



Jugend und Parlament 2007 - Informationen zum Planspiel -

1. „Jugend und Parlament“ - Was ist das?

„Jugend und Parlament“ ist die Großsimulation des Planspiels „Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren“, wie es regelmäßig vom Besucherdienst des Deutschen Bundestages mit Schulklassen durchgeführt wird. Zu „Jugend und Parlament“ werden 308 Jugendliche aus dem gesamten Bundesgebiet auf Vorschlag der teilnehmenden Abgeordneten eingeladen.

Das Planspiel soll einen Beitrag leisten, die Arbeit des Bundestages für Jugendliche und junge Erwachsene nachvollziehbar zu machen. Dazu schlüpfen die Teilnehmer in die Rollen fiktiver Abgeordneter. Mit neuem Namen, neuer Biographie und neuer politischer Gesinnung ausgestattet werden sie mit vier europapolitischen Vorhaben befasst. Um den Teilnehmern das Hineinversetzen in ihre neuen Rollen zu erleichtern, erhalten sie Rollenprofile zugestellt, die die zu spielenden Personen beschreiben und deren politische Prioritäten skizzieren.

Im Verlauf des Spieles werden die Teilnehmer die Arbeitsweise des Deutschen Bundestages kennen lernen und durch selbständiges Handeln lebendige Einblicke in dessen Abläufe und Funktionen erhalten. Zunächst gilt es, die einzelnen Gremien - Fraktionen, Landesgruppen, Ausschüsse, etc. - zu konstituieren und die jeweiligen Vorsitzenden zu wählen. Anschließend werden die neuen „Abgeordneten“ die vier Gesetzesvorlagen debattieren und an einer gemeinsamen Linie arbeiten, die es dann gegenüber den anderen Fraktionen zu vertreten gilt.

2. Zur Planspielmethode

Ziel der Planspielmethode ist es in erster Linie, komplexe Planungs-, Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse in mehrstufigen Verfahren nachvollziehbar zu machen. Das Planspiel berücksichtigt die politische Realität so weit wie möglich, bestimmte Aspekte werden jedoch akzentuiert und zugespitzt. Auf diese Weise kann das Planspiel Interessen, Prozesse und Strukturen verdeutlichen, ohne die Teilnehmenden und den Zeitplan zu überfordern (Prinzip der didaktischen Reduktion).

Indem die Teilnehmer die Rollen fiktiver Abgeordneter annehmen, treten sie in die Rolle eines gestaltenden Akteurs. Sie lernen die Möglichkeiten von Kooperation und Konflikt kennen; sie üben, ihre eigenen Interessen durchzusetzen, zugleich aber die legitimen Interessen anderer Akteurinnen und Akteure zu berücksichtigen; sie erfahren, was es bedeutet, innerhalb der verschiedenen Gremien um eine gemeinsame Linie ringen zu müssen.

Der Lernprozess ist bei dieser Methode erfahrungsgemäß sehr intensiv. Umfangreiches Wissen wird in kürzester Zeit aufgenommen, reflektiert und umgesetzt. Neben den fachlich-thematischen Kompetenzen werden dabei en passant auch soziale Fähigkeiten gefördert. Einige mögliche Lerneffekte seien hier kurz genannt:

- die Komplexität der politischen Willensbildung und des Gesetzgebungsverfahrens werden verdeutlicht;
- die Möglichkeiten und Grenzen der Durchsetzung parteipolitischer Interessen in einem parlamentarischen System werden wahrgenommen;

Jugend und Parlament 2007 - Informationen zum Planspiel -

- es wird das Verständnis für komplexe politische Inhalte gefördert;
- das Interesse für politische Information und politische Partizipation im Alltag wird gestärkt;
- die Fähigkeit zur Kooperation und zur Konfliktaustragung werden gestärkt;
- die Teilnehmer werden darin bestärkt, selbständig zu handeln und ihre Interessen zu vertreten, zugleich aber auch Toleranz gegenüber anderen politischen Ansichten zu zeigen;
- die Teilnehmer trainieren ihre Kreativität und ihren strategischen Blick;
- verschiedene Arbeitstechniken (Textarbeit, freies Reden, Diskussionen) werden geübt.

Dagegen ist es nicht das Ziel des Planspiels, ein repräsentatives Meinungsbild „der Jugend“ zu bekommen. Denn häufig werden die Teilnehmer Meinungen vertreten, die nicht ihrer eigenen politischen Überzeugung entsprechen. Gerade hierin besteht ein wesentliches Anliegen der Planspielmethode. Das Planspiel soll das „Handwerkszeug“ der Politik vermitteln, keine politischen Inhalte. Zu welchem Ergebnis die Verhandlungen in den einzelnen Gremien und die Abstimmungen im Plenum letztlich führen werden, bleibt allein der Überzeugungskraft und dem Geschick der einzelnen Mitspieler überlassen.

3. Akteure des Planspiels

Das Planspiel lehnt sich weitgehend an den tatsächlichen politischen Gegebenheiten an. Um den Spielcharakter zu verdeutlichen, werden jedoch nicht die realen Bezeichnungen der Fraktionen gewählt. Die „Abgeordneten“ von „Jugend und Parlament“ handeln beispielsweise nicht als Abgeordnete der CDU/CSU-Fraktion oder der SPD-Fraktion, sondern als Abgeordnete der „Konservativen Volkspartei“ oder der „Arbeiterpartei Deutschlands“.

Als Akteure handeln:

- 113 Abgeordnete der Fraktion der **Konservativen Volkspartei** (KVP)
- 111 Abgeordnete der Fraktion der **Arbeiterpartei Deutschlands** (APD)
- 31 Abgeordnete der Fraktion der **Liberalen Reformpartei** (LRP)
- 27 Abgeordnete der Fraktion der **Partei der sozialen Gerechtigkeit** (PSG)
- 26 Abgeordnete der Fraktion der **Ökologisch-sozialen Partei** (ÖSP)

Unter diesen Abgeordneten nehmen eine Sonderfunktion ein:

- Die Vorsitzenden der verschiedenen Fraktionen:

Die Fraktionsvorsitzenden leiten die Sitzungen ihrer Fraktion, versuchen, dort Konsens herzustellen, und sorgen dafür, dass die Position ihrer Partei bestmöglich zum Tragen kommt.

- Die Vorsitzenden und Berichterstatter der verschiedenen Ausschüsse:

Sie leiten die Debatten in den Ausschüssen und sorgen dafür, dass die Stellungnahmen zur vorgesehenen Zeit übergeben werden.

Jugend und Parlament 2007 - Informationen zum Planspiel -

4. Auswahl der Themen

Die vier fiktiven Entwürfe für die parlamentarischen Beratungen wurden bewusst so zugeschnitten, dass sie Anlass für kontroverse Diskussionen nicht nur zwischen der Koalition und der Opposition, sondern auch innerhalb der einzelnen Fraktionen geben. Vor dem Hintergrund der deutschen EU-Ratspräsidentschaft soll Jugend und Parlament Gestaltungsmöglichkeiten des Deutschen Bundestages im Rahmen der europäischen Politik verdeutlichen. Im Einzelnen sind dies:

1. Beratung eines Vorschlags für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates
2. Umsetzung einer Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates in nationales Recht
3. Beratung eines Vorschlags für einen Rahmenbeschluss des Rates
4. Stellungnahme zur Aufnahme von Beitrittsverhandlungen

Wie die einzelnen Vorhaben konkret aussehen, erfahren die Teilnehmer zu Beginn des Planspiels, damit sie möglichst den gleichen Ausgangspunkt haben.

Die zu beratenden Entwürfe wurden bewusst so gewählt, dass eine Abstimmung im Bundesrat nicht erforderlich wäre.

5. Ablauf des Planspiels

Das Planspiel orientiert sich weitgehend an dem tatsächlichen Ablauf eines typischen Gesetzgebungsverfahrens im Deutschen Bundestag.

- Erste Fraktionssitzung

Hier sollen sich die Teilnehmer in die persönlichen Positionen einarbeiten und die Aufgabenverteilung innerhalb der Fraktion vornehmen.

- Arbeitsgruppensitzungen

In den beiden großen Fraktionen (KVP und APD) gibt es jeweils zwölf Arbeitsgruppen, in den drei kleineren Fraktionen (LRP, PSG, ÖSP) jeweils vier Arbeitskreise. Aufgabe der Arbeitsgruppen und Arbeitskreise ist es, die Meinungsbildung innerhalb der eigenen Fraktion vorzubereiten.

- Zweite Fraktionssitzung

Die einzelnen Fraktionen legen sich nach Möglichkeit auf eine gemeinsame Verhandlungslinie fest. Gegebenenfalls können Gespräche zwischen den Fraktionsvorsitzenden stattfinden, um auszuloten, inwiefern ein bestimmter Vorschlag mehrheitsfähig ist.

- Plenum und Erste Lesung

Das Parlament konstituiert sich, es setzt die Ausschüsse ein und überweist die Gesetzesentwürfe bzw. Vorhaben zur Beratung an die jeweiligen Ausschüsse.



Jugend und Parlament 2007 **- Informationen zum Planspiel -**

- Verhandlungen in den Ausschüssen

Jeder Gesetzesentwurf wird an die jeweils sachlich zuständigen Ausschüsse überwiesen. Die mitberatenden Ausschüsse erarbeiten je eine Stellungnahme zu dem Entwurf und leiten diese den federführenden Ausschüssen zu. Die federführenden Ausschüsse verfassen dann auf Grundlage der Stellungnahmen und der Verhandlungen der eigenen Mitglieder Beschlussempfehlungen, die dem Plenum vorgelegt werden.

- Dritte Fraktionssitzung

Jede Fraktion berät die Ergebnisse der Ausschussarbeiten und erarbeitet eine gemeinsame Position zu diesen. Zwischen den Fraktionen finden letzte Verhandlungen statt, um eventuell die notwendigen Mehrheiten in Abstimmung mit einer anderen Fraktion herzustellen.

- Plenardebatten

Die zweite Plenardebatte besteht aus der Zweiten und der Dritten Lesung zu jedem der vier Themen. Während der **Zweiten Lesung** wird die Beschlussempfehlung des federführenden Ausschusses eingebracht. Die Sprecher der verschiedenen Fraktionen erhalten Gelegenheit, zu den Beschlussempfehlungen Stellung zu nehmen. Auch können Alternativ- oder Änderungsvorschläge eingebracht werden, über die dann gegebenenfalls abzustimmen ist. In der **Dritten Lesung** stimmt das Plenum schließlich über die Beschlussvorlagen ab.