

Planungsbeispiel „Planspiel zur Arbeit der obersten Verfassungsorgane“

(Heike Herrmann)

1 Vorüberlegungen

Schülerinnen und Schüler haben in der 10. Klasse bereits Wissen über demokratische Strukturen und Mitwirkungsmöglichkeiten im Nahraum sowie in der sachsen-anhaltischen Landespolitik untersucht.

In diesem Planspiel soll es nun darum gehen, die Stellung der obersten Verfassungsorgane im politischen System der Bundesrepublik darzustellen und ihre Funktion in der Gewaltenteilung zu charakterisieren. Die Schüler sollen erkennen, dass Demokratie nur funktioniert, wenn alle Menschen sich einbringen und dabei Machtmissbrauch verhindert wird.

Ausgelöst durch das eigene Erleben von Problemen des Zusammenlebens auf einer simulierten „Insel“ bringt die Methode des Planspiels den Schülern nahe, dass das Agieren in einer parlamentarischen Demokratie immer von Problemen, Interessen und Akteuren bestimmt wird.

Im „Inselspiel“ werden die Schülerinnen und Schüler an die Anfänge des politischen Gemeinwesens zurückgeführt. Sie werden auf kreative Weise dazu gebracht, sich ihre eigene, politikdurchwirkte Lebenswelt zu gestalten und das Zusammenleben auf ihrem Inselabschnitt zu organisieren. Durch Vorgaben müssen konkrete Probleme und Interessenkonflikte analysiert, beurteilt sowie verhandelt und entschieden werden. Während der Reflexionsphasen, die sich nach jedem Ausspielen der vorgegebenen Problemsituation anschließen, wird der Konflikt auf die „Insel Bundesrepublik“ übertragen. Die Schülerinnen und Schüler können dann Konflikte im Großen analysieren und lernen Verfahrensstrukturen und das Funktionieren der Verfassungsorgane in der Bundesrepublik zu beurteilen.

Das, was im Inselspiel an Politik- und Demokratieerfahrung gewonnen wird, ist etwas Bleibendes. Die politische Urteilskraft der Schüler wird geschärft. Hier erlernte Handlungsmechanismen werden in anderen Konfliktsituationen wiedererkannt. Ständige Arbeits- und auch Reflexionsphasen, in denen Schüler gemeinsam arbeiten müssen und sich mündlich sowohl auch schriftlich äußern, fördern zudem die soziale und auch sprachliche Kompetenz.

Während des Spiels bietet es sich an, die einzelnen Gruppen in verschiedenen Räumen arbeiten zu lassen, da somit auch das Gefühl des eigenen „Inselabschnitts“ emotionaler wirksam wird. Falls das aus schultechnischen Gründen nicht möglich ist, genügt es auch, Stell- bzw. Trennwände zwischen den Gruppen aufzustellen.

2 Planungsgitter

	grundlegende Wissensbestände lt. Lehrplan	Analysekompetenz	Urteilskompetenz	Handlungskompetenz
1. Schritt	Planspiel			Spieleinführung und Vorbereitungsphase des Planspiels
		Analyse einer Problemsituation 1		Informations- und Ausarbeitungsphase I
				Spiel I Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien Organisation des Lebens auf der Insel
	Repräsentative und direkte Demokratie	Vor- und Nachteile der repr. Demokratie darstellen		Reflexion I Übertragung des Problems in die Realität Bundesrepublik
2. Schritt		Informations- und Ausarbeitungsphase II		
				Spiel II Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien Gewaltenteilung auf der Insel - Wer kontrolliert Gesetzgeber und Gesetze?
	Gewaltenteilung	Systems der Gewaltenteilung charakterisieren	Machtkontr. und Machtbegrenzung innerh. Systems der Gewaltenteilung beurteilen	Reflexion II Übertragung des Problems in die Realität Bundesrepublik

3. Schritt		Informations- und Ausarbeitungsphase III		
				Spiel III Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien Gruppen treffen aufeinander, Vorschläge zur Entwicklung und Kontrolle von Gesetzen
	Aufbau, Funktion und Wirken der obersten Verfassungsorgane	Stellung von BT, BR, BP, BK und BVfG im politischen System der BRD darstellen	Funktionsweise der parlamentarischen Demokratie charakterisieren	Reflexion III Übertragung des Problems in die Realität Bundesrepublik
	Gesetzgebung auf Bundesebene	Regelungen zu Verfassungsorgane im GG untersuchen	Hierarchien und Verflechtung von Staatsorganen bei Gesetzgebung bewerten	
	Parteien in der demokratischen Willensbildung	demokratische Mitwirkungsmöglichkeiten erkennen Positionen/Interessen von Parteien und Vereinigungen auf Bundesebene erklären		
4. Schritt		Einflussmöglichkeiten der Verfassungsorgane erkennen	Bedeutung der Gewaltenteilung für Weiterentwicklung der Demokratie nachweisen	
				Plädoyer
5. Schritt	Planspiel		Transfer und fachliche Auswertung	
				Spielreflexion und Distanzierung

4.3 Beschreibung der Unterrichtsgestaltung

1. Schritt: Einführung in den Kompetenzschwerpunkt

Leitfrage:

Wie organisiere ich das Leben als Schiffbrüchiger auf der Insel?

1. - 4. Stunde

Kompetenzentwicklung	Anmerkungen
Spieleinführung und Vorbereitungsphase des Planspiels <ul style="list-style-type: none">– Einführung in Methode Planspiel– Erläuterung der Ausgangssituation auf dem Schiff und Einteilen der Schiffbrüchigen in Gruppen und Inselabschnitte– Anfertigen eines Inselausweises	Anlage 1: Methodenblatt Planspiel Kassette mit Traum- musik als Untermalung <u>Anlage 2</u> Inselausweis
Informations- und Ausarbeitungsphase I, Analyse einer Problemsituation <ul style="list-style-type: none">– Übergabe der 1. Flaschenpost	<u>Anlage3</u> Erste Flaschenpost Gruppenarbeit mit Pappen, Stifte
Spiel I: Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien <p>Organisation des gesellschaftlichen Lebens auf der Insel</p> <ul style="list-style-type: none">– Erarbeiten von Positionen innerhalb der Gruppe und Notieren der Ergebnisse auf Pappen– Festlegen eines „Oberhauptes“, das die Regeln vorstellt– Vorstellen der Ergebnisse der einzelnen Gruppen	
Reflexion I: Übertragen des Problems in die Realität Bundesrepublik <p>Stellt euch vor, euer Inselabschnitt heißt Bundesrepublik.</p> <ul style="list-style-type: none">– Beschreibt, wie das Leben auf der „Insel“ Bundesrepublik geregelt ist– Klärung des Begriffs Demokratie– Benennen der Unterschiede zwischen direkter und repräsentativer Demokratie– Vor- und Nachteile der repräsentativen Demokratie gegenüberstellen	Bezug zum Grundgesetz finden (Artikel 20)

2. Schritt: Das System der Gewaltenteilung

Leitfrage:

Wer wacht über die Einhaltung der Gesetze und was passiert, wenn Gesetze gebrochen werden?

5.-7. Stunde

Kompetenzentwicklung	Anmerkungen
Informations- und Ausarbeitungsphase II Analyse einer Problemsituation <i>Ihr habt bereits festgelegt, wer die Gesetze auf eurem Inselabschnitt macht. In eurer Gruppe gibt es nun aber einen Faulen, der absolut nicht arbeiten möchte, es gibt einen Kriminellen, der von den anderen Vorräte stiehlt und es gibt einen Kranken, der bettlägerig ist.</i> <ul style="list-style-type: none">– Übergabe der 2. Flaschenpost– Schreibt eure Regelungen auf die angeschwemmten Kartonbögen.	Anlage 3: Zweite Flaschenpost Große Pappen oder Papiere, Stifte
Spiel II: Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien Gewaltenteilung auf unserer Insel – Wer kontrolliert Gesetzgeber und Gesetze? <ul style="list-style-type: none">– Erarbeitung der Positionen innerhalb der Gruppe und notieren der Ergebnisse auf Pappen– Festlegen eines „Oberhauptes“, das die Regeln vorstellt– Vorstellen der Ergebnisse der einzelnen Gruppen	Vergleichen der Ergebnisse
Reflexion II: Übertragung des Problems in die Realität Bundesrepublik Stellt euch vor, euer Inselabschnitt heißt Sachsen-Anhalt. <ul style="list-style-type: none">– Wer wacht auf der „Insel“ Sachsen Anhalt über das Einhalten der Gesetze und wie wird hier Recht gesprochen?– System der Gewaltenteilung anhand einer Übersicht vorstellen und charakterisieren	Anlage 4: Folie
Wir stellen uns nun vor, unsere Insel würde aus vielen Abschnitten bestehen und Bundesrepublik Deutschland heißen. <ul style="list-style-type: none">– Funktion der Verfassungsorgane in der Gewaltenteilung analysieren	Erarbeitung: Gewaltenteilung im Bund

3. Schritt: Aufbau, Funktion und Wirken der obersten Verfassungsorgane

Leitfrage: Wie werden in der Bundesrepublik Regeln für das Zusammenleben entwickelt?

8. – 12. Stunde

Kompetenzentwicklung	Anmerkungen
Informations- und Ausarbeitungsphase III	
Analyse einer Problemsituation	
<i>Während einer Rundfahrt auf dem Floß habt ihr festgestellt, dass noch zwei weitere Gruppen auf der Insel gestrandet sind. Nach einer ausgiebigen Kennenlernparty stellt ihr fest, dass es Probleme auf der Insel gibt, die ihr gemeinsam lösen müsst. So verringert sich zum Beispiel der Tierbestand und auch das Trinkwasser wird knapp.</i>	
– Übergabe 3. Flaschenpost	Anlage 3: Dritte Flaschenpost
Spiel III: Verhandeln der Ziele, Positionen, Lösungsstrategien	
Gruppen treffen aufeinander: Vorschläge zur Entwicklung und Kontrolle von Gesetzen	Schüler besprechen intern in der Gruppe ihre Vorstellungen und schreiben die wichtigsten Vorstellungen und Regeln auf Papier.
– Erläutert eure Standpunkte.	
– Beschreibt, wie ihr das Zusammenleben auf der Insel organisieren würdet.	
– Beschließt euer Grundsatzpapier als Gesetz mit Regeln des Zusammenlebens auf der Insel.	
Reflexion III: Übertragung des Problems auf die Realität Bundesrepublik	
<i>Nachdem die „Insel“ nun vergrößert ist wird das Zusammenleben in der Bundesrepublik genauer betrachtet.</i>	Einführung in die Verfassungsorgane Anlage 5: Folie
– Vergleicht das Leben auf der Insel mit dem Leben in der Bundesrepublik!	Materialien zu Verfassungsorganen (bereitstellen oder als Hausarbeit)
– Arbeitet mit Hilfe des Materials und einer Internetrecherche heraus, welche Funktionen Bundestag, Bundesrat, Bundespräsident, Bundeskanzler und Bundesverfassungsgericht im politischen System haben und wie diese Organe aufgebaut sind.	

Auswertung der internen Arbeiten:

- Beschreibt das Wirken der Verfassungsorgane bei der Gesetzgebung auf der „Insel“ Bundesrepublik!
Achtet auf:
Regelungen zu Verfassungsorganen im Grundgesetz
Hierarchien und Verflechtungen von Staatsorganen bei Gesetzgebung
Demokratische Mitwirkungsmöglichkeiten
Positionen und Interessen von Parteien und Vereinigungen auf Bundesebene

Unterrichtsmaterial mit Schemata zur Gesetzgebung

4. Schritt: Zusammenfassung

Leitfrage:

Welche Möglichkeiten gibt es, einen Staat zu organisieren?

13. - 14. Stunde

Inhalt und Methode

Anmerkungen

Gesamtreflexion:

- Notiert die Kernaussagen der benannten Philosophen und erklärt begründet seine Haltung!
- Beschreibt den Einfluss der Verfassungsorgane in einer Demokratie.
- Begründet die Funktion der Gewaltenteilung in einer Demokratie.
- Verfasst ein Plädoyer für die Gewaltenteilung, in dem ihr als Bundeskanzlerin/Bundeskanzler die Bürgerinnen und Bürger von der Gewaltenteilung überzeugt!

Anlage 6: Gedanken über den besten Staat

Hausarbeit mit Bewertung möglich

5. Schritt: Gesamtreflexion

Leitfrage:

Was hatte unser Inselfpiel mit der bundesdeutschen Realität zu tun?

15. - 16. Stunde

Inhalt und Methode	Anmerkungen
<p>Spielreflexion und Distanzierung</p> <ul style="list-style-type: none">- Erklärt den Spielverlauf (Spielzüge, Strategien, Vorgehen, Kommunikation)! <p>Transfer und fachliche Auswertung</p> <ul style="list-style-type: none">- Beschreibt die Verbindung von Spiel und Realität.- Nennt und erklärt die Konflikte, die während des Spiels thematisiert worden sind.- Erläutert Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem Spiel und der politischen Realität in der Bundesrepublik. <p>Diskussion der Ergebnisse</p> <ul style="list-style-type: none">- Beschreibe die Erfahrungen, die du während des Spiels gemacht hast (persönliche Eindrücke, Schwierigkeiten).- Inwiefern hat dir das Spiel beim Verstehen realer Politik geholfen?	<p>Hausarbeit mit Bewertung möglich</p>

4 Anlagen zur Unterrichtsgestaltung

Anlage 1 Planspiel

Wenn du eine gedachte Lage, eine Situation oder einen Fall auf eine Lösung oder ein Ziel hin durchspielst, bedeutet das ein Planspiel. Du nimmst für die Dauer des Spiels die Rolle relevanter Figuren bzw. Interessengruppen, nimmst deren Standpunkte ein und spielst diese bis zur Lösung durch.

Um in einem Planspiel zu handeln, musst du

- Probleme analysieren
- Alternativen abwägen
- Strategien und Taktiken entwickeln
- Entscheidungen zur Realisierung der aufgestellten Ziele treffen

In einem Planspiel gibt es verschiedene Phasen:

Vorbereitungsphase (Zeitanteil $\frac{1}{4}$ des Spiels)

- Spieleinführung
- Informations- und Ausarbeitungsphase

Der Lehrer stellt dir in dieser Phase das Material bereit und nennt dir die wichtigsten Aufgaben, die du zu bedenken und berücksichtigen hast. Du informierst dich über den Konflikt, den Hintergrund und die Zielsetzung des Planspiels. Meistens werden Spielergruppen gebildet. Anschließend machst du dich mit deiner Rolle vertraut.

Spielphase (Zeitanteil $\frac{1}{2}$ des Spiels)

- Meinungs- und Willensbildungsphase
- Anwendungsphase

Innerhalb der Gruppe setzt ihr zunächst eure Ziele fest, plant Strategien und mögliche Kompromisse. Danach nehmt ihr Verbindungen zu anderen Spielgruppen auf und verhandelt mit ihnen eure Interessen bis endgültig eure Strategie oder Position geklärt ist. In der Anwendungsphase tragt ihr Positionen, Argumente oder Lösungsvorschläge vor. Oft geschieht das in Form einer Konferenz.

Reflexionsphase (Zeitanteil $\frac{1}{4}$ des Spiels)

- Distanzierung
- Auswertung

In dieser Phase bewertest du das Planspiel, diskutierst noch einmal den Ablauf und vergleichst das Planspiel mit der Wirklichkeit. Danach kannst du die Ergebnisse des Spiels verallgemeinern und auf andere Bereiche der Politik übertragen.

Anlage 2 Inselausweis

Vordere Ansicht

Hintere Ansicht

IA	Inselausweis
Name _____	
m/w	Alter ____ Nation _____
Geschwister _____	
Ehestand _____	
Kinder _____	

IA
Beruf _____
Hobbies _____
Kleidung _____

Auf der Grundlage von:

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, Politik & Unterricht 2/3-2006, S. 43

Anlage 3 Briefe in Flaschenpost

1. Flaschenpost

Bei eurer Ankunft seid ihr auf der Insel ohne Gesetze und Regeln.

Überlegt, diskutiert und entscheidet folgende Fragen:

- Wie werden bei euch Gesetze gemacht?
- Wer Bestimmt, welche Gesetze gelten sollen?
- Welche Regeln gelten für Männer, Frauen und Kinder?
- Welche Grundrechte haben die Menschen auf eurem Inselabschnitt?
- Wem gehört was?
- Was ist Privatbesitz, was gehört allen?
- Welche Gesetze gelten für die Umwelt (Wasser, Luft, Pflanzen)?

Schreibt alle Gesetze sorgfältig auf die angeschwemmten Kartonbögen!

2. Flaschenpost

Ihr habt die Gesetze auf eurer Insel beschlossen.

Überlegt, diskutiert und entscheidet folgende Fragen:

- Was passiert mit Inselbewohnern, die sich nicht an die Gesetze halten?
- Welche Regelungen gibt es für Faule, Kriminelle und Kranke?
- Wer kontrolliert das Einhalten der Gesetze?
- Wie wird über Gesetzesbruch entschieden?
- Wer entscheidet?

Schreibt eure Regelungen auf die angeschwemmten Kartonbögen!

3. Flaschenpost

Während einer Floßrundfahrt habt ihr festgestellt, dass noch zwei weitere Gruppen auf der Insel leben.

Überlegt, diskutiert und entscheidet folgende Fragen:

- Welche Regeln sollen für alle gelten?
- Überlegt, wie ihr gemeinsam Gesetze beschließt, darüber wacht und auch Recht spricht!
- Wie wollt ihr das personell regeln?
- Sollen immer alle aus der Gruppe teilnehmen?
- Diskutiert, wie ihr eine Abordnung zusammenstellt.
- Wie werden die Vertreter gewählt?
- Welche Macht haben sie?
- Entwerft Regeln für das Oberhaupt und die Gemeinschaft.

Schreibt eure Regelungen auf die angeschwemmten Kartonbögen!

Anlage 4: Übersicht Gewaltenteilung

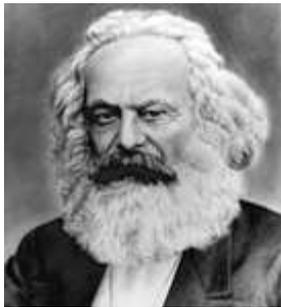
	Legislative ↙	Judikative ↓	Exekutive ↘
Bundes- ebene	Bundesrat und Bundestag	Bundesverfassungs- gerichte, Oberste Gerichte	Bundesregierung (Bundeskanzler, Bundespräsident, Minister) und die bundeseigene Verwaltung
Landes- ebene	Landtage	Landesverfassungsgerichte Gerichte des Landes	Landesregierungen (Ministerpräsident, Minister) landeseigene Verwaltung
Gemeinde- ebene	Kreistage Gemeinderäte Stadträte	Gerichte des Landes, die auf Gemeindeebene tätig sind, z. B. Amtsgerichte	Landrat, Kreisverwaltung Bürgermeister Gemeindeverwaltung Stadtverwaltung

Anlage 6: Gedanken über den besten Staat



Montesquieu

»Mein Name ist Charles-Louis de Secondat, Baron de la Brède et de Montesquieu. Aber man nennt mich heute nur noch Charles de Montesquieu. Wie man an meinem Namen schon hören kann, entstamme ich einem französischen Adelsgeschlecht; ich bin ein echter Baron.
Ich plädiere dafür, dass die Macht im Staate aufgeteilt wird. Denn nur so kann gewährleistet werden, dass sie nicht von einzelnen Personen oder Gruppen missbraucht und so die Freiheit des Einzelnen eingeschränkt wird. Deswegen soll es *eine* Gewalt geben, welche die Gesetze macht, *eine* Gewalt, welche die Gesetze ausführt und *eine* Gewalt, die darüber richtet, ob die Gesetze befolgt werden oder nicht. Dies nennt man Gewaltenteilung.



Karl Marx

»Ich bin Karl Marx. 1818 wurde ich in Trier geboren. Ich war schon immer ein scharfer Kritiker der gesellschaftlichen Zustände, besonders der in Preußen. Deswegen musste ich auch nach Frankreich auswandern. Als ich aber in Paris immer noch nicht in Ruhe gelassen wurde und nach Belgien gehen musste, habe ich mich dazu entschlossen, meine Staatsbürgerschaft abzugeben und den Rest meines Lebens ein Staatenloser zu bleiben.
In meiner klassenlosen kommunistischen Gesellschaft ist es mir möglich, heute dies, morgen jenes zu tun. Ich kann morgens fi schein, nachmittags einen Bauernhof bewirtschaften und abends Schriftsteller sein. Ich bin dann kein Arbeits- und Berufssklave mehr. Ich bin ein freier Mensch. In einer Gesellschaft, in der alle gleich sind, also keiner mehr über den anderen herrscht, wird auch kein Staat mehr gebraucht. Er wird, wenn die Revolution vollendet ist, abgeschafft. Mögen die herrschenden Klassen vor einer kommunistischen Revolution zittern. Die arbeitenden Massen haben nichts zu verlieren als ihre Ketten. Sie haben eine Welt zu gewinnen. Proletarier aller Länder, vereint Euch!«



Alois Schumpeter

»Mein Name ist Joseph Alois Schumpeter. Geboren wurde ich in Triesch (heute Tschechien, früher Österreich), wo ich nicht nur Professor, sondern auch einmal Präsident einer Bank und sogar Finanzminister war. Ich habe mich also nicht nur mit Politik, sondern auch viel mit Ökonomie beschäftigt. Ab 1925 habe ich in Deutschland gearbeitet. Wegen meiner jüdischen Abstammung bin ich 1932 dann in die USA ausgewandert, wo ich an der berühmten Harvard-Universität wieder als Professor gearbeitet habe.
Deswegen finde ich es auch richtig, wenn es gewählte Politiker gibt, die sich um alles kümmern. Die Aufgabe der Wähler besteht dann darin, zu entscheiden, wer sie regieren soll. Und wenn sie ihre Stimme abgegeben haben, dann sollen sie die Politik denjenigen überlassen, die sie gewählt haben und die auch etwas davon verstehen. Demokratie bedeutet ja eigentlich, dass alle an politischen Entscheidungen beteiligt werden und dann der Wille des Volkes umgesetzt wird. Aber ich glaube, dass es so etwas wie den Willen des Volkes gar nicht gibt. Denn die verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen haben ganz unterschiedliche Vorstellungen davon, wie die Gesellschaft auszusehen hat. Es gibt also höchstens einen Willen der Mehrheit, aber keinen des ganzen Volkes.«



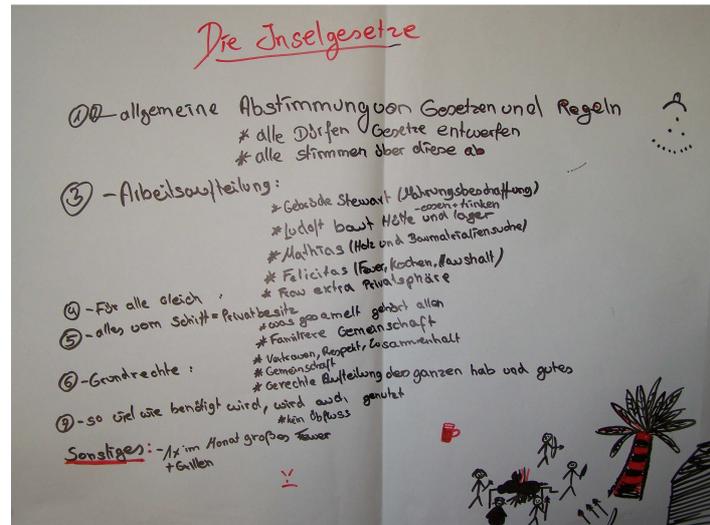
Raimund Popper

»Mein Name ist Karl Raimund Popper. Ich wurde 1902 in Wien geboren. 1937 bin ich wegen meiner jüdischen Herkunft nach Neuseeland emigriert, um dort als Lehrer zu unterrichten. 1946 bin ich dann nach London übersiedelt und habe dort als Professor gearbeitet. Ich habe viele Bücher über Politik, aber auch über Naturwissenschaften geschrieben. Es gibt nur zwei Staatsformen: Solche, in denen es möglich ist, die Regierung ohne Blutvergießen durch eine Abstimmung loszuwerden, und solche, in denen das nicht möglich ist. Mein Ideal von einem guten Staat ist die »offene Gesellschaft«. Der Staat, die Gesetze und die gesellschaftlichen Regeln sind dazu da, die Freiheit des Einzelnen zu garantieren und zu schützen. Aber natürlich hat der Einzelne keine schrankenlose Freiheit. Die Freiheit des einen endet da, wo die Freiheit des anderen berührt wird.

Anlage 7 Fotos aus der Erprobungs- und Arbeitsphase



Vorstellen der Ergebnisse



Inselgesetze (Arbeitsergebnisse aus Schritt 1)



Verhandeln der Ziele, Positionen und Lösungsstrategien (Spielphase)

5 Erfahrungen bei der Umsetzung des Kompetenzschwerpunktes

Im „Inselspiel“ werden die Schüler aus ihrer realen Umwelt und damit einem real existierenden politischen System herausgerissen und in eine Situation versetzt, in der sie ihre gewohnten Lebensumstände aufgeben und sich selbst einen Kleinstaat schaffen müssen. Diese Aufgabe ist interessant. Denn es gibt hier verschiedene Möglichkeiten. Es kann ein autoritär-diktatorisches System entstehen, eines das auf sozialistischen und kommunistischen Ideen basiert oder ein freiheitlich demokratisches System.

Erprobung durch

HEIKE HERRMANN
2. Halbjahr 2008/09 in
Klasse 10b der
Sekundarschule Dähre

Die Gruppeneinteilung spielt dabei eine entscheidende Rolle. Autoritäre Systeme entstehen oft dann, wenn es lediglich einen dominanten Schüler in der Spielgruppe gibt. Das kann man als Lehrer beeinflussen, indem man die Einteilung selbst vornimmt.

Ich habe bei der Auswahl auf Temperament, rhetorische Fähigkeiten und Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler geachtet und eine gleichmäßige Verteilung bevorzugt. Eine Gruppenstärke von 5 Schülern ist optimal.

Während der Spielphase sollte man mit konkreten Zeitvorgaben arbeiten. Sonst besteht die Gefahr des „Verzetteln“ oder des oberflächlichen Arbeitens.

Die erwähnten Kartonbögen lassen sich leicht aus Supermärkten beschaffen. Es eignen sich ebenso gut Rückseiten von ausrangierten Schreibunterlagen.

Wenn nur ein Klassenraum zur Verfügung steht, kann man mit Hilfe von Kartenständern und großen Wandkarten Abgrenzungen schaffen.

Inselausweise haben länger Bestand, wenn sie laminiert werden und während des Spiels von den Schülern um den Hals getragen werden. Das erleichtert auch die Identifikation mit der Gruppe und der Rolle.

Die Schüler schätzten die Methode des Planspiels zum Wissenserwerb als sehr hilfreich ein. Durch den Bezug zum selbst Gespielten fiel es ihnen leichter, die Verflechtung der Verfassungsorgane im politischen System und das System der Gewaltenteilung in der Bundesrepublik zu verstehen. Die im „Inselspiel“ enthaltenen Konfliktsituationen, die in Form von Flaschenpost-Aufgaben provoziert werden, legen nahe, die entwickelten Lösungsstrategien und Mechanismen auch vor anderem Hintergrund in der Politik wieder zu erkennen. Die abschließende Übung in Form des Plädoyers zur Gewaltenteilung machte deutlich, dass die Schülerinnen und Schüler das System der Gewaltenteilung als Machtkontrolle und Machtbegrenzung verinnerlicht hatten. Lediglich einigen bereitet die sprachliche Aufarbeitung der Zusammenfassung aufgrund sprachlich-kommunikativer Barrieren Schwierigkeiten. Hier sollte man eine Hausarbeit mit Hilfsmitteln zulassen und differenziert bewerten.