie
- Staatsorganisation und Parteienspektrum in westlichen Demokratien.



Grundwerte der Demokratie



Einteilung in die jeweiligen Parteien

Nach diesem Theorieblock liegt das weitere Vorgehen nun bei den Schülern. Sie werden kurz in die Themen eingeführt, bevor sie sich den verschiedenen politischen Gruppierungen zuordnen mussten. Zur Auswahl steht entweder die Mitarbeit in einer Partei oder in einer Interessensvertretung, einer sogenannten Lobbygruppe. Außerdem werden Pressegruppen benötigt, um die Berichterstattung im Wahlkampf zu gewährleisten. Diese Zuordnung stellt sich als gar nicht so einfach heraus.

Dennoch haben sich letzten Endes folgende Parteien mit jeweils sechs Mitgliedern und Lobbygruppen mit jeweils zwei Vertretern für das fiktive Land Fontanien gefunden.

Parteien

- Christliche Volkspartei (CVP)
- Fontanische Bauernpartei (BP)
- Sozialdemokratische Partei Fontaniens (SDPF)
- Partei für ein liberales Fontanien (PLF)
- Bürgerbewegung Grünes Fontanien (BGF)
- Sozialistische Partei Fontaniens (SPF)

Interessensvertretungen

- Unternehmer
- Gewerkschaften
- Umwelt
- Familie und Bildung
- Jugend
- Bürgerrechte
- Katholische Kirche

Pressegruppen

Entwicklung von Wahlprogrammen und -kampagnen

Nach einer kurzen Pause, beginnt sogleich die Arbeit in den Parteien. Hierfür wird jeder Partei ein eigener Raum zur Verfügung gestellt, um intern und in Ruhe arbeiten zu können.



Verteilung der Räume

Jede Partei entwickelt ein eigenes Konzept für die ideale Zukunft des neuen demokratischen Staates, wobei die Lobbygruppen die Parteien von ihren politischen Forderungen zu überzeugen versuchen. Aus den erarbeiteten inhaltlichen Konzepten soll jede Partei dann ein eigenes „Wahlprogramm“ erstellen, welches konkrete politische Forderungen und Ziele beinhalten soll. Das jeweilige Wahlprogramm wird dann in eine eigene Wahlkampagne umgesetzt, mit der die jeweilige Partei die abschließende Wahl gewinnen will. Die Kampagne soll mindestens ein eigenes Logo, einen Slogan und eine Farbe beinhalten, welche die Partei repräsentiert. Ferner müssen sich die Schülerinnen und Schüler am ersten Nachmittag darüber im Klaren sein, ob sie eine/n Spitzenkandidaten/in stellen, auf den die Kampagne zugeschnitten wird. Alle Merkmale sollen aufeinander abgestimmt sein, sich vom politischen Gegner abheben und eine klare und prägnante Message enthalten.

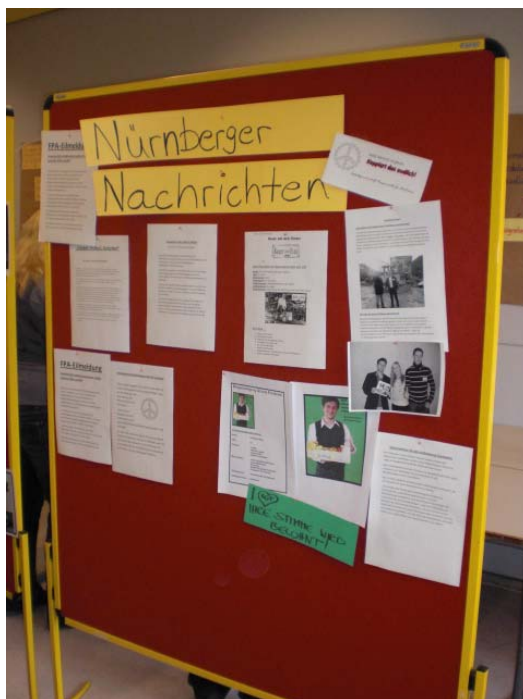


Erster Meinungsaustausch in den Parteien

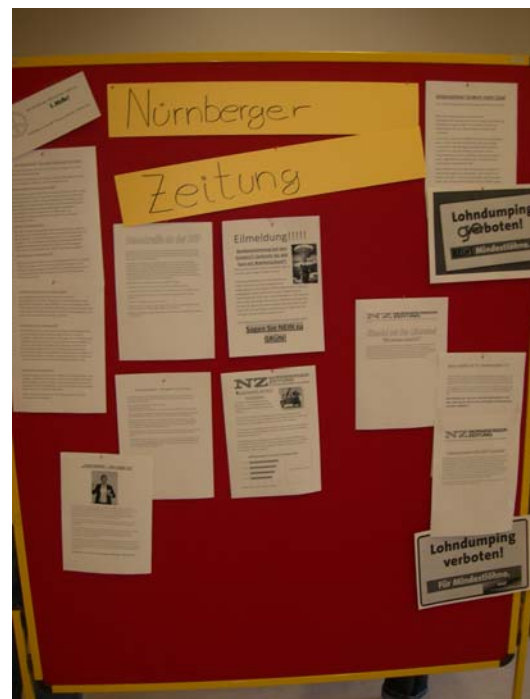


So dient der erste Nachmittag einem Meinungs- und Interessensaustausch, bei welchem die Teilnehmer grundlegende Entscheidungen treffen, die dann Grundlage für die weitere Arbeit an den Wahlprogramme und –kampagnen sein soll.

Begleitend zur Arbeit in den Parteien werden von den eingeteilten Journalisten bereits die ersten Berichte veröffentlicht. Parallel dazu gibt es zwei Kamerateams, welche die Werbepots der Parteien drehen. Diese werden eigens von den beiden Teamern eingewiesen.



Die ersten Nachrichten werden veröffentlicht



Der erste Tag wird durch eine erste, äußerst kreative Nachrichtensendung abgeschlossen, die bei allen Beteiligten auf große Resonanz stößt.

Projekttag 2

Präsentation der Wahlprogramme

Der folgende Tag beginnt mit einer kurzen Begrüßung durch die beiden Teamer. Anschließend stellen die Parteien die Wahlplakate fertig. Dafür stehen für alle Teams große Plakatbögen, sowie Farbe, Pinsel und Marker zur Verfügung.



Gestaltung der Wahlplakate



Außerdem muss jede Partei einen Werbespot drehen, der das Wahlprogramm repräsentieren soll. Verantwortlich hierfür sind die „Werbeprofis“, die selbstständig dafür sorgen müssen, dass von jeder Partei innerhalb des Vormittags ein Spot gedreht wird.



Erste Abkommen und Absprachen zwischen PLF und den Arbeitnehmern

Während die Parteien ihrer Wahlkampagne den letzten Schliff verleihen, versuchen die Interessensgruppen noch einmal gezielt ihre Forderungen an die Parteien zu übermitteln. Ferner werden die Parteien von den Pressevertretern aufgesucht, um die neuesten Informationen und Entwicklungen zu erfahren, um diese gleich im Anschluss publizieren können.

Leider bleibt den Parteien nur sehr wenig Zeit, um ihre Kampagnen fertig zu stellen, denn die Präsentation der Wahlprogramme ist zeitnah angesetzt. Die Wahlkampagnen werden anhand einer Nachrichten-Sondersendung dem Publikum gezeigt. Verantwortlich für den reibungslosen technischen Ablauf sind wieder die Werbeprofis. Die Werbespots der Parteien sind alle durchweg äußerst kreativ.

Jede Partei hat einen Spitzenkandidaten gestellt, der im Fokus ihrer Kampagne steht. Während die Christliche Partei mit dem Slogan „Zeit für Taten“ auf die Schwerpunkte Arbeit und Menschen setzt, steht die Bauernpartei „Für ein Starkes Fontanien“ mit Traditionen und Werten.



CVP und BP

Die SDPF setzt auf die Wahlkampfthemen Bildung, Integration und Soziales Netzwerk mit dem Slogan „Auch DU bist Fontanien“. Die PLF, die auch schon während ihres Wahlkampfes zu Hetzkampagnen gegen die BP ansetzt wirbt mit „Chancen für alle“ auf ein zukunftskräftiges Fontanien mit Wachstum, Volksabstimmung und niedrigen Steuern.

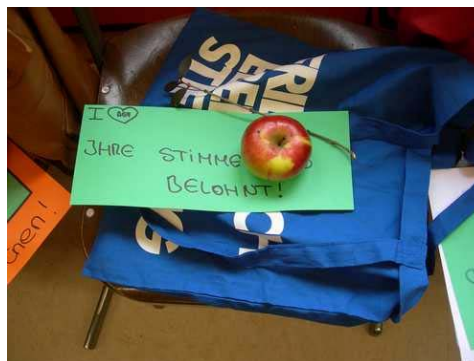


SDPF und PLF



BGF und SPF

Neue Umwelttechnologien, attraktive Fort- und Weiterbildung, sowie Mitspracherecht für alle Bürger will die BGF erreichen und ködert Fontaniens Bürger mit dem Motto „Ihre Stimme wird belohnt“. „Ein Fontanien - eine Gemeinschaft“, so hebt die Spitzenkandidatin der SPF Fontanien als das zentrale Wahlkampfthema hervor. Alle Werbespots stoßen bei den Schülerinnen und Schülern auf große Resonanz.



Jeder Platz wurde für Wahlwerbung genutzt.



Diese wird in der anschließenden Meinungsumfrage gleich in Zahlen umgesetzt, so dass die Parteien vor der folgenden sogenannten Elefantenrunde nochmals um die Gunst der Wählerstimmen der Bürgerinnen und Bürger kämpfen können.

Bei der Wahlumfrage liegt die CVP mit 18 Stimmen vorne, dicht gefolgt von der SDPF und der PLF mit jeweils 15 Stimmen. 12 Stimmen erhielt die BP, abgeschlagen sind die SPF mit 5 und die BGF mit 4 Stimmen.



Meinungsumfrage

Elefantenrunde

Bei der Elefantenrunde, die von den Vertretern der Presse moderiert wird, haben die Spitzenkandidaten der jeweiligen Parteien letztmals die Gelegenheit über die Programme zu diskutieren, gegebenenfalls in Frage zu stellen, aber auch die politischen Gegner zu überzeugen. Außerdem haben die Lobbyisten in der Talkrunde die Möglichkeit sich zu Wort zu melden und den Parteien noch einmal auf den Zahn zu fühlen.



Elefantenrunde

Im Wahlkampfendspurt haben die Parteien ein letztes Mal die Chance sich über die Nachrichten an die Bürgerinnen und Bürger zu richten, bevor es zum großen Finale, der Wahl, kommt.

Wahlen

Die Teilnehmer des Demokratielabors haben Stimmrecht bei der (nicht ganz geheimen) Wahl, allerdings mit unterschiedlicher Gewichtung:

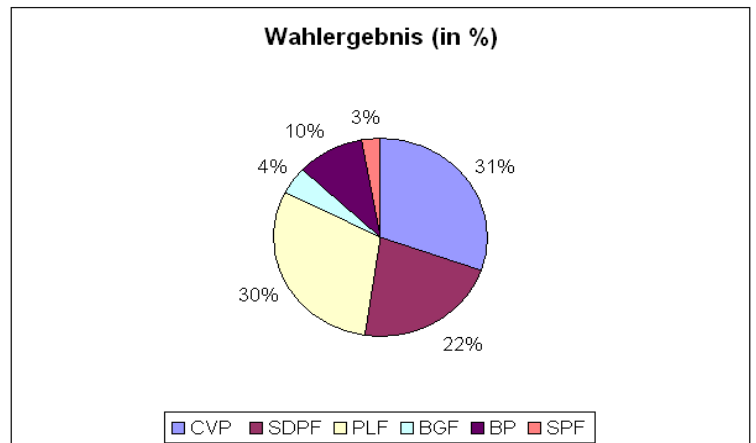
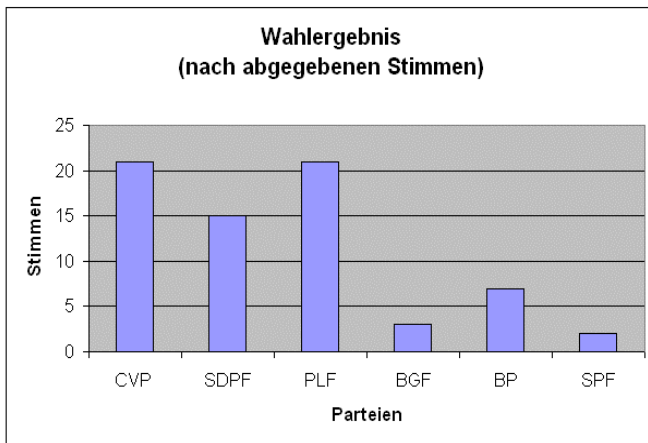
- Lobby (4 Stimmen)
- Presse (2 Stimmen)
- Partevertreter (je eine Stimme – um zu verhindern, dass man sich selbst wählt, sind die Stimmzettel markiert)



Wahl

Wahlergebnis:

Partei	Kürzel	Stimmen	in %
Christliche Volkunion	CVP	21	30,4%
Sozialdemokraten	SDPF	15	21,7%
Libérale Partei	PLF	21	30,4%
Grüne Partei	BGF	3	4,3%
Bauernpartei	BP	7	10,1%
Sozialistische Partei	SPF	2	2,9%
		69	100,0%



Interviews

Nachdem die Ergebnisse der Wahl bekannt gegeben worden sind, stellen sich die Parteien den Fragen der Presse und geben Auskunft über die mögliche Koalitionen.

Anschließend finden Koalitionsverhandlungen statt, die aber in Nürnberg nicht ganz ohne Mauscheleien stattgefunden haben.



Koalitionsverhandlungen

Regierungserklärung

Letztendlich eine Regierung in Fontanien bilden die Liberale Partei / PLF (21) und die Sozialdemokraten / SDPF (15).

Der neue Präsident von Fontanien gibt die Regierungserklärung ab, mit der die beiden Tage des Demokratielabors abgerundet werden.



Der neue Regierungschef mit seiner Fraktion

Auch die Organisatoren und Initiatoren zeigten sich am Ende der Veranstaltung begeistert vom Erfolg des Demokratielabors.



Detlef Stauder vom Regionalbüro Regensburg der Friedrich-Ebert-Stiftung, die beiden Teamer Reemt Behrens und Christopher Haarbeck und der Berufsschullehrer Dr. Peter Küht.

Feedback

Wie fanden Sie die zwei Tage?

Ein sehr lustiges und ansprechendes Projekt! Gerne jederzeit wieder.

Ein bisschen mehr Zeit für die Bearbeitung wäre schön gewesen.

Abwechslungsreiche, interessante Tage

Tolle Tage, klasse Leute -> sehr Abwechslungsreich

Anfangs ein bisschen trocken, im Ganzen aber sehr lustig und lehrreich

Besser als erwartet

Leider etwas zu wenig Zeit dafür gehabt; trotzdem; immer wieder gerne

Ich fand spitze, wie unterschiedliche und mit welchen Mitteln die Parteien gearbeitet haben, echt interessant

Sehr spannende Tage ,aber auch anstrengend, weil man sein Parteiprogramm vorbereiten musste und gleichzeitig ständig Lobbygruppen oder Presseleute von einem etwas wissen wollten

Das Projekt kam der Realität sehr nahe, 2 interessante Tage aber auch anstrengend.

Schöne Idee, aber zu wenig Zeit. Alles in allem war es eine schöne Abwechslung zum Schulalltag.

Ich fand die Aufwärmrunde zu Beginn sehr gut, da hier so manches Wissen noch mal aufgefrischt wurde. Das Planspiel wurde schnell zur Realität und wurde begeistert von allen aufgenommen. Tolles Projekt.

Ich fand es toll, dass das Planspiel von den Gruppen ernst genommen wurde und viele sich sehr gut in ihre Rolle rein versetzen konnten. Eine super Idee für alternative Lernmethoden.

Super Tage und super Planspiel. Nächstes mal gerne etwas länger um auch die „Bundeskanzlerwahl“ ausführlicher zu machen. (Wobei manche ihre Rolle zu ernst genommen haben!!) Kamera-Team u Presse-Team waren super, und haben alles noch ein bisschen mehr aufgelockert!

Ich fand gerade gut, dass die Mehrheit ihre Rolle ernst nahmen und so ebenso Ernsthaftigkeit hinter dieses Spiel kam, sodass es wirklich aus meiner Sicht zu gelungenen zwei Tagen kam, ohne dass 90% der Beteiligten irgendwo gelangweilt in einer Ecke saßen, auf den erlösenden Schlussgong wartend, um sich wieder anderen Tätigkeiten zu widmen.

Zum Start des Vortrages wollte ich mich schon um verschiedene Kissen kümmern, jedoch nahm ich ab der Einteilung in die Parteien von meinen einstigen Vorhaben Abstand. Gerade die Parteiarbeit war interessant zu erleben, auch dass jeder mitgezogen hat. Zunächst dachte ich, die Zeit reicht nicht aus, um an zwei Tagen ein Programm, ein Wahlwerbespot und verschiedene Plakate zu entwickeln. Jedoch arbeiteten alle konzentriert mit, wodurch es am Ende schon alles wunderbar zusammenkam. Sehr gut fand ich den Einsatz von Presse mit Videokamera. Dadurch wurden Interviews und Wahlwerbespot möglich. So konnte man auch sehen, was die anderen unternahmen.

Alles sehr schön, am Anfang ging der Tag doch recht zäh, jedoch lockerte die Aufteilung in Gruppen alles auf. Am meisten hatten man über die zwei Tag gelernt, wie schwer es für Politiker ist, richtige Entscheidungen zu treffen und einen gemeinsamen Nenner finden. Insgesamt: Sehr gelungen!

Die letzten Tage empfand ich als sehr interessant, produktiv und Spaßfaktor stimmte auch noch. Vor dem Projekt konnte sich meiner Meinung vorstellen wie viel Arbeit es macht Wahlkampagnen zu entwerfen. Bzw. die verschiedenen Partei bei dieser zu beeinflussen. Als besonderes gelungen empfand ich ebenfalls die Projektplanung und das Engagement aller Beteiligten.

Meine Erwartungen bezüglich der zwei Tage wurden deutlich übertroffen! Ich persönlich konnte viel an Wissen für den Alltag mitnehmen. Hätte niemals gedacht, dass man sich über so viele verschiedene Bereiche Gedanken machen muss, um letztendlich an die „Macht“ zu kommen. Besonders gut fand ich den Freiraum, den jeder einzelne von uns bekommen hat. Jeder konnte seine Gedanken völlig ausleben und diese somit in den Wahlkampf mit einbringen.

Als Mitglied des Presseteams hatte ich eine sehr abwechslungsreiche Beschäftigung und konnte in alle Teile des Planspiels reinschnuppern. Vorab waren meine Erwartungen eher negativ, allerdings wurden diese weit übertroffen. Gerne wieder!

Ich muss ehrlich zugeben, dass ich positiv von dem Projekt positiv überrascht war.

Mir hat es sehr gut gefallen!

Wir fanden die Veranstaltung sehr lehrreich, neue Einblicke in die Politik wurde uns verschafft und es war eine willkommene Abwechslung zum Schulalltag.

Es waren 2 interessante und aufschlussreiche Tage. Wir waren im Nachhinein sehr von dem Projekt überrascht. Auf spielerische Art und Weise konnte wir uns in dem Planspiel beweisen und unsere eigenen Ideen mit einbringen.

Die letzten zwei Tage waren sehr lehrreich und interessant. Nun kann ich nachvollziehen wie es in der Politik abgeht.

Ich finde es toll, dass uns die Schule ein so tolles Projekt ermöglicht hat!

Wir fanden die Veranstaltung richtig klasse. Wir konnten viel dazulernen und haben einen guten Einblick in die Welt der Politik bekommen.

Anhang

Programm

Mittwoch, 4. März 2009

9.00 Uhr

Begrüßung, Einführung und Kennenlernen

9.45 Uhr

Einführung Demokratie I

Demokratische Entscheidungsfindungsprozesse

10.15 Uhr

Pause

10.30 Uhr

Einführung Demokratie II

Grundwerte und Grundlagen der Demokratie

11.30 Uhr

Pause

11.40 Uhr

Einführung Demokratie III

Parteienspektrum in westlichen Demokratien

12.30 Uhr

Mittagspause

13.15 Uhr

Das "Demokratielabor"

Vorstellung "Demokratielabor", Einführung in die Themen und Zuordnung zu den politischen Gruppierungen

14.00 Uhr

Entwicklung der Wahlprogramme und -kampagnen
Gruppenarbeit

15.45 Uhr

Nachrichten

16.00 Uhr

Ende des ersten Tages

Donnerstag, 05. März 2009

9.00 Uhr

Informelle Gespräche mit Parteien und Interessengruppen und Vorbereitung der Präsentationen

11.00 Uhr

Sondersendung zur Präsentation der Wahlprogramme

11.30 Uhr

Pause (währenddessen: Meinungsumfrage)

11.45 Uhr

„Elefantenrunde“ - Talkrunde der Parteichefinnen und -chefs, anschl. Meinungsumfrage

12.30 Uhr
Mittagspause

13.15 Uhr
Wahlkampfendspurt

13.30 Uhr
Wahlen, Koalitionsverhandlungen, Regierungsbildung und ggf. Neuwahlen

13.45 Uhr
Beratungen über Regierungsprogramm bzw. Oppositionsstrategie
Was will die Regierung?
Was setzt die Opposition dagegen?

14.15 Uhr
Regierungserklärung des oder der Regierungschefs bzw. –chefin

14.20 Uhr
Pause

14.30 Uhr
Abschlussdiskussion und Seminarkritik

15.00 Uhr
Ende der Veranstaltung

65 Schüler der Berufsschule B4 lernen die Konflikte in einer Demokratie durch ein Planspiel hautnah kennen
VON ALEXANDRA HADERLEIN

Für zwei Tage lebten 65 Berufsschüler der B4 in ihrer eigenen Welt: Bei einem Planspiel der Friedrich-Ebert-Stiftung spielten sie zwei Tage lang das Szenario einer Staatsneugründung nach und schlüpften dafür in die Rollen von Politikern und Lobbyisten, um den Staat Fontanien nach ihren eigenen Vorstellungen im Sinne der Demokratie zu gestalten.

Während die „Politiker“, organisiert in insgesamt sechs fiktiven Parteien Wahlprogramme entwickeln, Wahlkampf betreiben und durch Plakate und Interviews versuchen, Stimmung zu machen, um die Wähler auf ihre Seite zu ziehen, betreibt der andere Teil Lobbyarbeit. Die verschiedenen Gruppierungen und Ver-

eine aus Kirche, Unternehmertum, Umwelt, Bildung und Familie versuchen ihrerseits, die Programme der Parteien dadurch zu beeinflussen.

Warum es solche Projekte braucht, erklärt Berufsschullehrer Peter Kührt: „Wir möchten, dass die jungen Menschen mehr Sensibilität für den Wert der Demokratie entwickeln und das später auf ihre Umgebung übertragen.“

Sogar die Bäckerin ist integriert

Voller Eifer, Kreativität und Engagement betätigen sich alle Berufsschüler an dem Projekt, das die Regeln und Gegebenheiten aus der Wirklichkeit übernommen hat: Auch in dem fiktiven Staat mit 20 Millionen Einwohnern gibt es Migranten und verschiedene Glaubensrichtungen.

Und auch die nahe gelegene Bäckerei kommt um Fontanien nicht herum: Auch sie wird zum Handlungsort, als das Pressteam des Planspiels bei der Verkäuferin nachfragt, was sie von den einzelnen Wahlkampagnen hält. Eine der größten, an der keiner vorbeikommt, hat das Team der Christlichen Volkspartei (CVP).

Sie denken nur noch in Fontanisch und versuchen, die vorgegebene soziale Situation der Fontanier mit allen Mitteln zu verbessern. Um auch wirklich jeden davon zu überzeugen, dass die CVP dies am besten kann, hat das Team schon auf dem Weg zum Plenarsaal, in dem das Planspiel stattfindet eine Unmenge an Wahlplakaten aufgehängt und tapezierte damit schon fast das ganze Schulhaus.

„Unsere Flyer haben wir jedem, auch nicht am Planspiel Beteiligten, in die Hand gedrückt. Sogar am Kio hängen unsere Wahlplakate, denn schließlich muss dort jeder hin“, schildert Martina Stefan (20), die Beraterin des Parteichefs, die Überzeugungsstrategie.

Unstimmigkeiten in der Partei

Während die CVP am Ende bei der Wahl auf einem der vorderen Plätze landet, wird die Bürgerbewegung Grünes Fontanien den letzten Rang belegen. Eine Rechtfertigung für den letzten Platz hat die Partei um Parteivorsitzenden Robert Reitz (23) schon gefunden.

„Wir hatten Unstimmigkeiten in der Partei, die Planspiel-Presse hat's aufgeschnappt und uns daraufhin ziemlich rundgemacht. Ich hätte nicht gedacht, dass die Medien solch einen Einfluss auf die Demokratie und eine Partei haben können“, erklärt Reitz.

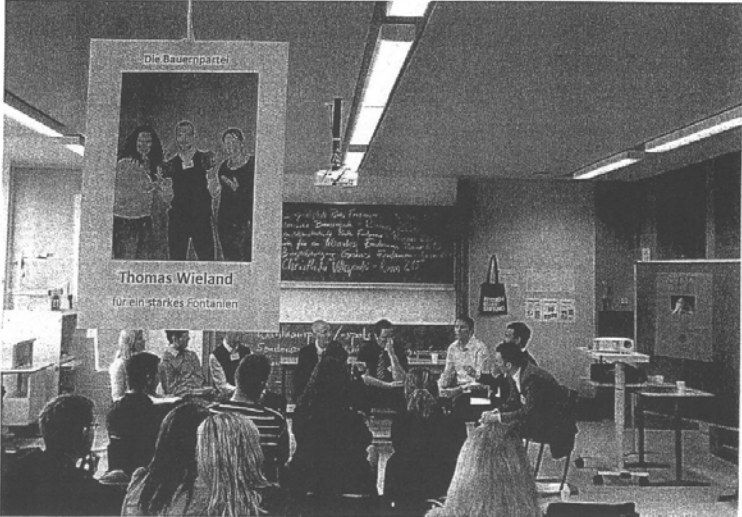
Veränderter Blick auf Politik

Dass sich der Blick auf die Politik verändert hat, kann die 21-jährige Teilnehmerin Katharina Wallender nur bestätigen, die nun viel genauer das politische Geschehen im Fernsehen beobachten würde: „Ich habe in diesen zwei Tagen viel dazugeernt. Wir haben uns intensiv mit dem Thema auseinandergesetzt, und ich habe gemerkt, dass es gar nicht so leicht ist, eine für alle akzeptable Mitte zu finden.“

Koalitionsverhandlungen führen

Die Mitte zu finden galt es letztlich auch nach der Wahl: 33 Stimmen hätte eine Partei zur alleinigen Regierung gebraucht. Doch weder die CVP noch die Partei für ein liberales Fontanien (PLF) erreichten die absolute Mehrheit. „Nun müsst ihr Koalitionsverhandlung führen“, schildert Reemt Behrens, Leiter des Projekts, das weitere Vorgehen.

Doch dabei zeigt sich, dass die Taktik der „Christen“ nicht aufging: Letzten Endes bildeten die Liberalen mit den Sozialdemokraten eine Koalition und verdrängen die CVP auf den Platz der Opposition. Die Planspiel-Presse wird deshalb am Ende des zweiten Tages titeln: „Da half auch kein Beten!“



Heiße Debatten gab es bei der Elefantenrunde des Planspiels „Demokratielabor“. Die eigene Partei durch ein gutes Wahlprogramm und eine perfekte Werbekampagne für sich zu gewinnen, war die Herausforderung. Foto: Günter Distler

Nürnberger Nachrichten, Ausgabe: 06. März 2009

Organisationshinweise

Bewährt hat sich, zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Planspielen und Projekttagen verschiedene Schülerteams einzurichten:

Orga-Team

Aufgaben

- Vor- und Nachbereitung des Demokratielabors (Essen und Trinken organisieren, Räume für Veranstaltung herrichten, Räume ausschildern, am Ende alles wieder Aufräumen)
- Organisatorische Begleitung der Durchführung (Spieleitung betreuen, sich um alles kümmern, was anfällt)
- Hilfestellung für Spieleitung, ggf. Gäste und Presse

Materialien

Da die Parteien in dem Planspiel auch Plakate und Flyer malen sollen, wäre es sehr vorteilhaft, wenn es an einer zentralen Stelle einen Raum gäbe, in dem ausreichend Rollen Packpapier und Flipchart-Papier ausliegen, Moderationskoffer, und „Bastelmaterial“, z.B. Stifte in verschiedensten Farben, Abtönfarben, Pinsel, verschiedene einfache Plastikschüsseln (Tupper o. Ä. zum Pinsel Auswaschen und Farben angießen), farbiges Klebeband, Moderationskärtchen in unterschiedlichen Farben etc.

Presse-Teams

Aufgaben

- Fortlaufende Berichterstattung über die beiden Projektstage (wenn möglich, mehrmals am Tage Artikel)

Hinweise

- Bildung von zwei Teams
- Die Presseleute können sich während der zwei Tage völlig frei bewegen und berichten über alles, was sie interessant finden, eine Zeitung mehr seriös, eine mehr Boulevard.
- Sie können gerne auch mit einzelnen Fotografen zusammenarbeiten.

Fotos / Kameras / YouTube

Aufgaben

- Fortlaufende Berichterstattung über die beiden Projektstage (Spielleitung, Schüler beim Arbeiten, Wandzeitungen, lustige Vorfälle, Essen, Trinken etc.)

Hinweise

- Sie arbeiten normal in Ihren Gruppen mit, können sich jedoch zwischendurch von Ihrer Gruppe zurückziehen und Fotos von allen Aktivitäten im Haus machen.
- Sprechen Sie sich bitte etwas ab.
- Informieren Sie sich auch beim Pressteam, welche Fotos gewünscht werden.
- Filmsequenzen bitte auf You Tube einstellen
- Voraussichtlich erhalten Sie auch von der Spielleitung, die eine Kamera mitbringen wird, weitere Aufträge.

Zu diesen drei Teams kommt dann noch das Filmteam (zwei Kameras mit je zwei Schülern), das von der Spielleitung selbst eingeteilt und angelernt wird.

Diese Dokumentation ist mit freundlicher Unterstützung der Berufsschule 4 in Nürnberg zustande gekommen.

http://www.kubiss.de/bildung/projekte/schb_netz/b4_projekte/schueler/demokratie_2009/demokratie_start_frame.htm