

Die Stunde der Exekutive(n)

Ein Planspiel zur föderalen Pandemiebewältigung

Christopher Hempel

1. Die Bund-Länder-Konferenz: Zentrum der Krisenpolitik

„Es ist eine schwere Zeit“, resümierte Kanzlerin Angela Merkel vor der Bundespressekonferenz in Berlin. Corona sei eine „Jahrhundertkatastrophe“, die „mit Recht von allen als eine Zumutung empfunden“ werde. Es brauche weiterhin harte Maßnahmen, um „die Pandemie in den Griff zu bekommen und schließlich zu überwinden“. Es war der 21. Januar des Jahres 2021 – mitten in der zweiten Welle der Corona-Pandemie, die zu diesem Zeitpunkt allein in Deutschland täglich fast 1000 Todesopfer forderte und deren Bekämpfung massive wirtschaftliche, gesellschaftliche, soziale und kulturelle Folgeschäden verursachte (vgl. Sturm 2020). Wiederkehrende Durchhalteparolen trafen auf verunsicherte oder besorgte, frustrierte oder erschöpfte Menschen. Sie alle waren von der Pandemie und ihren Bewältigungsversuchen betroffen und richteten ihre Aufmerksamkeit regelmäßig auf den Krisengewinner unter den politischen Institutionen: Die *Bund-Länder-Konferenz* – eine zwar traditionsreiche, vor Corona aber selten im Rampenlicht stehende und im Politikunterricht kaum thematisierte Einrichtung des deutschen Föderalismus.

Die Ministerpräsidentinnen und Ministerpräsidenten der 16 Bundesländer trafen sich dort mit der Bundeskanzlerin. Stundenlang wurde in diesen – oft nur virtuellen – Sitzungen debattiert, bis eine gemeinsame Linie zu Fragen von Hygienemaßnahmen, Kontaktbeschränkungen, Einreiseverboten, Schulschließungen, Home Office und anderen gefunden war. Die unter den Bedingungen von Zeitdruck und Unsicherheit ausgetragenen Sitzungen waren Kulminationspunkte einer öffentlichen und medial omnipräsenten Debatte um die richtige Krisenpolitik. Durch vorab veröffentlichte Positionen von Teilnehmenden oder ‚durchgesteckte‘ Beschlussvorlagen war meist schon bekannt, was auf dem Spiel stand. Aus den (eigentlich) nichtöffentlichen Sitzungen wurde quasi live berichtet, die abschließenden Pressekonferenzen dienten der Erläuterung und Begründung der getroffenen Entscheidungen. Diese Entscheidungen wurden dann durch die Länder mittels Verordnung so oder so ähnlich – sie waren rechtlich nicht an die Beschlüsse gebunden – umgesetzt. Die Parlamente als ‚Herz der Demokratie‘ blieben weitgehend unbeteiligt. Das sorgte für Kritik und verfassungsrechtliche Bedenken, erhöhte aber zugleich die Bedeutung der in den Bund-Länder-Konferenzen beobachtbaren *vertikalen Gewaltenteilung*, die Kontroversen evoziert und Macht kontrolliert (vgl. Münch 2020). Die ‚Stunde der Exekutive‘ schlug also wenigstens im Plural.



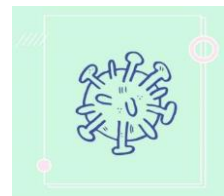
Dr. Christopher Hempel

unterrichtet als Studienrat an einer Leipziger Sekundarschule und lehrt als Erziehungswissenschaftler an der Universität Leipzig.

Auch wenn die langfristigen Folgen dieser Pandemie heute (November 2021) noch ungewiss sind (vgl. Decker 2020), stellt sie bereits jetzt eine prägende Erfahrung für eine Generation an Schülerinnen und Schülern dar. Sie erleb(t)en drastische Konsequenzen von Politik für ihren eigenen Alltag und fühlten sich und ihre Familien nicht selten ‚ausgeliefert‘. Die Logik demokratischer Politik, schreibt Sibylle Reinhardt, „ist der Konflikt, ist die Konkurrenz um Entscheidungen.“ (2020, S. 207) Die Aufgabe politischer Bildung ist es, Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen, sowohl die inhaltlichen Konflikte als auch Bedingungen und Prozesse ihrer Austragung verstehen und nachvollziehen zu können. Die nachfolgende Unterrichtsskizze soll am Beispiel der föderalen Pandemiebewältigung in der Bund-Länder-Konferenz zu diesem Anliegen beitragen.

2. Pandemiebewältigung im Planspiel: Inhaltliche Konflikte im Rahmen föderaler Koordination

Die Unterrichtsidee orientiert sich am fachdidaktischen Prinzip der Konfliktorientierung, das methodisch als (Kurz-)Planspiel umgesetzt wird. Die Schülerinnen und Schüler simulieren als Vertreter von Bundes- und Landesregierungen die Aushandlungsprozesse in der Bund-Länder-Konferenz und treffen Entscheidungen zur Bewältigung der Corona-Pandemie, deren Auswirkungen sie live verfolgen und die sie an die weitere Entwicklung des Infektionsgeschehens anpassen. Bevor der Verlauf des Planspiels in seinen Grundzügen dargestellt wird, sollen die Wahl der Methode begründet und die mit der Simulation und ihrer Reflexion verbundenen Lernziele skizziert werden.



[Link zum Download der Unterrichtsmaterialien](#)

Planspiele in der politischen Bildung zeichnen sich dadurch aus, dass Schülerinnen und Schüler in „funktionale Stellvertreter-Rollen“ (Petrik 2017, S. 41) schlüpfen (hier: *Regierungsmitglieder*), in denen sie in einem institutionellen Kontext (hier: *Bund-Länderkonferenz*) unterschiedliche Interessen und Perspektiven koordinieren, Konflikte austragen und schließlich Entscheidungen treffen (hier: *Corona-Maßnahmen*). Die Methode eignet sich daher ganz besonders, um die Handlungsmöglichkeiten und -zwänge der politisch handelnden Akteure nachvollziehbar zu machen (vgl. ebd., S. 54). Darüber hinaus sind mit ihnen vielfältige Hoffnungen verbunden (vgl. zusammenfassend Rappenglück 2017), die bis hin zur Entwicklung und Förderung tatsächlicher politischer Partizipationsfähigkeit und -bereitschaft der Teilnehmenden reichen (vgl. Engartner u.a. 2015). Eine Überfrachtung dieser Unterrichtsmethode mit zu vielen, unterschiedlichen Erwartungen gilt es aber zu vermeiden. Mit dieser Unterrichtsskizze wird daher an Andreas Petrik angeschlossen, der den politikdidaktischen Zweck von Planspielen „als eine[r] interaktiv umgesetzte[n] Form der Konfliktorientierung“ (2017, S. 44) auf das „Eintauchen in die fremde Politikerwelt“ (ebd., S. 45) sowie das dort stattfindende politische Aushandeln und Entscheiden fokussiert, also Perspektivenübernahme und Konfliktfähigkeit als zentrale Kompetenzerwartungen markiert. Durch die notwendigen Interaktionsprozesse – in den Gruppen, also innerhalb eines Kabinetts, und in der Konferenzsimulation, also zwischen Bundes- und Landesregierungen – werden dabei natürlich auch „die sozial-kommunikativen sowie die rhetorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten geschult“ (Engartner u.a. 2015, S. 199).

Der im Szenario dieses Planspiels angelegte Konflikt um eine angemessene Bewältigung der Pandemie berührt alle drei Dimensionen des Politischen (Inhalt, Form, Prozess) und ermöglicht, als Ausgangspunkt der unterrichtlichen Reflexion, je unterschiedliche Lernpotenziale. Handlungsanlass (*Policy-Dimension*) ist das im Eingangsszenario des Planspiels beschriebene Auftauchen des ‚neuartigen‘ Coronavirus, das sich offenbar – aufgrund fehlender Grundimmunität in der Bevölkerung – schnell verbreiten kann. Während viele Infektionen ohne oder nur mit milden Krankheitssymptomen verlaufen, kommt es bei 5-11% der Fälle zu einem schweren Krankheitsverlauf, der dann auch intensivmedizinische Versorgung erforderlich machen kann (vgl. BMG 2021). Wie bereits zu erkennen ist, sind die gewählten Szenarien nicht fiktiv, sondern orientieren sich am tatsächlichen Geschehen im Zeitraum zwischen März 2020 und April 2021. Nachdem die Weltgesundheitsorganisation den Ausbruch zu einer Pandemie erklärt hatte und die Fallzahlen auch in Europa und Deutschland massiv anstiegen, drohte eine Überlastung des Gesundheitssystems. Es brauchte Maßnahmen, die geeignet waren, die Dynamik des Infektionsgeschehens zu verlangsamen und die Infektionszahlen zu reduzieren (vgl. Gerlinger 2020). Wie und mit welcher Intensität das erreicht werden sollte, war – und ist – politisch sowie zum Teil auch wissenschaftlich umstritten, insbesondere auch, weil die Maßnahmen größtenteils negative Konsequenzen hatten, die ihrerseits politischen Druck erzeugten: eine für Demokratien massive Einschränkung von Grundrechten, eine mit Dauer der Pandemie(bekämpfung) wachsende gesellschaftliche Spaltung, hohe wirtschaftliche Kosten, die für viele Unternehmen existenzbedrohend waren, wachsende Staatsverschuldung, die Vergrößerung von Bildungsungleichheiten oder kulturelle Verarmung, um nur einige zu nennen (vgl. Sturm 2020).

Es bedurfte (und bedarf im Planspiel) also einer Abwägung und Prioritätensetzung unter dem hohen Zeitdruck, den die steigenden Infektionszahlen erzeugten. Empirisch zeigt sich, dass Regierungen weltweit sehr unterschiedliche Strategien einsetzten, die „stark von den politischen Präferenzen und ideologischen Einstellungen der Regierungen sowie von ihrer Einschätzung des Handlungsdrucks und der Akzeptanz von Maßnahmen bestimmt wurden.“ (Gerlinger 2020, S. 20). Solche inhaltlichen Konflikte dürfen auch im Planspiel erwartet werden und geben Aufschluss über diesbezügliche gegenstandsbezogene Orientierungsrahmen der Schülerinnen und Schüler. Im Planspiel sorgt eine agenten-basierte Computersimulation (vgl. Vermeulen u.a. 2020) in einer von Frank Kugelmeier (2020) erweiterten Version („Politiklabor“) für den Entscheidungsdruck, da sich ‚Menschen‘ infizieren und gegebenenfalls versterben. Es ist hier die Computersimulation, die potenzielle Maßnahmen vorgibt und die Fülle an Optionen für die Teilnehmenden so (sinnvoll) reduziert: Allgemeine Hygienemaßnahmen, Einreiseverbote, Kaufbeschränkungen, eine weitreichende Ausgangssperre, Reduktion oder Verbot von Großveranstaltungen, besondere Regelungen für Krankenhäuser, Impfpflicht oder -pflicht, Schulschließungen sowie Home Office für Unternehmen.

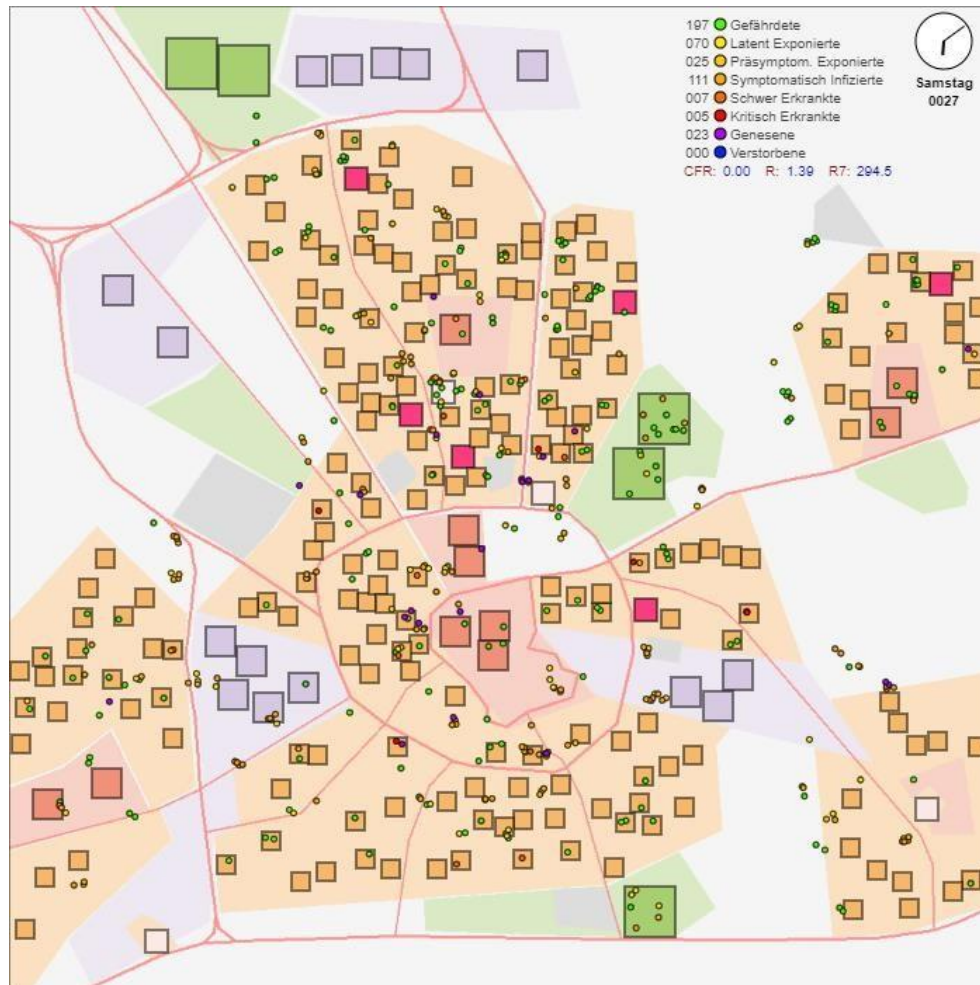


Abbildung 1: Simulationsfeld Politiklabor

Damit gibt es die Möglichkeit unterschiedlicher Schwerpunktsetzungen, die Gegenstand der Aushandlungsprozesse sind. Über die Rollenbeschreibungen werden Konflikte bei diesen Schwerpunktsetzungen auf zweifache Weise zu evozieren versucht: Erstens bildet jeweils eine Gruppe die Bundes- oder eine Landesregierung, in der je vier Regierungsmitglieder vertreten sind (Ministerpräsident/in, Gesundheits-, Wirtschafts- und Kultusminister/in). Beim Thema Schulschließungen sind es dann beispielsweise die Kultusministerien, die auf eine möglichst lange Offenhaltung der Schulen drängen sollten. Divergierende inhaltliche Interessen gibt es zweitens zwischen den jeweiligen Gruppen, da die Bundesländer unterschiedlich stark von der Pandemie betroffen sind und auch sonst Besonderheiten – wie beispielsweise eine demographiebedingt hohe Zahl an Risikopersonen – aufweisen.

Der Handlungsrahmen (*Polity-Dimension*) ist bestimmt durch die pandemiebezogene Koordination der Regierungen in der Bund-Länder-Konferenz – eine informelle (nicht im Grundgesetz verankerte) Institution, die normalerweise zweimal im Jahr, während der Pandemie aber häufiger zusammenkam. Rechtliche Grundlage der beschlossenen Maßnahmen war das durch den Bundestag beschlossene und später reformierte Infektionsschutzgesetz, das es den Landesregierungen nach §32 IfSG erlaubte, entsprechende Rechtsverordnungen und Allgemeinverfügungen zu erlassen. Die Bundesregierung hatte also formal eine eher schwache Macht-

position: „Welche Maßnahmen tatsächlich und zu welchem Zeitpunkt ergriffen werden, entscheiden die Länder [...].“ (Münch 2020, S. 211) Zwar verlieh die spätere Fassung des Infektionsschutzgesetzes auch dem Bundesgesundheitsministerium weitreichende Kompetenzen (vgl. ebd., S. 212), in der Praxis bestimmten jedoch die Verordnungen der Länder den Alltag der Menschen in der Pandemie (vgl. Behnke 2020, S. 14).

Die Vor- und Nachteile, die Pandemie im Modus föderaler Koordination zu bewältigen, werden kontrovers beurteilt. Als Nachteil werden oftmals der Aufwand und die Dauer ins Feld geführt, die diese Abstimmungsprozesse mit sich bringen – zumal dann doch etliche Landesregierungen von den gemeinsamen Beschlüssen abwichen und das Nebeneinander unterschiedlicher Regelungen in den Bundesländern für Unverständnis und Irritation sorgte. Auf der anderen Seite lassen sich diese beiden Nachteile zugleich als Vorteile interpretieren: Aufwand und Dauer resultieren aus der Notwendigkeit, unterschiedliche Perspektiven zu verhandeln und auszubalancieren. Das verhindert ein ‚Durchregieren‘ der Bundesebene wie in zentralstaatlich organisierten Staaten, begrenzt so in vertikaler Gewaltenteilung Macht(missbrauch) (Behnke 2020, S. 10) und „reduziert auch systematisch das Risiko für politische Fehlentscheidungen.“ (ebd., S. 11) Die Zuständigkeit der Bundesländer ermöglicht zudem „differenzierte politische Antworten bei unterschiedlichen Problemlagen“ (Münch 2020, S. 217), also passgenauere Maßnahmen in Abhängigkeit vom tatsächlichen und regional eben unterschiedlichen Infektionsgeschehen, die zudem einem höheren Rechtfertigungsdruck unterliegen (vgl. Behnke 2020, S. 14).

Im Planspiel erfahren die Schülerinnen und Schüler die mit diesem Handlungsrahmen verbundenen Zwänge, indem ihre in den Gruppen (den Landes- bzw. der Bundesregierung) ausgehandelten Strategien in der Konferenzsimulation auf andere Strategien treffen und dort begründet, verteidigt und gegebenenfalls aufgegeben werden müssen. Insbesondere die Bundesregierung hat den Auftrag, auf ein möglichst einheitliches Vorgehen zu drängen und bundeslandspezifische ‚Sonderwege‘ zu verhindern. Da das Infektionsgeschehen nur einfach simuliert wird, lassen sich unterschiedliche Maßnahmen und deren Wirkung auch nicht abbilden. Hier musste didaktisch abgewogen werden: Das Planspiel gewinnt Wettbewerbscharakter, wenn unterschiedliche Pandemieverläufe simuliert werden. Mit Blick auf die Lernziele dieses Planspiels wurde dem Zwang zur Entscheidung in den Konferenzsimulationen aber der Vorrang gegeben. Es bleibt die Möglichkeit, differente Strategien im Rahmen des Planspiels zumindest klassenöffentlich zu vertreten.

Der Handlungsprozess (*Politics-Dimension*) wird durch diesen Rahmen präfiguriert. Letztlich ist recht wenig darüber bekannt, wie die Aushandlungen innerhalb der Landesregierungen oder in der (nichtöffentlichen) Bund-Länder-Konferenz konkret abgelaufen sind. Bedeutsam waren hier sicherlich die Medien, die an mehreren Stellen strategisch von unterschiedlichen Akteuren benutzt wurden, indem beispielsweise Gesprächsinhalte nach außen kommuniziert und so öffentlicher Druck aufgebaut wurde (vgl. Kruse 2020). Auch waren parteipolitische Zugehörigkeiten und Ambitionen vermutlich von Bedeutung, was in der Konsequenz sowohl Konvergenzen (‚Machtworte‘ der Kanzlerin) als auch Divergenzen erzeugen kann, indem etwa Landespolitikerinnen und -politiker zum Zweck eigener Profilierung eine abweichende Linie vertreten und für ihr Bundesland durchsetzen (vgl. auch Behnke 2020, S. 15).

Einflussmöglichkeiten im Planspiel bestehen ebenfalls über die Rollenbeschreibungen, die im Laufe der Simulation über weitere Rollenhinweise der Lehrperson angepasst, erweitert und konkretisiert werden können. Von besonderer Bedeutung ist außerdem das „Pressteam“ (vgl. Rappenglück 2017, S. 26), das die Aufgaben ‚der Medien‘ erfüllen soll und im Planspiel von einer eigenen Gruppe vertreten wird. Das Pressteam beobachtet und kommentiert das Geschehen und kann hierfür auch auf Stellungnahmen verschiedener gesellschaftlicher Gruppen zurückgreifen.

3. Kollektive Entscheidungen unter Zeitdruck: Skizze eines Unterrichtsverlaufs

Das Planspiel wird – gerahmt durch eine Vorbereitungs- und Reflexionsphase – in drei Runden durchgeführt, wobei jede Runde wiederum aus vier Phasen besteht: der Arbeit in den Gruppen, dem Statement des Pressteams, der anschließenden Konferenzsimulation sowie der abschließenden (Computer-)Simulation des Pandemieverlaufs.

Phase	Inhalt	Zeit
Vorbereitung	Gruppenbildung und Rollenübernahme Darstellung Szenario I durch die Lehrperson (Computer-)Simulation des Pandemieverlaufs (eine Woche) Klärung von Verständnisfragen zur Simulation	ca. 45‘
Runde 1: Das neuartige Coronavirus	Aushandlungsphase in den Gruppen Statement des Pressteams Simulation Bund-Länder-Konferenz (Computer-)Simulation des Pandemieverlaufs (einen Monat)	ca. 60‘
Runde 2: Kollateralschäden	Darstellung Szenario II durch die Lehrperson Aushandlungsphase in den Gruppen Statement des Pressteams Simulation Bund-Länder-Konferenz (Computer-)Simulation des Pandemieverlaufs (einen Monat)	ca. 60‘
Runde 3: Das mutierte Virus	Darstellung Szenario III durch die Lehrperson Aushandlungsphase in den Gruppen Statement des Pressteams Simulation Bund-Länder-Konferenz (Computer-)Simulation des Pandemieverlaufs (einen Monat)	ca. 60‘
Reflexion	Auswertung I: Unsere Corona-Politik ‚Blitzlicht‘: Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt? Unterrichtsgespräch: Fragen zum Planspiel Lehrervortrag: Corona-Politik in Deutschland (Vergleich) Auswertung II: Corona-Politik in der Diskussion Einzel- oder Partnerarbeit: Analyse eines Fotos oder Sachtextes Ergebnissicherung: Präsentation der Aufgabenlösungen ‚Positionslinie‘: Positionierung zur jeweiligen Streitfrage	ca. 60‘

Abbildung 2: Der Unterrichtsverlauf in der Übersicht


Vorbereitung. Zunächst werden die Gruppen gebildet und die Rollen verteilt, in die sich die Schülerinnen und Schüler mittels Rollenkarten einlesen. In der hier dargestellten Basisversion sind vier Gruppen (plus Presseteam) vorgesehen: Die Bundesregierung des fiktiven Staates Lanstrop mit Bundeskanzler/in und den Ministerinnen und Ministern für Wirtschaft, Gesundheit und Bildung sowie die Landesregierungen der Länder Scharnhorst, Derne und Lünen mit Ministerpräsident/in und den Ministerinnen und Ministern für Wirtschaft, Kultus und Gesundheit.

Minister:in für Kultus des Bundeslandes Scharnhorst

A

Persönlicher Auftrag:

Du vertrittst das Bildungsressort bei der Festlegung einer Strategie innerhalb des Bundeslandes Scharnhorst und bringst dort deine spezifische Perspektive ein. Du unterstützt deine/n Ministerpräsident:in darin, eure vereinbarte Strategie in der Bund-Länder-Konferenz zu erläutern und so gut wie möglich umzusetzen.



Als Kultusminister:in des Bundeslandes Scharnhorst bist du für die Bildungspolitik deines Landes verantwortlich. Im Mittelpunkt stehen dabei die Schulen als ein Ort, an dem sich das Virus potenziell verbreiten kann. Offene Schulen stellen demnach ein gesundheitliches Risiko dar. Eine zu starke Einschränkung des Schullebens willst du jedoch verhindern, da hierdurch weitere Risiken entstehen: Die Kinder lernen weniger, was den Ruf deines Bundeslandes als Bildungsstandort gefährdet. Langfristig leidet darunter auch die Wirtschaft, die weniger qualifizierte Absolvent:innen einstellen kann. Besonders schwierig ist es, geordnete Lernprozesse bei einer vollständigen Schließung der Schulen aufrechtzuerhalten. Schließlich gibt es große Unterschiede zwischen den Familien, was z.B. die technische Ausstattung oder Möglichkeiten der Unterstützung betrifft. Zudem entstehen Betreuungsprobleme, die sich wiederum auf die Arbeitsproduktivität auswirken (wenn Eltern z.B. nicht arbeiten gehen können). Als Kultusminister:in drängst du also darauf, dass die Schulen so lang wie möglich geöffnet bleiben, ohne das gesundheitliche Wohl der Familien ganz aus den Augen zu lassen. In der Simulation sollte die Schulkapazität also möglichst bei 100% (Normalzustand) sein, auf keinen Fall aber unter 50% sinken.

Abbildung 3: Beispiel für eine Rollenkarte

Die Basisversion ist also für idealerweise 18 Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgelegt, kann aber nach Bedarf erweitert oder auch reduziert werden, indem z.B. ganze Bundesländer ergänzt oder einzelne Rollen gestrichen werden. Nachdem die Schülerinnen und Schüler in ihre Rollen geschlüpft sind und sich in den Gruppen zusammengefunden haben, beginnt die Lehrperson mit einer mündlichen Darstellung des Szenarios und einer Vorstellung der Computersimulation, die begleitend zum Planspiel läuft und den Pandemieverlauf abbildet. Nach spätestens einer Woche wird die Computersimulation erstmals gestoppt und es wird deutlich, dass es bereits erste Ausbrüche gegeben hat. Es muss gehandelt werden.

Runde 1: Das neuartige Coronavirus. Die Runde beginnt mit einer ersten Meinungs- und Willensbildungsphase innerhalb der Gruppen, in der gemeinsame Positionen bzw. eine gemeinsame Strategie formuliert wird. Das Szenario enthält neben den Informationen zum aktuellen Infektionsgeschehen auch die möglichen Maßnahmen, die empfohlen werden und die Verhandlung in den Gruppen orientieren. Es folgt ein Statement des Presseteams, in dem die aktuelle Situation nochmals dargestellt wird und beispielsweise schon Eindrücke des Krisenmanagements der unterschiedlichen Gruppen verarbeitet werden können. Anschließend wird die Bund-Länder-Konferenz klassenöffentlich simuliert. Die jeweiligen Ministerpräsidentinnen oder-präsidenten vertreten dort die Position ihrer Gruppe und werden dabei von ihren Fachministerinnen und -ministern unterstützt. In der Konferenz werden die unterschiedlichen Strategieansätze miteinander vermittelt sowie Entscheidungen getroffen und schriftlich fixiert. Die Runde endet mit dem gemeinsamen Verfolgen der Computersimulation, die nach weiteren 30 Tagen das nächste Mal gestoppt wird.

Szenario 1 | Das neuartige Coronavirus

In der chinesischen Region Wuhan wurde vor einigen Wochen eine starke Verbreitung der Lungenkrankheit Covid-19 festgestellt. Infolgedessen waren die Krankenhäuser dort überlastet, es kam zu vielen Todesfällen. Forscher:innen fanden heraus, dass das Coronavirus Covid-19 auslöst und wahrscheinlich von Tieren auf den Menschen übertragen wurde. In den letzten Wochen hat sich das Virus in China, Südostasien und anderen Teilen der Welt verbreiten können. China hat deswegen bereits Maßnahmen ergriffen und das öffentliche Leben zum Teil drastisch eingeschränkt.

Vor zehn Tagen wurde schließlich der erste Fall in eurem Land Lanstrop bekannt: Ein Tourist aus China. Obwohl er sofort medizinisch versorgt und isoliert wurde, konnte er weitere Personen infizieren. Weitere Fälle lassen sich auf den andauernden Grenz- und Reiseverkehr zurückführen. Krankenhäuser berichten von ersten Covid-19-Patienten, die Dunkelziffer an Infizierten dürfte aber deutlich höher liegen. Wissenschaftler:innen raten zu Vorsichtsmaßnahmen, zugleich wird vor wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Folgen von Einschränkungen gewarnt.

In dieser Situation muss entschieden werden, wie politisch auf die Entwicklung reagiert wird. Diese Entscheidungen treffen im föderal* organisierten Lanstrop die Bundesregierung gemeinsam mit den Landesregierungen in einer Bund-Länder-Konferenz.

Auftrag: Beurteilt zunächst innerhalb eurer Regierung die Gefahr, die vom berichteten Infektionsgeschehen für euer Bundesland ausgeht. Skizziert eine Strategie zum Umgang mit dem Virus, indem ihr mögliche Maßnahmen diskutiert und euch zu diesen positioniert. Begründet und verteidigt eure Positionen in der Bund-Länder-Konferenz.

Mögliche Maßnahmen sind:

1. Die Einführung und Durchsetzung allgemeiner Hygienemaßnahmen: Abstand halten, Masken tragen, Hände desinfizieren.
2. Das Aussprechen von Einreiseverboten, d.h. die Schließung der Grenzen.
3. Das Verbot von Großveranstaltungen (z.B. Konzerte oder Sportveranstaltungen).
4. Die teilweise oder vollständige Schließung von Bildungseinrichtungen.
5. Die teilweise oder vollständige Verlagerung von Arbeitsplätzen ins Home-Office.

Abbildung 4: Beispiel für ein Szenario

Runde 2: Kollateralschäden. In der zweiten Runde stehen die Auswirkungen der Pandemiebekämpfung auf Gesellschaft, Wirtschaft, Schule und Krankenhäuser im Mittelpunkt, die im zweiten Szenario nun deutlicher hervorgehoben werden. Es sind nun die jeweiligen Fachministerien, die verstärkt Argumente für oder gegen eine Beibehaltung der bisherigen Strategie innerhalb ihrer Regierungen vertreten sollten. Der Auftrag lautet jedenfalls, die Strategie

aus Runde 1 vor dem Hintergrund des Infektionsgeschehens sowie der nun deutlich sichtbarereren – v.a. über das Pressteam vermittelten – Folgen der Pandemiebekämpfung anzupassen. Erneut folgt dann eine Bund-Länder-Konferenz, deren neue Entscheidungen (für weitere 30 Tage) in die Computersimulation einfließen.

Runde 3: Das mutierte Virus. Im Szenario der dritten Runde wird bekannt, dass eine neue, deutlich ansteckendere Variante des Virus kursiert. Zugleich konnte ein erster Impfstoff in der Europäischen Union zugelassen werden. Die Runde verläuft analog zu den beiden anderen Runden, d.h. die Gruppen bewerten und diskutieren zunächst das neue Szenario und bekräftigen oder adaptieren ihre ursprüngliche Strategie. Diese wird von den Ministerpräsidentinnen und -präsidenten in eine letzte Bund-Länder-Konferenz getragen, deren Entscheidungen für weitere 30 Tage simuliert werden.

Reflexion. In der Reflexionsphase distanzieren sich die Schülerinnen und Schüler von der im Planspiel eingenommenen Rolle. Die Reflexion erfolgt schrittweise und orientiert sich an den oben dargestellten Dimensionen des Politischen. Mit Blick auf den Handlungsprozess (Politics-Dimension) wird das Kommunikationsverhalten in den Gruppen und insbesondere in der Bund-Länder-Konferenz, die ja stets durch mehrere Mitschülerinnen und -schüler beobachtet werden konnte, ausgewertet. Mit Blick auf den Handlungsanlass (Policy-Dimension) wird analysiert, wie erfolgreich der eingeschlagene Weg der Pandemiebewältigung war. An dieser Stelle lohnt auch ein ‚Realitätscheck‘, also der Vergleich der beschlossenen Maßnahmen und des Pandemieverlaufs mit dem tatsächlichen Geschehen in der Bundesrepublik Deutschland. Ziel ist es zu verdeutlichen, dass es den einen richtigen Weg nicht geben kann, sondern dass die Maßnahmen Ergebnis schwieriger Abwägung sind, die in den Konferenzen (im besten Fall) auch selbst erfahren werden konnte. Mit Blick auf den Handlungsrahmen (Polity-Dimension) schließlich lässt sich die föderale Grundstruktur der Entscheidungsfindung z.B. hinsichtlich der Kategorien Effizienz und Macht reflektieren und beurteilen.

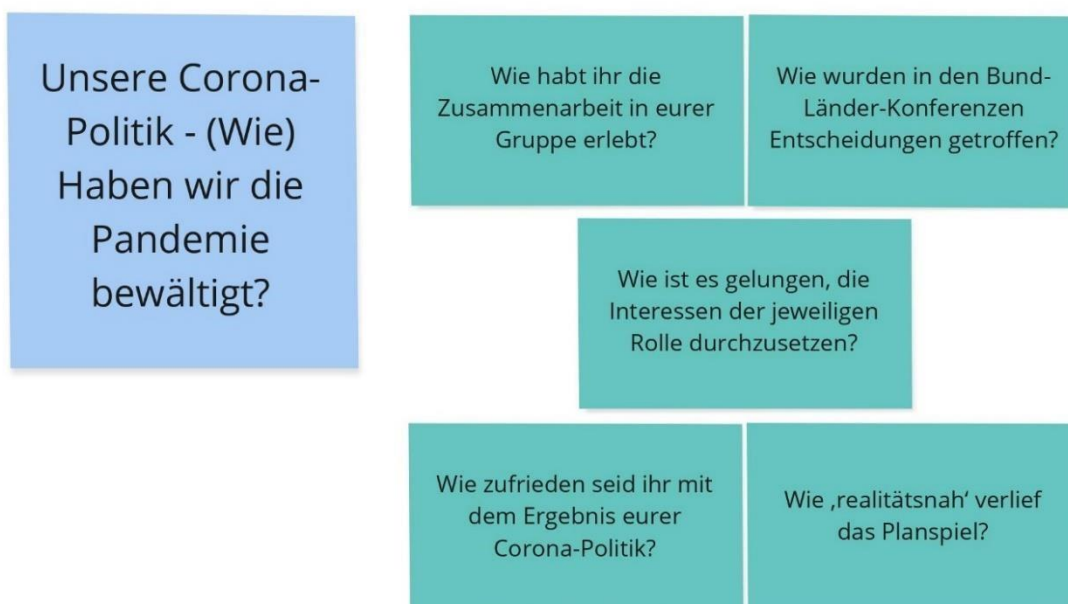


Abbildung 5: Fragen zum Planspiel

4. Ausblick: Der Einsatz des Planspiels in der schulischen Praxis

Das hier vorgeschlagene Planspiel ist eine Unterrichtsskizze, die der weiteren Konkretisierung und Anpassung an die jeweiligen Bedingungen vor Ort bedarf. Grundsätzlich lässt sich dieses Planspiel analog oder digital, in vollen oder halbierten, in eher leistungsschwächeren oder stärkeren Klassen realisieren. Stellschrauben bzgl. der Klassengröße sind die Anzahl der Gruppen sowie die Anzahl der Rollen je Gruppe, bzgl. des Anforderungsniveaus die verfügbare Arbeitszeit (in höheren Klassenstufen bzw. auf höheren Kompetenzniveaus sollte für alle Phasen mehr Zeit eingeplant werden) sowie der fachliche Anspruch der Reflexionsphase. Diese lässt sich auf weitere Anschlussfragen ausdehnen, die in dieser Basisversion noch nicht genannt sind: die Legitimität von Grundrechtseinschränkungen und die Rolle der Gerichte, demokratiethoretische Fragen nach dem Einfluss der Parlamente bei den Maßnahmen usw.

Eine Unterrichtsskizze muss sich in der unterrichtlichen Praxis bewähren. Sie muss also erprobt und – bestenfalls – in Varianten ihrer Durchführung dokumentiert und ‚evaluiert‘ werden (vgl. Reinhardt 2020, S. 211), um sich mit den „im Politikunterricht real stattfindenden Wegen der Vermittlung und Aneignung“ (Fischer 2020, S. 21) auseinandersetzen zu können. Ein solcher „reflexiver Praxisbezug“ (ebd.) sollte einerseits durch die fachdidaktische Brille erfolgen, um ‚Fehler‘ in der Konzeption zu entdecken und möglichst zu beheben, also konzeptionelle Weiterentwicklung zu betreiben. Andererseits bieten insbesondere audio- oder videographisch dokumentierte Planspiele eine wichtige Grundlage, um in Orientierung an sozialwissenschaftlich fundierte Methoden der Fachunterrichtsforschung den Vollzug, die Bedingungen und Möglichkeiten eines solchen Unterrichts empirisch zu rekonstruieren (vgl. Hempel u.a. 2017; Jehle u.a. 2020).¹

Literatur

Behnke, Nathalie (2020): Föderalismus in der (Corona-)Krise? In: Aus Politik und Zeitgeschichte, 70 (3537), S. 9-15.

Bundesministerium für Gesundheit (2021): COVID-19: die Erkrankung in der Übersicht. Online unter: <https://gesund.bund.de/covid-19>.

Decker, Frank (2020): Die Demokratie im Zeichen der Coronakrise. Chance oder Bedrohung? In: Zeitschrift für Politik 67 (2), S. 123 – 132.

Engartner, Tim; Siewert, Markus B.; Meßner, Maria Th. & Borchert, Christiane (2015): Politische Partizipation ‚spielend‘ fördern? In: Zeitschrift für Politikwissenschaft 25 (2), S. 189-217.

¹ Auf Grundlage der hier skizzierten Unterrichtsidee wird ein Praxisforschungsprojekt in Zusammenarbeit mit dem Landesverband Sachsen der Deutschen Vereinigung für Politische Bildung durchgeführt. Das Projekt wird unterstützt durch Sibylle Reinhardt und gefördert durch das Sächsische Staatsministerium für Soziales und Gesellschaftlichen Zusammenhalt im Rahmen des Programms „Weltoffenes Sachsen“. Ergebnisse sind die vollständigen Unterrichtsmaterialien (unter Mitarbeit von Philipp Dieckmann, Max Jakob Hansmann, Thomas Stackfleth und Ariane Hinneburg), die auf der Website des Landesverbandes Sachsen der DVPB frei zum Download zur Verfügung stehen (<http://dvpb-sachsen.de/politik-im-unterricht/planspiel-pandemiebewaeltigung>). Außerdem wird das Planspiel an Schulen in Sachsen durchgeführt. Diese Erprobungen werden audio- und teils videographisch dokumentiert und anschließend qualitativ-rekonstruktiv analysiert sowie fachdidaktisch reflektiert.

Fischer, Christian (2020): Der gestaltungsorientierte und reflexive Praxisbezug als Kern der Politikdidaktik?! Ein Diskussionsbeitrag. In: zeitschrift für didaktik der gesellschaftswissenschaften 11 (2), S. 20-32.

Gerlinger, Thomas (2020): Variationen der Pandemiebekämpfung. Staatliche Handlungsstrategien gegen Covid-19. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, 70 (46-47), S. 15-21.

Hempel, Christopher; Jahr, David & Petrik, Andreas (2017): „Dann sind wir ja genauso weit wie vorher.“ Dokumentarische Analyse und fachdidaktische Diskussion einer Planspielsequenz zur Konfliktlösung im UN-Sicherheitsrat. In: Rappenglück, Stefan & Petrik, Andreas (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 203-219.

Jehle, May; McLean, Philipp & Dorsch, Christian (2020): Performative Facetten der Perspektivenübernahme und Urteilsbildung im sozialwissenschaftlich-historischen Unterricht. Videobasierte Analysen eines Planspieleinsatzes. In: Corsten, Michael; Pieburg, Melanie; Wolff, Dennis; Hauenschild, Katrin; Schmidt-Thieme, Barbara; Schütte, Ulrike & Zourelidis, Sabrina (Hrsg.): Qualitative Videoanalyse in Schule und Unterricht. Weinheim: Beltz Juventa, S. 126-138.

Kruse, Jörn (2020): Warum werden so viele Interna aus den Corona-Runden publik? Interview mit Florian Gathmann vom 24. November 2020. Online unter: <https://uebermedien.de/55246/warumwerden-so-viele-interna-aus-den-corona-verhandlungen-publik/>.

Kugelmeier, Frank U. (2020): Politiklabor – Simulation von Strategien zur Eindämmung von COVID-19, Version 3.07 vom 18.12.2020. Online unter: <http://sowi.st-ursula-attendorn.de/start.htm>.

Münch, Ursula (2020): Wenn dem Bundesstaat die Stunde der Exekutive schlägt. Der deutsche (Exekutiv-)Föderalismus in Zeiten der Coronakrise. In: Jahrbuch des Föderalismus 2020, S. 207-226.

Petrik, Andreas (2017): Raus aus der Alltagswelt! Zur unterschätzten Anforderung der transpersonalen Perspektivenübernahme in Planspielen. In: Rappenglück, Stefan & Petrik, Andreas (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 35-57.

Rappenglück, Stefan (2017): Planspiele in der Praxis der politischen Bildung: Entwicklung, Durchführung, Varianten und Trends. In: Rappenglück, Stefan & Petrik, Andreas (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 17-34.

Reinhardt, Sibylle (2020): Politische Bildung für die Demokratie. In: GWP 69 (2), S. 203-214.

Sturm, Roland (2020): Die Corona-Krise und wir. In: GWP 69 (2), S. 137-140.

Vermeulen, Ben; Pyka, Andreas & Müller, Matthias (2020): Ein Politiklabor zum Test unterschiedlicher gesundheitspolitischer Instrumente zur Eindämmung der COVID-19 Epidemie. Online unter: <https://inno.uni-hohenheim.de/corona-modell>.

Hinweis: Der vorliegende Aufsatz wurde zuerst veröffentlicht als Wettbewerbsbeitrag für Budrich Journals, GWP – Gesellschaft, Wirtschaft, Politik. Verlag Barbara Budrich 2021.

URL: <http://www.budrich.de/GWP/GWP-Ideenwettbewerb-Coronakrise-Hempel-Planspiel-Pandemiebewaeltigung.pdf>