

## Plan-Rollenspiel

# „Alles was Recht ist!“

## Planspiel

# Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte

## Fallsimulationen

# FAIR-Deutschland versus Deutschland



Anhörung beim EGMR

Foto: Council of Europe Credits (<http://www.echr.coe.int>)

**ZIELE**

Grundsätzliche Zielsetzung des Planspiels „Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte – Fallsimulationen“ ist es, dass sich die Teilnehmenden im Planspiel mit dem Thema Menschenrechte und deren Umsetzung auseinandersetzen. Sie lernen Möglichkeiten kennen, diese rechtlich einzufordern. Durch die Simulation des EGMR 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 Rechtsprechung verstehen lernen
- Diskussions-, Dialog- und Streitkultur üben

**INHALTLICHE  
KURZBESCHREIBUNG****Fall 2: FAIR-Deutschland e.V. versus Deutschland**

Der Fall wurde vor dem EGMR verhandelt und hatte medial in Deutschland starke Aufmerksamkeit erregt. Es geht dabei um den Vergleich des Leids von Tieren mit dem von Häftlingen in nationalsozialistischen Konzentrationslagern. Für die Fallsimulation wurden die Namen von Personen und Institutionen geändert. Im Kern geht es darum, ob FAIR-Deutschland e.V. in seiner Meinungsäußerungsfreiheit und seinem Recht auf ein faires Verfahren beschränkt worden ist. Thematische Schwerpunkte, die bei diesem Fall mitlaufen und diskutiert werden, sind: Menschenwürde, Geschichte des Nationalsozialismus, Persönlichkeitsrechte, Tierschutz, Holocaustvergleiche.

For Animals in Responsibility (FAIR) ist eine weltweit arbeitende Tierschutzorganisation, die sich für die Rechte von Tieren einsetzt. Die Vertretung von FAIR-Deutschland plante 2004 eine Werbekampagne unter dem Titel „Der Holocaust auf dem Teller“. Ähnliche Werbekampagnen wurden auch in anderen Ländern, u.a. in den USA, bereits durchgeführt. Dabei sollten in Schautafeln, Bildern und Filmsequenzen Abbildungen von leidenden und gequälten Tieren in der Massentierhaltung neben Abbildungen von lebenden oder toten Häftlingen in nationalsozialistischen Konzentrationslagern gezeigt werden.

Gegen diese Form der Darstellung wandten sich der Präsident und die Vizepräsidenten des Zentralrates der Juden an das Landgericht Berlin. Dem Antrag, die Kampagne per einstweiliger Verfügung zu stoppen, wurde am 18. März 2004 stattgegeben. Das Gericht argumentierte, dass die Kläger Opfer der Judenverfolgung seien und die Meinungsäußerungsfreiheit nach Artikel 5 Abs. 1 GG hier zurücktreten müsse, insbesondere aufgrund der Darstellung, die das Schicksal und Leid von Menschen und Tiere auf eine Stufe stelle.

Die Berufung gegen das Urteil blieb erfolglos. Darauf riefen die Vertreter\_innen von FAIR-Deutschland das Bundesverfassungsgericht an, welches die Beschwerde mit Beschluss vom 20. Februar 2009 ablehnte bzw. nicht zur Entscheidung annahm.

Nachdem alle rechtlichen Instanzen in Deutschland ausgeschöpft waren, reichten die Vertreter\_innen von FAIR-Deutschland mit ihrem Fall Beschwerde beim Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte ein. Die Beschwerde wurde mit der Verletzung von drei Artikeln begründet, Artikel 10 EMRK\* (Recht auf Meinungsäußerungsfreiheit), Artikel 6 Abs. 1 EMRK (Recht auf ein faires Verfahren) und Artikel 14 (Diskriminierungsverbot). Die Beschwerde wurde geprüft und einstimmig als zulässig erklärt. Somit wurde die Beschwerde angenommen.

**\*EMRK = Europäische Menschenrechtskonvention**

**ZIELGRUPPE(N)**  
**ZEITRAHMEN**  
**MATERIALEN...**

## 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:

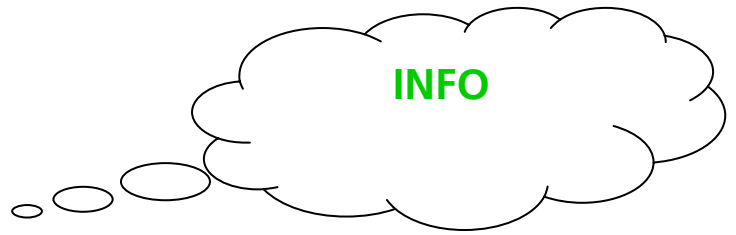
- 1-tägiges Seminar (z.B. 9:00 Uhr bis 17:00 Uhr)
- 2 halbe Tage / 2 Schultage (z.B. 2 x 9:00 Uhr bis 13:00 Uhr)
- 1,5-tägiges Seminar (für Multiplikator\_innen)

## 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

**ABLAUF EGMR  
FALL 2  
AM BEISPIEL EINES  
EINTÄGIGEN SEMINARS**

- 09:00 – 09:30** Begrüßung/kurze Einführung/Kennenlernen
- 09:15 – 09:45** Grundlagen Menschenrechte – Was sind Menschenrechte?
- 09:45 – 11:15** Einstieg in das Planspiel
- Begrüßung, ggf. kurzer Film zum EGMR
  - Ausblick auf das Simulierte Planspiel
  - Grundlagen EGMR
- 11:15 – 11:30** **Pause**
- 11:30 – 11:50** Einstieg Fallsimulation
- Gruppen-Rollenfindung (Richter\_innen, Vertretung Deutschland, Beschwerdeführung, Presse, Zentralrat der Juden, Tierschutzverband, Kanzlei/TN oder Spielleitung)
- 11:50 – 13:00** Arbeit in den Gruppen mit Aktionskarten/Arbeitsaufträgen
- 13:00 – 14:00** **Mittagspause**
- 14:00 – 15:00** Start Planspiel
- Presserunde zur anstehenden Verhandlung
  - Gerichtsverhandlung
- 15:00 – 15:30** **Pause**
- 15:30 – 16:30** Weiterführung des Planspiels
- Beratung der Richter\_innen
  - Urteilsverkündung
  - Presseerklärung
  - Abschluss Planspiel
- 16:30 – 16:45** **Pause**
- 16:45 – 17:45** Reflexion und Auswertung
- Spiel/Rollen/Verlauf/Urteil
  - Abschluss und Feedback



## Kontaktdaten

Bernd Grafe-Ulke  
Stiftung niedersächsische Gedenkstätten  
Projekt „Entrechtung als Lebenserfahrung –  
Netzwerk für Menschenrechtsbildung“  
Im Gühlen Winkel 8  
29223 Celle

-----  
Tel.: +49(0)5141 – 966 20-41

Mobil: +49(0)162 – 920 240 8  
-----

Email:

[bernd.grafe-ulke@stiftung-ng.de](mailto:bernd.grafe-ulke@stiftung-ng.de)

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

<http://www.stiftung-ng.de/de/projekte/entrechtung-als-lebenserfahrung.html>