

Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft bzw. Sozialkunde: Bewegtes parlamentarisches System

Annika Liche & Sarah Spott

Lernbereich für die Oberschule	Lernbereich 1: Entscheidungsprozesse und politische Ordnung
Lernbereich für das Gymnasium	Lernbereich 1: Politische Ordnung in der Bundesrepublik Deutschland
Ort	Schulhof
Klassenstufe	9
Dauer	ca. 15–20 Minuten
Material	Institutions-, Bilder- und Faktenkarten, Kreide, farbige Zettel (alternativ Hütchen)
Literatur	Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.) (2019): <i>Lehrplan Gymnasium. Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft</i> . Online unter: https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/2447_lp_gy_gemeinschaftskunde_recht_wirtschaft_2019.pdf?v2 . Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.) (2019): <i>Lehrplan Oberschule. Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung</i> . Online unter: https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/2323_lp_os_gemeinschaftskunde_rechtserziehung_2019_Final_mit_Lesezeichen.pdf?v2 .

Ziele

Die Schüler*innen erarbeiten sich eigenständig ein Schema für das parlamentarische System der Bundesrepublik Deutschland und wenden ihr zuvor erworbenes Wissen an. Weiterhin sollen die Schüler*innen die Verbindungen zwischen den einzelnen Institutionen erkennen und diese den Gewalten (Exekutive, Legislative, Judikative) zuordnen.

Konkrete Beschreibung der Durchführung

Erläuterung: Zunächst müssen die Aufgabenstellung und das Ziel des Spiels erläutert werden. Dabei sollten die jeweilige Bedeutung der Kreidefarbe, die Spielphasen, die Spielzeit und die Farben der Hütchen mit der jeweiligen Bedeutung erklärt werden:

- **blaue Kreide** → signalisiert eine Wahl
- **gelbe Kreide** → signalisiert die Zusammensetzung; kann als Zusatzaufgabe eingesetzt werden
- **gelber Zettel** → Exekutive
- **grüner Zettel** → Legislative
- **roter Zettel** → Judikative

Nach der kurzen einführenden Erläuterung erfolgt die **erste Spielphase**. In dieser werden den Schüler*innen die Institutionskarten und die farbige Kreide ausgeteilt. Dabei sollen alle Schüler*innen miteinbezogen werden. Damit beginnt die erste Erarbeitungsphase. Bei Unsicherheiten bei der Erstellung des Schemas ist es immer möglich, dass sich die Schüler*innen gegenseitig unterstützen. Nachdem das Schema gelegt worden ist, kann eine erste Kontrolle durch die Lehrkraft erfolgen, damit keine Fehler in die nächste Spielphase übernommen werden.

Dann beginnt die **zweite Spielphase**, indem die Lehrkraft der Klasse Faktenkarten austeilte. Diese Faktenkarten werden der jeweiligen Institution zugeordnet. Auch hier können sich die Schüler*innen gegenseitig helfen und gemeinsam eine Lösung finden. Diese Karten werden unter die Institutionskarte gelegt.

In der **dritten Spielphase** werden Bildkarten von Personen der politischen Öffentlichkeit ausgeteilt. Die auf den Bildern abgebildete Person wird anschließend der entsprechenden Institution zugeordnet.

In der **vierten Spielphase** werden verschieden farbige Zettel ausgeteilt. Dabei soll die Farbe des Zettels die Gewalt, welcher die Institution zugeordnet werden kann, signalisieren. Somit erfolgt eine erneute Zuordnung.

Nach der Erarbeitung des Schemas und der Zuordnungsaufgaben erfolgt eine **Kontrolle** der Zuordnungen. Dabei sollen die Schüler*rinnen zunächst selbstständig Fehler finden. Die Lehrkraft sollte nur, falls unbedingt erforderlich, Korrekturen vornehmen. Abschließend sollte den Schüler*innen noch aufgezeigt werden, dass es sich bei dem erarbeiteten Schema nur um eine mögliche Lösung handelt und weitere Lösungsalternativen möglich wären.

Die Klasse hat nach der Spieldurchführung ein eigenes Schema erstellt und viele (neue) Informationen erhalten.

Bei der Durchführung auf dem Schulhof sollte bei Wind beachtet werden, die Karten mit Steinen zu versehen, um ein Wegfliegen zu verhindern.

Variationen

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass die Grundidee in jedem Zusammenhang angewendet und angepasst werden kann, wenn es um einen prozesshaften Vorgang oder die Erarbeitung einer Übersicht in Form eines Schemas geht.

Weitere mögliche Themen zur Verwendung des Spiels:

- Ablauf eines Strafverfahrens, Zivilverfahrens
- Institutionenzug der deutschen Gerichtsbarkeit
- andere parlamentarische oder präsidentielle Systeme weltweit (z. B. Frankreich, USA, Schweiz)

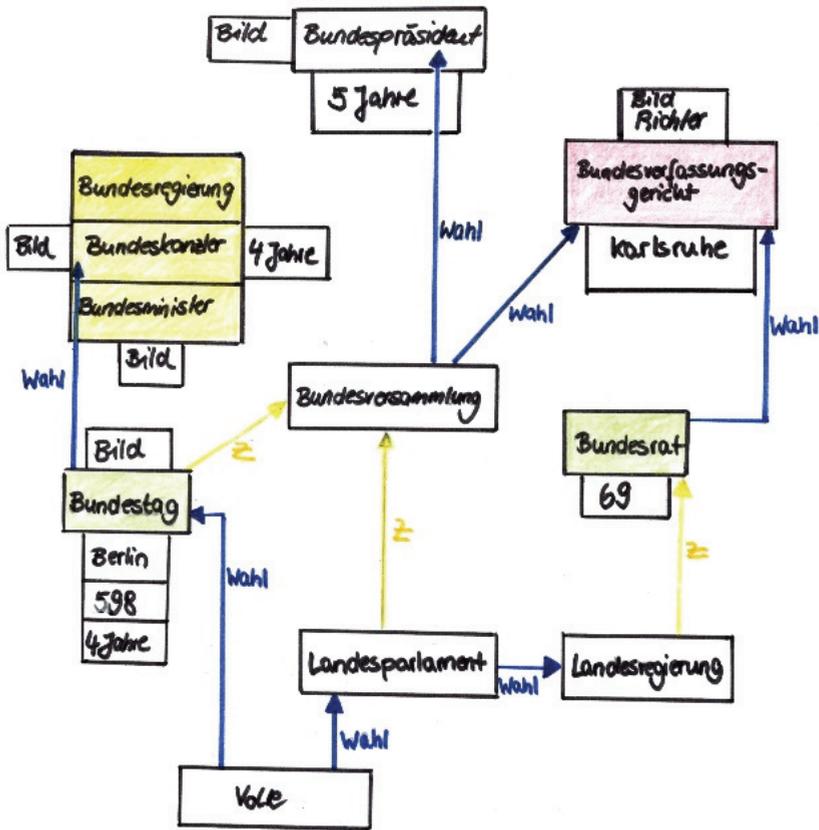
Möglich wäre auch, noch eine Erweiterung vorzunehmen, indem mit **gelber Kreide** die Zusammensetzung einiger Institutionen mit Pfeilen gekennzeichnet wird (gelber Pfeil, siehe Abb. 1: Skizze eines möglichen Lösungsvorschlags).

Sollte schlechtes Wetter eine Durchführung des Spiels auf dem Schulhof verhindern, wäre es denkbar, das Spiel im Klassenzimmer oder sogar im Schulflur durchzuführen. Dabei müsste lediglich die Kreide durch farbige Seile ersetzt werden.

Um auch zu gewährleisten, dass alle Schüler*innen noch aktiver beteiligt werden, könnten Kleingruppen, die jeweils eine Spielphase bearbeiten, gebildet werden und ein Kontrollteam könnte die Rolle der Lehrkraft übernehmen, sodass diese gänzlich zum passiven Zuschauer wird.

Alternativ könnten auch so viele Karten vorbereitet werden, dass jede Schülerin und jeder Schüler eine Karte zuordnen muss.

Grafische Veranschaulichung



- Legende**
- Exekutive █
 - Legislative █
 - Judikative █

Abb. 1. Skizze eines möglichen Lösungsvorschlags

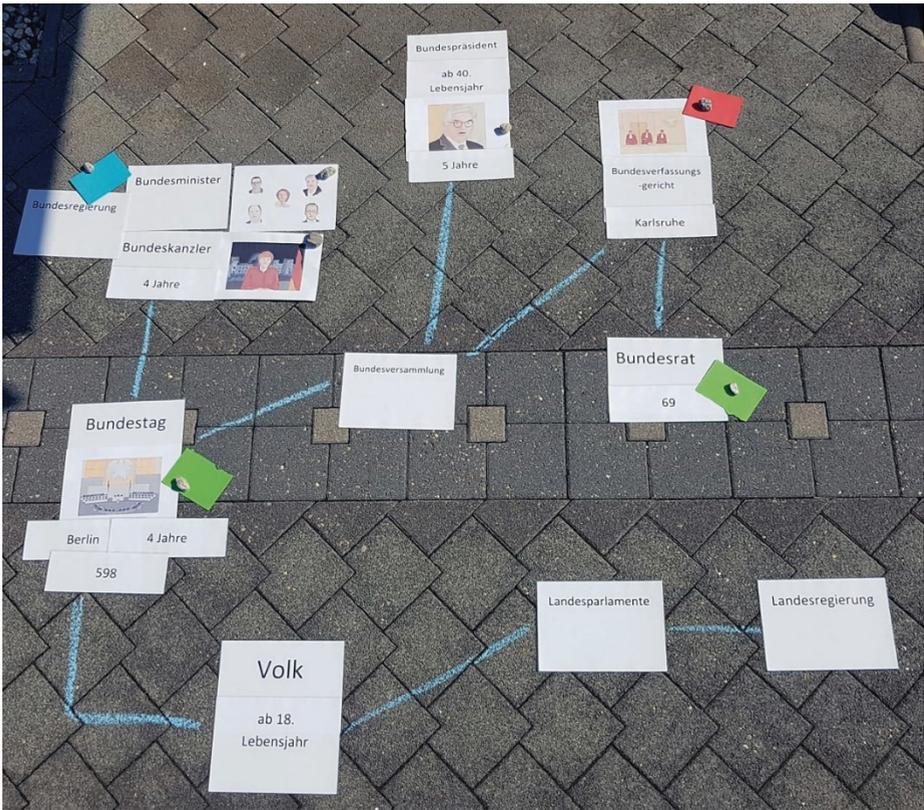


Abb. 2. Lösungsversuch auf dem Schulhof

Bilderkarten



Abb. 3. Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier (von Vincent Thiele. Lizenz: CC BY 4.0)



Abb. 4. Bundeskanzlerin Angela Merkel (von Vincent Thiele. Lizenz: CC BY 4.0)

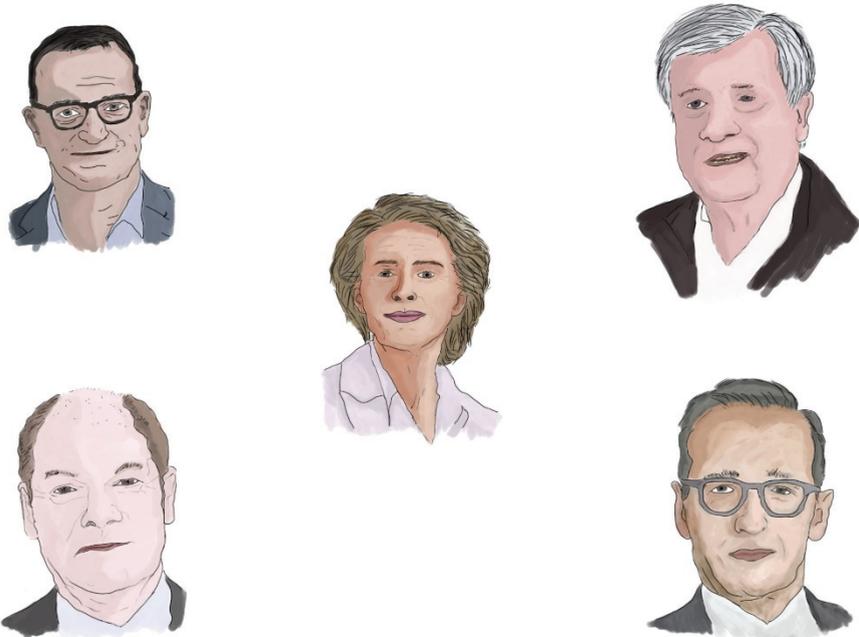


Abb. 5. Bundesminister (von Vincent Thiele. Lizenz: CC BY 4.0)



Abb. 6. Richter am Bundesverfassungsgericht in Karlsruhe (von Vincent Thiele. Lizenz: CC BY 4.0)



Abb. 7. Deutscher Bundestag/Parlament (von Vincent Thiele. Lizenz: CC BY 4.0)