

# „Das Parlament ist die Werkstatt der Demokratie!“

Der Lernort Landtag

Von Hans Berkessel



*Hans Berkessel ist Studiendirektor für die Fächer Deutsch, Geschichte und Sozialkunde an der UNESCO-Projektschule IGS Kurt Schumacher Ingelheim und Regionaler Fachberater Geschichte sowie Multiplikator der politischen Bildung in der Lehrerfortbildung und Schulentwicklung. Er hat 1998 – 2000 den Bereich „Jugend und Schule“ des Landtags Rheinland-Pfalz aufgebaut, war Projektleiter im BLK-Programm „Demokratie lernen & leben“ und koordiniert den inzwischen 7. Demokratie-Tag Rheinland-Pfalz.*

Politische Bildung und Demokratie lernen im engeren Sinne können einen wichtigen Beitrag zur ganzheitlichen Entwicklung der Persönlichkeit leisten, indem Schülerinnen und Schüler sich nicht nur das unerlässliche Orientierungs- und Deutungswissen über Institutionen, Strukturen und Prozesse der verfassten Demokratie aneignen, sondern darüber hinaus demokratische Handlungskom-

*„Demokratie heißt, sich in die eigenen Angelegenheiten einmischen.“  
Max Frisch*

petenz erwerben können. Handlungskompetenz kann, gefördert durch die inzwischen im Sozialkundeunterricht zunehmend verbreiteten partizipativen Methoden etwa des Plan- und Rollenspiels, der Zukunftswerkstatt oder des Szenarios vor allem aber durch reale Partizipations- und Handlungserfahrungen, im schulischen Alltag – aber auch an außerschulischen Lernorten – erworben werden. Der außerschulische „Lernort Parlament“ bietet unter der Voraussetzung einer guten Vor- und Nachbereitung und eines entsprechenden Angebotes der jeweiligen Institution sowohl die Chance eines Einblicks in die Arbeitsweise und organisatorischen Abläufe im Kernbereich der repräsentativen Demokratie, sozusagen eines „Blicks hinter die Kulissen“ der „Werkstatt der Demokratie“, hier des Landesparlaments, , als auch des eigenen spielerischen Erlebens und Gestaltens von Elementen der parlamentarische Demokratie im Plan- oder Rollenspiel. Dabei kommt neben der schon für den frühen Politik- und Sozialkundeunterricht in der Sekundarstufe I geeigneten Erstbegegnung mit Bürgermeistern sowie Gemeinde- und Stadträten im Nahraum der Schule insbesondere den Angeboten der Landesparlamente eine zunehmende Bedeutung zu, zumal sie in der Regel räumlich näher und daher zeitlich und finanziell leichter zu realisieren sind, als ein Besuch im Bundestag oder Bundesrat in Berlin.

## Vom Besuchsprogramm zu handlungsorientierten Angeboten politischer Bildung

Seit Mitte der 1990er Jahre bieten die Verwaltungen der meisten Landtage – neben den traditionellen Besuchsmöglichkeiten für Bürger/innen aller Altersstufen wie der Teilnahme an Plenarsitzungen, teilweise auch an Ausschusssitzungen, Gespräche mit Politiker/innen sowie Filme und Führungen durch das Landtagsgebäude (an sitzungsfreien Tagen) und den kulturellen Angeboten wie Ausstellungen, Kunst- Literatur- und Musikveranstaltungen – auch pädagogisch betreute Veranstaltungen für Schüler/innen der allgemein bildenden und berufsbildenden Schulen, ja z. T. sogar auch schon für Grundschulen (Kennenlern-Rallyes durch den Landtag). Zum Angebot gehören ergänzend entsprechende Internet-Auftritte mit eigenen Jugendseiten, die zusätzliche Angebote zu Jugendseminaren, Wettbewerben, Internet-Rallyes, Unterrichtsmaterialien usw. enthalten.<sup>1</sup> War früher eine Art „Plenarsaal-Tourismus“ (Berkessel 2006, S. 26ff.) festzustellen und hinsichtlich seiner z. T. kontraproduktiven Wirkungen der mit überwiegend negativen Eindrücken (Abgeordnete lesen Zeitung, unterhalten sich, konzentrieren sich nicht auf die Sitzung, verlassen immer wieder den Saal, machen sich durch teils polemische Zwischenrufe bemerkbar usw.) zu kritisieren, bei dem die Schüler/innen eher frustriert und in ihren Vorurteilen bestätigt, aber ohne vertiefende Einblicke in die Hintergründe dieser Abläufe eines Arbeitsparlamentes, das seine Arbeit im Wesentlichen schon vorher in zahlreichen Fraktionsarbeitskreis- und Landtagsausschusssitzungen geleistet hat, nach Hause entlassen. So zeichnen sich viele Landtagsverwaltungen inzwischen dadurch aus, dass sie spezielle Fachkräfte eingestellt und adäquate Programme zur Betreuung von Jugendgruppen, insbesondere von Klassen und Kursen aus den Schulen des Landes entwickelt, evaluiert und verbessert haben. So bestehen die meisten Besuchsprogramme für Schulen inzwischen mindestens aus den Modulen: Einführungsgespräch (mit Mitarbeiter/innen des Besucherdienstes), Besuch einer Plenar- oder Ausschusssitzung, Gespräch mit

Landtagsabgeordneten (des Ausschusses, meist aus allen oder mehreren Fraktionen, ggf. sogar aus dem Wahlkreis der Besuchergruppe). Wenn dann durch eine entsprechende Gesprächsleitung die Schüler/innen zunächst einmal ihre Eindrücke und Fragen artikulieren können, ohne von Politikerstatements „erschlagen“ zu werden, besteht die Chance eines erfolgreichen und nachhaltigen Besuchs im Sinne einer (neuen) Offenheit gegenüber dem parlamentarischen System. Nach den vorliegenden Informationen machen inzwischen ca. 5.000 – 8.000 Schüler/innen pro Jahr Gebrauch von diesem Angebot der jeweiligen Landtage; bei Bundestag und Bundesrat liegen die Besucherzahlen um ein Vielfaches höher, meist im fünf- bis sechsstelligen Bereich, wobei ca. 2.500 bis 3.000 Teilnehmer/innen im Bundestag allein an Jugendseminaren und Planspielen teilnehmen.<sup>2</sup>

Ausgehend vom Bundesrat, der schon zu Beginn der 1990er Jahre erste positive Erfahrungen mit der Durchführung von Rollenspielen machte, haben inzwischen mehrere der Landtage ein Rollen- oder Planspiel in ihrem Angebot für Jugendliche/Schüler/innen. „Dabei simulieren die Jugendlichen eine Plenarsitzung des Bundesrates. Sie schlüpfen in die Rolle der Politiker und beraten einen Gesetzentwurf im so genannten ‚Ersten Durchgang‘. Worum es dabei konkret geht, bestimmen sie selbst. Jedoch nicht die umfassende Abarbeitung eines politischen Themas steht hier im Vordergrund, vielmehr soll die eigene Position im Wettstreit der Meinungen überzeugend vertreten werden. Schnell kommt dabei die Erkenntnis, wie komplex Sachthemen behandelt werden müssen und wie vielgestaltig die Gründe sind, die zu einer Entscheidung führen“ (Bundesrat, Informationsveranstaltung mit Rollenspiel für Schüler- und Jugendgruppen).

Der rheinland-pfälzische Landtag gehört seit vielen Jahren zu den Landesparlamenten, die über diese Rollenspiele hinaus mit dem so genannten „Schüler-Landtag“ ein komplexeres Planspiel anbieten, zu dem sich Schulen bewerben, sich einen Namen und ein Thema geben und dieses unterrichtlich vorbereiten, so dass sie am Tag des Schülerparlamentes (in einigen Bun-

desländern sind es auch mehrere Tage) ihre Argumente für einen Beschlussantrag des Parlaments kompetent vorbringen und diskutieren können. Die Themen und insbesondere die mit Mehrheit (bei in der Regel vier teilnehmenden Schulen und Schulklassen) beschlossenen Anträge werden hier nicht nur als spielerische Annäherung an parlamentarische Abläufe betrachtet, sondern zum Gegenstand der Beratungen in Ausschüssen und Plenum des Landtags.<sup>3</sup> Im Einzelfall haben sie schon zu konkreten Änderungen von Gesetzen und Verordnungen geführt.

## Rollenspiele zur parlamentarischen Demokratie – das Thema „Wählen schon mit 16?“

Das hier vorgestellte Rollenspiel zur parlamentarischen Demokratie wurde (mit unterschiedlichen Themen) mit zahlreichen Schülergruppen der Sekundarstufen I u. II erprobt, in Lehrerfortbildungen vermittelt und kritisch reflektiert. Die Themen und Gegenstände des Rollenspiels können in Absprache mit den Schülern entwickelt und der jeweiligen Lernsituation und aktuellen politischen Anlässen angepasst werden.

Nach den Bundesländern Bremen und Brandenburg gibt es in weiteren Bundesländern wie Berlin, Hamburg, Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen und Rheinland-Pfalz, politische Initiativen und Überlegungen in den Parlamenten, Jugendlichen schon mit 16 Jahren die Teilnahme an der Wahl nicht nur zu den Kommunal-, sondern auch zu den Landesparlamenten zu ermöglichen. Diese politischen Absichtserklärungen der jeweiligen Regierungsparteien sind Teil einer Entwicklung, die auf mehr politische Partizipation der Bürger/innen setzt und künftig auch direkt-demokratischen Elementen der Beteiligung mehr Raum geben will. Wie sieht es nun bei den betroffenen Jugendlichen aus? Kann die Möglichkeit zur früheren Wahlbeteiligung auf Landesebene die jugendliche Abstinenz von der institutionalisierten Politik und sinkende Wahlbeteiligung wirksam verändern? Fühlen sich Jugendliche angesichts defizitärer politischer Bildung im knappen und spät einsetzenden Politik- und Sozialkundeun-

terrichtet überhaupt genügend informiert und kompetent? Können Erfahrungen mit positiven Beispielen gesellschaftlichen Engagements von Jugendlichen auf den engeren Bereich der politischen Beteiligung bei Wahlen übertragen werden? Mit Hilfe eines niedrigschwelligen Rollenspiels – zumal am außerschulischen Lernort Landtag – kann ein problematisierender und handlungsorientierter Zugang zum Thema ermöglicht werden, der später auch leicht unmittelbar in den Politikunterricht und in die Schule als Lernort transferiert werden kann.

### Hinweise zum Lernarrangement

Das Rollenspiel – oder in einer komplexeren Form Planspiel – beinhaltet immer eine Problemsituation die didaktisch stark vereinfacht wird und – nach einer kontroversen Diskussion – eine Lösung im Sinne einer Entscheidung verlangt. Die Stärke von Simulationsspielen (Plan- und Rollenspielen) liegt einmal im handlungsorientierten Ansatz, zum anderen in der Möglichkeit, über das fachlich-inhaltliche Lernen hinaus methodisch-strategische, sozial-kommunikative und affektive Lernprozesse zu initiieren und zu reflektieren.

Zu den Phasen des hier vorgestellten Rollenspiels gehören (ausführlicher: Berkessel 2004):

- *die Spieleinführung*, in der das Rollenspiel vom Spielleiter vorgestellt, Spielmaterialien und Rollen erläutert, eine Problemskizze oder Fallbeschreibung zur Verfügung gestellt und der Ablauf des Spiels erklärt wird (M 1)<sup>4</sup>
- *die Informations- bzw. Lesephase*, in der nach der Gruppenbildung und der Kennzeichnung der Gruppentische durch Rollenschilder die Schüler/innen sich dort einfinden und ihre Arbeitskarten (Basisinformationen) und Rollenkarten (mit Rollen- und Gruppen spezifischen Informationen und Verhaltensdispositionen) erhalten (M 2 – M 7)
- *die Meinungsbildungs- oder Strategieplanungsphase*, in der die Schüler/innen in den einzelnen Spielgruppen (hier: Fraktionen) ihre Interessenlage genauer analysieren und

Strategien zur Durchsetzung ihrer Rollen spezifischen Ziele und Aufgaben diskutieren und vereinbaren.

- *die Phase der Interaktion*, in der Gespräche und Verhandlungen zwischen den Gruppen (in der Regel durch kleinere Delegationen) geführt, mögliche und Erfolg versprechende Koalitionen erwogen und vereinbart werden
- *die Phase der Vorbereitung der Plenar- bzw. Ausschusssitzung*, in der die Fraktionsmitglieder die bisher erreichten Verhandlungsergebnisse, ihre strategischen Vorgehensweisen und Argumentationen bilanzieren und die Positionen besetzen, die während der Parlamentssitzung eingenommen werden müssen. Spätestens jetzt müssen auch die Fraktionsvorsitzenden und die Debattenredner/Diskussionsteilnehmer/innen bestimmt werden, die Eingangsstatements und ggf. weitere Stellungnahmen vortragen sollen. Gleichzeitig werden Inhalt und Aufbau dieser Anträge, Ergänzungs- und Änderungsanträge oder Stellungnahmen grob schriftlich fixiert und in der Gruppe abgestimmt. Am Schluss wird die Gruppensitzordnung in eine Konferenz- bzw. Parlamentssitzordnung umgewandelt (großes Karree oder Halbrund), die gewährleistet, dass sich alle Beteiligten gut sehen und verstehen können.
- *die Durchführung der Plenar- oder Ausschusssitzung*, in der alle Schüler/innen, nach Gruppen getrennt und gekennzeichnet sitzend teilnehmen und von einem Rednerpult oder vom Platz aus in das Geschehen eingreifen. Eröffnet wird die Parlamentssitzung entweder von einer/einem zuvor gewählten Vorsitzenden. Die Leitung begrüßt die Teilnehmer/innen, Gäste und Medienvertreter und skizziert den Ablauf. Danach tragen die einzelnen Fraktionssprecher/innen ihre Statements vor, reagieren auf Rückfragen und Zwischenrufe. Die ausführlichere Diskussion erfolgt erst, wenn alle Eingangsstatements vorgetragen sind.
- *die Phase der Spielauswertung und des Feedbacks*, in der Spielverlauf und -ergebnisse kritisch reflektiert, offene Fragen ggf. an fiktive Kommissionen delegiert, dann aber im späteren Unterricht aufgegriffen und be-

arbeitet werden. Am Schluss sollte – neben einem schriftlichen Feedback – immer ein spontanes Feedback der Schüler/innen nach der „Blitzlicht-Methode“ stehen – etwa auf die folgenden Impulsfragen der Lehrkraft: Wie habt ihr das Rollenspiel erlebt? Wie habt ihr euch bei der Durchführung gefühlt? Was hat euch gefallen oder nicht gefallen? Was möchtet ihr beim nächsten Mal anders machen? Um den Einzelnen ein Feedback zu erleichtern kann man sich auf die Weitergabe eines Gegenstandes an diejenigen verständigen, die sich zu Wort melden. Die Rückmeldungen sollten auf jeden Fall freiwillig sein. Die Ergebnisse können stichwortartig an der Tafel oder Flipchart notiert werden. Je nach Zeitbudget können auch zusätzlich einzelne Phasen des Spielverlaufs rekonstruiert und besprochen werden. Wichtig ist, dass während des gesamten Spiels auch das Kommunikations- und Gruppenverhalten der Schüler/innen beobachtet (am besten durch eine/n Beobachter bzw. eine kleine Gruppe) und beim Feedback ebenfalls reflektiert und in seinen Wirkungen auf das Ergebnis des Spiels analysiert wird. Hierzu kann ggf. ein vorbereiteter Beobachtungsbogen nützlich sein, der eine Systematisierung und Differenzierung der Beobachtungen erleichtert. Ein Kriterien-Raster dieses Beobachtungsbogens kann ggf. von der Schüler/innen-Gruppe in der Vorbereitungsphase gemeinsam erarbeitet werden. ♦

### Anmerkungen

- 1 Vgl. z. B. [www.landtag.rlp.de/jugendbereich/index.asp](http://www.landtag.rlp.de/jugendbereich/index.asp) (30.05.2012)
- 2 Vgl. [www.bundestag.de/dokumente/datenhandbuch/20/20\\_01/index.html](http://www.bundestag.de/dokumente/datenhandbuch/20/20_01/index.html) u. <http://www.bundesrat.de/service/besuch/besuch-node.html> (30.05.2012)
- 3 Vgl. [www.landtag.rlp.de/jugendbereich/iisstart.asp?load=10&seite=inhalte/schuelerlandtag/start\\_sch\\_landtag.html](http://www.landtag.rlp.de/jugendbereich/iisstart.asp?load=10&seite=inhalte/schuelerlandtag/start_sch_landtag.html) (30.05.2012)
- 4 Dieser und auch die folgenden Hinweise beziehen sich auf die Arbeitsblätter, die unter: [http://www.dvpb.de/index.php?option=com\\_content&view=category&id=38&Itemid=72](http://www.dvpb.de/index.php?option=com_content&view=category&id=38&Itemid=72) zum Download bereit stehen.

**Literatur**

Berger, W.: Wenn die Jugend ihren Gemeinderat wählt. Jugendgemeinderäte als Modell politischer Partizipation. In: Breit, G./Schiele, S. (Hg.): Handlungsorientierung im Politikunterricht, Schwalbach/Ts. 1990, S. 302–324

Berkessel, H.: Vom Plenarsaal-Tourismus zu qualifizierten Veranstaltungen politischer Bildung – Die Angebote des Landtags Rheinland-Pfalz. In: Forum Politikunterricht 2/2006, S. 26–31

Berkessel, H.: Demokratie lernen & erfahren im Spiel: Plan- und Rollenspiele zum Thema Parlamentarische Demokratie. In: Forum Politikunterricht 2/2004, S. 2–18

Bundesrat, Informationsveranstaltung mit Rollenspiel für Schüler- und Jugendgruppen: [http://www.bundesrat.de/cln\\_117/nn\\_8502/DE/service/besuch/schueler/schueler-node.html?\\_\\_nnn=true &\\_\\_nnn=true#doc32738bodyText3](http://www.bundesrat.de/cln_117/nn_8502/DE/service/besuch/schueler/schueler-node.html?__nnn=true &__nnn=true#doc32738bodyText3) (30.05.2012)

Klippert, H.: Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen, Weinheim u. Basel 1996

Massing, P.: Plan- und Entscheidungsspiele. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Methodentraining I für den Politikunterricht Bonn 2006, S. 163–194

**Hinweise zur Durchführung von Rollen- und Planspielen:**

[www.sowi-online.de/methoden/simul.htm](http://www.sowi-online.de/methoden/simul.htm)  
[www.dados-d.org/methoden/grundkurs\\_4/planspiel.htm](http://www.dados-d.org/methoden/grundkurs_4/planspiel.htm)

Das vollständige Unterrichtsmaterialien zu diesem Beitrag steht ab sofort auf der POLIS-Homepage ([http://www.dvpb.de/index.php?option=com\\_content&view=category&id=38&Itemid=72](http://www.dvpb.de/index.php?option=com_content&view=category&id=38&Itemid=72)) zum Download bereit.

**Materialien zum Beitrag**

- M 1 Rollenspiel: Debatte im Landtag – Ablauf
- M 2 Wahlrecht schon mit 16 Jahren? (Basisinformation/Arbeitskarte)
- M 3–M 7 Rollenkarten zum Parlamentsspiel
- M 8 Sitzordnung für das Rollenspiel „Plenar- oder Ausschusssitzung“
- M 9 Arbeitsblatt: Feedbackbogen Rollenspiel Plenar-/ Ausschusssitzung

**M1 Rollenspiel: Debatte im Landtag – Ablauf**

Thema: Wahlrecht schon mit 16 Jahren? – Geplanter Verlauf

Zeit	Inhalte/Themen	Methoden/Mat.
10.00 –10.15 Uhr	<b>1. Einführung in den Ablauf des Rollenspiels</b> - Verfahrensfragen: ein vorgegebenes Thema / ein freies Thema – Diskussion und Abstimmung	Vortrag Diskussion im Plenum
10.15 –10.30 Uhr	<b>2. Grundinformation „Wahlrecht/Wahlalter“</b> - mehr politische Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche durch Absenkung des Wahlalters? - Wahlrecht ab 16 Jahren oder Familienwahlrecht? - Einwände gegen eine Wahlrechtsreform: - Das Argument der „politischen Reife“ - Das Argument der Neigung zu extremen Positionen - Das Argument der mangelnden Verantwortungsbereitschaft - Das Argument der Beeinflussung durch die Eltern - Das Argument der Verknüpfung mit der Volljährigkeit	Vortrag mit anschließender Diskussion Schüler notieren Punkte
10.30 –10.45 Uhr	<b>3. Wahl des/der Landtagspräsidenten/in u. Best. der beiden Schriftführer/innen</b> - Wahlverfahren – offene Abstimmung, einfache Mehrheit - Vorschläge aus dem Plenum oder Vorschläge d. Mod. - Präsident best. 2 Schriftführer aus anderen Fraktionen - Besetzung der Regierung (3 Mitglieder)	Diskussion und Abstimmung im Plenum
10.45 –11.05 Uhr	<b>4. Beratung der Regierung und der Fraktionen</b> - Regierung erarbeitet Gesetzesvorlage und Begründung - Fraktionen beraten zustimmende, ablehnende oder verändernde Anträge	Gruppenarbeit auf der Grundlage von Arbeitsmaterialien
11.05 –11.15 Uhr	Pause	
11.15 - 11.20 Uhr 11.20 - 11.50 Uhr	<b>5. Debatte im Parlament</b> - Regierung trägt Entwurf vor und begründet - Debatte – pro Fraktion 10 Min. Redezeit (2-3 Redner)	Diskussion nach vorgegebenen Regeln
11.50 - 12.00 Uhr	<b>6. Abstimmung</b> Abstimmung mit einfacher Mehrheit - bei Änderungsanträgen, Einzelabstimmung in Reihenfolge der Punkte der Gesetzesvorlage - bei Ablehnung d. ges. Vorlage, keine Zustimmung zu einzelnen Änderungsanträgen möglich! - Schriftführer zählen Stimmen aus - Präsident stellt das Ergebnis fest	