

## Planspiel/Simulationsspiel (Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte - EGMR)

### Kurzbeschreibung

#### „Exklusive Bildung in Kultland“

Der Fall Inamas u.a. versus Kultland



Straßburg, Sitz des EGMR. Foto: AP

## Inamas u.a. gegen Kultland

### ( Inhaltliche Kurzbeschreibung zur Thematik des Falls )

Das Planspiel „Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte –EGMR“ ermöglicht die Simulation verschiedener Fälle, in denen Menschen Beschwerde beim EGMR einlegen. Sie sehen sich in der Wahrnehmung ihrer Rechte einschränkt und verletzt.

Im vorliegenden Fall handelt es sich bei den Beschwerdeführer\_innen (Bf) um 140 Staatsangehörige (38 Familien) aus *Kultland*, die alle der Gruppe der Roma angehören. 98 der Bf sind Kinder und Jugendliche im Alter zwischen sechs und 15 Jahren. Die restlichen 42 der Bf sind ihre Eltern bzw. ihre Vormünder. Der Fall der Bf wird (fiktiv) unter dem Titel Inamas u.a. gegen Kultland beim EGMR geführt. Die Familie Inamas ist der Teil der Gruppe der Beschwerdeführer\_innen

Nachdem einige der Bf bereits 2005 erfolgreich in ähnlicher Sache Beschwerde beim EGMR eingereicht hatten und das Urteil 2008 zu ihren Gunsten entschieden wurde, reicht 2009 eine größere Gruppe aus der *Ortschaft Ur* eine Sammelbeschwerde beim EGMR ein. Darin behaupten die Bf eine Verletzung folgender Artikel der EMRK:

- Artikel 14 (Diskriminierungsverbot) iVm. Artikel 2 (Recht auf Bildung) des 1. Prot. EKMR
- Artikel 46 EMRK (Verbindlichkeit und Durchführung der Urteile)

Die Bf beklagen sich über die Bedingungen der Schulbildung in den Schuljahren 2008/2009 und 2009/2010. Sie seien nach rein ethnischen Kriterien in einer Schule untergebracht worden, in der ausschließlich Roma unterrichtet würden. In dieser Schule sei aufgrund vieler Mängel ein effektiver Unterricht nicht möglich. Zudem sei die „Exklusivität“ bzw. Exklusion nicht lernförderlich.

Der EGMR weist diese Einrede von Kultland mit dem Hinweis zurück, die Bf legten in ihrer Beschwerde begründet dar, dass die Probleme im Schuljahr 2009/10 weiter anhielten. Der Beschwerde wird deshalb vom EGMR zugelassen.

Der Sachverhalt sowie die Rechtsführung zum Planspiel „Exklusive Bildung in Kultland“ orientieren sich an einer realen Beschwerde gegen ein EU-Land, in dem seitens des EGMR ein Urteil ergangen ist, welches am Ende des Planspiels reflektiert werden kann. Für das Planspiel wurden fiktive Namen für die Beschwerdeführer\_innen (Bf) sowie das Land gewählt. Zudem blieb im Sinne der didaktischen Reduktion ein Beschwerdepunkt außen vor, ohne dass dadurch der Inhalt und Ablauf der simulierten Verhandlung des EGMR im Planspiel beeinträchtigt wird.

## Möglicher Ablauf

( Einführung – Planspiel - Auswertung )

09:00 - 09:15	Begrüßung / kurze Einführung
09:15 - 09:30	Vorstellungsrunde – Name + "Ich bin hier der einzige/die einzige, der/die..."
09:15 - 09:45	Grundlagen Menschenrechte – Was sind MR? Seit wann? Bearbeitung in Gruppen
09:45 - 11:15	Einstieg ins Planspiel: In der Rolle eines Sprechers des EGMR Begrüßung, ggf. kurzer Film zum EGMR (3-5 Min.) Ausblick auf die Simulation des EGMR und Falles
10:15 - 11:00	Gruppen zu Grundlagen EGMR – 50 Fragen
11:00 - 11:15	Fragen beantworten
11:15 - 11:30	Pause
11:30 - 11:40	Einstieg Fallsimulation – Fall kurz anreißen
11:40 - 11:50	Gruppen-Rollenfindung (7 Richter_innen, 4 Kultland, 4 Beschwerdeführung/ Inamas, 3 Presse, 3 Roma-Verbände/ERRC/ERTF, 3 Lokale Vertreter, ggf. 3 Kanzlei/ TN oder Spielleitung)
11:50 - 13:00	Arbeit in den Gruppen mit Aktionskarten/Arbeitsaufträgen
13:00 - 14:00	Mittagspause
13:05 - 13:35	Start Planspiel mit Presserunde zur anstehenden Verhandlung
13:35 - 14:15	Vorbereitung in den Gruppen auf Gerichtsverhandlung
14:20 - 15:00	Gerichtsverhandlung
15:00 - 15:30	Pause
15:30 - 16:00	Beratung der Richter, Interviews der Presse+ Vorbereitung Presseerklärung, etc.
16:00 - 16:20	Urteilsverkündung
16:20 - 16:40	Presseklärungen
16:45 - 16:45	Abschluss Planspiel
16:45 - 17:00	Pause
17:00 - 18:00	Reflexion und Auswertung des Spiels / der Rollen / Verlauf / Urteil (mit Blick auf das Spiel + eigene Rollen) Auswertung des Planspiels nach Inhalt + Evaluationsbogen Abschluss und Dank



## Ziele des Planspiels

( Für Teilnehmer\_innen / Multiplikator\_innen )

Grundsätzliche Zielsetzung des Planspiels „Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte – EGMR“ ist es, dass sich die Teilnehmenden mit dem Thema Menschenrechte und deren Umsetzung auseinandersetzen. Sie lernen Möglichkeiten kennen diese rechtlich einzufordern. Durch die Simulation des EGMR und der Gerichtsverhandlung werden folgende weitere Zielsetzungen angestrebt:

- spielend, handlungsorientiert lernen und Handlungskompetenzen stärken
- Bewusstsein für Grund- und Menschenrechte bilden und stärken
- Perspektivwechsel durch verschiedene Rollen im Rahmen der Fallsimulation
- Wissen und Verständnis zur Europäischen Konvention für Menschenrechte und Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte
- Herausforderung konkurrierender Menschenrechte bei der Rechtssprechung verstehen lernen
- Diskussions-, Dialog- und Streitkultur üben
- Auseinandersetzung mit spezifischen Rechten. Hier u.a. mit den Themen Diskriminierungsverbot, Recht auf Bildung
- Auseinandersetzung mit spezifischen Themen. Hier mit der Situation von Roma in Sinti in Europa und Deutschland allgemein und in Bezug auf Diskriminierung und das Recht auf Bildung im Besonderen.

Bei der Durchführung des Seminars für Multiplikator\_innen erweitert sich die Zielsetzung um die folgenden Punkte:

- Kennenlernen des Planspiels und der Abläufe
- Training, Reflexion und Klärung von Fragen, um das Planspiel selbst anwenden zu können



## Formate / Infos

( Zielgruppen - Zeit - Ausstattung )

### Zielgruppen

- Multiplikator\_innen und Berufsgruppen, die mit Jugendlichen / jungen Erwachsenen arbeiten (Qualifizierung zur eigenen Anwendung des Plan-Rollenspiels)
- Jugendliche und junge Erwachsene selbst

### Zeitraumen möglich als:

- 1-tägiges Seminar (z.B. 9:00 Uhr bis 17:00 Uhr)
- 2 halbe Tage/2 Schultage (z.B. 2 x 9:00 Uhr bis 13:00 Uhr)
- 1,5-tägiges Seminar (für Multiplikator\_innen)

### Materialien – Medien – Methoden

- Unterlagen zum Planspiel für Multiplikator\_innen bzw. Teilnehmer\_innen
- Moderationsmaterialien
- mehrere Räume (Plenum + Gruppenräume)
- Internet
- Plan-Rollenspielmethode, Reflexionsmethoden, bei längeren Formaten Methoden der Menschenrechts- und Demokratiebildung zur inhaltlichen Vertiefung

### Kontaktaten

Bernd Grafe-Ulke  
Stiftung niedersächsische Gedenkstätten, Im Guldernen Winkel 8, 29223 Celle  
Projekt KogA – „Kompetent gegen Antiziganismus – in Geschichte und Gegenwart“

-----  
Tel.: +49(0)5141/966 20-41

Mobil: 0162-920 240 8  
-----

[Bernd.Grafe-Ulke@stiftung-ng.de](mailto:Bernd.Grafe-Ulke@stiftung-ng.de)

<http://www.stiftung-ng.de>

<http://geschichte-bewusst-sein.de/koga/>