

SpielPolitik!

Die Politiksimulation im Bundeshaus



Zentrum für Demokratie Aarau

Abteilung Politische Bildung und Geschichtsdidaktik PH FHNW

Dr. Stefan Walter (Projektleitung), Prof. Dr. Monika Waldis

stefan.walter@fhnw.ch; monika.waldis@fhnw.ch

Die Planspielidee

In einer direkten Demokratie wie der Schweizerischen stellt sich als wichtige Bildungsaufgabe, Heranwachsende zur Teilhabe am öffentlichen Leben zu befähigen. Politische Bildung soll bei jungen Menschen Grundsätze der Demokratie vermitteln sowie die Fähigkeit fördern, sich in der Gesellschaft angemessen zu orientieren, auf einer demokratischen Grundlage politische Fragen und Probleme zu beurteilen und sich in öffentlichen Angelegenheiten zu engagieren. Dabei sollen nicht nur jene Jugendliche angesprochen werden, die mit Erreichung des 18. Lebensjahres das Stimm- und Wahlrecht erhalten. Vielmehr soll allen Heranwachsenden in Schweiz ein Verständnis für politische Prozesse und demokratische Entscheidungsfindung vermittelt werden. Dieses Bildungsziel ist auch in den aktuellen sprachregionalen Lehrplänen, dem «Lehrplan 21», dem «plan d'éducation romand (PER)» sowie dem «piano di studio» ausformuliert. Das Planspiel «SpielPolitik!» unterstützt teilnehmende Schulklassen und deren Lehrpersonen, am Beispiel der Lancierung einer «Volksinitiative» den Prozess der Beratung und Beschlussfassung über die Initiativen im nationalen Parlament nicht nur theoretisch sondern handlungsnah kennenzulernen. Während den Vorbereitungen in den Klassen und den Projekttagen in Bern sollen zudem Argumentations- und Urteilsfähigkeit bei den Schülerinnen und Schülern gefördert werden.

Das neue Planspiel unter dem Titel «SpielPolitik!» zeichnet sich dadurch aus, dass es substanzielle Vorarbeiten bei den teilnehmenden Klassen im Vorfeld der Projekttag voraussetzt. Im angestammten Klassenzimmer wird Basiswissen zur schweizerischen Demokratie erarbeitet und werden erste Versuche im Debattieren durchgeführt. Für die Projekttag in Bern reichen die Jugendlichen ein politisches Anliegen ein, das sich im Vorfeld in den Klassendebatten als wichtig herausgestellt hat und der Aushandlung und Regelung auf nationaler Ebene bedarf. Nach Annahme des Themas durch die Spielleitung «SpielPolitik!» formulieren die Schülerinnen und Schüler in mehreren Schritten die Initiative aus und reichen sie auf einer vom Projekt zur Verfügung gestellten Onlineplattform spätestens vier Monate vor dem Besuch in Bern ein. Die «Session», also die politische Auseinandersetzung und Beschlussfassung über die eingereichten Initiativen, findet an zwei Tagen in Bern statt und wird durch die am Zentrum für Demokratie in Aarau (ZDA) angegliederte Projektleitung durchgeführt.

Vor Ort schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von «Nationalrätinnen und -räten» und beraten in Fraktions- und in Kommissionssitzungen über ihre eingereichten Initiativen und beschliessen nach durchgeführter Ratsdebatte über deren Annahme oder Ablehnung. Vorgesehen ist, dass jeweils je zwei Klassen aus zwei Sprachregionen an den Projekttag teilnehmen. Eine Klasse bildet dabei eine fiktive Fraktion mit eigenem Namen und eigenem Programm. Die Fraktionen präsentieren sich vor der Projektwoche über die Homepage den anderen Fraktionen. Ihre eingereichten Initiativen werden vom Bundesrat («Botschaft des Bundesrats») kommentiert. Während den Projekttag in Bern arbeiten die Schülerinnen und Schüler in klassengemischten Gruppen in Kommissionssitzungen mit. Der Glanzpunkt des Aufenthalts in Bern bildet die Schlussberatung der Initiativen im Parlament im Nationalratssaal. Es folgt die Nachbesprechung des Planspiels, in dem Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen reflektieren sollen. Nach Abschluss der Projekttag werden diese Initiativen für die teilnehmenden Klassen eines ganzen Projektjahres online zugänglich gemacht sowie zu jeder Initiative das Abstimmungsresultat des Parlaments von «SpielPolitik!» publiziert. Zusammen mit den «Botschaften des Bundesrates», die von Fachleuten erarbeitet werden, kommt es im Juni des Projektjahres zur Abstimmung durch die Klassen. Die Initiative mit der höchsten Annahmquote wird als Jugendanliegen nationalen oder kantonalen Politiker/-innen übergeben.

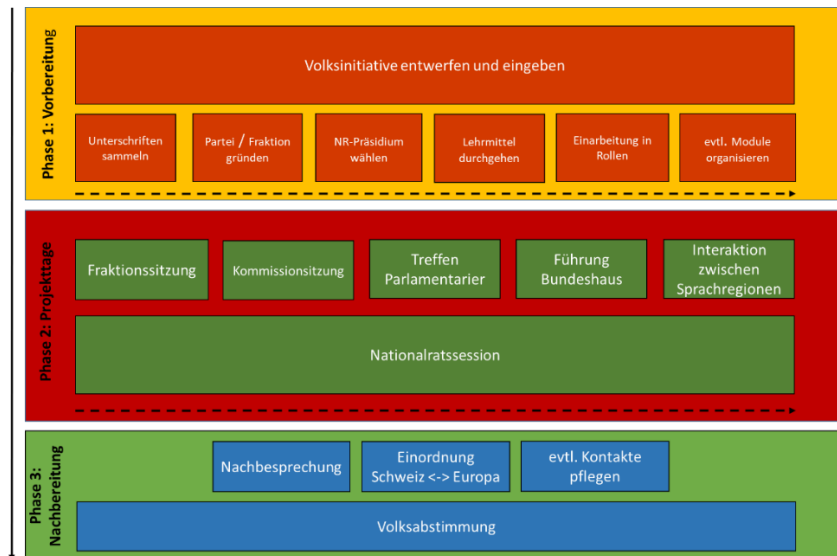


Abbildung 1: Schematischer Ablauf des Planspiels «SpielPolitik!»

Der Einblick in das Funktionieren nationaler Politik und die aktive Auseinandersetzung mit eigenen Anliegen sollen den Schülerinnen und Schülern zeigen, welche Einflussmöglichkeiten die Bürgerinnen und Bürger in unserem Staat haben. Das Verständnis für die demokratischen Regeln und Abläufe soll das Vertrauen in die Politik und die Akzeptanz von demokratischen Entscheidungen stärken.

Hintergrundinformationen

Das hier vorgestellte Planspiel baut auf Erfahrungen der fünftägigen Projektwoche «Schulen nach Bern» auf. Die Dauer der Spieldurchführung ist zwei Tage. Für die Vor- und Nachbereitung der Projekttag werden bis zu 25 Lektionen berechnet.

Das Projektjahr wird parallel zum Schuljahrzyklus gestaltet. Es beginnt nach den Sommerferien Mitte August und endet Ende Juni vor den Sommerferien. Die Planung im Schuljahresrhythmus hat den Vorteil, dass alle Klassen vor den Sommerferien nochmals erreicht werden können mit klassenspezifischen Ergebnissen zur Evaluation der Projekttag sowie den Resultaten der «Volksabstimmung» (siehe unten).

Die substanziellen Vorarbeiten für die Projekttag schliessen nicht nur die klassische Staatskunde mit Fokus auf politische Institutionen mit ein, sondern haben die Förderung der Argumentations- und Urteilsfähigkeit zum Ziel. Die Schülerinnen und Schüler sollen im vertrauten Klassenverband erfahren, was ein «gutes» Argument ist und inwiefern sich «Argumente» von «Meinungen» unterscheiden. In Rollenspielen und Klassendebatten haben sie bereits Erfahrung gesammelt, wie Argumente und Contra-Argumente formuliert werden können und wie begründete Urteile zustande kommen.

Die behandelten Initiativen sollen Themen aufgreifen, die die Schülerinnen und Schüler über längere Zeit beschäftigen und dessen gesetzliche Verankerung sie für wichtig erachten.

Einreichung und Begründung der Initiative sollen über ein Onlineportal laufen, damit die Informationen für alle teilnehmenden Klassen im Vorfeld des Besuchs in Bern einsehbar sind. Die Verhandlung der eingereichten Initiativen wird in Bern stattfinden.

Anfangs Juni findet eine «Volksabstimmung» über die von den Schulklassen zur Annahme empfohlener Volksinitiativen statt. Das Ziel der «Volksabstimmung» ist eine nochmalige Vertiefung der Inhalte der Projektwoche. Die Schülerinnen und Schüler sollen zudem erfahren, dass ihr Engagement für diese Projektstage wahr- und ernst genommen wird. Die Initiativen eines Projektjahres, die bei dieser Abstimmung die Zustimmungen des «Volks» erhalten, werden als Jugendanliegen weitergegeben.

Pro Planspiel sind vier Klassen in Bern anwesend; je zwei aus einer Sprachregion. «SpielPolitik!» schafft so die Möglichkeit der Begegnung von Schülerinnen und Schülern aus verschiedenen Sprachregionen der Schweiz. Diese erleben, dass nationale Politik immer auch die Integration der vier Sprachregionen bedeutet. Die Mehrsprachigkeit verteuert allerdings die Kosten pro Planspiel, da insbesondere für die Debatte im Nationalratssaal eine Simultanübersetzung angeboten werden muss. Es sind lediglich die im Bundeshaus akkreditierten Übersetzerinnen und Übersetzer mit fixem Honorar zugelassen.

Das Planspiel im Umfang von mindestens zwei Projekttagen kann modulartig erweitert werden (siehe *Abbildung 2*). Es ist vorgesehen, dass Lehrpersonen auf Eigeninitiative hin den Ausflug nach Bern um einen oder zwei Tage erweitern. Von Seiten der Projektanbieter «SpielPolitik!» werden Vorschläge für Ergänzungstage ausgearbeitet, die bei weiteren Anbietern gebucht werden können, wie z.B. eine Stadtführung durch den Verein StattLand, eine Führung durch das Museum für Kommunikation und die Reflexion über die Medien als vierte Macht im Staat, etc. Die Zusammenstellung des Programms der Zusatztage liegt in der Verantwortung der Lehrpersonen. Je nach Nachfrage wird das Angebot dieser Module im Verlaufe der Zeit ausgebaut.

Stz/Datum	Montag				Stz/Datum	Dienstag				Stz/Datum	Mittwoch				Stz/Datum	Donnerstag				Stz/Datum	Freitag			
	KL1	KL2	KL3	KL4		KL1	KL2	KL3	KL4		KL1	KL2	KL3	KL4		KL1	KL2	KL3	KL4		KL1	KL2	KL3	KL4
6.00-7.00																								
7.00-8.00																								
8.00-9.00																								
9.00-10.00																								
10.00-11.00																								
11.00-12.00																								
12.00-13.00																								
13.00-14.00																								
14.00-15.00																								
15.00-16.00																								
16.00-17.00																								
17.00-18.00																								
18.00-19.00																								
19.00-20.00																								
20.00-21.00																								
21.00-22.00																								
22.00-23.00																								

Abbildung 2: Beispielprogramm einer Durchführung

Gepanter Start und Umfang

Der Start (als Pilot) von «SpielPolitik!» ist auf Mai 2019 geplant. Die Pilotprojektstage mit zwei Klassen werden für November 2019 angeboten. Die ersten definitiven Projektstage werden im Februar 2020 angeboten (Start der Vorbereitungen September 2019). Pro Projektjahr werden fünf Planspiele à zwei Tage mit je vier Klassen durchgeführt. Es werden also 20 Klassen pro Jahr die Möglichkeit erhalten, am Planspiel teilzunehmen. Limitierender Faktor für das Angebot stellt einerseits das benötigte Geld für die Durchführung des Planspiels (teilweise Sponsorenbeiträge) dar, andererseits die Verfügbarkeit des Nationalratssaals. Bei hoher Anfrage und genügend Sponsorenbeiträgen kann über eine Erhöhung des Angebots in Ausweichgebäuden (z.B. Berner Rathaus) nachgedacht werden.

Das Ziel

Das Planspiel «SpielPolitik!» will die politische Bildung der Schülerinnen und Schüler handlungsnah und vor Ort des nationalen politischen Geschehens fördern. Die Teilnehmenden sollen den Weg vom politischen Anliegen in Form einer Volksinitiative über den Prozess der Aushandlung mit dem Ziel, eine Mehrheit dafür zu gewinnen, anhand eines praktischen Beispiels hautnah erleben. Die Erfahrungen, die sie dabei machen, sollen sie darin unterstützen, das Konzept und die Regeln der demokratischen Staatsordnung und des Rechtsstaates zu verstehen. Auf diese Weise sollen sie die Möglichkeiten erhalten, Entscheidungen und Vorgehensweisen von politischen Parteien, Politikerinnen und Politikern oder Interessengruppen besser einordnen zu können. Zudem lernen sie, Verhandlungs- oder Argumentationsmuster zu erkennen, selber anzuwenden und einzuordnen (vgl. auch Raiser & Warkalla, 2011, 2015). Im Rahmen der beiden Projektstage «SpielPolitik!» inklusive der Vor- und Nacharbeiten in den einzelnen Klassen werden folgende Lernziele verfolgt:

Die Schülerinnen und Schüler:

- erwerben Basiswissen zu Aufbau und Funktion der nationalen Institutionen
- lernen den Weg einer Initiative kennen
- lernen die demokratischen Abläufe in der Schweizer Politik vertieft kennen
- setzen sich mit selbst gewählten politischen Anliegen auseinander. Sie erarbeiten sich das dazu benötigte Sachwissen und schaffen Argumente heraus. Sie erkennen die politischen, wirtschaftlichen und sozialen Zusammenhänge des Anliegens
- können ihr eigenes politisches Anliegen artikulieren und zur Debatte stellen bzw. nehmen Stellung zu den Initiativen der anderen Klassen
- bilden eine eigene Meinung und lernen, sich mit anderen Meinungen auseinanderzusetzen
- erleben politische Aushandlungsprozesse und die Suche nach Kompromissen an einem selbstgewählten Beispiel
- lernen die Bundeshauptstadt und das Bundeshaus als Sitz des Schweizer Parlaments kennen
- setzen sich mit einer Parlamentarierin / einem Parlamentarier aus ihrem Kanton auseinander. Sie lernen gezielt Fragen zu formulieren und ordnen die Antworten in ihr Wissen über das Politische System ein
- erleben, dass nationale Politik in der Schweiz auch den Umgang mit mehreren Landessprachen bedingt
- begegnen Gleichaltrigen aus anderen Sprachregionen der Schweiz und verständigen sich im informellen Austausch unter der Nutzung von drei Landessprachen (D, F, I)

Die Organisation

Das neue Planspiel «SpielPolitik!» wird in einer Kooperation des Vereins Schulen nach Bern und des Zentrums für Demokratie Aarau angeboten und durchgeführt. Es darf auf Unterstützung von zahlreichen Partnerinnen und Partnern vor Ort in Bern zählen.

Verein Schulen nach Bern

Der Verein «Schulen nach Bern» ist Träger des Planspiels und pflegt die Verankerung des Projekts in allen Landesteilen. Er vergibt die Aufgabe der Spielleitung an eine Partnerinstitution und geht die vertragliche Regelung mit den teilnehmenden Klassen und Lehrpersonen ein. Zudem ist er für die finanzielle Ressourcierung des Planspiels besorgt.

Zentrum für Demokratie Aarau, Abteilung Politische Bildung und Geschichtsdidaktik

Die Spielleitung ist am Zentrum für Demokratie Aarau am Zentrum Politische Bildung und Geschichtsdidaktik angesiedelt. Anstellende Institution ist die PH FHNW, welche das Projekt als Drittmittelprojekt in ihrem Portfolio führt. Die Spielleitung ist zusammen mit der Leiterin der Abteilung Politische Bildung und Geschichtsdidaktik der PH FHNW verantwortlich für die Durchführung der Projekttag inklusive Vor- und Nachbereitung und Betreuung der teilnehmenden Lehrpersonen und Klassen. Dazu gehören auch Lehrmittelaktualisierungen sowie die Bewirtschaftung des Online-Portals für Anmeldung und Kommunikation mit den Klassen. Unter das Aufgabengebiet der Spielleitung fällt auch die Durchführung der wissenschaftlichen Evaluation nach Abschluss des Planspiels und die Auswertung dieser Daten zur Einschätzung der Lernwirksamkeit des Angebots. Die Evaluation soll nicht mehr als eine Schullektion (45') in Anspruch nehmen. Zudem soll nach Bedarf die Möglichkeit geboten werden anhand des Planspiels Forschungsprojekte in der politischen Bildung durchzuführen (z.B. digitale Gruppenarbeiten, Hilfsmittel zum Argumentieren und Debattieren, etc.)

Partnerinnen und Partner

- Parlamentsdienste: Führungen durch das Bundeshaus, Reservation und Bereitstellung Nationalratssaal im Bundeshaus, Sicherung eines reibungslosen Ablaufs während der SpielPolitik!-Session
- Polit-Forum Bern: Räumlichkeiten für Fraktions- bzw. Kommissionsitzungen
- Hep-Verlag: Lehrmittel und allenfalls Räumlichkeiten für Lehrerinformation
- LCH und SER