

„RatssitzungLive“ – Ein Planspiel im Kommunalrecht

Michael Schmitz*

Das hier beschriebene kommunalrechtliche Planspiel „RatssitzungLive“ kann in Gruppen von mindestens 13 bis maximal ca. 30 Personen gespielt werden. Es beinhaltet kommunalrechtliche und kommunalpolitische Aspekte.

A. Fachlicher Kontext des Planspiels

Kommunalrecht ist im Ersten und Zweiten Juristischen Staatsexamen prüfungsrelevant. Einen besonderen Schwerpunkt bildet das Kommunalrecht an den (Fach-)Hochschulen für öffentliche Verwaltung, da dort die zukünftigen Mitarbeiter der Stadt- und Gemeindeverwaltungen, der Kreisverwaltungen und der Bezirksregierungen ausgebildet werden. In Nordrhein-Westfalen obliegt dies der Fachhochschule für öffentliche Verwaltung NRW mit sieben Studienorten (Köln, Gelsenkirchen, Duisburg, Münster, Hagen, Bielefeld, Dortmund).

Im Fachbereich Allgemeine Verwaltung/Rentenversicherung wird das Fach Kommunalrecht (Pflichtmodul) in den Studiengängen Allgemeine Verwaltung (KVD), Verwaltungsbetriebswirtschaftslehre (VWBL) und Staatlicher Verwaltungsdienst (SVD) im Studienabschnitt 2 zweistündig und im Studienabschnitt 3 (S 3) dreistündig gelehrt (Modul 6.1). Am Ende des S 3 ist eine Klausur (180 Min.) vorgesehen. Zudem gibt es ein Wahlpflichtmodul „Kommunale Selbstverwaltung“ (Wahlpflichtmodul 7.3) mit dem Teilmodul „Kommunalpolitik“.

Die Lehrveranstaltungen finden in Gruppen mit max. 32 Studierenden statt. Dies entspricht auch der maximalen Größe von Referendar-Arbeitsgemeinschaften, die auf das Zweite Juristische Staatsexamen vorbereiten.

B. Die Idee

- Kreation einer neuartigen Lehrveranstaltung in der Hochschule und in der Referendarausbildung. Transfer des Game Based Learning in die juristische kommunalrechtliche Didaktik. Der Begriff des „Game Based Learning“ wird bisher überwiegend für IT-unterstützte Lernspiele verwendet.
- Die Studierenden/Referendare vertreten im Rahmen einer fiktiven Ratssitzung Fraktionen, Oberbürgermeister und die Verwaltung.
- Eine wesentliche Grundlage des Spiels ist die Zusammensetzung des Gemeinderates nach der Kommunalwahl. Keine Fraktion hat die absolute Mehrheit. Die CDU ist die stärkste Fraktion (32 Ratsmitglieder + Oberbürgermeister/in = 33).

* Der Verfasser lehrt öffentliches Recht an der Fachhochschule für öffentliche Verwaltung NRW in Köln. Interessen- und Forschungsschwerpunkte sind Kommunalrecht, Staatsrecht und Verwaltungsprozessrecht. Der Verfasser war vor seiner Tätigkeit als Professor 22 Jahre Beigeordneter, hat an vielen Rats- und Ausschusssitzungen teilgenommen und leitet seit 1991 Arbeitsgemeinschaften für Rechtsreferendare.

Allerdings haben die anderen Fraktionen (SPD, Grüne, UWG) gemeinsam 34 Stimmen. Eine Mehrheitsbildung jenseits der CDU ist also möglich. Diese Alternative ist aber durch unterschiedliche Zielvorgaben erschwert. Ganz bewusst werden hier reale Parteien benannt, da sich dadurch der Praxisbezug deutlich erhöht. Zudem kann die Spielanleitung verkürzt werden, da bestimmte Parteipositionen allgemein bekannt sein dürften (z.B. die kritische Haltung der CDU bei der Umwandlung eines Gymnasiums in eine Gesamtschule).

- Verzahnung von Theorie und Praxis: Die Studierenden/Referendare sollen erkennen, dass das Anwenden der Gemeindeordnung praktische Bedeutung hat.
- Die Abweichung von einer typischen juristischen Lehrveranstaltung (Vorlesung, Fallvorstellung, Falllösung) soll das Interesse für Kommunalrecht verstetigen.
- Inhaltlich enthält das Rollenspiel wichtige – auch klausurrelevante – rechtliche Fragestellungen, z.B. Mitwirkungsverbot wegen Befangenheit gemäß § 31 GO, Wahl der stellvertretenden Bürgermeister nach § 67 Gemeindeordnung (GO) NRW, Höchstzahlverfahren nach d'Hondt, Bildung von Ausschüssen gemäß § 57 Abs. 1 und 2 GO NRW, Verteilung der Ausschussvorsitze gemäß § 57 Abs. 5 GO NRW, Vereidigung und Diensteid, Organisation einer konstituierenden Ratssitzung, Ordnung in den Sitzungen gemäß § 51 GO NRW, Verfahren bei Abstimmungen und Wahlen gemäß § 50 Abs. 1, 2 GO NRW, Fraktionen gemäß § 56 GO NRW, Stimmrecht des Bürgermeisters gemäß § 40 GO NRW.
- Die Studierenden/Referendare/Referendarinnen erhalten einen praktischen Einblick in komplexe kommunalpolitische Entscheidungsabläufe. Dadurch wird das Interesse an Kommunalpolitik nachhaltig gestärkt.
- Der besondere Reiz dieser Lehrveranstaltungskonzeption liegt darin, dass bei klarer Aufgabenstellung das Ergebnis des „Spiels“ völlig offen ist. Erst während der Ratssitzung wird erkennbar, welche Fraktion ihre Ziele durchsetzen konnte. Gelingt es der CDU, die Umwandlung des Gymnasiums in eine Gesamtschule zu verhindern? Erreichen die Grünen ihr Ziel, den Vorsitz im Umweltausschuss zu bekommen? Schafft es die SPD, dass ihr Kandidat zum 1. Bürgermeister gewählt wird? Gibt es eine große Koalition, oder gelingt ein Zusammenschluss aller Fraktionen gegen die CDU? Das sind spannende Fragen, die erst durch das tatsächliche Abstimmungsergebnis beantwortet werden.

C. Lern- und Kompetenzziele

I. Lernziele

- Die Studierenden/Referendare wiederholen erlerntes Fachwissen in einer praktischen Anwendung.
- Die Studierenden/Referendare erhalten einen Einblick in die Komplexität kommunalpolitischer Entscheidungen.
- Die Studierenden/Referendare wägen Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten ab.

- Die Studierenden/Referendare werden durch das Rollenspiel zur aktiven Teilnahme an der Lehrveranstaltung motiviert.
- Die Studierenden/Referendare erkennen die Bedeutung rhetorischer Fähigkeiten und einer sympathischen Präsentation.
- Die Studierenden lernen, dass Misserfolge bei der Durchsetzung von Interessen möglich sind.
- Die Studierenden/Referendare erkennen, dass die Durchsetzung von Interessen im Gemeinderat Absprachen voraussetzt.
- Die Studierenden/Referendare lernen, eigene Argumente und Argumentationsstrukturen zu entwickeln, und lernen spontan und flexibel auf Argumente der Gegenseite zu reagieren.
- Die Studierenden/Referendare begreifen, dass Mehrheitssuche und Kompromisszwang wichtige Mechanismen in der Kommunalpolitik sind.
- Die Studierenden/Referendare erkennen die wichtige Funktion von Fraktionen bei der politischen Willensbildung.
- Die Studierenden/Referendare erleben, dass politische Entscheidungen nicht nur auf rationalen Erwägungen beruhen, Überraschungen möglich sind und die Entscheidungen nicht immer vorhersehbar sind.

II. Kompetenzziele

- Die Studierenden/Referendare haben die §§ 31, 50, 51, 57 und 67 GO NRW verstanden und können die Vorschriften in der Praxis umsetzen.
- Die Studierenden/Referendare erkennen die Zusammenhänge von kommunalpolitischen Entscheidungen und können diese einordnen.
- Die Studierenden/Referendare wissen, dass (Kommunal-)Politik nur im Rahmen des (Kommunal-)Rechts agieren kann.
- Die Studierenden/Referendare diskutieren sachbezogen und können auch Misserfolge verkraften.
- Die Studierenden/Referendare sind mit der Arbeits- und Funktionsweise des Gemeinderates vertraut.
- Die Studierenden/Referendare wissen, dass in der Politik Kompromisse notwendig sind.
- Die Studierenden/Referendare können Argumente der Gegenseite antizipieren, um darauf angemessen reagieren zu können.
- Die Studierenden/Referendare können mit anderen zusammenarbeiten (Teamwork)
- Die Studierenden/Referendare wissen, dass mehrere Problemlösungen erklärbar und vertretbar sind.
- Die Studierenden/Referendare sind sich darüber im Klaren, dass politische Ziele (Veränderungen des status quo) nur mit Mehrheiten umsetzbar sind und dass Oppositionsarbeit frustrierend sein kann.

- Die Studierenden/Referendare haben Verständnis für die schwierige Aufgabe der Sitzungsleitung durch den (Ober-)Bürgermeister.
- Die Studierenden/Referendare wissen um die Notwendigkeit der guten Vorbereitung einer Ratssitzung durch die Verwaltung.

D. Didaktische Erläuterungen zum Game-Based-Learning

I. Einführung

Das Planspiel ist eine bereits seit Jahrzehnten bewährte Methode.¹ Bei Planspielen wie auch bei Rollenspielen basiert das Lernkonzept auf einer Simulation, das heißt auf einem Modell eines realen Prozesses und Systems bzw. auf einem Rollenkonzept.

Das klassische Rollenspiel stammt ursprünglich aus dem Bereich der Fantasy und Science Fiction-Literatur. Die Grundidee liegt darin, eine Geschichte gemeinsam zu erleben, wobei jeder Spieler einen Charakter der Geschichte spielt. Das Grundgerüst der Handlung steht dabei weitgehend fest, während sich der eigentliche Ablauf aus den Interaktionen der Teilnehmenden ergibt.²

Seit Anfang dieses Jahrtausends hat sich dafür auch im deutschsprachigen Raum zunehmend der Begriff „Game Based Learning“ durchgesetzt (kurz GBL; dt.: auf Spielen basierendes Lernen). Weitere in diesem Kontext genutzte Begriffe sind „Serious Games“ oder „Educational Games“; eine genaue Abgrenzung gibt es bisher nicht. Alle Konzepte verbindet der Ansatz, Spiele mit „ernsten Absichten“, also zum Wissenserwerb bzw. zu Bildungszwecken, einzusetzen. Meist kommen dabei Lernspiele zum Einsatz, deren Inhalte, Struktur und Ablauf in pädagogischer Absicht gestaltet sind, die zugleich aber zentrale Merkmale von Spielen enthalten.³

In den Ausführungen des Leibniz-Instituts⁴ heißt es (mit weiteren Nachweisen aus der Fachliteratur) weiter: „Spielen ist in der Regel bereits an sich ein komplexer Prozess, bei dem vieles quasi ‚nebenbei‘ gelernt wird: die Spielidee, die Regeln, bestimmte Abläufe, Geschicklichkeit usw. Vor allem aber sind die Spielenden meist sehr engagiert und emotional involviert. Insbesondere aus diesem Grund werden aus didaktischer Perspektive hohe Erwartungen mit GBL verbunden, z.B. eine erhöhte Motivation, eine größere Subjektzentrierung und eine aktivere Rolle der Lernenden. Das Ziel ist die Entwicklung von neuen Lernmethoden, die einerseits didaktischen Maßstäben und Lehrplänen gerecht werden, andererseits aber auch an die Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe angepasst sind. Darüber hinaus kann

1 Vgl. *Staub/Weissenbach*, in: Manzel (Hrsg.), S. 113 ff.

2 Leibniz-Institut für Wissenschaften, Tübingen: e-teaching-org Redaktion (2015), Game Based Learning, <http://www.eteaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/gamebasedlearning> (7.11.2017), S. 1.

3 Leibniz-Institut für Wissenschaften, Tübingen: e-teaching-org Redaktion (2015), Game Based Learning, <http://www.eteaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/gamebasedlearning> (7.11.2017), S. 2, mit weiteren Nachweisen aus der Fachliteratur.

4 Ebd.

die spielerische, aktive Erprobung von Fähigkeiten und Kenntnissen Lernprozesse und eigenverantwortliches Lernen unterstützen, „das Verständnis für komplexe Zusammenhänge und dynamische Entwicklungen fördern sowie aktives, konstruktives, selbstgesteuertes, soziales, emotionales und situierendes Lernen fördern.“

Als Faktoren, die dazu führen, dass sich Lernende gerne mit einem Lernspiel befassen, benennt das Leibniz-Institut⁵ mit Nachweisen aus der Fachliteratur:

- „(1) Handlungsspielräume eröffnen: Lernende sollen sich als Produzierende (nicht Konsumierende) fühlen, ihrem persönlichen Stil entsprechend agieren, sich neue Identitäten schaffen können und Möglichkeiten zur Manipulation der Umgebung haben.
- (2) Kompetenzen zum Lösen von Problemen unterstützen: Lernspiele sollten u.a. Probleme vorstrukturieren, positives Feedback geben, abgestufte Levels verwenden, an geeigneten Stellen Instruktionen geben, die Möglichkeit eröffnen, Fertigkeiten im Kontext zu üben und – je nach Lernziel – im Sinne einer didaktischen Reduktion die Komplexität eines Gegenstands reduzieren oder umgekehrt ‚Sandkastenbedingungen‘ zur Erprobung komplexer Zusammenhänge schaffen.
- (3) Prinzipien verwenden, die das Verständnis fördern, z.B. das Systemdenken fördern oder die Möglichkeit schaffen, eigene Erfahrungen zu machen.“

Zu den didaktischen Gestaltungsregeln von Lernspielen gehören u.a. die Ansprache der Fantasie und Neugier, die Vorgabe klarer Regeln, Rückmeldungen, eine angemessene Herausforderung und die Übertragung von Kontrolle an die Spielenden. Das Spielsystem muss genügend Raum für Interaktivität lassen, damit die Spielenden Erfahrungen mit verschiedenen Situationen sammeln können. Zudem muss die Erzählstruktur so angelegt sein, dass soziale oder taktische Fertigkeiten eingeübt werden, wie etwa bei Strategiespielen. Wichtig ist darüber hinaus eine der Zielsetzung und den Adressaten entsprechende optische Gestaltung („look and feel“).⁶

Auch Studierenden/Referendaren, die im bisherigen Verlauf der Lehrveranstaltung zurückhaltend geblieben sind, eröffnet das Rollenspiel eine neue Möglichkeit zur Interaktion.

Durch die Verbindung von juristischen Rahmenregeln (Gemeindeordnung) und dem lebendigen Spielcharakter kann die Methode des Planspiels sowohl kognitive als auch affektive Lernziele vereinen.⁷

⁵ Ebd.

⁶ Leibniz-Institut für Wissenschaften, Tübingen: e-teaching-org Redaktion (2015), Game Based Learning, <http://www.eteaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/gamebasedlearning> (7.11.2017), S. 3.

⁷ Vgl. Staub/Weissenbach, in: Manzel (Hrsg.), S. 114.

II. Gefahren und Risiken

- Der notwendige zeitliche Aufwand wird unterschätzt.

Mit der Qualität der Vorbereitung und Planung des Planspiels steht und fällt sein Erfolg. Bestenfalls ist das Planspiel als Bestandteil der Lehrveranstaltung von Anfang an geplant. Damit können die unbedingt notwendigen juristischen Vorkenntnisse detailliert und zielgerichtet vermittelt werden. Auch die vorhergehende Exkursion zu einer „echten“ Ratssitzung kann langfristig geplant werden. Achtung: Datum und Beginn der Ratssitzung rechtzeitig ermitteln!

- Fehlende Identifikation mit der Rolle

Ein weiterer wichtiger Erfolgsindikator ist die Identifikation der Studierenden mit den übernommenen Rollen in der Ratssitzung. Die Studierenden müssen in die Lage und willens sein, sich mit einer Rolle zu identifizieren, Beweggründe und Argumentationslinien antizipieren zu können, die ihnen aus ihrem Lebens- bzw. Berufsumfeld zumeist noch fremd sind. Entscheidend ist die klare Struktur der vorgegebenen Rolle. Es besteht immer die Gefahr, dass Studierende die Teilnahme am Planspiel verweigern bzw. boykottieren. Um dies zu verhindern, sollte die Bereitschaft zum „Mitspielen“ vorher ausdrücklich abgefragt werden. Die Gefahr besteht auch, wenn der Zeitpunkt des Planspiels unpassend ist. In der unmittelbaren Klausurvorbereitungsphase im S 3 (Anfang Dezember) könnten die Studierenden die Sinnhaftigkeit des Zeitaufwands nicht erkennen. Dies gilt auch für Referendare/Referendarinnen, die in den Arbeitsgemeinschaften vorzugsweise strikt und ohne Abschweifungen auf die Examensklausuren vorbereitet werden wollen. Trotz inhaltlicher Klausurrelevanz ist eine entspannte Atmosphäre wichtig, um die Spielfreude der Studierenden zu nutzen. Die Rollenverteilung übernimmt der Dozent. Dabei sollte der Dozent durchaus Wünsche der Studierenden berücksichtigen. Andererseits ist darauf zu achten, dass die Rollen die Studierenden nicht überfordern. Der Dozent sollte deshalb die Studierenden vorher kennen und die Erfahrungen aus den Lehrgesprächen einfließen lassen.

- Zu starke Identifikation mit der Rolle

Ein emotionales und nachdrückliches Spielen der jeweiligen Rollen ist wünschenswert und entspricht auch der Realität. Eine kommunalpolitische Diskussion kann heftig, emotional, pointiert und auch überspitzt sein. Wenn aber aus Spaß Ernst wird und die nötige Distanz verloren geht, drohen gruppendynamisch nachteilige Spätfolgen. Hier sollte der Dozent eingreifen und eine Spielpause anregen, damit sich die Gemüter wieder beruhigen.

E. Methodisch-didaktische Erläuterungen zum Lehrprojekt

I. Vorbereitungsphase

- Die Lehrveranstaltung kann nur mit Studierenden erfolgreich sein, die über ein ausreichendes materielles Wissen im Kommunalrecht verfügen. Die §§ 31, 40, 41, 50, 51, 56, 57, 67 GO NRW sollten in vorangegangenen Lehrveranstaltungen

gen besprochen worden sein. Unabdingbar sind zudem grundlegende Kenntnisse der Kommunalpolitik. Aufgaben und Rechtsgrundlagen der Fraktionen (§ 56 GO NRW) und des Bürgermeisters (§ 40 GO NRW) sollten bekannt sein. Ganz wichtig ist zudem, dass die Studierenden mit den Begriffen „Koalition“, „gemeinsame Liste“ und „Listenverbindung“ vertraut sind. Es bietet sich deshalb an, das Rollenspiel zum Ende eines Studienabschnitts einzusetzen.

- Sehr vorteilhaft, aber nicht zwingend notwendig, ist der vorherige Besuch einer realen „echten“ Ratssitzung.
- Das Arbeitsblatt/die Spielanleitung kann ca. 14 Tage vorher verteilt werden. Im Rahmen eines zwei- bis dreistündigen angeleiteten Selbststudiums sollen die Studierenden das Arbeitsblatt lesen, sich mit der Spielsituation vertraut machen und die einschlägigen Vorschriften in der Gemeindeordnung nachlesen. Die Studierenden sollten dabei darauf hingewiesen werden, dass die juristischen Inhalte des Rollenspiels klausurrelevant sind und eine Wiederholung deshalb sinnvoll ist.
- Zur Vorbereitung des Planspiels muss den Fraktionen und der Verwaltung jeweils ein eigener Raum zur Verfügung stehen. Dies können der Kursraum, die Cafeteria, das Dozentenbüro sein. Alle müssen darüber informiert werden, wer wo tagt, damit eine Kontaktaufnahme zwischen den Fraktionen und der Verwaltung möglich ist.
- Die Schaffung einer realistischen Raumsituation für die Ratssitzung („look and feel“) ist hier besonders wichtig. Eine parlamentarische Bestuhlung ist wünschenswert. Verwaltung und Oberbürgermeister sitzen dem Plenum gegenüber. Traditionell sitzen die Mitglieder der CDU-Fraktion rechts und die der SPD links (aus Sicht des Bürgermeisters).

II. Spielphase

- Die Verteilung der Rollen sollte durch den Spielleiter/Dozenten erfolgen. Er kennt die Studierenden und sollte die Rollen so verteilen, dass niemand unter- oder überfordert wird. Besondere kommunikative Anforderungen werden an den Oberbürgermeister und die Fraktionsvorsitzenden gestellt. Besondere rechtliche Kenntnisse sind für die Verwaltungsplayer vorteilhaft. Natürlich können Wünsche der Studierenden berücksichtigt werden. Die Rollenverteilung muss durch den Spielleiter/Dozenten notiert werden.
- Der Spielleiter gibt bekannt, dass die Ratssitzung in zwei Stunden in Raum XY stattfindet. In diesem Zeitraum können sich die Studierenden in der eigenen Gruppe (Fraktionen, Verwaltung) beraten, Problem identifizieren, Ziele priorisieren, Strategien zur Zielerreichung besprechen und Gespräche mit anderen Fraktionen führen.
- Je nach Anzahl der Player/Ratsmitglieder erhalten die Fraktionsvorsitzenden eine Karte mit der Zahl der Fraktionsmitglieder, die fehlen. Die Fraktionsvorsitzenden vertreten die nicht anwesenden Mitglieder ihrer Fraktion. Die Stimme

des Fraktionsvorsitzenden hat also mehrfaches Gewicht (wie auf der Abstimmungskarte dokumentiert).

- Der Spielleiter/Dozent sollte keine Rolle übernehmen. Vor Beginn der Ratssitzung sollte er die verschiedenen Gruppen aufsuchen und beraten (wenn gewünscht oder notwendig).
- Der Spielleiter/Dozent sollte ständig für Fragen der Player zur Verfügung stehen. Während der Ratssitzung sollten Fragen nicht mehr gestellt werden.
- Während der Ratssitzung sollte nicht ins Spielgeschehen eingegriffen werden. Juristische Fehler sollten hier nicht oder nur zurückhaltend korrigiert werden, da dies den Spielfluss hemmen würde.
- Falls technisch möglich und bei Einverständnis der Studierenden kann das Spiel per Video aufgenommen werden.
- Vor der Ratssitzung sollten sich Oberbürgermeister und Verwaltung über den Ablauf der Sitzung austauschen und Rechtsfragen erörtern. Außerdem sollte die Verwaltung für Rückfragen aus den Fraktionen bereitstehen und z.B. Berechnungen der möglichen Koalitionen nach d'Hondt vorhalten.
- Die Verwaltung muss – vor der Ratssitzung – feststellen, wer Altersvorsitzender ist und wie der Amtseid lautet. Während der Ratssitzung kann die Verwaltung aufkommende Rechtsfragen beantworten und den Bürgermeister unterstützen.

III. Auswertungsphase

- Die Auswertungsphase beginnt unmittelbar nach dem Spiel. Die Studierenden erhalten das Evaluationsformular und werden gebeten dieses – anonym – auszufüllen.
- Die Besprechung und Auswertung kann sofort nach der Ratssitzung oder in einer späteren Unterrichtseinheit erfolgen. Häufig besteht die Gefahr, dass diese Phase wegen Zeitmangels nicht ausreichend dimensioniert ist.
- Hinweis auf juristische Fehler im Ablauf der Ratssitzung sollten angesprochen werden. Hat der Bürgermeister die Sitzung korrekt geleitet? Hat die Verwaltung rechtlich zutreffend beraten?
- Bewertungen des persönlichen (Fehl-)Verhaltens einzelner Spieler sollten ggfls. nicht im Plenum vorgenommen werden, sondern individuell erörtert werden.
- Im Plenum werden die Ergebnisse der Abstimmungen diskutiert. Waren die Abstimmungsergebnisse überraschend? Wie konnte es dazu kommen?
- Nach Abschluss der Lehrveranstaltung wertet der Spielleiter/Dozent den Feedback-Fragebogen aus und optimiert die Qualität der Lehrveranstaltung.
- Der Protokollführer erstellt die Niederschrift und versendet sie an Dozent und Mitspieler.

F. Arbeitsblatt/Spielanleitung „RatssitzungLive“

In einer kreisfreien Stadt (NRW, 280.000 Einwohner) hat die Kommunalwahl am 5. Juni zu folgender Sitzverteilung im Stadtrat geführt: CDU 32, SPD 26, Grüne 5,

UWG 3. Bei der gleichzeitigen Wahl des Oberbürgermeisters hat sich der CDU-Kandidat durchgesetzt.

In der Tagesordnung der konstituierenden Ratssitzung am 5. Juli sind folgende Beratungspunkte vorgesehen:

1. Vereidigung und Amtseinführung des Oberbürgermeisters
2. Festlegung der Zahl der Bürgermeister (ehrenamtliche Stellvertreter des Oberbürgermeisters)
3. Wahl der Bürgermeister
4. Bildung von Ausschüssen
5. Benennung bzw. Wahl der Ausschussvorsitzenden
6. Umwandlung des X-Gymnasiums in eine Gesamtschule (Antrag der SPD-Fraktion)

Hinweise: Bisher gab es neben Hauptausschuss, Finanzausschuss und Prüfungsausschuss einen Jugendhilfeausschuss, einen Schulausschuss und einen Betriebsausschuss als Pflichtausschüsse. Außerdem gab es einen Sozialausschuss, Bauausschuss, Planungsausschuss, Umweltausschuss, Kulturausschuss und Sportausschuss. Bisher gab es zwei Bürgermeister. Ratsmitglied A (CDU) ist Schulleiter des X-Gymnasiums. Die UWG besteht aus ehemaligen CDU-Ratsmitgliedern, die sich – in Abweichung der Meinung der CDU-Fraktion – für die Umwandlung des Gymnasiums in eine Gesamtschule ausgesprochen hatten.

Rollen:

CDU	SPD
1. Fraktionsvorsitzender	4. Fraktionsvorsitzender
2. Kandidat zum 1. Bürgermeister	5. Kandidat zum 1. Bürgermeister
3. A, der auch Schulausschuss-vorsitzender werden möchte	6. Kandidat für den Sozialausschussvorsitz
UWG	Grüne
7. Fraktionsvorsitzender	9. Fraktionsvorsitzender
8. Kandidat zum 1. Bürgermeister	10. Kandidat zum 1. Bürgermeister
	11. Kandidat zum Umweltausschussvorsitzenden
Verwaltung	
12. Oberbürgermeister	15.–30. Weitere Ratsmitglieder mit Sonderaufgaben (nach Bedarf)
13. Stadtrechtsdirektor	
14. Protokollführer	

G. Ablaufplan Planspiel „RatssitzungLive“

Nr.	Beschreibung	Zeitpunkt	Dauer	Sonstiges
1	Vermittlung von kommunalrechtlichen und kommunalpolitischen Kenntnissen und Besuch einer „echten“ Ratssitzung	Vor dem Rollenspiel 1 – 2 Wochen vor dem Rollenspiel	Mehrere Monate 2–3 Lehrveranstaltungsstunden (LVS) je Woche	Unbedingt erforderlich Wünschenswert
2	Arbeitsblatt/Spielanleitung kopieren	2 Wochen vor dem Rollenspiel		Arbeitsblatt verteilen und Spiel besprechen
3	Selbststudium	1 Woche vor dem Rollenspiel	2–3 LVS	Arbeitsblatt lesen und Interessen verstehen
4	Raum für Ratssitzung organisieren	Tag vor der Lehrveranstaltung	½ Stunde	Bestuhlung für parlamentarische Sitzordnung vorbereiten
5	Räume für Gruppenarbeit organisieren	Tag vor der Lehrveranstaltung	½ Stunde	Nebenräume, Cafeteria, andere Kursräume
6	Einstieg in das Rollenspiel (im „Ratssaal“)	Tag der Lehrveranstaltung	15 Minuten	Fragen aus Selbststudium beantworten, Rollen verteilen, Uhrzeit der Ratssitzung bekanntgeben
7	Gruppenphase	Nach dem Einstieg	2 Std.	Fraktionen beraten, Verwaltung prüft, Dozent berät
8	Ratssitzung	Nach der Gruppenphase	Ca. 1 Std.	
9	Feedback-Fragebogen ausfüllen	Nach der Ratssitzung	5 Min.	
10	Auswertung	Nach der Ratssitzung	1 LVS	

H. Rollenhinweise/Rollenkarten

Auf den Einsatz von Rollenkarten wird verzichtet. Die Spielanleitung bzw. das Arbeitsblatt ist hier völlig ausreichend. Die Namen der Mitspieler und deren Rollen sollten notiert werden, damit die Ansprechpartner für die politischen Verhandlungen bekannt sind. Die Rollenerwartungen ergeben sich selbsterklärend. Die Transparenz der Ziele und Rollen und die leichte Verständlichkeit des Spieles sind zudem ein wichtiger Spielfaktor.

Wenn nötig, kann zur Klarstellung darauf hingewiesen werden, dass die CDU hier gegen die Umwandlung des Gymnasiums in eine Gesamtschule ist.

Bei einer sehr guten Gruppe von spielfreudigen Studierenden/Referendaren/Referendarinnen kann folgende Spielerweiterung in Betracht kommen:

Während der Ratssitzung beginnt ein Player (für die übrigen Spielteilnehmer überraschend) eine Zigarette zu rauchen. Der mit Sicherheit entstehende Tumult ist vom Oberbürgermeister aufzulösen. Er muss einen Ordnungsruf erteilen und den Raucher auffordern, das Rauchen zu unterlassen. Bei weiteren Störungen des Funktionsablaufs der Ratssitzung ist ein Ausschluss aus der Sitzung anzukündigen (vgl. § 51 GO NRW).

Hinweis: Das Rauchen im Kursraum sollte mit dem Hausmeister (Haustechnik) abgesprochen werden, um ein jähes Ende der Lehrveranstaltung durch Feueralarm oder Sprinkler zu verhindern.

I. Evaluation/Feedback zum Planspiel

Vielen Dank für Ihre engagierte Teilnahme am Planspiel „RatssitzungLive“.
Über Anregungen und Kritik würde ich mich freuen.

Inwiefern stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?

	stimme voll zu	stimme eher zu	stimme eher nicht zu	stimme gar nicht zu	keine Angabe
Das Planspiel war hilfreich zur Wiederholung kommunalrechtlicher Themen.					
Das Planspiel war motivierend.					
Die Identifikation mit meiner Rolle fiel mir leicht.					
Das Planspiel vermittelt einen realistischen Eindruck über die Vorbereitung und den Ablauf einer Ratssitzung.					
Nach dem Planspiel kann ich die praktische Bedeutung des Kommunalrechts besser einschätzen.					
Die kommunalrechtlichen Fragestellungen des Planspiels waren mir weitgehend bekannt.					

Hier ist zudem noch Platz für sonstige Anregungen:

Vielen Dank für Ihr ehrliches Feedback.

J. Bericht über Erprobungen

Die Lehrveranstaltung „RatssitzungLive“ – Ein Planspiel im Kommunalrecht hat der Verfasser sowohl mit Studierenden der Fachhochschule für öffentliche Verwaltung in Köln als auch mit Rechtsreferendaren und Rechtsreferendarinnen in der Arbeitsgemeinschaft Öffentliches Recht I der Bezirksregierung Köln in Aachen erprobt. Die Anzahl der Mitspieler variierte zwischen 13 und 24. Die Spieldauer (ohne Pause) betrug ca. 3,5 Stunden.

Aus Sicht des Lehrenden waren die Lehrveranstaltungen ein voller Erfolg. Kleinere juristische Fehler beim Procedere der Ratssitzung konnten durch unauffälliges Eingreifen des Dozenten behoben werden. Identifikation und Motivation der Studierenden und Referendare waren ausgezeichnet. Immerhin fast 75 % der Spielteilnehmer bewerteten das Planspiel positiv in Bezug auf die Wiederholung kommunalrechtlicher Themen. Über 70 % empfanden die Lehrveranstaltung als motivierend. Auch die Identifikation mit ihrer Rolle erlebten über 80 % als leicht. Die Idee des Rollenspiels wurde fast ausschließlich positiv bewertet. Die Negativbewertung „gar nicht“ wurde überhaupt nicht vergeben.

Die Referendare bewerteten geringfügig zurückhaltender als die Studierenden. Dies mag daran liegen, dass die juristischen Themen mit den Studierenden vorher intensiver besprochen wurden und das Spiel durch den Besuch einer „echten“ Ratssitzung vorbereitet war.

„Eine sehr gute Idee“ und „Hat Spaß gemacht und man hat was dabei gelernt“ geben die positive Sicht der Spieler wieder.

Literaturverzeichnis

Staub, Julia/Weissenbach, Kristina, Regieren in Deutschland: Ein praxisorientiertes Planspiel zum Gesetzgebungsprozess und die Rolle von Experten beim Lernen, in: Manzel (Hrsg.), Politisch mündig werden: Politikkompetenz in der Schule aufbauen und diagnostizieren, Opladen u.a. 2014, S. 113-126.