SpielPolitik!

Politiksimulation im Bundeshaus

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 der 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'études 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 Plan- und Simulationsspiel unter dem Titel «SpielPolitik!» zeichnet sich dadurch aus, dass es substanzielle Vorarbeiten bei den teilnehmenden Klassen im Vorfeld der Projekttage voraussetzt. Im angestammten Klassenzimmer wird Basiswissen zur schweizerischen Demokratie erarbeitet und werden erste Versuche im Debattieren durchgeführt. Für die Projekttage 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 Projektleitung von «SpielPolitik!» formulieren die Schülerinnen und Schüler in mehreren Schritten die Initiative aus und reichen sie auf der Onlineplattform Microsoft Teams 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.

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 Projekttagen teilnehmen. Eine Klasse bildet dabei eine fiktive Fraktion mit eigenem Namen und eigenem Programm. Ihre eingereichten Initiativen werden vom «Bundesrat» («Botschaft des Bundesrats») kommentiert. Während den Projekttagen 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. Zusammen mit den «Botschaften des Bundesrates», die von Fachleuten erarbeitet werden, kommt es im Juni des Projektjahres zur Abstimmung durch die Klassen über einige der Initiativen. Im Normalfall kommt die Initiative mit der höchsten Annahmequote bei einer Durchführung in die Schlussabstimmung, bzw. in die Volksabstimmung von 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.

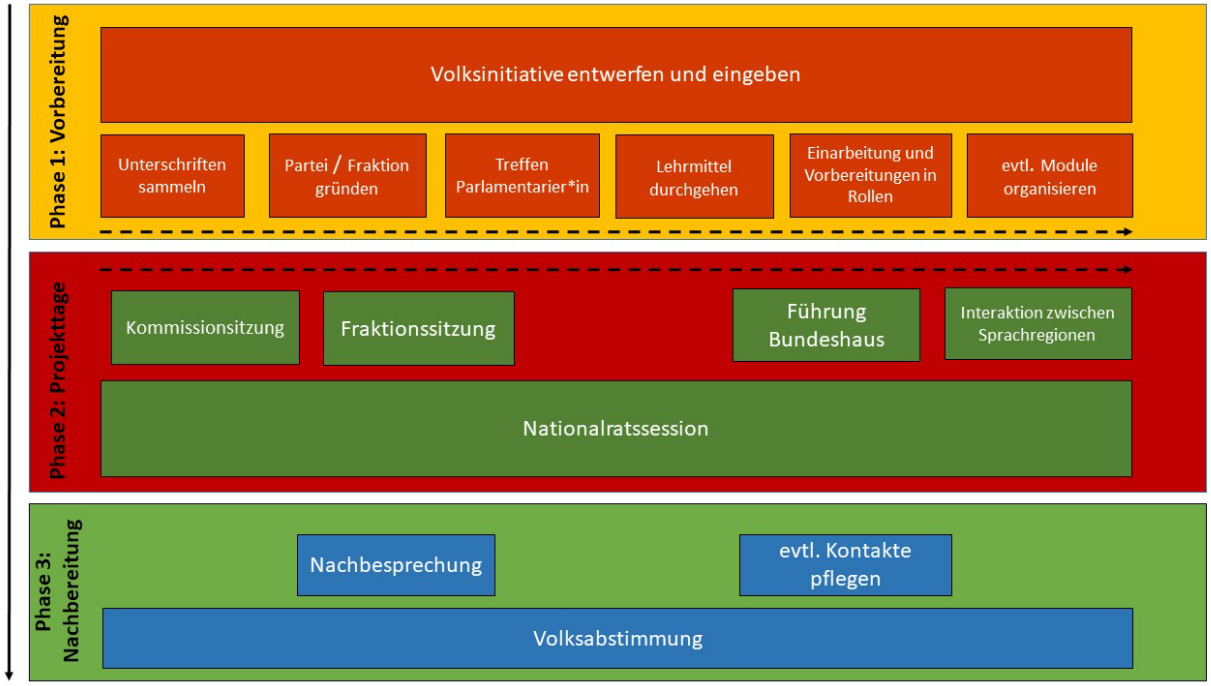

Abbildung 1: Schematischer Ablauf des Planspiels «SpielPolitik!»

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 Projekttage werden 15-20 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.

Die substanziellen Vorarbeiten für die Projekttage 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 laufen über die Onlineplattform Microsoft Teams, damit die Informationen für alle teilnehmenden Klassen im Vorfeld des Besuchs in Bern einsehbar sind. Die Verhandlung der eingereichten Initiativen findet in Bern statt.

Anfangs Juni findet eine «Volksabstimmung» über einige von den Schulklassen zur Annahme empfohlenen Volksinitiativen statt. Das Ziel der «Volksabstimmung» ist eine nochmalige Vertiefung der Inhalte der Projektwoche.

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.

Das Planspiel im Umfang von mindestens zwei Projekttagen kann modulartig erweitert werden. 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.

Umfang

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 Sponsorenbeträge) dar, anderseits 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 Plan- und Simulationsspiel «SpielPolitik!» will die politische Bildung der Schülerinnen und Schüler handlungsnah und vor Ort des nationalen politischen Geschehens fördern. Im Rahmen der beiden Projekttage «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 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 Projektleitung 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 für Politische Bildung und Geschichtsdidaktik

Die Projektleitung ist am Zentrum für Demokratie Aarau in der Abteilung für Politische Bildung und Geschichtsdidaktik angesiedelt. Die PH FHNW führt das Spiel als Drittmittelprojekt in ihrem Portfolio. Die Projektleitung ist zusammen mit der Leiterin der Abteilung für Politische Bildung und Geschichtsdidaktik der PH FHNW verantwortlich für die Durchführung der Projekttage 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 Projektleitung 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.) und die Erkenntnisse in die Ausbildung von Lehrpersonen einfliessen zu lassen.

Partnerinnen und Partner

- Parlamentsdienste des Bundeshauses: 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
- Engage.ch: Zusammenarbeit im Rahmen der jährlichen Kampagne «Verändere die Schweiz!»
- Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz (LCH)
- Syndicat des Enseignant·es Romand·es (SER)
- Gottfried und Ursula Schäppi-Jecklin Stiftung
- Schweizerische Stiftung für den Doron Preis