

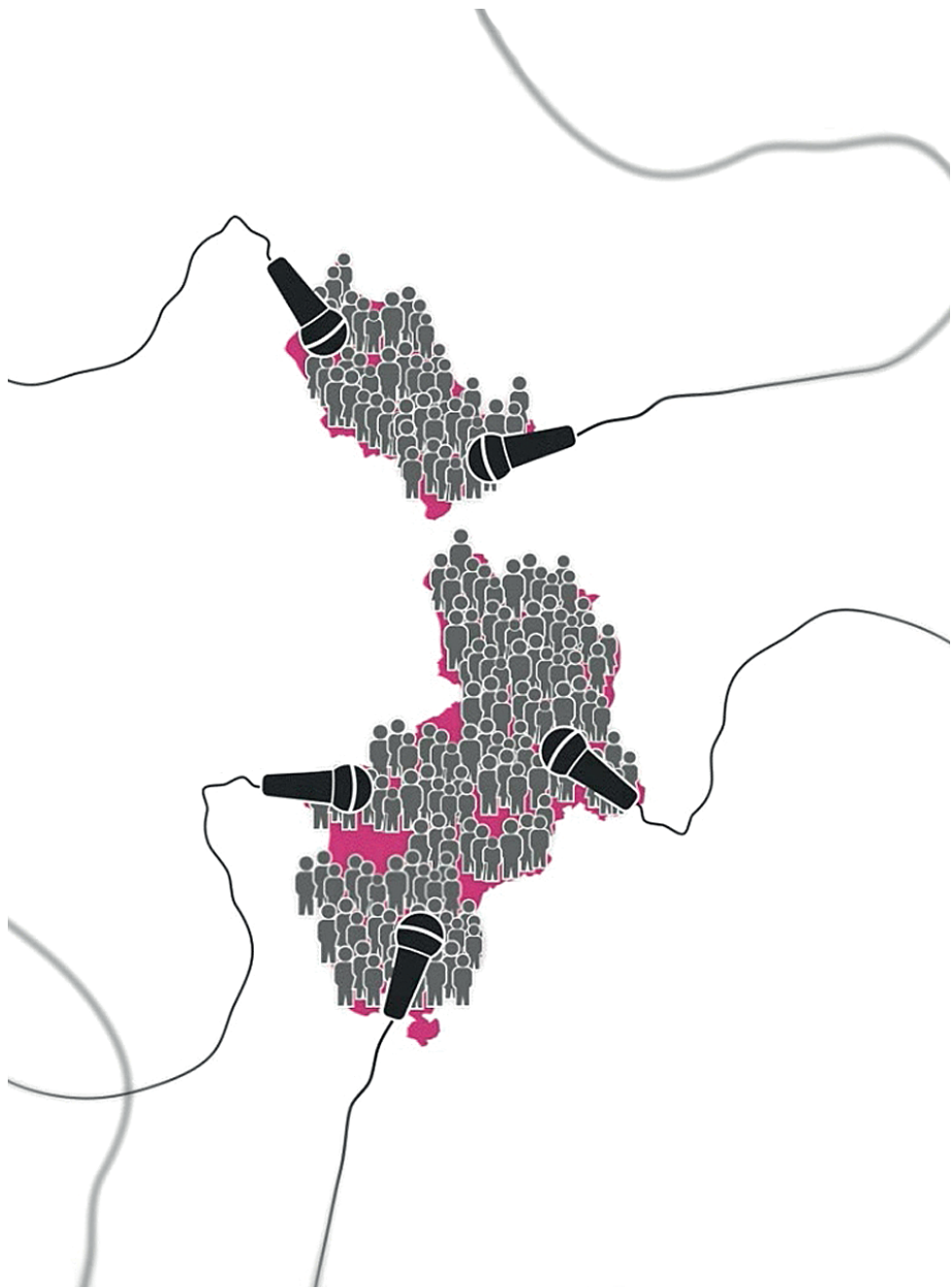
MODUL 1 – DEMOKRATIE IN DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

WAS GEHT UNS DAS AN?



ANIMATIONEN IM PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

Zielgruppe	Sekundarschule – ab dem 1. Sekundarschuljahr
Dauer	60 bis 90 Minuten
Sprache	Deutsch
Teilnehmerzahl	Mindestens 10, maximal 40 Teilnehmer
Material	Film / Parteiprogramme/ Wahlzettel / Holzfiguren
Zielsetzung	Ein besseres Verständnis entwickeln für das Funktionieren der Instanzen in der repräsentativen Demokratie in der Deutschsprachigen Gemeinschaft (anhand von fiktiven Parteien)



1. Worum geht's?

Anhand eines Animationsfilms werden die Arbeitsweise und Aufgaben des Parlaments der Deutschsprachigen Gemeinschaft näher beleuchtet. Wichtiger Wortschatz und demokratische Abläufe werden auf aktive Art und Weise erklärt und spielerisch angewandt.

Was machen Parlamentarier und wofür brauchen wir eigentlich ein Parlament? Wo liegt der Unterschied zur Regierung? Wie kann der Bürger sich einbringen? Wie laufen Wahlen ab? Was bringt es, wählen zu gehen? In Form von aktiver Wissensvermittlung wird auf diese und viele andere Fragen Antwort gegeben.

Diese Animation richtet sich an Schüler ab dem 1. Sekundarschuljahr. Je nach Alter und Interesse der Gruppe, wird die Animation intensiviert. Je älter die Teilnehmer sind, desto näher sind sie an der Thematik (u. a. den Wahlen) dran.

2. Ablauf der Animation

Roter Faden des Angebots ist ein animierter Film, der die Arbeitsweise des Parlaments, von der Zusammensetzung bis zu seinen Aufgaben, erläutert. Der Film ist in mehrere Episoden aufgeteilt: Wahlen – Mehrheitsbildung – Parlamentsarbeit – Wiederwahl.

2.1. Der Bürger bestimmt

Der Animationsfilm wird nach der ersten Episode angehalten, Wortschatz- und Verständnisfragen werden geklärt.

- Von wem geht die Macht aus? (Vom Bürger)
- Wie kann er seine Macht ausüben? (Indem er wählen geht)
- Wen soll er wählen? (Den Kandidaten, von dem er glaubt, dass er in seiner politischen Arbeit die richtigen Prioritäten setzen wird, oder die Liste, die dem am nächsten steht, was ihm persönlich am wichtigsten ist im Leben)

- Was bedeutet „weiß wählen“? (In Belgien herrscht Wahlpflicht. Wenn man also zur Wahl geht, ohne jedoch eine Stimme abzugeben, wählt man „weiß“.)
- Wie weiß der Wähler, welche Partei wofür steht? (Indem er sich mit den Programmen der Parteien und der einzelnen Kandidaten sowie mit der geleisteten Arbeit in der vergangenen Legislaturperiode auseinandersetzt)

Nach u. a. diesen einleitenden Fragen werden Parteiprogramme von vier fiktiven Parteien verteilt. Die Teilnehmer erhalten etwa 10 Minuten Zeit, um sich die Programme durchzulesen und zu verstehen, wofür die jeweiligen Parteien stehen. Je nach zur Verfügung stehender Zeit können die Programme in der Gruppe diskutiert werden.

Anschließend werden die Teilnehmer zur Wahl eingeladen. Beim Betreten der Wahlkabine erhalten sie einen Wahlzettel. Jeder Teilnehmer gibt seine Stimme ab und legt seinen Wahlzettel in die Wahlurne.

Sobald alle Teilnehmer ihre Stimme abgegeben haben, zählt der Animator mit Hilfe von zwei „Beisitzern“ die Wahlzettel aus. Daraus wird die Anzahl Sitze, die jede Partei im Parlament erhält, errechnet. Das eigentliche Rechensystem (D’Hondt-Verfahren) kann kurz angesprochen werden, wird aber aus praktischen Gründen vereinfacht gerechnet.

Dem Ergebnis entsprechend werden Holzfiguren in den Parteifarben aufgesetzt. So steht das Ergebnis am Wahlabend fest und wir wissen, welche Partei wie viele Sitze im Parlament hat. Der zweite Teil des Films wird gestartet.

2.2. Eine Mehrheit bildet sich. Das neue Parlament konstituiert sich.

Nachdem die Filmsequenz zur Mehrheitsbildung gezeigt wurde, fragt der Animator, welche Koalitionen möglich wären. Die verschiedenen Möglichkeiten werden aufgelistet und die Teilnehmer diskutieren, welche Koalitionen aufgrund der Parteiprogramme Sinn machen würden, und einigen sich auf eine Koalition. Nun steht das Parlament. Aus dem Parlament heraus müssen jedoch ein Präsident und vier Minister gewählt werden. Es rücken Personen nach: die Kandidaten mit den nächst meisten Stimmen. Bei dieser Gelegenheit wird auch das aktuelle Wahlergebnis und die daraus entstandene Zusammensetzung des Parlaments der Deutschsprachigen Gemeinschaft erläutert.

Hinweis:

Je nach Alter und Interesse der Gruppe kann die Animation hier enden. Ggf. kann an dieser Stelle ein praktisches Modul als Abschluss vorgesehen werden.

2.3. Die tägliche Arbeit des Parlaments

Nun wird über die Aufgaben des Parlaments und den Unterschied zwischen Regierung und Parlament gesprochen.

Dekrete verabschieden

Der Animator erklärt, wie sich ein Ausschuss zusammensetzt und dass die Vertreter im Ausschuss sich umfassend über ein Thema informieren und Dekrete vorbereiten, um sie anschließend dem Plenum zur Verabschiedung vorzulegen. Anhand eines konkreten Beispiels kann über ein Dekret debattiert und abgestimmt werden. Das verdeutlicht auch nochmal die Notwendigkeit von Mehrheit und Opposition.

Haushalte festlegen

Weches Budget wird für welchen Anwendungsbereich vorgesehen?

Regierung kontrollieren

Dies geschieht in Form von verschiedenen Kontrollinstrumenten:

- Mündliche Fragen
- Schriftliche Fragen
- Interpellationen
- Anträge
- Untersuchungsausschüsse
- Vertrauensfrage

Bezeichnung von Vertretern in verschiedenen Gremien



2.4. Wiederwahl oder nicht?

Zum Ende einer Legislaturperiode muss die Arbeit der Regierung und des Parlaments beurteilt werden. Der Wähler muss sich wieder Gedanken machen, wem er seine Stimme gibt. War er zufrieden mit der geleisteten Arbeit oder möchte er bei den anstehenden Wahlen lieber einer anderen Partei seine Stimme geben?

Das Spiel sollte beendet werden mit einem Aufruf, bewusst zu wählen, und mit dem Hinweis, dass wählen zu dürfen, nicht selbstverständlich ist (in vielen Ländern gibt es diese Möglichkeit nicht). Deshalb sollte diese Chance genutzt werden, um Einfluss zu nehmen auf den politischen Prozess.

Nach diesem Basismodul können Aufbaumodule angeboten werden:

Modul 2: Democracy:

Mitmachen statt motzen – der Bürger hat die Wahl
Ein Rollenspiel über die Erstellung von
Parteiprogrammen und das Zusammenspiel von
Parteien.

Modul 3: Pro und Contra Diskussion –

Diskutieren kommt vor kritisieren

Zu einem demokratisch ausgewählten Thema wird
eine Debatte mit anschließender Abstimmung
geführt.



Besucherdienst des Parlaments
der Deutschsprachigen Gemeinschaft

Platz des Parlaments 1
B-4700 EUPEN

T +32 (0)87 / 31 84 00

F +32 (0)87 / 31 84 01

info@pdg.be

www.pdg.be