

# Planspiel Kommunalpolitik

## Soziales Handeln und Kommunalpolitik verstehen durch Planspiele

*Christian K. Tischner*



Christian K. Tischner

**Zusammenfassung:** Das Planspiel Kommunalpolitik ist eine handlungsorientierte Methode und versteht sich als Blaupause, bei der komplexe kommunalpolitische oder soziologische Funktionszusammenhänge möglichst realitätsnah simuliert werden. Der konkrete Fall ergibt sich aus aktuellen Fragestellungen einer Kommune, hier der Stadt Greiz im Vogtland. Anliegen des Planspiels ist es, die eigenständige Auseinandersetzung mit Politik zu fördern und zur politischen Meinungsbildung zu befähigen, ohne die Schüler im Standpunkt wesentlich zu beeinflussen. Die Institutionen und Strukturen der Kommunalpolitik sowie Bedingungen und Strategien erfolgreichen sozialen Handelns sollen erfahren und zum Gegenstand anschließender Reflexion werden. Dieses Planspiel kann als Blaupause für die Entwicklung weiterer Planspiele zur Kommunalpolitik dienen. Hierzu sollen die Anmerkungen am Rand dieses Beitrages eine erste Hilfe geben. Im Punkt 7 werden weitere Hinweise zur Konstruktion kommunalpolitischer Planspiele folgen.

### 1. Kommunalpolitik und soziales Handeln

Grundmerkmal des menschlichen und politischen Lebens ist das soziale Handeln. Max Weber geht bei der Analyse des sozialen Handelns vom Verhalten aus. Unter sozialem Handeln versteht er ein Handeln, das auf das Verhalten anderer bezogen ist und sich daran in seinem Ablauf orientiert (Weber 1990 [1921]: 41.). Gerade in der Politik ist für erfolgreiche Interaktion eine Berechenbarkeit des sozialen Handelns konstituierend. Diese resultiert mit hoher Wahrscheinlichkeit daraus, dass das Verhalten des Rollenträgers konform geht mit den Erwartungen, die an ihn gestellt werden. Es stellt sich die Frage: woher weiß ein Mensch, wie er in einer Rolle agieren und handeln soll? Die konventionelle (traditionelle) Rollentheorie setzte voraus, dass vorgegebene gesellschaftliche Normen angenommen werden. Angesichts der u.a. von Lothar Krappmann geübten Kritik an der traditionellen Rollentheorie hat sich seit Anfang der 70er Jahre die interaktionistische Rollentheorie zur Erklärung der Übernahme von sozialen Rollen durchgesetzt. Diese geht nicht davon aus, dass vorgegebene Normen gelernt werden, sondern dass Menschen durch Interaktion und somit auch Kommunikation die Normen, die sie zur Ausgestaltung ihrer Rolle benötigen, lernen.

Planspiele helfen gesellschaftliche Zusammenhänge zu verstehen

Kaum eine andere Unterrichtsmethode macht diese Zusammenhänge den Lernenden besser erfahrbar als das Planspiel. Gleichzeitig werden Qualifikationen trainiert, die Rollenhandeln erst ermöglichen. Hierzu zählen Fähigkeiten wie Rollendistanz, Empathie, Ambiguitätstoleranz und Identitätsdarstellung (Krappmann 1971: 133ff.). Weitere wichtige Beiträge zur Erklärung der menschlichen Kommunikation haben mit ihren Forschungen Paul Watzlawick und Schulz von Thun geliefert (Watzlawick u.a. 2007 [1969]/Schulz von Thun 2006 [1998].).

Im vorliegenden Planspiel werden die beschriebenen soziologischen Zusammenhänge mit dem Lernfeld Kommunalpolitik modellhaft verbunden. Kommunen bilden die kleinste Einheit in unserem politischen System und besitzen doch elementare Bedeutung für unser Leben. Die kommunalen Institutionen, Akteure und Handlungsabläufe stehen in weiten Teilen exemplarisch für politische Entscheidungsprozesse. Zudem bietet die Kommunalpolitik die Möglichkeit, Themen aus dem unmittelbaren Interessenkreis junger Menschen aufzugreifen, um so die Beschäftigung mit politischen Inhalten zu verstärken und die unmittelbare Bedeutsamkeit von politischen Entscheidungen zu unterstreichen.

## 2. Ziele und Intentionen

Planspiele fördern  
die Entwicklung von  
Demokratie-  
Kompetenzen

Im Ergebnis der Unterrichtseinheit sollen die Schüler in der Lage sein, fundiert ihren Standpunkt bezüglich der Entscheidungsfrage, ob ein Theaterneubau in Greiz erforderlich ist, zu vertreten. So können sie die Kompetenzen kommunalpolitischer Akteure beurteilen und sind fähig, Interaktionsmuster im Hinblick auf erfolgreiches soziales Handeln zu reflektieren und zu bewerten. Sie erkennen, dass Demokratie das Engagement eines jeden Einzelnen benötigt und trainieren dementsprechende Demokratie-Kompetenzen (Reinhardt 2005: 21ff.).

Im Planspiel erwerben die Schüler Wissen hinsichtlich der Aufgaben und Einflussmöglichkeiten kommunalpolitischer Institutionen. Sie beantworten exemplarisch die spezifischen Fragen, die im Vorfeld großer kommunaler Investitionen geklärt werden müssen und erfahren aktuelle Herausforderungen deutscher Kommunen. Im Verlauf des Planspiels erhalten die Lernenden Kenntnis über die Rollen- und Kommunikationstheorie und überprüfen diese am Fall. Im Zuge des Beobachtens und Analysierens von Interaktionsprozessen schlussfolgern sie, wie erfolgreiches Handeln im Alltag möglich ist.

Im hier vorgestellten Planspiel trainieren die Schüler elementare Lern- und Arbeitstechniken. Durch die Anwendung verschiedenster Mikromethoden (Verfahren) lernen die Schüler Informationen aufzuarbeiten, zu verarbeiten und Erkenntnisse zu präsentieren. Die Lerngruppe erwirbt zudem die Fähigkeit, mit Methoden wie dem Planspiel oder der Beobachtung politische Fragen und Problemstellungen selbstständig zu verfolgen.

Durch die Übernahme politischer Rollen lernen die Schüler ihre eigene Stellung als Staatsbürger zu bestimmen und auf der Grundlage ihrer Interaktionen im Spiel eigene Handlungsspielräume in politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozessen zu erörtern. Sie üben demokratische Fähigkeiten wie

das Austragen von Konflikten, das Erkennen von Interessenlagen, die Situationsanalyse, das Definieren von Problemen, die Soll-Ist-Analyse sowie das Formulieren und Begründen eigener Standpunkte.

Das Planspiel vergrößert und optimiert die Bereitschaft der Teilnehmer, konstruktiv und regelgebunden im Team zu arbeiten. Es trainiert die Entscheidungs- und Konfliktfähigkeit sowie die Bereitschaft, in Alternativen zu denken und in verschiedenen Gruppen mitzuarbeiten. Die Schüler erkennen die Bedingtheit des sozialen Handelns und üben elementare Gesprächs- bzw. Kooperationstechniken.

### 3. Konzeption des Planspiels Kommunalpolitik

Es ist Anliegen des hier beschriebenen Planspiels, ein Grundgerüst (eine Blaupause) für weitere kommunalpolitische Planspiele zu liefern. Allerdings sind im Sinne der Schüler-, Problem- und Handlungsorientierung Anpassungen und Aktualisierungen unumgänglich (vgl. Abschnitt 7).

Im Mittelpunkt steht ein konkreter Fall aus der Erfahrungswelt der Schüler

Da das Interesse der Schülerinnen und Schüler gerade dann am größten ist, wenn der Lerngegenstand einen Bezug zu ihrer eigenen Gegenwart beinhaltet, soll im Planspiel Kommunalpolitik eine von den Lernenden stark beachtete kommunalpolitische Diskussion den Ausgangspunkt bilden. Gegenwartsbezogene Diskussionen ermöglichen nicht nur die Analyse von Kommunikations- und Interaktionsprozessen, sondern politisches Lernen. In mehreren Spielzügen suchen die Lernenden eine Lösung für das anstehende Problem und simulieren den jeweils üblichen Weg der parlamentarischen Entscheidungsfindung, d.h. die Anzahl der Spielzüge (Spielphasen) und ihre Abfolge entsprechen dem jeweiligen Parlamentsprozedere.

Entsprechend der örtlichen Gegebenheiten werden der Lerngruppe Rollen von kommunalpolitischen Akteuren (Bürgermeister, Fraktionen, Bürgerinitiative) übertragen. Zur Analyse und Reflexion von Interaktionsprozessen und Rollenhandeln sollen mind. zwei Schüler in der Rolle von Soziologen das Planspiel beobachten. Zwei weitere Schüler schlüpfen in die Rolle der Lokalzeitung und dokumentieren die einzelnen Spielphasen. Die Rolle der „Kommunalverwaltung“ kann die Lehrkraft übernehmen. So besteht die Möglichkeit, bei verfahrenstechnischen bzw. spielorganisatorischen Fragen Hinweise problemlos einfließen zu lassen.

Hinsichtlich des Zeitbedarfs muss beachtet werden, dass je nach Phasierung und Komplexität des Problems mindestens vier Stunden (Vorbereitung, Spiel, Auswertung) und maximal 8 bis 9 Unterrichtsstunden geplant werden sollten.

Als Raum für das Planspiel Kommunalpolitik reicht das Klassenzimmer aus. Vielleicht ergibt sich die Möglichkeit, am Originalplatz der Kommunalpolitik (z.B. Ratssaal) das Planspiel phasenweise durchzuführen. Durch Namensschilder für die einzelnen Spielgruppen wird die Orientierung erleichtert.

## 4. Ausgangssituation und Spielgruppen

Spielgruppen und Entscheidungsfrage orientieren sich an der Realität vor Ort

Die Ausgangssituation für das hier beschriebene Planspiel orientiert sich an Gegebenheiten in der ostthüringer Kreisstadt Greiz. Sie stehen exemplarisch für einen realen kommunalpolitischen Entscheidungsprozess und können je nach Interessenlage und Verständnisniveau der Schüler auf andere kommunale Prozesse angepasst werden. Die Spielgruppen sind im folgendem *kursiv* gedruckt.

Der Fall: Zum Neubau eines Theater- und Veranstaltungshauses hatte die Stadt Greiz einen Wettbewerb ausgelobt. Das Siegermodell wurde gekürt, nun gilt es dieses zu realisieren.

Bevor der Bau des neuen Theater- und Veranstaltungshauses aber tatsächlich beginnen kann, muss die Stadt Greiz (Verwaltung und Stadtrat) noch einige vorbereitende Beschlüsse und Entscheidungen – vor allem bezüglich der zukünftigen Finanzierung und Betreibung – herbeiführen.

Im Stadtrat Greiz gibt es momentan vier Fraktionen: die *Sozialdemokratische Partei Deutschlands (SPD)*, die *Christlich Demokratische Union (CDU)*, die *Linkspartei (LINKE.)* und die *Interessengemeinschaft für Wirtschaft und Arbeit (IWA)* – eine Abspaltung der CDU nach parteiinternen Streitigkeiten. Die Diskussion über das Neubauprojekt ist vielstimmig, wobei sich eine zustimmende Tendenz bei weiten Kreisen der politischen Mandatsträger erkennen lässt. Der Bürgermeister der Stadt Greiz, Herr Grüner, treibt als Initiator das Bauprojekt mit seiner Partei, der SPD, voran. Seine Beigeordnete unterstützt ihn dabei. Die Sozialdemokraten haben keine absolute Mehrheit an Sitzen im Stadtparlament und sind auf die Unterstützung anderer Parteien angewiesen.

Neben den vier Stadtratsparteien beschäftigt sich die *Interessengemeinschaft Greizer Neustadt* mit dem Neubauvorhaben. Sie macht sich stark für eine Wiederbelebung der Neustadt im kulturellen und wohnlichen Sinn. Alle Vorgänge um den Neubau eines „Theater- und Veranstaltungshauses“ werden kritisch von der *Lokalredaktion der Ostthüringer Zeitung (OTZ)*, die der WAZ-Gruppe angehört, beobachtet, kommentiert und publiziert. *Soziologen der Universität Jena* untersuchen zeitgleich die Interaktions- und Kommunikationsprozesse der Kommunalpolitiker. Die Aufträge dieser Beobachtergruppe können bei einer kleinen Lerngruppe auch durch die IG-Neustadt übernommen werden.

## 5. Durchführung

Die im Folgenden beschriebenen Phasen müssen je nach Charakter, Länge und Dynamik des Spiels umgesetzt und gehandhabt werden. Über die Benennung der einzelnen Phasen gibt es zudem in der didaktischen Literatur unterschiedliche Auffassungen (vgl. Hilbert Meyer oder Peter Massing). Im Grunde unterscheiden aber alle Autoren in Vorbereitungs-, Spiel- und Auswertungsphase.

– Fraktionen erarbeiten sich einen Standpunkt

Die über den „Didaktischen Koffer“ unter der Internetadresse <http://www.zsb.uni-halle.de/didaktischer-koffer/> abrufbaren Rollenkarten, Arbeitsmaterialien und Dokumente strukturieren und systematisieren den Spielverlauf. Sie sind in der folgenden Beschreibung des Spielverlaufes *kursiv* gedruckt.

## 5.1 Vorbereitungsphase

### a) Spieleinführung:

In dieser ersten Phase geht es darum, den Schülern die Methode des Planspiels vorzustellen. Dabei ist darauf zu achten, dass mitgeteilt wird, was ein Planspiel ist, worum es geht, was das Ziel ist (d.h., was es zu entscheiden gilt), welche Rollen bzw. Gruppen nötig sind, was die wichtigsten Aufgaben sind, wie das Spiel abläuft und worin der Zusammenhang zwischen Planspiel und Unterrichtseinheit liegt. Um Betroffenheit, Motivation und Identifikation bei den Schülern zu wecken, ist es wichtig, dass das behandelte kommunalpolitische Problem von den Schülern auch als ein solches erkannt und verstanden wird. Hierfür dient der Flyer „M1: Nix los in Greiz!“.

- Vorstellen der Methode
- Hervorrufen von Betroffenheit

### b) Informationsphase:

Anschließend machen sich die Mitglieder der Gruppen mit der Ausgangssituation vertraut. Im vorliegenden Planspiel wird auf ein „M2: Interview mit dem Greizer Bürgermeister“ zurückgegriffen. Ist die Problematisierung erfolgt und den Schülern die Ausgangssituation präsent, werden die Rollen der Akteure besetzt. „Rollenkarten für jede Spielgruppe (RK)“ bieten den Schülern Hinweise für die Ausgestaltung ihrer Rolle und die einzelnen Spielphasen. Zum besseren Verständnis des Spielverlaufes und der Benennung der Beobachtungsschwerpunkte findet eine kurze kommunalpolitische Weiterbildung statt. Die Materialien „M3/4: Kleines 1mal der Kommunalpolitik“ geben einen Überblick über Institutionen und Entscheidungswege.

- Konfrontation mit der Entscheidungssituation
- Rolleneinteilung
- Information über Institutionen und Rahmenbedingungen

## 5.2 Spielphase

### a) 1. Meinungs- und Willensbildungsphase:

Die 1. Fraktionssitzung dient der Erarbeitung von Argumenten, die die Standpunkte der jeweiligen Fraktion bezüglich des Theaterneubaues unterstützen sollen. Wichtig ist, dass den Spielteilnehmern vor Beginn der ersten Interaktionsphase ausreichend Zeit zur Verfügung steht, um die Rolleninformationen zu besprechen, die „Materialsammlung I (MSI)“ (Situationsanalyse und Machbarkeitsstudie) zu sichten und ihre ersten Spielzüge zu planen. Sollte sich abzeichnen, dass die Schülerinnen und Schüler zur ersten Bearbeitung des Materials mehr Zeit als eingeplant benötigen, ist es sinnvoll, mehr Unterrichtszeit zur Verfügung zu stellen. Auch in der realen Kommunalpolitik müssen häufig Termine verschoben werden, da sich vorausgehende Beratungen hinziehen.

- Fraktionen erarbeiten sich einen Standpunkt
- Stadtrat trifft Grundsatzentscheidung und entscheidet über Ausschussbesetzung
- Ausschüsse beraten über vorgegebene (Detail-) Fachfragen

**b) 1. Interaktionsphase:**

- Präsentation der grundsätzlichen Positionen in einer Bürgerversammlung

Diese erste Interaktionsphase wird dadurch eröffnet, dass die Interessengemeinschaft Neustadt die Fraktionsvorsitzenden und den Bürgermeister zu einer Podiumsdiskussion mit dem Material „M7: *Bürgerversammlung*“ einlädt. In dieser „öffentlichen Versammlung“, moderiert von der Interessengemeinschaft, werden Argumente präsentiert, sodass alle Beteiligten einen ersten begründeten Überblick über die Standpunkte der anderen Parteien bekommen. Die OTZ-Gruppe dokumentiert journalistisch das Spielgeschehen und die Soziologen beobachten im Hinblick auf soziales Handeln.

**c) 2. Meinungs- und Willensbildungsphase:**

- Fraktionen benennen Vertreter für Fachausschüsse
- Fraktionen arbeiten arbeitsteilig an fachlichen Detailfragen

Wegen der großen Fülle an Informationen zum Stadthallenneubau, die die Schüler bearbeiten und diskutieren müssen, findet eine 2. Fraktionssitzung (Meinungs- und Willensbildungsphase) statt. In dieser Sitzung wird „M10: *Ladung 1. Stadtratssitzung*“ bearbeitet. Es sollen eine Position zu dem „M8: *Antrag der IWA – Fraktion*“ gefunden und die Ausschussmitglieder von den Fraktionen mittels „M9: *Beschlussvorlage zur Ausschussbesetzung*“ bestimmt werden. Im Anschluss daran arbeitet sich jeder Fraktionsvertreter in die „Materialsammlung II (MSII)“ seines Ausschusses ein. Zur Orientierung, welche spezifischen Fragestellungen in dem jeweiligen Ausschuss diskutiert werden sollen, erhalten die Lernenden das Material „M11: *Ergebnisprotokoll Fraktionen/Ausschusssitzungen*“ zur Beratung spezifischer Fragestellungen. Der Vorbereitung auf die Ausschusssitzung sollte genügend Zeit eingeräumt werden, da das Material zum einen umfangreich ist und zum anderen unter den Fraktionsmitgliedern einige Abstimmungen vorgenommen werden müssen.

**d) 2. Interaktionsphase:**

In der anschließenden 1. Lesung im Stadtrat (geleitet durch den Bürgermeister) wird die Grundentscheidung über „Neubau“ oder „Stopp des Bauvorhabens“ getroffen. Dies ist nötig, damit die weiteren Beratungen nicht umsonst stattfinden. Deshalb sind die Vorgaben in den Rollenkarten so eng, dass sich die Mehrheit des Stadtrates für den Neubau entscheiden wird. Um die Detailfragen zu klären und zu beraten, beantragt der Bürgermeister „zur Klärung der Sachfragen“ die Ausschüsse anzurufen. Für die Beratung im Stadtrat wird das Klassenzimmer entsprechend eines Plenums eingerichtet.

Anschließend setzt sich die Interaktionsphase im Rahmen der Ausschusssitzungen fort. Als Grundlage für die Diskussionen und Beratungen der nicht öffentlich tagenden Ausschüsse dienen die Vorarbeiten aus den Fraktionssitzungen, welche sich auf „M11: *Ergebnisprotokoll Fraktionen/Ausschusssitzungen*“ finden. Geleitet werden der Bau- und Finanzausschuss (BFA) vom Bürgermeister und der Kultur- und Sozialausschuss (KSA) von seinem Beigeordneten. Die Tagesordnungspunkte (Fachfragen), die in den Ausschüssen diskutiert werden, sind an den in der Realität diskutierten Problemen des Theaterneubaus orientiert.

### e) 3. Meinungs- und Willensbildungsphase:

In der 3. Fraktionssitzung werden entsprechend „M13: *Einladung zur 2. Stadtratssitzung*“ die Ergebnisse der Ausschussberatungen zu einem einheitlichen Antrag innerhalb der Fraktionen zusammengefasst. Das Material „M12: *Sammelantrag der Fraktionen*“ strukturiert dabei die Beratung und Entscheidungsfindung. Zudem entwickeln bzw. überdenken die Fraktionsmitglieder ihre Strategie für die bevorstehende Stadtratssitzung und überlegen mögliche Kompromisse.

- Fraktionen fassen ihre Erkenntnisse aus den Ausschusssitzungen in einem Fraktionsantrag zusammen

### f) 3. Konferenz- und Entscheidungsphase:

In der abschließenden ‚Konferenz‘ (Stadtratssitzung) sollen die Positionen, Argumente und Lösungsvorschläge durch die jeweiligen (Gruppen-)Fraktionssprecher vorgetragen werden. In Folge dieser Statements kommt es zu einer durch den Bürgermeister oder Beigeordneten moderierten Diskussion im Stadtrat. Sind alle Argumente ausgetauscht, folgt eine Unterbrechung der Sitzung. Hier soll nun ein Kompromiss gesucht bzw. eine Mehrheit gefunden werden. „Die Aufnahme von Verbindungen mit anderen Spielgruppen, das Verhandeln mit ihnen, die Suche nach Bündnispartnern, die Rückkopplung zur eigenen Gruppe, die Überprüfung, die Modifizierung der Gruppenstrategie im Lichte der Verhandlungen“ (Massing 2004: 172.) dominieren diese Phase. Wie Peter Massing weiter betont, kann es nicht sein, dass man die Entscheidung offen lässt, es besteht „ein Zwang zur Entscheidung“. In der Realität kann sich die Politik auch nicht vor schwierigen Entscheidungen drücken, sie kann sie höchstens verzögern.

- Lösungsvorschläge und Standpunkte der Fraktionen zu Detailfragen werden im Stadtrat präsentiert
- Kompromiss- und Mehrheitsfindung
- Schlussabstimmung über die Detailfragen

Für die Auswertung des Spiels und somit für den Lerneffekt sind die Beobachter, die Presse-Gruppe und die Soziologen-Gruppe, unerlässlich. Die Lernenden, die nicht unmittelbar mitdebattieren, erhalten Beobachtungsaufträge (vgl.: „M: *Möglicher Ablaufplan eines Kolloquiums und Arbeitsaufträge*“). Diese beziehen sich u.a. auf die kommunikationswissenschaftlichen Theorien von Paul Watzlawick und Friedemann Schulz von Tun sowie die kommunalpolitischen Institutionen und Prozesse.

## 5.3 Reflexion

Die emotionale Auswertung (Distanzierungsphase) muss gleich im Anschluss an die Spielphase einsetzen. Eine inhaltliche Auswertung (Auswertungsphase) ist ebenfalls von elementarer Wichtigkeit. Hier entscheidet sich schließlich, ob durch das Planspiel brauchbare Kenntnisse, Erkenntnisse und Einsichten erworben wurden. Es kommt bei der Auswertung darauf an, jene Dinge zu besprechen und zu problematisieren, die die Schüler besonders interessant fanden, wo Fehler auftraten oder Missverständnisse entstanden.

- Distanzierung von der übernommenen Rolle

### a) Distanzieren:

Der Übergang von der Spielphase zur Reflexionsphase gehört zu den schwierigsten Momenten im Planspiel. Dieser Wechsel vom Handeln zum Denken soll

dadurch gelingen, dass man die Schüler nach ihren Gefühlen beim Spiel, d.h. in ihrer Rolle fragt. So können gute bzw. störende Eindrücke geäußert und eine Distanz zum Spielgeschehen erreicht werden.

**b) Theoretisieren:**

- Bewusstmachen kommunalpolitischer Entscheidungsträger und -wege
- Die inhaltliche Auswertung des Planspiels erfolgt in Form eines von der Lerngruppe maßgeblich zu gestaltenden Kolloquiums. Mit Hilfe der gesammelten Spielerfahrungen, den Mitschriften der Gruppen, des Spielleiters und der Beobachter versuchen die Beteiligten die Aktivitäten der Gruppen, die Beziehungen der Gruppen untereinander sowie die Bedeutsamkeit einzelner Spielzüge für (kommunal-)politisches Handeln zu verdeutlichen. Ein solches Vorgehen hat das Ziel, die *Aufgaben kommunalpolitischer Institutionen* (Bürgermeister, Fraktionen, Ausschüsse, Stadtrat, Presse, Bürgerinitiativen) und *politische Entscheidungswege* theoretisch zu erfassen. Ferner sind Auffälligkeiten im Kommunizieren und Interagieren in und zwischen den Gruppen zu benennen.

**c) Generalisieren des Spielgeschehens:**

- Herausarbeitung allgemeiner gesellschaftlicher Strukturen und politischer Probleme
  - Metareflexion über die Methode Planspiel
- Schließlich ist den Lernenden der allgemeine Sinn- oder Sachzusammenhang des Unterrichtsgegenstandes zu verdeutlichen. Dieser besteht darin, dass der ausgewählte Fall (d.h. Neubau eines Theater- und Veranstaltungshauses) das Miteinander und Gegeneinander im politischen Bereich verdeutlicht, das wiederum zur kontinuierlichen Sicherung und Fortentwicklung der demokratischen Ordnung notwendig ist. Sobald die Schüler Rollen von kommunalpolitischen Akteuren übernehmen lernen sie Besonderheiten über den konkreten Fall kennen, der gleichzeitig Allgemeines enthält bzw. sichtbar werden lassen kann. Der Fall „verweist in seiner Individualität auf jene allgemeineren gesellschaftlichen, wirtschaftlichen Strukturen und politischen Probleme, die ihn ermöglichen“ (Reinhardt 2005: 123.). Er zeigt somit Typisches und macht Strukturen sichtbar. Die Lerngruppe durchlebt, wie eine (kommunal-) politische Entscheidung (Gesetz) zustande kommt, sie lernt unter Bezug auf zentrale politische Kategorien (Interessen, Macht, Recht, Werte, Ideologien) die Bedeutung kommunalpolitischer Akteure kennen und erfährt Maßstäbe erfolgreichen sozialen Handelns. Es werden so exemplarisch Grundregeln der politischen Interaktion sichtbar.

Nach der inhaltlichen Generalisierung ist in der Sekundarstufe II eine methodische Reflexion anzuraten. Neben der Benennung von Potenzialen und Schwächen des Planspiels müssen die Lernenden erkennen, dass sie „Verfahren demokratischer Willensbildung“ auf drei Ebenen trainiert haben: auf der Ebene des sozialen Umgangs (z.B. Rollenübernahme, Verfahren der Streitschlichtung), auf der Ebene öffentlicher Institutionen (z.B. Formen und Verfahren der politischen Entscheidungsfindung) und auf der Ebene der Sozialwissenschaft (z.B. Beobachtung, hermeneutische Textauslegung) (Grammes 2005: 97f.).

## 6. Erfahrungen und Hinweise

Die beschriebene Unterrichtseinheit wurde bisher viermal am Gymnasium Greiz durchgeführt: dreimal in Sozialkundekursen der Jahrgangsstufe 11 und einmal in einer 10. Klasse. Von Anbeginn der Unterrichtseinheit war stets eine hohe Aufmerksamkeit bei den Schülern zu verzeichnen. In den ersten beiden Stunden bestanden durchaus Unsicherheiten bezüglich der relativ freien Unterrichtsform. Von Stunde zu Stunde konnte ich aber ein Mehr an Sicherheit und Selbstständigkeit sowie Freude an der Arbeit beobachten.

Kooperation,  
Konzentration und  
Kreativität  
bestimmen den  
Lernprozess

Die große Selbsttätigkeit der Lernenden über weite Phasen des Planspiels führte allerdings nicht dazu, dass das Planspiel zu einem Selbstläufer und zur Entlastung der planerischen Tätigkeit der Lehrkraft führte – im Gegenteil. Materialien und Vorlagen für Planspiele in der politischen Bildung sind sehr selten zu finden. Möglicherweise liegt das daran, dass es bei richtigen Planspielen darum geht, einen realen Fall im Klassenzimmer mit den Schülern zu simulieren. In Schulbüchern finden sich gelegentlich Spielvorschläge wie: „Wir spielen heute Bundestag!“ oder „Was wird mit der Baulücke?“ Allerdings ist bei solchen Vorschlägen der Grad der Identifikation durch die Lernenden sehr klein und die Gefahr des bloßen Aktionismus vorprogrammiert.

Eine Schülerin der 10. Klasse fasste diesbezüglich das Planspiel mit den Worten zusammen, dass es „eine gute Möglichkeit war, der Politik etwas näher zu kommen. Man musste sich in bestimmte Rollen hinein versetzen und lernte den ungefähren Ablauf bei politischen Versammlungen kennen.“ Ein Schüler der 11. Jahrgangsstufe meinte: „Ich habe das Planspiel als sehr gelungenes Unterrichtsprojekt empfunden. Durch das bewusste Hineinversetzen in eine bestimmte Rolle konnte man nachvollziehen, wie die Entscheidungsfindung vor Ort abläuft und sie aus der Sicht der ‚Rolle‘ verstehen lernen.“

Eine Herausforderung bei der Planung und Durchführung der Unterrichtseinheit war es, fachwissenschaftliche Erkenntnisse (Theorien des sozialen Handelns, Strukturen der Kommunalpolitik) so in das Planspiel zu integrieren, dass es die offene und selbstbestimmte Form der gewählten Methode nicht zerstört. Die Steigerung der Sachkompetenz ist nach Erfahrungen aus dem Planspiel nur zu realisieren, wenn Phasen der Wissensvermittlung eingebaut sind. Es kommt dabei darauf an, das Planspiel nicht zu einem Frontalunterricht mit spielerischen Elementen werden zu lassen. Deshalb wurde die Informationsphase zu Spielbeginn als „kommunalpolitischer Crashkurs“ in das Planspiel eingebaut.

Planspiele  
motivieren! – Sie  
erleichtern das  
Lernen und  
Verstehen von  
Politik

Für den Erfolg des Planspiels waren die erstellten Rollenkarten und diesbezüglichen Rollenanweisungen von größter Bedeutung. Es zeigte sich, dass die relativ engen Vorgaben und Handlungsanweisungen das Spiel in weiten Teilen selbst vorantrieben. Die einzelnen Phasen, die jeweils zu bearbeitenden Materialien und die diesbezüglich in den Gruppen zu erstellenden Vorlagen (Produkte) griffen nahtlos ineinander und bauten aufeinander auf. Wie in der Politik folgte Reaktion auf Aktion.

In einem der drei Sozialkundekurse war zu Beginn des Planspiels (unmittelbar nach Schuljahresbeginn) eine spürbare Distanz der Lernenden untereinander zu beobachten. Die 16 Schülerinnen und Schüler dieses Kurses stammten aus

vier 10. Klassen. Die variierenden Gruppenzusammensetzungen in den einzelnen Spielphasen haben spürbar zur Verbesserung der Teamfähigkeit beigetragen. Die gesteigerte Fähigkeit, seine Meinung begründet in einer Diskussion vorzutragen, hat sich gerade auch im Kolloquium am Ende des Planspiels gezeigt. Die Schüler haben ihre Fähigkeit geübt und bewiesen, zielgerichtet Informationen zu beschaffen und zu erfassen. Es wird deutlich, Planspiele können einen wichtigen Beitrag zum Erreichen der Ziele politischer Bildung leisten. Allerdings fehlen bisher dementsprechende Studien.

In Anbetracht der Tatsache, dass keine der vier Lerngruppen Erfahrung mit der Methode des Planspiels hatten, war immer wieder positiv zu beobachten, wie gewissenhaft die Interaktionsphasen vorbereitet und schließlich von den Schülern ernsthaft gestaltet wurden. Eine Schülerin schätzte ein: „Als erstes muss ich einmal sagen, dass ich von Politik (auch Kommunalpolitik) nicht viel verstehe, auch wenn dieses Planspiel mein Wissen erweitert hat. An sich finde ich das Planspiel gut. Es fördert die Gesprächsbereitschaft der Schüler und lockert den Unterricht auf, wobei man auch näher in bestimmte Sachverhalte (hier Kommunalpolitik) eingeführt wird. Gelernt habe ich, dass Politik eine sehr langwierige, meist umstrittene Sache ist, die aber von irgendjemand getan werden muss.“

Kritisch wurde von Schülern nach jeder Durchführung eingeschätzt, dass die Gruppen IG Neustadt und OTZ nur über wenige Möglichkeiten verfügen, Einfluss auf die Entscheidungen zu nehmen. Diese Kritik ist aber gleichzeitig eine wichtige Erkenntnis im Sinne der politischen Partizipationsmöglichkeiten.

Die einzelnen Planspiele wurden stets dadurch bereichert, dass jeweils eine Doppelstunde im großen Sitzungssaal des Greizer Rathauses durchgeführt werden konnte. Zudem war es einmal möglich, den Greizer Bürgermeister Gerd Grüner (SPD) für ein Expertengespräch im Anschluss an die Spielphase zu gewinnen. Auch die Exkursion in den „richtigen“ Greizer Stadtrat war stets eine interessante Erfahrung für die Schüler, konnten sie doch ihre Aktivität mit der der Realität vergleichen.

Planspiele eröffnen  
vielfältige  
Möglichkeiten einer  
produktorientierten  
Leistungsbewertung

Das Planspiel Kommunalpolitik bietet unterschiedlichste Möglichkeiten der Leistungsmessung. Im Sinne des handlungsorientierten Unterrichtes kommt es darauf an, dem Erstellungsprozess, den Produkten und der Präsentation besondere Aufmerksamkeit zu schenken. So besteht die Möglichkeit, dass jeder Schüler für seine Teamfähigkeit, seine Aktivitäten und seine Beiträge im Planspiel eine mündliche Note erhält. Für Präsentationen oder erstellte Produkte (z.B. Zeitung) in der Auswertungsphase könnten ebenfalls Bewertungen vorgenommen werden. Exkursionen ins Kommunalparlament eignen sich zudem für die Erstellung eines Berichtes über wahrgenommene Beobachtungen, insbesondere bezogen auf das Interaktionsverhalten der Kommunalpolitiker. Schließlich ist es möglich, die Lernergebnisse der Unterrichtseinheit in Form einer Klausurfrage zu prüfen. Diese könnte lauten: *Reflektieren Sie die Bedeutung Ihrer Rolle im Planspiel für die kommunalpolitische Entscheidungsfindung. Gehen Sie in diesem Zusammenhang auf die Bedeutung der Kommunikation für das politische Handeln ein. Verallgemeinern Sie in einem Schaubild fünf Grundsätze für erfolgreiches soziales Handeln in Politik und Gesellschaft.*

## 7. Blaupause für kommunalpolitische Planspiele

Die Entwicklung von Planspielen stellt ein umfangreiches Unterfangen für politische Bildnerinnen und Bildner dar. Gleichwohl ist diese Arbeit eine sehr lohnenswerte und nachhaltige. Ein einmal entwickeltes Planspiel kann mit leichten Anpassungen regelmäßig gewinnbringend im Sinne der politischen Kompetenzentwicklung eingesetzt werden.

Hinweise zur Entwicklung eigener kommunalpolitischer Planspiele

Das Planspiel Kommunalpolitik besitzt seinen besonderen Wert im Lebensweltbezug der Lernenden. Es wird deshalb immer notwendig sein, die beschriebenen Materialien auf die jeweiligen Bedingungen vor Ort anzupassen.

Die Unterrichtseinheit verfolgt das Anliegen, die sich abwechselnden und einander ergänzenden Entscheidungsstrukturen transparent zu machen. Die Schritte des Planspieles (vgl. „M6: Phasen des Planspiels“) bedürfen keiner Aktualisierung. Ausgehend von einem Zeitungsinterview des Bürgermeisters werden in einer Podiumsdiskussion der Bürgerinitiative direktdemokratische Einflussmöglichkeiten erlebbar. Anschließend setzt sich die Entscheidungsfindung, wie für repräsentative Demokratien üblich, nach festen Regeln in parlamentarischen Gremien fort. Die Lernenden erleben einen Gesetzgebungsprozess und erfahren die Bedeutung von Fraktionen, Ausschüssen und Plenarsitzungen. Während die Struktur des Planspiels für andere als Blaupause dienen kann, sind bei den Materialien gelegentlich fall- und quellenabhängige Aktualisierungen unumgänglich.

Die folgende Übersicht soll helfen, das im Didaktischen Koffer (Tischner 2009) hinterlegte Material anzupassen. Dabei wird unterschieden in Materialien, die grundlegend sind, und Materialien, die ggf. ersetzt, aktualisiert oder angepasst werden müssen.

Die Anpassung des beschriebenen Planspiels auf andere kommunale Fragestellungen, parteipolitische Gegebenheiten und Entscheidungsstrukturen ist zunächst mit Recherchen vor Ort verbunden. Anlässe für ein kommunalpolitisches Planspiel finden sich in der Lokalpresse oder auf Nachfrage in den Rathäusern oder Landratsämtern. Trotz möglicher Reduzierungen kommt es darauf an, die bestehenden Mehrheitsverhältnisse der Kommune im Planspiel beizubehalten. In der Regel finden sich Informationen zu Sitzverteilung und Ausschüssen des Rates auf den Webseiten der Kommunen. Das Internet ist gleichfalls eine große Unterstützung für die Recherche nach Materialien. Viele Kommunen bieten inzwischen Online-Informationssysteme an. Hier werden Vorlagen zu kommunalpolitischen Themen zur Verfügung gestellt. Häufig ist die direkte Kontaktaufnahme mit dem Ratsbüro oder der Öffentlichkeitsarbeit der Gemeinde erfolgsversprechend. Die Zentralen der politischen Bildung oder die Stiftungen der Parteien bieten zudem interessante und aktuelle Materialien zum Lernfeld Kommunalpolitik an. Stellvertretend sei hingewiesen auf das Heft der Bundeszentrale für politische Bildung zur Kommunalpolitik (2006), die Broschüre der Friedrich Ebert Stiftung „Kommunalpolitik verstehen“ (2009) und das Informationsportal zur politischen Bildung, welches unter dem Link <http://www.politische-bildung.de/kommunalpolitik.html> umfangreiche Informationen zur Kommunalpolitik als Lerngegenstand bereithält.

Tabelle 1: Materialübersicht

Grundlegendes Material	Anzupassendes Material	Empfänger
<b>VORBEREITUNGSPHASE (Spieleinführung und Informationsphase)</b>		
	M1: „Theater für Greiz!“	alle
LMI: Sitzordnungsvorschlag		Lehrer
	Flyer: „Nix los in Greiz!“ (Adressatenbezug)	alle
MB/F1: Methodenkartei: Was ist ein Planspiel?		alle
	M2: Interview mit dem Bürgermeister (Fallbezug)	alle
M3: „Kleines 1 mal 1 der Kommune“ (Grundlegendes zur Kommunalpolitik)		alle
	M4: „Kleines 1 mal 1 der Kommune“ (Kommunalverfassung)	alle
	LM II: Lösung zu AB Institutionen und Entscheidungsprozess	Lehrer
	M5/F2: Übersicht über die am Spiel beteiligten Akteure	alle
M6/F3: Phasen des Planspiels & Spielregeln		alle
<b>SPIELPHASE (Bürgerversammlung, Fraktions-, Ausschuss- und Stadtratssitzungen)</b>		
	RK: Rollenkarten & Spielhinweise	alle, je nach Rolle
	MS I: Materialsammlung I (Ausgangssituation, Konsequenzen)	alle
M7: Einladung zur Podiumsdiskussion & Ankündigungsplakat		– BM & Fraktionsvors. – eins für Klassenraum
	M8: Antrag einer Fraktion auf „Planungsstopp !!!“	jede Spielgruppe
M9: Ausschussbesetzung		jede Fraktion
M10: Ladung 1. Stadtratssitzung		jede Spielgruppe
	M11: Sammelanträge der Fraktionen (Schwerpunkte für zu treffende Detailfragen – ausschussspezifisch)	jede Fraktion
	MS II: Materialsammlung II (für Klärung fachlicher Detailfragen in Ausschüssen)	Mitglieder der Ausschüsse
	M12: Sammelanträge der Fraktionen (Positionierung zu den Detailfragen)	jede Fraktion
M 13: Ladung 2. Stadtratssitzung		jede Spielgruppe
<b>REFLEXIONSPHASE (Distanzierung und Theoretisierung)</b>		
	LM III: Arbeitsaufträge für ein mögliches Kolloquium	alle

## Literatur

- Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2006): Kommunalpolitik. Informationen zur politischen Bildung, Heft 242, Bonn.
- Friedrich-Ebert Stiftung (Hrsg.) (2009): Kommunalpolitik verstehen – Für junges Politikverständnis, 4. Aufl., Berlin, URL: <http://library.fes.de/pdf-files/do/06689.pdf>, Stand: 24.4.2010.
- Grammes, Tilmann (2005): Exemplarisches Lernen, in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung, Bonn, S. 93-107.
- Krappmann, Lothar (1971): Soziologische Dimensionen der Identität, Stuttgart.
- Massing, Peter (2004): Planspiele und Entscheidungsspiele, in: Frech, Siegfried/Kuhn, Hans-Werner/Massing, Peter (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Schwalbach/Ts., S. 163-194.
- Meyer, Hilbert (1987): Unterrichtsmethoden I: Theorieband, Frankfurt/M.
- Reinhardt, Sibylle (2005): Politik-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin.
- Schulz von Thun, Friedemann (2006): Miteinander reden 3: Inneres Team und situationsgerechte Kommunikation, 16. Aufl., Reinbek. (zuerst 1998)
- Strauss, Anselm (1993): Assumptions of a Theory of Action, in: ders., Continual Permutations of Action, New York.
- Tischner, Christian (2009): Planspiel Kommunalpolitik, in: Didaktischer Koffer, Halle 2009, URL: <http://www.zsb.uni-halle.de/didaktischer-koffer/unterrichtsreihen/reihe14/>, Stand: 24.4.2010.
- Watzlawick, Paul/Beavin, Janet/Jackson, Don D. (2007): Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien, 11., unveränderte Auflage, Bern. (zuerst 1969)
- Weber, Max (1990): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie, 5., revidierte Auflage, Tübingen. (zuerst 1921)