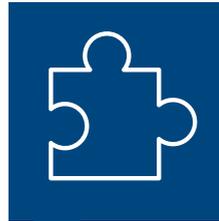


EINE NEUE STRASSE FÜR FELDDORF?

POLITIK, EIN KINDERSPIEL? AKTIVE POLITIK FÜR SCHÜLER



ANIMATIONEN IM PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

Zielgruppe	Grundschule ab dem 3. Schuljahr
Dauer	120 Minuten (ggf. mit kurzer Pause)
Material	Film / Parteikarten / Landkarten / Schreibmaterial
Zielsetzung	Ein besseres Verständnis entwickeln für die Vorgehensweise von Politikern und die Schwierigkeit, Entscheidungen für das Gemeinwohl zu treffen

1. Worum geht's?

Grundschul Kinder schlüpfen in die Rolle von Politikern und können so erfahren, wie es ist, ein Problem anzugehen, zu verhandeln und Lösungen zu entwickeln. Dabei wurde bewusst eine Problematik/Ausgangssituation gewählt, die an die Lebenswelten der Kinder anknüpft. Das Demokratie-Planspiel „Eine neue Straße für Felddorf?“ wurde vom Projekt Kinderdemokratie am Göttinger Institut für Demokratieforschung entwickelt und für die Nutzung im Parlament angepasst.

Das Szenario: Die Kinder begeben sich in den fiktiven Ort Felddorf, wo sich folgendes Problem stellt: Die Hauptstraße wird sehr stark befahren. Die Kinder schlüpfen in die Rolle der zuständigen Abgeordneten, die sich auf Parteien mit verschiedenen Interessen verteilen.

Die Mitglieder der Elternpartei wünschen sich eine Umgehungsstraße, damit die Felddorfer Kinder sicher zur Schule gehen können. Die Wirtschaftspartei hingegen will dies auf jeden Fall verhindern, da weniger Verkehr auch weniger Umsatz für die Geschäfte im Ort bedeuten würde. Die Bauernpartei will eine Umgehungsstraße durch den Norden verhindern, da die geplante Straße Ackerflächen reduzieren und den direkten Zugang zu den Feldern einschränken würde. Die Mitglieder der Umweltpartei sind stattdessen gegen eine Umgehungsstraße im Süden des Dorfes, da hier die Wälder erhalten werden sollen. In einer Plenarsitzung stellen die Kinder die jeweiligen Interessen vor und versuchen, mit den anderen Parteien zu verhandeln. Am Ende des Planspiels wird im Plenum über die Zukunft der Straße und damit die Verkehrsführung im Dorf abgestimmt.

2. Ablauf der Animation

Die Animation „Eine Straße für Felddorf“ erfolgt in vier Schritten.

2.1. Einleitung – Film (etwa 15 Minuten)

Die Gruppe schaut im Plenarsaal einen knapp vierminütigen Film, der die Situation in Felddorf erklärt. Anschließend wird die Gruppe per Losverfahren aufgeteilt: in die Bauernpartei, die Elternpartei, die Wirtschaftspartei und die Umweltpartei. Jede Gruppe begibt sich in den für sie vorgesehenen Arbeitsraum.

2.2. Rollenfindung und Ausarbeitung der Argumente (etwa 30 Minuten)

Da die Parteizusammengehörigkeit gelöst wurde, muss die Gruppe sich nun zusammenfinden. Die Kinder müssen untereinander diskutieren, welche Argumente sie für ihren Standpunkt formulieren möchten und wie sie in die Verhandlung mit den anderen Parteien gehen möchten. Ebenfalls werden sie ihre Forderungen formulieren.

An dieser Stelle kann eine kurze Pause für die Schüler vorgesehen werden. (15 Minuten)

2.3. Vorstellung im Plenarsaal (etwa 20 Minuten Vorstellung, 10 Minuten Beratung, 20 Minuten Vorstellung und Abstimmung)

Alle Parteien finden sich im Plenarsaal ein und jede Partei stellt ihre Argumente und Forderungen vor. Die anderen Parteien dürfen Fragen stellen. Es handelt sich um einen offenen Meinungs austausch. Nachdem alle Parteien gesprochen haben, setzen sich die Gruppen wieder in ihrer Partei zusammen. Sie sprechen ab, welche Kompromisse sie eingehen könnten, um einer Lösung näher zu kommen. Die Lösungsvorschläge werden pro Partei vorgetragen. Anschließend wird darüber abgestimmt, welcher Vorschlag eine Mehrheit erhält und somit durchgeführt wird.

2.4. Abschluss (etwa 10 Minuten)

Die Kinder legen nun ihre Rollen als Abgeordnete ab. Es wird ausgewertet, ob dieses Rollenspiel den Kindern leicht gefallen ist, welche Schwierigkeiten ihnen begegnet sind und wie sie in der Gruppe zurecht gekommen sind. Sind alle Kinder zufrieden mit dem schlussendlichen Ergebnis?

Die Animation endet mit dem Hinweis, dass es nicht immer einfach ist, politische Entscheidungen zu treffen. Oft dauert es auch lange, ehe man sich einig wird.

Diese Animation wird als weiterführend zur „Entdeckungsreise durch die Deutschsprachige Gemeinschaft“ gesehen. Die Begriffe „Politik, Partei, Wirtschaft, Parlament“ und ähnliche werden in der Basisanimation bereits erklärt oder in dieser Animation noch einmal wiederholt.



PARLAMENT

der Deutschsprachigen
Gemeinschaft Belgiens

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