

Andreas Wüste

## Entscheiden ist schwer, tut aber nicht weh!

### Entscheidungsspiele im Wirtschafts- und Politikunterricht

#### Einleitung

„Wer auf allen Wegen geht, verfehlt den Weg nach Haus“, so lautet ein Sprichwort aus dem Senegal. Daher bedarf es auch bei verschiedenen Handlungsoptionen Entscheidungen. Entscheidungen sind nicht nur in Krisenzeiten wie in der aktuellen Covid-19-Situation „zentraler Bestandteil politischen und ökonomischen Handelns und in der sogenannten Multioptionsgesellschaft eine gewachsene Herausforderung“ (Kirchner / Oberle 2017, S. 12). Politik- und Wirtschaftsunterricht soll daher Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, „politische Entscheidungsregeln und -prozesse kriteriengeleitet analysieren und bewerten und sich aktiv an politischen Entscheidungen beteiligen zu können“ (ebd.).

Diese Entscheidungen zu treffen, zu verbalisieren und deren Begründungen sinnvoll im unterrichtlichen Diskurs zu vertreten, ist eine besondere Herausforderung in der politischen und ökonomischen Bildung.

Aufgrund der immer wieder bedauerten zunehmenden Bildungsungleichheiten wird dies wichtiger denn je. So diagnostiziert Raja Reble, Bildungsforscherin an der Universität Kiel:

„Wer zu Hause am Mittagstisch regelmäßig mit den Eltern argumentiert, dem wird es leichter fallen, das auch im Politikunterricht zu tun. Wer hingegen zu Hause generell weniger spricht und kurze Sätze formuliert, der muss Gelegenheit bekommen, diese Kompetenzen in der Schule zu erwerben. Kinder, die zu Hause wenig oder eine andere Sprache sprechen, profitieren besonders von der sprachlichen Unterstützung“ (Reble 2020, S. 44).

Entscheidungsspiele im Wirtschafts- und Politikunterricht können helfen, die Komplexität der Entscheidungsfindung ganzheitlich nachzuerleben: „Die Intention von Entscheidungsspielen ist es zu zeigen, dass Politik sich zumeist in Dilemma-Situationen befindet, in denen es die alleinige richtige Lösung in der Regel nicht gibt, da jede Entscheidung auch negative Auswirkungen auf bestimmte Gruppen hat“ (Brunold 2012, S. 217 f.). Entscheidungsspiele sind eine Form von Planspielen, die sich aber als weniger aufwändig und komplex erweisen und daher im Idealfall in einer Einzelstunde durchführbar sind. Die Methode verbindet die Fokussierung auf eine zu treffende Entscheidung mit spielerischem Probandeln. Die Entscheidungen hierbei sind ergebnisoffen. Spielerisch können in einem vorgegebenen Unterrichtsarrangement reale Problemstellungen ausgehandelt werden. Für Peter Massing kommt es dabei darauf an, dass die Vielzahl der Facetten des Entscheidens im Unterricht mit berücksichtigt wird. Hierzu gehören etwa:

„Verfahren politischer Entscheidungsfindungen kennen / Beteiligungs- und Einflussmöglichkeiten kennen und nutzen / Lösungsstrategien für vorgegebene Konflikte entwickeln, gegeneinander abwägen / Lösungsstrategien durchsetzen (Hindernisse erkennen, Unterstützung identifizieren) / Legitimität und Effizienz beurteilen“ (Massing 2012, S. 262).

Grundsätzlich ist es im Unterricht wie in den realen Zusammenhängen in Politik und Wirtschaft kaum möglich, alle Faktoren zu überblicken, bevor tatsächlich entschieden wird. Wer darauf besteht, alle Faktoren zu kennen, wird sich vermutlich nie entscheiden können. Es kommt mit diesem Wissen darauf an, deutlich zu machen, wie die Entscheidungen zustande gekommen sind. Letztendlich sind Entscheidungsurteile immer normative Urteile, weil idealtypisch mit der Entscheidung auch Handlungsimperative verknüpft werden.

Unterricht, der in diesem Sinne entscheidungsorientiert angelegt ist, ist „auch immer handlungsorientierter Unterricht, umgekehrt kommt dem handlungsorientiertem [sic!] Unterricht nicht immer ein entscheidungsorientierter Unterricht gleich“ (Brunold 2012, S. 216). Dieses Handeln zeichnet sich nach Sibylle Reinhardt wie folgt aus: „Simulatives Handeln ist Als-ob-Handeln, das außerschulische Wirklichkeit in den Unterricht integriert“ (Reinhardt 2016, S. 105). Es geht um politisches Entscheidungsdenken in einer geeigneten Schrittfolge:

„Dieses politische Entscheidungsdenken, das Lernenden durch den Unterricht verfügbar werden soll, entwickelt sich von der Analyse einer Situation oder Lage (welches Problem haben wir? welcher Konflikt spielt sich ab?) über die Erörterung politischer Möglichkeiten (welche Möglichkeiten haben wir?) zum Urteil, zur Entscheidung (aus welchen Gründen entscheiden wir uns wie?)“ (Reinhardt 2016, S. 154).

Verschiedene Entscheidungsoptionen bieten im Sinne einer Gestaltungsaufgabe so einen Spielraum für das Aushandeln von Kontroversen, so dass Entscheidungsspiele helfen, Entscheidungsregeln und -prozesse kriteriengeleitet zu analysieren, zu bewerten und sich im Sinne einer Handlungsorientierung aktiv an gesellschaftlichen Entscheidungen beteiligen zu können. Birgit Weber fokussiert dabei die Verknüpfung von Gestalten und Urteilen wie folgt:

„Die Entwicklung einer gestaltungsorientierten Urteilsfähigkeit als Voraussetzung selbstbestimmter und verantwortlicher Mitgestaltungsfähigkeit benötigt Kriterien zur Analyse und zur Beurteilung von Zielen, Ursachen und Maßnahmen, die vor allem bei der Beurteilung der Herausforderungen und Konsequenzen auch die Auseinandersetzung mit Werten – wie etwa Freiheit, Wohlstand,

Gerechtigkeit, Nachhaltigkeit – bedürfen. Sie erfordern aber auch die sach- und wertorientierte Analyse von Problemen, Zielen, Ursachen und Maßnahmen einschließlich ihrer erwünschten und unerwünschten Wirkungen, für die eine bloße Orientierung an der Effizienz zu kurz greift“ (Weber 2015, S. 21).

Bei der anschließenden Auswertung geht es vor allem um drei wesentliche Aspekte: 1. um die Entscheidung selbst (z.B. im Hinblick auf eine kriterienorientierte Urteilsbildung), 2. um den Entscheidungsprozess und 3. um die Übertragbarkeit der Erkenntnisse auf die reale Welt und den Realitätsbezug. Mit der Methode „Entscheidungsspiel“ lässt sich vor allem eines erreichen: Es wird die „Mündigkeit der (künftigen) Bürger und Bürgerinnen“ gefördert, „damit sie ihre eigene Stimme entwickeln können“ (Reinhardt 2020, S. 14). Und Lernende werden „in Kontroversen über unterschiedliche Positionen verwickelt“, „ohne dass dabei indoktriniert wird“ (ebd.).

### Die beiden Entscheidungsspiele im Überblick

Im Folgenden werden zwei Entscheidungsspiele für den Einsatz im Unterricht vorgestellt.

Entscheidungsspiel 2 ist im Rahmen einer außerschulischen Seminarveranstaltung des Politischen Arbeitskreis Schulen e.V. entstanden. An der Veranstaltung „Planspiele und Simulationen als Methoden politischer Bildung und globalen Lernens am Beispiel von *Globalisierung – Entwicklungspolitik – Internationale Politik*“ haben Referendarinnen und Referendare des Zentrums für schulpraktische Lehrerausbildung in Krefeld teilgenommen und das Entscheidungsspiel entwickelt.

### Literatur

- Brunold, Andreas (2012): Entscheiden als Dimension der politischen Handlungskompetenz, in: Weißeno, Georg / Buchstein, Hubertus (Hrsg.): Politisch Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen, Bonn: bpb, S. 210-225
- Kirchner, Vera / Oberle, Monika (2017): Entscheiden im Politik- und/oder Wirtschaftsunterricht, in: dies. (Hrsg.): Entscheiden. Unterricht Wirtschaft & Politik, Heft 4/2017, S. 12-13
- Massing, Peter (2012): Politisches Handeln – Versuch einer Begriffsklärung, in: Weißeno, Georg / Buchstein, Hubertus (Hrsg.): Politisch Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen, Bonn: bpb, S. 257-270
- Reble, Raja (2020): Wer nicht argumentiert – verliert!, in: Lutter, Andreas / Wüste, Andreas (Hrsg.): Sprache. Unterricht Wirtschaft & Politik, Heft 1/2020, S. 44-47
- Reinhardt, Sibylle (2016): Politikdidaktik. Praxisbuch für die Sekundarstufe I und II, 6. Auflage, Berlin: Cornelsen Verlag
- Reinhardt, Sibylle (2020): Neutralitätsgebot: Ein Fehlverständnis für Politische Bildung, in: POLIS, Heft 1/2020, S. 14-15
- Weber, Birgit (2015): Urteilskompetenz – auch ein Ziel [sic!] ökonomischen Bildung. Gestaltungsorientierte Urteilskompetenz braucht politische und ökonomische Bildung, in: Birke, Franziska / Lutter, Andreas (Hrsg.): Urteilen. Unterricht Wirtschaft & Politik, Heft 2/2015, S. 18-23

#### Entscheidungsspiel 1: Alles eine Frage der Solidarität? Regionale Entwicklung und Zusammenhalt in der EU

**Zielgruppe:** Sek. II, ab Jgst. 10

**Inhaltsfeld:** Europäische Union

**Leitidee:** Ausgehend von fünf möglichen Investitionsprioritäten im Rahmen der Kohäsionspolitik der Europäischen Union – hier bezogen auf den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) – werden Argumentationslinien in der Ausrichtung zukünftiger Schwerpunktsetzungen diskutiert und abschließend die Entscheidungen mit Hilfe von selbst gewählten Kriterien beurteilt. In kleinen Fachgruppen werden Vorschläge für die Europäische Kommission entwickelt.

**Einsatzmöglichkeiten:** Das Entscheidungsspiel ist sowohl zu Beginn eines Unterrichtsvorhabens oder im Rahmen der Anbahnung der Urteilsbildung im späteren Verlauf einsetzbar.

**Art des Entscheidungsspiels:** Auswahl von Prioritäten für politisches Handeln

**Zeitbedarf:** ca. 45 Minuten

#### Entscheidungsspiel 2: Verteilung der Corona-Hilfsgelder

**Autoren:** Jonas Batzdorf, Christian Blessing, Benedikt Schneider

**Zielgruppe:** Sek. II

**Inhaltsfeld:** Marktwirtschaftliche Ordnung / Wirtschaftspolitik / Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten u.a.

**Leitidee:** Schülerinnen und Schüler schlüpfen in verschiedene Rollen aus Gesellschaft, Wirtschaft und Kultur, um aus dieser Perspektive heraus ihre Situation während der Corona-Krise und ihre allgemeine gesellschaftliche Bedeutung darzulegen (Phase 1). Anschließend wird in einer zweiten Phase eine Vorschlagsliste für Corona-Hilfsgelder diskutiert.

**Art des Entscheidungsspiels:** zweistufiges Entscheidungsspiel

**Zeitbedarf:** mindestens 90 Minuten

## Entscheidungsspiel 1

# Alles eine Frage der Solidarität? Regionale Entwicklung und Zusammenhalt in der Europäischen Union (Material)



Foto: Dimitris Vetsikas  
(bearbeitet) / pixabay.com

## Hintergrund ■ m Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE)

Die Europäische Union verfolgt eine breite Kohäsionspolitik (Kohäsion = Zusammenhalt) für den wirtschaftlichen, sozialen und territorialen Zusammenhalt ihrer Mitgliedsstaaten. Vorrangiges Ziel der Politik ist der Ausgleich der wirtschaftlichen und sozialen Ungleichheit und die Förderung einer nachhaltigen Entwicklung. Die EU unterstützt dieses Anliegen mit Hilfe verschiedener Strukturfonds (Fonds = Geldmittelbestand, der für einen bestimmten Zweck vorgesehen ist).

Einer dieser Fonds ist der Europäische Fonds für regionale Entwicklung (EFRE). Dessen Aufgabe ist es, durch Beteiligung an der Entwicklung und an der strukturellen Anpassung der rückständigen Gebiete und an der Umstellung der Industriegebiete mit rückläufiger Entwicklung zum Ausgleich der wichtigsten regionalen Ungleichgewichte in der Union beizutragen (vgl. Artikel 176 AEUV). Damit ist die Kohäsionspolitik die wichtigste Investitionspolitik der EU und ein konkreter Ausdruck ihrer Solidarität zwischen den Mitgliedsstaaten.

Der EFRE konzentriert seine Investitionen u.a. auf die Schwerpunktbereiche Forschung und Innovation, Digitale Agenda, Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen sowie CO<sub>2</sub>-arme Wirtschaft.

(Weitere Informationen auch unter: [https://ec.europa.eu/regional\\_policy/de/funding/erdf/](https://ec.europa.eu/regional_policy/de/funding/erdf/))

## Ausgangslage

Nach Artikel 175 AEUV erstattet die Europäische Kommission dem Europäischen Parlament, dem Rat, dem Wirtschafts- und Sozialausschuss und dem Ausschuss der Regionen alle drei Jahre Bericht über die Fortschritte bei der Verwirklichung des wirtschaftlichen, sozialen und territorialen Zusammenhalts und über die Art und Weise, in der die vorgesehenen Mittel hierzu beigetragen haben. Diesem Bericht werden erforderlichenfalls entsprechende Vorschläge beigelegt.

Für den kommenden langfristigen Haushalt der EU von 2021 bis 2027 schlägt die Europäische Kommission eine Modernisierung der Kohäsionspolitik vor. Der Fokus soll auf fünf Investitionsprioritäten liegen, bei denen die EU Kompetenzen zur Regelung und Einflussnahme hat. Die Schwerpunkte dieser Prioritäten müssen allerdings noch diskutiert und festgelegt werden.

## Spielvariante

Setzt euch in kleine Fachgruppen zusammen und erarbeitet einen Vorschlag für die Europäische Kommission, wie die nachfolgenden fünf Investitionsprioritäten gewichtet werden sollten. Ihr habt die Aufgabe, eine prozentuale Gewichtung der einzelnen Schwerpunkte festzulegen. Insgesamt müsst ihr darauf achten, dass auch 100 % verteilt werden. Ihr müsst dabei folgende Auflagen beachten:

- Zunächst einmal müsst ihr zwei Ziele auswählen, die euch besonders wichtig sind. Diese beiden Ziele müssen zusammen eine Gewichtung zwischen 65-85 % haben.
- Anschließend müsst ihr euch die restliche Prozentgewichtung vornehmen, so dass ihr insgesamt auf 100 % kommt.

Tragt die Gewichtung in das vorgesehene Feld ein. Begründet eure Entscheidungen kriterienorientiert (z.B. Nachhaltigkeit, Sozialverträglichkeit, Wirkungssicherheit, Realisierbarkeit etc.). Haltet bei jedem Ziel jeweils eure wichtigsten Kriterien bei den Entscheidungen fest.

**Auswahl möglicher Investitionsschwerpunkte im Rahmen des EFRE nach 2020**

Ziel A: \_\_\_\_\_ %

Ein **intelligenteres Europa** durch Innovation, Digitalisierung, wirtschaftlichen Wandel sowie Förderung kleiner und mittlerer Unternehmen

Mögliche Begründungskriterien:

---

---

---

Ziel B: \_\_\_\_\_ %

Ein **grüneres, CO<sub>2</sub>-freies Europa**, das in die Energiewende, in erneuerbare Energien und in den Kampf gegen den Klimawandel investiert

Mögliche Begründungskriterien:

---

---

---

**Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) nach 2020:**

**Investitionsziele**

Ziel E: \_\_\_\_\_ %

Ein **bürgernäheres Europa** z.B. durch Unterstützung von lokalen Initiativen zur Projektentwicklung und von nachhaltiger Stadtentwicklung

Mögliche Begründungskriterien:

---

---

---

Ziel C: \_\_\_\_\_ %

Ein **stärker vernetztes Europa** mit strategischen Verkehrs- und Digitalnetzen

Mögliche Begründungskriterien:

---

---

---

Ziel D: \_\_\_\_\_ %

Ein **sozialeres Europa**, das die Europäische Säule sozialer Rechte umsetzt und hochwertige Arbeitsplätze, Bildung, Kompetenzen, soziale Inklusion und Gleichheit beim Zugang zu medizinischer Versorgung fördert

Mögliche Begründungskriterien:

---

---

*Ziele formuliert nach:  
[https://ec.europa.eu/regional\\_policy/de/2021\\_2027](https://ec.europa.eu/regional_policy/de/2021_2027): 11.11.2020*

## Entscheidungsspiel 2

# Verteilung der Corona-Hilfsgelder (Didaktisch-methodische Überlegungen)

(Autoren: Jonas Batzdorf, Christian Blessing, Benedikt Schneider)

### 1. Thematischer Hintergrund und Grundidee

Die Covid-19-Pandemie stellt die Bundesregierung vor ein klassisches Entscheidungsdilemma, bei dem der Versuch, die Krise politisch in den Griff zu bekommen, zwangsläufig zu Zielkonflikten führt. In der Folge muss bei der Wahl der Maßnahmen ein Balanceakt zwischen verschiedenen Spannungsfeldern vollzogen werden. Muss im Sinne des Schutzes der Bevölkerung das Ziel Gesundheit priorisiert werden, und müssen somit drastische Maßnahmen, die die Freiheit der Menschen einschränken, getroffen werden? Oder darf es vielmehr nicht zu einem Lock- bzw. Shutdown kommen, damit nicht die Wirtschaft hart getroffen wird? In Anbetracht der unsicheren und lediglich antizipierten Folgen der einzelnen Maßnahmen steht die Bundesregierung vor der Qual der Wahl. Egal für welchen Lösungsansatz man sich letztlich entscheidet, die Gewissheit über die Wirksamkeit der jeweiligen Maßnahme ist nicht gegeben. Gleichzeitig gibt es immer gesellschaftliche wie auch wirtschaftliche Bereiche, die unterschiedlich von den einschränkenden Maßnahmen betroffen sind.

Dieses dargestellte Entscheidungsdilemma bietet sich in besonderer Weise für ein Entscheidungsspiel an. Didaktisch reduziert soll das Spiel die Schülerinnen und Schüler für die Schwierigkeit der „besten“ Strategiefindung sensibilisieren. Schließlich sollen die Lernenden nach Ablauf des Spiels in der Lage sein, die verschiedenen Interessen- und Zielkonflikte erläutern zu können. Folgende Problemfrage steht dabei im Fokus des Entscheidungsspiels: *Wer soll im Rahmen eines Corona-Hilfspaketes mit welchem Anteil am Konjunkturpaket finanziell unterstützt werden?* Hierbei wird die Grundidee verfolgt, dass die Schülerinnen und Schüler in verschiedene Rollen aus Gesellschaft, Wirtschaft und Kultur schlüpfen, um aus dieser Perspektive heraus ihre Situation während der Corona-Krise und ihre allgemeine gesellschaftliche Bedeutung darzulegen. Im „Verteilungskampf“ um Anteile an dem milliardenschweren Finanzpaket gilt es, die besten Argumente für die eigene Position zu präsentieren und zu begründen, warum gerade der eigene Bereich in besonderem Maße von der Krise betroffen ist und sich als „systemrelevant“ betrachten darf und somit letztlich auf umfangreiche Unterstützungsleistungen durch den Staat hoffen darf.

### 2. Didaktische und methodische Hinweise

Das Entscheidungsspiel ist an der Zielgruppe Sekundarstufe II orientiert. Es kann in verschiedenen inhaltlichen Themenblöcken eingesetzt werden, was nachfolgend anhand des nordrhein-westfälischen Kernlehrplans für Sozialwissenschaften und Sozialwissenschaften/Wirtschaft exemplarisch aufgezeigt werden soll.

#### *Inhaltsfeld 1: Marktwirtschaftliche Ordnung*

Das fiktive Corona-Schutzschild-Paket stellt einen staatlichen Eingriff in die Marktwirtschaft dar, weshalb das Entscheidungsspiel sinnvollerweise an eine Thematisierung der Sozialen Marktwirtschaft anknüpfen kann. Im Vordergrund können hauptsächlich die Interessen der verschiedenen wirtschaftlichen wie auch gesellschaftlichen Akteure simuliert werden. Gleichzeitig können die Schülerinnen und Schüler für die Notwendigkeit, aber auch die Grenzen des ordnungs- und wettbewerbspolitischen staatlichen Handelns sensibilisiert werden, wobei das Spannungsverhältnis von Markt und Staat verdeutlicht wird. Somit dient das Entscheidungsspiel als Anbahnung für eine Beurteilung der verschiedenen Interessenlagen und zur Bewertung der auftretenden Interessenkonflikte.

#### *Inhaltsfeld 2: Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten*

In der Auseinandersetzung mit den verschiedenen Interessenlagen können für das Themenfeld der politischen Strukturen insbesondere Demokratiegefährdungen in Folge der Corona-Pandemie und der damit verbundenen Maßnahmen besprochen werden. Vor allem soziale, kulturelle, politische und ökonomische Desintegrationsphänomene können in der Auseinandersetzung mit dem Entscheidungsspiel von den Schülerinnen und Schülern antizipiert werden. Vor dem Hintergrund der Spannungsfelder, die sich beispielsweise aus dem Grundgesetz ergeben, können die Bedeutung von Verfassungsinstanzen und die Grenzen politischen Handelns anhand der aktuellen bundespolitischen Frage (Wer kann und muss in der Corona-Krise unterstützt werden?) simuliert werden.



#### *Inhaltsfeld 4: Wirtschaftspolitik*

In der Qualifikationsphase kann das Entscheidungsspiel parallel zur Behandlung des Magischen Vier- bzw. Sechsecks eingesetzt werden. Hierbei werden in der Simulation Zielharmonien, aber vor allem Zielkonflikte exemplarisch aufgedeckt. Die Erörterung der rechtlichen Legitimation staatlichen Handelns in der Wirtschaftspolitik und das Aufzeigen kontroverser Positionen zu staatlichen Eingriffen können als Ausgangspunkt für eine Beurteilungsphase genutzt werden.

#### *Inhaltsfeld 5: Strukturen sozialer Ungleichheit, sozialer Wandel und soziale Sicherung*

Der Umgang mit der Corona-Krise als gesamtgesellschaftlichem Problem bietet sich ebenso gut für die Behandlung sozialer Ungleichheit in Deutschland an. Die Frage nach der politischen Gegenmaßnahme als Antwort auf Covid-19 ist eng gekoppelt an gesellschaftliche Fragen. Welche gesellschaftlichen Schichten sind besonders von der Krise betroffen und bedürfen daher übermäßiger Unterstützung? Das Entscheidungsspiel kann hierbei beispielsweise vor einer Analyse sozialstaatlichen Handelns im Hinblick auf normative und politische Grundlagen, Interessengebundenheit sowie deren Finanzierung angesetzt werden.

### **3. Spielverlauf**

Der Spielverlauf ist für zwei Phasen vorgesehen, die sich je nach verfügbarem Zeitkontingent variabel durchführen lassen. In der *ersten Phase* des Spiels entwickeln die Schülerinnen und Schüler zunächst Argumente für ihre eigene Position auf Grundlage ihrer Rollenkarten. In der anschließenden Diskussion versuchen die verschiedenen Interessenvertretungen gemeinsam mit der Bundesregierung eine Einigung darüber zu erzielen, wie die veranschlagten Hilfgelder zu verteilen sind. Hierbei können die Schülerinnen und Schüler auch Allianzen zwischen den unterschiedlichen Interessenvertretungen bilden. Schließlich erarbeitet die Sondersitzung unter Moderation der Bundesregierung (= Lehrkraft oder leistungsstarke Schülergruppe) einen Vorschlag zur Verteilung der Gelder, der von der absoluten Mehrheit der Mitglieder beschlossen werden kann und somit als Arbeitsvorschlag für die Bundesregierung dienen kann.

In einer *zweiten Phase* wird dieser Vorschlag als Arbeitsgrundlage für den Bundestag betrachtet. Das Parlament hat entschieden, den Fraktionszwang in dieser bedeutenden Frage aufzuheben. Die Abgeordneten können den ihnen unterbreiteten Vorschlag frei diskutieren und sind dabei „nur ihrem Gewissen unterworfen“. In  $x$  Runden können die Abgeordneten über  $1/x$  des Geldes entscheiden (bei fünf Runden z.B. jeweils 20 Prozent der Gesamtsumme), der erarbeitete Vorschlag dient dabei immer als Diskussionsgrundlage. In jeder Runde kommen dabei Ereigniskarten ins Spiel, welche die Diskussionen der Abgeordneten beeinflussen können.

**Jonas Batzdorf**, Studienreferendar für die Fächer Englisch und Sozialwissenschaften am Ricarda-Huch-Gymnasium Krefeld

**Christian Blessing**, Studienreferendar für die Fächer Sport und Sozialwissenschaften am Gymnasium am Stadtpark Krefeld-Uerdingen

**Benedikt Schneider**, Studienreferendar für die Fächer Englisch und Sozialwissenschaften am Städtischen Gymnasium in Straelen

## Entscheidungsspiel 2

## Verteilung der Corona-Hilfsgelder (Material)

(Autoren: Jonas Batzdorf, Christian Blessing, Benedikt Schneider)

**Ausgangssetting: Narratives Setting (Phase 1)**

Das Corona-Virus hat die Welt fest im Griff und die Bundesrepublik Deutschland ist vor gewaltige Aufgaben gestellt. Eine vorher undenk-bare Krise trifft die Welt auf allen denkbaren Ebenen. Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft sind gleichermaßen in ihren Grundstrukturen erschüttert. Der Staat muss handeln, um eine noch größere Katastrophe zu verhindern.

Die Bundesregierung reagiert mit einem milliardenschweren Hilfspaket. 350 Mrd. Euro werden bereitgestellt, um die Abwehrkräfte der deutschen Wirtschaft vor den Folgen des Corona-Virus zu stärken. In der Gesellschaft beginnt eine hitzige Debatte über die Verteilung des zugesagten Geldes. Daher wird eilig eine Sondersitzung im Kanzleramt in Berlin einberufen, bei der Interessenvertretungen aus verschiedensten Wirtschafts- und Gesellschaftsbereichen eingeladen sind, um ihre Forderungen an die Bundesregierung zu stellen und darzulegen.

**Ausgangssetting: Narratives Setting (Phase 2)**

Der eilig erarbeitete Vorschlag zur umfassenden Verteilung der Gelder wird nun dem deutschen Bundestag zur Abstimmung vorlegt. Der Bundestag hat entschieden, das Geld etappenweise im Anschluss an mehrere Plenardebatten im weiteren Pandemieverlauf zu verteilen, um flexibel auf mögliche neue Erkenntnisse und Entwicklungen reagieren zu können. Der Fraktionszwang ist weitestgehend aufgehoben, da es sich um eine Entscheidung mit besonderer Tragweite handelt. Die Abgeordneten sind nun nur ihrem eigenen Gewissen unterworfen und diskutieren die Verteilung.

**Ereigniskarten (Phase 2)****Neue Corona-Welle**

Eine neue Corona-Welle bricht über Deutschland herein, der kritische Wert von 20.000 Neuinfektionen / Tag ist weit überschritten.

**Impfstoff wird von der Regierung der Vereinigten Staaten aufgekauft**

Es gibt einen Impfstoff auf dem Markt. Da allerdings ein amerikanisches Unternehmen diesen entwickelt hat, gehen alle 500 Millionen Dosen für das nächste Jahr an die USA.

**Schockbilder aus Österreich**

Aus dem Corona-Hotspot Wien erreichen schockierende Bilder die deutsche Öffentlichkeit. Menschen berichten zum ersten Mal auf Deutsch von ihrem Todeskampf mit dem Corona-Virus. Das Krankenhauspersonal in Wien arbeitet bis zur totalen Erschöpfung.

**Inflation**

Durch das viele Geld, das der Staat in die Wirtschaft gepumpt hat, steigt die Inflationsrate auf 8 Prozent an. Die Sparerinnen und Sparer in Deutschland drohen enteignet zu werden.

**Stimmung in der deutschen Gesellschaft kippt**

Laut ARD-Deutschlandtrend befürworten nur noch 30 Prozent die Maßnahmen der Regierung. Viele Menschen protestieren und fordern ein Umdenken der Politik.

**Neue wissenschaftliche Erkenntnisse**

Eine mittelfristige Studie kommt zu neuen erschreckenden Erkenntnissen. Junge Menschen sind deutlich mehr betroffen als bislang angenommen. Die Folgeschäden sind stärker und treten erst mehrere Monate nach der Erkrankung auf.

**Rollenkarten (Phase 1)****TUI Vorstand**

Ihr seid der größte Tourismuskonzern in Deutschland. Durch die Corona-Krise ist der Tourismus quasi über Nacht nahezu vollständig zum Erliegen gekommen und eurem eigentlich kerngesunden Unternehmen droht die Insolvenz. Stellvertretend für die gesamte Tourismus-Branche mit mehr als 100.000 Betrieben und 2,9 Mio. Beschäftigten beträgt eure Forderung am Konjunktur-Hilfspaket 100 Mrd. Euro.

Folgen und Konsequenzen von zu wenig Geld aus dem Konjunktur-Hilfspaket:

< 20 Mrd. Euro: Konzern muss Insolvenz anmelden  
< 40 Mrd. Euro: 50 % der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer werden entlassen

**Die Tafel**

Ihr vertretet den Verein Tafel, der die vielen Bedürftigen in Deutschland mit kostenlosem Essen versorgt. Als Verein bekommt ihr die Situation der sozial Schwächsten in Deutschland jeden Tag aufs Neue unmittelbar vor Augen geführt. Schon vor der Corona-Pandemie habt ihr an die Politik appelliert, mehr für Bedürftige und gegen Kinderarmut in Deutschland zu tun. Viele Bedürftige sind z.B. durch ihre gesundheitliche Allgemeinkonstitution und ihre beengte Wohnsituation besonders durch das Corona-Virus gefährdet. Zur Aufrechterhaltung der Tafel werden 20 Mio. Euro benötigt.

**Bundesärztekammer**

Ihr vertretet sowohl die vielen niedergelassenen Ärztinnen und Ärzte als auch die Ärztinnen und Ärzte in den Krankenhäusern. Viele Praxen sehen sich in der Corona-Lage vor enorme Herausforderungen gestellt. Patientinnen und Patienten meiden Operationen und Routinekontrollen, zudem haben viele Patientinnen und Patienten psychische Probleme in Folge der Krise. Die Praxen warnen vor einer Überforderung des Gesundheitssystems. Auch die Ärztinnen und Ärzte im Krankenhaus warnen. Die Arbeitsbelastung sei auch vor der Corona-Pandemie schon deutlich zu hoch gewesen. Eure Forderung: Es muss für Entlastungen gesorgt werden! Ein Finanzpaket von mindestens 75 Mrd. Euro ist dringend notwendig, um das Gesundheitssystem funktionsfähig zu erhalten.

**Die Arbeiterwohlfahrt (AWO)**

Ihr seid einer der größten Sozialverbände in Deutschland und habt auch die Familien besonders im Blick. Viele Familien haben stark unter den Schul- und Kitaschließungen und den damit verbundenen Betreuungsproblemen gelitten.

Eure Forderung: Unterstützungen für Familien müssen eingeplant werden, mit mindestens 25 Mrd. Euro!

**Lufthansa**

Die Lufthansa hat derzeit massive Umsatzrückgänge wegen der Corona-Pandemie. Ihr vertretet in Person des CEO (Chief Executive Officer) die größte deutsche Fluggesellschaft, die Lufthansa. Lockdown, Reisewarnungen sowie Geldsorgen der Bürgerinnen und Bürger haben die Luftfahrt schwer getroffen. Die Lufthansa-Geschäfte sind mit Ausnahme der Fracht nahezu zum Erliegen gekommen. In dem Konzern mit rund 138.000 Beschäftigten stehen zehntausende Arbeitsplätze auf der Kippe. Der Konzern erwartet, dass es Jahre dauert, bis die Branche wieder das Niveau von vor der Krise erreicht.

Eure Mindestforderung vom Konjunktur-Hilfspaket: 30 Mrd. Euro.

**Verband der Gründer und Selbständigen e.V. (VGSD)**

Der VGSD vertritt deutschlandweit die Interessen von Kleinunternehmen und Selbständigen. Ihr leidet durch große finanzielle Ausfälle und fehlender Auftragslage ganz besonders unter der Corona-Krise und fordert angemessene, langfristige Überbrückungshilfen.

Eure Mindestforderung vom Konjunktur-Hilfspaket: 50 Mrd. Euro.

**ver.di**

Ihr vertretet ver.di (Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft), die zweitgrößte Gewerkschaft Deutschlands (hinter IG Metall). Seit Gründung setzt ihr euch für die Wirtschafts- und Arbeitsbedingungen von Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern ein. Die Corona-Pandemie wirkt sich in bisher ungeahntem Maße gerade auf die Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer aus. Fast eine halbe Million Betriebe hat Kurzarbeit angemeldet, während andere wiederum Corona-bedingt kurzfristig schließen mussten oder wirtschaftlich extrem eingeschränkt sind. Demgegenüber vertretet ihr auch die Menschen im Gesundheitswesen, Einzelhandel, Logistik und der Energieversorgung, die in Folge der Corona-Krise mit untragbar hohen Belastungen (Ansteckungsgefahr, Mehrarbeit) zu kämpfen hatten.

Eure Forderung vom Konjunktur-Hilfspaket: 100 Mrd. Euro.

**Bundeselternrat (BER)**

Als BER vertretet ihr die Eltern von rund 8 Millionen Kindern und Jugendlichen an Deutschlands allgemein- und berufsbildenden Schulen. Aufgrund der Corona-Pandemie steht das Bildungssystem vor einer neuen Mammutaufgabe. Die Schulschließungen haben schmerzhaft aufgezeigt, wie veraltet die Ausstattungen und Aufstellungen von deutschen Schulen sind. Es müssen digitale Lösungen für das Lernen und den Unterricht gefunden werden. Gerade mit Blick auf die Digitalisierung muss eine grundlegende Modernisierung und zeitgerechte Anpassung stattfinden.

Eure Mindestforderung vom Konjunktur-Hilfspaket: 20 Mrd. Euro.