



Neonazis
in der Stadt
Überall

1933 bis 200?

Ein Planspiel
in mehreren
Szenen ...



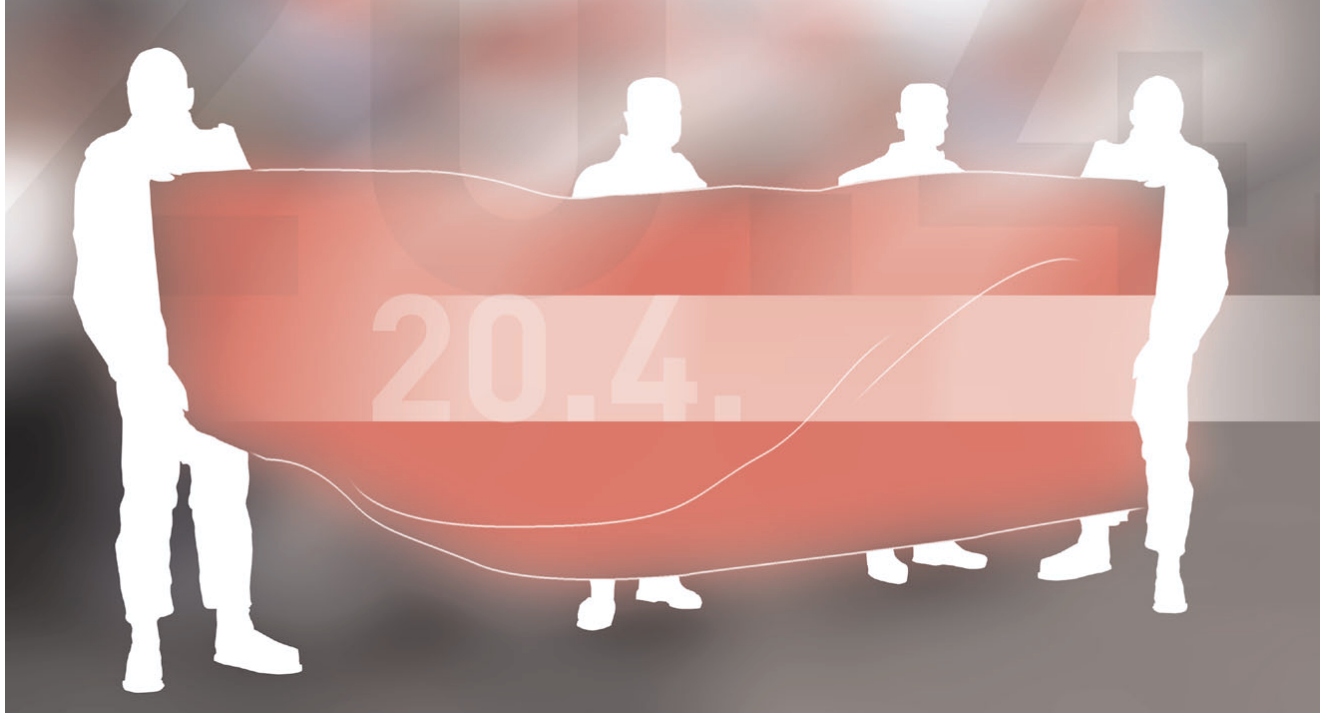
Landeszentrale für
politische Bildung
Baden-Württemberg





AUSGANGSLAGE





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.

1



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.

2

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 Überaller 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.

3



FOLGENDE GRUPPEN SIND BETEILIGT

- »»» Fraktion der CDU (7 von 18 Sitzen des Gemeinderats)
- »»» Fraktion der Freien Wähler (5 von 18 Sitzen des Gemeinderats)
- »»» Fraktion der SPD (4 von 18 Sitzen des Gemeinderats)
- »»» Fraktion der Grünen (2 von 18 Sitzen des Gemeinderats)
- »»» Bürgermeister (1 Stimme im Gemeinderat)
- »»» Initiative »Keine Nazis – Überall«
- »»» Lokalzeitung »Überall Bote«

Die Gruppen kennen die Ausgangslage und die Spielregeln. Ihre Rollen-Beschreibung gibt ihnen weitere Hinweise für ihr Spielverhalten. Der Spielverlauf und das Ergebnis ergibt sich aus den Interaktionen. Er ist deswegen in jedem Spiel anders. Es gibt keinen Muster-Verlauf.

SPIELREGELN

- »» **1 |** Die Gruppen dürfen außerhalb der im Spiel vorgesehenen Möglichkeiten (siehe 3.) bezüglich des Spiels keinen Kontakt zueinander aufnehmen. Diese Regel dient dazu, das Spiel protokollieren und bei der Auswertung allen alles schildern zu können.
.....
- »» **2 |** Die Gruppen diskutieren auf der Grundlage ihrer speziellen Ausgangslage getrennt ihr Vorgehen, entwickeln zu Beginn des Spieles eine Strategie und bestimmen ihr Spiel-Ziel. Jede Gruppe teilt der Spiel-Leitung schriftlich mit, welche Aktivität (Gespräch, Leserbrief, Flugblatt,...) sie ergreifen möchte. Die Spiel-Leitung teilt den Spiel-Gruppen den Zeitpunkt dafür mit.
.....
- »» **3 |** Jede Gruppe, die an einer Spiel-Szene beteiligt ist, entsendet einen Gruppen-Sprecher an den Verhandlungstisch. Der Rest der Gruppe beobachtet die Unterredung. Rücksprachen oder Spielerwechsel sind möglich.
.....
- »» **4 |** Jede Spiel-Szene dauert höchstens fünf Minuten. Ausnahmen können durch die Spiel-Leitung zugelassen werden.
.....
- »» **5 |** Nicht in der Ausgangslage vorgesehene Tatsachen dürfen nur nach Genehmigung durch die Spiel-Leitung eingespielt werden; sie müssen auf alle Fälle mit der Ausgangslage vereinbar sein.



INTERNET

- »» Ein Planspiel-PDF ist über das Internet abrufbar:
www.schuelerwettbewerb-bw.de/monitor_planspiel-extremismus.htm

IMPRESSUM

© Landeszentrale für politische Bildung
Baden-Württemberg
Stuttgart 2002

.....
Direktor
Siegfried Schiele

.....
In Zusammenarbeit der Referate
Schülerwettbewerb und Team Z