

Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick.

Ein Planspiel zu sozialer Ungleichheit

Handreichung



Inhalt

1. Über diese Handreichung	2
2. Konzept und Thema	3
Hintergrund.....	3
Thema	4
Lernziele	6
Ablauf	8
Organisatorisches und Materialliste	11
3. Szenario	12
4. Rollen	13
Rollenprofile.....	13
Übersicht der Rollengruppen und persönlichen Rolleninformationen.....	16
Grundsätzliche Anmerkungen zu den Rollen	22
5. Spielvariationen	23
Themenauswahl	24
Ablauf und Umfang der einzelnen Phasen.....	27
Rollenverteilung.....	29
6. Hinweise zur Anleitung	31
Einstieg und Einführung	31
Spielphase 1.....	35
Spielphase 2.....	38
Auswertung.....	43
7. Anhang.....	50
Szenario Teil 1 – alle Themen	50
Szenario Teil 2 – Grundeinkommen	52
Szenario Teil 2 – Freizeitpass	54
Szenario Teil 2 – Ganztagschule	56
Ablaufplan 5 Schulstunden.....	58
Ablaufplan 6 Schulstunden.....	62

1. Über diese Handreichung

Das Planspiel „Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick. Ein Planspiel zu sozialer Ungleichheit“ soll es jungen Menschen ermöglichen, sich kontrovers mit dem Thema soziale Ungleichheit auseinanderzusetzen und zu reflektieren, welche Rolle dieses Thema in der Gesellschaft und in ihrem Leben spielt. Es ist in verschiedenen Spielvarianten angelegt und richtet sich an 1.) Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren sowie 2.) Jugendliche ab 15 Jahren mit und ohne Leseschwierigkeiten.

Das Planspiel wurde im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung von planpolitik entwickelt und von Prof. Dr. Andreas Petrik wissenschaftlich begleitet und mitgestaltet.

Diese Handreichung wendet sich an Lehrkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der politischen Bildung, die das Planspiel einsetzen möchten. In einem ersten, allgemeinen Teil (Kapitel 2) werden das Konzept und Thema des Planspiels kurz vorgestellt und ein Überblick über Lernziele, Ablauf und Rahmenbedingungen gegeben.

In den darauffolgenden Kapiteln 3, 4 und 5 finden sich spezifische Informationen zu den Inhalten des Planspiels. Diese umfassen Angaben zum Szenario und den Rollen sowie eine Darstellung der verschiedenen Variationsmöglichkeiten für unterschiedliche Zielgruppen. Allgemeine Planungs- und Durchführungshinweise für die Anleitung des Planspiels finden sich in Kapitel 6. Im Anhang (Kapitel 7) finden sich die Texte der Szenarien und zwei exemplarische Ablaufpläne für fünf und sechs Schulstunden.

2. Konzept und Thema

Hintergrund

Der WSI-Verteilungsbericht der Hans-Böckler-Stiftung im November 2024¹ zeigt: Die soziale Ungleichheit in Deutschland ist seit dem Jahr 2010 deutlich gestiegen. Während dieser Trend schon vor der Corona-Pandemie beobachtbar war, haben die pandemiebedingten Entwicklungen die Schere zwischen Arm und Reich verschärft. Die Einkommensungleichheit hat deutlich zugenommen und die Armutsquote – nicht zuletzt aufgrund der Preissteigerungen – stieg 2021 auf einen Rekordwert von 17,8%. In Deutschland besitzen die obersten 10% der Haushalte zwei Drittel des Gesamtvermögens, während die untersten 20% von Armut bedroht sind.

Soziale Ungleichheit ist jedoch deutlich vielschichtiger und betrifft nicht nur Vermögen und Einkommen. Sie ist unter anderem auch durch die Ungleichverteilung von Bildung und gesellschaftlicher Teilhabe bedingt. Wer welche Möglichkeiten, Chancen und Zugänge in unserer Gesellschaft hat, ist dabei durchdrungen von historisch und ökonomisch gewachsenen Machtverhältnissen.

Für Kinder und Jugendliche ist soziale Gerechtigkeit eines der wichtigsten politischen Themen. Der BARMER Jugendbericht von November 2022 stellt fest, dass „Armut (...) für ein Drittel der Jugendlichen großes Sorgenpotenzial“ hat – vor allem für „formal Niedriggebildete“². Tatsächlich waren laut Statistischem Bundesamt im Jahr 2023 knapp 2,1 Millionen Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren armutsgefährdet. Die durchschnittliche Armutsgefährdungsquote lag im Jahr 2023 bei 14,4%, wobei dieser Prozentsatz auf 36,8% ansteigt, wenn die Eltern über einen niedrigen Bildungsabschluss (Haupt- oder Realschulabschluss ohne beruflichen Abschluss) verfügen.³

Die Konsequenzen von sozialer Ungleichheit durchdringen alle Lebensbereiche – von den beruflichen Chancen über die Lebenszufriedenheit bis hin zur psychischen und physischen Gesundheit. Daher gibt es in der Bevölkerung eine breite Zustimmung zur Aussage, dass soziale Ungleichheit ein Problem darstellt. Gleichzeitig sind der Umgang mit sozialer Ungleichheit in Politik und Gesellschaft sowie die Haltung zu verschiedenen Maßnahmen gegen soziale Ungleichheit sehr umstritten.⁴

Trotz der hohen gesellschaftlichen Relevanz des Themas gibt es im deutschen Raum nur wenige Planspiele, die das Thema der sozialen Ungleichheit für junge Menschen ab 11 Jahren vermitteln. Mit dem kostenfrei nutzbaren Planspiel „Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick. Ein Planspiel zu sozialer Ungleichheit“ soll diese Leerstelle geschlossen werden.

¹ Vgl. file:///H:/downloads/p_wsi_report_98_2024.pdf (letzter Zugriff: 14.01.2025)

² Vgl. <https://www.barmer.de/resource/blob/1158160/1af3551761a2a83cd033c41bdd80dfd5/dl-sinus-jugendstudie-data.pdf> (letzter Zugriff: 14.01.2025)

³ Vgl. https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2024/07/PD24_N033_63.html (letzter Zugriff: 14.01.2024)

⁴ Beispielhaft hierzu: Mau, Steffen/ Lux, Thomas/ Westheuser, Linus (2023): Triggerpunkte. Konsens und Konflikt in der Gegenwartsgesellschaft, Berlin.

Thema

Thema	Soziale Ungleichheit
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none">• Vermittlung von Wissen über soziale Ungleichheit, über subjektive Vorstellungen zur sozialen Ungleichheit und über unterschiedliche Positionen zu sozialer Ungleichheit in der Gesellschaft• Stärkung des Bewusstseins für Dimensionen sozialer Ungleichheit• Kennenlernen des Bürgerrats als beteiligungspolitisches Format• Stärken von Aushandlungs- und Argumentationsfähigkeiten sowie Perspektivübernahme und Empathiefähigkeit
Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none">• 15 bis 30 Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren• 15 bis 30 Jugendliche ab 15 Jahren mit und ohne Leseschwierigkeiten
Dauer	5 bis 6 Schulstunden

Im Planspiel „Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick. Ein Planspiel zu sozialer Ungleichheit“ nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Bürgerinnen und Bürgern mit unterschiedlichen Gerechtigkeitsvorstellungen ein und verhandeln in diesen Rollen über die Einführung von Maßnahmen zur Bekämpfung von sozialer Ungleichheit im fiktiven Land Fontanien. Den institutionellen Rahmen des Planspiels bildet ein Bürgerrat, in dem die Bürgerinnen und Bürger über eine Empfehlung (Bürgergutachten) für die fontanische Regierung abstimmen.

Die Maßnahmen zum Umgang mit sozialer Ungleichheit, die von den Teilnehmenden im Bürgerrat verhandelt werden, betreffen unterschiedliche Dimensionen und Schauplätze sozialer Ungleichheit und können entsprechend der Interessen und des Abstraktionsvermögens der Schülerinnen und Schüler ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen neben der Einführung eines Kultur- und Freizeitpasses für bedürftige Menschen auch die Einführung der Ganztagschule und die Einführung eines Grundeinkommens.

Um den Teilnehmenden des Planspiels einen möglichst lebensweltnahen und gleichzeitig politiknahen simulativen Zugang zum Thema „soziale Ungleichheit“ zu ermöglichen, ist das Planspiel als „soziologisches“ Planspiel angelegt: Das heißt, die Rollen des Planspiels sind als soziale Rollen angelegt und im institutionellen politischen Setting des Bürgerrats verortet. Dementsprechend spielen die Teilnehmenden keine Vertreterinnen und Vertreter von Parteien, sondern Bürgerinnen und Bürger aus verschiedenen sozialen Milieus, die über unterschiedliches soziales, kulturelles und ökonomisches Kapital⁵ verfügen. In diesen Rollen

⁵ Bourdieu, Pierre (1983): Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, in: Reinhard Kreckel (Hrsg.): Soziale Ungleichheiten, Göttingen, S. 183–198.
Ein Überblick über die verschiedenen Kapitalsorten ist hier zu finden: https://wiki.uni-koeln.de/!kunstsammler-japan/doku.php?id=theorie:bourdieu_und_kapitalsorten (letzter Zugriff: 14.01.2025)

treten sie im Rahmen des simulierten Bürgerrats in eine öffentliche Aushandlung mit Geschäftsordnung und Einwirkungsmöglichkeiten auf Regierung und Parlamente.

Das Planspiel richtet sich vorrangig an zwei Zielgruppen: 1.) Kinder und Jugendliche im Alter von 11 bis 14 Jahren und 2.) Jugendliche ab 15 Jahren mit und ohne Leseschwierigkeiten. Um den Teilnehmenden den Zugang zum Planspiel zu erleichtern, sind längere Textblöcke auch als Audiodateien verfügbar. Außerdem bietet das Planspiel an unterschiedlichen Stellen Möglichkeiten zur didaktischen Vereinfachung oder inhaltlichen Vertiefung. Variationsmöglichkeiten gibt es neben der Themenauswahl auch im Hinblick auf die Dauer des Planspiels und einzelne Phasen sowie die Rollenverteilung.

Lernziele

In Anlehnung an die in den Sozialwissenschaften weit verbreitete Unterscheidung der Politikdimensionen polity, policy und politics⁶ sollen mit dem Planspiel folgende Lernziele verfolgt werden:

Polity:

In der institutionellen Dimension lernen die Teilnehmenden den Bürgerrat als Tool demokratischer Beteiligung kennen. Der Bürgerrat wird dabei als innovatives Beteiligungsformat vorgestellt, welches die repräsentative Demokratie ergänzt und die Beteiligung junger Menschen an politischen Entscheidungsprozessen ermöglicht. So erhalten die Teilnehmenden Einblicke in die Funktionsweise demokratischer Deliberationsformate und die Bedeutung von Bürgerbeteiligung.

Policy:

Inhaltlich erwerben die Teilnehmenden Wissen über soziale Ungleichheit und sozialpolitische Maßnahmen und lernen verschiedene politische Grundhaltungen und Konfliktlinien zum Umgang mit sozialer Ungleichheit kennen. Sie lernen im Planspiel, verschiedene Dimensionen sozialer Ungleichheit und ihre Interdependenzen zu verstehen. Dies fördert ein Bewusstsein dafür, wie diese Faktoren individuelle Lebenschancen und gesellschaftlichen Zusammenhalt beeinflussen.

Politics:

Die prozessuale Ebene wird durch die Aushandlungsprozesse im Planspiel beleuchtet. Die Teilnehmenden lernen, wie politische Empfehlungen erarbeitet werden und wie wichtig die Beteiligung der Zivilgesellschaft an politischen Prozessen ist.

Argumentationsfähigkeit und Diskussionskultur: Im Zuge der Beratungen und Entscheidungsfindungen im Bürgerrat üben die Teilnehmenden, ihre Standpunkte zu artikulieren, Argumente auszutauschen und in einem politischen Aushandlungsprozess zu einer gemeinsamen Entscheidung zu kommen. Dies stärkt ihre Fähigkeit zur konstruktiven Diskussion und fördert eine respektvolle Kommunikationskultur.

Empathie und Perspektivübernahme: Durch die Übernahme von Rollen in unterschiedlichen sozialen und ökonomischen Lagen lernen die Teilnehmenden, sich in unterschiedliche Lebensrealitäten hineinzusetzen. Dies soll ihre Empathie stärken und unterstützt ihr Verständnis für die Herausforderungen, mit denen Menschen aus verschiedenen sozialen Milieus konfrontiert sind.

Das Planspiel verfolgt auch allgemeinere Lernziele im Sinne der **Demokratiebildung**. So kann das „Eindenken“ in unvertraute Positionen zu einem Hinterfragen der eigenen Ansichten führen und das Bewusstsein dafür fördern, dass auch andere Sichtweisen legitim sind – auch

⁶ Lauth, Hans-Joachim/Wagner, Christoph (2002): Gegenstand, grundlegende Kategorien und Forschungsfragen der vergleichenden Regierungslehre, in: Hans-Joachim Lauth (Hrsg.): Vergleichende Regierungslehre. Eine Einführung, Wiesbaden, S. 16-40.

wenn sie nicht den eigenen entsprechen. Diese Empathie für andere Meinungen ist die Basis einer Demokratie, in der es mit friedlichen Mitteln zu Entscheidungen über gemeinsame Belange kommt. Damit helfen Planspiele bei der Vermittlung von Kompetenzen, die mündige Bürgerinnen und Bürger ausmachen und die damit eine normativ verantwortbare Zielvorstellung für die politische Bildung darstellen können⁷.

Das Planspiel verdeutlicht darüber hinaus gesellschaftspolitische Zusammenhänge und Dynamiken und regt die Teilnehmenden dazu an, diese insbesondere im Transfer des Spielerlebnisses auf die Realität kritisch zu hinterfragen.

Die **politisch-moralische Urteilsfähigkeit** wird gefördert, indem die Teilnehmenden durch die Reflexion der im Planspiel erlebten Entscheidungsprozesse dazu angeregt werden, politisch und moralisch fundierte Urteile zu fällen. Dies umfasst die Fähigkeit, die Konsequenzen von Entscheidungen zu bewerten und ethische Überlegungen in den Entscheidungsprozess einzubeziehen. Die Auseinandersetzung mit den Lebensgeschichten der Rollen ermöglicht es den Jugendlichen, ihre eigene soziale Stellung und möglicherweise vorhandenen Privilegien zu reflektieren. Dies kann zu einem bewussteren Umgang mit eigenen Vorteilen und einer kritischen Haltung gegenüber bestehenden Ungleichheiten führen. Gleichzeitig wird durch das Kennenlernen von gesellschaftlichen Konfliktlinien die Urteilsfähigkeit der Teilnehmenden gestärkt. Diese ist Voraussetzung für eine aktive Beteiligung am demokratischen System.

⁷ Reinhardt, Sibylle (2016): Politik-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin.

Ablauf

Kurzbeschreibung des Ablaufs

Im Folgenden ist der grobe Ablauf des Planspiels dargestellt. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Phasen findet sich in Kapitel 6.

Warm-up: Bingo

Zur Vorbereitung auf das Planspiel spielen die Teilnehmenden ein **Bingo**. Im Rahmen dieses kurzen Spiels bearbeiten sie in wechselnden 2er-Teams unterschiedliche Fragen und Aufgaben, die sie auf das Planspiel vorbereiten.

Einführung ins Szenario und Rollenverteilung

In der Einführungsphase führt die Spielleitung in die **Methode Planspiel**, das **Szenario** und den **Ablauf des Planspiels** ein und klärt **offene Fragen**. Die Einführung in das Szenario konzentriert sich an dieser Stelle auf die narrative Vorstellung des fiktiven Lands Fontanien und die dortige Situation im Hinblick auf Dimensionen sozialer Ungleichheit. Durch das zufällige **Ziehen von Namensschildern** erhalten alle Teilnehmenden anschließend eine Rolle und ihr Rollenprofil.

Spielphase 1: Soziale Ungleichheit in Fontanien

In Vorbereitung auf die erste Spielphase **lesen die Teilnehmenden sich individuell in den ersten Teil ihres Rollenprofils ein**. Dieser erste Teil enthält ausschließlich persönliche Rolleninformationen wie Namen, Alter und Angaben zum ökonomischen, kulturellen und sozialen Kapital der Rolle.

Anschließend folgt eine **kurze Übung, die an die Methode „Ein Schritt nach vorn“⁸ angelehnt ist**. Dafür stellen sich die Teilnehmenden in einer Reihe im Raum auf und werden gebeten, sich aus ihrer Rolle heraus zu verschiedenen Aussagen zu positionieren. Bei Zustimmung gehen sie einen Schritt nach vorn, bei Ablehnung bleiben sie stehen. Am Ende der Übung stehen die Teilnehmenden entsprechend der Kapitalformen, über die ihre Rolle verfügt, im Raum verteilt. Im anschließenden **Auswertungsgespräch** wird deutlich, welche Auswirkungen ihre Rolleninformationen auf das Vorankommen in der Gesellschaft haben und wie groß die soziale Ungleichheit im fiktiven Land Fontanien ist.

Spielphase 2: Die Diskussion im Bürgerrat

Im Anschluss führt die Spielleitung in den **zweiten Teil des Szenarios** ein. Darin werden der Bürgerrat als institutioneller Rahmen und das Thema des Planspiels vorgestellt. Nach der Einführung **kommen die Teilnehmenden in Rollengruppen zusammen und bereiten sich**

⁸ Vgl. <https://www.kompass-menschenrechte.de/uebungen/ein-schritt-nach-vorn> (letzter Zugriff: 14.01.2025)

gemeinsam auf den Bürgerrat vor. Dazu erhalten sie in ihrem Rollenprofil einerseits allgemeine Informationen zu ihrem Verständnis von Gerechtigkeit, andererseits beinhalten die Rollenprofile die gemeinsame Position zur Maßnahme sowie Argumente und Kompromissvorschläge, um diese Position im Bürgerrat vertreten zu können.

Nach dem Einlesen und der Vorbereitung als Rollengruppe folgt die **Diskussion im Bürgerrat.** Je nach Anzahl der Teilnehmenden wird diese in einer oder zwei Planspielgruppen parallel durchgeführt. Die Teilnehmenden diskutieren den Vorschlag aus ihrer Rolle heraus und entscheiden gemeinsam, ob und unter welchen Bedingungen sie die Einführung der Maßnahme im Bürgergutachten empfehlen. Ziel ist es, dass sich möglichst viele der anwesenden Bürgerinnen und Bürger für eine gemeinsame Lösung aussprechen. Am Ende der Diskussion wird das **Abstimmungsergebnis von der neutralen Moderationsgruppe festgehalten.**

Auswertung

Die Auswertung des Planspiels erfolgt in verschiedenen Phasen. In einem ersten Schritt beendet die Spielleitung das Planspiel und bittet die Teilnehmenden ihre **Rollen abzulegen.** Es folgt die **intuitive Auswertung,** in der die Teilnehmenden ihre unmittelbaren Gefühle und Wahrnehmungen zum Planspielerlebnis teilen. Während diese ersten beiden Schritte unabdingbar sind und direkt im Anschluss an die Spielphase erfolgen sollten, können die folgenden Auswertungsphasen an die Zielgruppe angepasst, mehr oder weniger ausführlich besprochen oder zu einem späteren Zeitpunkt aufgegriffen oder vertieft werden.

Dazu zählen die **Auswertung der Gruppen- und Spieldynamik** sowie die **Auseinandersetzung mit dem Spielergebnis und den Auswirkungen,** welche das Spielergebnis auf das Leben der einzelnen Rollen hätte. Des Weiteren kann der **Transfer des Erlebten auf die Realität** erfolgen. Zudem können die einzelnen Argumente und Gerechtigkeitsvorstellungen aus dem Planspiel nochmals aufgegriffen und mit der **eigenen Meinung der Teilnehmenden** abgeglichen werden. Dabei können die Gerechtigkeitsvorstellungen aus dem Planspiel auf politische Parteipositionen übertragen und Vor- und Nachteile des Formats Bürgerrat besprochen werden.

Schematischer Ablauf

Die folgende schematische Übersicht zeigt den groben Ablauf der Planspielphasen. Eine detaillierte Beschreibung der Phasen sowie eine Empfehlung für eine zeitliche Einteilung der Phasen findet sich in Kapitel 0.

Einführung	Begrüßung	Vorstellung des Planspiels
	Bingo	Warm-up und inhaltlicher Einstieg
	Planspiel Einführung Teil 1	Vorstellung Methode Planspiel; Einführung in den ersten Teil des Szenarios; Rollenverteilung
Spielphase 1	Kennenlernen der persönlichen Rolleninformationen	Einlesen und Vorbereitung
	Rollenübung: Soziale Ungleichheit in Fontanien	Rollenübung angelehnt an die Methode „Ein Schritt nach vorn“
Spielphase 2	Planspiel Einführung Teil 2	Einführung in den zweiten Teil des Szenarios
	Kennenlernen der Rollengruppe & Vorbereitung	Einlesen in Positionen und Argumente und Vorbereitung in Gruppen
	Diskussion: Die Diskussion im Bürgerrat	Diskussion im Bürgerrat; Abstimmung; Übergabe des Bürgergutachtens
Auswertung	Auswertung	Spielerfahrung; Spieldynamik; Spielergebnis; Transfer; Persönliche Haltung zur Maßnahme; Gerechtigkeitsvorstellungen; optional: Transfer Parteien & Bürgerrat

Organisatorisches und Materialliste

Im Folgenden sind räumliche und technische Rahmenbedingungen für die Durchführung des Workshops dargestellt.

Raum und Technik

- ein großer Raum mit ausreichend vielen Stühlen und Tische für alle Teilnehmenden mit PC, Beamer, Leinwand
- wenn möglich ein weiterer Raum mit Tischen und Stühlen für die Hälfte der Teilnehmenden

Weitere Materialien

- Namensschildhalter
- Glocke für die Moderation
- Kreppband

Druck- und Materialliste

Im Folgenden sind die Materialien für die Durchführung des Planspiels mit Hinweisen zum Druck aufgeführt.

Dokument	Anzahl	Hinweise zum Druck
Bingo	1 Bingo-Blatt pro Person	Din A4, einseitig
Rollenprofile	1 Rollenprofil pro Person je nach Rollenverteilung 1 bis 2 Sets pro Durchführung	Din A4, doppelseitig mit Option „Blatt über kurze Seite drehen“
Bürgergutachten	1 Mal pro Moderationsgruppe	Din A4, einseitig
Namensschilder	1 Namensschild pro Person je nach Rollenverteilung 1 bis 2 Sets pro Durchführung	Din A4, einseitig
Tischschilder	1 Tischschild pro Rollengruppe je nach Rollenverteilung 1 bis 2 Sets pro Durchführung	Din A4, einseitig möglichst auf dickerem Papier
Spielfeld	1 Spielfeld pro Diskussion je nach Rollenverteilung 1 bis 2 Spielfelder pro Durchführung	Din A3, einseitig
Spielfiguren	1 Spielfigur pro Person	Din A4, einseitig

3. Szenario

Das Szenario des Planspiels ist in zwei Teile gegliedert: Im ersten Teil erfolgt die narrative Einführung in das fiktive Land Fontanien, in dem das Planspiel angesiedelt ist. Im zweiten Teil wird in das Format des Bürgerrates eingeführt und die im Bürgerrat zu diskutierende Maßnahme vorgestellt. Beide Teile werden von der Workshopleitung mündlich eingeführt. Zur Visualisierung stehen Präsentationsfolien zur Verfügung.

Teil 1 – Soziale Ungleichheit in Fontanien

Neben der Größe des Landes und der Einwohnerzahl werden auch Angaben zur Einkommensverteilung innerhalb des Landes gemacht. Die Angaben zum fiktiven Land Fontanien orientieren sich an aktuellen Daten aus Deutschland und sind vereinfacht dargestellt.

Verschiedene Dimensionen sozialer Ungleichheit werden im Szenario exemplarisch anhand der Verteilung von ökonomischem, sozialem und kulturellem Kapital auf fiktive Bürgerinnen und Bürger abgebildet. Für die drei genannten Kapitalformen werden an dieser Stelle Symbole eingeführt, die sich später auch in den Rollenprofilen wiederfinden.

Teil 2 – Die Diskussion im Bürgerrat

Im zweiten Teil des Szenarios wird der Bürgerrat als institutioneller Rahmen des Planspiels vorgestellt. Er wird als demokratisches Verfahren vorgestellt, in dem zufällig ausgewählte Bürgerinnen und Bürger eine Empfehlung in Form eines Bürgergutachtens für die Fontanische Regierung erarbeiten.

Die im Bürgerrat diskutierten Maßnahmen werden jeweils im Anschluss vorgestellt und beschreiben je nach Spielvariante die Einführung eines bedingungslosen Grundeinkommens, eines Freizeitpasses für Bedürftige oder die Einführung einer Ganztagschule. Die ausführlichen Texte zu den Szenarien finden sich im Anhang dieser Handreichung.

4. Rollen

Rollenprofile

Die Teilnehmenden übernehmen im Planspiel die Rollen von Bürgerinnen und Bürgern aus verschiedenen sozialen Milieus, die über unterschiedliches soziales, kulturelles und ökonomisches Kapital verfügen. Die sozialen Rollen der Bürgerinnen und Bürger bilden fünf Rollengruppen, die je eine von fünf politischen Grundhaltungen (umweltfreundlich, sozial, liberal, traditionell, national) repräsentieren.

In Vorbereitung auf die Diskussion im Bürgerrat finden sich die Bürgerinnen und Bürger mit den gleichen Haltungen zu sozialer Ungleichheit jeweils in einer Rollengruppe zusammen und vertreten in der Diskussion anschließend ihre gemeinsame Position zur diskutierten Maßnahme.

Da die Rollen einerseits die sozioökonomischen Hintergründe verschiedener Bürgerinnen und Bürger beschreiben und andererseits gemeinsame Gerechtigkeitsvorstellungen und eine politische Haltung beinhalten, kann der komplexe Zusammenhang zwischen sozialer Positionierung und politischen Werten mit den Teilnehmenden im Anschluss an das Spiel in der Auswertung thematisiert werden. So kann auch verdeutlicht werden, dass Menschen nicht notwendigerweise Parteien wählen, die Politik im Sinne ihrer sozioökonomischen Interessen machen.

Zusätzlich gibt es eine weitere Rollengruppe, die als neutrale Moderation angelegt ist. Die Rollenprofile der fünf Rollengruppen sind im Broschürenformat angelegt und enthalten drei Abschnitte, die Schritt für Schritt von der Spielleitung eingeführt werden:

5. Persönliche Rolleninformation
6. Politische Grundhaltung
7. Position und Argumente zur Maßnahme

Die einzelnen Abschnitte der Rollenprofile sind im Folgenden dargestellt.

Persönliche Rolleninformation

Die persönlichen Rolleninformationen sind auf dem Deckblatt der Broschüre abgebildet und enthalten neben Namen, Alter, Beruf und Hobbys auch eine Kurzbeschreibung zum sozioökonomischen Hintergrund der Rolle. Darüber hinaus sind die Kapitalformen, über welche die Rolle verfügt, in Form von Symbolen dargestellt. Die im Rollenprofil verwendeten Symbole für ökonomisches, soziales und kulturelles Kapital entsprechen dabei den Symbolen, die die Teilnehmenden bereits bei der narrativen Einführung ins Szenario kennengelernt haben.

Die persönlichen Rolleninformationen sind so angelegt, dass sie ein möglichst umfassendes Bild verschiedener sozialer Milieus abbilden und orientieren sich an „typischen, tendenziellen Orientierungen“, die beispielsweise in den SINUS-Milieustudien ermittelt wurden.⁹

Die Teilnehmenden lesen nach der Rollenvergabe zunächst ausschließlich ihre persönlichen Rolleninformationen und vollziehen diese in einer Rollenübung in „Spielphase 1 – Soziale Ungleichheit in Fontanien“ nach. So werden die unterschiedlichen sozioökonomischen Hintergründe der Rollen und das Ausmaß der sozialen Ungleichheit in Fontanien spielerisch verdeutlicht, bevor anschließend die politischen Grundhaltungen eingeführt werden.

Eine Übersicht über alle persönlichen Rolleninformationen und die dazugehörigen politischen Grundhaltungen findet sich als tabellarische Darstellung im folgenden Unterkapitel.

Politische Grundhaltungen

Die fünf unterschiedlichen politischen Grundhaltungen der Rollengruppen basieren auf dem Modell des Politischen Kompasses nach Andreas Petrik¹⁰ und beschreiben die folgenden Gerechtigkeitsverständnisse:

- Soziale Gerechtigkeit
- Umweltfreundliche Gerechtigkeit
- Liberale Gerechtigkeit
- Traditionelle Gerechtigkeit
- Nationale Gerechtigkeit

Je nach Anzahl der Teilnehmenden und Rollenverteilung bilden jeweils zwei bis drei Bürgerinnen und Bürger eine Rollengruppe. Die entsprechenden Informationen erhalten die Teilnehmenden nach der Rollenübung auf der zweiten Seite ihrer Rollenbroschüre.

Dort wird die politische Grundhaltung ihrer Rolle als Gerechtigkeitsverständnis und konkrete Stellungnahme zur sozialen Ungleichheit in Fontanien in Form einer Sprechblase eingeführt und durch eine kurze Erklärung sowie einen Slogan und ein gemeinsames Rollenlogo veranschaulicht.

Position und Argumente zur Maßnahme

Der dritte Abschnitt der Rollenbroschüre beinhaltet die Positionen, Argumente und Kompromissvorschläge für die Diskussion im Bürgerrat.

⁹ Kitschelt, Herbert (1994): The Transformation of European Social Democracy, Cambridge.

¹⁰ Petrik, Andreas (2013): Von den Schwierigkeiten, ein politischer Mensch zu werden. Konzept und Praxis einer genetischen Politikdidaktik. Studien zur Bildungsgangforschung, Bd. 13. 2., erweiterte u. aktualisierte Aufl., Opladen/Berlin/Toronto, S. 156 ff.

Je nach Maßnahme werden zwei bis vier Unterfragen im Bürgerrat diskutiert. Für jede der Fragen erhalten die Teilnehmenden in ihrem Rollenprofil eine Position und Argumente, die auf der politischen Grundhaltung ihrer Rolle basieren.

Die Informationen aus diesem Abschnitt des Rollenprofils sind zusätzlich als Audio-Datei abrufbar, um den Teilnehmenden die Einarbeitung in die Rolle zu vereinfachen.

Neutrale Moderation

Drei persönliche Rollenprofile sind als neutrale Moderationsrollen angelegt. Diese enthalten persönliche Rolleninformationen wie die anderen Rollen auch und beinhalten zusätzlich weiterführende Informationen zur Moderation des Bürgerrates.

Übersicht der Rollengruppen und persönlichen Rolleninformationen

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<p>Soziale Gerechtigkeit</p> <p>Sprechblase „Alle haben das gleiche Recht auf ein gutes Leben ohne Sorgen. Aber in Wirklichkeit stehen die Menschen in Fontanien weit auseinander. Der Grund ist: Manche haben es von Anfang an schwerer als andere. Dafür können sie nichts!“</p> <p>Slogan Alle müssen teilen und die Schwachen müssen geschützt werden!</p> <p>Erklärung Alle haben das gleiche Recht auf ein gutes Leben ohne Sorgen. Deshalb müssen alle Menschen so viel Hilfe bekommen, wie sie brauchen. Egal, woher sie kommen oder was sie können. Damit das geht, muss Geld von den Reichen zu den Armen umverteilt werden.</p> <p>Zeichen</p> 	<p>Delal Sedat</p> <p>Alter: 15 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 9. Klasse Gesamtschule Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Gitarre spielen und Sammelkarten tauschen</p>	<p>Delal über sich: Ich lebe mit meinen Eltern und meinen zwei älteren Geschwistern in einer großen Stadt. Wir sind vor 10 Jahren aus Syrien nach Fontanien gekommen. Am Anfang war das nicht so einfach: Wir wurden nicht nett empfangen und meine Eltern konnten nicht arbeiten, obwohl sie in Syrien gute Berufe hatten. Mittlerweile ist es etwas besser, meine Eltern haben Arbeit in einem Laden und auf einer Baustelle gefunden und fühlen sich wohler.</p>
	<p>Maria Koslowski</p> <p>Alter: 55 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 0 von 2 auf Arbeitssuche Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Lesen und Schwimmen</p>	<p>Maria über sich: Ich habe jahrelang als Krankenpflegerin gearbeitet und meinen Beruf geliebt! Wegen eines Unfalls und einer längeren Krankheit habe ich meine Arbeit verloren und kann seitdem nicht mehr so gut gehen. Auch meine Arbeit als Krankenpflegerin kann ich deshalb nicht mehr machen. Daher bin ich gerade auf der Suche nach einer neuen Arbeit. Das ist anstrengend und kostet mich viel Energie!</p>
	<p>Zeynep Yilmaz</p> <p>Alter: 38 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Sozialarbeiterin an einer Schule Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Radfahren und Kartenspielen</p>	<p>Zeynep über sich: Ich habe gemeinsam mit meinem Mann zwei kleine Kinder. Meine Eltern sind vor 45 Jahren aus der Türkei nach Deutschland gekommen und wohnen in der Nähe. Sie kümmern sich öfter um unsere Kinder, wenn mein Mann und ich bei der Arbeit sind. Das ist eine große Unterstützung, über die wir sehr froh sind. Denn als Sozialarbeiterin erlebe ich jeden Tag, dass viele Familien genau so eine Unterstützung bräuchten.</p>

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<p><u>Umweltfreundliche Gerechtigkeit</u></p> <p>Sprechblase „Wenn die Menschen die Natur zu stark nutzen und verschmutzen, dann können sie bald nicht mehr gut leben. Alle haben <u>jetzt</u> die Aufgabe, die Erde zu schützen! Sonst gibt es sie in der Zukunft nicht mehr!“</p> <p>Slogan Alle sollen heute schon so verantwortlich leben, dass wir auch morgen noch friedlich und gut und sicher zusammenleben können!</p> <p>Erklärung Wenn die Menschen die Natur zu stark nutzen und verschmutzen, dann können sie an vielen Orten auf der Welt – auch in Fontanien – bald nicht mehr gut leben. Wir müssen an alte und junge Menschen denken! Wichtig sind auch die, die noch nicht geboren sind. Für sie müssen wir die Umwelt schützen und unsere Art zu leben und die Wirtschaft ändern!</p> <p>Zeichen </p>	<p>Toni Hauser</p> <p>Alter: 17 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 11. Klasse Gymnasium Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Demonstrationen organisieren und Gitarre spielen</p>	<p>Toni über sich: Ich habe vor zwei Jahren mit ein paar Freundinnen und Freunden eine politische Gruppe gegründet. Wir machen regelmäßig Aktionen, damit die Menschen endlich verstehen, dass es so nicht weitergehen kann! Wir blockieren Straßen, malen Graffitis auf Wände und organisieren Streiks, um auf die Folgen des Klimawandels aufmerksam zu machen.</p>
	<p>Sebastian Lahn</p> <p>Alter: 49 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Besitzer eines Fahrradladens Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Rollstuhl-Radfahren und Kochen</p>	<p>Sebastian über sich: Ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht und vor gut 15 Jahren einen Fahrradladen eröffnet. Dort verkaufe ich zusammen mit meiner Frau besondere Fahrräder für Menschen im Rollstuhl. Auf die Idee bin ich gekommen, weil ich selbst im Rollstuhl sitze. Ich meinen Teil zu einer besseren Zukunft beitragen. Denn nur, wenn wir alle darauf achten, wie wir leben, kann es allen gut gehen.</p>
	<p>Leo Lehnert</p> <p>Alter: 25 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Studiert an der Universität Kunst und arbeitet in einer Bar Freizeit & Kontakte: 1 von 1 ins Theater gehen und Klettern</p>	<p>Leo über sich: Ich lebe in einer großen Stadt in einer Wohnung gemeinsam mit anderen Studentinnen und Studenten. Die Wohnung gehört meinen Eltern, deshalb muss ich keine Miete zahlen. Das ist super, denn ich verdiene nur wenig Geld in einer Bar. Ich mag es, mit anderen Leuten als Wohngemeinschaft zusammenzuleben. Denn wir teilen uns nicht nur eine Wohnung, sondern auch unsere Einkäufe – so wird weniger weggeschmissen und wir machen weniger Müll.</p>

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<p><u>Liberale Gerechtigkeit</u></p> <p>Sprechblase „Jeder Mensch hat sein Leben selbst in der Hand. Die Menschen können und wollen unterschiedlich gut arbeiten. Wer sich anstrengt, kommt schneller vorwärts. Deswegen ist es wichtig, die zu belohnen, die viel schaffen.“</p> <p>Slogan Alle müssen sich anstrengen und sich um sich selbst kümmern!</p> <p>Erklärung Alle Menschen sollen das bekommen, was sie verdienen. Die Menschen strengen sich unterschiedlich stark an. Deshalb gibt es immer Leute, die gewinnen und Leute, die verlieren.</p> <p>Zeichen</p> 	<p>Noa Ackermann</p> <p>Alter: 14 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 8. Klasse Gymnasium Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Leichtathletik und Schlagzeug</p>	<p>Noa über sich: Ich wohne mit meinen Eltern in einem großen Haus am Stadtrand. Das ist schön, weil es genug Platz gibt und ich meine Freunde immer einladen kann. Oft mache ich das aber nicht, denn ich habe jeden zweiten Tag Leichtathletik-Training und spiele Schlagzeug in einer Musikschule. Später will ich Arzt werden und in der Arztpraxis meiner Eltern arbeiten. Meine Eltern sagen immer: Wer sich anstrengt, wird belohnt!</p>
	<p>Jens Maurer</p> <p>Alter: 67 Jahre Geld: 3 von 3 Wissen & Beruf: 2 von 2 Unternehmensberater Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Golf und Reisen</p>	<p>Jens über sich: Ich stehe kurz vor der Rente und freue mich darauf, die kommenden Jahre mit meiner Frau in unserem schönen Haus mit Garten zu verbringen. Ich habe viele Jahre in einer internationalen Organisation gearbeitet und viele Unternehmen beraten. Dafür bin ich sehr viel gereist. Das war ein spannendes Berufsleben, in dem ich viel gearbeitet und erlebt habe. Jetzt freue ich mich darauf, mehr Zeit mit meiner Familie – vor allem meinen Enkelkindern – zu verbringen und bin stolz, ihnen irgendwann viel Geld vererben zu können.</p>
	<p>Anna Meier</p> <p>Alter: 39 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 2 von 2 Unternehmerin Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Sport im Fitnessstudio und Fotografie</p>	<p>Anna über sich: Ich lebe mit meiner Frau in einer großen Stadt. Wir haben uns zusammen selbstständig gemacht: Wir hatten eine gute Idee und damit ein kleines Medien-Unternehmen gegründet. Dort arbeiten wir viel und lieben unsere Arbeit! Dass im Alltag bei uns alles funktioniert, liegt daran, dass wir beide ein Talent fürs Organisieren haben. Darauf sind wir beide stolz – denn so können wir unserer gemeinsamen Tochter viel ermöglichen: Reitunterricht, Fußball und einen Japanisch-Kurs!</p>

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<p><u>Traditionelle Gerechtigkeit</u></p> <p>Sprechblase „Menschen sind von Natur aus verschieden und das können wir nicht ändern. Sie gehören zu verschiedenen Familien und haben von Geburt an einen eigenen Platz. Einige können gut bestimmen, andere können gut Anweisungen befolgen, wieder andere drücken sich gerne vor Anstrengung. Deshalb muss es immer Menschen weiter vorn und weiter hinten geben.“</p> <p>Slogan Unterschiede dürfen nicht gleichgemacht werden!</p> <p>Erklärung Es wird immer Menschen geben, die von oben bestimmen. Und andere Menschen, die Anweisungen befolgen. Die Menschen sollen aber die Möglichkeit haben, ihren natürlichen Platz zu behalten oder erfolgreicher zu sein – wenn sie sich anstrengen.</p> <p>Zeichen</p> 	<p>Isabel Ionescu</p> <p>Alter: 23 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Verwaltungsangestellte Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Ehrenamtliche Arbeit in der Kirchengemeinde und Kochen</p>	<p>Isabel über sich: Ich bin in einem kleinen Dorf aufgewachsen und lebe jetzt in einer Stadt in der Nähe meiner Eltern. Dort habe ich eine Ausbildung im Rathaus gemacht. Meine Familie kommt aus Rumänien, und ich bin stolz auf unsere Traditionen und Werte. Besonders wichtig ist mir die Arbeit in unserer Kirchengemeinde. Ich will anderen helfen und den Glauben weitergeben, der mir so viel bedeutet.</p>
	<p>Hans Ludger</p> <p>Alter: 60 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Landwirt Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Vereinsarbeit und Jagd</p>	<p>Hans über sich: Ich habe einen Bauernhof, den meine Familie seit Generationen besitzt. Meine Frau und ich haben drei Kinder, von denen eines den Hof übernehmen wird, sobald ich in den Ruhestand gehe. Für mich war es immer selbstverständlich, hart zu arbeiten und Verantwortung für das Familienerbe zu übernehmen. Ich bin stolz darauf, den Hof bald an meinen Sohn zu übergeben.</p>
	<p>Maria Fischer</p> <p>Alter: 55 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Grundschullehrerin Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Mit dem Familienhund spazieren gehen und Kartenspiele</p>	<p>Maria über sich: Ich lebe in einem Dorf und bin seit über 30 Jahren Lehrerin. Mein Mann und ich haben zwei erwachsene Kinder, die beide studieren. Unsere Familie hat immer viel Wert auf Zusammenhalt und Tradition gelegt. Deshalb ist es mir auch wichtig, dass meine Mutter, die inzwischen so alt ist, dass sie nicht mehr allein leben kann, bei uns wohnt. Mein Mann und ich kümmern uns um sie – das kostet viel Zeit und Anstrengung!</p>

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<p><u>Nationale Gerechtigkeit</u></p> <p>Sprechblase „Menschen sind von Natur aus verschieden, weil sie zu unterschiedlichen Ländern gehören. Zu Fontanien gehört nur, wessen Vorfahren schon immer im Land gelebt haben. Diese Menschen haben mehr Rechte und sollten an erster Stelle stehen!“</p>	<p>Luisa Bergmann</p> <p>Alter: 34 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Verkäuferin in einem Laden Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Ins Kino gehen und Nähen</p>	<p>Luisa über sich: Ich lebe mit meinem Sohn in einer kleinen Stadt, wo ich in einem Laden als Verkäuferin arbeite. Das Leben ist manchmal hart und das Geld ist oft knapp, aber ich bin stolz darauf, mein Geld selbst zu verdienen und nicht abhängig vom Staat zu sein. In meinem Job als Verkäuferin erlebe ich jeden Tag, dass es den Menschen schlechter geht. Ich denke, das liegt auch daran, dass immer mehr fremde Menschen nach Fontanien kommen.</p>
<p>Slogan Nur die echten Fontanierinnen und Fontanier sind wichtig!</p> <p>Erklärung Die Fontanierinnen und Fontanier, die schon immer im Land leben und dem Land Gutes tun, müssen immer zuerst Hilfe bekommen!</p>	<p>Karl Lang</p> <p>Alter: 52 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 2 von 2 Wirtschaftswissenschaftler Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Laufen gehen und Motorrad-Rennen schauen</p>	<p>Karl über sich: Ich lebe mit meiner Frau in einer großen Stadt und arbeite dort als Wissenschaftler an einem Institut. Dort schreibe ich Texte zu Themen aus Wirtschaft und Recht und veröffentliche sie in wissenschaftlichen Zeitschriften. Manchmal berate ich auch Unternehmen, die sich an uns wenden. Gerade arbeite ich an einem Buch über die Wirtschaft und das Zusammenleben in Fontanien. Darin zeige ich auf, was die Politikerinnen und Politiker falsch machen und fordere bessere Lösungen für unser Land.</p>
<p>Zeichen</p> 	<p>Markus Herzog</p> <p>Alter: 45 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Polizist Freizeit & Kontakte: 0 von 1 Fußball spielen im Verein und ins Stadion gehen</p>	<p>Markus über sich: Ich bin in Fontanien geboren und aufgewachsen, genau wie meine Eltern und Großeltern. Mit meiner Frau und meinen drei Kindern lebe ich in einer schönen Kleinstadt. Dort arbeite ich seit über 20 Jahren bei der Polizei. Als Polizist sehe ich es als meine Pflicht an, die Sicherheit und Ordnung in unserem Land zu schützen. Ich bin froh, dass ich mich voll und ganz meinem Beruf widmen kann, da meine Frau sich um unsere Kinder kümmert.</p>

Rollengruppe	Persönliche Rolleninformation	
<u>Moderation</u>	Anton Mutemba Alter: 56 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Moderator Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Reisen und Schach spielen	Anton über sich: Ich lebe gemeinsam mit meiner Frau in einer kleinen Wohnung in der Stadt. Meine zwei erwachsenen Kinder sind mittlerweile ausgezogen und studieren. In meinem Beruf ist es sehr wichtig, gut zuzuhören und alle im Blick zu haben. Mir ist es besonders wichtig, dass bei der Diskussion niemand beleidigt wird und sich alle wohl fühlen. Wenn so etwas passiert, greife ich ein und sage Stopp!
	Carlotta Parli Alter: 33 Jahre Geld: 1 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Moderatorin Freizeit & Kontakte: 0 von 1 auf Demonstrationen gehen und Brettspiele spielen	Carlotta über sich: Ich lebe in einer Stadt in einer großen WG und arbeite als Moderatorin. Mir ist in meinem Beruf besonders wichtig, dass alle in einer Diskussion zu Wort kommen. Ich achte besonders darauf, dass auch diejenigen, die ruhiger sind, gehört werden.
	Sabine Keller Alter: 45 Jahre Geld: 2 von 3 Wissen & Beruf: 1 von 2 Moderatorin Freizeit & Kontakte: 1 von 1 Zeichnen und Hörspiele hören	Sabine über sich: Ich lebe mit meinem Mann und meinem Sohn in einer schönen Wohnung am Stadtrand. Mein Beruf als Moderatorin gibt mir viel Freude, weil ich es liebe, Gespräche zu führen und unterschiedliche Meinungen kennenzulernen. Für mich ist es wichtig, dass eine Diskussion respektvoll abläuft. Ich achte besonders darauf, dass alle sich gegenseitig ausreden lassen und immer wissen, worum es gerade geht. Mein Ziel ist es, dass alle ihre Meinung klar darstellen können, auch wenn man sich nicht immer einig ist.

Grundsätzliche Anmerkungen zu den Rollen

Planspiele bieten die Möglichkeit, gesellschaftliche Prozesse und Konfliktlinien nachzuvollziehen und kritisch zu reflektieren. Dabei sind Planspiele Mittel zum Zweck, um an einem konkreten, zugespitzten Beispiel mit (teils) stereotypen Akteurinnen und Akteuren nachzuvollziehen, wie gesellschaftliche Prozesse funktionieren (oder eben auch nicht).

Dabei ist es wichtig, den Fokus darauf zu lenken, dass das Planspiel nicht der Bestätigung von Klischees dient, sondern ein Bewusstsein für gesellschaftliche Strukturen und Herausforderungen schaffen soll.

Ein zentrales Dilemma besteht darin, dass nationalistische Positionen in Planspielen oft notwendig sind, um gesellschaftliche Konfliktlinien abzubilden und sie in einem geschützten Rahmen verhandelbar zu machen. Nur wenn diese Perspektiven dargestellt werden, können Spielende nachvollziehen, welche Dynamiken sie fördern und wie demokratische Prozesse darauf reagieren können. Gleichzeitig besteht jedoch die Gefahr, dass durch die Abbildung dieser Positionen Vorurteile oder diskriminierende Denkweisen ungewollt reproduziert und normalisiert werden. Die Herausforderung liegt darin, diese Balance zu wahren und sicherzustellen, dass Planspiele nicht zur Verstärkung, sondern zur Dekonstruktion antidemokratischer Haltungen beitragen.

Ein Ansatzpunkt, um diesem Dilemma zu begegnen, ist die bewusste Reflexion über die Darstellung und Einbettung dieser Positionen. Die Teilnehmenden können dazu angeregt werden, kritisch zu hinterfragen, woher ihr Wissen über die Rolle stammt und welche gesellschaftlichen Muster und Vorurteile damit verbunden sind. Es sollte zudem deutlich gemacht werden, dass die Rollen eine zugespitzte Vereinfachung darstellen, die der Analyse und Diskussion dienen. Eine offene Diskussion über die Gefahr der Reproduktion von Stereotypen kann ebenfalls dazu beitragen, die Reflexion der Spielenden zu schärfen.

Um die Gefahr der Normalisierung antidemokratischer Positionen zu minimieren, ist es wichtig, die Darstellung solcher Rollen immer im Kontext demokratischer Prinzipien zu verorten. Die Hinweise zur Auswertung in Kapitel 6 ab Seite 43 sollen dazu beitragen, die Auseinandersetzung mit demokratische Prinzipien infrage stellenden Positionen in eine konstruktive und kritische Richtung zu lenken. Ziel ist es dabei, dass das Planspiel nicht nur als Spiegel gesellschaftlicher Konflikte dient, sondern auch einen Raum bietet, in dem die Auseinandersetzung mit und die Abgrenzung von antidemokratischen Vorstellungen aktiv gefördert werden.

5. Spielvariationen

Das Planspiel richtet sich vorrangig an Kinder und Jugendliche im Alter von 11 bis 14 Jahren und Jugendliche ab 15 Jahren mit und ohne Leseschwierigkeiten. Um den Teilnehmenden den Zugang zum Planspiel zu erleichtern, sind längere Textblöcke auch als Audiodateien verfügbar. Außerdem bietet das Planspiel an unterschiedlichen Stellen Möglichkeiten zur didaktischen Vereinfachung oder inhaltlichen Vertiefung. Variationsmöglichkeiten gibt es neben der Themenauswahl auch im Hinblick auf die Dauer des Planspiels und einzelner Phasen sowie der Rollenverteilung.

Die Varianten sind in der folgenden Tabelle dargestellt und werden in den folgenden Unterkapiteln erläutert.

Zielgruppe	Thema	Ablauf	Rollenverteilung
11 bis 12 Jahren	Freizeitpass Ganztagsschule	5 Stunden	Ohne Moderationsrolle (Moderation durch Spieleitung)
13 bis 14 Jahre Gesamtschule	Freizeitpass Ganztagsschule Grundeinkommen	5 Stunden	Ohne Moderationsrolle (Moderation durch Spieleitung)
13 bis 14 Jahre Gymnasium	Freizeitpass & Ganztagsschule Grundeinkommen	6 Stunden	Mit Moderationsrolle
Ab 15 Jahren mit Leseschwierigkeiten	Grundeinkommen	6 Stunden	Mit Moderationsrolle

Themenauswahl

Das Planspiel kann zu drei verschiedenen Themen gespielt werden. Diese können, sofern der Workshoptag verlängert oder auf mehrere Tage ausgedehnt werden kann, auch kombiniert und nacheinander gespielt werden. Die Themen unterscheiden sich im Hinblick auf die Lebensweltnähe des Themas, die Komplexität der politischen Maßnahme und den Umfang der Rollenprofile.

Alle drei Maßnahmen zielen auf die Verringerung sozialer Ungleichheit ab und wirken sich in unterschiedlichem Maße auf die Stärkung von ökonomischem, kulturellem und sozialem Kapital aus. In allen drei Maßnahmen befürworten verteilungspolitisch linke Positionen die Einführung der Maßnahme, während verteilungspolitisch eher rechte Positionen diese eher ablehnen.

Einführung eines Grundeinkommens

Die **Einführung eines Grundeinkommens** ist die komplexeste politische Maßnahme. Das Grundeinkommen steht im Bürgerrat als Vorschlag für eine bedingungslose Leistung für alle Bürgerinnen und Bürger zur Diskussion. Es soll allen Bürgerinnen und Bürgern des fiktiven Landes Fontanien einen Zugewinn an **ökonomischem Kapital** garantieren. Gleichzeitig kann es zur Stärkung des **sozialen Kapitals** führen, indem es Teilhabe an sozialen Aktivitäten und Netzwerken fördert. Das **kulturelle Kapital** kann durch ein Grundeinkommen gefördert werden, indem Bürgerinnen und Bürger mehr Freiheiten und Ressourcen erhalten, sich mit kulturellen, kreativen und bildungsorientierten Aktivitäten auseinanderzusetzen.

Das Grundeinkommen spricht verschiedene **Gerechtigkeitsverständnisse** auf unterschiedliche Weise an. Für Befürworterinnen und Befürworter von **sozialer** Gerechtigkeit ist das Grundeinkommen eine Möglichkeit, Ressourcen gerecht zu verteilen und ungleiche Startbedingungen auszugleichen. Aus Perspektive einer **umweltfreundlichen** Gerechtigkeit ermöglicht das Grundeinkommen zusätzlich eine umweltfreundlichere Lebensweise.

Demgegenüber stehen die verteilungspolitisch rechten Grundhaltungen dem Grundeinkommen skeptisch gegenüber. Vertreterinnen und Vertreter der **liberalen** Gerechtigkeit betonen die Eigenverantwortung jedes Einzelnen und lehnen den Grundgedanken des Grundeinkommens ab. Daran anknüpfend steht das Grundeinkommen aus Perspektive eines **traditionellen** Gerechtigkeitsverständnisses im Konflikt mit der Annahme, dass Einkommensunterschiede natürliche soziale Unterschiede der Gesellschaft zeigen, die auf unterschiedlichen Talenten beruhen und durch ein Grundeinkommen nicht nivelliert werden dürfen. Aus Perspektive eines **nationalen** Gerechtigkeitsverständnisses wird kritisiert, dass ein Grundeinkommen zu mehr Einwanderung führen könnte.

Die Spielvariante zu dieser Maßnahme ist für die Zielgruppe ab 15 Jahren besonders relevant, da sich diese Altersgruppe in einer entscheidenden Lebensphase befindet, in der **Bildung**, **persönliche Entwicklung** und der **Einstieg in die Arbeitswelt** zentrale Themen sind. Die Rollenprofile zu dieser Maßnahme sind etwas umfangreicher als die Rollenprofile zu den anderen beiden Maßnahmen.

Einführung eines Freizeitpasses

Der **Freizeitpass** wird als Vorschlag zur Förderung von Freizeitaktivitäten und kulturellen Angeboten für bedürftige Bürgerinnen und Bürger zur Diskussion gestellt. Grundgedanke der Maßnahme ist es, allen Bürgerinnen und Bürgern des fiktiven Landes Fontanien – unabhängig von den finanziellen Möglichkeiten ihrer Familien – den Zugang zu Sport-, Kultur- und Bildungsangeboten zu ermöglichen. Gleichzeitig kann der Freizeitpass zur Stärkung des **sozialen Kapitals** beitragen, indem er die Teilhabe an sozialen Aktivitäten und Netzwerken fördert. Das **kulturelle Kapital** kann durch den Freizeitpass gefördert werden, indem Kindern und Jugendlichen mehr Freiräume und Ressourcen für kulturelle und kreative Aktivitäten zur Verfügung gestellt werden.

Der Freizeitpass spricht die verschiedenen Gerechtigkeitsverständnisse ähnlich wie das Grundeinkommen an. Für Befürworterinnen und Befürworter **sozialer** Gerechtigkeit ist der Freizeitpass eine Möglichkeit, ungleiche Startbedingungen auszugleichen. Aus Perspektive einer **umweltfreundlichen** Gerechtigkeit könnte der Freizeitpass auch Möglichkeiten schaffen, um umweltbewusste Freizeitangebote zu fördern, eine gesunde Lebensweise für alle zu ermöglichen und interkulturelle Begegnungen zu fördern.

Demgegenüber lehnen die Vertreterinnen und Vertreter **liberaler** Gerechtigkeit die Vorstellung ab, dass der Staat den Zugang zu Freizeitaktivitäten finanziert. Daran anknüpfend steht der Freizeitpass aus Perspektive eines **traditionellen** Gerechtigkeitsverständnisses im Konflikt mit der Annahme, dass der Zugang zu Freizeitaktivitäten nicht von staatlichen Leistungen abhängen sollte, sondern durch private Initiativen und individuelle Verantwortung geregelt werden muss. Aus Perspektive eines **nationalen** Gerechtigkeitsverständnisses wird kritisiert, dass die Leistungen auch migrantisierten Menschen zugutekämen.

Dieses Thema ist besonders für die jüngeren Zielgruppen geeignet, da sich diese Altersgruppe in einer entscheidenden Entwicklungsphase befindet, in der die **Freizeitgestaltung** eine zentrale Rolle spielt. In diesem Alter sind Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Möglichkeiten, ihre **Persönlichkeit** zu entfalten und ihre **sozialen Fähigkeiten** zu entwickeln. Die Rollenprofile zu dieser Maßnahme sind weniger umfangreich und berücksichtigen die Bedeutung von Freizeitaktivitäten für die persönliche und soziale Entwicklung.

Einführung von Ganztagschulen

Die **Einführung von Ganztagschulen** wird als Vorschlag zur Förderung von Bildung und sozialen Aktivitäten im schulischen Alltag zur Diskussion gestellt. Sie soll allen Schülerinnen und Schülern im fiktiven Land Fontanien die Möglichkeit bieten, neben dem regulären Unterricht an außerschulischen Aktivitäten wie Sport, Kunst und Nachhilfe sowie an Kursen zur Konfliktlösung und gegen Vorurteile teilzunehmen. Der Schwerpunkt liegt auf der Stärkung des **sozialen Kapitals**, indem die Zusammenarbeit und der Austausch zwischen den Schülerinnen und Schülern gefördert werden. Das **kulturelle Kapital** kann durch die Ganztagschule gefördert werden, indem Kindern und Jugendlichen mehr Ressourcen und Freiräume für kreative und bildungsorientierte Aktivitäten zur Verfügung gestellt werden.

Die Ganztagschule spricht verschiedene Gerechtigkeitsverständnisse auf unterschiedliche Weise an. Für Befürworterinnen und Befürworter **sozialer** Gerechtigkeit ist die Ganztagschule vorrangig eine Möglichkeit, ungleiche Startbedingungen auszugleichen. Sie kann durch eine breitere und intensivere Förderung aller Kinder unabhängig von ihrer sozialen Herkunft dazu beitragen, Bildungsungleichheiten abzubauen. Aus Perspektive einer **umweltfreundlichen** Gerechtigkeit wird die Ganztagschule als Möglichkeiten verstanden, nachhaltige und umweltbewusste Bildungsprojekte in den Schulalltag zu integrieren. Außerdem wird die Schule als Demokratie im Kleinen verstanden, in der Menschen mit verschiedenen Herkünften und Orientierungen friedlich miteinander umgehen lernen.

Vertreterinnen und Vertreter eines **liberalen** Gerechtigkeitsverständnisses betonen auch hier die Eigenverantwortung der Schülerinnen und Schüler und der Eltern und lehnen die Vorstellung ab, dass der Staat Zusatzangebote für Kinder finanziert. Daran anknüpfend steht die Ganztagschule aus Perspektive eines **traditionellen** Gerechtigkeitsverständnisses im Konflikt mit der Annahme, dass die Zeit am Nachmittag in den Händen der Familie liegen sollte. Aus Perspektive eines **nationalen** Gerechtigkeitsverständnisses wird kritisiert, dass die Ganztagschule zu einer stärkeren Homogenisierung der Schülerinnen und Schüler führen könnte, indem sie allen Kindern denselben Bildungshorizont vorgibt, ohne Raum für nationale oder kulturelle Unterschiede zu lassen.

Die Spielvariante ist für die jüngeren Zielgruppen besonders zugänglich, da sie im **Lebensraum Schule** angesiedelt ist. Für Kinder und Jugendliche in diesem Alter ist die Schule nicht nur ein **Ort des Lernens**, sondern auch ein Raum, in dem sie **soziale Fähigkeiten** entwickeln, ihre **Identität** finden und ihre **Interessen** ausbauen.

Ablauf und Umfang der einzelnen Phasen

Die Planspiele sind auf einen Schultag ausgerichtet und können je nach Bedarf in 5 bis 6 Schulstunden durchgeführt werden. Die einzelnen Phasen können an die Bedarfe der Teilnehmenden angepasst werden, indem einzelne Phasen verlängert oder in kürzerer Form durchgeführt werden. Im Folgenden sind zwei mögliche schematische Abläufe dargestellt.

5 Schulstunden in Blöcken à 45 Minuten

Einstieg & Einführung	5'	Begrüßung	Vorstellung des Workshops und der Workshopregeln
	20'	Bingo	Bearbeiten von Aufgaben in wechselnden 2er-Teams <ul style="list-style-type: none"> • Intuitiver inhaltlicher Einstieg • Begriffsklärung • Ablauf einer Diskussion Gemeinsame Auswertung
	20'	Planspiel Einführung Teil 1	Vorstellung Methode Planspiel; Einführung in ersten Teil des Szenarios; Rollenverteilung
Pause			
Spielphase 1	10'	Einlesen in persönliche Rolleninfos	Einlesen und Vorbereitung
	35'	Rollenübung: Soziale Ungleichheit in Fontanien	Rollenübung angelehnt an die Methode „Ein Schritt nach vorn“
Pause			
Spielphase 2	15'	Planspiel Einführung Teil 2	Einführung in ersten Teil des Szenarios; Einteilung in 6 Vorbereitungsgruppen
	20'	Vorbereitung in Gruppen	Einlesen in Positionen und Argumente; Strategieentwicklung in Gruppen
	10'	Kennenlernen der Gruppen	Vorstellung der Gruppen im Plenum
Pause			
	45'	Diskussion: Der Bürgerrat	Diskussion im Bürgerrat; Abstimmung; Übergabe des Bürgergutachtens
Pause			
Auswertung	45'	Auswertung	Intuitiv; Spieldynamik; Spielergebnis; Transfer; Persönliche Haltung zur Maßnahme; Gerechtigkeitsvorstellungen

6 Schulstunden in Blöcken à 90 Minuten

Einstieg & Einführung	5'	Begrüßung	Vorstellung des Workshops und der Workshopregeln
	20'	Bingo	Bearbeiten von Aufgaben in wechselnden 2er-Teams <ul style="list-style-type: none"> • Intuitiver inhaltlicher Einstieg • Begriffsklärung • Ablauf einer Diskussion Gemeinsame Auswertung
	15'	Planspiel Einführung Teil 1	Vorstellung Methode Planspiel; Einführung in ersten Teil des Szenarios; Rollenverteilung
Spielphase 1	10'	Einlesen in persönliche Rolleninfos	Einlesen und Vorbereitung
	40'	Rollenübung: Die Lage in Fontanien	Rollenübung angelehnt an die Methode „Ein Schritt nach vorn“
Pause			
Spielphase 2	10'	Planspiel Einführung Teil 2	Einführung in ersten Teil des Szenarios Einteilung in 6 Vorbereitungsgruppen
	25'	Vorbereitung in Gruppen	Einlesen in Positionen und Argumente Strategieentwicklung in Gruppen
	55'	Diskussion: Der Bürgerrat	Diskussion im Bürgerrat; Abstimmung; Übergabe des Bürgergutachtens
Pause			
Auswertung	90'	Auswertung	Intuitiv; Spieldynamik; Spielergebnis; Transfer; Persönliche Haltung zur Maßnahme; Gerechtigkeitsvorstellungen; Transfer – Parteien und Bürgerrat

Rollenverteilung

Spielvariante mit Moderationsrollen

Die nachfolgende Tabelle zeigt die empfohlene Rollenverteilung für 15 bis 30 Teilnehmende, wenn die Moderationsrolle an die Teilnehmenden vergeben wird. Ab 19 Teilnehmenden wird empfohlen, zwei Diskussionsrunden parallel durchzuführen. In diesem Fall empfiehlt es sich, die Namensschilder der Rollen jeweils mit einem Klebepunkt zu markieren, damit die Gruppen in Spielphase 2 leicht in zwei Diskussionsrunden aufgeteilt werden können. Bei ungerader Teilnehmerzahl wird das Moderationsteam einer Gruppe jeweils um eine dritte Moderationsrolle ergänzt.

Gruppe	Rolle	Anzahl der Teilnehmenden															
		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Soziale Gerechtigkeit	Delal Sedat	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Maria Koslowski	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Zeynep Yilmaz	1	1	1	1								2	2	2	2	2
Liberale Gerechtigkeit	Noa Ackermann	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Jens Maurer	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Anna Meier	1	1	1	1										2	2	2
Umweltfreundl. Gerechtigkeit	Toni Hauser	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Sebastian Lahn	1	1	1	1		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Leo Lehnert		1	1	1											2	2
Traditionelle Gerechtigkeit	Isabel Ionescu	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Hans Ludger	1	1	1	1				2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Maria Fischer			1	1												2
Nationale Gerechtigkeit	Luisa Bergmann	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Karl Lang	1	1	1	1						2	2	2	2	2	2	2
	Markus Herzog				1												
Moderation	Anton Mutemba	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Carlotta Parli	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Sabine Keller	1	1	1	1	1		1		1		1		1		1	

Spielvariante ohne Moderationsrollen

Die nachfolgende Tabelle zeigt die empfohlene Rollenverteilung für 15 bis 30 Teilnehmende, wenn die Moderationsrolle von der Spielleitung übernommen wird. In dieser Variante erfolgt die Diskussion im Bürgerrat mit allen Teilnehmenden im Plenum.

Gruppe	Rolle	Anzahl der Teilnehmenden															
		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Soziale Gerechtigkeit	Delal Sedat	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Maria Koslowski	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Zeynep Yilmaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Liberale Gerechtigkeit	Noa Ackermann	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Jens Maurer	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Anna Meier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Umweltfreundl. Gerechtigkeit	Toni Hauser	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Sebastian Lahn	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
	Leo Lehnert	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Traditionelle Gerechtigkeit	Isabel Ionescu	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Hans Ludger	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	Maria Fischer	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Nationale Gerechtigkeit	Luisa Bergmann	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Karl Lang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Markus Herzog	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Moderation	Anton Mutemba																
	Carlotta Parli																
	Sabine Keller																

6. Hinweise zur Anleitung

In diesem Kapitel werden die einzelnen Phasen des Planspiels ausführlich dargestellt und Hinweise zur Anleitung und Durchführung gegeben.

Jedes Unterkapitel beinhaltet einen Überblick zu Inhalten, Dauer und benötigten Materialien sowie eine Beschreibung des Ablaufs. Außerdem werden konkrete Hinweise zur Anleitung gegeben und optionale Variationen zur didaktischen Vereinfachung oder inhaltlichen Vertiefung dargestellt.

Einstieg und Einführung

Inhalt	<ul style="list-style-type: none">• Begrüßung und Bingo• Planspieleinführung
Dauer	45 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Bingo-Blatt• Namensschilder• Rollenprofile• Präsentationsfolien 1 bis 20

Begrüßung und Bingo

Für den Einstieg in den Spieltag empfiehlt es sich, zu Beginn einige **Workshop-Regeln** vorzustellen. Dazu kann die **Präsentationsfolie 2** verwendet werden.

Um den Teilnehmenden den Einstieg in das Planspiel zu erleichtern, wird zu Beginn des Workshops eine interaktive **Bingo-Übung** als Warm-up empfohlen. Diese Übung muss nicht zwingend vor dem Planspiel durchgeführt werden und kann beispielsweise auch bereits in einer Unterrichtseinheit vor dem Planspiel gespielt werden.

Bei dem Warm-up handelt es sich um eine kurze Übung, die auf dem Spiel „Bingo“ basiert. Die Teilnehmenden bewegen sich im Raum und versuchen, andere Teilnehmende zu finden, mit denen sie verschiedene Aufgaben erfüllen oder Fragen beantworten können, die auf dem **Bingo-Blatt** vorgegeben sind. Zum Beispiel: „Sammelt mindestens drei Vorschläge, wie das Leben in Deutschland gerechter werden würde.“

Für jede der neun Aufgaben soll eine Person gefunden werden, die anschließend mit seinem oder ihrem Namen darin unterschreibt. Wenn eine Person drei Kästchen in einer Reihe – horizontal, vertikal oder diagonal – ausgefüllt hat, ruft er/sie „Bingo!“. Für jedes Feld soll mit einer anderen Person gesprochen werden. Das Ziel ist es, die komplette Seite auszufüllen.

Die Aufgaben und Fragen auf dem Bingo-Blatt sind in drei Kategorien unterteilt und verfolgen unterschiedliche Ziele:

- Weiße Felder: Stärkung von Moderations- und Argumentationskompetenz für die Diskussion im Bürgerrat
- Hellgraue Felder: Klärung von Begriffen aus dem Planspielszenario
- Dunkelgraue Felder: Thematischer Einstieg in Fragen rund um Gerechtigkeit und soziale Ungleichheit

Hinweise zur Anleitung:

- Führen Sie mithilfe der **Präsentationsfolien 3 und 4** in die Übung ein und teilen Sie allen Teilnehmenden ein **Bingo-Blatt** aus.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich mit einem **Stift** und ihrem Bingo-Blatt durch den Raum zu bewegen und die Felder auszufüllen.
- Lassen Sie die Teilnehmenden für 10 bis 15 Minuten miteinander sprechen und bitten Sie sie, anschließend wieder im Stuhlkreis Platz zu nehmen.
- Küren Sie die Gewinnerinnen und Gewinner, indem Sie abfragen, wer wie viele Bingos geschafft hat.
- Gehen Sie anschließend auf einzelne Felder ein und tragen Sie die Ergebnisse zusammen.
- Hierbei empfiehlt es sich, mit den dunkelgrauen Feldern zum Thema Gerechtigkeit und soziale Ungleichheit zu beginnen. Hierzu können die **Präsentationsfolien 5 und 6** mit Definitionen zu Gerechtigkeit und sozialer Ungleichheit genutzt werden.
- Gehen Sie anschließend auf die hellgrauen Felder ein. Eine Definition zu den Begriffen Bürgerin und Bürger sowie zum Bürgerrat findet sich auf **Präsentationsfolie 7**.
- Klären Sie schließlich mithilfe von **Folie 8** die Begriffe „Argument“, „Moderation“ und „Kompromiss“, die sich auf die Aufgaben in den weißen Feldern beziehen.

Möglichkeit zur didaktischen Vereinfachung

Für jüngere Teilnehmende, für die das eigenständige Austauschen mit anderen Teilnehmenden eine zu große Herausforderung ist, kann die Übung wie folgt abgewandelt werden:

- Stellen Sie zwei Stuhlreihen so im Raum auf, dass sich immer zwei Teilnehmende gegenüber sitzen.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich nach dem Zufallsprinzip auf die Stühle zu verteilen und mit der Person gegenüber über die Aufgabe in der Mitte des Bingo-Blatts zu sprechen.
- Geben Sie den Teilnehmenden nach 45 Sekunden ein Zeichen und bitten Sie die Teilnehmenden auf einer Seite der Stuhlreihe einen Platz nach links zu wechseln, sodass neue Gesprächspaare entstehen.
- Bitten Sie die neuen Gesprächspaare, eine neue Aufgabe zu wählen und sich dazu weitere 45 Sekunden auszutauschen.
- Wiederholen Sie den Wechsel sieben weitere Male und werten Sie die Übung gemeinsam aus.

Planspiel Einführung – Teil 1

Ziel der Einführungsphase ist es, die **Teilnehmenden zu motivieren** und ihnen **Lust auf das Planspiel zu machen**, das **Szenario einzuführen** und **offene Fragen zu klären**. Die Einführungsphase sollte kurz und knackig gehalten werden und sich auf die wesentlichen Punkte beschränken. Je früher die Spielphase eingeleitet werden kann, desto besser!

Insbesondere in der Einführungsphase sollten Rückfragen möglich sein, damit alle Teilnehmenden mit einem guten Gefühl und gut vorbereitet in die Spielphase gehen können.

Im Folgenden wird stichpunktartig dargestellt, wie die Einführungsphase für die Spielphase 1 gestaltet werden kann. Es empfiehlt sich folgende Abfolge: 1. Einführung zur Methode Planspiel, 2. Einführung ins erste Szenario, 3. Rollenvergabe.

Einführung zur Methode Planspiel

Ein Planspiel hat immer ein **Szenario** und **Rollenprofile** und präsentiert als Ausgangslage einen **Konflikt**, der gelöst werden soll. Alle lernen das gleiche Szenario kennen, in dem der Konflikt beschrieben wird.

Jede Person erhält eine **Rolle** zugeteilt. Diese Rolle hat **persönliche Rolleninformationen** und gehört zu einer **Rollengruppe**, die gemeinsame Positionen teilt. Im Verlauf des Planspiels wird sich zeigen, wer sich wie positioniert und welche Vorstellungen und Forderungen die unterschiedlichen Rollen haben.

Hinweise zur Anleitung:

- Führen Sie in die Methode wie oben beschrieben ein und bitten Sie alle Teilnehmenden, ihre Rolle später anzunehmen und so überzeugend wie möglich zu spielen.
- Motivieren Sie die Teilnehmenden, sich auf die Rolle einzulassen, auch wenn die Rolle nicht der eigenen Person oder Meinung entspricht. Nutzen Sie dafür beispielsweise die folgende Erläuterung: „Wenn du lernst, wie eine andere Person zu argumentieren, deren Meinung du gar nicht magst, dann lernst du besser, sie wirklich zu verstehen und sie widerlegen zu können. Du lernst aber auch, wo du dem oder der anderen vielleicht Unrecht getan und sie oder ihn bloß falsch oder ungenau verstanden hast.“
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Empfindungen und Gedanken zur Rolle in den Spielphasen zunächst zurückzuhalten und erst in der Auswertung mitzuteilen.

Einführung ins Szenario und Rollenverteilung

Nun erfolgt die Einführung in den ersten Teil des Szenarios. Hier steigen die Teilnehmenden narrativ in das fiktive Land Fontanien ein, in dem das Planspiel verortet ist. Nutzen Sie hierfür gerne den Text „**Szenario Teil 1**“ im Anhang auf Seite 50-51 der Handreichung und die **Präsentationsfolien 10 bis 20**.

Anschließend sollte die **Verteilung der Rollen zufällig erfolgen** und ein Tauschen der Rollen vermieden werden. Nur für die **Rolle der Moderation sollte vorher abgefragt werden**, welche zwei bis drei Personen sich für die Moderationsrolle interessieren.

Hinweise zur Anleitung:

- Führen Sie mithilfe des „Szenario Teil 1“ und der Präsentationsfolien in das Szenario ein. Es empfiehlt sich, den Text dabei nicht einfach vorzulesen, sondern durch Rückfragen sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden verstehen, worum es geht.
- Wählen Sie die passende Anzahl der im Vorfeld sortierten Namensschilder aus. Dabei muss unbedingt darauf geachtet werden, dass die gewählten Rollen zu der Anzahl an Teilnehmenden passen. Eine Empfehlung zur Rollenverteilung findet sich in Kapitel 0.
- Fragen Sie ab, wer die Moderationsrollen übernehmen möchte.
- Gehen Sie anschließend durch die Reihen der Teilnehmenden und lassen Sie sie ohne hinzuschauen je ein Namensschild aus einem Beutel ziehen. So wird gewährleistet, dass die Rollen zufällig vergeben werden.
- Geben Sie anschließend das passende Rollenprofil individuell an die Teilnehmenden aus. Das Rollenprofil kann beschrieben und mit Notizen versehen werden.

Spielphase 1

Inhalt	<ul style="list-style-type: none">• Einlesen und Einfinden in persönliche Rollenprofile• Rollenübung
Dauer	45 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Präsentationsfolien 21 bis 22• Kreppband• Tischschilder

Einlesen und Einfinden in persönliche Rollenprofile

Nach der Rollenvergabe lesen sich die Teilnehmenden in ihre persönlichen Rolleninformationen auf dem Deckblatt ihrer Rollenbroschüre ein. Anschließend finden sie sich spielerisch in ihre Rolle ein.

Hinweise zur Anleitung:

- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihr Namensschild anzulegen und sich in die persönlichen Rolleninformationen auf dem Deckblatt ihrer Rollenbroschüre einzulesen. Dieses erste Einlesen sollte individuell erfolgen.
- Beantworten Sie bei Bedarf Rückfragen zu den Rolleninformationen.
- Bitten Sie alle Teilnehmenden nach dem Einlesen, die Augen zu schließen und sich die zugeteilte Rolle bildlich vorzustellen.
- Stellen Sie den Teilnehmenden die nachfolgenden Fragen und bitten Sie sie, sich diese gedanklich zu beantworten. Nach jedem Fragenblock sollen die Teilnehmenden ihre Augen wieder öffnen und sich ihrer Sitznachbarin oder ihrem Sitznachbarn kurz in der Rolle vorstellen und sich über ihre Antworten auf die Fragen austauschen.

Fragen zum Vorlesen:

1. *Wie war oder ist deine Kindheit? Wie sah der Ort aus, an dem du aufgewachsen bist oder gerade aufwächst?*
2. *Wer ist deine Familie? Was haben deine Eltern gearbeitet oder was arbeiten deine Eltern gerade?*
3. *Wie sieht dein Alltag heute aus? Wo triffst du dich mit Freundinnen und Freunden? Was machst du morgens, nachmittags, abends? Was machst du in deiner Freizeit?*

Rollenübung – Soziale Ungleichheit in Fontanien

In der anschließenden Rollenübung soll der Einstieg in die Rollen spielerisch weiter erleichtert werden. Gleichzeitig bietet die Rollenübung den Teilnehmenden die Möglichkeit, die anderen Rollen und die Verteilung des ökonomischen, sozialen und kulturellen Kapitals in Fontanien bildhaft zu erleben.

In Anlehnung an das Spiel „Ein Schritt nach vorn“ wird auf dem Boden ein **Spielfeld mit 10 Linien mit Kreppband** markiert. Zu Beginn der Übung stellen sich alle Teilnehmenden hinter der ersten Linie auf. Die Spielleitung liest nun nacheinander sechs Aussagen vor. Je nachdem, wie sich die Teilnehmenden in ihrer Rolle zu den Aussagen positionieren, gehen sie null bis drei Schritte auf dem Spielfeld vorwärts.

Bei den ersten drei Aussagen sind die Schritte im persönlichen Rollenprofil konkret vorgegeben. Über die Schritte zu den weiteren drei Aussagen müssen die Teilnehmenden aus ihrer Rolle heraus entscheiden.

Aussagen zum Vorlesen:

- *Du machst dir nie Sorgen um Geld. (entsprechend ausgefüllte 0 bis 3 Symbole im Profil)*
- *Du hast einen angesehenen Beruf. (entsprechend 0 bis 2 ausgefüllte Symbole im Profil)*
- *Du verbringst deine Freizeit mit Dingen, die dir Vorteile und Kontakte bringen. (entsprechend 0 bis 1 ausgefülltes Symbol im Profil)*
- *Du hattest nie das Gefühl, von anderen zum Beispiel wegen deines Namens ausgegrenzt zu werden.*
- *Du hast in deinem Alltag nie Angst, dich nachts allein auf der Straße zu bewegen.*
- *Du kannst dich problemlos selbstständig fortbewegen.*

Hinweise zur Anleitung:

- Kleben Sie ein Spielfeld mit 10 Linien mithilfe von **Kreppband** auf den Boden. Achten Sie dabei darauf, dass die Linien ungefähr den gleichen Abstand zueinander haben und vor der ersten Linie genug Platz ist, damit die Teilnehmenden sich dahinter aufstellen können.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich mit ihrem Namensschild und ihrer Rollenbroschüre hinter der Startlinie aufzustellen.
- Erklären Sie den Ablauf des Rollenspiels entsprechend der Beschreibung oben. Verweisen Sie darauf, dass die Positionierung zu den ersten drei Aussagen durch die

Symbole in den Rollenbroschüren vorgegeben ist. Zeigen Sie zur Verdeutlichung **Präsentationsfolie 21** und erklären Sie, dass die dort gezeigte Rolle bei der ersten Aussage zum Thema Geld entsprechend einen Schritt nach vorn gehen darf.

- Starten Sie mit der ersten Aussage und lassen Sie den Teilnehmenden etwas Zeit, um null bis drei Schritte nach vorn zu gehen.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich anschließend im Raum umzuschauen und fragen Sie einzelne Teilnehmende, die nun ganz vorn und ganz hinten stehen, weshalb sie sich nach vorn bewegen konnten oder nicht.
- Wiederholen Sie den Ablauf mit den verbleibenden Aussagen und bitten Sie nach jeder Aussage wieder einzelne Teilnehmende kurz zu Wort.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich die Verteilung der Menschen im Raum und die eigene Position im Raum in Relation zu den anderen Rollen gut einzuprägen und werten Sie die Übung mithilfe der nachfolgenden Fragen aus.

Fragen zur Auswertung:

- *Was für ein Gefühl war es, einen Schritt vorwärtszukommen – beziehungsweise zurückzubleiben?*
- *Wann haben diejenigen, die häufig einen Schritt nach vorn machten, festgestellt, dass andere nicht so schnell vorwärts kamen wie sie?*
- *Was denkt eure Rolle wohl über die Situation? Ist das gerecht?*
- Bitten Sie die Teilnehmenden anschließend, die folgende Seite des Rollenprofils aufzuschlagen und sich den Text in der dort abgebildeten Sprechblase leise durchzulesen.
Jede Rollengruppe findet dort neben dem Text in der Sprechblase eine Kurzbeschreibung ihres Gerechtigkeitsverständnisses sowie einen Gruppenlogan und ein Gruppenlogo. Teilnehmende, die eine Moderationsrolle spielen, finden in ihrem Rollenprofil ebenfalls eine Sprechblase und Hinweise zu ihrer Aufgabe als Moderation.
- Gehen Sie die verschiedenen Gruppenlogans gemeinsam mit den Teilnehmenden durch und bitten Sie die Teilnehmenden, sich anschließend in ihren Rollengruppen zusammenzufinden. Dafür können die Tischschilder auf sechs Gruppentischen verteilt werden.

Spielphase 2

Inhalt	<ul style="list-style-type: none">• Planspiel Einführung Teil 2• Einlesen und Vorbereitung als Rollengruppe• Diskussion
Dauer	90 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Präsentationsfolien 23 bis 34 (Grundeinkommen) bzw. 32 (Freizeitpass und Ganztagschule)• Bürgergutachten• Spielfeld• Spielfiguren

Planspiel Einführung – Teil 2

Im Anschluss an die Rollenübung folgt die Einführung in den zweiten Teil des Szenarios. In der Einführung wird einerseits der Bürgerrat als institutioneller Rahmen des Planspiels vorgestellt, andererseits wird in das Thema der Diskussion eingeführt. Wie im ersten Teil des Szenarios sollte auch dieser Teil narrativ gestaltet sein und Raum für Fragen lassen.

Hinweise zur Anleitung

- Führen Sie mithilfe des Textes „**Szenario Teil 2**“ im Anhang der Handreichung und der **Präsentationsfolien 23 bis 34 bzw. 32** in den zweiten Teil des Szenarios ein. Es empfiehlt sich auch hier den Text nicht einfach vorzulesen, sondern durch Rückfragen sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden verstehen, worum es geht.
- Achten Sie darauf, dass den Teilnehmenden nach der Einführung klar ist, welche konkreten Fragen im Bürgerrat besprochen werden. Eine Zusammenfassung zur jeweiligen Maßnahme sowie der Fragen, die im Bürgerrat diskutiert werden, ist in der Rollenbroschüre auf Seite 3 abgedruckt.
- Übernehmen Sie ab diesem Punkt gerne die Rolle der Parlamentspräsidentin/des Parlamentspräsidenten von Fontanien und erklären Sie, dass Sie das Bürger-Gutachten am Ende der Diskussion entgegennehmen werden.

Einlesen und Vorbereitung in Rollengruppen

Anschließend lesen die Teilnehmenden sich in den Rest ihres Rollenprofils ein. Für Rollen, die als Bürgerinnen und Bürger am Bürgerrat teilnehmen, enthalten die Profile gemeinsame Positionen und Argumente zur vorgeschlagenen Maßnahme, die sie als Gruppe vertreten. Für die Teilnehmenden in den Moderationsrollen finden sich Informationen zu ihrer Aufgabe als Moderation im Rollenprofil. Die Texte können zusätzlich über einen QR-Code als Audiodatei angehört werden.

Hinweis zur Anleitung

- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich zunächst individuell in den Rest ihrer Rollenbroschüre einzulesen und sich anschließend in ihren Rollengruppen auf die Diskussion im Bürgerrat vorzubereiten. Verweisen Sie darauf, dass die Teilnehmenden sich den Text auch über einen QR-Code als Audiodatei vorlesen lassen können.

Möglichkeit zur Vereinfachung: Kennenlernen der Rollengruppen

Wenn das Planspiel in fünf Schulstunden gespielt wird, wird empfohlen, dass die Spielleitung das Kennenlernen der Rollengruppen vor der Diskussion moderiert, um den Teilnehmenden den Einstieg in die Rollengruppe und die anschließende Diskussion zu vereinfachen.

Kündigen Sie dazu an, dass die Rollengruppen sich gleich im Plenum vorstellen werden und jede Person in der Lage sein sollte, die Position der Gruppe und mindestens ein Argument möglichst in eigenen Worten wiederzugeben. Sie können dabei selbst in die Rolle der Parlamentspräsidentin oder des Parlamentspräsidenten schlüpfen und das Kennenlernen in dieser Rolle moderieren.

Hinweise zur Anleitung:

- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich auf das Kennenlernen vorzubereiten, indem sie üben, die Informationen im Rollenprofil in eigenen Worten zu formulieren.
- Bitten Sie die Rollengruppen nacheinander nach vorn oder fragen Sie einzelne Schülerinnen und Schüler und bitten sie diese, die Position der Rollengruppe kurz in eigenen Worten wiederzugeben.
- Alternativ kann die Position der Gruppe auch durch das Aufstellen einer Person aus der Gruppe auf einer Linie im Raum (zum Beispiel: Zustimmung zur Maßnahme links, Ablehnung der Maßnahme rechts) abgefragt werden.

Briefing der Moderation

Besondere Aufmerksamkeit sollte den Moderationsrollen zuteil kommen. Als Spielleitung sollten Sie die Teilnehmenden in diesen Rollen ca. 15 Minuten vor Ende der Einarbeitung zu ihrer Rolle briefen. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden die Rolle überblicken, sich die Aufgaben teilen und dies auch in ihren Rollenbroschüren festhalten. Weisen Sie die Teilnehmenden in der Rolle auch darauf hin, sich die wichtigsten Punkte stichpunktartig zu notieren, damit sie am Ende der Diskussion einen Lösungsvorschlag formulieren können. Betonen Sie beim Briefing außerdem, dass die Moderation in der Diskussion auch sicherstellen muss, dass demokratische Diskussionsregeln eingehalten werden. Sie können dem Moderationsteam diese Rolle auch als „Wächterinnen und Wächter der Demokratie“ beschreiben. Auf folgende Punkte sollten Sie als Spielleitung besonders hinweisen:

- **Regeln der Diskussion:**
 - Wer etwas sagen möchte, meldet sich und wird von der Moderation zu Wort gebeten.
 - Am Ende der Diskussion fasst die Moderation kurz zusammen, was besprochen wurde. Anschließend wird über einen Vorschlag abgestimmt.
 - Ziel ist, dass sich idealerweise alle Anwesenden einigen. Jede Person hat bei der Abstimmung eine Stimme.
- **Redeliste:** Durch eine Redeliste behalten die Moderatorinnen und Moderatoren einen Überblick über die Reihenfolge und Häufigkeit der Meldungen. So können sie die Anwesenden entsprechend der Reihenfolge der Meldungen zu Wort bitten und darüber hinaus bei Gruppen nachhaken, die sich noch nicht zu einem Diskussionspunkt geäußert haben.
- **Aufteilung innerhalb des Moderationsteams:** Weisen Sie das Moderationsteam darauf hin, dass sie die Aufgaben unter sich aufteilen. Dabei bietet es sich an, dass eine Person die Gesprächsleitung übernimmt und die andere Person sich Notizen zur Diskussion macht und die Redeliste im Blick behält.
- **Teilen Sie dem Moderationsteam ein „Bürgergutachten“ zum Ausfüllen aus** und bitten Sie das Moderationsteam, dieses am Ende der Diskussion auszufüllen und als Bürgergutachten an Sie zurückzugeben.
- **Erklären Sie der Moderation die Funktionsweise des Spielfeldes und weisen Sie nochmals auf den Entscheidungsmechanismus hin:** Idealerweise sollte eine gemeinsame Lösung gefunden werden, mit der alle Anwesenden leben können. Kompromissvorschläge können in der Entscheidungsrunde von den Bürgerinnen und Bürgern eingebracht werden. Am Ende der Diskussion sollte auf dem Bürgergutachten festgehalten werden, wie viele Bürgerinnen und Bürger wofür stimmen (gute Idee – eher gute Idee – eher schlechte Idee – schlechte Idee).

Diskussion im Bürgerrat

Die Spielphase ist das Herzstück eines jeden Planspiels. Mit Beginn der Diskussion nimmt sich die Spielleitung zurück und übergibt (gerne mit einer Geste) das Wort an die Rolle „Moderation“.

Für den weiteren Verlauf beobachtet die **Spielleitung** vornehmlich den Diskussions- und Verhandlungsverlauf und dokumentiert interessante Situationen, um diese in der Auswertung anzusprechen. Die goldene Regel in dieser Phase ist, „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“ einzugreifen. Das Zurücknehmen kann insbesondere Spielleitungen mit wenig Planspiel-Erfahrung schwerfallen. Viele Situationen jedoch, die von außen betrachtet brenzlich wirken, werden innerhalb des Spiels reguliert und aufgelöst.

Auch sollte vermieden werden, den Entscheidungsfindungsprozess in eine erwünschte Richtung zu steuern. Wenn allerdings Regeln absichtlich gebrochen werden, Teilnehmende nicht ins Spiel finden oder ihre Rolle ablegen oder missverstehen, ist es an Ihnen als Spielleitung, ruhig und konstruktiv einzugreifen. Ziel sollte immer sein, das Planspiel weiterlaufen zu lassen. In der zurückhaltenden Rolle sollte die Spielleitung bei Fragen diskret Hilfestellung leisten, wenn es während der Diskussion z.B. Fragen zum Ablauf, zu den Abstimmungsmodalitäten o.ä. gibt.

Auch sollte die Spielleitung die Zeit im Blick haben und in sinnvollen Intervallen auf die verbleibende Zeit hinweisen. Zeitdruck wirkt in Planspielen – genauso wie in der Realität – Wunder bei einer Entscheidungsfindung. Sollte sich andeuten, dass diese Entscheidungsfindung am Ende noch ein paar Minuten Spielzeit extra erfordert, sollte die Spielleitung flexibel sein und diese Zeit gewähren. Dies zahlt sich aus, schließlich ist es für die Teilnehmenden viel befriedigender, mit einer Lösung aus der Spielphase zu kommen, als wenn drei nicht gewährte Minuten am Ende des Spiels dazu führen, die Spielphase ohne ein Ergebnis beenden zu müssen.

Hinweise zur Anleitung:

- Weisen Sie vor Beginn der Spielphase darauf hin, dass alle ihre Namensschilder gut sichtbar tragen und sich während der Diskussion siezen. Während der Spielphase empfehlen wir Ihnen als Spielleitung, sich an den Rand des Raumes zu setzen und nicht selbst am Verhandlungstisch Platz zu nehmen, sofern Sie die Moderationsrolle nicht übernehmen.
- Um auf die verbleibende Zeit hinzuweisen, hat es sich bewährt, der Rolle „Moderation“ Karten mit der Info „noch 20 Minuten“, „noch 10 Minuten“, „noch 5 Minuten“ vorzulegen.
- Nehmen Sie das ausgefüllte Bürgergutachten nach der Diskussion vom Moderationsteam entgegen und machen Sie deutlich, dass das Bürgergutachten nun an die Regierung von Fontanien übergeben wird.

Möglichkeit zur Vereinfachung: Spielfeld

Um den Teilnehmenden die Diskussion im Bürgerrat zu erleichtern, können ein Spielfeld und Spielfiguren genutzt werden.

Bei dem Spielfeld handelt es sich um einen Din A3-Ausdruck, auf dem die möglichen Positionen zur diskutierten Maßnahme auf einem Strahl abgebildet sind. Jede Rolle erhält eine Spielfigur, die sie zu Beginn der Diskussion in der Vorstellungsrunde entsprechend ihrer Position auf dem Spielfeld platziert. Verändert sich diese Position durch überzeugende Argumente der anderen Gruppen, kann die Spielfigur entsprechend auf dem Spielfeld verschoben werden. Damit soll den Teilnehmenden einerseits die Diskussion als Gruppe erleichtert und andererseits die Moderation entlastet werden.

Für die Diskussion werden die folgenden Phasen vorgegeben, die auch auf dem Spielfeld abgedruckt sind:

Vorstellung

Alle stellen sich kurz vor und sagen, was sie über die Idee denken. Jede Person stellt ihre Figur nach der Vorstellung auf das Spielfeld.

Diskussion

Alle dürfen ihre Argumente sagen und auf die Argumente der anderen reagieren. Wer etwas sagen möchte, meldet sich und darf reden.

Entscheidungsrunde

Alle dürfen ihre Figur noch einmal umsetzen, wenn sie möchten. Am Ende fasst die Moderation das Ergebnis zusammen.

Auswertung

Inhalt	Auswertung
Dauer	45 bis 90 Minuten
Material	Präsentationsfolien 35 (BGE), bzw. 33 bis (Freizeitpass und Ganztagschule) bis Ende

Die mehrstufige Auswertungsphase, in der die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und – wo möglich – mit bereits erworbenem Wissen verknüpft werden, ist ein obligatorischer und sehr wichtiger Bestandteil eines jeden Planspiels. Im Folgenden sind die einzelnen Auswertungsphasen dargestellt. Diese können und sollten an das Leistungsniveau der Teilnehmenden angepasst werden.

Rollenausstieg

Unmittelbar nach Ende der Diskussion ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder **aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen**. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen. Dabei sollte man mehrmals wiederholen, dass sie nun wieder sie selbst sind. Insbesondere jugendlichen Teilnehmenden kann es schwerfallen, sich auf die Auswertungsphase einzulassen. Dann kann es helfen, nach dem Ablegen der Rollen eine **kurze Pause** zu machen, bevor es in die Auswertung geht. Es kann eine Weile dauern, bis die Trennung von der Rolle tatsächlich vollzogen ist und sich Emotionen gelegt haben. Wenn in den weiteren Auswertungsschritten Teilnehmende auf ihr Verhalten im Spiel angesprochen werden und sich persönliche Auseinandersetzungen andeuten, ist es sehr wichtig, sofort einzugreifen und nochmals die Trennung von Rolle und Person zu verdeutlichen („Jeder hat hier nur eine Rolle gespielt“). Die fälschliche Zuschreibung von Rollen-Verhalten auf Spielende muss unterbunden werden.

Legen Sie ihre Rolle als Parlamentspräsident in oder Parlamentspräsident durch das symbolische Ablegen des Namensschildes ab und bitten Sie auch die Teilnehmenden ihre Rollenausstieg durch das **Ablegen der Namensschilder** vorzunehmen. Es hat sich bewährt, dazu mit einem Beutel heruzugehen und die Teilnehmenden die Namensschilder dort hineinwerfen zu lassen.

Intuitive Auswertung

Der erste Schritt der Auswertung erfolgt intuitiv. **Gefühle und Erfahrungen** in den angenommenen Rollen können hier geteilt werden. Bis ein Auswertungsgespräch richtig beginnt, kann es einige Momente dauern. Lassen Sie den Teilnehmenden die Zeit, das Planspiel und ihre Rolle zu reflektieren. Die intuitive Auswertung sollte **möglichst direkt nach**

dem Spielerlebnis und vor einer längeren Pause durchgeführt werden. Alle anderen Auswertungsphasen können auch mit zeitlichem Abstand zur Spielphase angeleitet werden.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Wie war es für dich, die Rolle zu spielen?*
- *Wie ist es dir im Spiel ergangen?*
- *Wie hast du dich in der Rolle gefühlt?*
- *Was fiel schwer? Was fiel leicht?*

Für die intuitive Auswertung eignet sich die Methode „**Blitzlicht**“ besonders gut. Dabei erhalten alle Teilnehmenden reihum die Gelegenheit, ihre Eindrücke zum Planspiel zu äußern.

Zusätzlich kann eine „**Daumenabfrage**“ durchgeführt werden. Die Daumenabfrage ist eine nonverbale Methode, bei der die Teilnehmenden mithilfe der Stellung ihres Daumens ihre Einschätzung bzw. Rückmeldung zu einer Aussage anzeigen. Ein Daumen oben bedeutet „gut“ oder „volle Zustimmung“, ein Daumen waagerecht bedeutet „mittel“ oder „weiß ich nicht“, ein Daumen unten bedeutet „schlecht“ oder „volle Ablehnung“.

Mögliche Aussagen sind:

- *Ich habe mich in meiner Rolle wohlgefühlt.*
- *Das Spielen der Rolle fiel mir leicht.*
- *Das Spielerlebnis hat mich überrascht.*
- *Die Diskussion ist gut verlaufen.*

Gegebenenfalls kann die Spielleitung einzelne Teilnehmende auf ihre Rollen ansprechen und Empfindungen und Wahrnehmungen erfragen. Diese Antworten können mit der Außenwahrnehmung der anderen Teilnehmenden abgeglichen werden. Die Teilnehmenden in der Rolle „Moderation“ verdienen besondere Anerkennung (Applaus, lobende Worte usw.), da die Rolle mit Abstand die anspruchsvollste ist.

Spieldynamik

In der Reflexion der Spieldynamik konzentriert sich das Gespräch auf die **Analyse von Strategien und die Dynamik**. Die Spielleitung kann hier auffällige oder entscheidende Momente im Spielverlauf ansprechen und auf die Dynamik innerhalb der Gruppe eingehen.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Wie war die Zusammenarbeit?*
- *Was ist im Verlauf aufgefallen? Ist die Diskussion demokratisch abgelaufen?*
- *Wie hat die Gruppe funktioniert?*
- *Was könntet ihr besser machen, wenn ihr die Diskussion nochmal durchführen würdet?*

Optional kann auch hier eine „Daumenabfrage“ durchgeführt werden.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Ich fand die Zusammenarbeit in der Gruppe gut.*
- *Ich konnte mich gut in der Diskussion beteiligen.*
- *Die Diskussion ist demokratisch abgelaufen.*
- *Alle haben sich an die Regeln gehalten.*

Spielergebnis

In der Reflexion des Spielergebnis konzentriert sich das Gespräch auf den **Spielverlauf** und die **gefundene Lösung**. Hierbei wird die Brücke zur Rollenübung in der ersten Spielphase geschlagen und das Spielergebnis aus der Perspektive der übernommenen Rolle reflektiert. Dabei sollte zunächst das Ergebnis des Bürgerrats nochmals in Erinnerung gerufen werden.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Wie zufrieden wäre deine Rolle über die Entscheidung?*
- *Wie zufrieden wäre deine Rolle mit dem Ergebnis der Diskussion?*
- *Wie würde sich das Leben deiner Rolle durch das Ergebnis verändern?*
- *Wie würde sich das Zusammenleben in Fontanien durch die Maßnahme verändern?*
- *Welches Ergebnis hätte die Diskussion gehabt, wenn nur deine Rollengruppen entscheiden dürfte? Welche Folgen hätte das auf das Zusammenleben in Fontanien?*
- *Wie würde Fontanien aussehen, wenn deine Gruppe alleine entscheiden könnte?*

Diese Auswertungsphase kann methodisch durch kurze „**Murmelgruppen**“ ergänzt werden. Dabei tauschen sich zunächst Sitznachbarinnen und Sitznachbarn zu zweit über die Frage aus, bevor anschließend einige Stimmen im Plenum gehört werden.

Transfer

Im Transfer wird schließlich die **Problemanalyse vertieft** und dabei der **Schritt von der Spielsituation in die Realität** gegangen. Außerdem werden **Parallelen und Unterschiede zwischen Realität und Spielsituation** aufgezeigt. Je nach Zielgruppe kann dieser Punkt am Ende der Auswertung nochmals aufgegriffen und ausführlicher vollzogen werden.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Was war realistisch? Was nicht?*
- *Welchen Bezug kannst du zu deinem eigenen Alltag herstellen?*
- *Welche Probleme hast du wiedererkannt, welche ähneln deinen eigenen Erfahrungen?*

Persönliche Haltung zur Maßnahme

In der Reflexion der persönlichen Haltung werden einerseits die eigene Meinung zur diskutierten Maßnahme reflektiert und andererseits einzelne Argumente aus der Diskussion rekapituliert. Machen Sie zu Beginn dieser Phase unbedingt deutlich, dass es nun um die eigene Meinung der Teilnehmenden geht. Für diese Phase wird eine Positionierung anhand einer Streitlinie mit folgendem Ablauf vorgeschlagen¹¹:

Bilden Sie die Streitlinie als Spielfeld im Raum ab und leiten Sie durch die folgenden Schritte:

Meinungsbildung

Die Teilnehmenden laufen still durch den Raum und überlegen sich, an welcher Stelle auf der Skala sie sich positionieren.

Austausch

Sie geben ein Signal und alle Teilnehmenden bleiben stehen und tauschen sich mit einer anderen Person, die ihnen in diesem Moment gegenübersteht, zu ihrer eigenen Meinung aus.

Aufstellung

Bitten Sie die Teilnehmenden, sich nun auf der Skala aufzustellen und fragen Sie einzelne Teilnehmende nach den Gründen ihrer Aufstellung.

Pro-Contra-Diskussion

Moderieren Sie eine Pro-Contra-Diskussion, bei der die Teilnehmenden Argumente für und gegen die Maßnahme im Wechsel wiedergeben.

Gerechtigkeitsvorstellungen

In dieser Auswertungsphase werden die einzelnen Gerechtigkeitsvorstellungen noch einmal aufgegriffen und mit den politischen Grundhaltungen in Verbindung gebracht.

Bitten Sie die Teilnehmenden zunächst, sich wieder hinzusetzen und die Gerechtigkeitsvorstellungen und politischen Einstellungen der Rollengruppen den Positionen der Maßnahme auf der Skala zuzuordnen. Dazu können die jeweiligen Tischschilder der Gruppen von den Teilnehmenden reihum auf die Skala im Raum gelegt werden.

Hinweise zur Anleitung

- Bitten Sie die Teilnehmenden, die Tischschilder entsprechend auf der Linie aufzustellen und jeweils kurz zu erläutern, was der Gerechtigkeitsbegriff in ihren eigenen Worten bedeutet und inwiefern ihr Gruppenlogo dazu passt.

¹¹ Petrik, Andreas (2013): Der genetische Ansatz, in: Carl Deichmann/Christian K. Tischner (Hrsg.): Handbuch Dimensionen und Ansätze in der politischen Bildung, Schwalbach/Ts., S. 37-56.

- Fragen Sie anschließend, ob es Positionen zur Gerechtigkeitsfrage in den Rollenkarten gibt, die nicht demokratisch sind und sammeln Sie zunächst, was die die Teilnehmenden dazu denken.
- Fragen Sie anschließend eine Stufe abstrakter, was aus Sicht der Teilnehmenden demokratische und antidemokratische¹² Werte sind und notieren Sie die Vorschläge und ergänzen Sie bei Bedarf. Zentral ist dabei in diesem Zusammenhang der Gegensatz zwischen Menschenrechtsorientierung und den grundgesetzlich garantierten Grundrechten auf der einen sowie Ideologien der Ungleichwertigkeit und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit auf der anderen Seite.
- Bitten Sie die Teilnehmenden anschließend nochmals, Positionen zu nennen, die nicht mehr demokratisch sind. Dabei sollte insbesondere die Verknüpfung eines biologistischen Volksbegriffs mit bestimmten sozialen Rechten („nur echte Fontanier/-innen bzw. Menschen mit fontanischen Vorfahren dürfen x erhalten“) als antidemokratisch benannt werden.
- Zum Abschluss kann ein offenes Gespräch über Gefahren antidemokratischer Positionen angeschlossen werden.

¹² Als Grenze der Demokratie kann der kritische Punkt gelten, an dem Grundwerte wie Meinungsfreiheit, Minderheitenschutz, Gleichberechtigung und Religionsfreiheit gefährdet sein können. Sie verdeutlicht, dass demokratische Prinzipien nicht grenzenlos sind, sondern durch den Schutz der Menschenwürde und des Gemeinwohls reguliert werden müssen.

Vertiefter Transfer

Folgende zwei Schwerpunkte können im vertieften Transfer gesetzt werden.

1. Transfer Parteien

Hierbei wird der Fokus auf den Transfer der politischen Grundhaltungen auf im Bundestag vertretene Parteien gelegt. Bitten Sie die Teilnehmenden, alle Parteien zu nennen, die sie kennen und den Gerechtigkeitsvorstellungen der Rollengruppen zuzuordnen. Anschließend können Sie mit den Teilnehmenden über ihre eigenen Parteipräferenzen ins Gespräch kommen.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Passt die Partei zu eurer Einstellung?*
- *Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?*

Möglichkeit zur Vertiefung: Recherche von parteipolitischen Positionen

Bei besonders leistungsstarken Gruppen kann auch ein Rechercheauftrag erteilt werden. Lassen Sie die Teilnehmenden recherchieren, welche Positionen die im Bundestag vertretenen Parteien zu den Maßnahmen vertreten. Diese Aufgabe eignet sich besonders für das Spiel zum Grundeinkommen. Darüber hinaus können in dieser Auswertungsphase auch reale Beispiele aus verschiedenen Ländern diskutiert werden, in denen ein Grundeinkommen bereits erprobt wurde.¹³

¹³ Für weitere Informationen: <https://www.mein-grundeinkommen.de/magazin/grundeinkommen-projekte-weltweit> (letzter Zugriff: 28.01.2025)

2. Transfer Bürgerrat

Bitte Sie die Teilnehmenden, sich die Informationen zu Bürgerräten aus dem Planspiel in Erinnerung zu rufen und Vor- und Nachteile von Bürgerräten zu nennen.

Mögliche Leitfragen sind:

- *Kennt ihr Bürgerräte? Wenn ja, auf welchen politischen Ebenen?*
- *Was haltet ihr von Bürgerräten?*
- *Was sind Vorteile?*
- *Was sind Nachteile?*

Möglichkeit zur Vertiefung: Recherche zu Bürgerräten

Für besonders leistungsstarke Gruppen kann auch hier ein Rechercheauftrag vergeben werden. Lassen Sie die Teilnehmenden reale Bürgerräte in Deutschland und im Ausland recherchieren und vorstellen. Im Anschluss an die Recherche kann über Vor- und Nachteile von Bürgerräten diskutiert werden.

Weitere Hinweise zur Auswertung

Es kann die Anmerkung kommen, dass das Planspiel das Thema zu wenig komplex oder zu oberflächlich behandelt. Weisen Sie darauf hin, dass die Methode Planspiel davon lebt, Dinge zu vereinfachen, um sie für die Dauer des Spiels in einer Art Laborsituation greifbar zu machen. Die Auswertung ist dann genau der Ort, die Komplexität der Realität damit abzugleichen.

Es sollte in jedem Fall auf die Reproduktion von Stereotypen im Planspiel eingegangen und diese ggf. problematisiert werden. Beispielsweise durch die Frage, woher die Spielenden das Wissen über die von ihnen ausgefüllte Rolle haben.

7. Anhang

Szenario Teil 1 – alle Themen

Folie	
10	Willkommen in Fontanien! Fontanien ist ein ausgedachtes Land in Europa. Dort leben 80 Millionen Menschen – das sind ungefähr so viele Menschen wie in Deutschland. Im Vergleich mit anderen Ländern auf der Welt ist Fontanien ein reiches Land.
11	Doch wie ist das Geld verteilt? Und was bedeutet das für das Leben der Menschen in Fontanien? Auch hier gibt es viele Ähnlichkeiten mit Deutschland. Es gibt einige wenige Menschen mit viel Geld. Und viele Menschen, die wenig davon haben. In Fontanien gibt es eine kleine Gruppe von Menschen, die sehr viel Geld hat. Zu dieser Gruppe gehört jede zehnte Person in Fontanien. Zusammengenommen haben diese 10% fast zwei Drittel des gesamten Vermögens in Fontanien. Gleichzeitig sind 20% der Menschen in Fontanien von Armut gefährdet. Das heißt, sie verdienen weniger als 16.000 Euro im Jahr. Besonders betroffen sind: Arbeitslose Menschen, Frauen, Alleinerziehende, Menschen mit Migrationsgeschichte und Menschen ohne Schulabschluss. Lasst uns einmal einen genaueren Blick darauf werfen:
12	Thomas zum Beispiel gehört zu den Menschen mit viel Geld. Er hat ein großes Haus, das er geerbt hat und verdient viel Geld. Dadurch kann er sich teure Sachen leisten und muss sich keine Sorgen um Geld machen.
13	Sibel gehört zu den 20% der Menschen in Fontanien, die von Armut gefährdet sind. Sie wohnt in einer kleinen Wohnung zur Miete und hat nur einen niedrigen Lohn. Sie ist eine von vielen Menschen in Fontanien, die sich nicht alles leisten können, was sie brauchen.
14	Unterschiede gibt es in Fontanien aber auch in anderen Bereichen: Manche Menschen – zum Beispiel Hannah – haben hohe Bildungsabschlüsse, die ihnen Vorteile bringen. Hannah ist zur Universität gegangen und kann dadurch einen angesehenen Beruf ausüben.
15	Oder Kerim : Er weiß sehr viel über Kunst und besitzt viele Bücher. Dafür bekommt er Anerkennung und Respekt und lernt schnell Leute kennen, die auch angesehene Berufe haben.
16	Oft werden die Unterschiede von Eltern zu Kindern weitergegeben. Hannahs Eltern haben zum Beispiel auch angesehene Berufe. Dadurch kennt sie viele Menschen mit hohen Bildungsabschlüssen. Das hat ihr nicht nur in der Schule geholfen. Auch die vielen Kontakte ihrer Eltern waren hilfreich, um zum Beispiel einen guten Praktikumsplatz zu bekommen.
17	Das war bei Kerim anders: Als seine Eltern vor 40 Jahren aus einem anderen Land außerhalb Europas nach Fontanien kamen, wurde ihr Abschluss in Fontanien nicht anerkannt. Sie konnten Kerim zwar viel über Kunst und Bücher erzählen, aber nur

	wenig mit der neuen Sprache helfen. Außerdem wurden sie wegen ihrer Herkunft teilweise ausgegrenzt und hatten nur wenige Kontakte.
18	Die Beispiele von Thomas, Sibel, Hannah und Kerim zeigen: Über wie viel Geld, Wissen, Kontakte und Anerkennung die Menschen in Fontanien verfügen, ist nicht zufällig verteilt! Oft hängt eines mit dem anderen zusammen. Denn wer zum Beispiel von seinen Eltern viel über Bücher weiß, für den oder die ist es einfacher, an die Uni zu kommen und mit einem Uni-Abschluss verdient man meist mehr Geld. Das wirkt sich auch auf andere Bereiche aus: Wer zum Beispiel gut verdient und viel über Ernährung weiß, lebt oft gesünder. Diese Unterschiede zwischen den Menschen in Fontanien sind in den vergangenen Jahren immer größer geworden. Man sagt auch: Die soziale Ungleichheit hat zugenommen.
19	Wie und ob an der sozialen Ungleichheit etwas verändert werden kann – dazu gibt es in Fontanien sehr verschiedene Meinungen . Um mehr über die Wünsche und verschiedenen Meinungen der Menschen zu erfahren, lädt die Regierung von Fontanien einige von ihnen zu einer Diskussion ein. Denn oft hören die Politikerinnen und Politiker die Kritik von den Menschen in Fontanien, dass sie zu wenig auf die Wünsche der Menschen eingehen und viele Menschen enttäuscht sind. Daher möchten sie besser verstehen, welche Vorschläge die Fontanier und Fontanierinnen selbst haben. Die Diskussion wird Bürger-Rat genannt.

Szenario Teil 2 – Grundeinkommen

Folie	
23	Wir haben gesehen, dass es sehr große Unterschiede zwischen den Menschen in Fontanien gibt. Und wir haben gesehen, dass es verschiedene Meinungen dazu gibt, ob es in Fontanien gerecht oder ungerecht zugeht. Deshalb soll es heute eine Diskussion mit einigen Menschen aus Fontanien geben. Die Diskussion wird Bürger-Rat genannt.
24	Was ist besonders am Bürger-Rat? <ol style="list-style-type: none">1. Zu der Diskussion sind ganz unterschiedliche Menschen aus Fontanien eingeladen. Sie werden zufällig ausgelost, um ein „Fontanien im Kleinen“ nachzubilden.2. Die Diskussion wird von Personen geleitet, die für die Moderation ausgebildet sind. Die Moderation achtet darauf, dass alle Menschen am Tisch zu Wort kommen.3. Expertinnen und Experten geben den Menschen wichtige Informationen zum Thema.
25	Wie läuft die Diskussion im Bürger-Rat ab? <p>Die Menschen sagen ihre Meinung und bringen eigene Vorschläge ein. Sie hören sich gegenseitig zu, stellen Nachfragen und versuchen am Ende, eine gemeinsame Empfehlung abzugeben. Das heißt, es geht auch darum, aufeinander zuzugehen und Kompromisse zu finden. Am Ende der Diskussion soll der Bürger-Rat dann zu einer Lösung kommen, die für möglichst viele gut ist. Deshalb gibt es am Ende eine Abstimmung: Das Ergebnis wird aufgeschrieben und heißt dann Bürger-Gutachten.</p>
26	Dieses Gutachten geht an die Regierung von Fontanien. Dort sitzen die Politikerinnen und Politiker. Sie müssen sich die Ergebnisse des Bürger-Rats anhören (Anhörungspflicht) und öffentlich sagen, warum sie die Empfehlung umsetzen wollen oder nicht (Veröffentlichungspflicht). Das bedeutet, dass sie ernsthaft über die Vorschläge diskutieren müssen, bevor sie eine Entscheidung dazu treffen.
27	Was ist heute das Thema im Bürger-Rat? <p>Heute wird diskutiert, was die Bürgerinnen und Bürger von einem Grundeinkommen für alle Menschen in Fontanien halten. D.h. ein Einkommen, das jeder Mensch vom Staat bekommt.</p> <p>Um das Thema etwas genauer zu erklären, haben wir Expertinnen und Experten eingeladen. Sie haben wichtige Informationen für die Diskussion, die jetzt vorgestellt werden.</p>
28	Manche Menschen in Fontanien bekommen Geld vom Staat, weil sie sehr wenig verdienen, keine bezahlte Arbeit haben oder arbeitslos sind. Das Geld, das sie bekommen, nennt man Sozialleistungen . Dazu gehören zum Beispiel Arbeitslosengeld oder Krankengeld. Um diese Sozialleistungen vom Staat zu bekommen, müssen die Menschen bestimmte Bedingungen erfüllen. Zum Beispiel beim Arbeitslosengeld: Zeigen, dass sie aktiv nach Arbeit suchen. Oder beim Krankengeld: Zeigen, dass sie krank sind und nicht arbeiten können. Die Sozialleistungen sind unterschiedlich hoch und nicht dauerhaft. Sie sind nicht dafür

gedacht, dass man sie für immer bekommt und sie können gekürzt werden. Man bekommt zum Beispiel weniger Arbeitslosengeld, wenn man sich nicht an die Regeln des Arbeitsamtes hält, oder wenn der Staat nicht glaubt, dass man wirklich nach Arbeit sucht. Trotz der Sozialleistungen ist fast ein Fünftel der Menschen in Fontanien von Armut bedroht. Und es gibt auch Arbeit, für die kein Geld bezahlt wird. Zum Beispiel: Die Pflege von Eltern oder Kindern oder ehrenamtliche Arbeit in Vereinen.

29 **Okay, und was wird jetzt vorgeschlagen?**

Es wird vorgeschlagen, diese Sozialleistungen zu streichen und stattdessen ein **Grundeinkommen** einzuführen. Das heißt: Ein Einkommen, das jeder Mensch vom Staat bekommt – und zwar ohne Bedingung! Die Menschen in Fontanien würden also jeden Monat ein Grundeinkommen haben, egal ob sie eine bezahlte Arbeit haben, sich um Kinder kümmern oder arbeitslos sind. Wenn die Menschen eine bezahlte Arbeit haben, verdienen sie zusätzliches Geld. Wenn nicht, dann haben sie nur das Grundeinkommen.

Expertinnen und Experten haben ausgerechnet, dass es 1.200 Euro im Monat für Erwachsene und 600 Euro im Monat für Kinder sein sollte. Die einen finden das zu hoch, die anderen zu niedrig.

30 **Was hat der Vorschlag mit sozialer Ungleichheit zu tun? Warum wird das Grundeinkommen vorgeschlagen?**

Es gibt einzelne Studien, die untersucht haben, wie die Menschen sich verhalten, wenn sie ein Grundeinkommen erhalten. Studienergebnisse gibt es zum Beispiel aus Finnland. Dort haben 2.000 Menschen zwei Jahre lang eine Art Grundeinkommen getestet. Das Ergebnis hat gezeigt, dass das Grundeinkommen das Vertrauen in die Zukunft, die Institutionen und eigene Fähigkeiten gestärkt hat. Außerdem waren die Menschen weniger gestresst und dadurch gesünder.

Aber wichtig ist auch: In der Studie wurde auch gesagt, dass es schwierig ist, die Folgen des Grundeinkommens wirklich ganz genau zu bestimmen. Und unter den Menschen gibt es sehr verschiedene Meinungen dazu, ob das Grundeinkommen für Fontanien eine gute oder eher schlechte Idee ist.

31 Weil es so viele unterschiedliche Meinungen zu dem Thema gibt, soll der Bürger-Rat heute über folgende Fragen diskutieren.

1. Wie finden Sie die Idee?
2. Was bedeutet ein Grundeinkommen für den Alltag und die Arbeit der Menschen?
3. Was bedeutet ein Grundeinkommen für den Zusammenhalt?
4. Wer sollte ein Grundeinkommen bekommen?

Das Ziel der Diskussion ist eine gemeinsame Empfehlung. Das heißt, alle stimmen am Ende ab und versuchen, sich auf einen Kompromiss zu einigen. Das Ergebnis wird in einer Empfehlung festgehalten und Bürger-Gutachten genannt. Das Bürger-Gutachten geht dann direkt an die Regierung!

Szenario Teil 2 – Freizeitpass

Folie	
23	Wir haben gesehen, dass es sehr große Unterschiede zwischen den Menschen in Fontanien gibt. Und wir haben gesehen, dass es verschiedene Meinungen dazu gibt, ob es in Fontanien gerecht oder ungerecht zugeht. Deshalb soll es heute eine Diskussion mit einigen Menschen aus Fontanien geben. Die Diskussion wird Bürger-Rat genannt.
24	Was ist besonders am Bürger-Rat? <ol style="list-style-type: none">1. Zu der Diskussion sind ganz unterschiedliche Menschen aus Fontanien eingeladen. Sie werden zufällig ausgelost, um ein „Fontanien im Kleinen“ nachzubilden.2. Die Diskussion wird von Personen geleitet, die für die Moderation ausgebildet sind. Die Moderation achtet darauf, dass alle Menschen am Tisch zu Wort kommen.3. Expertinnen und Experten geben den Menschen wichtige Informationen zum Thema.
25	Wie läuft die Diskussion im Bürger-Rat ab? <p>Die Menschen sagen ihre Meinung und bringen eigene Vorschläge ein. Sie hören sich gegenseitig zu, stellen Nachfragen und versuchen am Ende, eine gemeinsame Empfehlung abzugeben. Das heißt, es geht auch darum, aufeinander zuzugehen und Kompromisse zu finden. Am Ende der Diskussion soll der Bürger-Rat dann zu einer Lösung kommen, die für möglichst viele gut ist. Deshalb gibt es am Ende eine Abstimmung: Das Ergebnis wird aufgeschrieben und heißt dann Bürger-Gutachten.</p>
26	Dieses Gutachten geht an die Regierung von Fontanien. Dort sitzen die Politikerinnen und Politiker. Sie müssen sich die Ergebnisse des Bürger-Rats anhören (Anhörungspflicht) und öffentlich sagen, warum sie die Empfehlung umsetzen wollen oder nicht (Veröffentlichungspflicht). Das bedeutet, dass sie ernsthaft über die Vorschläge diskutieren müssen, bevor sie eine Entscheidung dazu treffen.
27	Was ist heute das Thema im Bürger-Rat? <p>Heute wird diskutiert, was die Bürgerinnen und Bürger von einem Freizeitpass für alle armen Menschen in Fontanien halten. Ein Freizeitpass ist ein Ausweis, mit dem arme Menschen verschiedene Freizeitorte kostenlos besuchen können. Um das Thema etwas genauer zu erklären, haben wir Expertinnen und Experten eingeladen. Sie haben wichtige Informationen für die Diskussion, die jetzt vorgestellt werden.</p>

28 **Wie sieht es derzeit in Fontanien aus?**

In Fontanien gibt es verschiedene Orte für Kultur und Freizeit. Dazu gehören zum Beispiel Museen und Theater, Kinos aber auch Schwimmbäder. Der Eintritt zu diesen Orten kostet Geld. Das ist für manche Menschen problemlos bezahlbar, für andere ist der Eintritt teuer. Manche können ihn sich gar nicht leisten.

Warum wurde der Freizeitpass vorgeschlagen? Durch den Freizeitpass sollen Menschen Zugang zu Freizeiteinrichtungen bekommen, die sich das sonst nicht leisten können. Aber es gibt auch andere Meinungen: Manche halten den Freizeitpass nicht für notwendig und ungerecht gegenüber allen, die normal Eintritt zahlen müssen.

29 Weil es so viele unterschiedliche Meinungen zu dem Thema gibt, soll der Bürger-Rat heute über folgende **Fragen** diskutieren:

1. Was halten Sie von der Idee?
2. Wer soll den Freizeitpass bekommen?

Das Ziel der Diskussion ist eine gemeinsame Empfehlung. Das heißt, alle stimmen am Ende ab und versuchen, sich auf einen Kompromiss zu einigen. Das Ergebnis wird in einer Empfehlung festgehalten und Bürger-Gutachten genannt. Das Bürger-Gutachten geht dann direkt an die Regierung!

Szenario Teil 2 – Ganztagsschule

Folie	
23	<p>Wir haben gesehen, dass es sehr große Unterschiede zwischen den Menschen in Fontanien gibt. Und wir haben gesehen, dass es verschiedene Meinungen dazu gibt, ob es in Fontanien gerecht oder ungerecht zugeht. Deshalb soll es heute eine Diskussion mit einigen Menschen aus Fontanien geben. Die Diskussion wird Bürger-Rat genannt.</p>
24	<p>Was ist besonders am Bürger-Rat?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Zu der Diskussion sind ganz unterschiedliche Menschen aus Fontanien eingeladen. Sie werden zufällig ausgelost, um ein „Fontanien im Kleinen“ nachzubilden.2. Die Diskussion wird von Personen geleitet, die für die Moderation ausgebildet sind. Die Moderation achtet darauf, dass alle Menschen am Tisch zu Wort kommen.3. Expertinnen und Experten geben den Menschen wichtige Informationen zum Thema.
25	<p>Wie läuft die Diskussion im Bürger-Rat ab?</p> <p>Die Menschen sagen ihre Meinung und bringen eigene Vorschläge ein. Sie hören sich gegenseitig zu, stellen Nachfragen und versuchen am Ende, eine gemeinsame Empfehlung abzugeben. Das heißt, es geht auch darum, aufeinander zuzugehen und Kompromisse zu finden. Am Ende der Diskussion soll der Bürger-Rat dann zu einer Lösung kommen, die für möglichst viele gut ist. Deshalb gibt es am Ende eine Abstimmung: Das Ergebnis wird aufgeschrieben und heißt dann Bürger-Gutachten.</p>
26	<p>Dieses Gutachten geht an die Regierung von Fontanien. Dort sitzen die Politikerinnen und Politiker. Sie müssen sich die Ergebnisse des Bürger-Rats anhören (Anhörungspflicht) und öffentlich sagen, warum sie die Empfehlung umsetzen wollen oder nicht (Veröffentlichungspflicht).</p> <p>Das bedeutet, dass sie ernsthaft über die Vorschläge diskutieren müssen, bevor sie eine Entscheidung dazu treffen.</p>
27	<p>Was ist heute das Thema im Bürger-Rat?</p> <p>Heute wird diskutiert, was die Bürgerinnen und Bürger von der Einführung einer Ganztagsschule halten. Ganztagsschule bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur vormittags, sondern auch nachmittags in der Schule sind. Am Nachmittag gäbe es in der Schule dann Hausaufgabenbetreuung, Nachhilfe, Lerngruppen und verschiedene Sport- und Musikurse. Außerdem kann es Arbeitsgruppen zu verschiedenen Themen geben: Zum Beispiel zum Natur- und Umweltschutz oder gegen Vorurteile und Ausgrenzung. Es kann auch Kurse für Streitschlichtung, zu gesundem Kochen oder zur Mediennutzung geben.</p> <p>Um das Thema etwas genauer zu erklären, haben wir Expertinnen und Experten eingeladen. Sie haben wichtige Informationen für die Diskussion, die jetzt vorgestellt werden.</p>

28 **Wie sieht es derzeit in Fontanien aus?**

In Fontanien gibt es verschiedene Schulen für Kinder und Jugendliche im Alter von 7 bis 18 Jahren. Die Schultage gehen an diesen Schulen normalerweise von 8.00 bis 13.30 Uhr. Nur an sehr wenigen Schulen gibt es auch nachmittags noch ein paar Stunden Unterricht.

Warum wurde die Ganztagschule vorgeschlagen? Manche sagen: Ganztagschulen schaffen gerechtere Chancen auf gute Noten und helfen gegen soziale Ungleichheit. Aber es gibt auch andere Meinungen: Manche kritisieren, dass die Ganztagschule die Freiheit der Jugendlichen einschränken und keine Vorteile bringen würden.

31 Weil es so viele unterschiedliche Meinungen zu dem Thema gibt, soll der Bürger-Rat heute über **folgende Fragen** diskutieren:

1. Was ist die Aufgabe der Schule? Was halten Sie von der Idee?
2. Was halten Sie von der gemeinsamen Zeit am Nachmittag?
3. Was halten Sie vom Programm am Nachmittag?

Das Ziel der Diskussion ist eine gemeinsame Empfehlung. Das heißt, alle stimmen am Ende ab und versuchen, sich auf einen Kompromiss zu einigen. Das Ergebnis wird in einer Empfehlung festgehalten und Bürger-Gutachten genannt. Das Bürger-Gutachten geht dann direkt an die Regierung!

Ablaufplan 5 Schulstunden

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
5'	Begrüßung	Begrüßung Die Spielleitung (SL) begrüßt, stellt Workshop-Regeln vor und erklärt Kontext und Zweck des Planspiels.	Teilnehmende (TN) wissen, dass es um das Thema soziale Ungleichheit geht und wie der Workshop-Tag aufgebaut ist.	Stuhlkreis
25'	Bingo	Warm-up TN spielen Bingo und werten es gemeinsam im Plenum aus.	TN steigen in das Themenfeld soziale Ungleichheit ein, klären Begriffe aus dem Planspiel.	Stuhlkreis
15'	Planspiel – Einführung Teil 1	Input SL führt in die Methode Planspiel und den ersten Teil des Szenarios ein. Rollenverteilung SL fragt Rolle der Moderation ab, verteilt die restlichen Rollen zufällig und gibt die Rollenprofile aus.	TN wissen, was ein Planspiel ist und kennen Szenario des Planspiels. TN sind darauf vorbereitet, dass sie eine Diskussion nachspielen werden.	Stuhlkreis
	Pause			
10'	Einarbeitung in persönliche Rollen	Einlesen TN lesen die erste Seite ihres Rollenprofils mit den persönlichen Rolleninformationen. SL hilft bei Rückfragen.	TN sind mit ihrer persönlichen Rolleninformation vertraut.	Stuhlkreis
35'	Rollenübung	Vorbereitung SL stellt TN Reflexionsfragen. Nach jedem Fragenblock tauschen TN sich zu ihren Antworten mit der Person neben sich kurz aus. <ol style="list-style-type: none"> 1. Wie war oder ist deine Kindheit? Wie sah der Ort aus, an dem du aufgewachsen bist oder gerade aufwächst? 2. Wer ist deine Familie? Was haben deine Eltern gearbeitet oder was arbeiten deine Eltern gerade? 3. Wie sieht dein Alltag heute aus? Wo triffst du dich mit Freundinnen und Freunden? Was machst du morgens, nachmittags, abends? Was machst du in deiner Freizeit? 	TN arbeiten sich in ihre Rolle ein und verstehen, wie unterschiedlich die Gesellschaft in Fontanien zusammengesetzt ist.	Stühle am Rand, Spielfeld mit Kreppband auf Boden

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<p>Rollenübung</p> <p>TN stellen sich an einer Startlinie auf und gehen – entsprechend der Angaben auf ihrem Rollenspiel – nach jeder Aussage der SL null bis drei Schritte nach vorn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du machst dir nie Sorgen um Geld. 2. Du hast einen angesehenen Beruf. 3. Du verbringst deine Freizeit mit Dingen, die dir Vorteile und Kontakte bringen. 4. Du hattest nie das Gefühl, von anderen zum Beispiel wegen deines Namens ausgegrenzt zu werden. 5. Du hast in deinem Alltag nie Angst, dich nachts allein auf der Straße zu bewegen. 6. Du kannst dich problemlos selbstständig fortbewegen. <p>SL wertet die Bewegung der TN nach jedem Schritt aus und fragt nach Gründen für Bewegung oder Stehenbleiben. SL bittet TN, die Sprechblase auf der zweiten Seite des Profils zu lesen. TN finden sich in ihren Rollengruppen zusammen.</p>		
	Pause			
15'	Planspiel – Einführung Teil 2	<p>Input</p> <p>SL stellt den zweiten Teil des Szenarios vor und beantwortet bei Bedarf Rückfragen. SL erklärt Ablauf der Diskussion.</p>	TN verstehen, welche Maßnahme diskutiert wird.	6 Gruppentische
20'	Einlesen und Vorbereitung in Gruppen	<p>Vorbereitung</p> <p>SL bittet TN, sich in ihren Gruppen zusammen zu setzen, TN lesen den Rest ihres Profils und bereiten sich als Gruppe auf die Diskussion vor.</p>	TN verstehen, was ihre Rolle unter Gerechtigkeit versteht und welche Position sie in der Diskussion vertreten.	6 Gruppentische
10'	Kennenlernen der Gruppen	<p>Kennenlernen im Plenum</p> <p>SL leitet das Kennenlernen der Rollengruppen an und bittet jeweils eine Person pro Gruppe, sich auf einer Skala im Raum entsprechend der Position der Gruppe aufzustellen und diese Position kurz zu begründen.</p>	TN lernen Positionen und Gerechtigkeitsvorstellungen der anderen Gruppen kennen.	6 Gruppentische
	Pause			
5'	Warm-up	TN nehmen am Verhandlungstisch Platz und treffen letzte Absprachen mit ihrer Gruppe.		Tisch in U-Form

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
30'	Spielphase 2 – „Die Diskussion im Bürgerrat“	<p>Diskussion</p> <p>Die TN diskutieren aus der Perspektive ihrer Rolle die Fragen und treffen eine gemeinsame Entscheidung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung • Diskussion • Entscheidungsrunde <p>Das Moderationsteam trägt das Ergebnis der Diskussion in das Bürgergutachten ein und übergibt dieses an die Parlamentspräsidentin/den Parlamentspräsidenten.</p>	TN verhandeln aus ihrer Rolle heraus über die Maßnahme und stimmen am Ende über eine gemeinsame Empfehlung ab.	Tisch in U-Form
	Rollenausstieg	Die TN legen ihre Rolle ab.	TN stellen Distanz zur gespielten Rolle her.	
10'	Auswertung – Intuitiv	<p>Intuitivauswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie war es für dich, die Rolle zu spielen? • Wie ist es dir im Spiel ergangen? • Wie hast du dich in der Rolle gefühlt? • Was fiel dir schwer? Was fiel dir leicht? 	TN haben vor der Pause Gelegenheit, sich von ihrer Rolle zu distanzieren.	Tisch in U-Form
	Pause			
5'	Auswertung – Spieldynamik	<p>Auswertung – Spieldynamik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie war die Zusammenarbeit? • Was ist im Verlauf aufgefallen? Ist die Diskussion demokratisch abgelaufen? • Wie hat die Gruppe funktioniert? • Was könntet ihr besser machen, wenn ihr die Diskussion nochmal durchführen würdet? 	TN reflektieren über Spieldynamik und Gruppendynamik.	Stuhlkreis
10'	Auswertung – Spielergebnis	<p>Auswertung – Spielergebnis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie zufrieden wäre deine Rolle mit der Entscheidung? • Wie zufrieden wäre deine Rolle mit dem Ergebnis der Diskussion? • Wie würde sich das Leben deiner Rolle durch das Ergebnis verändern? • Wie würde sich das Zusammenleben in Fontanien durch die Maßnahme verändern? • Welches Ergebnis hätte die Diskussion gehabt, wenn nur deine Rollengruppen entscheiden dürfte? Welche Folgen hätte das auf das Zusammenleben in Fontanien? • Wie würde Fontanien aussehen, wenn deine Gruppe alleine entscheiden könnte? 	TN reflektieren Ablauf und Ergebnis der Diskussion.	

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
5'	Transfer	Auswertung – Transfer <ul style="list-style-type: none"> • Was war realistisch? Was nicht? • Welchen Bezug kannst du zu deinem eigenen Alltag herstellen? • Welche Probleme hast du wiedererkannt, welche ähneln deinen eigenen Erfahrungen? 		
15'	Auswertung – Persönliche Haltung	Auswertung – Persönliche Haltung zur Maßnahme SL weist darauf hin, dass es ab jetzt um die eigene Meinung der TN geht. SL bildet Skala vom Kennenlernen der Gruppen wieder im Raum ab und leitet Positionierung nach persönlicher Meinung entsprechen der folgenden Phasen an: <ul style="list-style-type: none"> • Meinungsbildung • Austausch • Aufstellung • Pro-Contra-Diskussion 	TN reflektieren eigene Meinung zur Maßnahme und rufen sich Argumente aus der Diskussion in Erinnerung.	Stuhlkreis
10'	Auswertung – Gerechtigkeitsvorstellungen	Auswertung – Gerechtigkeitsvorstellungen SL bittet TN, sich wieder zu setzen und die Gerechtigkeitsvorstellungen und politischen Haltungen aus dem Spiel den Positionen zur Maßnahme auf der Skala zuzuordnen. Die jeweiligen Tischschilder der Gruppen werden reihum auf die Skala gestellt. SL bittet TN kurz zu erklären, was die Gerechtigkeitsvorstellung in eigenen Worten bedeutet und wie das Zeichen der Gruppe zur Gerechtigkeitsvorstellung passt.	TN rekapitulieren die Gerechtigkeitsvorstellungen.	Stuhlkreis
	Auswertung – Transfer Parteien und Bürgerrat (optional)	Auswertung – Parteien SL bittet TN alle Parteien zu nennen, die sie kennen und den Gerechtigkeitsvorstellungen zuzuordnen. Mögliche Reflexionsfragen <ul style="list-style-type: none"> • Passt die Partei zu eurer Einstellung? • Wenn ja, warum? • Wenn nein, warum nicht? 	TN stellen Transfer zur Realität her.	Stuhlkreis

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<p>Auswertung – Bürgerrat SL ruft das Format der Diskussion in Erinnerung und erklärt, dass Bürgerräte auf verschiedenen politischen Ebenen eingesetzt werden.</p> <p>Mögliche Vertiefungsfrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was haltet ihr von Bürgerräten? • Was sind Vorteile? • Was sind Nachteile? 		

Ablaufplan 6 Schulstunden

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
5'	Begrüßung	<p>Begrüßung Die Spielleitung (SL) begrüßt, stellt Workshop-Regeln vor und erklärt Kontext und Zweck des Planspiels.</p>	Teilnehmende (TN) wissen, dass es um das Thema soziale Ungleichheit geht und wie der Workshop-Tag aufgebaut ist.	Stuhlkreis
20'	Bingo	<p>Warm-up TN spielen Bingo und werten es gemeinsam im Plenum aus.</p>	TN steigen in das Themenfeld soziale Ungleichheit ein, klären Begriffe aus dem Planspiel.	Stuhlkreis
15'	Planspiel Einführung Teil 1	<p>Input SL führt in die Methode Planspiel und den ersten Teil des Szenarios ein.</p> <p>Rollenverteilung SL fragt Rolle der Moderation ab, verteilt die restlichen Rollen zufällig und gibt die Rollenprofile aus.</p>	TN wissen, was ein Planspiel ist und kennen Szenario des Planspiels. TN sind darauf vorbereitet, dass sie eine Diskussion nachspielen werden.	Stuhlkreis
5'	Einarbeitung in persönliche Rollen	<p>Einlesen TN lesen die erste Seite ihres Rollenprofils mit den persönlichen Rolleninformationen. SL hilft bei Rückfragen.</p>	TN sind mit ihrer persönlichen Rolleninformation vertraut.	Stuhlkreis
45'	Rollenübung	<p>Vorbereitung SL stellt TN Reflexionsfragen. Nach jedem Fragenblock tauschen TN sich zu ihren Antworten mit der Person neben sich kurz aus.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wie war oder ist deine Kindheit? Wie sah der Ort aus, an dem du aufgewachsen bist oder gerade aufwächst? 	TN arbeiten sich in ihre Rolle ein und verstehen, wie unterschiedlich die Gesellschaft in Fontanien zusammengesetzt ist.	Stühle am Rand, Spielfeld mit Kreppband auf Boden

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<ol style="list-style-type: none"> 2. Wer ist deine Familie? Was haben deine Eltern gearbeitet oder was arbeiten deine Eltern gerade? 3. Wie sieht dein Alltag heute aus? Wo triffst du dich mit Freundinnen und Freunden? Was machst du morgens, nachmittags, abends? Was machst du in deiner Freizeit? <p>Rollenübung TN stellen sich an einer Startlinie auf und gehen – entsprechend der Angaben auf ihrem Rollenspiel – nach jeder Aussage der SL null bis drei Schritte nach vorn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du machst dir nie Sorgen um Geld. 2. Du hast einen angesehenen Beruf. 3. Du verbringst deine Freizeit mit Dingen, die dir Vorteile und Kontakte bringen. 4. Du hattest nie das Gefühl, von anderen zum Beispiel wegen deines Namens ausgegrenzt zu werden. 5. Du hast in deinem Alltag nie Angst, dich nachts allein auf der Straße zu bewegen. 6. Du kannst dich problemlos selbstständig fortbewegen. <p>SL wertet die Bewegung der TN nach jedem Schritt aus und fragt nach Gründen für Bewegung oder Stehenbleiben. SL bittet TN, die Sprechblase auf der zweiten Seite des Profils zu lesen. TN finden sich in ihren Rollengruppen zusammen.</p>		
	Pause			
10'	Planspiel – Einführung Teil 2	Input SL stellt den zweiten Teil des Szenarios vor und beantwortet bei Bedarf Rückfragen. SL erklärt Ablauf der Diskussion.	TN verstehen, welche Maßnahme diskutiert wird.	6 Gruppentische
20'	Einlesen und Vorbereitung in Gruppen	Vorbereitung SL bittet TN, sich in ihren Gruppen zusammen zu setzen, TN lesen den Rest ihres Profils und bereiten sich als Gruppe auf die Diskussion vor.	TN verstehen, was ihre Rolle unter Gerechtigkeit versteht und welche Position sie in der Diskussion vertreten.	6 Gruppentische
5'	Warm-up	TN nehmen am Verhandlungstisch Platz und treffen letzte Absprachen mit ihrer Gruppe.		Tisch in U-Form
50'	Spielphase 2 – „Die Diskussion im Bürgerrat“	Diskussion Die TN diskutieren aus der Perspektive ihrer Rolle die Fragen und treffen eine gemeinsame Entscheidung.	TN verhandeln aus ihrer Rolle heraus über die Maßnahme und stimmen am Ende über	Tisch in U-Form

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung • Diskussion • Entscheidungsrunde <p>Das Moderationsteam trägt das Ergebnis der Diskussion in das Bürgergutachten ein und übergibt dieses an die Parlamentspräsidentin/den Parlamentspräsidenten.</p>	eine gemeinsame Empfehlung ab.	
	Rollenausstieg	Die TN legen ihre Rolle ab.	TN stellen Distanz zur gespielten Rolle her.	
5'	Auswertung – Intuitiv	Intuitivauswertung <ul style="list-style-type: none"> • Wie war es für dich, die Rolle zu spielen? • Wie ist es dir im Spiel ergangen? • Wie hast du dich in der Rolle gefühlt? • Was fiel dir schwer? Was fiel dir leicht? 	TN haben vor der Pause Gelegenheit, sich von ihrer Rolle zu distanzieren.	Tisch in U-Form
	Pause			
10'	Auswertung – Spieldynamik	Auswertung – Spieldynamik <ul style="list-style-type: none"> • Wie war die Zusammenarbeit? • Was ist im Verlauf aufgefallen? Ist die Diskussion demokratisch abgelaufen? • Wie hat die Gruppe funktioniert? • Was könntet ihr besser machen, wenn ihr die Diskussion nochmal durchführen würdet? 	TN reflektieren über Spieldynamik und Gruppendynamik.	Stuhlkreis
10'	Auswertung – Spielergebnis	Auswertung – Spielergebnis <ul style="list-style-type: none"> • Wie zufrieden wäre deine Rolle mit der Entscheidung? • Wie zufrieden wäre deine Rolle mit dem Ergebnis der Diskussion? • Wie würde sich das Leben deiner Rolle durch das Ergebnis verändern? • Wie würde sich das Zusammenleben in Fontanien durch die Maßnahme verändern? • Welches Ergebnis hätte die Diskussion gehabt, wenn nur deine Rollengruppen entscheiden dürfte? Welche Folgen hätte das auf das Zusammenleben in Fontanien? • Wie würde Fontanien aussehen, wenn deine Gruppe alleine entscheiden könnte? 	TN reflektieren Ablauf und Ergebnis der Diskussion.	Stuhlkreis
10'	Auswertung – Transfer	Auswertung – Transfer <ul style="list-style-type: none"> • Was war realistisch? Was nicht? 	TN stellen Bezug zwischen Spielerlebnis und Realität her.	Stuhlkreis

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<ul style="list-style-type: none"> • Welchen Bezug kannst du zu deinem eigenen Alltag herstellen? • Welche Probleme hast du wiedererkannt, welche ähneln deinen eigenen Erfahrungen? 		
20'	Auswertung – Persönliche Haltung	<p>Auswertung – Persönliche Haltung</p> <p>SL weist darauf hin, dass es ab jetzt um die eigene Meinung der TN geht. SL bildet Skala vom Kennenlernen der Gruppen wieder im Raum ab und leitet Positionierung nach persönlicher Meinung entsprechen der folgenden Phasen an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meinungsbildung • Austausch • Aufstellung • Pro-Contra -Diskussion 	TN reflektieren eigene Meinung zur Maßnahme und rufen sich Argumente aus der Diskussion in Erinnerung.	Stuhlkreis
10'	Auswertung – Gerechtigkeitsvorstellungen	<p>Auswertung – Gerechtigkeitsvorstellungen</p> <p>SL bittet TN, sich wieder zu setzen und die Gerechtigkeitsvorstellungen und politischen Haltungen aus dem Spiel den Positionen zur Maßnahme auf der Skala zuzuordnen. Die jeweiligen Tischschilder der Gruppen werden reihum auf die Skala gestellt.</p> <p>SL bittet TN kurz zu erklären, was die Gerechtigkeitsvorstellung in eigenen Worten bedeutet und wie das Zeichen der Gruppe zur Gerechtigkeitsvorstellung passt.</p>	TN rekapitulieren die Gerechtigkeitsvorstellungen. .	Stuhlkreis
20'	Auswertung – Transfer Parteien und Bürgerrat	<p>Auswertung – Transfer Parteien und Bürgerrat</p> <p>SL bittet TN alle Parteien zu nennen, die sie kennen und den Gerechtigkeitsvorstellungen zuzuordnen.</p> <p>Mögliche Reflexionsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passt die Partei zu eurer Einstellung? • Wenn ja, warum? • Wenn nein, warum nicht? <p>Als Option: SL bittet TN zu überlegen, welche Parteien den Gerechtigkeitsvorstellungen zugeordnet werden können.</p>	TN stellen Transfer zur Realität her.	Stuhlkreis

Zeit	Phase	Inhalt	Ziele	Raum
		<p>Auswertung – Transfer Bürgerrat SL ruft das Format der Diskussion in Erinnerung und erklärt, dass Bürgerräte auf verschiedenen politischen Ebenen eingesetzt werden. SL lässt TN Beispiele für realexistierende Bürgerräte recherchieren und leitet anschließend eine Diskussion zu Vor- und Nachteilen von Bürgerräten.</p> <p>Mögliche Vertiefungsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was haltet ihr von Bürgerräten? • Was sind Vorteile? • Was sind Nachteile? 		

Impressum

Herausgeberin:

Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn
info@bpb.de
www.bpb.de



Projektleitung und Redaktion: Lisa Rossmannith und Simon Lengemann

Autorinnen:

Karina Frank und Julia Forgacs

planpolitik

planpolitik
Friedelstraße 16
12047 Berlin
info@planpolitik.de
www.planpolitik.de

Begutachter:

Prof. Dr. Andreas Petrik
Didaktik der Sozialkunde
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
https://didaktik.politik.uni-halle.de/team/prof._didaktik_der_sozialkunde/

Veröffentlichung: 28.01.2025

Lizenz: Dieses Werk steht – soweit nicht durch Copyright-Angaben anders gekennzeichnet – unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0. Den rechtsverbindlichen Lizenzvertrag finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>. Sie dürfen die Inhalte bearbeiten und die bearbeitete Fassung für Ihren Unterricht nutzen. Sie dürfen das Werk nicht kommerziell nutzen.

Voraussetzungen für die Weitergabe der bearbeiteten Fassung an Dritte sind die Nennung des Werktitels mit Link, der Autorinnen und der bpb als Herausgeberin, ein Hinweis auf etwaige Bearbeitungen sowie die Weitergabe unter derselben Lizenz. Das Recht auf Weitergabe gilt nicht für Inhalte mit Copyright-Angabe. Die Attribution soll wie folgt lauten:

Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick | Autorinnen: Karina Frank, Julia Forgacs,
Herausgeberin: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb (2025), Lizenz: CC BY-NC-SA 4.0