

Neonazis in der Stadt

Neonazis in der Stadt

Überall

1933 - 200?

Download: [Planspiel](#)

Heft 1: Hinweise für alle

Planspiele und Spielregeln

Leseprobe aus dem Planspiel Extremismus:

In der Kleinstadt Überall gibt es eine aktive Gruppe jugendlicher Rechtsextremisten, die sich in einem leer stehenden Haus treffen. Immer wieder machen sie von sich reden: durch ausländerfeindliche Aushänge in einem Schaukasten am Haus oder durch öffentliche Auftritte in Uniformen. Bei solchen Auftritten zeigen sie immer wieder den Hitlergruß. Niemand reagiert darauf. Erst als am Morgen des 20. April an dem Haus ein Spruchband hängt mit einem Glückwunsch zu Adolf Hitlers Geburtstag kommt Bewegung in die Gemeinde.



Am Abend kommt es zu einer Demonstration Einheimischer, die von den Jugendlichen die Entfernung des Spruchbandes verlangen. Was diese jedoch strikt ablehnen. Sie drohen mit Gewalt, falls die Demonstranten nicht abziehen. Die Polizei sieht keinen Grund zur Abnahme des Spruchbandes. Sie fordert die Auflösung der Demonstration um es nicht zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung kommen zu lassen. Die Demonstranten ziehen sich zwar zurück, beschließen aber als Initiative gegen Neofaschismus aktiv zu bleiben.



Am nächsten Tag ist der Glückwunsch verschwunden. Die örtliche Presse berichtet über den Vorfall und ruft damit alle politischen Kräfte am Ort auf den Plan. Die nun folgende politische Auseinandersetzung ist Gegenstand des Planspiels. Sie spielt sich zwischen den Fraktionen des Über aller Gemeinderats, dem Bürgermeister und der Initiative ab. Auch die Presse ist mit Berichten und Kommentaren beteiligt. Eine öffentliche Sitzung des Gemeinderats schließt das Spiel ab.

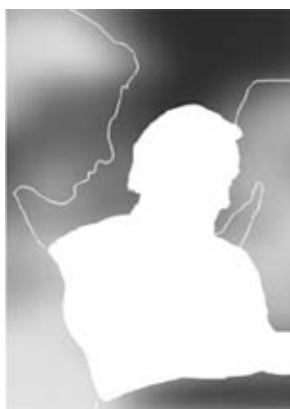
Heft 2: Hinweise für die Spiel-Leitung

mit Hinweisen zur Durchführung und Auswertung, Rollenbeschreibungen und Literaturempfehlungen.

Hinweise zur Spiel-Idee:

Die Spiel-Leitung macht sich mit dem gesamten Planspiel vertraut.

Hier eine Kurzbeschreibung seiner Idee. Dieses Planspiel zeigt Wege, wie sich jede(r) einmischen kann. Es bietet die Möglichkeit, in Rollen zu schlüpfen, verschiedene Sichtweisen zu beleuchten, argumentieren zu lernen, Lösungen zu suchen und zu probieren. Es verlässt sich darauf, dass die Spielerinnen und Spieler bereits Wissen, Ideen, Einstellungen haben, die das Spiel tragen können. Es ist also nicht auf Vorbereitung im Unterricht angewiesen. Diese könnte sogar den Spielfluss hemmen. Im Planspiel wird ein Problem verkürzt dargestellt. Es gibt unterschiedliche Gruppen, die damit konfrontiert sind. Unterschiedliche Interessen stoßen aufeinander. Wie wird der Konflikt gelöst? Gibt es eine Lösung? Jedes Spiel hängt von den Mitspielerinnen und Mitspielern ab. Jedes Spiel wird einen anderen Verlauf nehmen und einen eigenen Charakter haben entsprechend der Aktivität und der Fantasie. Darin steckt der Reiz und der Spaß dieser Form des Planspiels.



Die Spiel-Leitung besteht aus 2 bis 4 Personen. Sie verständigen sich über die Größe der Spiel-Gruppe und über die Spiel-Dauer. Sie verteilen die Arbeit untereinander. Eine Spiel-Gruppe von 24 bis 48 Personen kann 5 Stunden bis zu einem ganzen Tag spielen.

Aktionen wie Leserbriefe oder Flugblätter werden durch die Spiel-Leitung vervielfältigt und verteilt. Über den Abdruck eines Leserbriefs entscheidet jedoch die Redaktion.

Weiterhin kümmert sie sich um aktuelles Material zum Thema für die Zeitungsgruppe. Ein großer Raum, in dem alle Beteiligten Platz nehmen können, und 5 bis 6 Gruppenräume müssen zur Verfügung stehen. Eine Auswertung zum Planspiel muss stattfinden.

[Planspiel Hinweise für die Leitung](#)

[Nach oben](#)