

DEMOCRACity

EIN ERZIEHERISCHES ROLLENSPIEL:

gemeinsam eine Stadt aufbauen, um das Leben in
einer Demokratie und die Politik besser zu verstehen



BEDIENUNGSANLEITUNG

EINLEITUNG

• Über den Pädagogischen Dienst BELvue

Democracity ist durch den Pädagogischen Dienst BELvue entwickelt worden. BELvue, Demokratie und Geschichte, ist ein durch die König-Baudouin-Stiftung verwaltetes Projekt. Das BELvue versucht den Schülern auf die Herausforderungen des Lebens in einer Demokratie aufmerksam zu machen, und sie die wichtigsten Ereignissen der Geschichte unseres Landes entdecken zu lassen.

Informationen, pädagogisches Material und Einschreibeformulare für die Teilnahme an den Workshops finden Sie unter www.belvue.be.

• Über das Rollenspiel „Democracity“

Democracity ist ein Rollenspiel besonderer Art. Durch die Gründung einer Partei und den gemeinsamen Bau einer Stadt versetzen sich die Teilnehmer in die politische Wirklichkeit hinein. Anhand dieser Simulation der politischen Wirklichkeit arbeitet die Gruppe mit Begeisterung an einem politischen Projekt. So erfahren die Teilnehmer, dass Beratung, Argumentation und Konsens in einer demokratischen Gesellschaft notwendig sind und dass die Stimme eines jeden zählt.

Gleichzeitig wird das Interesse für den demokratischen Entscheidungsprozess geweckt. Dadurch ist den Teilnehmern die politische Wirklichkeit nicht mehr so fern und fremd. Hervorgehoben werden vor allem Zusammenarbeit, Respekt, demokratische Werte, Entscheidungsverfahren und Konfliktmanagement.

Dieses Rollenspiel eignet sich für 12 bis 28 Teilnehmer.

Die Spieldauer beträgt zwischen 80 und 150 Minuten.

Bemerkung für die Lehrkräfte: Bei der Entwicklung dieses Rollenspiels wurde den Qualifikationszielen Weltorientierung und Gesellschaft (Grundschule) und den fachübergreifenden Qualifikationszielen Bürgersinn und soziale Kompetenzen (erste Sekundarstufe) ganz besonders Rechnung getragen.

BESCHREIBUNG DES MATERIALS

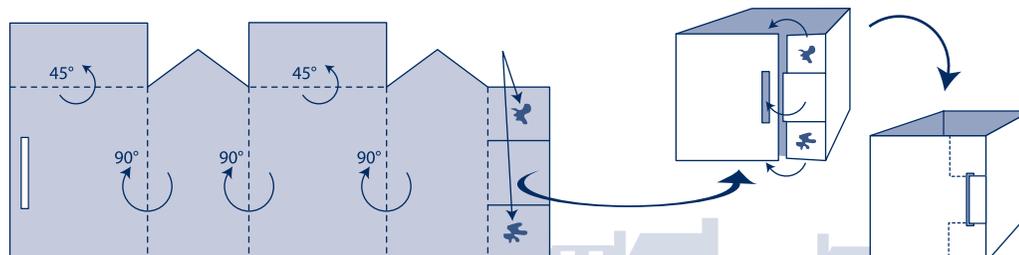
- Ein motivierter Spielleiter (wird nicht mitgeliefert!)
- 113 faltbare Gebäude: 15 weiß und 98 farbig
- 28 Funktionsnamenschilder, ein Namensschild pro Teilnehmer, mit faltbarem Clip
- 30 Holzständer für die Gebäude
- Karten mit aufgedruckten Buchstaben (W,X,Y,Z)

VORBEREITUNGEN

• Montage der Gebäude

- Falls Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, setzen Sie zuerst die Gebäude zusammen.
- Gehen Sie dabei wie im folgenden Schema vor.

Tipp: Benutzen Sie einen Kunststoffkleber, um die Gebäude zu kleben, und Wäscheklammern, um sie beim Trocknen zusammenzuhalten.



• Gruppenaufteilung mit Hilfe der Karten

- Legen Sie die Anzahl Karten bereit, die der Teilnehmeranzahl entspricht.
(Z.B. 20 Teilnehmer: 5 W, 5 X, 5 Y und 5 Z)
- Bilden Sie möglichst gleich große Gruppen.
(Z.B. 15 Teilnehmer: 3 Gruppen von 5; 25 Teilnehmer: 3 Gruppen von 6 und 1 Gruppe von 7)
- Bilden Sie so 3 bis 4 Gruppen von jeweils 4 bis 7 Teilnehmern.
- Mischen Sie die Karten.

• Arbeitsmaterial

- Kopieren Sie für jede Gruppe die Notizblätter im Anhang „Die verschiedenen Aufgaben innerhalb der Partei“, „Gründung einer Partei“ und „Vorstellung der Gebäude“.
- Kopieren Sie für jeden Teilnehmer die Notizblätter „Politische Prioritäten“, „Politische Prioritäten (Erläuterung)“ und „Wie demokratisch war meine Gruppe?“.

• Vorbereitung der Tische

- **Parteitische**
 - Bereiten Sie 3 oder 4 Tische (so genannte Parteitische) vor, an denen maximal 7 Teilnehmern Platz nehmen können.
 - Legen Sie auf jeden Tisch ein A4-Blatt mit einem aufgedruckten Buchstaben, der dem jeweiligen Buchstaben auf den Karten (W, X, Y, Z) entspricht.
 - Legen Sie die Schilder mit den zu verteilenden Rollen (zusammen mit den faltbaren Clips) auf den Parteitischen bereit. (Siehe Buchstaben W,X,Y,Z auf den Namensschildern.)
- **Plenartisch**
 - Sehen Sie zentral im Saal einen großen Tisch, den so genannten Plenartisch vor, wo die Vollversammlung abgehalten und die Stadt gebaut wird.
 - Stellen Sie die weißen Gebäude auf den Plenartisch. Die weißen Gebäude stellen die bereits vorhandenen Bauten dar.
- **Materialtisch**
 - Legen Sie die farbigen Gebäude noch gefaltet und gut sichtbar auf den Materialtisch; stellen Sie sie nicht auf die Holzständer: dies tun die Teilnehmer später.
- **Stühle**
 - Sehen Sie einen Stuhl pro Teilnehmer vor. Die Teilnehmer nehmen ihren Stuhl jedes Mal vom Parteitisch zum Plenartisch mit.

VERLAUF DES ROLLENSPIELS

• Bildung der Gruppen: 5 Minuten

- Jeder Teilnehmer zieht aus einem Beutel eine Karte mit aufgedrucktem Buchstaben und begibt sich zu dem jeweiligen Tisch, der seinem Buchstaben entspricht.

Achtung! Die Verteilung der Karten darf weder vom Spielleiter, noch von den Teilnehmern manipuliert werden. Die Teilnehmer dürfen daher auch keine Karten untereinander austauschen.

- Sammeln Sie die verteilten Karten wieder ein.

• **Politische Prioritäten (fakultativ ab 15 Jahren): 20 Minuten**

- Erklären Sie den Teilnehmern, dass jeder von ihnen zuerst für sich selbst über die Bereiche nachdenken soll, in denen seiner Ansicht nach dringend Veränderungen erforderlich sind.
- Erklären Sie den Teilnehmern, dass sie sich nach der individuellen Einordnung durch Dialog und Konsens innerhalb der Gruppe auf eine gemeinsame Prioritätenordnung einigen müssen.
- Verteilen Sie das Notizblatt „Politische Prioritäten“. Verteilen Sie das Notizblatt „Politische Prioritäten (Erläuterung)“, falls die Teilnehmer es benötigen.

• **Rollenverteilung: 5 Minuten**

- Erklären Sie allen Teilnehmern, dass jede Gruppe nun eine politische Partei ist und eine Rollenverteilung erforderlich ist, damit diese Partei reibungslos arbeiten kann (nennen Sie eventuell ein Paar Namen von Parteien und Parteivorsitzenden).
- Überreichen Sie den Teilnehmern das Blatt „Die verschiedenen Rollen innerhalb der Partei“. Die Teilnehmer wählen selbst die Rolle, die ihnen am besten liegt. Die Gruppe muss sich über die Zuweisung aller Rollen einig sein. Sind zwei Teilnehmer an derselben Rolle interessiert, so wird durch Handzeichen darüber abgestimmt.
- Betonen Sie, dass alle Rollen gleichwertig sind.

• **Gründung einer Partei: 15 Minuten**

- Erklären Sie den Teilnehmern, was eine Partei eigentlich ist (eine Gruppe gleichgesinnter Menschen, die etwas für die Gesellschaft tun möchten).
- Erklären Sie den Teilnehmern, dass jede Gruppe eine Partei bildet. Jede Partei erarbeitet ein kurzes Parteiprogramm, sucht sich einen Slogan und gibt sich einen originellen (d.h. einen nicht bestehenden) Namen. Erklären Sie den Teilnehmern, dass sie dazu das Notizblatt „Gründung einer Partei“ benutzen sollen.
- Bei Benutzung des Notizblatts „Politische Prioritäten“: Erklären Sie den Teilnehmern, dass die gemeinsame Prioritätsordnung als Grundlage für die Erarbeitung des Parteiprogramms dient, aber lediglich jene Bereiche beachtet werden, in denen nach Ansicht der Partei konkrete Veränderungen erforderlich sind.
- Die Teilnehmer geben ihrer Partei einen originellen (d.h. einen nicht bestehenden) Namen, einen Slogan und ein kurzes Parteiprogramm. Sie benutzen hierzu das Notizblatt „Gründung einer Partei“.

• **Vorstellung der Parteien: 10 Minuten**

- Alle Teilnehmer setzen sich nach Parteien gruppiert an den Plenartisch. Die Teilnehmer nehmen ihren Stuhl mit zum Plenartisch (siehe „Wo finden wir diesen in der Wirklichkeit?“ Parlament, Gemeinderat).
- Die Parteien werden nacheinander von ihren Parteisprechern vorgestellt. Die anderen Parteien können das Programm ihrer Kollegen kommentieren. Die Parteien verteidigen ihre Standpunkte. Alle Parteimitglieder führen Argumente an.

• **Auswahl der Gebäude: 5 Minuten**

- Anschließend wählt jedes Parteimitglied auf dem Materialtisch ein Gebäude, das zum jeweiligen Parteiprogramm passt. Die Teilnehmer stellen ihr Gebäude auf den Holzständer.
- Damit kein Gedränge entsteht, lassen Sie die Teilnehmer in der Reihenfolge ihrer Rollen auswählen: zuerst die Parteimitglieder, dann der Sekretär und der Parteisprecher und abschließend der Vorsitzende.
- Nach der Auswahl zeigen die Teilnehmer ihr Gebäude den anderen Teilnehmern am zentralen Tisch oder im zentralen Raum.
- Sie nehmen wieder Platz am Plenartisch oder im Plenarraum und stellen das gewählte Gebäude vor sich hin.

Empfehlung: während dieser Tätigkeit können Sie eine fröhliche Musik erklingen lassen.

• **Ausscheidung von Gebäuden: 15 Minuten**

- Aus Gründen des Budgets und der Raumordnungsbestimmungen kann jede Partei nur 3 Gebäude bauen.
- Die Teilnehmer gehen nun mit ihrem Gebäude zu ihrem Parteitisch zurück, um zu besprechen, welche Gebäude in der Stadt aufgestellt werden sollen. Jeder Teilnehmer verteidigt zuerst seine Gebäudeauswahl.
- Anschließend versuchen die Teilnehmer, einen Konsens darüber zu erzielen, welche drei Gebäude von ihrer Partei in der Stadt aufgestellt werden.
- Wenn bestimmte Parteien nach 7 bis 8 Minuten noch keinen Konsens erzielt haben, verteilt der Spielleiter die Stimmzettel. Jedes Parteimitglied schreibt auf seinen Stimmzettel, welche drei Gebäude es in der Stadt aufstellen möchte. Die Stimmzettel werden dem Sekretär ausgehändigt. Dieser zählt die Stimmen und die drei Gebäude mit den meisten Stimmen werden ausgewählt.

Achtung! Ziel ist es, dass sich die Teilnehmer innerhalb einer Besprechung auf eine Lösung einigen. Die Benutzung der Stimmzettel sollte daher möglichst beschränkt werden.

- Jede Partei muss ihre Gebäudeauswahl begründen. Dazu benutzen die Teilnehmer das Notizblatt „Vorstellung der Gebäude“.

• **Aufstellung der Gebäude: 10 Minuten**

- Die Teilnehmer nehmen ihren Stuhl und kommen mit den ausgewählten Gebäuden zum Plenartisch. Jede Partei stellt nacheinander ihre Gebäude vor. Der Parteisprecher führt Argumente zugunsten der Auswahl an. Drei Parteimitglieder stellen jeweils ein Gebäude in der Stadt auf.
- Die anderen Parteien können die Gebäudeauswahl ihrer Kollegen kommentieren.
- Die Parteien verteidigen ihre Standpunkte; dabei können alle Parteimitglieder das Wort ergreifen.

• **Debatte: Ist die Stadt jetzt vollständig? 10 bis 15 Minuten**

- Der Spielleiter betrachtet und beurteilt die Stadt mit den Teilnehmern.
- Hier einige Hilfsfragen dazu:
 - Was steht alles in der Stadt?
 - Welche Gebäude wurden gut ausgewählt?
 - Welche Gebäude weniger gut?
 - Würden Sie gerne in dieser Stadt leben? Weshalb? Weshalb nicht?
 - Fehlt noch etwas?

Bemerkung: Falls der Spielleiter anhand der Gebäude in der Stadt die demokratische Funktionsweise unseres Landes erläutern möchte, kann er folgende Richtfragen stellen:

- Gibt es ein Gebäude, in dem Gesetze ausgearbeitet werden können? (z.B. ein Parlament)
- Gibt es etwas, um die bestehenden Gesetze auszuführen? (z.B. ein Ministerium)
- Gibt es etwas, um für die Einhaltung der bestehenden Gesetze zu sorgen? (z.B. ein Gericht)

Der Spielleiter kann beschließen, hier das Rollenspiel beispielsweise aus Zeitmangel zu beenden. Der weitere Spielverlauf kann nämlich als eine Erweiterung betrachtet werden. Falls Sie zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen, verweisen Sie kurz auf die erfolgte Debatte und setzen Sie dann das Rollenspiel mit den Kommissionen fort.

• **Die Kommissionen: 20 Minuten**

- Erklären Sie den Teilnehmern, dass ein Großteil der parlamentarischen Arbeit in kleinen Gruppen von Parlamentariern geleistet wird, die Kommissionen genannt werden. Es gibt verschiedene Kommissionen, die sich jeweils mit einem spezifischen Thema befassen.
- Legen Sie eines der vier Kommissionsblätter auf jeden Parteitisch (Wirtschaft – Gesundheitswesen – Kultur und Medien – Mobilität). Aus den Parteitischen werden also Kommissionstische.

- Verteilen Sie die Teilnehmer über die verschiedenen Kommissionen. Dabei muss mindestens ein Mitglied jeder Partei an jeder Kommission teilnehmen.

Achtung! Es ist wichtig, dass die Teilnehmer sich der Tatsache bewusst sind, dass sie noch immer Mitglied ihrer Partei mit ihrem spezifischen Programm sind und an einer Kommission teilnehmen, die über ein bestimmtes Thema debattieren muss.

- Organisieren Sie in jeder Kommission eine Debatte über die Auswahl von zwei Gebäuden, die je nach dem Thema der Kommission in der Stadt aufgestellt werden können. In jeder Kommission wird ein Sprecher bezeichnet.
- Auch hier erfolgt bei mangelnder Einigung nach 7 Minuten eine Abstimmung (durch Handzeichen oder anhand von Stimmzetteln).
- Für die beiden Gebäude, die innerhalb der Kommission ausgewählt werden, wird die Wahl auf dem entsprechenden Blatt begründet.
- Alle Teilnehmer kommen zum Plenartisch zurück und setzen sich dort erneut nach Parteien gruppiert. Der Sprecher jeder Kommission stellt der Vollversammlung die beiden Gebäude seiner Kommission vor.
- Die Vollversammlung debattiert über die Gebäudeauswahl jeder Kommission, um letztendlich nur ein Gebäude pro Kommission zu behalten.
- Die akzeptierten Gebäude werden zur Vervollständigung in der Stadt aufgestellt.

• **Entspannte Diskussion: 20 Minuten**

- Besprechen Sie gemeinsam mit allen Teilnehmern, wie sie das Rollenspiel erlebt haben.
- Kommen Sie dabei auf jede einzelne Spielphase zurück: Auswahl der politischen Prioritäten (fakultativ), Aufgabenzuweisung, Erarbeitung des Parteiprogramms, Vorstellung der Parteien, Auswahl der Gebäude, Ausscheidung von Gebäuden, Kommission.
- Bei dieser Besprechung kann der Spielleiter Vergleiche mit unserer Gesellschaft und Politik ziehen: Entscheidungsfindungen innerhalb einer Gruppe sind nicht einfach, dass gesellschaftlicher Interessen gegenüber der eigenen vorrangig sind ist sicher auch nicht selbstverständlich.

• **Abschluss: Die demokratische Arbeitsweise der Gruppe: 30 Minuten**

- Erklären Sie den Teilnehmern, dass jeder von ihnen nun die demokratische Arbeitsweise der Gruppe persönlich bewerten soll und diese Bewertungen anschließend innerhalb der Gruppe besprochen werden.
- Verteilen Sie das Notizblatt „Wie demokratisch war meine Gruppe?“.
- Die Teilnehmer füllen das Notizblatt zuerst persönlich aus; anschließend vergleichen sie ihre Antworten, wobei sie vor allem auf die Punkte achten, bei denen große Meinungsverschiedenheiten bestehen.
- Die Gruppe wählt drei Punkte aus, die für das (un)demokratische Funktionieren der Gruppe wichtig waren.
- Der jeweilige Parteisprecher stellt den übrigen Teilnehmern die Schlussfolgerungen seiner Gruppe vor.
- Der Spielleiter moderiert die Besprechung: „Was brauchen wir, um demokratisch vorgehen zu können?“ Auf der Basis dieser Besprechung kann die Gruppe „drei goldene Regeln“ festlegen, die künftig bei Gruppengesprächen beachtet werden sollen.
- Mögliche Ausdehnung auf die Politik: „Was braucht man in der politischen Debatte, um demokratisch zu arbeiten?“ Der Spielleiter kann Vergleiche zwischen der demokratischen Funktionsweise einer Gruppe und der Gesellschaft ziehen.

Anlage: zu fotokopierende Dokumenten



POLITISCHE PRIORITÄTEN

Weist jedem Punkt eine Zahl von 1 bis 16 zu.

1 = wichtigster Punkt

16 = nebensächlichster Punkt

Erstellt zuerst eure eigene Rangordnung: Welche sind meine politischen Prioritäten?

Erstellt anschließend eine gemeinsame Rangordnung: Welche sind unsere politischen Prioritäten?

Vergleicht die persönlichen Rangordnungen. Besprecht diese innerhalb der Gruppe und bestimmt, wie die Gruppe zu einer gemeinsamen Rangordnung kommen kann.

POLITISCHE PRIORITÄTEN	PERSÖNLICHE AUSWAHL	GEMEINSAME AUSWAHL
Außenpolitik		
Kultur und Medien		
Verteidigung		
Wirtschaft		
Gleichberechtigung		
Gerichtswesen		
Jugend		
Umwelt		
Unterrichtswesen		
Sport		
Sicherheit		
Transport und Mobilität		
Volksgesundheit		
Gemeinwohl		
Arbeit		
Forschung		

POLITISCHE PRIORITÄTEN

((ERLÄUTERUNG – KURZFASSUNG))

AUSSENPOLITIK:

die Beziehungen unseres Landes zu anderen Staaten, die internationale Zusammenarbeit.

KULTUR UND MEDIEN:

alles, was mit künstlerischen Aufführungen, Theater, Museen, Ausstellungen, Musik (klassisch oder modern) zu tun hat, jedoch auch die Medien: Print-Medien, Rundfunk und Fernsehen.

VERTEIDIGUNG:

alles, was mit der Armee zu tun hat.

WIRTSCHAFT:

Wie kann die Wirtschaft verbessert werden?

GLEICHBERECHTIGUNG:

der Kampf gegen Diskriminierung (beispielsweise zwischen Männern und Frauen, gegenüber Behinderten), Rassismus.

GERICHTSWESEN:

Wie soll das Gerichtswesen funktionieren? Wie sollen Richter und Gerichte Straftaten ahnden?

JUGEND:

Funktionsweise der Jugendheime, Hilfe an Jugendliche mit Schwierigkeiten.

UMWELT:

Umweltverschmutzung, Artenschutz, Schutz von Grünzonen.

UNTERRICHTSWESEN:

vom Kindergarten bis zu den Hochschulen und Universitäten.

SPORT:

vor allem die Sportinfrastruktur (Sporthallen und -plätze) sowie die Förderung verschiedener Sportarten.

SICHERHEIT:

die Verbrechensbekämpfung, die Sicherheit im privaten und öffentlichen Verkehr.

TRANSPORT UND MOBILITÄT:

Mehr öffentliche Verkehrsmittel? Mehr Fahrräder und Fahrradwege? Oder mehr Pkws?

VOLKSGESUNDHEIT:

Nahrungsmittelkontrolle, aber auch Krankenhäuser, Alten- und Pflegeheime, Ärzte.

GEMEINWOHL:

Hilfe an Behinderte, ältere Menschen, alleinstehende Mütter, Krankenversorgung.

ARBEIT:

mehr Arbeitsmöglichkeiten, Bekämpfung der Arbeitslosigkeit.

FORSCHUNG:

Förderung der Wissenschaft auf allen Gebieten.

POLITISCHE PRIORITÄTEN

(ERLÄUTERUNG)

AUSSENPOLITIK:

Diplomatie- und Handelsbeziehungen mit dem Ausland, Zusammenarbeit in der Entwicklungsarbeit, internationale Zusammenarbeit, Auslandsreisen (Pass, Visum), Interessen der Belgier im Ausland.

KULTUR UND MEDIEN:

Theater, Tanz, Museen, Ausstellungen, Musik (klassisch und modern), Zeitungen und Zeitschriften, Presse (Printmedien, Rundfunk und Fernsehen, Bibliotheken), Internet.

VERTEIDIGUNG:

Bestimmung und Organisation der Aufgaben der Armee (Land- und Seestreitkräfte sowie Luftwaffe) in Friedens- und Kriegszeiten, Festlegung der Stärke der Armee (Anzahl Soldaten).

WIRTSCHAFT:

Festlegung der Verbraucherpreise, Gewährleistung und Förderung der Wettbewerbsfähigkeit, Wahrung des Gleichgewichts zwischen Dienstleistungssektor und Warenhandel, Gewährleistung von nachhaltigem Unternehmertum.

GLEICHBERECHTIGUNG:

Kampf gegen Diskriminierung (von Ausländern, Frauen, Jugendlichen, Behinderten, Senioren), Förderung des Vereinslebens.

GERICHTSWESEN:

Organisation und Funktionsweise der richterlichen Gewalt (Richter, Gerichte, Polizei), Verwaltung der Strafanstalten.

JUGEND:

Förderung der Infrastruktur für die Jugend (Jugendheime), Hilfe an Jugendliche in Not, Vorbeugungskampagnen (Drogen, Selbstmord), Wahrung der Rechte des Kindes.

UMWELT:

Kampf gegen Umweltverschmutzung, Abfallpolitik, Naturschutz (Tiere, Grünzonen).

UNTERRICHTSWESEN:

Regelung des Personalbestands, Verwaltung der Schulgebäude, Erarbeitung von Lehrprogrammen, Festlegung des Schulpflichtalters.

SPORT:

Sportförderung (Berufs- und Amateursport, Sportinfrastruktur).

SICHERHEIT:

Bekämpfung der Kriminalität; Gewährleistung von Verkehrssicherheit und Brandschutz; Naturkatastrophen (Vorbeugung von und Hilfe bei), Ausländerpolitik.

TRANSPORT UND MOBILITÄT:

öffentliche Verkehrsmittel (Zug, S-Bahn, Bus), Straßenverkehr (Pkw, Lkw, Fahrrad, Motorrad), Verwaltung der Wegeinfrastruktur (Straßen, Autobahnen), Führerscheine (Modalitäten, Mindestalter).

VOLKSGESUNDHEIT:

Verbesserung der Lebensqualität (Nahrungsmittelsicherheit, Lebensweise), Vorbeugungskampagnen (zu sexuell übertragbaren Krankheiten, AIDS, unerwünschte Schwangerschaft, Krebs); Aufspürung von Krankheiten, Organisation der Gesundheitspflege (Krankenhäuser, Ärzte, Apotheker und übrige medizinische Berufe).

GEMEINWOHL:

Finanzierung der sozialen Sicherheit, soziale Sicherheit für alle (Behindertenpflege, Kinderkrippen, Senioren), Pflege, Sozialrechte.

ARBEIT:

Schaffung von Arbeitsplätzen, Bekämpfung der Arbeitslosigkeit, Organisation des sozialen Dialogs, Kontrolle der Arbeitsbedingungen (Hygiene, Sicherheit).

FORSCHUNG:

Finanzierung von wissenschaftlichen und technischen Forschungsprojekten, Forschungsförderung.

DIE VERSCHIEDENEN ROLLEN INNERHALB DER PARTEI

- Schaut gemeinsam die verschiedenen Rollen an.
- Entscheidet euch gemeinsam, wer welche Rolle übernimmt.
- Nehmt euch das Namensschild und spielt die entsprechende Rolle.

1 PARTEISPRECHER:

- Du kannst vor einer Gruppe gut reden.
- Du kannst die Meinung deiner Partei zum Ausdruck.
- Du redest nie in deinem eigenen Namen, sondern ausschließlich im Namen deiner Partei.

1 SEKRETÄR:

- Du kannst deutlich schreiben.
- Du notierst die Vorschläge der anderen auf den Notizblättern.
- Du bist die wichtigste Person beim Formulieren der Argumente der Gruppe.

1 VORSITZENDER

- Du bleibst immer ruhig und kannst andere Menschen beruhigen.
- Du führst die Partei durch schwierige Gespräche.
- Du sorgst dafür, dass jeder in etwa gleichberechtigt ist und respektiert wird.

1 BIS 4 PARTEIMITGLIEDER:

- Ihr habt eure eigenen Ideen und möchtet diese über eure Partei verwirklichen.
- Ihr könnt eure eigenen Ideen auf demokratische Art und Weise verteidigen.
- Ihr erhaltet bei einer Diskussion zuerst das Wort. Eine gute Partei hört in erster Linie ihren Mitgliedern zu und verwirklicht ihre Wünsche.

GRÜNDUNG EINER PARTEI

ERSTELLT EIN KURZES PARTEIPROGRAMM:

Listet kurz auf, welche Dinge euch wirklich wichtig sind! Was möchte ihr für die Stadtbewohner tun?

- Tipp 1: Zu den Punkten, über die ihr nachdenken könnt, gehören Unterrichtswesen, Kultur, Wirtschaft, Sicherheit, Gleichberechtigung,...
- Tipp 2: Ihr könnt die Sätze mit „Unsere Partei sorgt für...“, „Wir streben nach...“, „Wir möchten mehr...“ beginnen.

1.
.....

2.
.....

3.
.....

4.
.....

5.
.....

DENKT EUCH EINEN NAMEN FÜR EURE PARTEI AUS:

- Der Name der Partei soll die Ideen zum Ausdruck bringen, die ihr vertretet.

- Unsere Partei heißt:

ERFINDET EINEN GUTEN SLOGAN FÜR EURE PARTEI:

- Ein Slogan drückt in knappen Worten das aus, was eure Partei in der Stadt unternehmen möchte.

- Unser Slogan lautet:

WAHL DER GEBÄUDE

Schreibt hier auf, welche Gebäude ihr aus welchen Gründen in der Stadt aufstellen möchtet. Überlegt euch auch jetzt schon, wo ihr eure Gebäude aufstellen werdet. Manche Gebäude gehören besser an den Stadtrand, während andere eher im Zentrum zuhause sind.

ACHTUNG! EURE ZEIT IST BEGRENZT!

Gebäude 1:

- Wir finden dieses Gebäude aus folgenden Gründen wichtig:

.....

.....

.....

.....

Gebäude 2:

- Wir finden dieses Gebäude aus folgenden Gründen wichtig:

.....

.....

.....

.....

Gebäude 3:

- Wir finden dieses Gebäude aus folgenden Gründen wichtig:

.....

.....

.....

.....



DIE KOMMISSION „WIRTSCHAFT“

IN DER STADT FEHLEN EINIGE SEHR WICHTIGE GEBÄUDE FÜR DIE WIRTSCHAFT.

- Wir schlagen vor, die zwei folgenden Gebäude hinzuzufügen:

.....
.....
.....

ERLÄUTERT,

wie eure Gebäude die Wirtschaft in der Stadt verbessern werden.

- Wir wählen diese Gebäude aus folgenden Gründen:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

DIE KOMMISSION „GESUNDHEITSWESEN“

IN DER STADT FEHLEN EINIGE SEHR WICHTIGE GEBÄUDE FÜR DAS ÖFFENTLICHE GESUNDHEITSWESEN.

- Wir schlagen vor, die zwei folgenden Gebäude hinzuzufügen:

.....
.....
.....

ERLÄUTERT,

wie eure Gebäude das öffentliche Gesundheitswesen in der Stadt verbessern werden.

- Wir wählen diese Gebäude aus folgenden Gründen:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



DIE KOMMISSION „KULTUR UND MEDIEN“

IN DER STADT FEHLEN EINIGE SEHR WICHTIGE GEBÄUDE FÜR KULTUR UND MEDIEN.

- Wir schlagen vor, die zwei folgenden Gebäude hinzuzufügen:

.....
.....
.....

ERLÄUTERT SIE,

wie eure Gebäude Kultur und Medien in der Stadt verbessern werden.

- Wir wählen diese Gebäude aus folgenden Gründen:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

DIE KOMMISSION „MOBILITÄT“

IN DER STADT FEHLEN EINIGE SEHR WICHTIGE GEBÄUDE FÜR DIE MOBILITÄT.

- Wir schlagen vor, die zwei folgenden Gebäude hinzuzufügen:

.....
.....
.....

ERLÄUTERT,

wie eure Gebäude die Mobilität in der Stadt verbessern werden.

- Wir wählen diese Gebäude aus folgenden Gründen:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



STIMMZETTEL

<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>
<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>
<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>
<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>
<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>
<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>STIMMZETTEL</p> <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>

WIE DEMOKRATISCH WAR MEINE GRUPPE?

Lest aufmerksam folgende Aussagen. Kreuzt anschließend eure Meinung zur jeweiligen Aussage an: einverstanden, mehr oder weniger einverstanden, nicht einverstanden.

1. ÜBER DIE ENTSCHEIDUNGEN, DIE WIR GETROFFEN HABEN	<i>Einverstanden</i>	<i>Mehr oder weniger einverstanden</i>	<i>Nicht einverstanden</i>
Wir haben unsere Entscheidungen wohl überlegt getroffen.			
Alle waren mit den Entscheidungen einverstanden.			
Jeder hat seine Meinung äußern können.			
Jedem wurde zugehört.			
Manche haben den anderen ihre Meinung aufgezwungen.			
Wir haben manche Entscheidungen übereilt getroffen.			
Uns sind neue Ideen eingefallen, nachdem wir miteinander gesprochen haben.			
Manche haben an der Diskussion nicht teilgenommen.			
2. ÜBER DIE ARBEITSWEISE UNSERER GRUPPE			
Die Gruppe arbeitete gut, wir hatten Vertrauen zueinander.			
Innerhalb der Gruppe haben sich Cliquen gebildet.			
Jeder wurde gleichermaßen behandelt. Wir hatten Respekt voreinander.			
Manche haben einander genervt.			
Manche wollten ihre Meinung nicht ändern.			
Manche haben ihre Meinung geändert			
Manche wollten vor allem auf sich aufmerksam machen, anstatt gemeinsam die beste Entscheidung oder Lösung zu suchen.			
Die Streitigkeiten und Konflikte konnten gelöst werden, indem neue Ideen vorgeschlagen wurden.			

DEMOCRACity

Democracy ist ein didaktisches Spiel über die Grundprinzipien einer demokratischen Gesellschaft.

Eine Auflage der König-Baudouin-Stiftung,
rue Brederodestraat 21, B-1000 Brüssel.

Spielkonzept und Koordinierung : Pädagogischer Dienst BELvue.

Ausführung: Art of Games.

Diese Auflage kann ebenfalls online auf www.kbs-frb.be oder auf per E-mail an publi@kbs-frb.be oder telefonisch bei dem Kontaktzentrum der König-Baudouin-Stiftung (Tel: + 32-70-23 30 65) bestellt werden.

Es ist erlaubt, Texte und Ausfüllblätter zu kopieren, unter der Bedingung dass die Quelle erwähnt wird.

DEMOKRATIE
BELVUE!
UND GESCHICHTE 

Pädagogischer Dienst BELvue
Place des Palais 7
B-1000 Brüssel.
www.belvue.be


B König-Baudouin-
Stiftung
Gemeinsam wirken für ein besseres Zusammenleben

Amtliche Hinterlegung: D/2848/2008/14
ISBN-13: 978-2-87212-559-3 • EAN: 9782872125593 • September 2008