



Informationen zum Planspiel Jugend und Parlament 2010

1. Jugend und Parlament – Was ist das?

Jugend und Parlament ist die Großsimulation des Planspiels „Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren“, das regelmäßig vom Besucherdienst des Deutschen Bundestages mit Schulklassen durchgeführt wird. Zu Jugend und Parlament werden 312 Jugendliche aus dem gesamten Bundesgebiet auf Vorschlag der teilnehmenden Bundestagsabgeordneten eingeladen.

Das Planspiel leistet einen Beitrag, den Weg der Gesetzgebung für Jugendliche und junge Erwachsene nachvollziehbar zu machen. Dazu übernehmen die Teilnehmer die Rollen fiktiver Abgeordneter. Mit neuem Namen, neuer Biographie und neuer politischer Gesinnung ausgestattet, werden sie vier fiktive Gesetzesentwürfe durch das Gesetzgebungsverfahren bringen. Um den Teilnehmern das Hineinversetzen in ihre neuen Rollen zu erleichtern, erhalten sie Rollenprofile zugest, die die zu spielenden Personen beschreiben und deren politische Prioritäten skizzieren.

Im Verlauf des Spieles lernen die Teilnehmer die Arbeitsweise des Deutschen Bundestages kennen und erhalten durch selbständiges Handeln lebendige Einblicke in dessen Abläufe und Funktionen. Zunächst werden die einzelnen Gremien – Fraktionen, Landesgruppen, Ausschüsse, etc. – konstituiert und die jeweiligen Vorsitzenden gewählt. Anschließend diskutieren die neuen Abgeordneten die vier Gesetzesvorlagen in den Fraktionen und arbeiten an einer gemeinsamen Linie, die sie dann gegenüber den anderen Fraktionen in den Ausschussberatungen vertreten. Am Ende werden die Beschlussempfehlungen der federführenden Ausschüsse im Plenum debattiert und die Gesetzesentwürfe zur Abstimmung gebracht.

2. Zur Planspielmethode

Ziel der Planspielmethode ist es, 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, andere werden vereinfacht.

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

Der Lernprozess ist bei dieser Methode sehr intensiv. Umfangreiches Wissen wird in kürzester Zeit aufgenommen, reflektiert und umgesetzt. Neben den fachlich-thematischen Kompetenzen werden dabei auch soziale Fähigkeiten gefördert. Es ist nicht das Ziel des Planspieles, ein repräsentatives Meinungsbild der Jugend zu erhalten. Die Teilnehmer vertreten Meinungen, die nicht notwendigerweise ihrer eigenen politischen Überzeugung entsprechen. Gerade hierin besteht ein wesentliches Anliegen der Planspielmethode. Das Planspiel soll die Verfahrensweise des Deutschen Bundestages vermitteln, nicht politische Inhalte.

3. Akteure des Planspiels

Das Planspiel lehnt sich so weit wie möglich an die 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 Christlichen Volkspartei oder der Arbeiterpartei Deutschlands.

Als Akteure handeln:

- 120 Abgeordnete der Fraktion der **Christlichen Volkspartei** (CVP)
- 73 Abgeordnete der Fraktion der **Arbeiterpartei Deutschlands** (APD)
- 47 Abgeordnete der Fraktion der **Liberalen Reformpartei** (LRP)
- 38 Abgeordnete der Fraktion der **Partei der sozialen Gerechtigkeit** (PSG)
- 34 Abgeordnete der Fraktion der **Ökologisch-sozialen Partei** (ÖSP)