**Rollenspiel Wahlingen ‒ Didaktisch-methodische Einführung**

**Zeitbedarf:** 3,5 - 5 Stunden

**Zielgruppe:** 20 bis 65 Personen ab 13   
Jahren

**Raum:** Ein großer Raum und/oder zwei kleine Räume

**Material:** Download auf Website; evtl. Flipchartpapier, Stifte, Beamer, Laptop, Digitalkamera, Tisch-und Namensschilder, etc.

**Quelle:** Planspielreihe LpB Baden-Württemberg: "Du hast die Wahl in Wahlingen"

**Niveaustufe:** leicht bis mittel

**Ziel:** Kommunalpolitik spielerisch   
erfahren

**Ablauf:**

Grundsätzlich besteht das Planspiel aus den drei Phasen der Vorbereitung, der eigentlichen Simulation und der Auswertung. Die Simulationsphase von „Du hast die Wahl in Wahlingen!“ lässt sich wiederum in drei größere Gruppenphasen, einen Bürger-Informationstag, einem Duell der Kandidatinnen und der Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der Wahl einteilen.

Dem voraus geht eine Phase der kurzen Einführung in die Stadtgeschichte und die aktuellen politischen Themen von Wahlingen, sowie eine knappe Übersicht oder Rekapitulation einiger kommunalpolitischer Grundlagen. Im Anschluss an die eigentliche Planspielphase erfolgt eine Auswertungs- und Reflexionsphase. Gerade sie ist von zentraler Bedeutung, denn die Ablegung der angenommenen Rolle und die Besprechung bzw. Bewertung des eigenen Handelns bilden die Grundlage für den Lernerfolg. Nur so kann das in der fiktiven Umgebung des Spiels erworbene Wissen in die Realität übertragen werden. Daher muss die Auswertung des Planspiels, auch bei Zeitknappheit, unbedingt noch direkt im Anschluss oder wenigstens in größtmöglicher zeitlicher Nähe zum Ende der Simulationsphase erfolgen.

Ist eine Durchführung an einem Tag nicht möglich, so kann das Spiel auch über mehrere Einheiten aufgeteilt werden.

**Vorbereitung im weiteren Sinne**

Die Vorbereitung des Planspiels im weiteren Sinne erfordert zunächst einmal die Bereitstellung der entsprechenden Räumlichkeiten. Für die Durchführung von „Du hast die Wahl in Wahlingen“ hat es sich als sinnvoll erwiesen, zwei nebeneinanderliegende Räume und/oder aber einen größeren Raum zu nutzen. In diesem sollten die Tische und Stühle für eine Arbeit in Gruppen angeordnet werden und darauf geachtet werden, dass ausreichend großer Abstand zwischen den Gruppentischen besteht. Er sollte so bemessen sein, dass konzentriertes Arbeiten innerhalb der Gruppen möglich ist und gleichzeitig der Meinungs- und Informationsaustausch zwischen den Gruppen problemlos bewerkstelligt werden kann.

Grundsätzlich ist die Durchführung auch in einem einzigen Raum von der Größe eines typischen Klassenzimmers möglich, besonders bei kleineren Teilnehmerzahlen. Ab einer Anzahl von deutlich mehr als 20 Teilnehmenden ist dies jedoch nicht zu empfehlen.

Der Raum, in dem die Einführung in das Spiel stattfindet, sollte mit einem Beamer ausgestattet sein, so dass die zugehörige Bildschirmpräsentation vorgeführt werden kann. Dies erleichtert die Einführung und Gliederung des Planspiels sehr. Es ist daher zu empfehlen, sich frühzeitig einen geeigneten Raum zu sichern. Ist dies nicht möglich, so kann ggf. mit dem Tageslichtprojektor oder mit Stellwänden gearbeitet werden, an denen die notwendigen Informationen gezeigt werden können.

Die Arbeitsmaterialien stehen auf der Aktionshomepage zum Download zur Verfügung. Sie sollten mit ausreichendem zeitlichem Abstand vervielfältigt und bereitgestellt werden. Ideal ist die Vorbereitung von Räumlichkeiten und Arbeitsmaterialien bereits am Vortag des Planspiels. Dies ermöglicht einen erheblich schnelleren Einstieg und spart Zeit, die dann z.B. für das Lösen von Problemen während des Spiels, bzw. für eine vertiefte Auswertung nach seiner Beendigung zur Verfügung steht. Die Wahlunterlagen (Wahlbenachrichtigung, Merkzettel und Stimmzettel) sind am Besten in Briefumschläge zu verpacken. In jedem Fall müssen die korrekte Zeit, das korrekte Datum des Wahltages, sowie die jeweiligen Wahlräume auf den Wahlbenachrichtigungen vor der eigentlichen Vervielfältigung eingetragen werden.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer benötigen für ihre Arbeit Plakate, Filzstifte und ggf. solche Materialien, wie sie sich in einem Methodenkoffer (Moderationskärtchen, Klebeband, Klebepunkte etc.) befinden. Eine Digitalkamera macht die Pressearbeit eindrücklicher, da dann Fotos gemacht und bei den Presseterminen gezeigt werden können. Dies setzt aber natürlich das Vorhandensein eines PCs bzw. Laptops und eines Beamers voraus, um die Fotos, nach ihrer Übertragung auf den Rechner, auch präsentieren zu können.

**Vorbereitungsphase**

Die Vorbereitung im engeren Sinne findet direkt vor dem Einstieg in das eigentliche Spielgeschehen statt. Je nach Kenntnisstand der Teilnehmenden sollte zunächst eine kurze Besprechung bzw. Wiederholung wichtiger kommunalpolitischer Grundlagen erfolgen. Aus Gründen der Zeitersparnis wurden diese auf Kurzinformationen zu den politischen Ebenen Deutschlands, dem Zusammenspiel von Bürgern und Bürgerinnen, Bürgermeister und Gemeinderat und den zentralen Aufgaben der Gemeinde beschränkt. Es ist natürlich jederzeit möglich diese Informationen abhängig vom Vorwissen der Jugendlichen ggf. zu erweitern, bzw. weiter zu reduzieren. Im Anschluss an den Vortrag kann dann mit dem „Aufbau der Spielwelt“ begonnen werden.

Die Teilnehmenden sollten dafür in der gebotenen Kürze in die Methode des Planspiels sowie in den Ablauf des aktuellen Spiels eingewiesen werden. Bei der methodischen Einführung ist es wichtig, den Teilnehmenden zu erläutern, dass ihre eigene Beteiligung und Eigeninitiative die Bedingungen für einen spannenden und interessanten Ablauf sind. Das Eintauchen in die Welt des Spieles und die Identifikation mit der eigenen Rolle sind dabei besonders wichtig. Die Spielleitung sollte bei dieser Gelegenheit auch auf den Dreischritt von Vorbereitung, Simulation und Auswertung hinweisen, so dass den Teilnehmenden die grundlegende Struktur und der Ablauf des Spieles klar werden.

Im Anschluss werden die Teilnehmenden in Form einer kleinen schauspielerischen Einlage, bei der sich der Bürgermeister bzw. die Bürgermeisterin Wahlingens und ein Tourist bzw. eine Touristin über die Stadtgeschichte, den anstehenden Wahlkampf und dessen Themen sowie die Parteien und Bürgerinitiativen informiert. Diese „touristische“ Einführung kann sowohl von einer als auch von mehreren Mitgliedern der Spielleitung durchgeführt werden. Die Informationen können auch als Kurzvortrag mit Bildunterstützung vom „Bürgermeister“ gegeben werden. Der Dialog bietet natürlich den Vorteil größerer Lebendigkeit und Kurzweiligkeit.

Die Darbietung der Informationen kann auch, bei geringerer schauspielerischer Neigung, „außerhalb der Spielwelt“ erfolgen. Generell ist jedoch die touristische Variante zu bevorzugen, da sie den Teilnehmenden, besonders den jüngeren, zeigt, dass auch die Mitglieder der Spielleitung ohne weiteres in Rollen hineinschlüpfen können. Auf diese Art kann die Hemmschwelle, gerade für planspielunerfahrene Jugendliche, herabgesetzt werden.

**Simulationsphase**

Die Simulationsphase beginnt mit der Verteilung der Rollenschilder und anschließend der Rollenprofile. Die Spieler schlüpfen in folgende Rollen

* Mitglieder und Gemeinderatskandidaten der Parteien CDU, SPD, FDP und Grüne, sowie der Vereinigung Freie Wähler e.V.
* Mitglieder und Aktivisten der Bürgerinitiativen („Autofreie Innenstadt, Unternehmer für Wahlingen, Ja zur Umwelt – Nein zum Supermarkt am Wahlinger See“)
* Journalisten beim Radiosender „Radio Wahlingen“

Natürlich sind alle diese Personen auch gleichzeitig wahlberechtigte Bürgerinnen und Bürger von Wahlingen.

Die Verteilung der Rollen erfolgt – mit Ausnahme der Presserollen – nach dem Zufallsprinzip. Da die Verteilung nach männlichen und weiblichen Rollen nicht immer deckungsgleich mit derjenigen in der Teilnehmergruppe ist, kann es dazu kommen, dass das Geschlecht des Teilnehmers oder der Teilnehmerin nicht mit dem Geschlecht seiner oder ihrer Rolle übereinstimmt. Dies hat sich bei den Durchführungen des Planspiels aber nie als Problem erwiesen.

Die Presserollen werden nicht nach dem Zufallsprinzip vergeben. Hier bietet es sich an, zwei Jugendliche einzusetzen, die Spaß am Schreiben und Vortragen des Geschriebenen haben und zudem fähig sind, eine Diskussion vor Publikum zu leiten. Außerdem liegt der Arbeits- und Pausenrhythmus bei diesen beiden Rollen etwas anders, als bei denen der anderen Gruppen. Beide erhalten im Übrigen nur einen Namen und keine eigenen Rollenprofile. Ihre Aufgabe ist es, über den Wahlkampf und die Arbeit der Parteien zu berichten, sowie das später stattfindende Duell zu moderieren und zu leiten.

Nachdem alle ihre Rollen erhalten haben, finden sie sich in ihren jeweiligen Partei- bzw. Bürgerinitiativengruppen zusammen. Sie erhalten ihre Rollenprofile, sowie Informationen zur Partei bzw. Initiative, der sie angehören. Danach beginnt die Einarbeitungsphase in die eigene Rolle. Während dieser Phase sollen sich die Mitglieder von Parteien und Bürgerinitiativen intensiv mit ihrer persönlichen Lebensgeschichte auseinandersetzen und in die Lebenswelt Wahlingens eintauchen. Die Parteimitglieder müssen zudem zu den einzelnen Wahlkampfthemen Stellung beziehen und innerhalb der Partei einen Konsens finden, den sie dann der Wählerschaft präsentieren können. Die Mitglieder der Bürgerinitiative müssen sich mit Materialien zu ihren jeweiligen Themenbereichen auseinandersetzen. Die Presse entwickelt währenddessen Fragen und Ideen zu ihrer Vorgehensweise und führt nach und nach die ersten Interviews mit den Vertreterinnen und Vertretern der Parteien bzw. der Bürgerinitiative. Sie sollte sich ebenfalls schon mit dem Infomaterial zur Moderation des Kandidatenduells auseinandersetzen, da später möglicherweise nicht mehr genügend Zeit zur Verfügung steht. Während die anderen Teilnehmer dann eine Pause erhalten, arbeiten die Pressemitglieder vorerst weiter, um dann nach Beendigung der Pause die erste „Pressezeit“ zu veranstalten. Danach erhalten sie ihre Pause.

**Infotag**

Im Anschluss an die erste Pressezeit erhalten die Mitglieder der Parteien und Bürgerinitiativen die Aufträge für die zweite Arbeitsphase. In dieser wird der Bürgerinformationstag vorbereitet: Jede Partei und Bürgerinitiative hat dabei ihren eigenen Stand mitsamt Plakat, ggf. Flyern etc. mit denen sie bei der Bürgerschaft für Stimmen bzw. für Unterstützung wirbt. Die benötigten Arbeitsmaterialien wie Plakate, Stifte etc. werden offen zur Verfügung gestellt, so dass die Jugendlichen jederzeit darauf zugreifen können.

Nachdem die Gruppen ihre inhaltlichen Vorbereitungen abgeschlossen haben, sollten die Stände aufgebaut und die Plakate, z.B. an der Wand oder an Stellflächen befestigt werden. Parteien und Bürgerinitiativen werden vor Beginn darauf hingewiesen, dass sie sich frei bewegen und die anderen Stände besuchen können, um sich zu informieren. Es ist darauf zu achten, dass ein möglichst intensiver Austausch erfolgt und möglichst viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer miteinander ins Gespräch kommen. Mindestens ein Mitglied einer Partei bzw. Bürgerinitiative sollte jedoch immer am jeweiligen Stand verbleiben, um mit dem Standpublikum ins Gespräch zu kommen. Die Presse kann, sofern eine Digitalkamera zur Verfügung steht, Aufnahmen der Stände bzw. des gesamten Infotages machen. In jedem Fall muss sie sich aber informieren, um später über die Veranstaltung berichten zu können. Nach dem Ende des Infotages kehren die Teilnehmenden wieder in ihre jeweiligen Gruppen zurück und bereiten nun das Duell vor. Von besonderer Bedeutung ist, dass sich jede Parteigruppe auf einen Kandidatin oder einen Kandidaten einigt und ihn oder sie vorbereitet. Die Presse muss sich darauf vorbereiten, das Duell zu leiten.

**Duell der Kandidatinnen und Kandidaten**

Zur Durchführung des Duells sollten an einem gut sichtbaren Punkt des Raumes Stühle für die Vertreterinnen und Vertreter der Parteien aufgestellt werden. Am besten geschieht dies in einer zum Publikum offenen, halbkreisförmigen Anordnung. Nach einer Einführung durch die Moderation stellen sich die Teilnehmenden kurz vor, bzw. werden vorgestellt. Danach wird die Diskussionsrunde eröffnet, in der die Kandidatinnen ihre Lösungsansätze für die aktuellen Fragen und Probleme rund um Wahlingen präsentieren sollten. Die Leitung des Duells sollte darauf achten, das Gespräch durch Fragen zu steuern und die Gesprächsanteile soweit wie möglich ausgewogen zu gestalten. Ebenso muss das Publikum miteinbezogen werden, das die Kandidaten befragen bzw. Kommentare abgeben kann.

Die Spielleitung kann im Hintergrund als „Aufnahmeleitung“ fungieren, um bei Engpässen und Problemen z.B. mit Stichworten oder Fragen weiterzuhelfen. Es wird nicht möglich sein, alle Themenbereiche im Rahmen des Duells anzusprechen. Erfahrungsgemäß können bei tiefer gehender Diskussion zwei, maximal drei Punkte behandelt werden. Der Abschluss des Duells kann z.B. in einer kurzen Zusammenfassung der Standpunkte durch die Leitung des Duells bestehen. Ebenso gut möglich ist es, die Kandidatinnen und Kandidaten in einem Satz summieren zu lassen, warum man ihnen und ihrer Partei bei der bevorstehenden Kommunalwahl die Stimme geben sollte.

**Wahlvorbereitung & Wahl**

Die bevorstehende Kommunalwahl erfordert, dass den Teilnehmenden die Prinzipien der Kommunalwahl kurz erläutert werden. Zu diesem Zweck kann auf die bereitgestellte Präsentation zurückgegriffen werden, in welcher der Wahlmodus erläutert wird. Die Spielleitung kann, um die Spielwelt nicht zu durchbrechen als Wahlleitung auftreten und den Ablauf so erklären.

In dieser Phase sollte den Teilnehmenden möglichst viel Zeit für Fragen gelassen werden, da ein unzureichendes Verständnis der Besonderheiten zu unverhältnismäßig vielen ungültigen Stimmzetteln führen kann.

Zur Wahl selbst werden den Jugendlichen die Wahlunterlagen ausgehändigt. Sie bestehen jeweils aus den fünf Wahlvorschlägen der Parteien und der Wählervereinigung, den Wahlbenachrichtigungen mitsamt der Angabe des Wahlraums, sowie einem Merkzettel, auf dem die Teilnehmenden die zuvor erläuterten Besonderheiten der Wahl nochmals nachlesen können. Wenn möglich sollten diese Unterlagen in Umschlägen verteilt werden, die die Wählenden dann auch zur Stimmabgabe nutzen können. Die Teilnehmenden sollten ebenfalls noch darauf hingewiesen werden, dass die Wahlbenachrichtigung in jedem Fall mitzubringen und der jeweiligen Wahlhelferin vorzuzeigen ist. Die Funktion der Wahlhelfer wird in der Regel von der Spielleitung übernommen.

Wie genau gewählt wir, hängt von den jeweiligen räumlichen Verhältnissen, der Anzahl der Spielleitung, wie auch von der vorhandenen Zeit ab. Soll die Wahl so realistisch wie möglich ablaufen, sollten mindestens zwei Wahlkabinen in verschiedenen Räumen mitsamt Möglichkeit zur geheimen Wahl (Sichtschutz, eigener Tisch etc.) zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personen als Wahlhelfer zur Organisation und zum Ablauf herangezogen werden können, desto reibungsloser und wirklichkeitsgetreuer kann die eigentliche Wahl ablaufen.

**Auszählung und Verkündung des Ergebnisses**

Für die Auszählung des Wahlergebnisses gilt Analoges. Zwar kann eine einzige Person die Teilnehmenden (vor allem bei Schulklassen) heranziehen, um die abgegebenen Stimmen auszuzählen. Dieser Prozess nimmt jedoch erfahrungsgemäß viel Zeit in Anspruch. Wird diese Herangehensweise gewählt, ist es bei größeren Lerngruppen von mehr als 20 Personen in jedem Fall sinnvoll, eine Aufteilung vorzunehmen, falls zusätzliches Personal zur Verfügung steht. Eine weitere Möglichkeit besteht in einer Verschiebung der Ergebnisverkündung auf einen späteren Zeitpunkt am Tag, so dass auch für eine einzelne Person ausreichend Raum zur Auszählung sichergestellt ist. Wird das Planspiel über mehr als einen Tag gespielt, bietet sich diese Variante vermutlich sogar an. Letztendlich haben jedoch beide dieser Varianten den Nachteil, die Spannungskurve absinken zu lassen. Ungeachtet der Herangehensweise kann jedoch nicht nur die Stimmenanzahl je Partei, sondern auch diejenige der erfolgreichsten Kandidaten und Kandidatinnen ermittelt werden.

Sobald die Anzahl der Stimmen je Partei bzw. Wählervereinigung ermittelt worden ist, müssen diese für die Sitzverteilung umgerechnet werden. Dafür wird ein Stimmenzählungsprogramm benötigt, das entweder online benutzt, bzw. heruntergeladen werden muss[[1]](#footnote-2). Sobald die Daten ermittelt worden sind, kann die Sitzverteilung bekanntgegeben werden. Zieht man nun die Stimmverteilung in den Parteien heran, können die einzelnen Gemeinderatsmitglieder benannt werden. Das erhöht die Motivation in aller Regel noch einmal beträchtlich. Die Gewinnerinnen und Gewinner sollten sich zum Abschluss gemeinsam aufstellen und den anderen präsentieren.

**Reflexion**

Mit der Verkündigung des Wahlergebnisses endet die eigentliche Simulationsphase. Die Reflexions- und Auswertungsphase sollte unmittelbar darauf folgen. Zunächst sind die Teilnehmenden aus ihren Rollen zu entlassen. Der Rollendistanzierung und der Reflexion von Gruppenprozessen im Verlauf des Planspiels sollten dabei besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Auf der Aktionshomepage finden sich einige Vorschläge für Herangehensweisen zur Auswertung. Die gewonnenen Erkenntnisse schließlich sollten idealerweise durch eine weitergehende Behandlung gefestigt und ausgebaut werden. Auch hierfür bietet die Reflexion den Ausgangspunkt, da sie der Spielleitung Einblicke in vorhandene Informationsdefizite und Wissenslücken der Teilnehmenden gibt.

**Hinweise**

* Die Einführung in das Planspiel ist ganz besonders wichtig. Mit der Motivation und dem Engagement der Teilnehmenden – und der Spielleitung! – steht und fällt das gesamte Unternehmen.
* Achten Sie auf das Vorwissen der Jugendlichen: Besonders beim Einstieg in das Thema mit jüngeren Menschen sollte die kommunalpolitische Einführung so anschaulich wie möglich sein und ggf. durch Beispiele aus dem jeweiligen Ort bzw. der Region unterfüttert werden.
* Die Pressegruppe braucht möglicherweise gelegentlich Hilfe. So z.B. bei der Formulierung von Fragen und Beiträgen und beim Präsentieren der gemachten Fotos (techn. Unterstützung). Weiterhin sollte die Spielleitung sie frühzeitig – am besten schon nach der ersten Pressezeit – an die notwendige Vorbereitung des Duells erinnern (Titel der Sendung, Erstellung einer Anmoderation, Ideen für Fragen, Themenauswahl). Achten Sie zudem darauf, den Presseleuten die gleiche Pausenzeit zu geben, wie den anderen Gruppen – wenn auch zeitlich verschoben.
* Das Rollenspiel kann auch verkürzt gespielt werden, z.B. durch Auslassen des Duells.
* Wenn möglich, sichern Sie sich zumindest für die Phase der Wahl und vor allem der Stimmenauszählung Unterstützung zu. Durch den komplexen Abstimmungsmechanismus kann die Auszählung einiges an Zeit in Anspruch nehmen. Möglicherweise ist es sinnvoll, die Lerngruppe in der Zwischenzeit pausieren zu lassen, oder auch anderweitig zu beschäftigen.
* Nehmen Sie sich in jedem Fall ausreichend Zeit für die Reflexion des Spielgeschehens. Sie ist der Schlüssel zur erfolgreichen Vermittlung der Inhalte des Planspiels und zum Transfer des erworbenen Wissens in die Realität.

1. Ein Stimmenzählprogramm befindet sich in den Zusatzmaterialien. [↑](#footnote-ref-2)