

Planspiel «Wir sind Parlament»: Unterrichtsplanung mit didaktischem Kommentar

Um das Planspiel «Wir sind Parlament» im Unterricht durchzuführen, steht idealerweise eine Doppelstunde (90 Minuten) zur Verfügung. Die Vorbereitung auf das Spiel kann in einer vorhergehenden Lektion oder als Hausaufgabe erledigt werden.

Zeitbudget	Lernarrangement / Aufgaben / Inhalte	Didaktische Konzepte und Hinweise	Material
45 Min.	<p>Optional: Vorbereitung auf das Spiel</p> <p>Evtl. Repetition zentraler Konzepte und Begriffe (z. B. Gewaltenteilung, Subsidiaritätsprinzip)</p> <p>Empfohlen: Repetition der Sachkompetenz in Bezug auf Parteien und ideologische Grundlagen; idealerweise wissen die Lernenden, wo sie sich selbst politisch verorten.</p> <p>Evtl. Klären der eigenen politischen Überzeugungen und Haltungen sowie Kennenlernen der eigenen Nähe bzw. Distanz zu den Parteien im Kantonsrat Zürich</p>	<p>Sachkompetenz / Urteils-kompetenz</p>	<p>Bestehende Lehrmittel</p> <p>Smartvote, Easyvote, Parteienkompass oder andere Tools</p>
	Ablauf, Inhalte und Aufträge der einzelnen Phasen des Planspiels	Didaktische Konzepte und Hinweise	Material
10 Min.	<p>Einführung ins Spiel und Registrierung der Lernenden</p> <p>Ziel, Aufbau und Ablauf des Planspiels werden geklärt</p> <p>Lehrperson (LP): Informationen zum Ablauf des Spiels geben: Dieses besteht aus Inputs in Form kurzer <i>Erklärvideos</i>, aus interaktiven <i>Quiz-Sequenzen</i> und <i>handlungsorientierten Spielphasen</i>. Wichtig ist zu betonen, dass die Fragen im Quiz teilweise nicht immer in den Videos erklärt werden: Fachwissen punktet! Im Spiel werden im Quiz «Diamanten» (= Punkte) gesammelt.</p> <p>LP: Erklären, dass ein Planspiel gespielt wird, das a) ... die Realität vereinfacht abbildet.</p>	<p>Vorbereitung auf Multiperspektivität / Pluralität / Kontroversität</p> <p>Evtl. helfen Requisiten / (Klebe-)Etiketten o. Ä. zur Fraktionszuteilung bei der Klärung der Perspektive, die die Lernenden einnehmen sollen.</p> <p>Klassenzimmer so einrichten, dass eine Debatten- bzw. Parlaments-Atmosphäre entstehen kann.</p>	<p>Computer, Beamer / Screen, elektronische Geräte der Lernenden</p> <p>Evtl. Requisiten / Rollen-etiketten</p> <p>Einrichtung Klassenzimmer als «Parlamentssaal»; Nischen, Gruppentische oder</p>

	<p>b) ... von den Schülerinnen und Schülern verlangt, dass sie eine zugestellte Rolle spielen und diese Perspektive, nicht ihre eigene Meinung, vertreten.</p> <p>c) ... das Zeitbudget, Prozesse und Regeln durch den digitalen Ablauf vorgibt.</p> <p>Die LP kann erwähnen, dass sie das Spiel übersteuern kann (z. B. bei der Rollenzuteilung) und dass die angegebenen Zeiten lediglich einen Rahmen vorgeben, dass aber Zeit für die Klärung von Fragen zur Verfügung stehe.</p>		Nebenzimmer als «Fraktionsräume»
5 Min.	<p>Vergleich: Zusammensetzung Kantonsrat vs. Klasse</p> <p>Anonyme Selbsteinschätzung der Lernenden und Zuteilung zu einer der im Kantonsrat vertretenen Parteien.</p> <p>Vergleich mit der aktuellen Zusammensetzung des Kantonsrates; kurze Diskussion über Gemeinsamkeiten oder allfällige Unterschiede der Zusammensetzung (z. B. soziale Zusammensetzung der Klasse, Ort der Schule, vorrangige politische Themen etc.)</p>	<p>Advanced Organizer; Sachkompetenz</p> <p>Die Lernenden werden sich bewusst, wo sie politisch stehen. Im Spiel nehmen sie aber eine Rolle ein, in der sie lernen, eine (evtl. von der eigenen Position abweichende) Perspektive zu übernehmen.</p>	<p>Erweiterungsmöglichkeit:</p> <p>Wenn nicht als Vorbereitung gemacht, können die Lernenden an dieser Stelle ihre politische Einstellung erkunden; z. B. mittels Smartvote, Easyvote oder Parteienkompass</p> <p><i>Zusätzlicher Zeitbedarf: ca. 20 Minuten</i></p>
10 Min.	<p>Lehrfilm & Quiz: Kompetenzen Kantonsrat</p> <p>Auswahl des zu diskutierenden Gesetzesvorschlags</p> <p>Das Spiel gibt sechs fiktive Gesetzesvorlagen zur Auswahl vor, die Jugendliche ansprechen und ihrer Lebenswelt entnommen sind (z. B. Schule ohne Noten oder Schuluniformen). Diese Initiativen werden kurz beschrieben. Die Lernenden bekommen Zeit, diese Beschreibungen zu lesen und ihre persönliche Präferenz festzulegen.</p> <p>Eine Abstimmung in der Klasse bestimmt, über welche der Vorlagen im Anschluss debattiert wird.</p>	<p>Sachkompetenz / Selbstkompetenz</p> <p>Individuelle Auswahl der Initiative; eine Diskussion ist zu vermeiden. Verständnisfragen sollen aber geklärt werden.</p>	
20 Min.	<p>Lehrfilm & Quiz: Rolle Fraktionen</p> <p>Gruppendiskussion in den Fraktionen</p>	<p>Perspektivität / Pluralität / Kontroversität / Urteilskompetenz</p>	<p>Evtl. «Notizblatt Argumente»</p>

	<p>Die Fraktionen erarbeiten ihre Stellungnahme (oder entscheiden sich für die Stimmfreigabe) zur gewählten Gesetzesvorlage und bereiten sich auf die Debatte im Plenum vor. Wichtig ist zu betonen, dass die Lernenden in ihrer Rolle als Fraktionsmitglied argumentieren. Je besser sie Werte und Positionen der einzelnen Parteien kennen, desto plausibler werden die Argumente. Kurze Hilfestellungen finden sich in den Beschreibungen der jeweiligen Fraktionen.</p> <p>Die Lernenden antizipieren idealerweise bereits in der Vorbereitung mögliche Gegenargumente und bereiten allfällige Repliken darauf vor.</p> <p>Das Los entscheidet, wer die Gruppendiskussion leitet. Diese Lernenden in der Funktion des Fraktionspräsidiums werden im Anschluss an die «Fraktionsarbeit» auch als erste Rednerin oder Redner bestimmt (s. unten).</p>	<p>Sozialkompetenz (sich in der Gruppe organisieren; gleichberechtigt diskutieren)</p>	
<i>Pause</i>			
10 Min.	<p>Lehrfilm & Quiz: Kommissionen und Regierungsrat</p> <p>Aus Zeitgründen wird die Kommissionsarbeit im Planspiel nicht nachgeahmt (Komplexitätsreduktion). Damit den Lernenden klar wird, dass neben den Fraktionen noch weitere Player am Gesetzgebungsprozess mitwirken, beleuchten Lehrfilme diese Akteure. Quizfragen überprüfen die Sachkompetenz in aller Kürze.</p>	<p>Sachkompetenz</p>	<p>Evtl. die Sachkompetenz nach dem Spiel vertiefen, z. B. mit dem Online-Tool «The Lawmaker»</p>
25 Min.	<p>Ratsdebatte</p> <p>LP: Zeitbudget und Ablauf erklären</p> <p>Das Klassenzimmer kann dem einem Parlamentssaal mit Halbkreis und Redepult vorne nachgeahmt werden. Auch andere Arrangements sind denkbar (z. B. die Fishbowl-Methode: die Hauptrednerinnen und -redner jeder Fraktion sitzen im Innenkreis, ein leerer Stuhl steht bereit für die, die jeweils das Wort ergreifen, die ändern «Parlamentsmitglieder» sitzen im Stuhlkreis um die Diskutierenden herum.)</p> <p>Die für die Diskussionen in den Fraktionen per Los bestimmten Fraktionspräsidentinnen und -präsidenten sprechen auch für ihre jeweilige Fraktion: Sie präsentieren als Erste die Position ihrer Fraktion. Danach können sich über den</p>	<p>Urteils- und Handlungskompetenz; Kontroversität und Pluralität, Selbstkompetenz / Auftrittskompetenz</p> <p>Evtl. Gesprächsregeln festlegen</p>	<p>Klassenzimmer als «Parlament» gestalten; Hinweis auf den Sitzplan des Kantonsrates Zürich, vgl. unter: https://www.kantonsrat.zh.ch/mitglieder/sitzplan</p>

	<p>«Eintrag in die Redeliste» weitere «Parlamentsmitglieder» zu Wort melden und an der Debatte teilnehmen, womit der Prozess im Kantonsrat nachgestellt wird.</p> <p>Auch die Rolle des Kantonsratspräsidiums wird aufgelöst. Der Präsident oder die Präsidentin leitet die Debatte vom (Steh-)Pult aus und erteilt den verschiedenen Rednerinnen und Rednern das Wort.</p>	<p>Evtl. Beobachtungsauftrag formulieren: Wer argumentiert weshalb am überzeugendsten? Welche Argumente sind stark? Welche eher schwächer?</p>	<p>Evtl. Ratsglocke für das Präsidium, um die Sitzung zu beginnen und zu beenden.</p>
5 Min.	<p>Schlussabstimmung</p> <p>Nach der festgelegten Zeit oder nach Abarbeitung der Liste der Rednerinnen und Redner für die Debatte wird im Plenum über die Vorlage abgestimmt.</p>		
5 Min.	<p>Abschluss</p> <p>Lehrfilm & Quiz: Ausblick Im Erklärvideo folgt ein Ausblick zur Frage, wie es nun mit der Vorlage weitergehen könnte. Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass diese durch ein Referendum vors Volk gebracht werden kann.</p> <p>Rangliste: Es wird eingeblendet, wer am meisten «Diamanten» gesammelt hat.</p> <p>Optional: Feedback zum Planspiel Die Lernenden haben die Möglichkeit, Feedback zum Planspiel an die Entwicklerinnen und Entwickler einzureichen. Dieses wird anonymisiert bearbeitet.</p>	<p>Sachkompetenz</p> <p>Motivierende Auswertung des Planspiels</p>	
90 Min.			