



Planspiel Kommunal- politik

„Ohne
Jugend
ist
kein
Staat
zu
machen“

Eine Spielanleitung

©Herausgegeben
von der Friedrich-Ebert-Stiftung
Büro Dresden
Königstraße 6 | 01097 Dresden
Redaktion: Astrid Günther,
Christoph Wielepp
Layout: Wolfgang Bosse
Druck: Druckerei Tierbs Pirna
3. Auflage, 2005
ISBN 3-86077-905-2

Planspiel Kommunal- politik

„Ohne
Jugend
ist
kein
Staat
zu
machen“

*Ein Spiel
für junge Leute
mit Interesse
an der Politik
in ihrer Stadt*

**FRIEDRICH
EBERT** 
STIFTUNG

Büro Dresden

„Ohne Jugend ist kein Staat zu machen.“ Alle wissen es, doch jeder geht anders damit um. Die PolitikerInnen beklagen das mangelnde Interesse der Jugendlichen an Politik, die Jugendlichen die fehlenden Möglichkeiten der Beteiligung – wenn denn Politik überhaupt für sie ein Thema ist ...

Die Klischees stehen fest, die Vorurteile sitzen tief.

Alles übertrieben? Natürlich. Ganz so schlimm ist es nicht. Aber das Unbehagen bleibt. Ohne Jugend ist kein Staat zu machen. Doch wie bekommt man das zusammen, Jugend und politisches Interesse?

Politik *erleben* kann dafür ein Weg sein. Nicht passiv als Zuschauer, sondern mittendrin als aktiver Gestalter eines demokratischen Entscheidungsprozesses. Und wenn es dabei um Probleme vor der Haustür, in der eigenen Stadt oder Gemeinde geht, könnte das sogar richtig spannend werden. Warum gibt die Stadt Geld für neue Straßen oder die Renovierung des Rathauses aus und nicht für den Jugendclub? Warum steigen die Tarife für Straßenbahn und Stadtbus immer weiter? Wer streitet da im Rathaus eigentlich mit wem?

Mit diesem Heft liegt Ihnen die Anleitung für das „Planspiel Kommunalpolitik“ vor. Jugendliche werden in diesem Planspiel selber zu Stadträten, bereiten in Fraktionen die Stadtratssitzung vor und erstellen Anträge und Beschlussvorlagen. So wird für sie Politik in ihrer eigenen Stadt nachvollziehbar. Sie suchen sich selbst das Thema, zu dem sie „KommunalpolitikerInnen“ werden, besuchen vorab eine Stadtratssitzung und besprechen sich mit den „wirklichen“ Fraktionen. Und wenn dann die „Jugend-Fraktionen“ im Ratssaal Platz genommen haben, die erfahrenen KommunalpolitikerInnen auf den Zuschauerplätzen gespannt warten, die Presseplätze besetzt sind und der „Bürgermeister“ oder „Oberbürgermeister“ die Sitzung eröffnet, ist von Politikverdrossenheit nichts mehr zu spüren – höchstens ein bisschen Lampenfieber vor dem ersten Auftritt am Mikrophon ...

Wir möchten Sie anregen, dieses Projekt auch in Ihrer Stadt, in Ihrer Gemeinde zu versuchen. Seit Ende 1998 haben wir es mit Erfolg in vielen sächsischen Städten, aber auch außerhalb

Sachsens durchgeführt, in Großstädten wie Dresden, Leipzig und Potsdam ebenso wie auch in Hoyerswerda, Bautzen, Löbau, Nossen und Radebeul. Immer wieder haben wir dabei diese Anleitung verbessert. Unsere Erfahrungen sind in diese zweite, veränderte Auflage der Spielanleitung aufgenommen.

Kein Spiel ist wie das andere, wie sich auch die Geschäftsordnungen der Kommunen unterscheiden. Wir haben die Geschäftsordnung des Dresdner Stadtrates zu Grunde gelegt, doch lässt diese Spielanleitung sich ohne Probleme auf Ihre stadteigene Geschäftsordnung übertragen. Die Spielstruktur bleibt davon unberührt.

Ohne das Mittun von Verwaltung und Stadtrat wird es freilich nicht gehen. Deshalb unsere Bitte: Unterstützen Sie das Engagement der Jugendlichen – bei der Vorbereitung des Planspiels und darüber hinaus. Denn diese Jugendlichen wollen sich einbringen!

Dabei sind den Variationsmöglichkeiten kaum Grenzen gesetzt: Das Prinzip dieses Planspiels lässt sich ohne große Veränderungen auf einzelne Ausschüsse ebenso übertragen (wir haben es in Dresden mit dem Jugendausschuss durchgeführt) wie auf den Kreistag (der Landkreis Meißen war dabei unser Partner), und im Herbst 2002 wird gemeinsam mit dem Sächsischen Landtag dieses Planspiel auf Landesebene stattfinden als „Parlamentarischer Tag“.

Versuchen Sie es! Wenden Sie sich als KommunalpolitikerInnen oder Stadtverwaltung an Ihre Schulen, als Jugendliche an die Verwaltung! Sie werden selbst erstaunt sein, wie es funktioniert und wie viel Spaß es macht. Die Beispiele der Presseberichte im Anhang zeigen es. Und wenn Sie Unterstützung brauchen, sind wir gern bereit, Ihnen dabei mit unseren inzwischen gesammelten Erfahrungen zu helfen.

Ein herzlicher Dank gilt an dieser Stelle Frau Annemarie Müller für die Anregung und Herrn Dirk Schröter für die ersten Schritte zu diesem Planspiel, besonders aber Frau Astrid Günther, die daraus dann diese praxisbezogene Anleitung erarbeitet und mit ihren Erfahrungen nun auch die zweite, überarbeitete Fassung vorgelegt hat.

Christoph Wielepp
Friedrich-Ebert-Stiftung
Büro Dresden

Inhaltsverzeichnis

Was ist das: „Planspiel Kommunalpolitik“?	9
Was will das Spiel?	10
Wer spielt mit?	11
Spielablauf	13
Vorbereitungsphase	14
Vorbereitungstreffen	14
Die Fraktionen unter sich	15
Die Spielleitung als „Stadtratsbüro“	16
Das Spiel beginnt...	16
Abstimmung zur Tagesordnung	17
Fragestunde	17
Debatte	18
Abstimmung	19
Unterbrechung der Debatte	19
Beratungspause	19
Expertenanhörung	19
Spielpausen	19
Ereigniskarten	20
Auswertung	20
Anhang	21

Planspiel Kommunalpolitik

„Ohne Jugend ist kein Staat zu machen“

Ein paar Worte voraus...

Wie funktioniert Politik in unserer Stadt wirklich? Warum dauern Entscheidungen so lange? Warum ist für dieses Geld da, für jenes aber nicht?

Im Planspiel werden junge Leute zu Stadträten, sie spielen eine Stadtratssitzung, streiten miteinander über Fragen der Kommunalpolitik, haben Entscheidungsgewalt und sind Sachzwängen unterworfen. In der Vorbereitung der Sitzung sprechen die Jugendlichen dafür Themen ab, bilden Fraktionen, erarbeiten ihre eigenen Anträge und stellen diese dann zur Debatte und zur Abstimmung.

Bevor die nächsten Seiten ausführlich die Einzelheiten des Planspiels erläutern, hier zunächst etwas zum Begriff „Planspiel Kommunalpolitik“:

Das Planspiel ist eine Methode der Politischen Bildung, die der Idee folgt, eine in der Realität funktionierende politische Institution - z. B. ein Parlament - möglichst real nachzuspielen. Konzeptionen für solche Parlaments-Planspiele gibt es bereits auf der Ebene der UNO und der EU. Das hier entworfene Planspiel wendet sich der Politik vor Ort, der Kommunalpolitik zu.

*Was ist das:
„Planspiel Kommunalpolitik“*

- Das Spiel will zunächst **Kenntnisse** vermitteln: Wer sitzt im Stadtrat? Wie arbeitet er? Welche Aufgaben hat er? Welchen Einfluss hat seine Arbeit auf die Entwicklung der Stadt und ihrer Probleme? Wie wird er kontrolliert?
- Es will außerdem **Einsichten** ermöglichen: Wie funktioniert (kommunale) Politik? Was heißt Demokratie? Welche Rolle spielen Macht, Zwang, Recht und Moral in der Politik? Wie und von was wird Politik bzw. Demokratie beeinflusst? Welche Möglichkeiten zur Mitsprache gibt es?
- Es will weiterhin zur Entwicklung von **Fähigkeiten** beitragen: zur Fähigkeit zu *kommunizieren*, miteinander ins (konstruktive) Gespräch zu kommen, Rollen einzunehmen, zu argumentieren und Kompromisse zu schließen, zur Fähigkeit *Konflikte zu führen und auszuhalten*, zu streiten, zu provozieren und sich angreifen zu lassen, zur Fähigkeit, *Entscheidungen zu treffen*.
- Das Spiel will jungen Leuten Mut machen, Anstoß geben zu **politischer Beteiligung** auf kommunaler Ebene, zur Artikulation ihrer Vorstellungen und Wünsche und zur Einforderung ihrer Rechte, zu Mitsprache und Mitgestaltung.
- Das Spiel will auch Kommunalpolitiker und Jugendliche ins **Gespräch** miteinander bringen, um gemeinsam an wichtigen Themen zu arbeiten, eine Vernetzung zu erreichen, die für beide Seiten und für die Stadt sinnvoll ist.

Das Planspiel Kommunalpolitik will ausdrücklich nicht als „Alibi-Veranstaltung“ möglicher Beteiligung Jugendlicher in der Kommunalpolitik verstanden werden, sondern als Methode der Politischen Bildung, die Beteiligungsprozesse anbahnt und ermöglicht. Jugendlichen, Kommunalpolitikern und Stadtverwaltungen soll ein Angebot des miteinander und voneinander Lernens gemacht werden, das Ausgangspunkt für ein sich anschließendes Beteiligungsprojekt sein kann.

Die Spielregel, die hier modellhaft aufgeschrieben ist, hält sich im Wesentlichen an die Geschäftsordnung des Stadtrates der Landeshauptstadt Dresden. Sie enthält aber auch vereinfachte bzw. veränderte Festlegungen, die in der Realität nicht so bestehen oder in den Geschäftsordnungen der Stadträte anderer Städte anders lauten.

Die Spielregel soll allen Beteiligten helfen, sich im Ablauf des Spiels zurecht zu finden. Sie erhebt nicht den Anspruch, allgemeingültig zu sein, sondern soll der Sache, also der Nachvollziehbarkeit für die Spieler und der Intention des Planspiels dienen.

Die Orientierung am Dresdner Stadtrat ist exemplarisch und schließt nicht aus, dieses Planspiel in übertragener Form in anderen Städten durchzuführen bzw. die Spielregel dahingehend zu verändern.

→ *Informationen für die Spielleitung: Anhang 1*



Anhang 1

Folgende **Personen** werden als Spieler benötigt:

- die Stadträte: maximal sechs Fraktionen mit mindestens je drei Jugendlichen (Es sollten insgesamt nicht weniger als 15 Jugendliche sein, die mindestens 15 Jahre alt sind.);
- „echte“ Beigeordnete, die in und nur zur Fragestunde (siehe 5 „Das Spiel beginnt...“) wichtig sind und anwesend sein sollten;
- den (Ober-)Bürgermeister-Spieler, der die Stadtratssitzung leitet (dies kann ein Jugendlicher, der „echte“ (Ober-)Bürgermeister, ein Beigeordneter oder ein „echter“ Stadtrat sein.);
- die Bürger selbst („echte“ Bürger bzw. auch die „echten“ Stadträte, auch Jugendliche), die die Stadtratssitzung als Öffentlichkeit verfolgen;
- Vertreter von Presse und Medien, die in der Öffentlichkeit über das Planspiel Kommunalpolitik informieren;
- eine Spielleitung, die besonders in der Vorbereitungsphase aktiv ist.

Wer spielt mit?

(Ober-)Bürgermeister-Spieler

mind. 3 Stadträte
Fraktion I
(z. B. SPD)

mind. 3 Stadträte
Fraktion II
(z. B. CDU)

mind. 3 Stadträte
Fraktion III
(z. B. Bündnis90/
Die Grünen)

mind. 3 Stadträte
Fraktion IV
(z. B. PDS)

mind. 3 Stadträte
Fraktion V
(z. B. F.D.P.)

mind. 3 Stadträte
Fraktion VI
(z. B. Freie Bürger)

„echte“
Beigeordnete
für die Fragestunde

Bürger
(„echte“ Bürger, Stadträte, Jugend-
liche, Vertreter der Medien)

Spielleitung

Hinweis für Lehrer:

Für das Fach Gemeinschaftskunde bietet das Planspiel konkrete Bezüge zum Lehrplan. Dies soll hier exemplarisch und kurz für sächsische Lehrpläne angedeutet werden.

(Parallelen zu den Lehrplänen aller anderen Bundesländer sind vorhanden.)

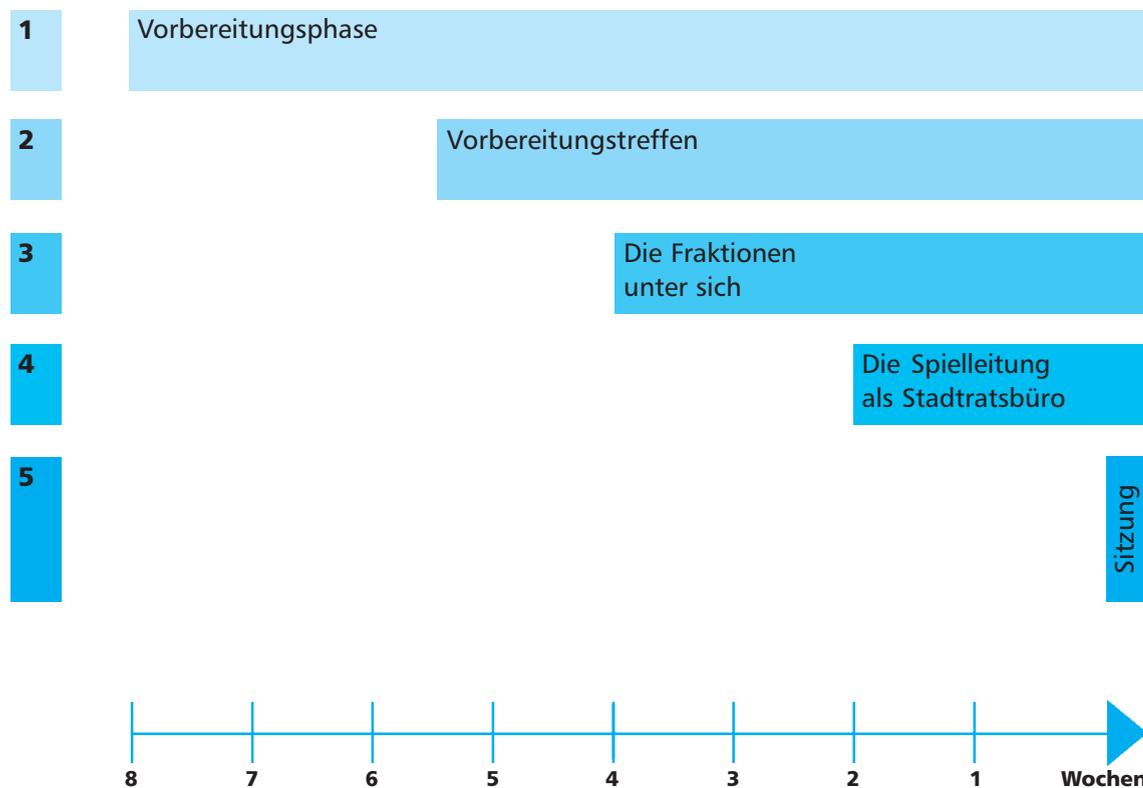
- Lehrplan Mittelschule Klasse 8, Thema „Jugend und Politik im Freistaat Sachsen“
- Lehrplan Gymnasium Klasse 9, LB 1 „Politik im Erfahrungsbereich Jugendlicher“; Klasse 11, LK 11/I, Klasse 12 GK 12/II und LK 12/II



Für die gespielte Stadtratssitzung, den Zielpunkt des Planspiels, sollte - wenn möglich - als **Raum** der Stadtratssaal zur Verfügung stehen. Der **Zeitpunkt** dieser Sitzung sollte nahe dem sonst üblichen Zeitpunkt der Stadtratssitzungen liegen.

*Der Ablauf des gesamten Planspiels gliedert sich in mehrere Phasen, die im Folgenden mit **1** bis **5** benannt sind. Zur Orientierung über den zeitlichen Rahmen des gesamten Projektes ist angegeben, wann in etwa die einzelnen Phasen vor der gespielten Stadtratssitzung beginnen.*

Spielablauf



Anhang 1

Die Aktivitäten der Vorbereitungsphase beschränken sich zunächst auf die Spielleitung
→ *(Informationen für die Spielleitung: Anhang 1)*

Bereits langfristig vor dem ersten Schritt der Vorbereitungsphase steht für die Spielleitung die Aufgabe, interessierte Jugendliche, also Plan-Spieler zu finden, die bereit sind, sich auf das Projekt einzulassen. Wichtig sind gleichzeitig Absprachen mit der Stadtverwaltung und dem (Ober-)Bürgermeister vor Ort, da ohne deren Einverständnis und Unterstützung das Planspiel nicht stattfinden kann. Anschließend wird ein Termin für die gespielte Stadtratssitzung festgelegt und dazu der Ratssaal gemietet.

Weiterhin sollten die Stadtratsfraktionen über Inhalt, Ziel und Ablauf des Spiels informiert und nach ihrer Bereitschaft zur Zusammenarbeit gefragt werden, speziell für die Unterstützung der Spielfraktionen in der Vorbereitung.

→ *Informationen für die Spielleitung: Anhang 1*

Die Jugendlichen treffen sich erstmalig etwa fünf Wochen vor dem Sitzungstermin zum Vorbereitungstreffen. Hier werden ihnen zunächst von der Spielleitung einige wichtige Informationen zu den Einzelheiten des Spielablaufes gegeben. Gegen Ende des Vorbereitungstreffens finden sich Vertreter der „echten“ Fraktionen ein. Sie nehmen mit den Jugendlichen, die ihre Fraktion spielen werden, Kontakt auf und vereinbaren einen ersten Termin.

Außerdem wird – sofern die Jugendlichen nicht schon bestens Bescheid wissen – die Struktur der Kommune und die Arbeitsweise des Stadtrates mit Rechten und Pflichten der Fraktionen und der Stadträte, des (Ober-)Bürgermeisters und der Beigeordneten detailliert erläutert.

Anschließend einigen sich die Schüler - zum Beispiel über ein brain-storming - auf ein Thema, das in der gespielten Sitzung behandelt werden soll. Das Thema sollte einen Bezug zu aktuellen Problemen und Diskussionen in der Bevölkerung bzw. Kommunalpolitik haben. Und es sollte so gewählt werden, dass sich zwischen den Fraktionen tatsächlich unterschiedliche Positionen herausbilden können und eine entsprechend kontroverse Diskussion möglich wird.

Nun finden sich die Jugendlichen zu max. sechs Fraktionen mit mind. je vier Mitgliedern zusammen, wobei nur die im „echten“ Stadtrat existierenden Fraktionen besetzt werden sollten. Jede Fraktion bestimmt einen Fraktionsvorsitzenden. Je nach Interesse der Beteiligten kann die Leitung der Stadtratssitzung, also die Rolle des (Ober-)Bürgermeisters, per Abstimmung an einen Jugendlichen vergeben werden. Auch dies geschieht beim Vorbereitungstreffen.

Vorbereitungsphase 1



Anhang 2

Vorbereitungstreffen 2

KONTAKTAUFNAHME

INFORMATIONEN

THEMA WÄHLEN

FRAKTIONEN EINTEILEN

In einem Zeitraum von drei bis vier Wochen findet nun die eigentliche Vorbereitung der Stadtratssitzung in den jugendlichen Fraktionen statt.

Es erwies sich immer wieder als sinnvoll, dass die Jugendlichen in dieser Phase mindestens eine **„echte“ Stadtratssitzung besuchen** und dort die grundlegenden Abläufe und Verfahrensweisen erleben. Dies könnte auch schon vor dem Vorbereitungstreffen geschehen.

Zur Vorbereitung der Stadtratssitzung hat jede Spielfraktion die Aufgabe, eine allgemeine **Anfrage** zur Fragestunde und einen **Antrag** zum Thema aufzustellen (siehe 5 „Das Spiel beginnt...“: Fragestunde und Debatte).

Was ist eine **Anfrage**?

Eine Anfrage spricht ein konkretes Problem in der Stadt an, das nicht im Entscheidungsbereich der Stadträte liegen muss, wohl aber im Aufgabenbereich der Stadtverwaltung. Je nach Inhalt richtet sich die Anfrage an den (Ober-)Bürgermeister oder an den zuständigen Beigeordneten.

Was ist ein **Antrag**?

Ein Diskussionspapier, das eine Fraktion zum festgelegten Thema in die Debatte einbringt, auf dem sie ihre Meinung kund tut und einen konkreten Vorschlag zur Abstimmung formuliert.

Die jugendlichen Stadträte in ihren Fraktionen erkunden bei einem ersten Termin mit den „echten“ Fraktionen deren politischen Standpunkt im Allgemeinen und deren Position zum Thema der gespielten Sitzung.

→ *Leitfragen für den Besuch in der Fraktion: Anhang 3*

Die „echten“ Fraktionen sollten den jugendlichen Stadträten behilflich sein beim Aufstellen der Anfrage und des Antrages. Wichtig ist dabei, dass die Jugendlichen keine Überzeugungen der Fraktion annehmen müssen, sondern ihre eigenen Sichtweisen in Anfrage und Antrag ausdrücken und dazu wirkliche sachliche Beratung der politikerfahrenen Stadträte erhalten.

14 Tage vor dem Sitzungstermin müssen dann die Anfragen und Anträge der Fraktionen bei der Spielleitung abgegeben werden.



Beispiel Anhang 5, 6



Beispiel Anhang 8, 9



Anhang 3

Die Spielleitung sammelt zum genannten Termin die Anfragen und Anträge der Fraktionen und stellt in Rücksprache mit dem Spiel-(Ober-)Bürgermeister eine Tagesordnung für die Sitzung auf.

→ *Beispiel: Anhang 11*

Erfahrungsgemäß sollte Wert darauf gelegt werden, dass jede Fraktion nur eine Anfrage und einen Antrag vorbereitet, da sonst der zeitliche Rahmen der Sitzung gesprengt und das Durchhaltevermögen der Jugendlichen überfordert wird.

Die Spielleitung schickt jetzt den jeweiligen „echten“ Beigeordneten eine Einladung zur Fragestunde und die Anfragen der Fraktionen zu (entsprechend der Themen der Anfragen).

Damit alle Fraktionen rechtzeitig über die Anträge der jeweils anderen Fraktionen zum Thema informiert sind und sich in ihrer Argumentation während der Stadtratssitzung darauf beziehen können, werden diese bei der Spielleitung eingereichten Anträge und zusätzliche Unterlagen sowie die Tagesordnung der Sitzung eine Woche vorher auch an alle Spiel-Fraktionen (an den jeweiligen Fraktionsvorsitzenden) verschickt.

Jetzt geht es los: Der Stadtratssaal ist gerichtet, die Reihen der Fraktionen füllen sich langsam. Junge Leute sitzen da, sie haben ungewohnte Rollen übernommen. Das Publikum nimmt auf den hinteren Reihen Platz, Journalisten mischen sich darunter. Die geladenen Beigeordneten und der (Ober-)Bürgermeister finden sich an den Tischen ein. Das Spiel kann beginnen.

Die Spielleitung eröffnet die Sitzung, begrüßt alle, die sich soeben im Saal versammelt haben. Es wird noch einmal kurz an die Idee des Spiels und die vereinbarten Spielregeln erinnert. Die Regie liegt ab jetzt beim (Ober-)Bürgermeister-Spieler, er leitet die Stadtratssitzung.

Die Spielleitung
als „Stadtratsbüro“ 4



Anhang 11



Das Spiel
beginnt... 5



Zuerst wird über die bereits vorliegende Tagesordnung abgestimmt. Falls von einzelnen Fraktionen Änderungen oder Ergänzungen eingebracht werden sollen, geschieht dies über einen Antrag zur Geschäftsordnung und eine anschließende Abstimmung. Mindestens ein Fünftel der Stadträte muss der Änderung zustimmen, sonst gilt der Antrag als abgelehnt.

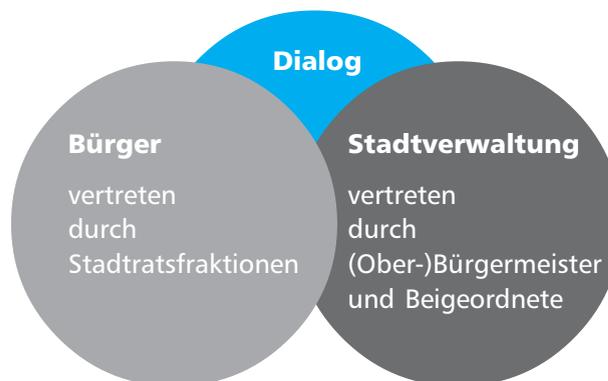
→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Abstimmung
zur Tages-
ordnung



Anhang 4

Erster Punkt der soeben beschlossenen Tagesordnung ist die Fragestunde, die in ihrer Form einem Dialog zwischen Bürgerschaft und Stadtverwaltung gleich kommt. Die Bürger sind durch die Stadtratsfraktionen, die Verwaltung ist durch (Ober-)Bürgermeister und Beigeordnete vertreten. Sie treten in ein Frage-Antwort-Spiel.



Fragestunde

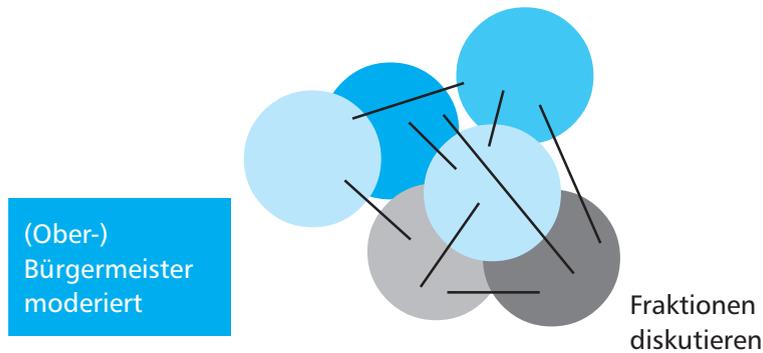
Nach Reihenfolge der Fraktionsstärken im echten Stadtrat wird die Anfrage von einem jeweiligen Fraktionsmitglied einzeln vorgelesen. Die Antwort zur Anfrage wird entweder vom (Ober-)Bürgermeister direkt oder von den jeweils zuständigen Beigeordneten gegeben. Dem Fragesteller sind zwei klärende Rückfragen (auch Zusatzfragen) erlaubt, jeder weiteren Fraktion eine.

Die Fragestunde läuft solange, bis alle Fraktionen ihre Anfrage verlesen haben. Eine Aussprache zwischen den Fraktionen findet nicht statt. Nicht erledigte Anfragen und nicht beantwortete Zusatzfragen werden vom (Ober-)Bürgermeister innerhalb einer Frist von 14 Tagen schriftlich gegenüber den Spiel-Stadträten beantwortet.



Die Fragestunde sollte insgesamt nicht länger als 45 Minuten dauern. Nach der Fragestunde können die geladenen Beigeordneten die Sitzung verlassen, falls nötig.

An die Fragestunde schließt sich die Debatte an. Hier stehen sich nicht mehr Bürgerschaft und Verwaltung direkt gegenüber, sondern hier geht es um die Diskussion der Anträge zwischen den einzelnen Fraktionen.



Der (Ober-)Bürgermeister ist Moderator. Er koordiniert die Redebeiträge, bündelt die Ergebnisse und ruft zur Abstimmung. Er agiert unparteiisch und gerecht.

Entsprechend der Tagesordnung, also nach Reihenfolge der Fraktionsstärken im echten Stadtrat, werden die einzelnen Tagesordnungspunkte aufgerufen. Ein Fraktionsmitglied verliest als „Antragsteller“ den Antrag seiner Fraktion. Zur Veranschaulichung dürfen Folien oder weitere Materialien eingesetzt werden.

TOP=Tagesordnungspunkte

Das Plenum ist nun offen, die anderen Fraktionen dürfen auf den Antrag zunächst mit Rückfragen reagieren und dann ihre Argumente im pro und contra dazu äußern. Der (Ober-)Bürgermeister bestimmt die Reihenfolge der Redner. Außerhalb der Reihenfolge erhält das Wort, wer einen Antrag zur Geschäftsordnung stellen will.

Dies läuft solange, bis alle Anträge vorgelesen und diskutiert sind. Der (Ober-)Bürgermeister stellt die Anträge der Fraktionen (eventuell mit entsprechenden Änderungen) dann einzeln zur Abstimmung. Dies wird durch ein Zeichen bekanntgegeben.

→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Die Abstimmung über einen Antrag geschieht durch Handzeichen. Sie kann auch geheim, also schriftlich erfolgen. Dies muss eine Fraktion über einen Antrag zur Geschäftsordnung vorschlagen und zur Abstimmung stellen.

→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Die Debatte zu einem Antrag kann auf verschiedene Weise erweitert oder unterbrochen werden:

- durch eine Beratungspause
- durch eine Expertenanhörung
- durch Antrag auf Schluss der Aussprache

Dies ist jeweils durch einen Antrag zur Geschäftsordnung möglich

→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Während der Debatte zu einem Antrag ist es erlaubt, eine Beratungspause von zehn Minuten einzuschieben: die einzelnen Fraktionen können sich extra zusammenfinden und über ihren Standpunkt zu einem Thema beraten.

Wenn dazu Bedarf besteht, muss dies durch einen Antrag zur Geschäftsordnung angemeldet werden. Darüber wird sofort abgestimmt, wobei wieder die Zustimmung von mindestens einem Fünftel der anwesenden Stadträte nötig ist.

→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Weil manche Themen nicht vollständig aus der Kompetenz der Stadträte beurteilt werden können, kann eine Fraktion entsprechend dem Inhalt des Antrags Experten einladen, die als Sachkundige innerhalb der Debatte angehört werden und wichtige Informationen einbringen können. Dies muss über einen Antrag zur Geschäftsordnung und anschließende Zustimmung von einem Fünftel der anwesenden Stadträte zugelassen werden. Dem Experten ist eine Redezeit von fünf Minuten zugestanden.

Die Sitzung kann durch ein oder zwei längere Spielpausen unterbrochen werden, die in Absprache mit der Spielleitung vom (Ober-)Bürgermeister festgelegt werden.

Insgesamt sollte die Stadtratssitzung nicht länger als 4 Stunden dauern.

Abstimmung



Anhang 4

Unterbrechung
der Debatte

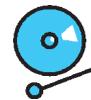
Beratungspause



Anhang 4

Expertenanhörung

Spielpause



Das Spiel ist zu Ende, im Ratssaal sitzt beim nächsten Mal wieder der „echte“ Stadtrat, die jungen Leute haben die Plätze geräumt. Aber sie haben etwas mitgenommen, sie haben es selbst erlebt: so funktioniert Politik in unserer Stadt, so wird debattiert und gestritten im Stadtrat, so mühsam ist es, Argumente abzuwägen, Entscheidungen zu treffen, eine Lösung zu finden.

Und sie wissen jetzt auch, wo die Möglichkeiten liegen, sich mit ihren Interessen und Forderungen an dieser Politik zu beteiligen. Die Fraktionen im Stadtrat als Streiter für die Bürgerschaft, also auch für die Jugendlichen, sind wichtige Ansprechpartner geworden. Hier liegt eine Chance der **Beteiligung**.

Gefragt wird am Ende der Sitzung natürlich auch: Was wird mit den vom jugendlichen Stadtrat angenommenen Anträgen? Die Frage ist berechtigt. Die Antwort darauf wird abhängen vom Maß an realpolitischer Ernsthaftigkeit - trotz des Spielcharakters -, mit der sich Stadtverwaltung und Kommunalpolitiker auf das Projekt eingelassen haben. Das Votum der Jugendlichen steht, es sollte nicht übergangen werden.

Vielleicht wächst aus dieser ersten politischen Erfahrung für die jungen Leute auch der Anstoß, sich künftig einzumischen in die Kommunalpolitik. Indem sie sich über ihre Interessen verständigen, sich nach demokratischen Debatten auf ihre gemeinsamen Standpunkte einigen, sich dann in geeigneter Form wieder mit ihren Forderungen an Stadtrat und Stadtverwaltung wenden und in die Öffentlichkeit treten.

Denn: **Ohne Jugend(beteiligung) ist kein zukunftsfähiger Staat zu machen!**

Das Planspiel ist ein Lernprozess für alle Beteiligten. Am Ende des Prozesses ist es sinnvoll, zu fragen, wie dieser erlebt wurde. Auch im Hinblick auf kommende Planspiele und Projekte. Mit einem Katalog von Fragen, den wir im Anhang zusammengestellt haben, soll eine Hilfe zur Auswertung des Planspiels gegeben werden.

→ *Fragenkatalog: Anhang 13*

Was nehmen wir mit?

Auswertung



Anhang 13

Anhang

Inhalt des Anhangs

Anhang 1	
Informationen für die Spielleitung	23
Anhang 2	
Die „echten“ Fraktionen als Begleiter	31
Anhang 3	
Leitfaden zum Besuch bei den Fraktionen	32
Anhang 4	
Fünf wichtige Regeln	33
Anhang 5/6	
<i>Beispiel</i> Anfrage der SPD-Fraktion	
<i>Beispiel</i> Anfrage der PDS-Fraktion	36
Anhang 7	
<i>Kopierblatt</i> Anfrage	37
Anhang 8	
<i>Beispiel</i> Antrag der SPD-Fraktion	38
Anhang 9	
<i>Beispiel</i> Antrag der CDU-Fraktion	39
Anhang 10	
<i>Kopierblatt</i> Antrag	40
Anhang 11	
<i>Beispiel</i> Tagesordnung	41
Anhang 12	
<i>Kopierblatt</i> Handzettel für die Sitzung	42
Anhang 13	
Fragenkatalog zur Auswertung	43
Presseresonanz	45

Noch Fragen?

Dann wenden Sie sich bitte an die
Friedrich-Ebert-Stiftung
Büro Dresden
Königstraße 6
01097 Dresden
Tel. (0351) 8 04 68 03
Fax (0351) 8 04 68 05
E-Mail DRNmail@fes.de

Die Spielleitung ist Koordinations- und Organisationsstelle des gesamten Planspiels. Im folgenden Anhang 1 werden die verschiedenen Aufgaben der Spielleitung, die in den einzelnen Phasen des Planspiels notwendig sind, noch einmal detailliert erläutert. Außerdem werden einige Hinweise zu Variationsmöglichkeiten der Spielregel gegeben.

Aufgaben und Schritte der Organisation

1 Erster und grundlegender Schritt ist eine prinzipielle schriftliche **Anfrage** an (Ober-)Bürgermeister und Stadtverwaltung zur Bereitschaft, die Durchführung eines Planspiels mit zu tragen, zu unterstützen. Fällt diese positiv aus, sollte ein **Gespräch** mit (Ober-)Bürgermeister und einem Vertreter der Stadtverwaltung zur Klärung von Intention und Ablauf des Planspiels geführt werden. Bei diesem Gespräch kann schon der Termin für die gespielte Stadtratssitzung vereinbart und der Ratssaal angemietet werden.

Langfristig vor diesem Schritt sollte eine **Kontaktaufnahme mit am Planspiel interessierten Jugendlichen** geschehen sein – entweder über Schule und Lehrer oder über weitere Ansprechpartner. Letztere sollten dann zu dem ersten Gespräch mit (Ober-)Bürgermeister und Stadtverwaltung hinzugezogen werden.

Die Jugendlichen werden dann zu einem Vorbereitungstreffen eingeladen, das etwa fünf Wochen vor dem Spieltermin stattfinden sollte.

Ebenso werden die „**echten**“ **Stadtratsfraktionen** über das Planspiel informiert. Dies geschieht am besten postalisch an die Fraktionsvorsitzenden und wird verbunden mit der Einladung je eines Vertreters der Fraktionen zur Schlussphase des Vorbereitungstreffens (zwecks Kontaktaufnahme mit den Jugendlichen).

2 Das **Vorbereitungstreffen** mit den Jugendlichen hat – wie vorn schon beschrieben – folgende Schwerpunkte:

a) Es werden INFORMATIONEN über Strukturen der Kommune, über Funktion und Arbeitsweise des Stadtrates und über den Ablauf der gespielten Sitzung gegeben.

b) Ein THEMA für die Stadtratssitzung wird ausgewählt – natürlich nach den Vorschlägen der Jugendlichen und, wenn möglich, aus der aktuellen kommunalpolitischen Diskussion. Zu bedenken ist dabei, dass 1. das Thema überhaupt in die Entscheidungskompetenz des Stadtrates fällt, dass 2. das Thema nicht zu eng gewählt wird, so dass kaum unterschiedliche Vorschläge von den Fraktionen kommen können und dass 3. das Thema auch nicht so weit und unspezifisch bleibt, dass die konkrete Ebene in den zu formulierenden Anträgen verloren geht.

Bei der Themenauswahl sollten die Jugendlichen auch auf die Möglichkeit hingewiesen werden, bereits in der Anfrage für die Fragestunde bestimmte Themen unterzubringen. Eine Dopplung der Themen in Anfragen und Anträgen sollte ohnehin vermieden werden.

Und noch ein Tip: Über das empfohlene Maß von einer Anfrage und einem Antrag pro Spiel-fraktion hinaus sollte - wegen der Länge der Sitzung - nur in Abhängigkeit von der Anzahl der Fraktionen gegangen werden.

c) Es werden die Spiel-FRAKTIONEN eingeteilt, wobei diese von ihren Bezeichnungen her den „echten“ Fraktionen entsprechen sollten, zahlenmäßig aber nicht gleich oder ähnlich sein müssen. Ob bei der Zuordnung der Jugendlichen zu den Fraktionen die freie Entscheidung des Einzelnen oder das Losprinzip gelten soll, ist der Spielleitung überlassen. Wichtig ist jedoch, dass jede der zu besetzenden Fraktionen am Ende etwa die gleiche Anzahl, mindestens jedoch drei Mitglieder hat.

d) Die Jugendlichen können KONTAKT AUFNEHMEN mit Vertretern der „echten“ Stadtratsfraktionen, einen ersten Termin zur Vorbereitung der Sitzung vereinbaren.

Auf dem Vorbereitungstreffen wird außerdem der Termin für die Abgabe der Anfragen und Anträge für die Sitzung mitgeteilt.

Auch die Suche nach bzw. Wahl von einem möglichen (Ober-)Bürgermeister-Spieler – wie gesagt, auch aus den Reihen der Jugendlichen - sollte zu diesem Zeitpunkt geschehen.

3 Für die im dritten Schritt stattfindenden **Termine der Jugendlichen** in ihren Fraktionen bei den Vertretern der „echten“ Fraktionen besteht die Aufgabe der Spielleitung lediglich darin, bei Bedarf Hilfestellung zu geben. Im Übrigen arbeiten die Jugendlichen in dieser Phase selbstständig.

4 Der vierte Schritt des Planspiels bezieht sich nun auf die konkrete Vorbereitung der Sitzung. Dabei betätigt sich die **Spielleitung als „Stadtratsbüro“**, indem sie die Anfragen und Anträge der Fraktionen sammelt, in Absprache mit dem (Ober-)Bürgermeister-Spieler eine Tagesordnung aufstellt, entsprechend der Inhalte der Anfragen die jeweiligen Beigeordneten zur Sitzung lädt und den jugendlichen Fraktionen die Anträge der jeweils anderen Fraktionen zukommen läßt.

Die Spielleitung sollte weiterhin (in Rücksprache mit der Stadtverwaltung) folgende Dinge organisieren: Schilder mit den Bezeichnungen der Fraktionen und den Namen der Spieler zum Aufstellen im Ratssaal, die Möglichkeit einer Protokollführung während der Sitzung, Einladung der Presse und Veröffentlichung des Spieltermins in der Presse, eine Kopiermöglichkeit vor Ort (in Nähe des Sitzungssaales) und für jeden Mitspieler einen Handzettel (entsprechend der Kopiervorlage in Anhang 12).

5 Den fünften Schritt stellt die gespielte Sitzung selbst dar. Die Spielleitung hält sich dabei im Hintergrund. Ihre Aufgabe besteht hier in der **Kontrolle der Einhaltung der Spielregeln** im Sinne der Intention des Planspiels. Dies bedeutet - nach unserer Erfahrung - insbesondere darauf zu achten, dass die kommunalpolitisch erfahrenen Vertreter der Stadtverwaltung und die Stadträte den noch unerfahrenen und darum manchmal erfrischend unkonventionell agierenden Jugendlichen nicht das „Zepter“ aus der Hand nehmen bzw. politisch unliebsame Anträge und Meinungsbildungsprozesse der jugendlichen Stadträte zu verhindern versuchen.

Nach dem Ende des Planspiels sollte die Spielleitung bei der Auswertung mit allen Beteiligten wieder aktiv werden.

Soweit zunächst eine Beschreibung der vielfältigen Aufgaben der Spielleitung beim Planspiel. Zur Veranschaulichung des Zeitrahmens der einzelnen Schritte ist diesem Anhang eine **Zeitleiste** angefügt, die die einzelnen Termine noch einmal in Zusammenhang bringt. Ebenso ein **Schaubild**, das die verschiedenen Beteiligten nennt und gleichsam ein „Netz der Kontakte“ zur Vorbereitung der gespielten Sitzung wiedergibt.

Hinweise zu Variationsmöglichkeiten der Spielregel

In der Umsetzung des Spiels ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, die oben dargelegte Spielregel zu variieren. Nach den bisherigen Erfahrungen mit dem Planspiel haben sich nicht alle Variationen als günstig erwiesen. Deshalb soll im Folgenden kurz auf positive und negative Effekte hingewiesen werden.

■ Grundsätzlich lässt sich die **Zielgruppe** variieren:

Die Stadträte können entweder *Schüler einer Klasse bzw. einer Schule* sein, was die organisatorisch einfachere Variante ist, da der Kontakt zu den Schülern über eine Lehrkraft leicht herzustellen und zu halten ist und außerdem die Schüler untereinander leicht Absprachen treffen können. Nachteilig wirkt sich dies für das durchaus sinnvolle Ziel aus, Jugendliche der gesamten Stadt in das Planspiel einzubeziehen.

Als Zielgruppe könnten aber auch *alle Jugendlichen einer Stadt* zu dem Projekt Planspiel eingeladen werden, woraus sich eine annähernd repräsentative Anzahl von jugendlichen Stadträten aus verschiedenen Stadtteilen und Interessenlagen ergeben würde. Diese Variante bringt allerdings einen erheblich größeren organisatorischen Aufwand mit sich, da der Kontakt zu den Jugendlichen und zwischen den Jugendlichen während der Vorbereitung der Sitzung schwieriger zu halten ist.

■ Der Zeitpunkt des **Vorbereitungstreffens** ist zu verschieben:

Für den Fall, dass Schüler nur einer Schulklasse bzw. nur einer Schule die Planspieler sein werden, ist es möglich, einen Projekttag zu nutzen, bei dem das Vorbereitungstreffen und die Termine der Jugendlichen bei den „echten“ Fraktionen gekoppelt werden. Der Ablauf des Projekttag könnte folgendermaßen aussehen: Vormittags findet das Vorbereitungstreffen statt, wie hier im Heft beschrieben. Gegen Mittag (z. B. nach der Mittagspause) kommen die Vertreter der „echten“ Fraktionen hinzu und arbeiten mit den Jugendlichen fraktionsweise an Anfragen und Anträgen. Am Ende des Projekttag liegen dann die fertiggestellten Anfragen und Anträge vor. Wenn Zeitknappheit bis zum Sitzungstermin herrscht, ist diese Variante sinnvoll und vorteilhaft, weil der Projekttag spätestens 14 Tage vor dem Sitzungstermin liegen kann. Sie setzt aber voraus, dass die Jugendlichen vor dem Projekttag bereits eine Stadtratssitzung besucht haben und dass für die Erstellung der Anträge, falls nötig, unkompliziert Materialien (z. B. der Stadtverwaltung) herzu geholt werden können.

- Ebenfalls ist der **Zeitpunkt der Fragestunde** variierbar:

Dass die Fragestunde am Beginn der Stadtratssitzung liegt, ist in diese Spielregel zum Planspiel Kommunalpolitik aus der erwähnten Geschäftsordnung des Dresdner Stadtrates übernommen worden. Eine Verlegung der Fragestunde auf das Ende der Sitzung ist durchaus möglich. Erfahrungsgemäß wird die Fragestunde aber mit sehr geringer Aufmerksamkeit wahrgenommen, wenn sie am Ende der Sitzung liegt. Denn dann läßt die Konzentrationsfähigkeit und -willigkeit der Jugendlichen nach möglicherweise drei Sitzungsstunden naturgemäß nach.

- Weiterhin lässt sich die **Besetzung der Rollen von (Ober-)Bürgermeister und Beigeordneten** variieren:

Es ist möglich, die Rolle des (Ober-)Bürgermeisters, also die Leitung der Stadtratssitzung einer/m Jugendlichen zu übergeben. Das unterstützt die Absicht des Spiels, Jugendlichen über aktive Teilnahme möglichst weitgehenden Einblick in die Strukturen und Abläufe der Kommunalpolitik zu geben. Die konstruktive Leitung der Sitzung setzt aber eine gute Kenntnis und Anwendungsfähigkeit der Geschäftsordnung des Stadtrates voraus. Zwei Dinge sind darum bei dieser Variante notwendig: Zum einen sollte der jugendliche (Ober-)Bürgermeister-Spieler sehr gut auf seine Rolle vorbereitet sein - hinsichtlich Sitzungsablauf und Geschäftsordnung. Hier entsteht eine wichtige Aufgabe der Spielleitung im Vorfeld der Sitzung. Zum anderen sollte dennoch neben dem jugendlichen (Ober-)Bürgermeister-Spieler ein Vertreter der Stadtverwaltung sitzen, um bei Bedarf und ohne zu großen Einfluss zu nehmen, weiter zu helfen.

Ähnlich besteht die Möglichkeit, in der Fragestunde die Rollen der Beigeordneten mit Jugendlichen zu besetzen. Diese verlesen dann als Reaktion auf die Anfragen der Fraktionen vorgefertigte Texte der „echten“ Beigeordneten. Der eben beschriebene positive Effekt der aktiven Teilnahme der Jugendlichen gilt auch hier. Hinzu kommt aber der negative Effekt, dass die Zusatzfragen der Fraktionen zu ihren Anfragen von den jugendlichen Beigeordneten nicht kompetent beantwortet werden können.

- Das Planspiel lässt sich vom Stadtrat auf **andere politische Gremien** übertragen:

Von uns bereits erprobt wurde eine Variation des Planspiels vom Stadtrat auf den Jugendhilfeausschuss hin. Die Spielregel bleibt in wesentlichen Zügen gleich. Als Planspieler können Jugendliche aus Einrichtungen der Jugendhilfe gewonnen werden, was allerdings – wie oben bereits für Jugendclubs erwähnt – organisatorisch anspruchsvoller ist. Vorteil dieser Variante ist die größere Nähe der „echten“ Fraktionsvertreter als Mitglieder des Jugendhilfeausschusses an Jugendthemen. Die Auswahl der Themen für die gespielte Sitzung muss sich bei dieser Variante natürlich noch enger an dem orientieren, was überhaupt in die Entscheidungs- bzw. Beratungskompetenz des Jugendhilfeausschusses fällt.

Interessante Erfahrungen konnten wir auch bei der Übertragung des Planspiels auf die Ebene des Landkreises feststellen: auf den Kreistag. Auch hier bleibt die Spielregel mit Rücksicht auf die Übertragung der Begriffe im Wesentlichen gültig. Es müsste von der Spielleitung im Voraus allerdings geprüft werden, ob sich gravierende Widersprüche mit der geltenden Geschäftsordnung des jeweiligen Kreistages ergeben und welche Themen sich für eine Behandlung im Planspiel Kreistag überhaupt eignen.

Die größte Herausforderung besteht bei dieser Variante in der zum einen räumlichen, zum anderen „emotionalen“ Entfernung der Jugendlichen im bzw. zum Kreis: Als Planspieler sollten natürlich Jugendliche aus verschiedenen Ortschaften des Landkreises gewonnen werden. Dies stellt aber für die Organisation des Planspiels eine Schwierigkeit dar. Und: Mit dem Landkreis und seinem Parlament identifizieren sich Jugendliche noch viel weniger als mit ihrer Stadt, gerade hier haben sie aber naturgemäß auch größere Kenntnislücken. Da könnte ein Planspiel Abhilfe schaffen.

Zeitleiste

Termine der Spielleitung

langfristig vorher:

- prinzipielle Anfrage und Information an (Ober-)Bürgermeister der Stadt
- und über Schule oder andere Ansprechpartner an Jugendliche
- Geschäftsordnung des Stadtrates mit Spielregel vergleichen

Gespräch mit (Ober-)Bürgermeister und Stadtverwaltung, Spieltermin festlegen; Information und Einladung zum Vorbereitungstreffen an die „echten“ Fraktionen und die Jugendlichen

(Ober-)Bürgermeister-SpielerIn anfragen und auswählen

Einladung an Stadträte, Bürger und die Presse

8

7

6

5

4

3

2

1

Wochen

Sitzung

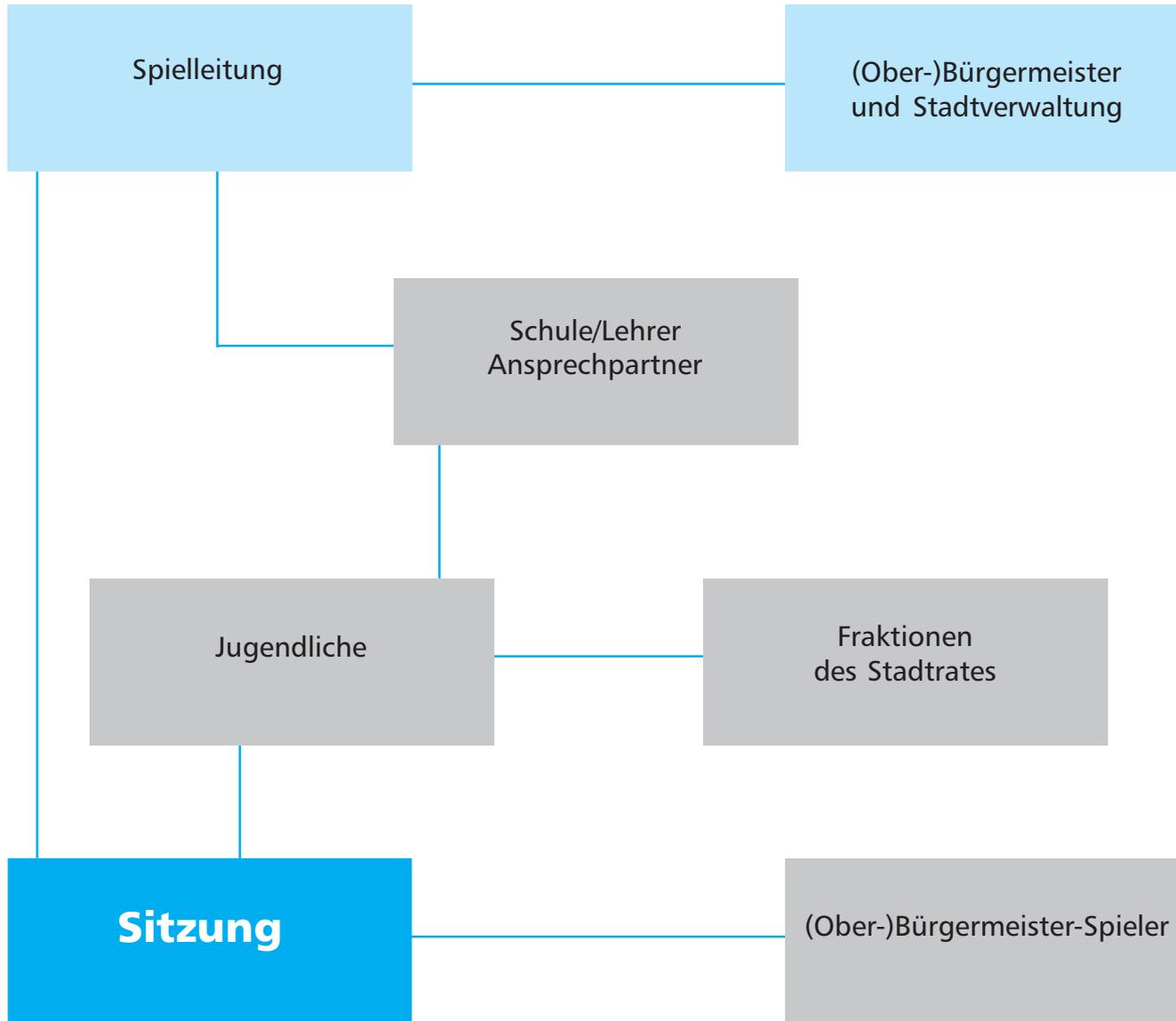
Termine der Schüler bei den „echten“ Fraktionen

Vorbereitungstreffen (Information, Thema, Fraktionen bilden) Vertreter der „echten“ Fraktionen dazu

Abgabe der erarbeiteten Anfragen und Anträge bei der Spielleitung

Termine mit den Beteiligten

Netz der Kontakte



Anhang 2 | Die „echten“ Fraktionen als Begleiter

Aufgabe der „echten“ Fraktionen ist es, die Jugendlichen bei der Vorbereitung der Stadtratssitzung zu unterstützen, konkret: ihnen bei der Erarbeitung von Anfrage und Antrag zur Seite zu stehen.

Dazu sollten sich Mitglieder der Fraktion mit den Jugendlichen zusammensetzen, um zunächst ihren politischen Standpunkt im Allgemeinen darzustellen.

Die Jugendlichen erkunden dann den Standpunkt der Fraktion zu ihrem gewählten Thema und stellen dem ihre eigene Meinung gegenüber. Die Fraktion soll kompetenter Berater sein, wenn die Jugendlichen ihre Argumentation zum Antrag zusammenstellen.

Auch für die Formulierung der Anfrage ist die Hilfe der erfahrenen Stadträte für die Jugendlichen von Nöten

Zur Vorbereitung der Sitzung haben die „echten“ Fraktionen auch den Auftrag, die Jugendlichen mit wesentlichen Elementen der Geschäftsordnung, insbesondere den Regeln bei Abstimmung und Anträgen zur Geschäftsordnung vertraut zu machen.

→ *Fünf wichtige Regeln: Anhang 4*

Die Fraktionen sind in der Phase der fraktionsinternen Vorbereitung der gespielten Stadtratssitzung die wichtigsten Partner der Jugendlichen, Begleiter bei ihren ersten Schritten in der Kommunalpolitik.

Umgekehrt bietet aber diese Phase den „echten“ Fraktionen die Möglichkeit, Kontakte zu den Jugendlichen zu knüpfen und diese für ihre weitere Arbeit zu nutzen.

→ *Leitfragen zum Besuch bei den Fraktionen: Anhang 3*



Anhang 4



Anhang 3

Anhang 3 | Leitfaden zum Besuch bei den Fraktionen

- Welchen Standpunkt nimmt die Fraktion generell zum Thema ein?
- Wie sieht der politische Hintergrund für diesen Standpunkt aus?
- Gibt es zum Thema Differenzen in den eigenen Reihen der Fraktion?
- Mit welcher anderen Fraktion wäre eine inhaltliche Zusammenarbeit vorstellbar, mit welcher nicht?
- Wird die Zusammenarbeit mit bestimmten Fraktionen grundsätzlich abgelehnt?
- Wie würde die Fraktion im Bezug auf das Thema argumentativ vorgehen?
- Wie würde sie strategisch vorgehen?
- Was ist wichtiger: eine gute Strategie oder eine herausragende Argumentation?
- Welchen Stellenwert hat die Rhetorik?
- Gibt es ein Grundrezept zur Durchsetzung der eigenen Interessen?

Anhang 4 | Fünf wichtige Regeln

1. Beratungsregeln:

- Der (Ober-)Bürgermeister führt die Beratungen in der Reihenfolge der Tagesordnung durch und erteilt zuerst dem jeweiligen Antragsteller das Wort.
- Wer in der Debatte das Wort ergreifen will, hat sich durch Heben der Hand zu melden. Jedes Fraktionsmitglied darf höchstens zwei Mal zu einem Antrag sprechen.
- Melden sich mehrere Stadträte gleichzeitig, bestimmt der (Ober-)Bürgermeister die Reihenfolge der Wortmeldungen.
- Vertreter der Stadtverwaltung haben kein Rederecht in der Debatte. Es sei denn, dies wird durch Abstimmung über einen Antrag zur Geschäftsordnung vom Stadtrat zugelassen.
- Der (Ober-)Bürgermeister hat jederzeit das Recht, sich an der Beratung zu beteiligen.
- Nach Abschluss der Debatte über die einzelnen Tagesordnungspunkte hat der Antragsteller das Schlusswort.

2. Anträge zur Geschäftsordnung:

Anträge zur Geschäftsordnung sind durch doppeltes Handzeichen anzugeben und können jederzeit während der Sitzung und von jedem Stadtrat gestellt werden; dazu gehören Anträge auf:

- Schluss der Aussprache und sofortige Abstimmung
- schriftliche (also: geheime) Abstimmung
- Unterbrechung der Sitzung wegen Beratungspause
- Zulassung einer Expertenanhörung

Wird ein Antrag zur Geschäftsordnung gestellt, so darf noch ein Stadtrat dafür und einer dagegen sprechen. Danach wird abgestimmt.

Werden mehrere Anträge gleichzeitig gestellt, so ist zuerst über den jeweils weiter gehenden abzustimmen.

Anträgen zur Geschäftsordnung muss von einem Fünftel der anwesenden Stadträte zugestimmt werden.



3. Beschlüsse zur Tagesordnung:

Der Stadtrat kann zu Beginn der Sitzung mit einem Fünftel der Stimmen beschließen:

- die Reihenfolge der Tagesordnungspunkte zu ändern,
- Tagesordnungspunkte zu teilen oder miteinander zu verbinden,
- einen in öffentlicher Sitzung vorgesehenen Tagesordnungspunkt in nichtöffentlicher Sitzung zu behandeln (und umgekehrt).

4. Abstimmung:

Die Abstimmung wird vom (Ober-)Bürgermeister bekannt gegeben.

Folgende Formulierung kann der (Ober-)Bürgermeister zum Beispiel verwenden: „Wer dem Antrag der ... -Fraktion (TOP ...) zustimmt, den bitte ich um das Handzeichen. Wer nicht zustimmt, den bitte ich jetzt um das Handzeichen. Wer enthält sich der Stimme?“

Die Protokollanten zählen die Handzeichen, halten die Ergebnisse fest und geben die Zahlen an den (Ober-)Bürgermeister weiter.

Der (Ober-)Bürgermeister gibt bekannt: „Mit JA stimmten ... Stadträte. Mit NEIN ... Stadträte. ... haben sich der Stimme enthalten. Somit ist der Tagesordnungspunkt ... angenommen (bzw. abgelehnt).“

Bei Stimmgleichheit ist ein Antrag abgelehnt. Geschäftsordnungsanträge werden vor Abstimmungen zu den Fraktionsanträgen verhandelt. Wird das Abstimmungsergebnis von einem Stadtrat angezweifelt, muß die Abstimmung wiederholt werden. Der (Ober-)Bürgermeister selbst hat eigenes Stimmrecht im Stadtrat.



5. Ordnungsruf:

Redner, die vom Thema abschweifen, kann der (Ober-)Bürgermeister zur Sache rufen; Redner, die unberechtigt das Wort an sich reißen, kann der (Ober-)Bürgermeister zur Ordnung rufen. Hat ein Redner zweimal einen solchen Ruf erhalten, kann der (Ober-)Bürgermeister ihm das Wort entziehen.

Entsteht während der Stadtratssitzung unter den Zuhörern störende Unruhe, kann der (Ober-)Bürgermeister nach vorheriger Ermahnung den Zuhörerraum räumen lassen oder einzelne Zuhörer aus dem Saal verweisen.

Stadtrat der Landeshauptstadt Dresden,
Fragestunde zur Sitzung am 20. 9. 2001

Anfrage der SPD-Fraktion:

Wie in der Presse kürzlich bekannt gegeben wurde, sollen beim Öffentlichen Personennahverkehr in absehbarer Zeit die Fahrpreise wieder erhöht werden. Gibt es Möglichkeiten, die Ermäßigung, die bisher nur für Kinder bis zum 14. Lebensjahr gilt, auf Schüler bis zum 18. Lebensjahr zu erweitern? Oder gibt es eine andere Form der Ermäßigung für Schüler überhaupt?

Stadtrat der Landeshauptstadt Dresden,
Fragestunde zur Sitzung am 20. 9. 2001

Anfrage der PDS-Fraktion:

Welche Ausgaben sind im vergangenen Haushaltsjahr durch Dienstreisen von Vertretern der Stadtverwaltung entstanden? Wie hoch ist der prozentuale Anteil dieser Ausgaben am Gesamthaushalt?

Stadtrat der Stadt

Fragestunde zur Sitzung am

Anfrage der Fraktion.....

Stadtrat der Landeshauptstadt Dresden, Sitzung am 29. 9. 2001

Antrag der SPD-Fraktion:

Betreff: Berufung eines Jugendbeirates

Beschlussvorschlag:

Der Stadtrat möge beschließen, daß zur Beratung von Stadträten zu Fragen der Jugendpolitik in der Stadt ein Beirat eingerichtet wird, der sich folgendermaßen zusammensetzt:

je zwei von den Schülersprechern der Stadt ernannte Vertreter der Altersstufen 10-14jährige, 15-17jährige; je zwei von Jugendclubs ernannte Vertreter der Altersgruppen 18-22jährige und 22-26jährige; zwei in Jugendclubs der Stadt tätige Sozialpädagogen, Stadträte aus den Fraktionen (nach Fraktionsstärke anteilig, mind. einer, höchstens fünf)

Der Beirat hat die Aufgabe, unter Dresdner Jugendlichen relevante Themen und diskutierte Forderungen zu erkunden und zu sammeln und die Stadträte bei der Entscheidung über Fragen der Jugendpolitik sachkundig zu beraten.

Begründung:

Nicht nur im Bereich der Jugendarbeitslosigkeit, auch im Bereich der sozialen Betreuung, der Freizeitangebote, der Sportstätten usw. bleiben junge Leute in Dresden auf der Strecke.

Dazu kommt, dass die Jugendlichen in den politischen Entscheidungsgremien der Stadt nicht ausreichend repräsentiert sind. Zum Teil werden Entscheidungen getroffen, die nicht im Sinne der Jugendlichen sind, die sogar gegen sie stimmen.

Die Situation Jugendlicher muss sich ändern, wenn Jugendliche in der Stadt eine Zukunft haben sollen. Dazu brauchen sie ein Mitspracherecht, wenigstens die Möglichkeit, diejenigen zu beraten, die über sie entscheiden.

anfallende Kosten: keine, da die Arbeit des Beirates ehrenamtlich ist

Unterschrift des/der Fraktionsvorsitzenden

Stadtrat der Landeshauptstadt Dresden, Sitzung am 29. 9. 2001

Antrag der CDU-Fraktion

Betreff: Finanzielle Unterstützung von Jugendbands

Beschlussvorschlag:

Der Stadtrat möge beschließen, dass Jugendbands in der Stadt Dresden, die sich neu gründen, ein Ausgangskapital von mind. 20.000 Mark zur Verfügung gestellt wird, mit dem sie ihren Start finanzieren können. Die Bands sollten unter dem Dach von Jugendclubs arbeiten und die zur Verfügung gestellten Gelder dort beziehen können.

Begründung:

Junge Leute haben Mut und Elan, etwas auszuprobieren. Sie brauchen Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten und Begabungen kreativ einzusetzen und befördern zu können. Sie brauchen Unterstützung, um Dinge zu versuchen, die sie selbst nicht finanzieren können. Und Jugendliche wollen sich mit diesem Beitrag in die Kulturstadt Dresden einbringen.

Die Unterstützung von Jugendbands kann außerdem ein Beitrag zur Erweiterung der Angebote für junge Leute in unserer Stadt sein.

anfallende Kosten:

jährlich etwa 100.000,- DM

Deckung:

Spenden von etablierten Dresdner Künstlern im Rahmen einer „Stiftung Jugendkultur“

Unterschrift des/der Fraktionsvorsitzenden

Stadtrat der Stadt

Sitzung vom

Antrag der Fraktion.....

Betreff:

Beschlussvorschlag:

Der Stadtrat möge beschließen, dass

Begründung:

anfallende Kosten:

Deckungsvorschlag:

Unterschrift des/der Fraktionsvorsitzenden

Stadtrat der Landeshauptstadt Dresden, Sitzung am 20. 9. 2001

- Feststellung der ordnungsgemäßen Einladung zur Sitzung
- Feststellung der Beschlussfähigkeit
- TOP 1: Fragestunde
- TOP 2: Antrag der SPD-Fraktion: Berufung eines Jugendbeirates
- TOP 3: Antrag der CDU-Fraktion: Finanzielle Unterstützung von Jugendbands
- TOP 4: Antrag der Fraktion Freie Bürger: ...
- TOP 5: Antrag der PDS-Fraktion: ...
- TOP 6: Antrag der Fraktion Bündnis 90/ Die Grünen: ...
- Schluss der Sitzung

Was darf der Leiter der Sitzung?

- die Sitzung eröffnen und schließen
- Änderungen der Tagesordnung vorschlagen
- die Tagesordnungspunkte aufrufen
- die Stadträte aufrufen zum Verlesen der Anfrage bzw. des Antrages
- den Stadträten das Wort erteilen
- jederzeit mit diskutieren
- einen Antrag zur Geschäftsordnung stellen: mit doppeltem Handzeichen
- Vertretern der Stadtverwaltung das Wort erteilen (nur nach Abstimmung über einen Antrag zur Geschäftsordnung; Ausnahme: bei Beantwortung der Anfragen)
- zur Abstimmung rufen
- selbst durch Handzeichen mit abstimmen

Was dürfen die Stadträte?

- Änderungen der Tagesordnung vorschlagen
- Rückfragen zur Beantwortung der Anfragen stellen
- sich zu einem Antrag höchstens zwei Mal zu Wort melden: mit einfachem Handzeichen
- einen Antrag zur Geschäftsordnung stellen: mit doppeltem Handzeichen
- Die Stadträte **müssen** sich durch Handzeichen an der Abstimmung beteiligen, das heißt: sie können zustimmen, ablehnen oder sich enthalten.

Achtung: Anträge zur Geschäftsordnung

- sind ein wichtiges taktisches Instrument für alle Beteiligten
- müssen vom Leiter der Sitzung immer vorrangig vor normalen Wortmeldungen behandelt, also sofort angehört werden
- können gestellt werden, wenn:
 - die Diskussion beendet und sofort abgestimmt werden soll
 - eine Beratungspause („Auszeit“) eingelegt werden soll
 - Experten bzw. Vertreter der Stadtverwaltung angehört werden sollen

1. Zum Inhalt

- Wie wurde der Diskussionsstil insgesamt empfunden?
- War die Diskussion zu oberflächlich? War sie kontrovers?
- War das Thema zu offen oder zu sehr eingegrenzt?
- Konnten die eigenen Wünsche und Vorstellungen umgesetzt werden?
- Wurden parteitypische Muster bestätigt oder nicht?
- Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit mit den „echten“ Fraktionen?

2. Zur Organisation:

- Waren die Materialien zum Spiel (Spielregel und Anhänge) hilfreich?
- Sollte das Spiel mehr Regeln folgen oder offener werden?
- Waren die Anforderungen insgesamt zu niedrig oder zu hoch?
- Waren alle Aufgabenstellungen, Ablauf und Ziel klar?
- War die Vorbereitungszeit zu kurz oder zu lang?

...

Presseresonanz

Jugend übernahm das Zepter

Die neunte Klasse der Friedrich-Ebert-Schule spielte Kommunalpolitik

HOYERSWERDA. Politik gehört gehört nicht gerade zu den Lieblingsthemen unter den Jugendlichen. Wie schwierig es aber sein kann, selber Politik zu machen und seine Meinung durchzusetzen, sollte die neunte Klasse der Friedrich-Ebert-Schule kennen lernen. Die Schüler bezogen gestern als Stadtrat den großen Sitzungssaal des Rathauses.

Die ehrwürdigen Hallen des Neuen Rathauses hatten gestern nicht alltäglichen Besuch. Ungewöhnlich junge Gesichter waren unter den Stadträten zu entdecken, und dass aus gutem Grund: Die neunte Klasse der Friedrich-Ebert-Schule Hoyerswerda schlüpfte für zwei Stunden in die Rolle des Stadtrates und heizte der Oberbürgermeisterin, die von Stadträtin Monika Breitzkreuz gemimt wurde, richtig ein.

Entstanden ist die Idee zu diesem „Planspiel Kommunalpolitik“ in Dresden, genauer gesagt bei der Friedrich-Ebert-Stiftung. Christoph Wielepp von der Stiftung erklärt: „Wir wollen, dass die Jugendlichen den Weg der demokratischen Entscheidungsfindung nachvollziehen, und dabei sogar ein bisschen Spaß haben“.

Die 26 Schüler hatten sich im Vorfeld, gemäß den Gesetzen der deutschen Politik, in Parteien und Fraktionen aufgeteilt. Nach anfänglicher Zurückhaltung und Unsicherheit von Seiten der Stadträte, taute die Atmosphäre nach der Pause so richtig auf.

Da blieb es auch nicht aus, dass die Oberbürgermeisterin ihre Stadträte mit einer Glocke zur Ordnung aufrufen musste. Auch die „echten“ Stadträte, die nur als Besucher anwesend waren, machten sich mehrmals

durch Beifall bemerkbar. Sie sprangen ein, wenn die Jungpolitiker mal einen kleinen Tipp brauchten, und forderten immer wieder zu mehr Selbstbewusstsein auf.

Dieses Mal standen im Ratssaal ausschließlich die Probleme der Jugendlichen auf der Tagesordnung. Interessante Anregungen konnten die Jungstadträte den „Profis“ auch mitgeben. Von der FDP-Fraktion kam der Vorschlag, alljährlich einen Tag der Jugend durchzuführen, der von der SPD erweitert wurde. An solch einem Tag könne doch auch ein Open-Air-Konzert stattfinden. Beide Beschlüsse wurden einstimmig angenommen und werden somit an die Stadtverwaltung weitergeleitet.

Zum Schluss wurde die Zeit knapp, und da keiner einen Antrag auf Verlängerung der Sitzung gestellt hatte, musste die Versammlung abgebrochen werden. Das Experiment ist geglückt. Die Erwachsenen waren begeistert von soviel Einsatz und fanden es wohl auch mal ganz spannend, lockere Sprüche im Ratssaal zu hören.

„Vorher gab es sehr viel, was wir nicht verstanden haben, aber jetzt werden wir auf jeden Fall dran bleiben“, erklärt Franziska Funke. Auch die „wirklichen“ Politiker versteckten ihre Begeisterung kaum: „Hier haben die Schüler mal erlebt, wie schwer es ist, die Regeln der Demokratie einzuhalten“, sagt Rüdiger Karmeth.

Peggy Kompalla



Peggy Wittke aus der Klasse 9a übernahm gestern den Part der bündnisgrünen Stadträtin. (Foto: Norbert Kelpert)

Schüler als Stadträte

„Meine Damen und Herren, ich bitte zur Abstimmung!“ Zögerlich heben sich wenige grüne Karten. Abgestimmt wird über die Veränderung der Tagesordnung zur Stadtratssitzung. Für die Abgeordneten ist der Vorgang noch ungewohnt: mit einer Karte über etwas abzustimmen, überhaupt abstimmen zu dürfen. Aber das wird sich ändern, noch im Verlauf der nächsten Stunden.

Im Ratssaal der Stadt Hoyerswerda sitzen heute nicht die Stadträte und der Oberbürgermeister. Heute haben Schüler ihre Plätze eingenommen. Sie spielen das „Planspiel Kommunalpolitik“. Die Idee dieses Spiels ist, Politik für Jugendliche nachvollziehbar und erlebbar zu machen. Und das ist nicht nur Spiel, sondern ernst. So ernst, wie die Schüler es nehmen, denn es geht um sie selbst.

Für die Zeit der Stadtratssitzung übernehmen Schüler einer 9. Klasse die Rollen von Kommunalpolitikern, um Belange der Jugendlichen in ihrer Stadt zu diskutieren. In Fraktionen eingeteilt, haben sie mit Unterstützung der „echten“ Stadtratsfraktionen Anfragen und Anträge vorbereitet, die nun zur Diskussion stehen. Die Schüler werden schnell konkret. Sie sprechen wunde Punkte der Jugendpolitik an und liefern dazu Vorschläge für Veränderungen, die sich haarscharf an der Realität und am Machbaren orientieren und dennoch Anlass geben, zwischen den

Fraktionen diskutiert zu werden. Da kommen zum Beispiel Vorschläge, einen „Tag der Jugend“ einzuführen, eine Schwimmhalle nach den Interessen der Jugendlichen anders zu nutzen, mehr jugendgemäße Konzerte zu veranstalten, offensiver an Drogenprävention und -aufklärung zu arbeiten.

Den Schülern gegenüber sitzt eine Stadträtin, die die Rolle des Oberbürgermeisters übernommen hat. Daneben die Bürgermeisterin für Jugend und Soziales. Sie versuchen, Fragen zu klären, Hinweise zu geben. Vor allem versprechen sie, die Anregungen der Jugendlichen in die nächste Sitzung des echten Stadtrates mitzunehmen.

Was im Nachgang des Spiels bleiben sollte, so wünschen es sich die Initiatoren, die auf Anregung des Dresdner FES-Büros das „Planspiel Kommunalpolitik“ erarbeitet haben, sind zwei Dinge: die Motivation für die Jugendlichen, sich (doch) mit ihrer Sicht der Dinge in die Politik ihrer Stadt einzumischen und die Einsicht der echten Stadträte, dass junge Leute einzubeziehen sind, wenn es um Kommunalpolitik geht.

Im Verlauf der Sitzung gehen Schüler zunehmend sicherer mit Rederecht, Anträgen zur Geschäftsordnung und Abstimmung um, sie ziehen schnell und taktisch klug die Abstimmungskarten, auch rote und gelbe für „Nein“ und „Enthaltung“. Am Ende des Spiels sind die Schüler stolz und erschöpft, zu Recht. Stadträte, Bürgermeisterin, Lehrer, Presse und die Spielleitung sind aller anfänglichen Skepsis beraubt und begeistert.

Schüler spielen Stadtrat

... und legen fünf Vorschläge für die künftige Nutzung der Fläche am Kornmarkt vor

Von Sebastian Beutler

Fast hätte sich Bautzens Oberbürgermeister geschlagen geben müssen. Nach knapp zweieinhalb Stunden Diskussion darüber, was künftig an Stelle des Kornmarkt-Hochhauses stehen soll, wollte Christian Schramm den Stadtrat aus Schülern des Einstein-Gymnasiums vertagen lassen. Doch mit einer Stimme Mehrheit entschieden sich die 15- und 16-Jährigen dagegen. Diskutieren konnten sie freilich nicht weiter: Schramm löste das so genannte Planspiel auf; der Ältestenrat des wirklichen Stadtrates wartete im Rathaus auf ihn.

Zum dritten Mal veranstaltete die Friedrich-Ebert-Stiftung eine solche Schüler-Aktion. Nach Dresden und Hoyerswerda war nun Bautzen an der Reihe. Diskutierten die Schüler in der Landeshauptstadt den Haushalt und in Hoyerswerda Freizeitmöglichkeiten für Jugendliche, so lag nach den Debatten in den zurückliegenden Monaten in Bautzen ein Thema auf der Hand: Was soll dem Kornmarkt-Hochhaus folgen?

Bevor jedoch am Donnerstagabend im Plenum beraten wurde, gab es Vorbereitungsgespräche zwischen den Schülern und den Fraktionen. Beschlussvorlagen wurden erarbeitet und Reden aufgeschrieben. „Auf diese Art und Weise werden die jungen Menschen mit den

politischen Entscheidungsabläufen vertraut“, sagte Christoph Wielepp von der Stiftung zum Anliegen des Projektes. „Entscheidend ist nicht, welches Ergebnis am Schluss herauskommt, sondern wie man dazu kommt.“ Für Andreas Paulhaber ist das eine Möglichkeit, den Unterricht interessant zu gestalten. „Außerdem passt das Angebot in den Lehrplan für den Gesellschaftskunde-Unterricht. Dort ist Kommunalpolitik vorgesehen“, erklärt der Lehrer am Einstein-Gymnasium.

Als Christian Schramm den Schüler-Stadtrat eröffnete, lagen ihm fünf Bebauungsvorschläge für das

Kornmark-Hochhaus vor. Während die SPD „nichts überstürzen“ und erst einmal das „Filetstück“ mit öffentlichen Geldern begründen wollte, schlug der Vertreter der Bündnisgrünen den Bau einer Schwimmhalle vor. Ähnlich sah das die FDP-Fraktion, die eine kleinteilige Bebauung an dem Standort vorschlug mit Schwimmhalle, Skater-Bahn, Tiefgarage, Wohnhaus und Cafe sowie Grünanlage mit Kinderspielplatz. Die PDS wiederum entschied sich für eine Grünanlage mit unterirdischer Tiefgarage, und die CDU schließlich gab einer Lösung den Vorzug, die Tiefgarage, Läden, ein

Kino und eine begrünte Freifläche vorsah.

So vielfältig die Vorschläge der Jugendlichen, um so schwieriger war es, einen Beschluss zu fassen. Schramm führte den Stadtrat an engen Zügeln, nachdem er mit Informationen vom Deutschen Städtetag zuvor die Jugendlichen mehr als eine halbe Stunde lang gelangweilt hatte. Schließlich kam aber doch eine Diskussion über das Für und Wider der Vorschläge in Gang: Weitere Läden angesichts des Kornmarkt-Centers? Ein neues Kino, wo Bautzen doch schon eins hat? Tiefgaragen, obwohl die vorhandenen in unmittelbarer Umgebung nicht ausgelastet sind? Zu einer Entscheidung kam es nicht. Zwar würden die Schüler es begrüßen, wenn die Fläche schnell wieder bebaut werden würde. Doch zu einer Sport- und Freizeiteinrichtung konnten sie sich nicht durchringen.

Die meisten Teilnehmer waren anschließend trotzdem zufrieden. „Ich verstehe jetzt besser, wie Politik läuft“, meinte Sebastian Starke, der Wortführer aus der PDS-Fraktion. Und Melanie Carl, die sich für die CDU entschieden hatte, glaubt, „jetzt einen tieferen Einblick in die Politik zu haben.“

Und was will der Oberbürgermeister an diesem Platz in der Bautzener Innenstadt? „Was Schönes“, antwortete er einigen Gymnasialisten in der Pause.



Wie im richtigen Stadtrat: Zu Beginn stand die Fragestunde, die Schüler aus dem Publikum nutzten.

Schüler wettern gegen den Parteien-Krieg

Rollenspiel: Jugendliche übernehmen Leipziger Stadtrat

Von Stefan Dold

Plötzlich wird es hektisch im Stadtrat: Der PDS-Fraktionschef hat seinen Antrag zur Senkung der S-Bahn-Preise vorgestellt. Wie denn das bezahlt werden soll, ruft ein CDU-Abgeordneter dazwischen. Die SPD schlägt von links eine Aktion „Preiswert zur Disko“ vor. Die Bürgerfraktion will dagegen die Steuern für Kampfhunde erhöhen. „Offenbar habt ihr mich nicht verstanden“, ruft da der PDS-Chef ins Mikro: „Der Andrang auf das Ticket wird so groß sein, wie wenn es früher im HO-Laden Bananen gab.“

Die meiste Zeit ist das Planspiel der Friedrich-Ebert-Stiftung, das die 68 Jung-Politiker am Mittwochnachmittag im Leipziger Stadtrat veranstalten, recht unterhaltsam. Ab und zu blitzt aus den Worten der Gymnasiasten aber hervor, dass es um mehr geht: „Das Ganze artet in einen Parteien-Krieg aus, wie ich ihn aus dem echten Stadtrat kenne“, beschwert sich plötzlich eine Abgeordnete. Nicht nur in diesem Moment wird klar: Die Parteien und Politiker haben bei den Acht- bis Zehntklässlern schon viel Kredit verspielt.

Der 16-jährige Thomas Richter etwa ist verwundert, wie undifferenziert die echten Politiker bei der Vorbereitung der Sitzung über andere Parteien hergezogen sind. Und zur Parteispendenaffäre sagt der „CDU-Fraktionschef“: „Ich bin entsetzt, wie da gelogen und betrogen wird. Die machen doch sowieso, was sie wollen.“ Das Gefühl, nicht

gefragt und erst recht nicht verstanden zu werden, ist spürbar: „Selbst in der Schulkonferenz haben wir kaum etwas zu sagen“, klagt Richter, der auch im Stadtschülerrat sitzt. Und Mike Büchner von der „Bürgerfraktion“ ergänzt: „Es ist frustrierend, dass wir gar kein Mitbestimmungsrecht haben.“

Was bedenklich stimmt: Solche Klagen kommen von der Minderheit, die sich überhaupt noch mit Politik beschäftigt. Die meisten haben sich gar nicht erst für das Planspiel-Parlament interessiert. Der 16-jährige Martin Gay hat beispielsweise die Erfahrung gemacht, dass sich seine Klassenkameraden kaum zu Engagement bewegen lassen: „Die Politik macht es ihnen auch nicht anders vor.“ Wenn das Planspiel nicht ein kommunales Thema vorgeschrieben hätte, hätten die Jugendlichen am liebsten über die Schule debattiert: über Gewalt, Mobbing, fehlende Gelder und zu große Klassen. „Die Schule kommt viel zu kurz“, glaubt nicht nur „PDS-Chef“ Sven Hack: „Dabei ist die Jugend doch die Zukunft der Stadt.“

Seine Fraktion ist von den meisten Mitspielern gewählt worden. Für ihn ein Zeichen, dass die PDS bei den Jugendlichen hoch im Kurs steht. Auch sonst lassen sich Parallelen zwischen dem Planspiel und der Wirkung der Politik auf die Jugendlichen ziehen: Die PDS stellte nicht nur die größte, sondern auch die aktivste Fraktion. Und sie stand ständig gegen alle anderen Parteien. Der Zuspätschieben für die PDS ist wohl ein weiteres Indiz für den Protest gegen die etablierten Parteien.

Braucht die Stadt ein Kinder- und Jugendparlament?

Podiumsdiskussion mit Schülern der Ebertschule

Von Jost Schmidtchen

Einmischen und mitreden statt aufregen und raushalten“ war das Thema einer Podiumsdiskussion am Montagabend im „Ossi“. Daran nahmen Barbara Ludwig (MdL-SPD), Kulturbürgermeisterin Renate Schwarze, die Amtsleiterin für Sozial- und Wohnungswesen der Stadt Freiberg, Monika Hageni, und Elke Zinke vom Schüler- und Jugendtreff WK IX teil, desweiteren die am Projekt „Planspiel Kommunalpolitik“ mit beteiligten Schüler Silvia Schumacher und Gerald Grunow von der Friedrich-Ebert-Mittelschule. Deren Schulleiter Thomas Milke moderierte die Diskussion.

Spätestens mit dem Planspiel im November letzten Jahres haben Jugendliche in Hoyerswerda gezeigt, dass die Behauptung von Politikverdrossenheit für sie nicht zutrifft. Das Forum sollte Möglichkeiten eröffnen, wie sich Jugendliche in unserer Stadt in die Kommunalpolitik einbringen und somit Einfluss auf die Entwicklung nehmen können.

Monika Hageni erläuterte, wie dies seit 1996 in Freiberg mit Erfolg funktioniert, nachdem sich der OB dort von Anfang an hinter das Vorhaben stellte. Jede Schule der Stadt habe die Möglichkeit, zwei Schüler in das Kinder- und Jugendparlament zu entsenden, für dessen Existenz als ständige Einrichtung es seit 1997 auch einen Stadtratsbeschluss gibt und damit auch die Unterstützung der Stadtväter. Das Kinder- und Jugendparlament gehört zum Sachgebiet Jugend, jährlich finden zwei Beratungen im Ratssaal statt. Zu denen lädt der OB im Amtsblatt ein, die Beratungen sind öffentlich und beginnen stets mit dem Bericht des OB. Stimmen die Kinder und Jugendlichen einer Beschlussvorlage zu, muss sich die Stadtverwaltung damit befassen. Messbare Ergebnisse sind u.a. die Bildung neuer Schul- bzw. Jugendclubs, zwei Spielplätze für ältere Kinder und eine Skaterbahn, die im Winter zum

Schlittschuhlaufen genutzt wird. Auch ein Familienpass wurde in der Stadt eingeführt. Wichtig sei die Unterstützung der Stadtverwaltung für so ein Projekt, sagte die Freiburger Amtsleiterin.

Davon ist man in Hoyerswerda noch ein ganzes Stück entfernt. Renate Schwarze erinnerte, dass der Start zum „Planspiel Kommunalpolitik“, das übrigens mit dem Dresdner Büro der Friedrich-Ebert-Stiftung durchgeführt wurde, zu dem Beschluss führte, in Hoyerswerda einen Jugendtag durchzuführen. Ansonsten gibt es bei ihr regelmäßig einen Kinder- und Jugendsprechtag. Davon hatten die rund 100 anwesenden Schüler noch nicht viel gehört. Es bedarf wohl neuer Wege, ihn besser bekannt zu machen.

Das Interesse für diesen Sprechtag wäre natürlich seitens der jungen Leute vorhanden, hieß es mehrfach. Elke Zinke unterstützte eine Schülerin, die meinte, die Jugendlichen sollen nicht bloß meckern, sondern sich selber einen Kopf machen. Das könnten sie beispielsweise bei der Vorbereitung des Jugendtages. Silvia Schumacher sagte, dass da sowieso alle mitziehen müssten.

Andere Diskussionsredner aus dem Publikumsrund nannten die Hoyerswerdaer Stadtpolitik „undurchsichtig“. Das Planspiel habe aber gezeigt, dass doch einiges machbar und das Interesse dafür ebenfalls vorhanden ist. Außerdem wurde gefragt, warum die Politiker nicht auch einmal in die Schulen kämen. Das bedürfe einer Einladung des Schulleiters, führte Barbara Ludwig aus. Sie gab den Schülern den Hinweis, dass Einmischen gelernt sein will. Die Stadtparlamente sollten aber offen auf die Jugendlichen zu gehen, und diese sollten solche Angebote auch nutzen. Die freimütige Diskussion zeigte, dass es viele gemeinsame Ansätze gibt. Für ihre Verwirklichung fehlen derzeit aber wohl auf beiden Seiten konkrete und zukunftsweisende Ansatzpunkte.

Wird die Nordschule ein Jugendzentrum?

Gestern tagender Jugendstadtrat will es prüfen lassen

Löbau. Es war schon eine runde Sache, was da gestern im Sitzungssaal des Rathauses abließ. Und dabei doch nur ein Spiel, aber ein sehr ernsthaftes. Im Rahmen des Planspieles der Kommunalpolitik der Friedrich-Ebert-Stiftung schlüpfen 40 Schüler des Geschwister-Schöll-Gymnasiums Löbau allesamt Zwölfklassler und Mitglieder des Philosophieurses einmal in die Rolle von Stadträten. Und sie nahmen sich dieser Sache gewissenhaft an. Natürlich hatte ihre Sondersitzung ein jugendgemäßes Thema zum Anliegen. Die Einrichtung eines Jugendzentrums. In der Begründung der Fraktion der Händler hieß es beispielsweise: „Jungen Leuten werden in Löbau wenig für sie ansprechende Möglichkeiten gegeben. Interessen und Neigungen bleiben auf Grund fehlender oder nur bedingt finanzierbarer jugendorientierter Projekte auf der Strecke. Deshalb brauchen sie Gelegenheit, kreative Ideen umzusetzen.“ Die Diskussion und Abstimmung über Gebäude (schon vor der Sitzung wurde übrigens vom ursprünglich vorgesehenen alten Sudhaus zur Nordschule gewechselt) und Inhalt gestaltete sich nicht ganz einfach. Aber OB Schulte drückte

ein Auge bei der Einhaltung der Geschäftsordnung zu, die Bürgermeisterin erwirkte eine Beratungspause, damit man sich erst einmal wieder in den Fraktionen einigen konnte und schließlich fand, man einen gemeinsamen Nenner, um das Ziel zu erreichen. Eine beachtliche demokratische Entscheidungsfindung, kommentierte Yvonne Lehmann vom Dresdner Büro der Friedrich-Ebert-Stiftung. Der mit 33 Ja-Stimmen und der Mehrheit gefasste Beschluss hat zwar keine Gültigkeit, aber die Schüler haben das Recht, ernst genommen zu werden. Sie haben Oberbürgermeister Dietrich Schulte mit der Prüfung beauftragt, die ehemalige Nordschule einschließlich der Turnhalle (oder ein anderes geeignetes Objekt in Löbau) zu einem Jugend- und Kulturzentrum umzugestalten. Soweit Bedarf durch Vereine, die Volkshochschule und andere mögliche Nutzer nachgewiesen wird, ist der durch den Umbau erforderliche Kostenaufwand zu ermitteln. Die Berichterstattung hat im März 2001 zu erfolgen.

P. S.: Übrigens ist es schon beachtlich, dass dieses Planspiel nach Dresden, Leipzig, Bautzen und Hoyerswerda in Löbau Mitspieler gefunden hat.



Nur für einen Tag hatte sich der Kreistag Meißen, der sonst aus eher älteren Damen und Herren besteht, gestern mit 18 Jugendlichen gravierend verjüngt. Foto: Flechtner

Altersgrenze für Kreisräte?

Jugendliche des Landkreises Meißen spielten Kommunalpolitiker

Von BRIGITTE HOLLAND

„Heiko muss sich noch ein Hemd kaufen“, entschuldigt Mirko Sibrover seinen Freund. Dafür sind die anderen drei jungen Männer aus Meißen – alle um die 20 Jahre und in einer Jugend-ABM tätig – schon eine Stunde vor ihrem großen Auftritt im Domberronhof bereit. Unter der Jacke von Mirko Sibrover blüht ein weißer Hemdkragen, den der junge Dachdecker sonst nicht gerade häufig trägt. „In meiner Lederklutt hätte ich doch nicht kommen können“, sagt Heiko als er sich mit einem lindgrünen dazu gesellt. Die „Fraktion“ ist komplett. Das letzte vorbereitende Gespräch mit ihrem Mentor, SPD-Kreisrat Michael Ufert, dient mehr dazu, warm zu werden im großen Saal des Domberronhofes. Dort spielten gestern 18 Jugendliche Kreisrat.

Die Idee dazu stammt von der Friedrich-Ebert-Stiftung, Dresden. „Junge Menschen sollen erleben, wie

Politik konkret funktioniert“, erklärt Christoph Wielepp von der Stiftung den Sinn der Aktion, bei der sich die jugendlichen Akteure mit den demokratischen Spielregeln vertraut machen sollen. Außerdem würden damit Jugendliche und Politiker direkt zusammengeführt. „Seit 1998 veranstalten wir solche Planspiele auf kommunaler Ebene“, weist Wielepp auf Dresden, Hoyerswerda, Bautzen und Leipzig, wo die ersten stattfanden. Das gestrige im Kreistag war eine Premiere.

Franz Krause, Schüler der 11. Klasse im Franziskanerum, wollte eigentlich ein ganz anderes Problem diskutieren. Er hatte schon mehrmals den Kreistag besucht und dabei das hohe Durchschnittsalter der Kreisräte festgestellt. „Ich wollte einen Antrag zur Altersgrenze stellen“, glaubte der Gymnasiast der weiteren Vergroßerung



des Kreistages vorbeugen zu können. Doch er musste sich erklären lassen, dass seine Forderung, „Kandidaten zur nächsten Kreistagswahl dürfen nicht älter als 35 Jahre sein“, auf kommunaler Ebene nicht zu beschließen ist.

Drogenprävention, indem die Leiter von Jugendklubs geschult werden, um gegen den Konsum von Drogen vorzugehen, dies sei ein wichtiges Feld für den Kreistag. Das erklärte FDP-Kreisrat Manfred Elschner, der den Landrat spielte. Die Studenten der Verwaltungshochschule drohten in ihrer Rolle als CDU-Fraktion mit Ablehnung des PDS-Antrages über das Ziel hinaus zu schießen. In der Drogenprävention kompetent und schon vor Ort seien die Sozialarbeiter, meinten die angehenden Beamten aus der Beschäftigung mit der Theorie. Die tatsächliche

Landrätin Renate Koch (CDU), verfolgte das Spiel vergnügt lächelnd auf der Besucherbank. Im Blick hatte sie auch SPD-Kreisrat Manfred Müntjes, der den Dezernenten für Bau und Wirtschaftsförderung im Podium mimte.

„Als ich im Klub in der Hafenstraße rumsaß“, so Franz Krause, hörte er von dem Spiel und meldete sich an. Olaf Schwarzenberger, Projektleiter Jugendbildung im Europa Zentrum Meißen, hatte da die Werbetrimmel geführt. „Ursprünglich dachten wir genügend Jugendliche aus unseren drei ABM-Projekten interessieren zu können, doch das ging nicht auf“, weist Schwarzenberg auf eine Zurückhaltung seiner Schützlinge. Nun die vier vom Sanierungsbau Leipziger Straße, nachdem sie die Kleiderfrage geklärt hatten, wagten den Schritt aus Mikrofon, um sich als SPD-Grünen-Fraktion zu behaupten. Weshalb gerade in dieser, darauf hat Mirko Sibrover eine einfache Antwort: „Ich komme aus Brandenburg.“

Dresdner
Neueste Nachrichten,
20. 3. 2001

Mal einen Tag lang Kreisrat sein

Beim einem Planspiel gestern im Domherrenhof machten Jugendliche Kommunalpolitik

Politik für Jugendliche nachvollziehbar zu machen - darum ging es beim Planspiel Kommunalpolitik in Meißen. Die Idee stammt von der Friedrich-Ebert-Stiftung und wurde bisher nur von Stadträten aufgegriffen. In Meißen wurde erstmals Kreistag gespielt.

Von Verena Fritzsche

Mit ein wenig Verspätung begann gestern Nachmittag im Domherrenhof in Meißen eine ungewöhnliche Kreistagssitzung. Auf den Plätzen saßen Jugendliche im Durchschnittsalter von 20 Jahren. Das Planspiel Kommunalpolitik der Friedrich-Ebert-Stiftung gab ihnen die Möglichkeit, in die Rollen von echten Kreisräten zu schlüpfen und so deren Arbeit hautnah zu erleben. Schüler des Berufsschulzentrums Meißen, der Fachhochschule für Verwaltung und Mitglieder von Beschäftigungsprojekten des Europa-Zentrums bildeten vier Fraktionen mit insgesamt 18 Mitspielern. Im Präsidium saßen die drei echten Kreisräte Simone Vogel, Gisela Leuthold und Manfred Müntjes in der Position der Dezernenten. Manfred Elschner hatte die Rolle des Landrats inne.

Spielleiter Olaf Schwarzenberger vom Europa-Zentrum stellte die Träger der Veranstaltung vor. Dazu gehören neben dem Europa-Zentrum und der Friedrich-Ebert-Stiftung, der Paritätische Wohlfahrtsverband und natürlich das Landratsamt Meißen.

„Die Idee ist, den Kontakt mit Lehrern und Jugendlichen herzustellen“, so Schwarzenberger. Landrätin Renate Koch verwies auf die breite Palette der Aufgaben eines Kreistages und stellte fest, dass das Verhältnis von Kreisrätinnen und Kreisräten nicht anders als im wirklichen Leben sei. Von den 18 Schülerpolitikern waren nämlich nur drei weiblich. Manfred Elschner begrüßte dann alle Anwesenden und begann, ganz wie im richtigen Sitzungsbetrieb, mit der Tagesordnung. Damit wurde es für die 18 jugendli-



Michael Gallwitz vom Europa-Zentrum spielt einen Vertreter der PDS-Fraktion und stellt am Mikrophon seine Anfragen im Kreistagspiel.
Foto: SZ/Jörg Schubert

chen Kreisräte ernst. Ihre Anträge wurden debattiert. Diese hatten sie in wochenlanger Vorbereitung mit Hilfe richtiger Fraktionsmitglieder selbst ausgearbeitet. Themen waren die Jugendförderung, die Drogenprävention innerhalb der Jugendclubs, die Gründung einer Arbeitsgruppe selbstverwaltender Jugendlicher, der Kontakt des Kreistages zur Jugend des Landkreises und die Sporthallennutzung des Berufsschulzentrums durch Jugendvereine.

Beim ersten Antrag, dem der CDU zur Jugendförderung, wollte noch keine rechte Diskussion aufkommen. Landrat Elschner gab als Hilfestellung noch einige Erläuterungen zum Verfahren. Erste zögerliche Anfragen der anderen Fraktionen folgten. Wie im richti-

gen Kreistag wurde danach über jeden Antrag diskutiert und abgestimmt.

Bei der Diskussion der Anträge war zu spüren, dass sich die Jugendlichen ernsthaft Gedanken gemacht hatten. Und dass es schwer ist, eine Lösung zu finden, die allen gerecht wird. Dietsmar Häusler von der SPD sagte zum Antrag seiner Fraktion auf eine Jugendarbeitsgruppe: „Wenn Jugendliche selbst etwas gestalten, haben sie viel mehr Spaß und Interesse daran.“ Landrat Elschner stellte fest, dass sich hier die Möglichkeit einer Zusammenarbeit über die eigentliche Veranstaltung hinaus ergibt.

Mit nur einer Enthaltung und 17 Stimmen dafür wurde dann auch beschlossen, dass eine Arbeitsgrup-

pe von Jugendlichen zur Beratung des Jugendhilfeausschusses gebildet werden soll.

Nachdem auch über die anderen Anträge abgestimmt war, folgte die Fragestunde. Die drei Dezernenten mussten Rede und Antwort zu Themen wie Wirtschaftsförderung, Sicherung von Ausbildungsplätzen und finanzieller Unterstützung von Jugendclubs stehen.

„Wir als Auszubildende der Verwaltung haben so die Chance, die Arbeit der anderen Seite, des Kreistages zu erleben“, sagte Barbara Backert von der Fachhochschule, die ein Mitglied der CDU-Fraktion spielte. Auch wenn alles nur ein Spiel war, nahm Manfred Elschner doch einiges mit, was seiner Meinung nach „wert ist, den echten Kreistag zu beschäftigen“.

Jugendhilfeausschuss der anderen Art

Jugendliche gestalteten eigene Sitzung

Es ist 17 Uhr im Festsaal des Rathauses. Die 18 jungen Leute im Alter von 15 bis 17 Jahren sitzen aufgeregt an ihren Plätzen. Vor ihnen stehen Mikrofone. Ein Murmeln geht durch den Saal. Astrid Günther, Organisatorin des Planspiels „Kommunalpolitik“ tritt nach vorn. Das Spiel beginnt.

Veranstalter sind die Friedrich-Ebert-Stiftung und die Stadt. Die Jugendlichen spielten am Donnerstagabend einen Jugendhilfeausschuss. Nach kurzer Einführung wurden die jungen „Politiker“ durch Aline Fiedler, Stellvertreterin des echten Jugendhilfeausschusses begrüßt. „Der Oberbürgermeister ist leider krank. Deshalb leite ich heute eure Sitzung“, sagte sie.

Die Spielregeln scheinen einfach: Antrag verlesen - Debatte - Schlusswort - Abstimmung. Doch hinter den Anfragen stecken vier Wochen intensive Arbeit. Es bildeten sich, wie im wirklichen Leben, Fraktionen von FDP/DSU, CDU, SPD, PDS und B 90/Grünen. In den Gruppen wurden die Anfragen erarbeitet. Stadträte unterstützten die Schüler aus Dresdner Gymnasien, Mittelschulen und der Jugendhilfestation des Vereins „Gemeinnützige Gesellschaft Striesen“. „Die Arbeit in der Fraktion war interessant“, sagt

Chris Döring, aus der zehnten Klasse des Marie-Curie-Gymnasiums. „Politiker werden muss ich aber nicht.“ Er wird den Klassenkameraden im Gemeinschaftskundeunterricht über die Sitzung berichten.

Das Projekt mit den Jugendlichen war auch für die Stadträte eine neue Erfahrung. „Ich fand es toll, wie die jungen Leute die Probleme hinterfragt haben“, sagte Aline Fiedler. Es wurden rege Diskussionen geführt. So zum Beispiel bei dem Antrag der PDS-Fraktion, der die Verbesserung der Skater-Anlagen forderte. Der Vorschlag wurde mit kleinen Einschränkungen von der Mehrheit angenommen. Die Anfrage der CDU-Fraktion zur Förderung der Freizeitmöglichkeiten für behinderte Kinder fand mit 17 von 18 Stimmen großen Anklang. Auch die Reaktionen auf die Ideen der anderen Fraktionen waren positiv.

„Die Arbeit mit den jungen Leuten hat mir gefallen. Doch die Jugendlichen sollten das nächste Mal mit den realen Fraktionen Themen erarbeiten und besprechen. Das würde eher die Realität widerspiegeln“, sagte Tilo Kießling, Stadtrat und zuständig für die PDS-Fraktion des Spieles. Die Anträge werden nun dem Oberbürgermeister übergeben. (cs)



„Heute entscheiden **wir** was in unserer Stadt passiert!“

Schüler treffen sich im Nossener Stadtrat, um Politik zu „spielen“ und zeigen wie es gehen kann

Von Jörg Bohnefeld

Den teuren Dresdner Christstollen können sie jetzt wohl vergessen. Und die Krönung auch. Nur noch billige Pfefferkuchen und Aids-Kaffee. Pech gehabt. Nossens Alte müssen bei ihren Weihnachtsfeiern künftig kräftig sparen. Rund ein Drittel ihres Budgets, 1000 Mark (511 Euro) will ihnen die Stadt streichen. Christian Demmig als Fraktionsvorsitzender der SPD hat es vorgeschlagen und fast der gesamte Nossener Stadtrat ist dafür. Nichts kann sie umstimmen. Auch nicht Hauptamtsleiter Gunther Händel, der fast beschwörend darauf hinweist, dass die Senioren die besten Wähler seien und die Kürzung den einen oder anderen seinen Sitz im Stadtrat kosten könnte. Die Entscheidung von Christian Demmig und den anderen steht. Die Kohle fällt weg.

Aber Nossens Senioren haben nochmal Glück gehabt: Christian ist erst 14 Jahre alt, Schüler und

weder in der SPD noch im Stadtrat. Genauso wie die 13 anderen „Ratsmitglieder“ an diesem Nachmittag. Echt sind nur Bürgermeister Hans Haubner und besagter Hauptamtsleiter. Hier wird gespielt. Und zwar Politik. Puppenspiel „Kommunalpolitik“ heißt das Ganze und die Regeln sind ganz einfach.

Für zwei Stunden ist alles täuschend echt

Alles ist wie im richtigen politischen Tagesgeschäft. Für zwei Stunden. Und die Themen und Probleme die von den Schülern des Geschwister-Scholl-Gymnasiums abgehandelt werden, sind ganz nah an der Realität und manchmal genauso unbequem wie die Stühle im Nossener Ratssaal. Und natürlich geht es da nur um eins: das Geld. Felix Werner (16) vertritt die Bürgerinitiative (BI) und will gleich mal die Nossener Bibliothek schließen. Die kostet 112 000 Mark (57 260 Euro) pro Jahr. Dabei hat sie nur 675 Benutzter. „Viel zu teuer.“ Das Geld ließe

sich doch sinnvoller verwenden. Gott sei dank sieht das nur noch einer so. Der Rest stimmt dagegen. Nossen darf seine Bibliothek behalten. Auch wenn allen klar ist, dass hier nur gespielt wird, und den Beteiligten noch ein paar Jahre und einige graue Haare bis zum Erreichen des durchschnittlichen Stadtratsalters fehlen, wirkt alles täuschend echt. Kein Wunder. Denn die Sitzung wurde professionell vorbereitet: von der Friedrich-Ebert-Stiftung. Die Organisation will Menschen Politik nahe bringen. Sie organisiert seit zwei Jahren solche Planspiele, so auch den Nachwuchstadtrat im Nossener Rathaus. Astrid Günther vom Dresdner Büro der Stiftung freut sich, dass an diesem Nachmittag alles so gut klappt. Aber immerhin haben sich alle Mitspieler mit ihrem Gemeinschaftskunde-Lehrer Tom Freyer gründlich auf ihren Auftritt vorbereitet. Sich dazu mit „echten“ Stadträten unterhalten und Akten gewälzt. Da kennt Felix schon mal eine Zahl, bei der der „richtige“

Bürgermeister die Segel streicht: „Da müsste ich mal nachschauen.“ Es wird diskutiert, beantragt und verhandelt. Bürgermeister Haubner und Hauptamtsleiter machen mit, als ginge es um alles oder nichts. Uwe Anke, Stadtkämmerer also Finanzchef der Stadt, ebenfalls „echt“, schüttelt verzweifelt mit dem Kopf, wenn die Nachwuchstadträte für die Nossener Sportvereine Geld ausgeben möchte. Das Geld hat die Stadt nicht. Oder der Bürgermeister fürchtet um das Wohlbefinden der Touristen, falls die öffentliche Toilette am Markt per Beschluss geschlossen wird. Aber nach über zwei Stunden beendet Stadtschef Haubner die Sitzung zufrieden: „Mit solchen Politikern kann man arbeiten.“ Auch wenn die Stadt im richtigen Leben jetzt mit ein paar Tausend Mark mehr in den Miesen wäre.

■ Wer auch mal „Politik spielen“ möchte, kann sich an die Friedrich-Ebert-Stiftung, Büro Dresden, Königstraße 6 wenden.



Einmal über das Wohl der Stadt entscheiden ... Schüler des Gymnasiums Luisenstift trafen sich am Mittwochabend im Radebeuler Rathaus zum Planspiel „Kommunalpolitik“. In diesem Projekt der Friedrich-Ebert-Stiftung „spielten“ sie Stadträte – formulierten Anträge, diskutierten und schmetterten auch ab. Foto: Th. Adler

Gnadenlose Mitschüler

Die Friedrich-Ebert-Stiftung bringt Jugendlichen mit dem „Planspiel Kommunalpolitik“ die Politik etwas näher

Von Karina Schmidt

Ganz rot wird Stefanie's Gesicht, als sie sich als eine der Ersten traut, ins Mikrofon zu sprechen. „Guter“, ruft es aus dem kleinen Publikum und sie trägt Oberbürgermeister Stefan Puschmann nochmals ihre Frage vor. Bert Wendische räumt für ein paar Stunden das Feld, im Raum 19 des Radebeuler Rathauses – zumindest symbolisch. Im Rahmen des „Planspiels Kommunalpolitik“ konnten Jugendliche eine richtige Stadtratsitzung nachstellen. 20 Schüler der neunten Klassen des Gymnasiums Luisenstift fanden sich bereitwillig ein. Nach der Wahl einer Fraktion, jeweils aus mehreren Personen bestehend, formulierten sie Anträge an den Radebeuler Stadtrat. Und

während Gemeinschaftskundelehrer Tassilo Schmalfeld mit vor Begeisterung leuchtenden Augen Mitarbeiterkreuzchen macht, dürfen seine Schäfchen über ihre Anträge diskutieren. Als sich die Schülerinnen und Schüler langsam ins Fachsimpeln eingewöhnt haben, kommt schon auch mal ein entschlossenes „Ich beantrage eine Generaldebatte“ aus der hinteren rechten Ecke. Trotzdem scheinen alle noch etwas unsicher und gestutzt dabei zu kommen mit ihrem bürokratischen Politikerjargon.

Aber das macht nichts, denn jeder ist mit Eifer bei der Sache und steht voll und ganz hinter seiner Idee zur Verbesserung der Angebote für Jugendliche. Über ein Freizeitkonzept im Radebeuler Steinbruch, ein Programm kino Radebeul-Ost bis hin zum Anlegen einer Eispritzlauf-

bahn ist alles dabei. Aber die Mitschüler, hier politische Gegner, sind gnadenlos. „Ich bezweifle, dass diese Kosten vertretbar sind“ oder „Wir denken nicht, dass ein solch aufwendiges Projekt wirklich seinen Nutzen erfüllt“, lassen vielen Anträgen kaum eine Chance.

Als Reinhard seine Mitschülerin Anne mit „Fraktionsvorsitzende Raulf, Sie sagten eben ...“ anspricht, wird auch er etwas rot und unterdrückt ein Lachen. Mit der Zeit gehen jedoch alle wieder zum „Du“ über. Nur Stefan und Martin, Ober- und erster Bürgermeister aus Klasse zwölf des Luisenstift geben sich große Mühe, das steife Bürokratendeutsch durchzuhalten. Zu guter Letzt werden nur wenige der gestellten Anträge angenommen. Das niederschmetternde Ergebnis – verursachte Mehrkosten in Höhe von

160 000 Mark (81 806,70 Euro). Der echte Bürgermeister Holger Petzke ruft nun alle Fraktionsmitglieder zu Vorschlägen zur Kompensation dieses Finanzlochs auf. Da bricht zum ersten Mal am Abend rotes Gemurmel aus – SPD, CDU, FDP, FDS, die Fraktionen Bürgerforum und Freie Wähler sind ratlos. Zum Glück zieht Holger Petzke seinen Antrag bald zurück und die Stadtratsitzung wird geschlossen. Auch wenn vielleicht noch so mancher hätte etwas mehr sagen wollen – das Projekt der Friedrich-Ebert-Stiftung hat allen ein paar neue Einsichten verschafft.

Und wer träumt nicht davon, einmal eine Ratsitzung lang Fraktionsvorsitzender der FDP zu sein ... Nun ja, vielleicht fast niemand. Aber den Beteiligten hat es jedenfalls sichtlich Spaß bereitet.

Sächsische Zeitung,
14. 12. 2001