Fakultatives Referendum zur EU-Verordnung über die Europäische Grenz- und Küstenwache	**Polity**	**Policy**	**Politics**	**Politdidaktische Umsetzung**
Fächer **Kompetenzstufen**	Geschichte RZG 8.1 c)	Geografie RZG 2.1 b)	Deutsch D.3C.1 j)	Lektionseinheit in einem überfachlichen Unterrichtsgefäss
Zentrale Inhalte **Begrifflichkeiten** Alle lehrplangestützten Angaben beziehen sich auf die Gesamtausgabe des Kanton Luzern (D-EDK, 2014a).	*Besonderheiten der Schweizer Demokratie*: *Direkte Demokratie* *Referendum* *Volk* *Parteien* *Verbände*	*Migration in die Schweiz* *Wirtschaftliche, soziale, ökologische und politische Migrationsgründe*	*. Sich aktiv in einem Dialog beteiligen:* *In Debatten argumentieren und einen Perspektiven-wechsel vollziehen*	Als Einstieg spielt die Klasse das von der Lehrperson vorbereitete **Classroom-Game *Schengen-Raum*** (siehe nächste Seite). Anhand einer Karte des Schengen-Raums verdeutlicht die Lehrperson anschliessend die Parallelen von Realität und Spiel. Gemeinsam wird diskutiert, wie sich die Schülerinnen und Schüler in ihren Rollen gefühlt haben und es werden Dynamiken während des Spiels beleuchtet, welche sich auch in realen **Migrationsbewegungen** beobachten lassen (wie Anziehungskraft bestimmter Länder durch die Vergabe von Aufenthaltsbewilligungen, Abschreckung durch harte Abweisung etc.). Zur Abstimmung über den **Frontex-Ausbau** wird nun (durch Wahl oder Zuteilung) ein Pro- und ein Kontra-Team gebildet, welches auf den Websites der jeweiligen **Komitees** nach stichhaltigen Argumenten für oder gegen die Vorlage sucht. In Rahmen einer **Debatte** treten dann in 4er-Gruppen je zwei Pro- und zwei Kontra-Mitglieder gegeneinander an.
Einzelne Lernziele	Die Lernenden können das Referendum als Mittel der direkten Demokratie in der Schweiz definieren und die Rolle von Volk, Parteien und Verbänden benennen.	Die Lernenden können aktuelle Bevölkerungs-bewegungen erkennen, diese räumlich und zeitlich strukturieren sowie Gründe für Migration erklären.	Die Lernenden können Argumente einer aktuellen Abstimmung diskutieren, indem sie in der Debatte unterschiedliche Positionen übernehmen und diese möglichst überzeugend vertreten.	

© Sven Baier & Damian Troxler (2022)

Classroom-Game: *Schengen-Raum*

Spielvorbereitung: Die Lehrperson ordnet die Pulte im Schulzimmer in einem Kreis an und platziert auf jedem die Flagge eines Landes der Schengen-Aussengrenzen (i.e. Portugal, Spanien, Italien, Polen, Kroatien, Griechenland etc.). Ganz in der Mitte des Kreises steht ein einzelnes Pult mit der Schweizer Flagge. Sie druckt gleich viele Karten mit dem Aufdruck «Asylantrag» und «Aufenthaltsbewilligung», etwas weniger Karten «Abweisung» und mischt die Karten «Aufenthaltsbewilligung» mit den Karten «Abweisung».

Spielanleitung für 20 Spieler (auf Klassengrösse anpassen)

Material: 5 oder mehr Länder-Flaggen, 15 Karten «Asylantrag», 15 Karten «Aufenthaltsbewilligung», 10 Karten «Abweisung»

5 Schüler/ -innen werden von der Lehrperson ausgewählt und dürfen den Kreis des Schengen-Raums direkt betreten. Sie dürfen sich darin frei bewegen und sich ein Pult (Land) aussuchen. Sie sind nun die «Migrationsbeamten» des entsprechenden Landes und dürfen von der Lehrperson verdeckt jeweils 5 Karten ziehen. Die restlichen 15 Schüler/-innen müssen vorerst draussen bleiben und erhalten von der Lehrperson je eine Karte «Asylantrag». Ihr Spielziel besteht darin, durch das Erlangen einer Aufenthaltsbewilligung in den Schengen-Raum zu gelangen. Sie wissen, dass es insgesamt genau 15 Aufenthaltsbewilligungen zu vergeben gibt und dass jedes Land 5 Karten erhalten hat. Sie wissen aber nicht, wie viele «Abweisungen» sich darunter befinden und wie freundlich ihnen die Migrationsbeamten gesinnt sind. Die «Asylsuchenden» ordnen sich in einer Schlange an. Der Erste sucht sich ein Land aus und gibt seinen «Asylantrag» dem «Migrationsbeamten» ab. Dieser prüft seine verdeckten Karten: Hat er sowohl «Aufenthaltsbewilligungen» als auch «Abweisungen», so kann er auswählen, welche Karte er dem «Asylsuchenden» gibt. In jedem Fall muss er ihm eine Karte geben. Erhält der «Asylsuchende» eine «Aufenthaltsbewilligung», so darf er in den Schengen-Raum eintreten und sich darin frei bewegen. Wird er abgewiesen, kann er keinen weiteren Asylantrag bei einem anderen Land stellen und muss draussen bleiben. Die wartenden Asylsuchenden beobachten das Geschehen und werden sich genau überlegen, bei welchem Land sie ihren Asylantrag stellen. Im Verlaufe des Spiels werden sie auch merken, dass sie sich für einen Asylantrag in der Schweiz gewaltsam durch die Pultreihen hindurchzwängen und damit den Schengen-Raum illegal betreten müssen. Das Spielziel für die «Migrationsbeamten» ist bewusst offengelassen, da es Gegenstand der politischen Auseinandersetzung ist.

© Sven Baier & Damian Troxler (2022)