



*Demokratie bewegt.*

# Spielanleitung



# Inhaltsverzeichnis

<b>Teil 1: Theoretischer Hintergrund</b>	<b>3</b>
– Ziele der Politischen Bildung	3
– Kompetenzen der Politischen Bildung	4
– Kompetenzen im Lehrplan 21	4
– Kompetenzzernen durch das Spiel «Herausforderung Demokratie»	4
– Wirklichkeitssimulierende Spiele in der Politischen Bildung	5
– Das Rollenspiel in der Politischen Bildung	5
– Mit Bildern lernen	6
<b>Teil 2: Inhaltlicher Hintergrund</b>	<b>7</b>
– Visual Reader «Herausforderung Demokratie»	7
– Demokratiebarometer	7
<b>Teil 3: Spiel «Herausforderung Demokratie»</b>	<b>9</b>
– Allgemein	9
– Spielablauf	10
– Hauptteil (Durchführung des Rollenspiels)	10
– Ausstieg	11
– Bibliographie	12

Das Spiel «Herausforderung Demokratie» (Arbeitsmittel) bietet neun Rollenspiele zu demokratierelevanten Themen für den Unterricht im Bereich der Politischen Bildung auf der Sekundarstufe I und II an.

Die Handreichung für Lehrpersonen beinhaltet folgende drei Teile:

#### **Theoretischer Hintergrund:**

- Politische Bildung
- Rollenspiele im Unterricht
- mit Bildern im Unterricht arbeiten

#### **Inhaltlicher Hintergrund**

- Visual Reader «Herausforderung Demokratie»
- Demokratiebarometer

#### **Spiel «Herausforderung Demokratie»**

- Spielanleitung

# Teil 1: Theoretischer Hintergrund

Der erste Teil befasst sich mit dem theoretischen Hintergrund des Spiels «Herausforderung Demokratie». Es wird erklärt, was unter Politischer Bildung verstanden wird und welche Kompetenzen in der Politischen Bildung gefördert werden sollen. Weiter wird das Rollenspiel als Methode in der Politischen Bildung und der Einsatz von stehenden Bildern in der Politischen Bildung beschrieben.

## Ziele der Politischen Bildung

Politische Bildung thematisiert die Aushandlung allgemeingültiger Regeln in einer Gesellschaft. Sie bezweckt dabei die Befähigung der Lernenden dazu, diese Aushandlungsprozesse zu verstehen und an ihnen teilzunehmen. Dabei steht sie immer in Bezug zum jeweils bestehenden politischen System und den Machtverhältnissen, die dasselbe prägen. Ihre Ziele werden funktional zum herrschenden System definiert. Je nach Ausprägung dieser Machtverhältnisse und des politischen Systems dominieren deshalb als Zielsetzungen die «Herrschaftslegitimation» (Sander, 2005:15), die «Mission» (Sander 2005: 16) oder die «Mündigkeit» (Sander, 2005: 17). Politische «Mündigkeit» begünstigt das Funktionieren demokratischer Herrschaft. Sie hat zum Ziel, dass der/die Lernende sich eigenständig mit dem Bereich Politik auseinandersetzt und lernt, sich eine eigene politische Meinung zu bilden. Damit wird er/sie fähig, in demokratischen Verhältnissen seine/ihre Meinung einzubringen, ihm/ihr politisch zusagende Repräsentanten zu wählen und damit demokratische Herrschaft zu legitimieren. Dies setzt voraus, dass der/die Lernende zu politischen Ergebnissen kommen kann und darf, die nicht mit denen des/r Lehrenden übereinstimmen. Dies hält man für die einzige Möglichkeit, um auch Lernende für eine demokratische Denkweise zu sensibilisieren (Sander 2005: 17). Allerdings ist zu beachten, dass die Meinung der Lernenden durch die gesellschaftliche Bejahung zur Demokratie und zu den Menschenrechten beschränkt wird. Die Lernenden sollen erkennen, dass durch die Demokratie am

ehesten die Rechte aller gewährleistet werden können und die Menschenrechte notwendig sind. Dementsprechend sind die beiden Werte der Demokratie und der Menschenrechte zu akzeptieren.

Im Rahmen des Denkmusters, den / die Lernende(n) in einem Lernprozess zur politischen «Mündigkeit» begleiten zu wollen, werden die Ziele der politischen Bildung kompetenzorientiert formuliert. Dies deshalb, weil davon ausgegangen wird, dass Kenntnisse über das politische System allein für die Teilnahme nicht befähigt. Vielmehr soll der / die Lernende sich als (zukünftig) Teilnehmende/r verstehen und sich fähig fühlen können, politisch in von ihm / ihr gewünschter Form aktiv zu werden. Die Lernenden sollen also Kompetenzen erwerben, die dazu beitragen, dass der / die Einzelne sich eine Meinung bilden und danach handeln kann. Diese Kompetenzen müssen je nach Schulstufe unter Einbezug von vorhandenen Präkonzepten von Grund auf gelernt und stetig weiterentwickelt werden. Die Politische Bildung bietet somit ein Gefäß, in dem spezifische Kompetenzen erworben werden.

## Kompetenzen der Politischen Bildung

Für die Politische Bildung in der deutschsprachigen Schweiz wurden (in Anlehnung an die Diskussion in den deutschsprachigen Ländern) drei Kompetenzbereiche bezeichnet: die politische Analyse- und Urteilskompetenz, die politische Entscheidungs- und Handlungskompetenz und die politische Methodenkompetenz (Gollob, Graf-Zumsteg, Bachmann, Gattiker, Ziegler 2007: 6–7 (Konzepte)).

Als Vorschlag für eine weitere Konkretisierung wurde ausserdem ein Kompetenzraster «Politische Bildung» ([http://www.politischebildung.ch/fileadmin/redaktion/Politische\\_Bildung\\_Kompetenzraster.pdf](http://www.politischebildung.ch/fileadmin/redaktion/Politische_Bildung_Kompetenzraster.pdf)) erarbeitet.

Dieses enthält für die Schuljahresstufen des zweiten, sechsten und neunten Schuljahres jeweils Basiskompetenzen. Alle Lernenden sollen die Möglichkeit haben, diese Basiskompetenzen in der Politischen Bildung zu erwerben. Diese Basiskompetenzen haben ein klar formuliertes Hauptziel und Unterziele. Zu jeder Basiskompetenz sind konkretisierende Kompetenzen zugeordnet. Diese werden als grundlegende, erweiterte und hohe Kompetenzausprägungen vorgestellt. Ebenfalls werden begleitend mögliche Themen und Methoden vorgeschlagen, um diese Kompetenzen zu fördern.

## Kompetenzen im Lehrplan 21

Das Erlernen von Kompetenzen wird auch mit dem geplanten Lehrplan 21, der die Ziele der gesamten Volksschule in der Deutschschweiz vereinheitlichen wird, anvisiert. Neben den fachlichen werden dort auch überfachliche Kompetenzen angeführt: die personalen, sozialen und methodischen Kompetenzen. Diese sollen in allen Unterrichtsstunden berücksichtigt werden und ihre Förderung wird während der ganzen obligatorischen Schulzeit von der Kindergartenstufe an angestrebt. Die einzelnen Bereiche der fachlichen wie überfachlichen Kompetenzen werden

im Lehrplan nicht als voneinander getrennt betrachtet werden, sondern es wird von Schnittstellen bzw. Überlappungen ausgegangen (<http://konsultation.lehrplan.ch/index.php?nav=20&code=t|200>). Für die Politische Bildung werden aber im LP21 keine fachlichen Kompetenzen definiert. Es kommen deshalb die Kompetenzen zur Anwendung, die im Kompetenzraster und im Ordner «Politik und Demokratie – leben und lernen» (Gollob et al. 2007) definiert wurden.

## Kompetenzlernen durch das Spiel «Herausforderung Demokratie»

Um die spezifischen Ziele für das Spiel «Herausforderung Demokratie» zu formulieren, wird hier also von den drei für die deutschsprachige Schweiz definierten Kompetenzbereichen ausgegangen. Diese sind wie oben beschrieben sowohl mit dem Lehrplan 21 wie auch mit dem Kompetenzraster «Politische Bildung» vereinbar. Die im Folgenden aufgeführten Ziele werden durch die einzelnen Rollenspiele des Spiels «Herausforderung Demokratie» erreicht.

### Analyse- und Urteilskompetenz

- Die Lernenden können die Folgen politischer Entscheidungen erkennen und entsprechend handeln.

- Die Lernenden können sich in die Sichtweise anderer hineinversetzen, aus dieser Sichtweise heraus einer Diskussion folgen und selber Argumente einbringen und die von ihnen eingenommene Haltung überprüfen und allenfalls revidieren.

### Methodenkompetenz

- Die Lernenden können Fotografien beschreiben und thematisch einordnen. Sie sind sich bewusst, dass Fotografien jeweils nur einen ausgewählten Ausschnitt der Wirklichkeit darstellen und gehen dementsprechend kritisch mit ihnen um.

### Politische Entscheidungs- und Handlungskompetenz

- Die Lernenden können die durch ihre Rolle zugeteilte Haltung in angemessener Weise und überzeugend vertreten. Dazu beteiligen sie sich aktiv an der Diskussion, nehmen Argumente anderer auf, reflektieren diese und passen ihre Argumentationsstrategie entsprechend an.

Nebst diesen Zielen, die eine Förderung der entsprechenden Kompetenzen anstreben, sollen die

Lernenden auch ihr Wissen zu den einzelnen in den Rollenspielen aufgenommenen Themen erweitern.

Nachdem nun die zu schulenden Kompetenzen der Politischen Bildung vorgestellt und spezifisch für das Spiel «Herausforderung Demokratie» formuliert wurden, soll im nächsten Schritt ausgeführt werden, wie das Rollenspiel in das Methodenrepertoire der Politischen Bildung einzuordnen ist.

## Wirklichkeitssimulierende Spiele in der Politischen Bildung

Die Politische Bildung bedient sich einem breiten Methodenrepertoire. Zu den von ihr angewandten Makromethoden zählen auch die wirklichkeitssimulierenden Spiele. Zu ihnen zählen Planspiele, Entscheidungsspiele oder auch eine Pro-Contra-Debatte. Das Rollenspiel wird hierbei als Grundmuster aller wirklichkeitssimulierenden Spiele verstanden (Detjen, 2007: 374). Wirklichkeitssimulierende Spiele

verlangen von den Lernenden, eine Rolle zu übernehmen, sich in ihr angemessen zu bewegen und somit den Perspektivenwechsel zu fördern. Dadurch haben die Lernenden die Möglichkeit zu einem antizipierenden Probehandeln, in dem sie sich an einer Diskussion aktiv beteiligen, ihre Haltung reflektieren und ihre Argumentationsstränge anpassen müssen.

## Das Rollenspiel in der Politischen Bildung

Das Rollenspiel in der Politischen Bildung bezeichnet Scholz (2004: 121) als «eine spielerische Methode zur Aneignung gesellschaftlicher Wirklichkeit». Dabei nehmen die Lernenden die Rolle von politisch handelnden Menschen ein, um sich so in deren Denk- und Handlungsweisen hineinzusetzen. Aufgrund von Kroll (1997: 158) kann ergänzt werden, dass sich das Rollenspiel in der Politischen Bildung nicht vom Rollenspiel in anderen Fächern unterscheidet, wenn das soziale Lernen im Vordergrund steht. Thematisch ist es allerdings politisch angelegt.

Mannheim-Runkel zeigt in ihrem Beitrag im Handbuch der politischen Bildung (1997: 452-453) auf, wofür das Rollenspiel in der Politischen Bildung eingesetzt wird. Sie nennt dabei drei Ziele:

- Zur Sensibilisierung der zwischenmenschlichen Kommunikation, um eigene Haltungen und Gefühle auszusprechen und zu reflektieren
- Zur Ermöglichung des Perspektivenwechsels und um dadurch unterschiedliche Sichtweisen nachvollziehen zu können
- Zur antizipierenden Bearbeitung von Problemen, Verhaltensweisen und Ereignissen (Mannheim-Runkel (1997): 453).

Damit die von Mannheim-Runkel genannten Ziele erreicht werden können und das Rollenspiel klar der Politischen Bildung zugeordnet werden kann, müssen gemäss Kroll (2000: 155-156) folgende Voraussetzungen erfüllt werden:

- «Die Ausgangssituation symbolisiert ein politisches Problem. Es beinhaltet typische soziale, gesellschaftliche Konflikte.
- Die einzelne Rolle ist so eindeutig und transparent vorgegeben, dass die Interessengebundenheit der darzustellenden politischen Person erkennbar ist. Die Reduzierung der komplexen sozialen Wirklichkeit ist hinzunehmen und notwendig.
- Das Rollenspiel darf in seiner Ausgangssituation nicht überfrachtet werden. Wesentliche, typische Teilaspekte eines politischen Problems reichen als Kerns des Rollenspiels aus.
- Lehrende müssen sorgfältig prüfen, ob ein Rollenspiel dem politischen Inhalt und der didaktischen Perspektive entspricht.

- Schülerinnen und Schüler erhalten Rollenkarten, in denen die Ausgangssituation und die Rollenanweisung klar dargestellt sind. Zusätzlich erhalten sie ausführliches Informationsmaterial zum politischen Sachverhalt und zu realen politischen Positionen, die ihnen helfen, innerhalb ihrer Akteursrolle möglichst wirklickeitsnah zu argumentieren.
  - Für ein Rollenspiel müssen mindestens 90 Minuten zur Verfügung stehen, die Faustregel für den Zeitaufwand lautet:  $\frac{1}{3}$  Einführung und Vorbereitung,  $\frac{1}{3}$  für die Durchführung und  $\frac{1}{3}$  für die Auswertung des Rollenspieles. Ohne Auswertungsphase ist die Methode Rollenspiel für das politische Lernen verschenkte Unterrichtszeit.» (Kroll (2000): 156-157).
- «das Lernen im Prozess
  - die Sensibilisierung für eigenes Verhalten, Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit
  - die thematische Vorbereitung und Präzisierung des Themas»

Ebenfalls erlaubt eine Auswertung, Handlungsalternativen der einzelnen Rollen zu entwerfen (Mannheim-Runkel (1997): 452).

Gelingt es der unterrichtenden Person, das Rollenspiel mit den aufgezeigten Überlegungen und Rahmenbedingungen durchzuführen, so kann dies zu einer hohen Motivation der Lernenden führen (Mannheim-Runkel (1997): 452). Das Rollenspiel trägt so zur politischen Urteilsbildung und zu einem Verständnis des politischen Systems bei (Kroll (2000): 158).

Auch Mannheim-Runkel (1997: 453) betont, dass die Auswertung des Rollenspiels sowohl inhaltlich wie auch prozessual wichtig ist. Dabei stehen folgende Ziele im Fokus:

Das Rollenspiel ist der Kern des Spiels «Herausforderung Demokratie». In den Unterricht eingestiegen wird jeweils mit einer zur Thematik passenden Fotografie / passenden Fotografien. Deswegen soll im Folgenden kurz aufgezeigt werden, wie mit Bildern in der Politischen Bildung umgegangen werden soll.

## Mit Bildern lernen

Bilder sollen als Methode in den Unterricht und dementsprechend auch in die Politische Bildung einfließen. Die Verfasserin des Beitrags «Mit Bildern lernen: von Foto bis Videoclip» (Besand (2014): 458-465) bemerkt gleich zu Anfang, dass in Lehrmitteln in der Politischen Bildung durchaus Bilder vorhanden sind, diese aber lediglich einen illustrierenden Charakter haben. Sie unterstützen entsprechend die Texte, können sie aber nicht ersetzen. Dies bemängelt sie, denn in der Gesellschaft werden politische Inhalte vielfach visuell vermittelt. Verschiedenste Arten von Berichten verdeutlichen ihre Inhalte durch Bilder oder stellen sie gleich als Graphik dar. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler diese Art der Informationsvermittlung im Unterricht auch erlernen. Besand gibt in ihrem Beitrag einen Überblick über unterschiedliche Arten von Bildformaten, welche in der Politischen Bildung zur Anwendung kommen können. Sie unterscheidet hier vor allem zwischen stehenden und bewegten Bildern. Für die Ausführungen in Bezug auf das Spiel «Herausforderung Demokratie» sind nur die stehenden Bilder relevant. Diese werden von Besand als weiter Begriff verstanden, indem Wahlplakate, Fotografien, Karikaturen oder auch Skulpturen Platz finden. Im Reader sind hauptsächlich Fotografien zu finden, aber auch Grafiken und Karikaturen. Für die spielerische Umsetzung werden lediglich Fotografien verwendet. Diese Entscheidung beruht auf der Überlegung, dass es bereits genügt, den Schülerinnen und Schüler den

kritischen Umgang mit Fotografien zu vermitteln. Das Verstehen von Grafiken oder die Auseinandersetzung mit Karikaturen wäre ein weiterer methodische Zugang, der erlernt werden müsste und hier zu weit führen würde.

Um den Umgang mit Fotos methodisch möglichst vielfältig mit den Lernenden zu erarbeiten, werden in der Handreichung für Lehrpersonen zu den behandelnden Fotos jeweils auch gleich entsprechende Methoden für den Gebrauch im Unterricht vorgestellt. Diese werden als Unterrichtseinstiege verwendet und sollen jeweils auch im Abschluss einer Unterrichtssequenz wieder aufgenommen werden. Verschiedene Methoden sind aus dem Buch «Bildzugänge» von Andreas Schoppe. Schoppe ist es ein Anliegen, dass Lernende den Umgang mit Bildern über den Kunstunterricht hinaus erlernen, weswegen er ein praxisbezogenes Buch mit vielen Ideen für Lehrpersonen verfasste.

# Teil 2: Inhaltlicher Hintergrund

Der zweite Teil stellt den Visual Reader «Herausforderung Demokratie» vor, der die Grundlage des Spiels «Herausforderung Demokratie» bildet. Ebenfalls wird das Konzept des Demokratiebarometers vorgestellt, auf dem die Themenbereiche des Spiels «Herausforderung Demokratie» basieren.

## Visual Reader «Herausforderung Demokratie»

Das Spiel «Herausforderung Demokratie» (Arbeitstitel) basiert auf dem Visual Reader «Herausforderung Demokratie». Der Reader befasst sich mit dem Begriff, dem Konzept, der Geschichte und der unterschiedlichen Handhabung von Demokratie in der Welt und visualisiert die Texte auch durch entsprechende Bildstrecken. Der Visual Reader geht von der Annahme aus, dass ein komplizierter Sachverhalt mit einem Bild vielfach unmittelbarer und klarer erklärt werden kann als mit einem entsprechenden Text. Das Vorwort der beiden Herausgeber Hanspeter Kriesi und Lars Müller nimmt diese Annahme gleich zu Anfang auf. Sie nennen zwei politische Ereignisse, welche für die Bürgerinnen und Bürger auf der ganzen Welt durch Bilder begleitet wurden und so in unserem Gedächtnis geblieben seien, als wären wir selbst bei diesen Ereignissen dabei gewesen. Diese Visualisierung von Ereignissen begleitet sämtliche Ausführungen im Visual Reader. Sie verdeutlichen Geschrie-

benes und tragen so zu verschiedenen Sichtweisen bei. Deshalb stellen die Bilder auch die Grundlage des Spiels «Herausforderung Demokratie» (Arbeitstitel) dar. Für jeden Themenbereich werden jeweils eine oder mehrere passende Fotografien als Unterrichtseinstieg verwendet, damit sich die Lernenden auf diese Art und Weise bereits Informationen zum jeweiligen Sachthema erarbeiten können.

Das Spiel «Herausforderung Demokratie» basiert nicht nur auf Fotografien aus dem Visual Reader «Herausforderung Demokratie», sondern beschäftigt sich ebenfalls inhaltlich mit dem Demokratiebegriff. Um eine breite Auseinandersetzung mit dem Demokratiebegriff im Spiel «Herausforderung Demokratie» zu ermöglichen, wird das Konzept des Demokratiebarometers herbeigezogen, welches ebenfalls im Visual Reader «Herausforderung Demokratie» vorgestellt wird.

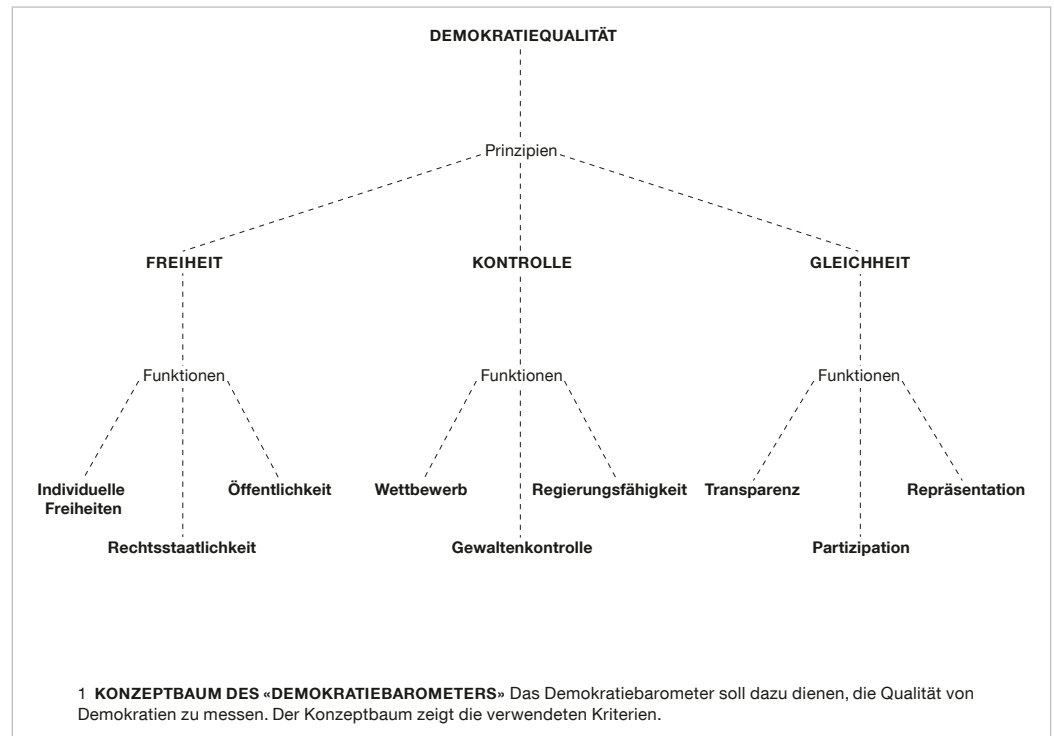
## Demokratiebarometer

Der Demokratiebarometer wurde vom NCCR Democracy entwickelt.<sup>1</sup> Im Visual Reader wird er im Kapitel «Was ist Demokratie? Herrschaft des Volkes» (S.101-151) vorgestellt. Der Demokratiebarometer möchte nicht, wie andere Konzepte von unterschiedlichen NGOs, die Demokratie als solches messen,

sondern die Unterschiede zwischen den sogenannten besten 30 Demokratien zeigen können. Diese werden somit bewertet und in einem Ranking aufgeführt.

Ausgegangen wird von den drei Prinzipien der Freiheit, der (politischen) Gleichheit und der Kontrolle. Jedem Prinzip werden wiederum drei Grundprinzipien zugeordnet, welche neun demokratische Grundfunktionen darstellen. Diese werden als «Konzeptbaum» dargestellt:

<sup>1</sup> Ausführliche Informationen dazu finden sich auf [http://www.democracybarometer.org/start\\_de.html](http://www.democracybarometer.org/start_de.html).



**Quelle: NCCR Democracy/Kriesi/Müller (2013): 118**

Jeder dieser Grundfunktionen werden wiederum Komponenten und Subkomponenten zugeordnet, die durch sogenannte Indikatoren gemessen werden können. Indikatoren sind z.B. zwei, drei gute, für sich sprechende Merkmale. Der Demokratiebarometer zeigt somit die Qualität einer Demokratie auf und lässt sich mit anderen Demokratien vergleichen. Zu berücksichtigen ist, dass jeweils nur eine Momentaufnahme gemacht werden kann. Dies bedeutet, dass die Tiefenstruktur von demokratischen Systemen und ihre Entwicklung nicht erkannt und erfasst werden können (Merkel 2013: 115–122).

Die verschiedenen Sachthemen, die im Spiel behandelt werden, werden jeweils einer Grundfunktion des Konzeptbaums des Demokratiebarometers zugeordnet. Damit wird erreicht, dass Sachthemen so ausgewählt und begründet werden, dass eine möglichst grosse Breite des Demokratiebegriffs behandelt und abgedeckt wird.



# Teil 3: Spiel

## «ja – nein – vielleicht?»

Der dritte Teil stellt das Spiel selbst und mit ihm den Spielablauf vor. Ganz am Schluss findet sich eine Variation zum vorgeschlagenen Spielverlauf.

### Allgemein

Das Spiel ist ein Rollenspiel, welches neun, voneinander unabhängige Themen zur Auswahl stellt. Für die Erarbeitung jedes Themenfeldes im Unterricht müssen ca. 90 min. (2 Lektionen) eingeplant werden. Für diese 90 min. sind jeweils ca.  $\frac{1}{3}$  für den Einstieg/Vorbereitung, für das Rollenspiel selbst und die Auswertung einzuplanen.

Die Themen sind alle in irgendeiner Art und Weise mit dem Demokratiebegriff verbunden. Sie werden aber jeweils einzeln und ohne Verweis auf die anderen Themenbereiche behandelt. Die Rollenspiele sind alle gleich aufgebaut und gehen alle von einer Leitfrage aus. Je nach Komplexität der Leitfrage wird ein Rollenspiel für die Sekundarstufe I oder Sekundarstufe II empfohlen.

Für die Sekundarstufe I werden folgende Themenbereiche empfohlen:

- Individuelle Freiheit
- Rechtsstaatlichkeit
- Öffentlichkeit
- Partizipation
- Repräsentation

Für die Sekundarstufe II werden folgende Themenbereiche empfohlen:

- Wettbewerb
- Gewaltenkontrolle
- Regierungsfähigkeit
- Transparenz

Es stehen 30 Rollen zur Verfügung, welche bei allen neun Spielen dieselben sind.

Das Rollenspiel wird für 12 – 18 Lernende empfohlen. Ist die Klasse grösser, sollte entweder in der Halbklassse gespielt oder die zusätzlichen Rollen (Moderation, Protokollschreibende) genutzt werden.

#### Vorbereitung durch die Lehrperson:

Nachdem die Lehrperson sich eingeloggt hat, muss sie entscheiden, ob sie das Material für das Rollenspiel mit ihrer Klasse online oder analog verwenden möchte.

#### Online:

Die Onlineanwendung setzt voraus, dass alle Lernenden ein Gerät mit Internetanschluss besitzen. Die Lehrperson erhält auf ihrem Zugang einen Klassenzugang, welchen sie den Lernenden mitteilt. Diese loggen sich ein und erhalten eine Rolle zugeteilt. Diese Rolle ist durch ein Profilbild, Name, Geschlecht und Alter definiert. Die Lernenden werden diese Rolle bei jedem Rollenspiel jeweils repräsentieren.

Danach sucht sich die Lehrperson aus, welches thematische Rollenspiel sie mit der Klasse durchführen möchte. Für diesen und alle weiteren Schritte (siehe Spielablauf) muss die Lehrperson jeweils auf ihrem Profil den nächsten Schritt freischalten, damit er auf den Profilen der Lernenden erscheint. Die Lehrper-

son wird dadurch automatisch durch die Unterrichtseinheit geführt.

### **Analog:**

Die Lehrperson öffnet den Downloadbereich. Dort druckt sie die 30 Profile aus (am besten auf dickeres Papier, da diese Profile bei jedem Rollenspiel identisch sind und dementsprechend mehrmals gebraucht werden können). Diese Rolle ist durch ein Profilbild, Name, Geschlecht und Alter definiert. Die

Lernenden werden diese Rolle bei jedem Rollenspiel jeweils repräsentieren.

Danach sucht sich die Lehrperson aus, welches thematische Rollenspiel sie mit der Klasse durchführen möchte und druckt die dazugehörige Fotografie(n) wie auch die entsprechenden Haltungskarten aus. Diese beinhalten jeweils eine Haltung und eine Position (dafür, dagegen, unschlüssig). Neben den Haltungskarten kann die Lehrperson auch 1–2 Moderations- und 1–2 Protokollführerkarten ausdrucken und diese ebenfalls zufällig zuteilen lassen.

## Spielablauf

### **Einstieg**

Es findet eine Einführung in die Thematik des ausgesuchten Themenfelds statt. Dazu wird ein möglicher methodischer Einstieg mit einer entsprechenden Fotografie bzw. entsprechenden Fotografien aus dem Visual Reader vorgeschlagen. Diese Fotografien sollen auch jeweils wieder als Unterrichtsausstieg verwendet werden. Nach diesem Einstieg gibt die Lehrperson, wenn nötig, weitere Hintergrundinformationen zur Thematik.

Danach folgt, ebenfalls wenn nötig, eine Einführung in die Methode des Rollenspiels. Den Lernenden soll dabei bewusst werden, dass sie sich im Rollenspiel in eine Rolle versetzen und ihre persönliche Haltung in der Diskussion nicht zum Tragen kommt.

Die Lernenden erhalten ihre Rollenkarten mit dem entsprechenden Profil zugeteilt (bei der Onlineanwendung erhalten die Lernenden gleich zu Beginn, wenn sie sich einloggen, ihre Rollen zugeteilt). Danach stellt die Lehrperson die Leitfrage vor, welche ausdiskutiert werden soll. Den Lernenden wird daraufhin eine Karte mit ihrer Haltung zur entsprechen-

den Leitfrage und ihrer Position (dafür, dagegen, neutral) ausgeteilt. Sie finden sich entsprechend ihrer Position in drei Gruppen zusammen. Sie tauschen aus, was auf ihren Rollenkarten steht, entwickeln eine gemeinsame Haltung und erarbeiten weitere Argumente, welche in die Diskussion einfließen können. Es wird empfohlen, dass die Gruppen ihre Argumente gemeinsam schriftlich festhalten.

Die Lehrperson kann neben den Haltungen bis zu zwei Moderations- wie auch Protokollführerkarten verteilen. Auf den Moderationskarten wird die Durchführung des Rollenspiels erklärt wie auch Tipps für eine gute Moderation gegeben. Auf den Protokollführerkarten ist deren Funktion beschrieben.

Vor allem bei jüngeren und/oder leistungsschwächeren Klassen oder bei der erstmaligen Durchführung eines Rollenspiels wird das Moderieren durch die Lehrperson empfohlen. Danach sollen die Lernenden in diese Funktion eingeführt werden, so dass längerfristig die Moderation durch die Lernenden selbst übernommen wird.

## Hauptteil (Durchführung des Rollenspiels)

Die Moderation eröffnet die Diskussion. Dabei kann sie auch so tun, als ob die Diskussion ein öffentlicher Anlass sei oder im Fernsehen stattfindet. Daraufhin präsentiert jeweils eine Person pro Positionsgruppe die Haltung der Gruppe zur Leitfrage.

Die Diskussion selbst verläuft nach der Fischteichmethode. In einem inneren Kreis befinden sich die Moderation und pro Gruppe eine Person. Die Diskussion

wird in diesem inneren Kreis geführt. Die anderen Lernenden befinden sich in einem Kreis darum herum. Möchte jemand von diesen in die Diskussion eingreifen, klopft er/sie der Person seiner/ihrer Gruppe auf die Schulter und nimmt dessen/deren Platz in der Diskussion ein. Die Moderation schaut darauf, dass sich die Lernenden in der Diskussion abwechseln. Funktioniert dies nicht automatisch, so darf die Moderation die Lernenden selber auswechseln. Es

müssen alle Lernenden mindestens einmal im inneren Kreis gewesen sein, ihre Haltung präsentiert und sich an der Diskussion beteiligt haben.

Falls die Diskussion nicht läuft, stehen der Moderation pro Themenfeld 1–3 «Geschichten» zur Verfügung, die sie einfließen lassen kann, um anschließend die Diskussion von dieser Geschichte aus fortsetzen zu können.

Um die Diskussion abzuschließen, zieht sich jede Gruppe zurück und bereitet ein Schlussplädoyer

vor. Dieses wird von einer Person pro Gruppe im Anschluss vorgetragen.

Danach entscheidet jede Person für sich, ob sie in ihrer Rolle die Leitfrage annimmt oder verwirft.

Die darauffolgende Abstimmung erfolgt anonym. (Analog: Die Lehrperson verteilt leere Zettel, auf welche die Lernenden ja, nein oder nichts schreiben können, was einer Enthaltung entspricht. Digital: Die Lernenden können auf den entsprechenden Button (Ja, Nein oder Enthaltung) drücken.)

## Ausstieg

Das Abstimmungsergebnis wird bekannt gegeben.

### Zusatz:

Danach kann zusätzlich ein Abstimmungsmodus eingeführt werden. Dieser ist historisch begründet und besagt jeweils, dass zum Beispiel die weiblichen Rollen oder die ausländischen Rollen nicht zählen. Dadurch sollen die Lernenden erkennen, dass je nach Abstimmungsmodus ein politischer Entscheid unterschiedlich ausfallen kann.

Die Einführung eines solchen Abstimmungsmodus ist ein Zusatz, da dadurch ein neuer Themenbereich aufgenommen wird. Dabei geht es darum, zu thematisieren, inwiefern Abstimmungen und Wahlen Bestandteil einer Demokratie sein können oder müssen. Weiter soll mit den Lernenden diskutiert werden, wieso manche Personen sich an einer Wahl beteiligen durften / dürfen und andere nicht. (Analog: Im Downloadbereich findet sich die Beschreibung der verschiedenen Abstimmungsmodi wie auch die Aufzählung der Rollen, die beim jeweiligen Abstimmungsmodus stimmberechtigt sind. Digital: Die Lernenden sehen das Abstimmungsergebnis auf ihren Profilen. Die Lehrperson kann nun einen Abstimmungsmodus generieren, der bewirkt, dass von gewissen Rollen die Stimme nicht mehr zählt und somit nicht mehr angezeigt wird. Die Lernenden sehen nun das Abstimmungsergebnis im von der Lehrperson gewählten Modus).

Die Lehrperson übernimmt nun die Moderation. Die Lernenden sollen bewusst ihre Rolle ablegen. Im Plenum werden Fragen geklärt, welche während der Diskussion entstanden sind. Danach werden die Diskussion und das Abstimmungsergebnis (mit oder ohne Abstimmungsmodus) gemeinsam aufgearbeitet. Falls es Protokollführende gab, sollen diese ihre Beobachtungen bekanntgeben.

Die Lehrperson kann für diese reflexive Phase folgenden Fragen folgen:

- Sammeln der erbrachten Argumente
- Welche Argumente wurden gleich widerlegt, welche wurden über einen längeren Zeitraum ausdiskutiert? Waren diese Argumente von unterschiedlicher Qualität oder wurden sie z.B. unterschiedlich überzeugend vorgetragen?
- Welche Argumente waren inhaltlich überzeugend und wieso?
- Wer konnte überzeugend auftreten? Wieso wurde(n) diese Person(en) als überzeugend wahrgenommen?
- War das Abstimmungsergebnis überraschend oder wurde es aufgrund des Diskussionsverlaufes erwartet?
- War es einfach / schwierig sich in die vorgegebene Rolle hineinzusetzen?
- War es einfach / schwierig der Diskussion zu folgen? Als Zuschauer? Als Diskutierende(r)?

Weiter soll diskutiert werden, was denn nun die Konsequenzen des Abstimmungsergebnisses sind. Welche Gesetze müssten angepasst werden? Welche Folgen hätte dieses Abstimmungsergebnis für die Bevölkerung? Wie würden die Lernenden die Umsetzung des Abstimmungsergebnisses angehen?

Zum Abschluss wird die Fotografie bzw. die Fotografien vom Einstieg nochmals aufgenommen, sowohl mit der Leitfrage wie auch mit der Diskussion in Bezug gesetzt und die empfohlene Methode umgesetzt.

### Variation:

Bei dieser Variation geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, zu lobbyieren. Dazu wird der thematische Einstieg mit der Fotografie / den Fotografien durchgeführt. Nach der Verteilung der Handlungsrollen wird in den drei Gruppen nicht nur die ge-

meinsame Haltung diskutiert und weitere Argumente gesammelt, sondern auch eine Strategie überlegt, wie sie in der folgenden Woche bei ihren Mitschülerinnen und Mitschülern lobbyieren und sie von ihrer Haltung überzeugen können. Für dieses Lobbyieren kann die Lehrperson während der folgenden Woche Zeitgefässe im Unterricht zur Verfügung stellen und die Lernenden ebenfalls auffordern, auch mal ausserhalb der Unterrichtszeit zu lobbyieren. Etwa nach einer Woche findet anstatt der Diskussion nur eine Runde mit Plädoyers statt, danach folgt gleich die Abstimmung. In der Reflexionsphase soll vor allem das Lobbying ausdiskutiert werden und welchen Einfluss es auf das Abstimmungsresultat hatte. Als weiterer Schritt kann aufgezeigt werden, wie Lobbying in der Praxis in der Schweiz funktioniert.

Zur Veranschaulichung und als Diskussionsgrundlage eignet sich der Film «Mais im Bundeshuus – Le génie helvétique» aus dem Jahr 2003.

## Bibliographie

### Bücher

**Besand, Anja (2014): Mit Bildern lernen: von Foto bis Videoclip (458.465).** In: Sander, Wolfgang (Hg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

**Detjen, Joachim (2007): Politische Bildung.** Geschichte und Gegenwart in Deutschland. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH

**Gollob, Rolf; Graf-Zumsteg, Christian; Bachmann, Bruno; Gattiker, Susanne; Ziegler, Beatrice (2007): Konzepte.** In: Gollob, Rolf; Graf-Zumsteg, Christian; Bachmann, Bruno; Gattiker, Susanne; Ziegler, Beatrice: Politik und Demokratie – leben und lernen. Politische Bildung in der Schule, Grundlagen für die Aus- und Weiterbildung. Bern: schulverlag.

**Kroll, Karin (2000): Rollenspiel (155-158).** In: Kuhn, Hans-Werner; Massing, Peter (Hg): Bd. 3. Methoden und Arbeitstechniken. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

**Mannheim-Runkel, Monika (1997): Spielend lernen.** Entfaltung personaler Kompetenzen in Interaktionsspielen als Voraussetzung politischer Handlungsfähigkeit (446-456). In: Sander, Wolfgang (Hg): Handbuch politische Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

**NCCR Democracy / Kriesi, Hanspeter/ Müller, Lars (2013): Herausforderung Demokratie.** Zürich: Lars Müller Publishers.

**Sander, Wolfgang (2005): Theorie der politischen Bildung: Geschichte – didaktische Konzeptionen – aktuelle Tendenzen und Probleme (13-47) .** In: Sander, Wolfgang (2005) (Hg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach am Taunus: WOCHENSCHAU Verlag.

**Scholz, Lothar (2004): Spielerisch Politik lernen.** Methoden des Kompetenzerwerbs im Politik- und Sozialkundeunterricht. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

**Schoppe, Andreas (2011): Bildzugänge.** Methodische Impulse für den Unterricht. Seelze: Klett / Kallmeyer.

### Internetquellen

**Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK) (2013): Lehrplan 21.** Einleitung. Personale, soziale und methodische Kompetenzen. [<http://konsultation.lehrplan.ch/index.php?nav=20&code=t200&PHPSESSID=330240acdead572d771620782ccc0f81>; 6.3.2014]

**Pädagogische Hochschule Nordwestschweiz.** Zentrum Politische Bildung und Geschichtsdidaktik. Kompetenzraster Politische Bildung. Für Lehrpersonen und Schulleitungspersonen der Volksschule im Kanton Aargau / im Bildungsraum Nordwestschweiz. [[http://www.politischebildung.ch/fileadmin/redaktion/Politische\\_Bildung\\_Kompetenzraster.pdf](http://www.politischebildung.ch/fileadmin/redaktion/Politische_Bildung_Kompetenzraster.pdf); 20.10.2014]

### DVD

**Bron, Jean-Stéphane (2003): Mais im Bundeshuus – Le génie helvétique.**

**Konzept und Idee** Janine Sobernheim, ZDA  
Patrik Zamora, ZDA  
Kaspar Manz, xeophin.net/worlds  
Janina Woods, ateo GmbH  
Sebastian Tobler, ateo GmbH

Basierend auf dem Buch Herausforderung Demokratie, herausgegeben von  
NCCR Democracy, Hanspeter Kriesi und Lars Müller, Lars Müller Publishers, Zürich, 2013

**Projekt-Leitung** Patrik Zamora, ZDA  
Janine Sobernheim, ZDA

**Projekt-Management** Janine Sobernheim, ZDA  
Kaspar Manz, xeophin.net/worlds

**Game Design,  
Produktion Paper-Prototype,  
Programmierung Web-App, Data Entry** Kaspar Manz, xeophin.net/worlds  
Janina Woods, ateo GmbH  
Sebastian Tobler, ateo GmbH

**Graphic Design** Kaspar Manz, xeophin.net/worlds  
Kristina Balanc, kristinabalanc.ch  
Silvan Bauser, VAN ARBA GmbH

**Illustrationen** Andreas Halter, nelde.ch

**Texte, Research** Janine Sobernheim, ZDA  
Patrik Zamora, ZDA  
Raffael Fischer, ZDA  
Sebastian Tobler, ateo GmbH

**Testing Paper-Prototype** Philipp Morscher mit seiner Klasse im Schulhaus Buhnrain, Seebach, Zürich  
Claudia Caflisch mit ihrer Klasse im Schulhaus Buhnrain, Seebach, Zürich

**Testing Web-App** Alain Burger mit seinen Klassen an der Berufsfachschule BBB (BerufsbildungBaden)

**Testing Web-App Assistenz** Kushtrim Adili, ZDA

**Vielen Dank an** die Lehrerinnen und Lehrer mit ihren Klassen, die das Spiel für uns  
getestet haben und uns wertvolle Hinweise gegeben haben

**Mit freundlicher Unterstützung von** Lotteriefonds Kanton Zürich  
Swisslos Kanton Aargau  
Swisslos Lotteriefonds Kanton Bern  
Swisslos-Fonds Basel Stadt  
Swisslos Basel-Landschaft  
Kanton Luzern Kulturförderung Swisslos  
Loterie Romande