Das Kofferplanspiel

Wie funktioniert Politik in der Praxis? Eine Antwort auf diese Frage gibt das Planspiel des Jugendparlaments. Die Spielerinnen und Spieler werden vor ein städtisches Problem gestellt und müssen sich zur Lösung des Problems in die Rolle von Politikern versetzen. Bei Spiel und Spaß wird parlamentarische Arbeit, politisches Verhandeln und Demokratie greifbar gemacht.

1. Bestandteile

Das Kofferplanspiel besteht aus einem Krisenpapier und sieben Rollenbeschreibungen.

Das Krisenpapier: Das Krisenpapier beschreibt das Problem der Stadt und die Aufgabe, vor die die Spielteilnehmer des Planspiels gestellt werden. Auf der Rückseite befinden sich Fakten, die bei der Aufgabenbewältigung helfen können. Zum Beginn des Planspiels sollte jeder Teilnehmer ein Krisenpapier zum lesen erhalten.

Die Rollenbeschreibung: Die Rollenbeschreibungen geben durch den Text und das Punktesystem vor, was für die einzelnen Rollen wichtig ist und worauf es für sie in den politischen Verhandlungen ankommt. Zudem können den Texten vereinzelt Argumente entnommen werden, um in den Verhandlungen schlagfertig zu sein. Auf der Rückseite befindet sich eine Übersicht der Spielphasen. Hier wird kurz gezeigt, wie ein Antrag aussehen kann und was in den einzelnen Spielphasen passiert. Zu den einzelnen Spielphasen werden auch Zeitangaben gemacht, die dabei helfen sollen, das Spiel innerhalb einer Doppelstunde zu schaffen. Die Rollenbeschreibungen sollten nach dem Lesen des Krisenpapiers an die Spielteilnehmer verteilt werden.

2. Der Spielablauf

Das Kofferplanspiel ist so konzipiert, dass es allein von den Schülerinnen und Schülern gespielt werden kann. Schlüsselfigur des Planspiels ist dabei die Sitzungsleitung. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die Rolle der Spielleitung stark zu besetzen und sie gegebenenfalls zu unterstützen.

Der Ablauf: Als erstes müssen die Spielerinnen und Spieler das Krisenpapier lesen. Im Anschluss werden die Rollenbeschreibungen verteilt.
Sobald die Spielerinnen und Spieler ihre Rollenbeschreibung gelesen haben, hält die Sitzungsleitung die vorformulierte Spieleröffnungsrede, welche ein Anhang der Rollenbeschreibung der Sitzungsleitung ist. Die Spieleröffnungsrede erklärt nochmal den Spielablauf, welcher der Rückseite einer jeden Rollenbeschreibung zu entnehmen ist.
Nachdem die Spieleröffnungsrede gehalten wurde, geht für die Spielerinnen und Spieler das Kofferplanspiel los. Der Weitere Verlauf ergibt sich aus den Spielphasen, welche sich auf der Rückseite einer jeden Rollenbeschreibung befindet. Dabei hat die Sitzungsleitung bis zum Schluss die anspruchsvolle Aufgabe die anderen durch die einzelnen Spielphasen zu leiten.

Die Spieldauer: Auf der Rückseite jeder Rollenbeschreibung findet sich der Spielablauf, unterteilt in die jeweiligen Spielphasen.

Diese Übersicht gibt zeitliche Empfehlungen für jede Spielphase und ist angelegt für einen Unterrichtsblock von 90 Minuten. Da es sich um ein dynamisches Spiel handelt, kann es teilweise zu zeitlichen Abweichungen kommen.

3. Auswertung

Nachdem alle Anträge abgestimmt wurden, wertet die Sitzungsleitung die Stimmabgabe der einzelnen Anträge aus.

Ein Antrag gilt als angenommen, wenn er die einfache Mehrheit hat, also mehr Für-Stimmen als Gegen-Stimmen hat.

Die Sitzungsleitung verkündet das Abstimmungsergebnis und ließt den angenommenen Antrag vor.

Die Fraktionen können jetzt ihre Punkte berechnen, indem sie den Antragstext mit ihrem Punktesystem vergleichen. Dabei kann bei jedem Gegenstand der Verhandlung nur eine Punktzahl berechnet werden.

Die Sitzung gilt als erfolgreich beendet, wenn die Anträge abgestimmt wurden.

Beispiel:

Spielergebnis: Eine Mehrheit hat einem Antrag zugestimmt. Es wurden in allen Stadtteilen genügend Sportplätze errichtet. Der Prüfantrag war für das Ergebnis erfolgreich.

Punktsystem:

Gegenstände der Verhandlung	Fraktionspositionen	Punkte	Erreichte Punkte
A. Sitzung	wenn die Sitzung erfolgreich beendet wird	20	20
B. Abstimmung	wenn alle einem Antrag zustimmen (Konsensabstimmung)	15	
	wenn es zu einer Mehrheitsabstimmung kommt	10	10
C. Sportplätze	wenn nur in 2 Stadtteilen die benötigte Anzahl erreicht wird	5	
	wenn nur in 3 Stadtteilen die benötigte Anzahl erreicht wird	10	
	wenn in allen Stadtteilen die benötigte Anzahl erreicht wird	15	15
D. Zusatz	wenn der Prüfungsantrag für das Ergebnis erfolgreich ist	5	5
E. Ergebnis	A. + B.+ C. + D.		50

Auswertung:

20 Punkte für die erfolgreich beendete Sitzung.

10 Punkte für den von einer Mehrheit angenommenen Antrag.

15 Punkte dafür, dass in allen Stadtteilen die benötigte Anzahl erreicht wurde.

5 Punkte dafür, dass der Prüfantrag erfolgreich für das Ergebnis war.

Damit hätte der Spieler 50 Punkte erreicht und sehr erfolgreich, politisch verhandelt.