

Elfriede Windischbauer

Probearbeiten in Simulationsspielen

Beispiel: „Wie wird gewählt?“

Handlungskompetenz

Sekundarstufe I, SchülerInnen der 7./8. Schulstufe

Annäherung an das Thema

Politische Handlungskompetenz beinhaltet die Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft zur aktiven Teilnahme am gesellschaftlichen und politischen Leben. Mit der Senkung des aktiven Wahlalters auf 16 Jahre durch die Wahlrechtsreform des Jahres 2007 gehört die Bereitschaft und Fähigkeit zur Teilnahme an Wahlen zu jenen Kompetenzen, über die bereits 16-Jährige verfügen müssen.

Im folgenden Unterrichtsbeispiel geht es nicht in erster Linie um den Entscheidungsprozess, um die Information über und Auswahl zwischen verschiedenen Parteien. Im Zentrum steht der Wahlvorgang an sich, steht die Frage nach dem Sinn, den Strukturen und Funktionen begleitender Abläufe.

Vor dem ersten Urnengang haben die Jugendlichen in der Regel keine Vorstellung davon, wie eine Wahl abläuft. Das Nichtwissen, die Unsicherheit und die Angst, sich nicht auszukennen, können Hemmschwellen darstellen. Zum Abbau solcher möglicher Hemmschwellen soll das folgende Simulationsspiel beitragen.

Methodisch-didaktische Hinweise für die Unterrichtsarbeit

Die Aufklärung über die Durchführung von Wahlen zählt zum institutionenkundlichen Herangehen in der Politischen Bildung. Zwar ist die Institutionenkunde (d.h. das Wissen um Staat, Regierung, Parlament, Verwaltung, Gerichte usw.) in der modernen Politikdidaktik teilweise verpönt, weil sie lange Zeit der dominante Inhalt Politischer Bildung war, sie muss jedoch weiterhin Teil des politischen Unterrichts sein, da eine Teilhabe am politischen Geschehen grundlegendes Wissen über die politischen Organe erfordert.

Allerdings darf institutionenkundliches Lernen nicht zum passiven Anhäufen von Wissen über Aufgaben und Funktionen der Institutionen verkommen – dies wäre der beste Weg, SchülerInnen von Politischer Bildung abzuschrecken und sie das, was gelernt wurde, möglichst bald wieder vergessen zu lassen. „Institutionenkundliches Lernen im Politikunterricht hat /.../ die Aufgabe, Schülerinnen und Schülern zu verdeutlichen, dass Institutionen Sinn konstituieren, dass sie in einer Idee gründen und dass die faktische Ausgestaltung und das Agieren einer Institution an ihrer Idee gemessen werden kann.“¹

Die Methode des Simulationsspiels wurde im vorliegenden Beispiel gewählt, damit die SchülerInnen sich den Wahlvorgang selbst erschließen können und nicht die Lehrperson abstrakt erzählt, wie ein Wahlvorgang abläuft und warum dieser Ablauf genauso vorgegeben ist. Zugleich handelt es sich dabei um eine aktivierende Methode: Die SchülerInnen handeln selbst und üben dabei demokratisches Verhalten ein. Simulationsspiele sind für den Einsatz im Politikunterricht besonders geeignet, weil das spielerische Handeln nicht im Ernstfall stattfindet, den TeilnehmerInnen keine Sanktionen und weitreichenden Konsequenzen drohen.²

Da die Wahl im Rahmen des Simulationsspiels möglichst realistisch gestaltet werden soll, wurde bei den erfundenen Parteien auf bestehende politische Strömungen Bezug genom-

Schwerpunkt

Zielgruppe

16-Jährige brauchen politische Handlungskompetenz

Wahlvorgang im Zentrum

Abbau von Hemmschwellen

Wissen über die politischen Organe

Institutionenkunde soll zum Agieren anleiten

Wahlvorgang selbst erschließen

Fiktive Parteien

men. Um jedoch zu vermeiden, dass die SchülerInnen sich zu einem „Outing“ ihrer möglichen Vorlieben gezwungen sehen, wurde auf das Heranziehen realer österreichischer Parteien verzichtet. Es wurden kurze, einprägsame, zugespitzte und leicht verständliche Beschreibungen verfasst (diese finden Sie in der Onlineversion), denn es geht – wie bereits erwähnt – nicht in erster Linie um die Analyse von Parteiprogrammen und um die Wahlentscheidung, sondern um den Wahlvorgang.

- Wahlkampf möglich** Im Rahmen eines Projektes zur Politischen Bildung könnten die durch das Simulationsspiel vermittelten Kompetenzen und Inhalte noch umfangreicher gestaltet werden: Dem doch sehr formalen Wahlvorgang könnte ein Wahlkampf vorausgehen. In diesem Fall wäre es zweckmäßig, die SchülerInnen selbst eigene Parteien gründen zu lassen, für die sie dann Wahlprogramme und Forderungen entwickeln sollen. Erst nach dieser inhaltlichen Phase würde das hier vorgestellte Simulationsspiel einsetzen.
- Bedeutung der Abläufe sichtbar machen** Die mit Wahlen verbundenen Rituale und Abläufe sollen im Folgenden mit Bedeutung gefüllt werden:
Das Aushängen und Öffentlichmachen der WählerInnenlisten schon Tage vor der Durchführung des Simulationsspiels soll dazu beitragen, dass mögliche Fehler gefunden und durch Einspruch behoben werden können.
Die Wahlzelle soll das geheime Wahlrecht sichern ebenso wie die Wahlzettel, die in ein Kuvert gesteckt und dann in die Wahlurne geworfen werden.
Das Versiegeln der Wahlurne soll verhindern, dass auf dem Weg vom Wahllokal zur Auszählung Wahlbetrug geschieht.
Um die Bedeutung dieser Rituale zu verdeutlichen, sollen sie durchgespielt und in der abschließenden Reflexion besprochen werden.
- Ausreichend Zeit aufwenden** Soll im folgenden Unterrichtsbeispiel genug Platz zum Probehandeln und auch zur Reflexion bleiben, dann müssen dafür zwei bis drei unmittelbar aufeinander folgende Unterrichtseinheiten vorgesehen werden. Es hätte wenig Sinn, das Spiel nach 45 oder 50 Minuten zu unterbrechen und eine Woche später fortzusetzen. Daher eignet sich das Simulationsspiel besonders für den Einsatz im fächerverbindenden oder fächerübergreifenden Unterricht bzw. als Teil eines Projektes zur Politischen Bildung.
- Arbeitswissen** Aus dem Bereich des Arbeitswissens müssen Begriffe wie Wahlkundmachung, WählerInnenverzeichnis, Wahlzelle, Wahlurne, Wahlkommission oder Briefwahl geklärt werden. Dies erfolgt im Verlauf des Spiels immer dann, wenn der Begriff erforderlich ist und sehr konkret anhand der eingesetzten Mittel (z.B. Wahlliste) und Dinge (z.B. Aufbau der Wahlzelle) veranschaulicht werden kann.

Materialien, die vorbereitet werden müssen

- ▶ 1 Wahlkundmachung (siehe Onlineversion)
- ▶ Arbeitsblatt, auf dem die Parteien vorgestellt werden, in Klassenstärke (siehe Onlineversion)
- ▶ 1 WählerInnenverzeichnis (siehe Onlineversion)
- ▶ einige Wahlkarten und eidesstattliche Erklärungen für Briefwahl (siehe Onlineversion)
- ▶ 1 Kennzeichnung des Wahllokals (siehe Onlineversion)
- ▶ 1 Wahlurne (dazu eignet sich z.B. ein leerer Karton für Kopierpapier, in dessen Deckel ein Schlitz geschnitten wird)
- ▶ breites Klebeband zum Versiegeln der Urne
- ▶ Tisch für Wahlkommission
- ▶ 1 Wahlkabine (z.B. Pinnwand) mit Tisch und Stift
- ▶ Stimmzettel in Klassenstärke (siehe Onlineversion)
- ▶ Kuverts in Klassenstärke

UNTERRICHTSBEISPIEL

Simulationsspiel „Wahl“

1. Informationsphase

Zunächst werden im Klassenverband die Informationen zu den Parteien laut vorgelesen, der Lehrer/die Lehrerin kann im Bedarfsfall unbekannte Begriffe erklären. Die SchülerInnen werden aufgefordert, sich für eine der Parteien zu entscheiden. Die SchülerInnen können Fragen zu den Parteien stellen, sie können auch in einen Diskussionsprozess eintreten. Die SchülerInnen werden informiert, dass sie im Folgenden eine Probewahl durchführen sollen, die im Wesentlichen genauso abläuft wie eine richtige Wahl zum Gemeinderat, Landtag oder Nationalrat.

**Information
Diskussion**

Gemeinsam werden Möglichkeiten von Wahlverhalten erarbeitet:

- gültig wählen
- ungültig wählen
- nicht wählen

Da Nichtwählen in einer Demokratie eine legitime persönliche Entscheidung ist, sollten SchülerInnen auch im Simulationsspiel nicht dazu gezwungen werden, ihr Wahlrecht wahrzunehmen. Allerdings sollte darüber gesprochen werden, welche Auswirkungen Nichtwählen in einer Demokratie haben kann.

**Keine
Wahlpflicht**

2. Durchführung der Wahl

a) Einige Tage vor der Durchführung des Simulationsspiels hängt die Lehrperson in der Klasse die Wahlkundmachung (siehe Onlineversion) aus.

**Wahlkund-
machung
WählerInnen-
verzeichnis**

b) Ebenfalls einige Tage vor der Wahl hängt die Lehrperson in der Klasse das WählerInnenverzeichnis mit den Namen aller SchülerInnen aus (siehe Onlineversion). Es wird davon ausgegangen, dass alle SchülerInnen der Klasse wahlberechtigt sind, auch diejenigen, die nicht die österreichische Staatsbürgerschaft besitzen, um sie nicht aus dem Spiel auszuschließen. Allerdings sollte diese Phase genutzt werden, um die SchülerInnen zu informieren, dass z.B. in Österreich lebende Menschen ohne österreichische Staatsbürgerschaft meist nicht wahlberechtigt sind.

Um die Bedeutung des Aushängens des WählerInnenverzeichnisses zu verdeutlichen, kann der Name einer Schülerin/eines Schülers weggelassen werden. Die Wahlberechtigten überprüfen diese Liste und können Einspruch erheben, falls ihr Name fehlt.

c) Briefwahl: Um auf die Möglichkeit der Briefwahl aufmerksam zu machen, bittet die Lehrperson einige Tage vor der Wahl ein bis zwei SchülerInnen, schriftlich bei ihr eine Wahlkarte anzufordern. Die Lehrperson übergibt den SchülerInnen die Wahlkarte und den Vordruck der eidesstattlichen Erklärung (Onlineversion). Die SchülerInnen füllen (geheim) die Wahlkarte aus, geben sie in ein Kuvert, kleben dieses zu und übergeben es der Lehrperson, die die Kuverts bis zum Wahltag aufbewahrt.

Briefwahl

d) Nun wird ein Wahllokal eingerichtet: An der Tür wird mit einem Zettel das Wahllokal als solches gekennzeichnet (Onlineversion). An einem Tisch ist Platz für drei Personen, welche die Wahlkommission bilden. Sie haben ein Wahlverzeichnis (Onlineversion) vor sich liegen, auf dem Tisch steht die Urne. Auf dem Tisch liegen auch die Stimmzettel (Onlineversion) und Kuverts, die bei der Wahl ausgegeben werden. Im hinteren Teil des Wahllokals wird eine Wahlkabine aufgebaut (geheimes Wahlrecht!).

Wahllokal

e) Drei Freiwillige melden sich für die Wahlkommission. Es wird deutlich gemacht, was die Aufgaben dieser Kommission sind und wer darin vertreten ist (BeamtenInnen und VertreterInnen der Parteien). Auch die Wahlkommission ist wahlberechtigt!

**Wahlkom-
mission**

f) Die SchülerInnen nehmen ihr Wahlrecht wahr: Sie zeigen einen Ausweis, ihre Namen werden im WählerInnenverzeichnis abgehakt, sie erhalten einen Stimmzettel, stimmen in der Kabine ab, geben den Zettel in ein Kuvert und werfen dieses in die Urne.

**Wahlrecht
Abstimmung**

g) Am Ende der Wahl versiegelt die Wahlkommission die Urne.

- Auszählung** h) Auszählung: Zunächst stellt die Wahlkommission anhand des Wahlverzeichnisses fest, wie viele Stimmen abgegeben wurden. Danach öffnet die Wahlkommission die Urne wieder, es wird zuerst gezählt, wie viele Stimmzettel in der Wahlurne sind. Danach wird gezählt, wie viele gültige und ungültige Stimmen abgegeben wurden. Erst dann wird gezählt, wie viele Stimmen jede Partei erhalten hat. Ein Mitglied der Wahlkommission führt Protokoll und hält darin alle Zahlen und Ergebnisse fest.
Dieser Ablauf wird von der Lehrperson allen SchülerInnen erklärt, dann zieht sich die Wahlkommission etwas zurück und führt die Auszählung durch.
- Wahlquiz** Um die anderen SchülerInnen in der Zwischenzeit zu beschäftigen, wird an der Tafel ein Wahlquiz veranstaltet: Die SchülerInnen können tippen, welche Partei die Mehrheit erringen wird. Es können Preise für diejenigen zugesagt werden, die das richtige Ergebnis tippen.
- Ergebnis** i) Nun wird das Ergebnis durch die Wahlkommission bekannt gegeben.
- 3. Reflexion**
- Gemeinsames Gespräch** Soll das Spiel nicht zum Selbstzweck verkommen, ist eine ausführliche Reflexionsphase unerlässlich. Folgende Fragen könnten im gemeinsamen Gespräch behandelt werden:
- ▶ Gibt es Fragen zum Ablauf der Wahl, müssen Unklarheiten beseitigt werden?
 - ▶ Was bedeutet die Zusicherung des „allgemeinen, gleichen und geheimen Wahlrechts“?
 - ▶ Durch welche Maßnahmen wird im österreichischen Wahlsystem die „geheime Wahl“ gesichert?
 - ▶ Sind diese Maßnahmen ausreichend? Gibt es Verbesserungsvorschläge?
 - ▶ Warum ist es so wichtig, die „geheime Wahl“ zu sichern?
 - ▶ Welche Personengruppen sind in Österreich aus Wahlen ausgeschlossen?
 - ▶ Sind solche Beschränkungen sinnvoll?
 - ▶ Welche Folgen kann massenhafte Nichtbeteiligung an Wahlen haben?

1 Massing, Peter: Institutionenkundliches Lernen, in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach/Ts. 20053, S. 317

2 Reinhardt, Sybille: Politik-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II. Berlin 2005, S. 193


Weiterführende Literatur

Sander, Wolfgang: Theorie der politischen Bildung: Geschichte – didaktische Konzeptionen – aktuelle Tendenzen und Probleme, in: ders. (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach/Ts. 20053, S. 13–47

 **ONLINEVERSION**

Ergänzende Informationen und Materialien zu diesem Artikel finden Sie in der Onlineversion der *Informationen zur Politischen Bildung* auf www.politischebildung.com

- ▶ Materialien für das Simulationsspiel „Wahl“: Wahlkundmachung, Arbeitsblatt zu (erfundenen) Parteien, WählerInnenverzeichnis, Wahlkarten, eidesstattliche Erklärung für Briefwahl, Kennzeichnung für Wahllokal, Stimmzettel
- ▶ Infokasten „Von der WählerInnenregistrierung bis zur Stimmabgabe“
- ▶ Infokasten: „Steckbrief einer Wahl“

 **WEBTIPP**

www.polipedia.at

- ▶ Grundlegende Informationen zu Wahlen und zum Wählen
Pfadangabe: www.polipedia.at → Themen → Wahlen

www.bmi.gv.at

- ▶ Umfassende Informationen über Wahlen
Pfadangabe: www.bmi.gv.at → Fachbereiche → Wahlen