

Unsere Angebote für Schulen und Bildungseinrichtungen 2023

Unser Planspielangebot ist nun wieder vollständig in Präsenz durchführbar. Mit unseren neu gewonnen Erfahrungen der letzten zwei Jahre ist neben dem Präsenzbetrieb eine **digitale Durchführung** all unserer Veranstaltungen weiterhin möglich! Unser Angebot beinhaltet **Workshops und Planspiele der Demokratie- und Europabildung** für Schülerinnen und Schüler, Studierende, Auszubildende und Erwachsenengruppen aller Art.

Im Folgenden fassen wir alle Angebote in Bezug auf **Inhalt, Zielgruppe, Dauer, Teilnehmeranzahl und Sprachen** kurz zusammen. Alle Workshops und Planspiele sind in deutscher Sprache verfügbar, manche Angebote lassen sich allerdings auch in englischer Sprache durchführen. Vereinzelt sind auch andere Sprachen wählbar – wie etwa Ukrainisch, Russisch oder Albanisch. Für mehr Informationen finden Sie jeden Workshop und jedes Planspiel auf den nachfolgenden Seiten ausführlich beschrieben.



Bei Rückfragen und Buchungen erreichen Sie uns unter info@civic-institute.eu Wir freuen uns auf Ihre Mitteilung!

Inhalt

Unsere Workshopangebote _____	S. 2
Unsere neuen Planspielangebote 2023 im Fokus _____	S. 3
Weitere Planspielangebote _____	S. 4
Unsere Angebote im Detail _____	S. 6

Unsere Workshopangebote

EU-Basis Workshop	4 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 25 TN
In diesem Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Einblicke in die Institutionen, die Geschichte und die Idee Europas. Mehr auf Seite 6.			
Workshop Demokratie	4-5 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 25 TN
In diesem Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durch viele Schlüsselöcher einen Einblick in das Thema Demokratie. Mehr auf Seite 6.			
 Szenario-Workshop	2-4 Zeitstunden	Ab Klasse 7	Bis 28 TN
Unser Szenarien-Workshop nimmt die Zukunft der Europäischen Einigung in den Blick. Wie geht es weiter in den Bereichen Klima und Energie, Digitales, Gesundheit, Migration oder mit den internationalen Beziehungen der EU zur Welt? Und wie wünschen wir uns die weitere Entwicklung? Mehr auf Seite 7.			
Werte.Macht.Interessen	3-5 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 28 TN
Der Angriff Russlands auf die Ukraine am 24. Februar 2022 hat die globale politische Landschaft erschüttert. Selbstverständliches steht zur Disposition. Im Spannungsfeld von Werten, Macht und Interessen gilt es eine (gemeinsame?) europäische Position zu finden. In unseren Workshops übernehmen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst diese Verantwortung. Mehr auf Seite 6.			



Unsere neuen Planspielangebote 2023 im Fokus

Nächster Halt: Zukunft!	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 35 TN
<p>In diesem Planspiel stellt die EU-Kommission ein Budget zur Verfügung, um eine Transportwende in den Mitgliedstaaten der europäischen Union ins Rollen zu bringen. Die politischen Akteurinnen und Akteure müssen jedoch entscheiden, welche Interessen sie unterstützen wollen, um dies zu bewerkstelligen. Welche Ideen werden sich durchsetzen? Mehr auf Seite 12.</p>			
Antisemitismus: Handeln statt Vergessen	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 35 TN
<p>Der Rahmen für die Handlung des Planspiels zum Thema Antisemitismus ist eine Geschichtswerkstatt in einer fiktiven mittelgroßen deutschen Kommune. Mehrere unterschiedliche Gruppen engagieren sich dort, um zu den verschiedensten Themen mit lokalem historischen Bezug Aktionen in ihrer Kommune durchzuführen. Mehr auf Seite 12.</p>			
„Alte Linde“ – Urbane Rückzugsräume schützen. Aber wie?	2-4 Zeitstunden	Ab Klasse 7	Bis 28 TN
<p>Neben der Vermittlung von Wissen zu den Themen Wohnungspolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld fördert die Teilnahme am Planspiel die Entwicklung von Kenntnissen, Kompetenzen und Einstellungen, die zu reflektiertem gesellschaftlichen Engagement motivieren und befähigen. Mehr auf Seite 13.</p>			
Energieplanspiele			
„Sonnige Zukunft“ - Photovoltaik	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 35 TN
„Wi(e)der Wind?“ – Windkraft	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 35 TN
<p>In unseren beiden Energieplanspielen mit dem Fokus auf das Bundesland Hessen beschäftigen wir uns mit Fragen der Energiewende im lokalpolitischen Kontext. Im Planspiel „Wi(e)der Wind?“ begeben wir uns in eine fiktive hessische Kommune, die um die Errichtung eines Windparks ringt. In unserem Planspiel „Sonnige Zukunft“ geht es um die Frage des Standorts einer neuen Photovoltaik-Anlage an einer hessischen Schule. Mehr auf Seite 13.</p>			



Weitere Planspielangebote



Destination Europe	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 60 TN
Das Planspiel thematisiert die Situation von Flüchtlingen in Europa und die Frage, ob und wie eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik im Spannungsfeld von humanitärem Asylrecht und der Frage der Aufnahmebedingungen und -willigkeit der EU gestaltet sein könnte. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU. Mehr auf Seite 7.			

SOS Europa	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 37 TN
Das Planspiel stellt eine Sitzung des Europäischen Rates nach, bei der über die Flüchtlingsthematik beraten und über eine gemeinsame Politik entschieden werden soll. Mehr auf Seite 7.			



Die Daten sind frei? Kommerz oder Kontrolle?	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 60 TN
Das Planspiel thematisiert vor dem Hintergrund der 2018 neu eingeführten Datenschutzgrundverordnung wichtige Aspekte des Schutzes persönlicher Daten in Europa. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat. Mehr auf Seite 8.			

HighSpeed.eu	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 40 TN
Die Kommission macht in diesem Planspiel einen Vorschlag, wie in der EU der Ausbau des schnellen Internets über die Breitbandtechnologien vorangebracht werden kann. Wer soll den Ausbau des schnellen Internets fördern: die EU oder die Mitgliedstaaten? Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU. Mehr auf Seite 8.			

EnergieMachtKlima	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 50 TN
Die Europäische Union zählte sich lange zu den Vorreitern in der Klimapolitik. Ziel: eine CO ² -arme Wirtschaft. Unser Planspiel simuliert die Vorbereitungen der EU auf internationale Klimaverhandlungen, um eine gemeinsame europäische Position zu finden. Mehr auf Seite 8.			

Global Fashion	4-6 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 35 TN
In diesem Planspiel werden Regelungen für Bekleidungsimporte diskutiert. Es geht um Mindeststandards im sozialen, gesundheitlichen und ökologischen Bereich. Simuliert wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU. Mehr auf Seite 9.			

Phantastic Plastic	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 60 TN
Die Vermüllung durch Plastik ist auch in der EU ein großes Problem. Dieses Planspiel sensibilisiert für den Umgang mit Einwegplastik und verdeutlicht aber auch, an welchen Stellen Plastik unverzichtbar sein kann. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU. Mehr auf Seite 9.			





Europa ein Zuhause geben	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 36 TN
<p>Nach innen wie nach außen scheint das Projekt EU so wenig attraktiv wie nie zuvor. Darum will die Europäische Kommission den ganz großen Wurf wagen: Eine neue gesamt-europäische Idee muss her. Die Europäische Kommission legt zur Stärkung der Kulturpolitik einen Vorschlag zur Einrichtung „Europäischer Kulturinstitute“ vor. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU. Mehr auf Seite 9.</p>			

Caesar und Cleopatra	2-4 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 20 TN
<p>Das Planspiel eignet sich auch für ungeübte Planspielteams und für den Politikunterricht. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von EU-Kommissarinnen und Kommissaren, Mitgliedern des Europäischen Parlaments oder Außenministerinnen und Außenministern der EU. Es geht um den Balanceakt zwischen Bildung und Kultur. Mehr auf Seite 10.</p>			



Fokus Balkan	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 80 TN
<p>Nachdem Kroatien im Sommer 2013 beigetreten ist, sind noch Albanien, Bosnien und Herzegowina, Montenegro, Nord-Mazedonien, Serbien, die Türkei, Kosovo und auch Island Beitrittsaspiranten. Aber: Wie kommt man in die EU? In „Fokus Balkan“ wird die Roadmap vom beitriftswilligen Land zum Beitrittskandidaten nachvollzogen. Mehr auf Seite 10.</p>			

Power-Play im Euroraum	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 10	Bis 40 TN
<p>In diesem Planspiel versuchen die EU-Institutionen neue Regeln zu etablieren, so dass Haushalte und makroökonomisches Gleichgewicht besser unter Kontrolle gebracht werden können – aber die Interessen sind sehr unterschiedlich: Ring frei für das Power-Play im Euroraum. Mehr auf Seite 10.</p>			



Our Community	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 45 TN
<p>In diesem Planspiel werden Funktionen von Demokratien simuliert. In einer fiktiven Stadt muss ein neuer Bürgermeister gewählt werden und es geht um die Neugestaltung eines zentralen Grundstücks, welche Lobby-Gruppen auf den Plan ruft. Wie wird zusammengearbeitet? Mehr auf Seite 11.</p>			



Klasse mit Klasse	3-4 Zeitstunden	Ab Klasse 5	Bis 35 TN
<p>Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Zukunft selbst in die Hand und engagieren sich gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern sowie dem Elternrat für die Gestaltung eines Schülercafés. Dieses Planspiel ist vor allem zur Kompetenzförderung im Fremdsprachenunterricht gedacht. Mehr auf Seite 11.</p>			



Unsere Angebote im Detail

EU-Basis Workshop

Die Europäische Union und ihre Institutionen haben in den letzten Jahren mehr und mehr Einzug gefunden in Seminare und Workshops schulischer und außerschulischer Bildung. Viele unterschiedliche europäische Themen können dabei in den Fokus gerückt sein. Der EU-Basis Workshop möchte jungen Menschen einen umfassenden Einblick in europäische Politik und ein tiefgreifendes Verständnis für die Zusammenhänge und Funktionsweisen der europäischen Institutionen liefern. Mit spielerischen und dabei realitätsnahen, didaktisch reduzierten Ansätzen zum Zusammenspiel europäischer Politik wird auf Abwechslung und Interaktion gesetzt. Mit niederschweligen und aktivierenden Methoden, die für Teilnehmende aller Altersklassen konzipiert wurden, werden Grundlagen zur Europäischen Union gelegt, auf welche in späteren Seminaren erneut Bezug genommen werden kann.



(Online-)Workshop: demOKratie.

In unserem neuen (Online-)Workshop-Angebot steht das Thema Demokratie im Mittelpunkt. In unterschiedlichen Sequenzen werden Grundlagen und Herausforderungen von Demokratie von den Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeitet. Der Fokus aller Methoden liegt dabei auf der Selbst-Erfahrung als politisches Wesen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Es ist wichtig, dass sie sich als entscheidender Bestandteil von Demokratie verstehen lernen. Die Methoden sind interaktiv gestaltet und richten sich gezielt an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit ihren Fragen und Themen. In diesem Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durch viele Schlüssellöcher einen Einblick in das Thema Demokratie.



Werte.Macht.Interessen – Werte und internationale Beziehungen

Der Angriff Russlands auf die Ukraine am 24. Februar 2022 hat die globale politische Landschaft erschüttert. Selbstverständliches steht zur Disposition. Im Spannungsfeld von Werten, Macht und Interessen gilt es eine (gemeinsame?) europäische Position zu finden. In unseren Workshops übernehmen die Teilnehmenden selbst die große Verantwortung der Verortung der Europäischen Union zwischen Werten, Macht und Interessen und stellen sich der großen Herausforderung, zu bestimmen, wie die Zukunft der Europäischen Union vor veränderten Bedingungen aussehen kann.

Als thematische Schwerpunkte können die Themen „Flucht und Verantwortung“, „EU-Erweiterung und EU in der Welt“ und „Globale Konflikte und internationale Beziehungen“ gewählt werden.



Szenarien-Workshops – die EU der Zukunft

Unser Szenarien-Workshop nimmt die Zukunft der Europäischen Einigung in den Blick. Wie geht es weiter in den Bereichen Klima und Energie, Digitales, Gesundheit, Migration oder mit den internationalen Beziehungen der EU zur Welt? Und wie wünschen wir uns die weitere Entwicklung? Diese Fragen und mehr Fragen stehen im

Zentrum des Workshops, der die Debatten über die Zukunft der EU aufnimmt und durch die Diskussionsergebnisse von Schülerinnen und Schüler bereichern möchte.

Nach einem thematischen ersten Teil entwickeln die Schüler*innen selbst eine Welt der Zukunft in verschiedenen Szenarien, die sie kreativ umsetzen. Anschließend folgt eine Einordnung der verschiedenen Szenarien hinsichtlich ihres Realismus, wie wünschenswert sie sind und welche Handlungsschritte für die Herstellung dieser Zukunft nötig sind.



Destination Europe

Die Europäische Union ist für viele Flüchtlinge aus aller Welt aus unterschiedlichen Gründen ihr Ziel. Die EU muss sich dieser Herausforderung stellen. Das Planspiel „Destination Europe“ thematisiert die aktuelle Situation von Flüchtlingen in Europa und die Frage, ob und wie eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik im Spannungsfeld von humanitärem Asylrecht und der Frage der Aufnahmebedingungen und -willigkeit der EU gestaltet sein könnte. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.

Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.



SOS Europa

Das Planspiel stellt eine Sitzung des Europäischen Rates nach, bei der über die Flüchtlingsproblematik beraten und über eine gemeinsame Politik entschieden werden soll. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer schlüpfen in die Rollen der Staats- und Regierungschefs sowie der Innenministerinnen und Innenminister verschiedener europäischer Staaten. Vertreten sind auch der EU-Ratspräsident/die EU-Ratspräsidentin sowie der/die EU-Innenkommissar/in und der/die Präsidentin der Europäischen Kommission. Alle gemeinsam müssen versuchen, trotz unterschiedlicher Positionen zu einer gemeinsamen Politik zu gelangen.



Die Daten sind frei? Kommerz oder Kontrolle?

Laut einer Eurobarometer-Umfrage von 2017 sind 70 % der Europäerinnen und Europäer besorgt, dass ihre persönlichen Daten missbraucht werden könnten. Besonders durch die Digitalisierung sind die Möglichkeiten zum Datenmissbrauch enorm gewachsen. Und damit auch die Notwendigkeit, in der EU gemeinsame Regeln für den Schutz der persönlichen Daten zu beschließen. Dabei ist aber natürlich auch zu bedenken, dass die europäischen Unternehmen im globalen Wettbewerb stehen, in dem allzu strenge Regeln einen Wettbewerbsnachteil bedeuten könnten. Das Planspiel thematisiert vor dem Hintergrund der neuen Datenschutzgrundverordnung von 2018 wichtige Aspekte des Schutzes persönlicher Daten in Europa. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.



HighSpeed.eu

Die Europäische Union ist ein gemeinsamer Wirtschaftsraum für knapp 450 Mio. Menschen und Standort unzähliger Unternehmen. Die Regeln für die Wirtschaft müssen gemeinsam gesetzt werden, damit sie fair sind und den Wettbewerb fördern können. Der Zugang zu schnellem Internet ist für Konsumenten wie Unternehmen überaus wichtig. Die Kommission macht in diesem Planspiel einen Vorschlag, wie in der EU der Ausbau des schnellen Internets über die Breitbandtechnologien vorangebracht werden kann. Wer soll den Ausbau des schnellen Internets fördern: die EU oder die Mitgliedstaaten? Wie hoch soll die Förderung ausfallen? Sollen nur kleine und mittlere Unternehmen oder auch Großunternehmen gefördert werden? Welche Technik soll zum Einsatz kommen? Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.



EnergieMachtKlima

Die Europäische Union zählte sich lange zu den Vorreitern in der Klimapolitik. Ziel: eine CO²-arme Wirtschaft. Aber das Ganze ist kompliziert. Nicht nur intern streiten die unterschiedlichen Interessengruppen. Auch internationale Partner müssen gehört und berücksichtigt werden. Und das passiert auf den Welt-Klimagipfeln und ihren Vorbereitungstreffen. Es muss aber eine Entscheidung gefällt werden, um eine Klimakatastrophe abwenden zu können! Unser Planspiel simuliert die Vorbereitungen der EU auf internationale Klimaverhandlungen, um eine gemeinsame europäische Position zu finden.



Global Fashion

Die Importe von Bekleidung in die Europäische Union sind bereits über viele Abkommen und eine Reihe von Rechtsakten geregelt. Einige Regelungen müssen nach und nach überarbeitet werden. In diesem Zusammenhang will die EU-Kommission gleich die wichtigsten Regeln in einem einheitlichen Rechtsakt zusammenfassen: Die neue Verordnung soll in Zukunft regeln, ob und welche Auflagen importierte Bekleidung erfüllen muss. Darunter fallen Auflagen bezüglich der ökologischen Standards und Standards zum Gesundheitsschutz. Dies gilt sowohl für die Produktion als auch die Produkte selbst. Auch die Käuferinnen und Käufer sollen schließlich nicht durch ihre Mode geschädigt werden. Daneben können soziale Mindeststandards für die Produktion verlangt werden. Die EU möchte auch einen Schutz für die heimische Bekleidungsindustrie bieten, wenn damit der Freihandel nicht gefährdet wird. Einige Regeln der neuen Verordnung sind sicher unumstritten. Andere aber werden durch die verschiedenen Interessengruppen sehr unterschiedlich beurteilt. Streit ist programmiert.



Phantastic Plastic

Die EU hat erkannt, dass die Vermüllung mit Plastik ein sehr drängendes Problem ist. Nicht nur, dass Boden und Gewässer sowie Meere und die Küsten in unterschiedlichem Maße vermüllt sind. Plastik braucht Jahrhunderte, bis es natürlich zersetzt ist. Jedes weitere Stück Plastik, das in die Umwelt gelangt, bleibt also auch sehr lange dort. Das Problem muss jetzt angegangen werden. Eine neue Richtlinie soll dies leisten. Vor diesem Hintergrund wird in unserem Planspiel die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat simuliert.



Europa ein Zuhause geben

Statt Solidarität und Gemeinsinn dominieren Eigennutz und Besitzstandswahrung den Diskurs unter den Mitgliedsländern der EU. Nach innen wie nach außen scheint das Projekt EU so wenig attraktiv wie nie zuvor. Eine neue gesamteuropäische Idee muss her. Die Europäische Kommission legt zur Stärkung der Kulturpolitik einen Vorschlag zur Einrichtung „Europäischer Kulturinstitute“ vor. Doch als sie den Vorschlag im Rat der EU vorstellt, entbrennt eine heftige Diskussion. Absolvieren die Initiatoren erfolgreich den Weg durch die Brüsseler Gremien und wird europäisches Recht? Das Planspiel ist entstanden in Kooperation mit ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e.V.) und EUNIC (European Union National Institutes for Culture).



Caesar und Cleopatra

Die EU fördert in Aktionsprogrammen zum Beispiel ihre Jugend. Aber wieviel für welchen Zweck ausgegeben werden kann, muss politisch entschieden werden! Die Europäische Kommission hat hierzu etwas vorbereitet, im Rat und im Europäischen Parlament muss jetzt gestritten und entschieden werden. Und Streit ist vorprogrammiert – denn die Meinungen sind so verschieden. Viel Durchsetzungsbereitschaft brauchen die Spielerinnen und Spieler in der EU-Kommission und viel Geschick die Spielerinnen und Spieler in Rat und EP, um für Änderungen die notwendigen Mehrheiten zu organisieren. Das Planspiel eignet sich auch für ungeübte Planspielteams und für den Politikunterricht. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von EU-Kommissarinnen und Kommissaren, Mitgliedern des Europäischen Parlaments oder Außenministerinnen und Außenministern der EU und versuchen sich im schwierigen Balanceakt zwischen nationalen und europäischen Interessen. Und wenn alles gut läuft, geben sie der EU gemeinsam eine spannende neue Vision! Das Planspiel ist entstanden in Kooperation mit ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e.V.) und EUNIC (European Union National Institutes for Culture).



Fokus Balkan

Die Europäische Integration geht weiter! Nicht nur die Integrationstiefe nimmt zu, auch die regionale Ausdehnung der EU ist noch nicht absehbar. Nachdem Kroatien im Sommer 2013 beigetreten ist, sind noch Albanien, Bosnien und Herzegowina, Montenegro, Nord-Mazedonien, Serbien, die Türkei, Kosovo und auch Island Beitrittsaspiranten. Aber: Wie kommt man in die EU? Welche Interessen verfolgen Mitgliedstaaten, Beitrittskandidaten und die Bürgerinnen und Bürger? Und wie werden die Interessen in der EU verhandelt? "Fokus Balkan - 27 plus" gewährt Einblicke und ermöglicht Erfahrungen zur Politik rund um den Balkan und das EU-Beitrittsverfahren. Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.



Power-Play im Euroraum

Der Euro hat die Mehrheit der EU-Staaten eng aneinandergebunden und ermöglicht es, in 19 Staaten Preise direkt zu vergleichen und einzukaufen. Die globale Finanz- und Wirtschaftskrise hat aber gezeigt, dass die Wettbewerbsfähigkeit der Wirtschaft in den Mitgliedstaaten unterschiedlich ist, was zu makroökonomischen Ungleichgewichten führt und folglich durch die einheitliche Geldpolitik der EZB nur unzureichend austariert werden kann. Die EU-Institutionen versuchen, neue Regeln zu etablieren, so dass Haushalte und makroökonomisches Gleichgewicht besser unter Kontrolle gebracht werden können – aber die Interessen sind sehr unterschiedlich: Los geht's mit dem Power-Play!



Our Community

Bürgerinnen und Bürger erleben Politik auf lokaler Ebene, in einer Gemeinde oder Region oft als Diskussion über öffentliche Plätze. Die Ideen zur Nutzung dieser öffentlichen Plätze sind meist sehr unterschiedlich. Die Auswirkungen einer neuen Nutzung betreffen alle, ganz besonders, wenn es um den zentralen Platz im Zentrum geht. Das Planspiel „Our Community“ beschäftigt sich genau mit dieser Frage. Das Szenario spielt in einer fiktiven Stadt in Europa, die eher klein ist und über eine multi-ethnische Bevölkerung ohne größere Konflikte verfügt. Die Frage, wie der zentrale Platz im Zentrum genutzt werden soll, fordert alle Beteiligten, ihre Interessen ernsthaft zu vertreten, sich gegenseitig zu respektieren und Kompromisse zu schließen. Diese Aufgabe ist nicht einfach, weil nicht jede und jeder die eigene Position durchsetzen kann. Das Planspiel ist in den Sprachvarianten Deutsch, Englisch, Russisch, Ukrainisch und Albanisch verfügbar.



Klasse mit Klasse

Die Schule steht Kopf! Was ist los? Niemand hat je daran gedacht, dass so etwas passieren könnte. Doch jetzt steht die Schule Nr. 99 in der Listopad-Straße in Zlatogorsk auf einmal ohne Verpflegung da. Die schreckliche Nachricht wurde gerade bekannt. Angesichts dessen beschließen die Schülerinnen und Schüler das Problem selbst in die Hand zu nehmen. Einige von ihnen träumen schon lange von einem eigenen Schulcafé! So einfach ist es aber nicht. Von ihrer Idee müssen sie nicht nur die Schulleitung, sondern auch die Eltern und Lehrkräfte überzeugen. Der Erfolg von ihrem Vorhaben hängt davon ab, ob alle eine gemeinsame Lösung finden können. Wird es gelingen, obwohl einige der Erwachsenen von der Idee nichts halten? Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ sensibilisiert Jugendliche für die Bedeutung von Partizipation im Schulalltag. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen zusammenzuarbeiten und auf ihre unmittelbare Umgebung Einfluss zu nehmen. Bei der Suche nach einer Lösung müssen sie nicht nur die Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigen, sondern sie auch davon überzeugen, dass auch ihre Stimme zählt.



Nächster Halt: Zukunft

Wie gelangen wir am besten von A nach B? Von Amsterdam über Berlin, Cork, Stockholm bis nach Zagreb? Und nicht nur wir Menschen, sondern auch Güter. Und all das am besten umweltfreundlich und so, dass es die europäische Wirtschaft voranbringt?

Um Antworten auf diese Fragen zu finden hat die Europäische Kommission ein Budget zur Verfügung gestellt. Wofür jedoch aber genau Geld ausgegeben werden soll, verhandeln die Mitgliedstaaten der Europäischen Union. Dabei hat natürlich jedes Mitglied seine eigenen Interessen: sollen Bahnnetze ausgebaut werden oder urbane Alternativen zum Auto geschaffen werden? Setzen wir auf LKW-Transport oder doch auf Wasserwege? Und können wir überhaupt nachhaltig fliegen? In den Verhandlungen wird es nötig, Kompromisse einzugehen und Allianzen zu schmieden.



Antisemitismus – Handeln statt Vergessen!

Der Rahmen für die Handlung des Planspiels zum Thema Antisemitismus ist eine Geschichtswerkstatt in einer fiktiven mittelgroßen deutschen Kommune. Mehrere unterschiedliche Gruppen (Vertreterinnen und Vertreter des Stadtrates, lokale Unternehmerinnen und Unternehmer, Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonal) engagieren sich dort, um zu den verschiedensten Themen mit lokalem historischen Bezug Aktionen in ihrer Kommune durchzuführen. Im Planspiel will die Geschichtswerkstatt ein lokales Thema aus der jüngsten Geschichte der Kommune bearbeiten und dazu Aktionen planen. Im Rahmen dessen hat sich die Geschichtswerkstatt für die Umbenennung einer Straße in ihrer Kommune stark gemacht. Doch nicht alle Bürgerinnen und Bürger des Stadtteils sind einverstanden mit der Umbenennung. Es gibt mehrere antisemitische Anfeindungen von unterschiedlichen Seiten. Diese „Angriffe“ kann die Geschichtswerkstatt nicht auf sich sitzen lassen. Nun müssen die Gruppen überlegen, wie sie mit der Situation umgehen und mit welchen Aktionen sie auf die Anfeindungen antworten können. Ziel ist es die Bürgerinnen und Bürger des Stadtteils so gut wie möglich zu informieren und auf die Wichtigkeit und Aktualität der Thematik hinzuweisen. Die verschiedenen internen Gruppen treffen sich zu einer Versammlung in der Geschichtswerkstatt, um gemeinsam über ihr Vorgehen zu beraten.

Um ein breiteres Themenspektrum der Anfeindungen abzudecken, wird das Planspiel in drei verschiedenen Spielvarianten angeboten.



„Alte Linde“ – Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?

Neben der Vermittlung von Wissen zu den Themen Wohnungspolitik und Gentrifizierung als gesellschaftliches Konfliktfeld fördert die Teilnahme am Planspiel die Entwicklung von Kenntnissen, Kompetenzen und Einstellungen, die zu reflektiertem gesellschaftlichen Engagement motivieren und befähigen. Die Teilnehmenden bauen dabei ihr ggf. bereits vorhandenes Wissen über verschiedene Formen politischer Beteiligung und politischen Protests aus und nehmen begründet zu den positiven und negativen Formen von Protest Stellung. Darüber hinaus bietet das Planspiel Anknüpfungspunkte, um mit Jugendlichen über antidemokratische, gewaltorientierte Tendenzen im Bereich linksmilitanter Politik- und Gesellschaftsvorstellungen zu diskutieren. Schließlich bietet das Planspiel eine Lerngelegenheit, am Beispiel des Phänomens Linker Militanz gesellschaftsverändernde, demokratiestärkende und verfassungsrechtlich legitimierte Positionen linker Politikvorstellungen von antidemokratischen, gewaltorientierten Potenzialen differenzieren zu können. Das Planspiel ist in den Varianten der Simulation einer Stadtteilkonferenz und einer Jahresversammlung eines Kulturzentrums durchführbar.



Energieplanspiele – „Sonnige Zukunft“ und „Wi(e)der Wind?“

In unseren beiden Energieplanspielen mit dem Fokus auf das Bundesland Hessen beschäftigen wir uns mit Fragen der Energiewende im lokalpolitischen Kontext. Im Planspiel „Wi(e)der Wind?“ begeben wir uns in eine fiktive hessische Kommune. Die Kommune hat immer wieder vereinzelt Windräder rund die Stadt errichtet. Durch die Auszeichnung von Windvorranggebieten hätte die Kommune nun allerdings die Möglichkeit einen Windpark auf diesen Gebieten zu errichten. Diese Entscheidung ruft Anwohner*innen, Interessenverbände und Parteien auf den Plan. In einer Stadtteilkonferenz soll entschieden werden, ob und in welchem Ausmaß dieser Windpark entstehen soll. Dazu treffen diverse unterschiedliche Meinungen aufeinander – das Planspiel liefert einen Einblick in politische Entscheidungen zum Thema Windenergie und Klimawandel.



In unserem Planspiel „Sonnige Zukunft“ schlägt es uns in eine andere fiktive Kleinstadt, in der eine Gesamtschule freiwillige Zusatzangebote in acht Schulfächern im Bereich Photovoltaik schaffen möchte. Für ein Großteil dieser Angebote wäre eine PV-Anlage auf dem eigenen Gelände von Vorteil und die Schule würde als gutes Beispiel nachhaltiger Energieerzeugung vorangehen. In einer Schulkonferenz treffen Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler aufeinander, um dieses brisante Thema zu diskutieren. Vor allem müssen die Fragen geklärt werden, wo und in welcher Größe eine PV-Anlage auf dem Schulgelände möglich wäre.