



Bayerische Landeszentrale
für politische Bildungsarbeit

AUF DEM WEG NACH HERRENCHEMSEE

Ein „Inselspiel“ als didaktischer Zugang zur
Ausstellung „Der Wille zu Freiheit und Demokratie“
zum Verfassungskonvent von 1948

von Georg Martin, Tanja Hohmeier und Ludwig Unger



Ein paar Leitgedanken



Am 10. August 1948 nahm im Alten Schloss von Herrenchiemsee der Verfassungsausschuss der Länder der drei Westzonen seine Arbeit auf – Ziel: Eine Vorlage für eine Verfassung für die Trizone. Unser Bild zeigt den bayerischen Staatsminister Dr. Anton Pfeiffer bei der Eröffnung der Versammlung.
Foto: Sz-Photo

„Auf dem Weg nach Herrenchiemsee“, unter diesem Titel legen wir Arbeitsmaterialien vor, die Schülerinnen und Schülern weiterführender Schulen einen Zugang zu den Vorarbeiten des Konvents von Herrenchiemsee zum Grundgesetz eröffnen sollen. Wir bieten diese in zwei Varianten an. Die eine richtet sich eher an Schülerinnen und Schüler von Mittel- und Wirtschaftsschulen ab der 9. Jahrgangsstufe, die andere eher an Schülerinnen und Schüler von Realschulen, Beruflichen Oberschulen und Gymnasien.

Im August 1948 hatten sich auf der Insel Herrenchiemsee auf Initiative der Besatzungsmächte Vereinigte Staaten, Großbritannien und Frankreich sowie auf Einladung der Bayerischen Staatsregierung Vertreter der Länder der Trizone (Länder westlicher Besatzungsmächte) sowie West-Berlins getroffen. In rund zwei

Wochen haben sie auf der Grundlage der „Frankfurter Dokumente“ der westlichen Besatzungsmächte einen Vorschlag für ein „Grundgesetz“ für einen künftigen deutschen Staat erarbeitet – den „Herrenchiemsee-Bericht“ mit einem Verfassungsentwurf mit 149 Artikeln. Dabei waren ihre Leitgedanken, Demokratie, Föderalismus und Rechtsstaat zu verankern und den Grundrechten – auch mit Blick auf die Erfahrungen mit dem totalitären Staat der NSDAP – ein besonderes Gewicht zu verleihen. Diese Verfassungsvorlage floss gemeinsam mit Vorarbeiten u. a. der Parteien in die Arbeit des Parlamentarischen Rates in Bonn ein, der schließlich im Mai 1949 das „Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland“ vorlegte.

Die Autorin und die Autoren gehören einer Arbeitsgruppe an. Diese hat sich auf Einladung der Bayeri-

schen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit zum Ziel gesetzt, Materialien zur Bildungsarbeit zur Dauerausstellung „Der Wille zu Freiheit und Demokratie – zum Verfassungskonvent auf Herrenchiemsee“ im Alten Schloss auf Herrenchiemsee zu erarbeiten.

Bei der Umsetzung gingen sie von dem Ansatz eines In-selspiels aus. Bei diesem können sich Schülerinnen und Schüler handlungsorientiert Kenntnisse aneignen und Kompetenzen erwerben.

Dazu sollen sich die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Schiffbrüchigen hineinversetzen, die sich auf einer Insel eine „Ordnung“ geben sollen. Denn eine baldige Rückkehr in die eigene Heimat steht nicht zu erwarten. Eine schwierige Situation. In gewisser Weise erinnert diese an die Lage der Mitglieder des Verfassungskonvents von Herrenchiemsee und des Parlamentarischen Rats 1949.

Von dieser ausgehend war es das Anliegen, einen Transfer zur Arbeit der zehn Vertretungen der Länder der Tri-zone und von Berlin auf Herrenchiemsee herzustellen. Hauptziel dieses Transfers war es, dass sich die Schülerinnen und Schüler eingehend mit der Dauerausstellung zum Verfassungskonvent beschäftigen und sich über den Vergleich ihrer eigenen Rolle als Schiffbrüchige, die ein Regelwerk für das Zusammenleben erstellen,

und der Rolle der Konventsmitglieder einen Zugang zu dem Mammutwerk der Arbeit im Konvent zu schaffen. Dadurch können sie auch die Arbeit der Ländervertreter 1948 bewerten, die entscheidende Grundlagen für den Parlamentarischen Rat und das „Grundgesetz“ als Verfassung der künftigen Bundesrepublik Deutschland gelegt haben. Auf dieser Grundlage werden sie das Grundgesetz mit seinen Inhalten neu wertschätzen. Die Ausstellung im Alten Schloss auf Herrenchiemsee verlangt von den Betrachterinnen und Betrachtern ein hohes kognitives Engagement.

Die Materialien orientieren sich an unterschiedlichen Voraussetzungen und Kenntnissen der Schülerinnen und Schüler über die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg, die Länder und den Weg zum Grundgesetz.

Autorin und Autoren wünschen sich ein Feedback zu dem eingeschlagenen Weg und den Erfahrungen mit den Vorschlägen und Materialien.

Viel Spaß beim Neuanfang nach dem „Schiffbruch“ und beim Erkunden der Arbeit des Konvents von Herrenchiemsee!

Dr. Georg Martin
Tanja Hohmeier
Dr. Ludwig Unger

Als Schiffbrüchige auf einer Insel – die Idee eines „Inselspiels“

1 Ein „Inselspiel“ – was ist das?

Beim „Inselspiel“ handelt es sich um eine etablierte Methode der politischen Bildung, mit der ein Beitrag zu Wertekompetenz und sozialer Kompetenz der Spielenden geleistet wird; je nach Modus der Reflexion wird auch die Urteilskompetenz gefördert. Hier dient sie zur Bildungsarbeit mit Schülerinnen und Schülern weiterführender Schulen ab der Jahrgangsstufe 9.

Bei verschiedenen Trägern der politischen Bildung, aber auch bei Verlagen sind verschiedene Varianten eines „Inselspiels“ verfügbar, die unterschiedlich stark angeleitet sind und so von unterschiedlichen Graden der Konkretion bzw. Abstraktion ausgehen.

Gemeinsam ist allen Versionen, dass sie die Spielenden in eine (imaginäre) vor- bzw. außerstaatliche Ausgangssituation versetzen: Eine Gruppe Menschen ist auf einer einsamen Insel gestrandet und muss nun das gemeinsame Überleben sichern und organisieren.

Einfachere Spielvarianten stellen unmittelbare praktische Fragen wie die nach der Beschaffung von Lebensmitteln und nach dem Bau von Hütten und Unterkünften in den Mittelpunkt, ermöglichen aber über diese hinaus eine Annäherung zu einer Reihe von Fragen der politisch-gesellschaftlichen Organisation. Diese müssen priorisiert werden.

Dazu kommen reduziertere – und dadurch abstraktere – Szenarien direkt zum politisch-didaktischen Kern der Methode: Die Spielerinnen und Spieler müssen Grundregeln entwickeln, nach denen das gemeinsame Leben in der entstehenden Inselgesellschaft ablaufen wird. Kurzum: die Gruppe muss eine (Grundlage für eine) Art Verfassung entwickeln. Hierfür sind vielfältige Aushandlungsprozesse notwendig, denn auf der Insel gibt es keine politische Autorität, die wesentliche Rahmenbedingungen setzen könnte. Um chaotische Zustände zu verhindern, gilt es, zügig zu einem für alle tragbaren Regelwerk zu kommen, woraus sich eine Zeitbegrenzung für das Spiel ergibt. Je nach angestrebtem Komplexitätsgrad kann das Spiel weitgehend offen gehalten oder in seinem Ablauf anhand von zuvor getroffenen

Entscheidungen vorstrukturiert sein. Hier werden verschiedene Alternativen angeboten.

Versionen und Anleitungen für ein „Inselspiel“ finden sich z.B. bei der Bundeszentrale für politische Bildung (<https://www.bpb.de/system/files/pdf/MHSSFL.pdf>; Blätter Nr. 4 und 5), auf den Seiten der LMU (https://www.idl.lehrerbildung-at-lmu.mzl.uni-muenchen.de/fachdidaktiken/politik_gesellschaft/spiel/index.html) und in den Lehrbüchern für das Fach Politik und Gesellschaft (PuG), Jgst. 10 am Gymnasium in Bayern.

Als Zeit sind – je nach Variante des Inselspiels (siehe Spielanleitung) – ca. 90 Minuten vorgesehen. Der Zeitraum ist davon abhängig, welche Vorgaben von der Lehrkraft gegeben werden und kann sich bei einer offenen, wenig gelenkten Spielform ggf. deutlich verlängern.

2. Welchen politikdidaktischen Mehrwert bringt ein Inselspiel?

Unabhängig vom Grad der Abstraktion und Komplexität setzen sich die Spielenden während des Inselspiels mit Grundfragen des gesellschaftlichen Zusammenlebens auseinander. Das sind z.B.:

- Welches Verhalten bzw. welche Vorgehensweisen müssen für alle geregelt werden?
- Welche individuellen Rechte sollen unter welchen Bedingungen gelten?
- Soll es eine Führung geben, wie und wann soll diese bestimmt werden?
- Wie soll diese Führung aussehen? Eine Person oder mehrere Personen?
- Wie werden Entscheidungen getroffen, die für alle gelten sollen?
- Wie geht man bei Konfliktsituationen vor und miteinander um?

Aus der (fiktiven) Betroffenheit heraus können die Spielenden die Bedeutung einer Verfassung einschätzen und nachvollziehen. Diese stellt ein Abbild im Großen des von ihnen ausgehandelten Ergebnisses dar. Dement-

sprechend ist es möglich, das im Spiel entstandene Regelwerk für die fiktive Insel z.B. mit dem Grundgesetz und/oder der Bayerischen Verfassung zu vergleichen, insbesondere um den freiheitlich-demokratischen Gehalt des Spielergebnisses zu überprüfen und zu klären, wo diesbezüglich Stärken oder Schwächen erkennbar sind (Urteilskompetenz), aber auch den Regelungsbedarf hinsichtlich des Miteinanders zu reflektieren – konkret das Handeln und Partizipationsmöglichkeiten.

Außerdem soll sich an das Spiel stets eine Reflexion anschließen, die neben dem inhaltlichen Aushandlungsprozess (Welche Schwerpunkte ergaben sich bei der Formulierung des gemeinsamen Regelwerkes? Wertekompetenz) die soziale Dynamik (Auf welche Weise ist es gelungen, einen für alle annehmbaren Kompromiss zu erlangen? → Wertekompetenz, soziale Kompetenz) aufgreift.

Im Falle eines Spiels, bei dem die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Zeitrahmen kein gemeinsames Regelwerk erarbeiten, sollten Gründe des Scheiterns reflektiert werden.

3. Wie kann das Inselspiel Zugänge zur Ausstellung auf Herrenchiemsee eröffnen?

Abstrakt formuliert: Jede neue und demokratisch ausgehandelte, also nicht oktroyierte Verfassung kann man als das Ergebnis einer Art großen Inselspiels sehen. Auch wenn der Verfassungskonvent „nur“ einen Vorschlag und keine zur Abstimmung gekommene Verfassung vorlegte, kann auch er entsprechend betrachtet werden – dass der Konvent auf einer Insel stattfand, eröffnet einen ersten wortspielerischen Zugang zur Ausstellung.

Ausgehend von einem zuvor durchgeführten Inselspiel und insbesondere von dessen Reflexion lassen sich verschiedene Blickrichtungen für den Besuch der Ausstellung (bzw. der Webseite zur Ausstellung) definieren, die sich in konkrete Erkundungsaufgaben für Kleingruppen (oder Individuen) überführen lassen. Entsprechende Fragestellungen können im Rahmen der Reflexion entwickelt oder aber vorgegeben werden:

➔ Fokus „Ausgangsbedingungen“:

Vorgaben für die Arbeit des Verfassungskonvents (bzw. für einen neuen deutschen West-Staat), z.B. durch die Frankfurter Dokumente; Vergleich mit der Situation völliger Herrschaftslosigkeit im Inselspiel; Chancen und Probleme, die sich daraus jeweils ergeben.

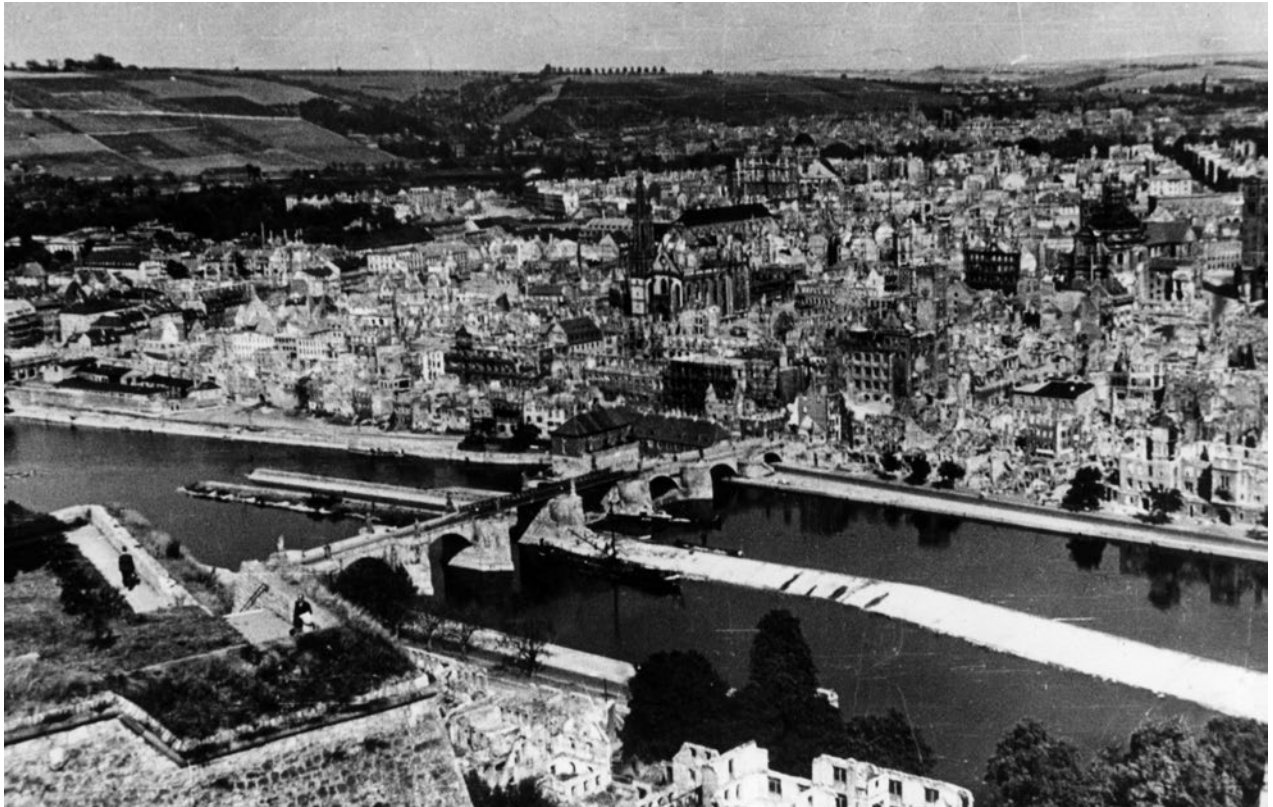
➔ Fokus „Debatten und Schwerpunkte“:

- a) Erkundung der wichtigsten beim Verfassungskonvent diskutierten Themen; Vergleich mit den im eigenen Inselspiel im Zentrum stehenden Inhalte
- b) Erkundung der wichtigsten beim Verfassungskonvent getroffenen Entscheidungen im Hinblick auf politische Führung (v.a. Legislative/Exekutive); Vergleich mit den im eigenen Inselspiel formulierten Regelungen.
- c) Erkundung der wichtigsten beim Verfassungskonvent getroffenen Entscheidungen im Hinblick auf Grundrechte; Vergleich mit den im eigenen Inselspiel formulierten Regelungen

➔ Fokus „soziale Dynamik“:

- a) Erkundung ausgewählter Biografien der am Konvent Beteiligten und Erschließung politischer und persönlicher Differenzen; Abgleich mit den sozialen Dynamiken beim eigenen Inselspiel
- b) Erkundung der Kompromissfindung im Konvent (an einem Themenbeispiel); Abgleich mit dem Kompromissfindungsprozess beim eigenen Inselspiel.

Durch die Verbindung der eigenen Spielerfahrung mit Fragen an das historische „Inselspiel“ auf Herrenchiemsee werden die Spielenden zu „Suchenden“, die mit jeweils einem Spezialauftrag die anspruchsvolle und in Teilen auch recht abstrakte Ausstellung erkunden. Der Vergleich mit den eigenen Spielergebnissen erhöht dabei die Motivation und ermöglicht eine leichtere Zugänglichkeit der Ausstellung bzw. des für die Erkundung relevanten Teils der Ausstellung (für den jeweiligen Auftrag können bestimmte Räume vorgegeben werden).



Viele Städte waren in Deutschland zerstört. Das Bild zeigt die Stadt Würzburg nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs. Foto: Sz-Photo

Um entsprechende Erkundungsaufträge alters- und zielgruppengerecht zu initiieren, wurden Arbeitskarten entwickelt z. B. zu den Fragen:

- In welcher Situation befanden sich die Menschen in Deutschland 1948, als neue Regeln des Zusammenlebens erarbeitet wurden?
- Welche Vorgaben der Besatzungsmächte (Auftraggeber) mussten die Ländervertreter beim Konvent von Herrenchiemsee einhalten, um auf diesen aufbauend dann neue Regeln für das Zusammenleben zu erstellen?
- Welche Vorstellungen und Leitbilder vom Menschen dienten den Mitgliedern des Verfassungskonvents bei ihrer Erarbeitung von Regeln für ein künftiges Miteinander von über 50 Millionen Menschen nach den dramatischen Erfahrungen mit der NS-Diktatur und dem Weltkrieg?
- Wie stellte sich der Verfassungskonvent die Rolle der Menschen in dem künftigen Gemeinwesen vor?
- Von wo kamen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Verfassungskonvents und wer hat sie zur Mitwirkung daran beauftragt?



Die Lebensbedingungen vor allem für die Menschen in den zerstörten Städten waren katastrophal. Der bayerische Ministerpräsident Hans Ehard besucht auf unserem Bild Familien in Würzburg, die in Kellerwohnungen unter Trümmern leben. Foto: Sz-Photo



Die Ergebnisse der Beratungen des Verfassungskonvents in Herrenchiemsee fließen in die Verhandlung des Parlamentarischen Rats in Bonn ein. Dieser beschließt am 8. Mai 1949 das Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland. Foto: Sz-Photo



Die Militärregierung der drei Besatzungsmächte stimmen am 12. Mai 1949 der Vorlage des Parlamentarischen Rats für das Grundgesetz zu, das Bild zeigt links den amerikanischen General Lucius Clay. Foto: Sz-Photo

Die Arbeitskarten geben Hinweise, in welcher Abteilung der Dauerausstellung zum Verfassungskonvent von Herrenchiemsee sich Anknüpfungspunkte, ja mögliche Antworten auf die Fragen finden lassen und sie bieten Leitfragen.

Die zweiseitigen Arbeitskarten, die mit Bildmaterial als Orientierungshilfe versehen sind, haben verschiedene Schwierigkeitsstufen. Konkret gibt es eine Version, die sich vorwiegend an Mittel- und Wirtschaftsschülerinnen und -schüler ab der Jahrgangsstufe 9 wendet, und eine, die sich vor allem an Realschülerinnen und Schüler sowie Jugendliche an Beruflichen Oberschulen und Gymnasien richtet.

Der Zeitraum für die Lösung der Aufgaben beträgt ca. 45 Minuten. Hier ist aber auch die Einschätzung der Lehrkraft gefragt.

4. Abschlussrunde ermöglicht den Transfer und vermittelt Informationen

Die Ergebnisse der Erkundungen werden in einer gemeinsamen Abschlussrunde präsentiert (Zeitraum je nach Anzahl der Gruppen etwa 15 bis 30 Minuten) – die erstellten Plakate dienen dabei als Hilfsmittel. Der inhaltliche Schwerpunkt wird auf dem Vergleich zwischen eigenem Inselspiel und Verfassungskonvent liegen. Das Inselspiel als gemeinsame Erfahrung bietet eine

gut geeignete Grundlage für das Verständnis der unterschiedlichen Aspekte bei der Arbeit im Konvent, welche durch den vergleichenden Ansatz zugänglich wird. Auf diese Weise ergibt sich eine synergetische Verbindung von politischer Bildung und historischem Lernen, die einerseits zur demokratischen Werteerziehung beiträgt und andererseits eine angemessene Würdigung und Wertschätzung der Bedeutung der auf Herrenchiemsee geleisteten Arbeit für unsere freiheitlich-demokratische Gegenwart ermöglicht.

5. Rundgang

Für interessierte Schülerinnen und Schüler wird im Abschluss an das Inselspiel und die Erkundungsaufgaben in der Dauerausstellung ein geführter Gang durch diese angeboten. Dabei sollte gezielt auf Aspekte und Fragen eingegangen werden, die bei der Erkundung im Anschluss an das „Inselspiel“ aufgekommen sind. Alternativ können Schülerinnen und Schüler ihre Erkundung interessengeleitet selbständig fortsetzen und z.B. Stationen der Ausstellung aufsuchen, die ihnen bei der Bearbeitung ihres Spezialauftrages aufgefallen sind, in dessen Rahmen aber nicht berücksichtigt waren.

Die Bayerische Landeszentrale hat im Umfeld der Neugestaltung der Dauerausstellung zum Verfassungskonvent auf Herrenchiemsee auch digitale Angebote entwickelt - siehe www.blz.bayern.de .

ANLEITUNG

FÜR DIE UMSETZUNG DES INSELSPIELS IM UNTERRICHT

1. Vorbereitungen

Ausdruck der Namensschilder:

Die Spielerinnen und Spieler erhalten Namen (Vor- und Nachnamen) von Personen, die am Konvent auf Herrenchiemsee 1948 teilgenommen haben oder im organisatorischen Umfeld beteiligt waren. Diese Namen verwenden sie während des Inselspiels. Da es sich dabei mehrheitlich um Männernamen handelt, werden neben den wenigen realen Frauennamen aus der Ausstellung auch erfundene Namen vergeben, die in die Zeit des Verfassungskonvents passen.

Aber das Inselspiel funktioniert auch ohne die Vergabe von Namen der Teilnehmer des Verfassungskonvents von Herrenchiemsee an die Schülerinnen und Schüler. Die Namensvergabe erleichtert aber den gedanklichen Zugang. Dies geschieht durch eine leichtere und direktere Identifikation mit den damals Handelnden.

Entscheidungen der Spielleitung zum Spielverlauf:

Vor Spielbeginn muss die pädagogische Spielleitung, also die Lehrkraft, einige Entscheidungen treffen, mit denen sie den Spielverlauf an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der jeweiligen Gruppe anpassen kann:

- **Wird eine „Geschäftsordnung“ vorgegeben oder entwickeln die Schülerinnen und Schüler sie selbst?** – Die Spielleitung entscheidet vorab, ob die im Zentrum des Spiels stehende Verhandlung maßgeblich strukturiert wird oder ob die Spielenden in einem wirklich rechtsfreien Raum aufeinandertreffen und zunächst über das Verfahren eine Übereinkunft herbeiführen müssen.
 - a) Vor allem für jüngere und/oder weniger leistungsstarke Gruppen, aber auch bei einem engen Zeitkorsett bietet sich eine **Vorstrukturierung durch möglichst klare Vorgaben** an, sodass sich die Verhandlung wirklich auf die zu entwickelnden Grundregeln für das Zusammenleben konzentrieren können.
 - b) Leistungsstärkere, ältere und recht disziplinierte Gruppen können hingegen in einem **völlig offenen Setting** zusammenkommen und während

den inhaltlichen Beratungen auch noch Verhandlungen über den zu beschreitenden Prozess führen. Die Dauer des Spiels wird sich dadurch aber erheblich verlängern.

- **Wird ein Vorsitz vergeben oder soll sich die Gruppe selbst bestimmen?** – Die Spielleitung entscheidet vorab, ob die Verhandlung von ihr selbst oder von einer Person aus dem Kreis der Schülerinnen und Schüler geleitet werden soll. Wenn ja, wird diese vorab bestimmt. Sollte die Spielleitung sich dagegen entscheiden, kann die Ernennung eines Vorsitzes, z.B. durch Wahl, im Verlauf der Verhandlungen von den Spielenden für nötig erachtet werden. Das verlängert die Dauer des Spiels, eröffnet aber zusätzliche Möglichkeiten für die Schülerinnen und Schüler, kann aber auch Risiken bergen. Es kann nämlich passieren, dass die Verhandlungen aufgrund des Fehlens einer strukturierenden Führungspersönlichkeit ergebnislos verlaufen. Auch hier ist Entlastung durch Vorab-Benennung bei jüngeren, eher leistungsschwächeren und/oder disziplinarisch schwierigen Gruppen zu empfehlen.
- **Sollen die Verhandlungen ausschließlich im Plenum, also in der Gesamtgruppe, geführt werden oder kann die Arbeit in Ausschüssen, also Teilgruppen, erfolgen?** Die Spielleitung entscheidet vorab, ob für die Erarbeitung erster Entwürfe der Inselverfassung Kleingruppen (= Ausschüsse) gebildet werden. Deren Vorlagen sind dann im weiteren Verlauf die Grundlage für die Konsensbildung im Plenum. Oder wird von Beginn an ausschließlich in der großen Runde verhandelt? Je jünger und potentiell unruhiger die spielende Gruppe ist, desto eher empfiehlt sich eine erste Verhandlungsphase in Kleingruppen (Beispielszenario A). In diesen ist eine bessere Aktivierung leistungsschwächerer und stillerer Spielender möglich.
- **Können Ausschüsse auch einzelne Themenfelder behandeln? Den Ausschüssen können auch Schwerpunkte für ihre inhaltliche Arbeit** (z.B. Rechte/Pflichten der Inselbewohner/-innen, Versorgung und Unterkunft, Sicherheit, Regierung und Gesetzgebung, Umgang mit Eigentum usw.) **zuge-**

wiesen werden. So können im weiteren Verlauf thematisch unterschiedlich akzentuierte Entwürfe im Plenum zusammengeführt werden. Das gestaltet die Verhandlungen etwas komplexer, führt vermutlich aber auch zu einem inhaltlich breiteren Gesamtergebnis. Und die Gruppen können stärker nach eigenen Interessen gebildet werden.

- **Fallen Entscheidungen einstimmig oder mit Mehrheit?** – Die Spielleitung entscheidet vorab, ob das Regelwerk, das die Spielenden aushandeln, von diesen „nur“ mehrheitlich oder einstimmig angenommen werden muss, um das Spielziel zu erreichen. Ein einstimmiger Konsens erhöht Legitimität und Akzeptanz des Ergebnisses, nimmt aber viel Zeit in Anspruch. Ein Mehrheitsverfahren hingegen beschleunigt die Erreichung des Ziels und verhindert die Möglichkeit einer Blockadehaltung für Einzelinteressen im Spiel. Allerdings können einzelne Spielende oder ganze Teilgruppen ihre Bedürfnisse und Interessen im Ergebnis dann nicht abgebildet sehen. Das kann Rückwirkungen auf die Akzeptanz haben. Um die Vorteile beider Modi zu verbinden, bietet es sich daher z.B. an, eine Zwei-Drittel- oder Drei-Viertel-Mehrheit als Quorum für die Annahme und verbindliche Gültigkeit des Regelwerks zu definieren.
- **Wie viele „Artikel“ soll die „Inselverfassung“ haben?** – Die Spielleitung legt vorab fest, welchen Umfang das im Rahmen des Spiels zu erstellende Regelwerk haben soll, d.h. wie viele Artikel bzw. Paragraphen die Verfassung umfassen darf. Diese Festlegung ist wichtig, um für das Spiel einen Kompromisszwang

zu erzeugen: Es können eben nicht einfach alle eingebrachten Vorschläge addiert und aufgelistet werden. Die Vorgabe sollte nicht kleiner als vier, jedoch auch nicht größer als zehn Artikel/Paragraphen sein. Je geringer der vorgegebene Umfang ausfällt, desto intensivere Verhandlungen sind zu erwarten. Für jüngere und/oder leistungsschwächere Gruppen sollte die Anzahl eher größer (acht bis zehn) angesetzt werden.

- **Wie viel Zeit steht für das Spiel und seine einzelnen Phasen zur Verfügung?** – Die Spielleitung legt vorab eine maximale Spieldauer fest. Je offener sich das Spiel durch ihre Vorab-Entscheidungen gestaltet, desto mehr Zeit sollte veranschlagt werden. Eine stark strukturierte Variante mit Ausschüssen und einem Zwei-Drittel-Quorum kann auf 90 bis 105 Minuten inklusive Reflexion veranschlagt werden. Wichtig ist, dass die Spielleitung (außer für eine völlig offene Spielvariante) auch eine – zumindest grobe – zeitliche Binnenstruktur des Spiels vorgibt: So sollte die Zeit für die Arbeit in Ausschüssen (zwischen 10 und 20 Minuten) abhängig vom Thema und von der avisierten Gesamtspielzeit ebenso klar definiert sein wie für die Verhandlungszyklen (bei Antrag – Beratung – Abstimmung mind. 15 Minuten) in den Plenarverhandlungen. Auch entsprechende Pausen sind einzukalkulieren.

Je nachdem, welche Entscheidungen die Spielleitung im Vorfeld getroffen hat, ergeben sich unterschiedliche Spielvarianten mit unterschiedlichen Abläufen; dazu weiter unten mehr unter „Spielverlauf“.

2. Das Spiel beginnt

a) Szenario und Regeln

Vor Beginn des Spiels werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in das Rahmen-Szenario eingeführt. Dies kann in Form einer gesprochenen Fantasiereise („Schließt die Augen und stellt euch vor...“) oder aber anhand einer veranschaulichenden Präsentation geschehen.

Die Erzählung lautet so:

- Ein Kreuzfahrtschiff erleidet im Pazifik Schiffbruch und sinkt.
- Eine Gruppe von ca. 25 Personen (= Anzahl der Spielenden) kann sich in einem Rettungsboot auf die Insel Herrensüdsee retten.
- Dort finden die Geretteten Fisch, Früchte, Süßwasser usw. in ausreichender Menge vor - grundlegende Bedürfnisse sind gedeckt.
- Nach der ersten Freude über die Rettung entstehen in den Folgetagen erste Konflikte im Zusammenleben der Schiffbrüchigen. Dabei fühlt sich jede und jeder im Recht – die Gemeinschaft droht, im Chaos zu versinken. Deshalb erlässt der ehemalige Kapitän „kraft seines Amtes“ Vorschriften, dies wird von den anderen Schiffbrüchigen aber abgelehnt.
- Die Schiffbrüchigen vereinbaren daher, einen gemeinsamen Regelkatalog zu entwickeln – mit den wichtigsten Grundregeln ihres Zusammenlebens.
- Dieser Katalog soll nicht zu umfangreich sein, damit alle sich die Regeln merken können. Er muss aber auch das gemeinschaftliche Zusammenleben effektiv und langfristig sichern und Konflikte unter den Inselbewohnerinnen und -bewohnern vermeiden.

Die **Spielleitung** erläutert die **Spielregeln entsprechend der vorab von ihr getroffenen Entscheidungen**. Im Anschluss daran erhalten die Spielerinnen und Spieler die Gelegenheit, Nachfragen zum Szenario und zu den Spielregeln zu stellen, die dann ggf. geklärt werden.

b) Namen:

Vor dem Spielbeginn erhalten die Spielerinnen und Spieler von der Spielleitung ihre Namen. Diese Namen sollen sie während der gesamten Spielphase verwenden. Sie sollen dabei helfen, die Rollen der schiffbrüchigen Personen einzunehmen, sodass sich die Spielenden als „Fremde“ auf der Insel begegnen können.

c) Start der Verhandlungen:

Die Gestrandeten verhandeln über die künftige Verfassung. Je nachdem, welche Entscheidungen die Spielleitung getroffen hat, läuft das Spiel in unterschiedlichen ergebnisoffenen Pfaden ab.

Zwei Varianten des Inselspiels:

- **Beispiel A: stark vorstrukturierte Variante.** Der Zeitaufwand beläuft sich auf ca. 60 Minuten zuzüglich Reflexion. Die Spielleitung hat vorab Entscheidungen getroffen. Es gibt eine „Geschäftsordnung“, der Vorsitz wird bestimmt, die Arbeit erfolgt in (Fach-) Ausschüssen – Einstimmigkeit ist für ein Inkrafttreten nötig. Das Regelwerk soll 6 Artikel umfassen. In dieser stark vorstrukturierte Variante teilt der Vorsitz **4, 6 oder 8 Kleingruppen** ein, die in einer ersten Phase (für ihr Spezialgebiet) jeweils 6 Vorschläge für ein Regelwerk erarbeiten. In einer zweiten Phase treffen nun zwei (bei 4 oder 8 Gruppen) oder drei Kleingruppen zusammen und müssen die von ihnen erarbeiteten insgesamt 12 bzw. 18 Regeln auf 6 gemeinsame Artikel reduzieren. Sie müssen dazu Kompromisse eingehen und auf zuvor Erarbeitetes verzichten. (Sollten es zu Beginn acht Gruppen gewesen sein, wird dieser Schritt noch einmal wiederholt – das Spiel dauert dadurch aber zeitlich deutlich länger und die Bereitschaft zum Mittun kann merklich sinken).
- Die beiden verbleibenden **Vorschläge für ein Regelwerk werden in einer Vollversammlung der Inselbevölkerung vorgestellt** und diskutiert. Das Plenum soll in einer erneuten Kompromissfindung ein finales Dokument erstellen, in dem wichtige Inhalte aus beiden Entwürfen zusammenfließen. Ggf. muss die Spielleitung bzw. der Vorsitz darauf achten, dass die Themenbereiche aller einzelnen Ausschüsse darin abgebildet werden.
- **Beispiel B: offene Variante.** Der Zeitaufwand ist deutlich höher (mind. 90 Minuten plus Reflexion). Es gibt keine vorgegebene „Geschäftsordnung“, der Vorsitz wird nicht vorab bestimmt. Die Arbeit wird nur im Plenum geleistet. Eine einfache Mehrheit reicht für das Inkrafttreten des geplanten Regelwerks mit sechs Artikeln aus. In dieser kaum vorstrukturierten Variante startet die Vollversammlung der Inselbevölkerung ohne große Vorgaben, sodass sich vermutlich bald der Ruf nach einer strukturierenden Größe ergibt. Die Inselbevölkerung muss in diesem Zusammenhang zusätzlich gemeinsame Verfahren der Regelgebung entwickeln sowie über einen möglichen Vorsitz oder eine Leitung beraten und beschließen. Dann ist mit einer strukturierten inhaltlichen Arbeit zu rechnen. Sollte keine Ausschussbildung erfolgen und sollten keine entgegenstehenden Verfahrensgrundsätze beschlossen worden sein, wird die Inselverfassung in der Vollversammlung entwickelt. Hierfür kann jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer Vorschläge formulieren, Anträge einbringen. Alle stimmen ab. Das Drei-Phasen-Modell wird angewandt: Einbringung – Beratung – Abstimmung. Sinnvoll ist bei diesem Szenario z.B. ein Vorgehen in bis zu sechs Zyklen für die sechs Artikel der angestrebten Verfassung. Ziel der Verhandlungen in der Vollversammlung ist ein Regelwerk, dessen sechs Artikeln eine Mehrheit der Inselbevölkerung zustimmt. Dabei sollte das Ziel sein, dass die Mehrheit deutlich größer als 50%+1 Stimme ist, um eine möglichst breite Anerkennung und Legitimität sicherzustellen.

Zwischen diesen beiden Formen können verschiedene Abstufungen entwickelt werden. Gegebenenfalls sollte die Spielleitung mit Blick auf Zeitplan und geplantes Ergebnis während des Spiels zusätzliche Impulse geben.

3. Die Reflexion

Die **Reflexionsphase ist das eigentliche Ziel von Planspielen** in der politischen Bildung und dafür sollte unbedingt ein entsprechender zeitlicher Rahmen eingeplant werden. Im konkreten Fall stellt die Reflexion das **Scharnier dar, um das Spiel als Zugang zur Ausstellung über den Verfassungskonvent** nutzen zu können. Verlauf und Ergebnis des vorangegangenen Spiels werden rekapituliert. Die Spielleitung übernimmt die Moderation und lenkt durch entsprechende Fragen und Impulse die Auswertung auf verschiedene Bereiche, in denen sie während der Spielphase relevante Beobachtungen gemacht hat.

Um den Spielerinnen und Spielern den Übergang in die Reflexion zu erleichtern, sollten diese explizit aufgefordert werden, **ihre zuvor eingenommene Rolle nun bewusst abzulegen**, damit sie aus der Sicht einer unbeteiligten Person den Verlauf und das Ergebnis des Spiels beurteilen können. Hierfür kann es hilfreich sein, dass die zuvor verwendeten Namensschilder zerrissen werden; es kann aber auch genügen, sie abzunehmen und so wegzulegen, dass sie nicht mehr sichtbar sind.

Grundsätzlich sollten im Rahmen der Reflexion inhaltliche (v.a. im Hinblick auf das Ergebnis), prozessuale (v.a. im Hinblick auf den Verlauf der Verhandlungen) und soziale (v.a. im Hinblick auf Gruppendynamiken) Aspekte thematisiert werden. Je nach Verlauf der Spielphase liegt es jedoch im Ermessen der Spielleitung, in welchem Bereich Schwerpunkte gesetzt werden.

Die **Annäherung an die verschiedenen Reflexionsbereiche geschieht zunächst durch einige globale Fragen bzw. Impulse**, z.B.:

- Wie hat euch das Spiel gefallen?
- Wie habt ihr euch dabei gefühlt?

Die Spielleitung muss für eine ertragreiche Reflexion das Spielgeschehen intensiv beobachten, um aus den hier genannten abstrakten Beispielen für Reflexionsfragen konkrete Impulse herzuleiten, die sich auf Verlauf und Ergebnis des durchlaufenen Spiels beziehen.

Im **Anschluss daran sollten einige inhaltliche Überlegungen angestellt** werden, die sowohl auf das entstandene Verhandlungsergebnis als auch auf im Verlauf der Verhandlungen verloren gegangene Inhalte eingehen sollten. Geeignete Fragen oder Impulse sind hierfür u.a.:

- Wie beurteilt ihr / beurteilst du das Ergebnis?
- Wie tragfähig und nachhaltig ist das Ergebnis? Wie gut sichert das Ergebnis das gemeinsame Überleben und friedliche Zusammenleben auf der Insel?
- Gibt es Regeln, die überarbeitet werden müssen? Und warum?
- Fehlen wichtige Regeln?
- Welche Regeln habt ihr im Verlauf der Verhandlungen gestrichen? Weshalb waren euch andere Regeln wichtiger?
- Warum haben (nicht) alle dem Ergebnis zugestimmt?

Insbesondere die letzten Fragen zur inhaltlichen Dimension bringen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer idealerweise dazu, die prozessuale Ebene der Spielphase bei ihren Antworten mit zu bedenken. Hier soll nämlich die **Entstehung des Ergebnisses vor dem Hintergrund der (festgelegten oder zu Beginn beschlossenen) Verhandlungsverfahren analysiert** werden, z.B. durch folgende Fragen oder Impulse:

- Worin wart ihr euch bei den Verhandlungen schnell einig? Wodurch wurde diese Einigung möglich?
- Worüber habt ihr besonders lange gestritten?
- Wie seid ihr bei den großen Streitpunkten zu Kompromissen gelangt bzw. weshalb war es nicht möglich, einen Kompromiss zu finden?
- Gab es Vor-Absprachen außerhalb der von der Spielleitung vorgegebenen Verhandlungsverfahren?
- Hätte ein anderes Verfahren (z.B. keine Arbeit in Ausschüssen, kein Vorsitz oder umgekehrt, anderes Abstimmungsverfahren) die Kompromissfindung erleichtert oder erschwert?

Auch hier nehmen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Idealfall bereits selbständig auch schon die soziale Ebene als Reflexionsbereich in ihre Überlegungen mit auf. Hier sollte durch die Spielleitung aber in jedem Fall eine kurze Analyse der während der Spielphase beobachteten sozialen Dynamiken angestoßen werden. Möglich Fragen und Impulse dafür sind:

- Ist es dir gelungen, die anderen Inselbewohner als Fremde zu sehen? Oder stand Deine Zugehörigkeit zur Klasse diesem Rollenbild im Wege?
- Wurde dein Abstimmungsverhalten dadurch beeinflusst, dass Personen, die einen Antrag eingebracht haben, im Alltag mit dir befreundet sind bzw. du sie nicht sonderlich magst?

- Gab es während des Spiels Gruppenbildungen? Wenn ja, warum und entlang welcher Konfliktlinien haben sich diese Gruppen gebildet?
- Gab es Verhaltensweisen von Einzelnen oder von Gruppen, die im Hinblick auf die Verhandlungen bzw. das Spielergebnis viele ihrer Anliegen oder nur wenige Interessen einbringen konnten?

Je nachdem, welcher der Bereiche der Reflexion sich als besonders intensiv oder ertragreich erweist, kann im weiteren Verlauf des Programms ein entsprechender Schwerpunkt beim Transfer auf die Ausstellung gesetzt werden. Dies ist aber nicht zwingend notwendig.

4. Transfer von Spiel und Reflexion: durch Erkundungsaufgaben strukturierter Besuch der Ausstellung

Die Erkundungsaufträge liegen in zwei verschiedenen Abstraktions- und Schwierigkeitsgraden vor.

- Es handelt sich dabei einerseits um eine sprachlich vereinfachte und inhaltlich stärker an der Lebenswelt und den Einstellungen der Jugendlichen ausgerichteten Version, die vorwiegend für Mittel-, Wirtschafts- und Realschulen konzipiert wurde.
- Andererseits wurde eine stärker am historischen Kontext sowie an allgemein aus Inselfspiel und Ausstellung herleitbaren Erkenntnissen orientierte Version entwickelt. Diese richtet sich eher an Jugendliche an Berufs- und Fachoberschulen sowie Gymnasien.

Beiden Versionen ist gemeinsam, dass anhand von Fotografien bestimmte Stationen der Ausstellung gesucht und ausgewertet werden sollen. Dabei stellt die Suche sicher, dass alle Jugendlichen einen kursorischen Überblick über die Inhalte der Ausstellung bekommen und eventuell aus Interesse auch an anderen Stationen verweilen. Die vertiefte Beschäftigung mit einzelnen Stationen und damit Teilaspekten der Ausstellung entspricht dem aktuellen Stand der Museumspädagogik, wonach eine selbständige Auseinandersetzung mit Teilen nachhaltiger ist als ein frontal vermittelter breiter Überblick. Die Auswertung der in der Ausstellung gefundenen Stationen geschieht anhand von vorstrukturierten Postern (Ausdruck der Vorlagen in A3), die zur knappen Verschriftlichung der jeweiligen Ergebnisse auffordern.

Fester Bestandteil aller Aufträge ist dabei zunächst die inhaltliche Auseinandersetzung mit Elementen der his-

torischen Ausstellung, bevor die daraus gewonnenen Erkenntnisse in Bezug zum zuvor durchlaufenen Inselfspiel gesetzt und mit diesem verglichen werden. Dafür findet sich auf jedem Auftrag ein grafisch aufbereitetes Element, das zum Vergleich auffordert und mit dessen Hilfe sich die Ergebnisse schnell und strukturiert sichern lassen.

Die im Verlauf der Erkundung entstandenen Ergebnisse der einzelnen Beobachtungsteams sollten schließlich in einer Abschlussrunde vorgestellt werden – idealerweise noch vor Ort im Ausstellungsbereich. Es bietet sich z.B. der Sitzungssaal des Verfassungskonvents an.

Natürlich können die entstandenen Produkte aber auch in die Schule mit zurückgenommen und dort vorgestellt werden. Als Grundlage dienen in beiden Fällen die auf den Erkundungsaufträgen gesicherten Lösungen und Überlegungen. Mit ihrer Hilfe können sich die unterschiedlichen Erkundungsteams gegenseitig zu einem besseren Überblick und Verständnis der Ausstellung bzw. ihrer Thematik verhelfen.

Als konzentrierte Essenz der Ausstellung und als Erinnerung an das Inselfspiel sollten die entstandenen Produkte in jedem Fall im Klassenzimmer auch nach dem Ausstellungsbesuch und der Präsentation zugänglich gemacht werden und bleiben.

Viel Spaß!

Impressum

Herausgeber: Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit,
Engschalkinger Straße 12, 81925 München
München 2024

Text und
Redaktion: Dr. Georg Martin, Tanja Hohmeier, Dr. Ludwig Unger
Satz und
Umbruch: Mumbeck – Agentur für Werbung GmbH,
Schlieffenstraße 60, 42329 Wuppertal

Titelbild und
Innenfotos: Sz-Photo

Druck:

BLZ auf Social Media

