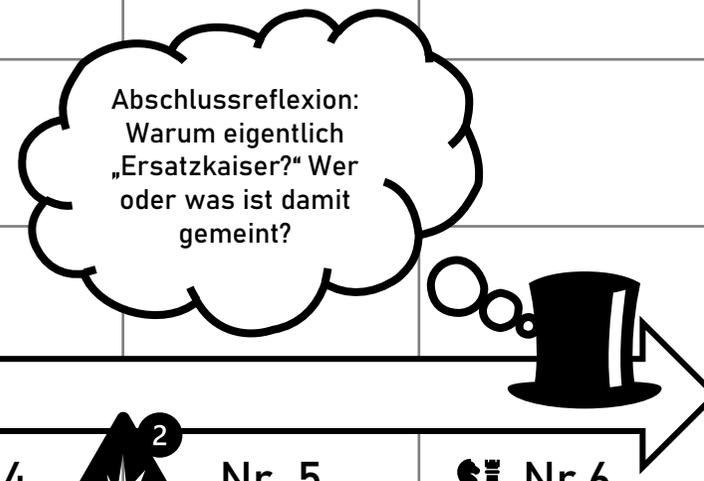


Wer wird Ersatzkaiser?

Stufe 7						ZIEL
Stufe 6						
Stufe 5						
Stufe 4						
Stufe 3						
Stufe 2						
Stufe 1						



Politisches Handeln

START



Nr. 1



Nr. 2



Nr. 3



Nr. 4

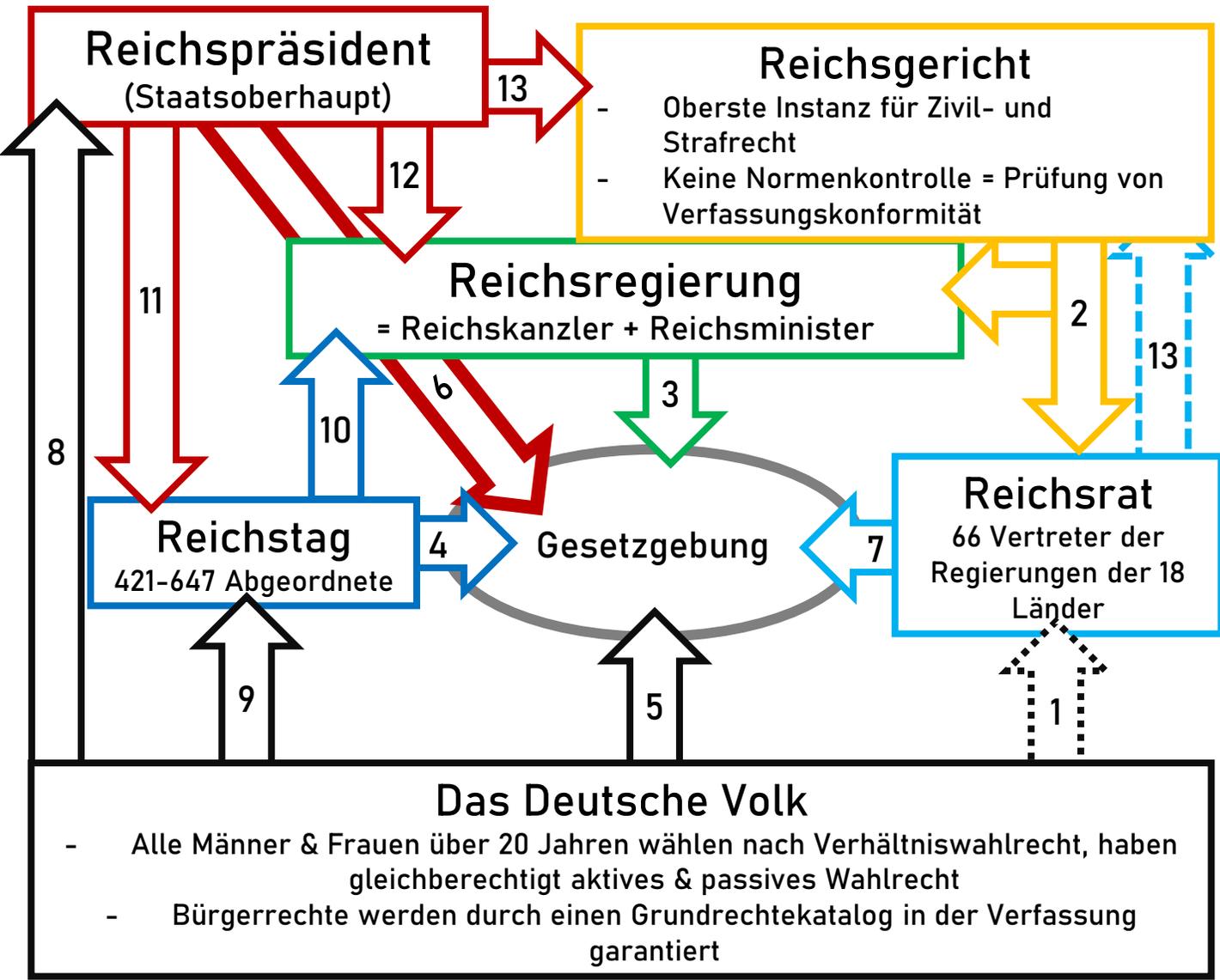


Nr. 5

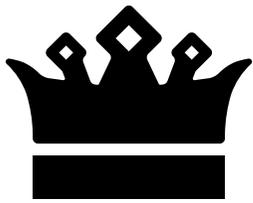


Nr.6

Die Verfassung der Weimarer Republik



1. Wählen Länderparlamente, aus denen Landesregierungen hervorgehen
2. Entscheidet bei Konflikten zwischen Reich und Ländern
3. Kann Gesetze vorschlagen
4. Kann Gesetze vorschlagen und verabschieden
5. Kann Gesetze per Volksentscheid- und Volksbegehren vorschlagen und verabschieden
6. Kann Notverordnungen mit Gesetzeskraft erlassen und Bürgerrechte einschränken (§ 48)
7. Kann suspensives (vorläufiges) Veto gegen Gesetze einlegen
8. Wählt auf 7 Jahre
9. Wählt auf 4 Jahre
10. Kann Vertrauen oder Misstrauen aussprechen
11. Kann auflösen (§25)
12. Ernennt und entlässt
13. Ernennt und entlässt auf Vorschlag des Reichsrates



Wer wird Ersatzkaiser?



Didaktische Hinweise



BENÖTIGT WERDEN

Pro spielender Gruppe (6 Spieler:innen/ Rollen) benötigt man:

- ‡ 6 verschiedene Spielfiguren
- ‡ 1 Ausdruck des Spielbretts
- ‡ 1 Ausdruck der Anleitung
- ‡ 6 Spielkärtchen „Politisches Handeln“
- ‡ 2 Spielkärtchen „Herausforderungen begegnen“
- ‡ mind. 1 Ausdruck des Verfassungs-schaubilds

Außerdem ist es sicherlich sinnvoll, die Lösung 1x auszudrucken, um den Schüler:innen ggf. das Nachschauen zu ermöglichen.



(DIDAKTISCHES) ZIEL DES SPIELS

Es geht darum, die Machtverhältnisse in der Weimarer Republik (im Vergleich mit dem Kaiserreich) einzuschätzen.

Dazu sollen die Schüler:innen sich intensiv mit dem Verfassungsschaubild auseinandersetzen, da das Spiel auf diesen Informationen beruht.

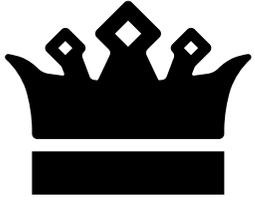
Die Herausforderungs-Aufgaben dagegen zielen auf die Demokratiebildung ab, denn die Schwachstellen der Verfassung sollen aufgezeigt und Lösungsansätze gefunden werden.



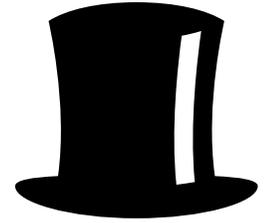
WIE WIRD GESPIELT?

Es handelt sich zwar um ein Brettspiel, allerdings wird nicht gewürfelt, sondern die Ereigniskarten („Politisches Handeln“) werden nacheinander aufgedeckt, gemeinsam mit Hilfe des Verfassungsschaubildes gelöst und anschließend ziehen die Figuren, die für die verschiedenen Verfassungsorgane stehen, auf der Machtskala entsprechend nach oben bzw. rücken ohne Machtgewinn vor.

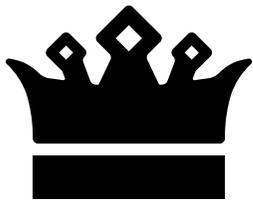
Die Herausforderungskarten dienen dazu, den Spielfluss zu unterbrechen, um zu reflektieren. Während das Brettspiel selbst eher kooperativ angelegt ist (gemeinsames Lösen der Situationen), entsteht ein zweites Spiel mit kompetitivem Charakter, denn die besten/demokratischsten Lösungen werden als Gewinner:innen prämiert.



Überblick: Machtstufen (Lösung)

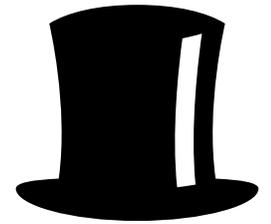


 Figur	 Politisch Handeln Nr.	1	2	3	4	5	6	SUMME
Dt. Volk		+1	-	+3	-	+1	-1	4
Reichstag		-	+1	+2	-	-	-	3
Reichsrat		-	-	-	+1	-	-	1
Reichsregierung (Reichskanzler & Reichsminister)		-	+1	+1	-	-	-	2
Reichsgericht		-	-	-	+1	-	-	1
Reichspräsident		+1	+2	-	+2	-	+2	7



Wer wird Ersatzkaiser?

ANLEITUNG



SPIELER:INNENROLLEN

Ihr spielt in 6 Rollen, deren Besetzung ihr bitte auslost:

- ♣ Deutsches Volk
- ♣ Reichstag
- ♣ Reichsrat
- ♣ Reichskanzler & Reichsminister
- ♣ Reichsgericht
- ♣ Reichspräsident



SPIELABLAUF

- ♣ Nachdem ihr die Spieler:innenrollen ausgelost habt, stellt ihr eure Spielfiguren auf das Start-Feld.
- ♣ Sortiert die Ereigniskarten nach der Reihenfolge, die unten in der Start-Leiste angegeben ist.
 - ♣ Zieht eine Ereigniskarte.
 - ♣ Lest den Text auf der Karte laut vor.
 - ♣ Bestimmt mit Hilfe des Verfassungsschaubildes, wer auf

den Stufen der Macht nach oben klettern darf.

- ♣ Spielt die Ereigniskarten bis zur letzten durch und denkt auch an die Herausforderungen für die Demokratie:



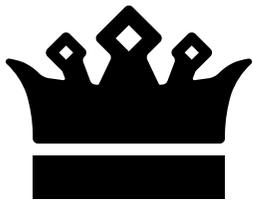
HERAUSFORDERUNGEN BEGEGNEN

An den Herausforderungspunkten werdet ihr gemeinsam diskutieren und entscheiden müssen, ob eure Demokratie den Ansprüchen genügt oder ob es Verbesserungsvorschläge gibt, die ihr einreichen möchtet. Diese sammelt ihr auf einer Liste, welche ihr anschließend bei der Demokratiekommission (= Lehrer:in) einreichen werdet.



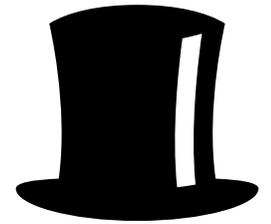
ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, wer in der Weimarer Republik die größte Macht hatte, und dies mithilfe des Verfassungsschaubildes begründen zu können.



Wer wird Ersatzkaiser?

ANLEITUNG



SPIELER:INNENROLLEN

Ihr spielt in 6 Rollen, deren Besetzung ihr bitte auslost:

- ♣ Deutsches Volk
- ♣ Reichstag
- ♣ Reichsrat
- ♣ Reichskanzler & Reichsminister
- ♣ Reichsgericht
- ♣ Reichspräsident



SPIELABLAUF

- ♣ Nachdem ihr die Spieler:innenrollen ausgelost habt, stellt ihr eure Spielfiguren auf das Start-Feld.
- ♣ Sortiert die Ereigniskarten nach der Reihenfolge, die unten in der Start-Leiste angegeben ist.
 - ♣ Zieht eine Ereigniskarte.
 - ♣ Lest den Text auf der Karte laut vor.
 - ♣ Bestimmt mit Hilfe des Verfassungsschaubildes, wer auf

den Stufen der Macht nach oben klettern darf.

- ♣ Spielt die Ereigniskarten bis zur letzten durch und denkt auch an die Herausforderungen für die Demokratie:



HERAUSFORDERUNGEN BEGEGNEN

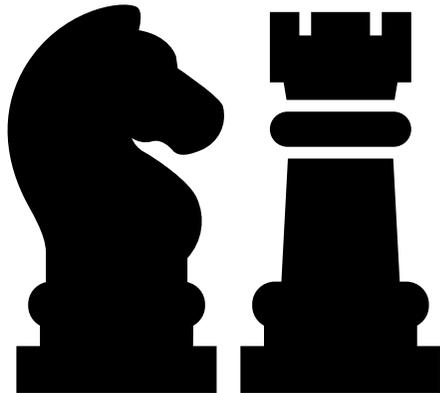
An den Herausforderungspunkten werdet ihr gemeinsam diskutieren und entscheiden müssen, ob eure Demokratie den Ansprüchen genügt oder ob es Verbesserungsvorschläge gibt, die ihr einreichen möchtet. Diese sammelt ihr auf einer Liste, welche ihr anschließend bei der Demokratiekommission (= Lehrer:in) einreichen werdet.



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, wer in der Weimarer Republik die größte Macht hatte, und dies mithilfe des Verfassungsschaubildes begründen zu können.

1. Wer die Wahl hat...

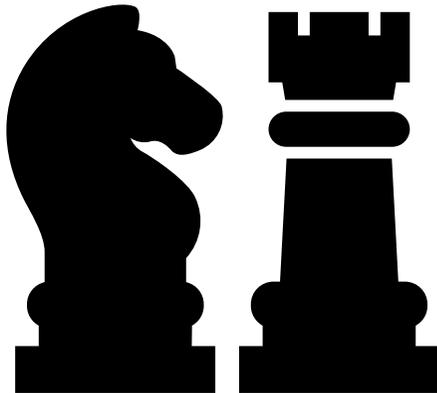


Das Kaiserreich ist nun Geschichte, endlich kann es mit der Demokratie losgehen! Während das alte Staatsoberhaupt diesen Posten durch Erbe erreichte, wird das neue Staatsoberhaupt gewählt.

Sowohl

- für den Staatschef als auch
- für diejenigen, die ihn wählen dürfen, bedeutet das einen Schritt nach oben auf den Stufen der Macht.

2. Ein Regierender kommt selten allein



Die Aufgaben der Staatsführung sind auch im Jahr 1919 schon zu vielfältig, als dass eine Person allein dafür zuständig sein könnte.

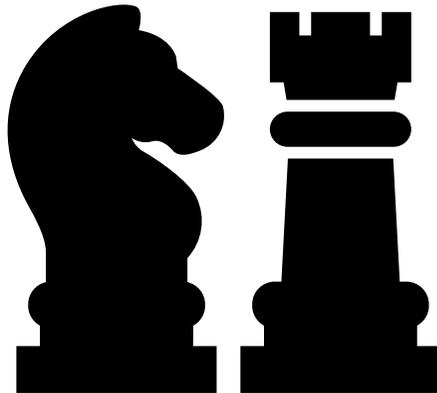
Eine Stufe nach oben geht es daher für die Organe, die

- die Regierung bilden
- oder der Regierung das Vertrauen aussprechen dürfen.

Zwei Stufen gibt es für das Verfassungsorgan,

- das die Regierung ernennen und wieder entlassen darf.

3. Wer die Gesetze macht, hat Macht.



Manche Verfassungsorgane haben „nur“ das Vorschlagsrecht für Gesetze

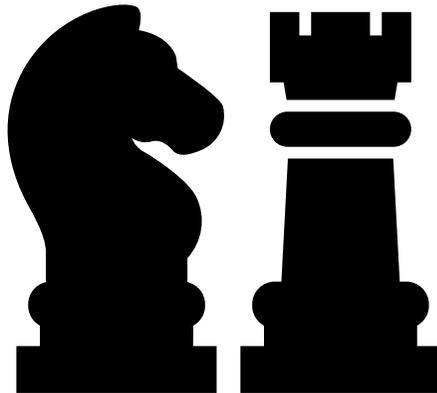
- eine Machtstufe gibt es für sie!

Andere dürfen Gesetze nicht nur vorschlagen, sondern auch verabschieden (= in Kraft setzen) oder sogar ein anderes Verfassungsorgan wählen, welches das darf.

- Für diese gibt es gleich zwei
- bzw. drei (mit Wahl)

Machtstufen auf einmal.

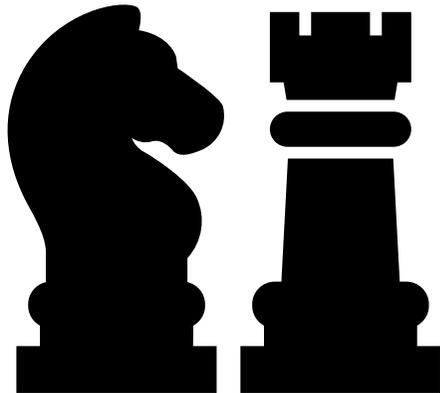
4. S.O.S. - Gesetzesnotfall



Nicht alle Gesetze stoßen bei allen Menschen/Verfassungsorganen auf breite Zustimmung und manche haben sogar die Macht,

- diese vorläufig zu stoppen
(+ 1 Machtstufe)
- bei Konflikten zwischen Gesetzgebungsinstanzen zu vermitteln
(+ 1 Machtstufe)
- oder unabhängig von anderen Organen Notfallgesetze zu erlassen
(+2 Machtstufen)

5. Gleiches Recht für alle!



„Alle Deutschen sind vor dem
Gesetze gleich.

Männer und Frauen haben
grundsätzlich dieselben
staatsbürgerlichen Rechte und
Pflichten.“

So heißt es in Artikel 109 der Weimarer Verfassung.
Da garantierte Bürgerrechte einen riesigen
Fortschritt darstellen, geht es für
diejenigen, die sie genießen, gleich mal
zwei Stufen nach oben.

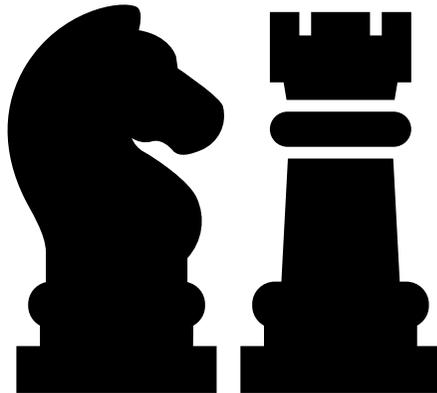
(Achtung: Man kann Bürgerrechte nicht
doppelt genießen.)

6. Gleiches Recht für alle! – Immer?

Hatte Artikel 109 („Alle Deutschen sind vor dem Gesetze gleich...“) uneingeschränkte Gültigkeit?

Zur Erinnerung:

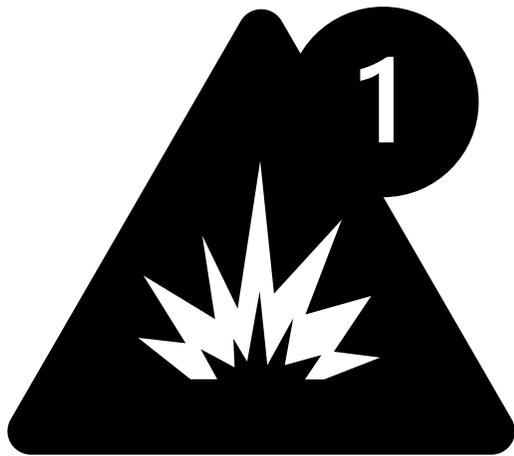
„Alle Deutschen sind vor dem Gesetze gleich.
Männer und Frauen haben grundsätzlich
dieselben staatsbürgerlichen Rechte und
Pflichten.“



Falls das nicht so ist,

- setzt die Gruppe, die soeben an Rechten gewonnen hat, wieder eine Stufe nach unten.
- und das Verfassungsorgan, welches die Grundrechte einschränken darf, zwei Stufen nach oben.

Eine GUTE Wahl?



Bereits bei der zweiten Reichspräsidentenwahl 1925 standen dem Republikaner Wilhelm Marx mit Paul von Hindenburg und Ernst Thälmann zwei Kandidaten gegenüber, die andere Staatsformen als die Republik bevorzugten.

- Beschreibt, worin die Herausforderung für eine junge Demokratie in einem solchen Fall liegt
- und findet mögliche Lösungsansätze für das Problem.

Chaos in der Legislative?



Wie euch die vorausgegangenen Stationen gezeigt haben, waren zahlreiche Akteure am Vorschlag und an der Verabschiedung von Gesetzen beteiligt.

- Diskutiert, ob ihr dies prinzipiell für demokratieförderlich haltet.
- Haltet ihr es für garantiert, dass alle Gesetze, die in dieser Konstellation verabschiedet wurden, mit der Verfassung übereinstimmen?
- Falls ihr die letzte Frage mit „Nein“ beantwortet habt: Welche Vorschläge habt ihr, um dies zu garantieren?