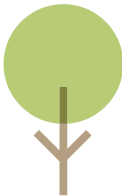
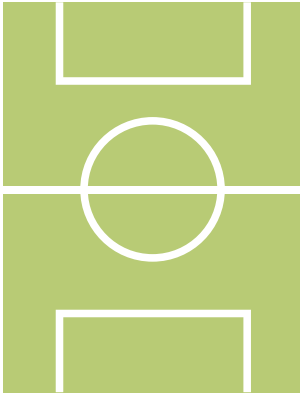
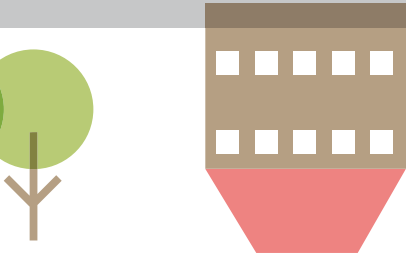


Planspiel Kommunalpolitik

Ohne Jugend ist kein Staat zu machen

Projektbeschreibung



**FRIEDRICH
EBERT** 
STIFTUNG

Forum Politik
und Gesellschaft

„Stadt kann keinen Personenschutz bieten“

Jugendstadtrat in Leisnig mit Friedrich-Ebert-Stiftung: Apian-Schüler hinterfragen Position der Stadt gegen rechte Aktivitäten

Leisnig. Junge Leisniger machen sich Sorgen, dass gewaltsame Übergriffe von politisch rechts orientierten Leisnigern in ihrer Stadt zunehmen. Dies wurde gestern in der Sitzung des ersten Leisniger Jugendstadtrates deutlich. Zehnklässler stellten in der gestrigen Zusammenkunft die Frage nach dem Engagement der Stadtverwaltung gegen Aktivitäten der rechten Szene.

Während draußen der sonnige Frühherbst am Leisniger Markt eher Beschaulichkeit als Bedrohlichkeit ausstrahlt, gebraucht ein Jugendliche im Batsaal drastische Worte: Als Jugendliche könne man nicht mehr durch Leisnig gehen aus Angst vor Übergriffen, fühle sich nur noch im Alternativen Jugendzentrum sicher. Nazis würden einzelne Personen gezielt anfallen, jemand sei schon mit einer Flasche beworfen worden, und es sei auch bekannt, wer geworfen hat.

AUS DEM JUGENDSTADTRAT

Bürgermeister Tobias Goth (CDU) ist die Besorgnis darüber anzumerken, dass die 16-Jährigen über ihre Stadt sagen. Die Antwort auf seine Rückfrage, ob die geschilderten Vorfälle bei der Polizei angezeigt wurden, lautet: Nein, mit der Begründung, man müsse dann doch noch mehr Angst haben. Goth: „Anzeigen gegen Unbekannt bringen leider erfahrungsgemäß nichts.“

In der Schilderung der Schüler ist die Rede von einer „massiven rechten Untertugendbewegung“. Es gebe in Leisnig Unterstützer der so genannten Unsterblichen. Es wird die Frage gestellt, was die Stadt dagegen unternimmt, ebenso wie die Stadt gegen unterirdische, sogenannte rechte, Aufkleber oder Schmierereien werden laut Goth entfernt, wobei ihm sowohl Schmierereien von

rechter wie linker Seite die Unterscheidung des Stadtschild und das Ent-



32 Ratamitglieder, sechs Fraktionen: Die Konstellation gab es gestern erstmals im Leisniger Rathaus. Im Podium sitzen wie in jeder Ratssitzung Bürgermeister Tobias Goth und Verwaltungsmitarbeiter. Anträge der Zehnklässler befassen sich mit Buslinien, Jugendclubs, Schulwegbeleuchtung und rechten Tendenzen in der Stadt. Foto: Wolfgang Sens

fernen sei mit Kosten verbunden. Mit Beauftragten für Extremismusbekämpfung des Landkreises Mittelhessen Katrin Dietze stehe die Stadt in Verbindung. Der kriminalpräventive Rat seien ebenfalls aktiv. Vereine wie Be-Greifen im Klosterbach beteiligen sich am Ländlichen Aktionsplan gegen Rechtsextremismus. „Wir müssen uns gegen rechte Aktivitäten aktiv aufstellen“, so der

Leisniger Bürgermeister. Die Verwaltung allein könne wenig ausrichten. „Die Stadt kann keinen Personenschutz bieten“, so die Entenjugendlichen. Die Stadt müsse sich auf die gegangenen des Stadtoberhauptes auf die drastischen Schilderungen des Jugendlichen über die gefühlte Bedrohung. Die Stadt hat auch wenig in der Hand für den Fall, dass sich Zellen im privaten getichtem Gedankengut im privaten Raum bilden. So sammeln sich seit Mo-

naten in einem Tragitzer Wohnhaus mutmaßlich rechte Kräfte. Im dortigen Umfeld zeigt kaum etwas von einem Kräftenessen beider Lager, außer frischer Hauswand-Parolen, unterzeichnet mit HDL für Antifa Bolzweil-Döbelner Leisnig. Das Gebäude fiel jedoch jüngst der Stadtverwaltung auf. Goth erwähnt ein eindeutiges, bereits erfasstes transparent an der Fassade. Ob die

Klebe-Aktion zum diesjährigen Todestag von Hitler-Stellvertreter Rudolf Heß im August von dort ausging, ist nicht bekannt. Die Meinungen, wo die Jugendlichen derzeit angesiedelt sind, stehen jedenfalls fest für die Jugendpolitiker. Sie fordern, das Alternative Jugendzentrum finanziell zu stärken für soziale Projekte, Filmabende und eine Mediathek. Steffi Bubak



Nach eingehender Diskussion wurde brav abgestimmt. Über die Themen hatten sich die Schüler im Vorfeld sachkundig gemacht. In der Busdebatte zogen sie Erkundigungen bei der Firma Autokraft ein. Fotos v. Dahlen



Ratlosigkeit bei der „Boap“. Konstantin Wendt (l.) und Jonathan Schulz (beide 17) mimen Mitglieder der Oldesloer Arbeiterpartei.



Für jede Wortmeldung mussten die Schüler ans Rednerpult treten. Hier stellt Amelie Moll Bürgermeister von Bary eine kritische Frage.

Debatten wie im richtigen Leben

Gymnasiasten der Theodor-Sturm-Schule spielten Stadtverordnete und legten manchen Finger in die Wunde.

Von Dorothea von Dahlen

Bad Oldesloe – Ein pures Planspiel sollte es sein: Schüler schlüpfen in die Rolle von Lokalpolitikern, versuchen nachzustellen, wie die gewählten Vertreter diskutieren und Entscheidungen gelangen. Um dem Ganzen einen realistischen Anstrich zu geben, tagte das Parlament der Bad Oldesloer Theodor-Sturm-Schule soles am Orija-

lung gar nicht an. Vielmehr bezogen sich die Themen, die die Gymnasiasten für die gut zweistündige Sitzung ausgewählt hatten, durchaus auf aktuelle Probleme, die es aus ihrer Sicht zu lösen gilt. Dabei legten die Gymnasiasten manchen mal den Finger in die Wunde. So etwa, als sie monierten, dass sich die technische Ausstattung der Theodor-Sturm-Schule in einem erbärmlichen Zustand befindet. Die bei-

nen. Von Bary räumte ein, dass der einstige Reichskanzler eher für den unruhlichen Teil deutscher Geschichte stehe und heute wohl niemand eine StraÙe nach ihm benennen würde. Doch den Namen einer StraÙe zu verändern bedeute einen erheblichen Aufwand, der auch eine Belastung für die Geschichte darstelle. „Wenn so etwas in Angriff genommen werden soll,

trags warnen gar, dass man einen getarnten Partybus auf die Reise schicken könnte, dessen Fahrer durch alkoholisierte Insassen erheblich in seiner Sicherheit gefährdet werden könne.

Zufrieden mit ihren Schützlingen zeigte sich nicht nur Lehrerin und Projektbetreuerin Dörte Falrenkrog. Auch Frederic Werner, Re-

ferent des Julius-Leber-Forums, dem Regionalbüro der Friedrich-Ebert-Stiftung in Hamburg, war voll des Lobes. „Die Schüler haben sich vergleichsweise sehr flexibel gezeigt und ein sehr realistisches Abbild der politischen Sitzungskultur wiedergegeben. Das war schon eine besondere Leistung“, sagte er.

POLITIK

Jugendliche gestalten eigene Politik

13.12.2013 | 15:19 Uhr



Foto: Joachim Kleine-Büning

Im Planspiel dürfen Jugendliche über Veränderungen in der Stadt diskutieren.

„Ohne Jugend ist kein Staat zu machen“ heißt das Planspiel der Friedrich-Ebert-Stiftung, an der sich zum ersten Mal Gelsenkirchener Schulen in Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung beteiligt haben. Dabei lernten die Jugendlichen in der Ratssitzung, geleitet vom Oberbürgermeister Baranowski, dass es nicht ganz leicht ist, Anträge durch zu bekommen. Vor allem nicht, wenn die Parteien ausschließlich aus Jugendlichen bestehen.

Umweltbewusstsein fördern, längere Fahrtzeiten von Bus und Bahn und die Aktualität der Stadtbibliothek sind Themen, die den Jugendlichen dieser Stadt unter den Nägeln brennen. Zum ersten Mal hatten sie die Möglichkeit, ihre Wünsche im Rat vorzutragen und sie zu diskutieren. Allerdings nicht ausschließlich vor routinierten Politikern, sondern vor Gleichaltrigen, die die Ratsfraktionen bildeten.

„Ohne Jugend ist kein Staat zu machen“ heißt das Planspiel der Friedrich-Ebert-Stiftung, an der sich zum ersten Mal Gelsenkirchener Schulen in Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung beteiligt haben. Mit dabei waren rund 20 Schülerinnen und Schüler der Gesamtschule Buer-Mitte, des Weiterbildungskollegs Emscher-Lippe und Mitglieder des Jugendforums, die sich freiwillig gemeldet haben.

Unterstützung von Profis

„Zwei Tage beschäftigen sich unsere Teamer mit den Jugendlichen und erklären ihnen, wie es in der Kommunalpolitik abläuft“, erzählt Matthias Ruschke vom Forum Jugend und Politik der Friedrich-Ebert-Stiftung. Dabei besuchen die Jugendlichen eine „echte“ Ratssitzung und verfolgen die Diskussionen um

Keine Spur Politikverdrossenheit

Beim zweiten Projekttag des „Planspiels Kommunalpolitik“ bilden die Schüler eigene Fraktionen

Von mangelndem Interesse an Politik kann bei den Schülern und Schülerinnen der Klasse 9a der Werkrealschule Unterm Hohenrechberg keine Rede sein. In Zusammenarbeit mit der Friedrich-Ebert-Stiftung lernen sie in einem Planspiel die Kommunalpolitik aktiv kennen.

Carolin hitzgrath



13.2.2013, DERWESTEN

15.3.2013, Schwäbische Post



Impressum

ISBN 978-3-89892-990-5
6. Auflage

Herausgeberin

Friedrich-Ebert-Stiftung
Forum Politik und Gesellschaft
Hiroshimastraße 17
10785 Berlin

Text

Daniela Saaro, Yvonne Lehmann

Redaktion

Yvonne Lehmann

Redaktionelle Betreuung

Inge Voß

Gestaltung

Meintrup, Grafik Design

Druck

Druckerei Brandt, Bonn

Gedruckt auf RecyStar Polar,
100% Recyclingpapier, ausgezeichnet
mit dem blauen Umweltengel

Eine gewerbliche Nutzung der von der FES
herausgegebenen Medien ist ohne schriftliche
Zustimmung durch die FES nicht gestattet.

© Friedrich-Ebert-Stiftung,
Forum Politik und Gesellschaft

Mai 2014



Vorwort 4

1 Was ist das „Planspiel Kommunalpolitik“? 6

2 Was will das Spiel? 6

3 Wer spielt mit? 7

4 Spielablauf 8

- 4.1 Während der Projektstage 9
- 4.2 Erster Projekttag 9
- 4.3 Besuch einer „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Ratssitzung/
Stadtverordnetenversammlung 10
- 4.4 Zweiter Projekttag 11
- 4.5 Finale 12
- 4.6 Auswertungstreffen 13

5 Rahmenbedingungen 14

6 Eintägige Spiel-Variante 16

- 6.1 Spielablauf 16
- 6.2 Rahmenbedingungen 17

7 Anhang 18

- 7.1 Kurzübersichten – Spielablauf 18
 - 7.1.1 Planspiel Kommunalpolitik 18
 - 7.1.2 Eintägige Spiel-Variante 19
- 7.2 Häufig genannte Themen 20
- 7.3 Beispiel-Anfragen 21
- 7.4 Beispiel-Anträge 22
- 7.5 Beispiel für eine Tagesordnung beim Planspiel Kommunalpolitik 25
- 7.6 Ergänzende Literatur 26
- 7.7 Zertifikat 26

8 Linkliste 27

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

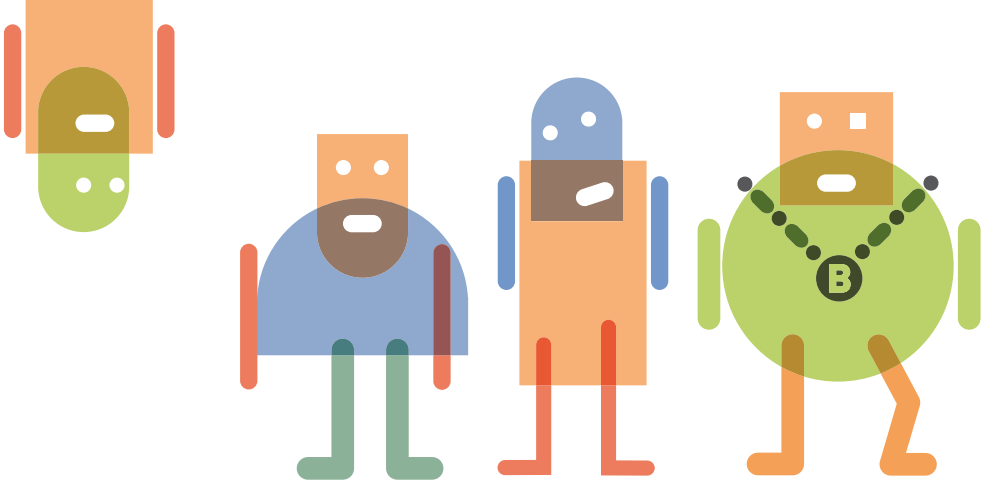
Alles übertrieben? Natürlich. Ganz so schlimm ist es nicht. Aber das Unbehagen bleibt. Ohne Jugend ist kein Staat zu machen. Doch wie bekommt man das zusammen, Jugend und politisches Interesse?

Politik erleben kann dafür einen Weg darstellen. Nicht passiv als Zuschauer_in, sondern mittendrin als aktiver Gestalter oder aktive Gestalterin eines demokratischen Entscheidungsprozesses. Und wenn es dabei um Probleme vor der eigenen Haustür, in der eigenen Stadt, Gemeinde oder im eigenen Stadtteil geht, könnte das sogar richtig spannend werden. Warum gibt die Stadt Geld für neue Straßen oder die Renovierung des Rathauses aus und nicht für einen neuen Jugendclub? Warum gibt es keinen Jugendstadtrat bzw. keine Jugendstadträtin, der/die sich mit den Belangen der Jugendlichen befasst? Wer streitet dort im Rathaus eigentlich mit wem und worüber?

Die Friedrich-Ebert-Stiftung, Regionalbüro Dresden, hat 1998 das Planspiel Kommunalpolitik entwickelt. Jugendliche lernen in diesem Planspiel die Grundlagen der Kommunalpolitik kennen, sie besuchen eine echte Sitzung des (Stadt-/Gemeinde-)Rates oder der Stadtverordnetenversammlung, suchen sich eigene Themen, bereiten sich dann in Fraktionen auf eine eigene gespielte Sitzung vor und schreiben Anträge und Anfragen in Zusammenarbeit mit den „echten“ Kommunalpolitikern und Kommunalpolitikerinnen.

Der Höhepunkt des Planspiels ist die gespielte Sitzung mit den jugendlichen Räten bzw. Stadtverordneten (SV). Die Jugendlichen werden für einen Nachmittag Räte bzw. SV ihrer Stadt und verbannen die erfahrenen Kommunalpolitiker_innen auf die Zuschauerplätze. Wenn dann der (Ober-)Bürgermeister die Sitzung eröffnet und die Jugendlichen in ihre Rollen schlüpfen, ist von Politikverdrossenheit und Vorbehalten der Jugendlichen nichts mehr zu spüren.

Das Planspiel Kommunalpolitik wird seit 1998 sehr erfolgreich z. B. in Sachsen, Berlin, Sachsen-Anhalt oder Thüringen durchgeführt. Es ist hervorragend geeignet, um es in den Politik-, Gemeinschaftskunde- bzw. Sozialkundeunterricht ab der Klassenstufe 9 zu integrieren.



Auf Wunsch kann den Jugendlichen die Teilnahme am Planspiel im Anschluss mit einem Zertifikat bestätigt werden. Ein Beispiel für ein solches Zertifikat findet sich im Anhang auf Seite 27.

Das Planspiel wird von erfahrenen Jugendtrainern/Teamern durchgeführt. Sie kümmern sich um die gesamte Organisation und Durchführung.

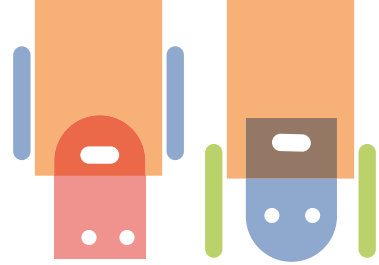
Kein Spiel, keine Jugendgruppe, Gemeinde oder Stadt ist wie die andere. Wir passen die Spielstruktur flexibel an die Gegebenheiten vor Ort an, stimmen sie mit der jeweiligen Kommunalverfassung des Bundeslandes und der Geschäftsordnung des (Stadt-/Gemeinde-)Rates oder der Stadtverordnetenversammlung ab. Die Grundstruktur des Planspiels ist auf alle Bundesländer übertragbar. Wir werden im Folgenden die Formulierungen so allgemein wie möglich halten, so dass sich alle Kommunalverfassungen wiederfinden.

Ziel dieser Broschüre ist es, Ihnen Lust auf ein Planspiel zu machen. Außerdem sollen Sie einen Einblick in die Ziele und den Ablauf dieses Jugendbeteiligungsprojektes bekommen.

Wenn Sie Interesse an einem Planspiel Kommunalpolitik haben, dann wenden Sie sich an uns – egal ob Sie Jugendlicher, Lehrer_in, Vertreter_in einer Stadtverwaltung oder Kommunalpolitiker_in sind.

Yvonne Lehmann
Referentin für Jugendprojekte,
Friedrich-Ebert-Stiftung,
Forum Politik und Gesellschaft

PLANSPIEL



6

1 Was ist das „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. Das hier entworfene Planspiel wendet sich der Politik vor Ort, der Kommunalpolitik, zu.

2 Was will das Spiel?

Interesse

Das Planspiel will in erster Linie Jugendliche für Politik interessieren. Es will ihnen Lust auf Mitgestaltung und Mitsprache machen. Dies funktioniert am besten am Beispiel der eigenen Stadt bzw. Gemeinde, denn hier geht es um das persönliche Lebensumfeld der Jugendlichen. Hier kennen sie sich aus.

Kenntnisse

Das Spiel will Kenntnisse vermitteln. Dazu gehört in erster Linie das 1 x 1 der Kommunalpolitik. Wo ist die kommunale Ebene im politischen System der Bundesrepublik Deutschland verankert? Was sind kommunale Aufgaben? Wie arbeitet ein Rat und wie sehen die politischen Verhältnisse vor Ort aus?

Fähigkeiten

Das Planspiel will außerdem zur Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten beitragen. Dazu gehört die Fähigkeit, konstruktiv zu argumentieren. Die Teilnehmer_innen sollen lernen, Konflikte auszuhalten und Kompromisse zu schließen, konstruktiv zu streiten und unter Sachzwang verantwortungsvoll Entscheidungen zu treffen.

Dialog

Das Spiel ermöglicht den Dialog und damit auch das gegenseitige Verständnis zwischen Jugendlichen und Kommunalpolitikern sowie Kommunalpolitikerinnen. Es kann eine Vernetzung fördern und damit den Ausgangspunkt für weitere kommunale Projekte bilden, um gemeinsam an wichtigen Themen zu arbeiten.

Politische Beteiligung

Das Planspiel soll den Jugendlichen Mut machen und einen Anstoß geben für politische Beteiligung, denn nur, wer die Strukturen und

Verfahrensweisen kennt, kann sich sinnvoll einmischen. Die Jugendlichen lernen, wie man seine Vorstellungen und Wünsche artikuliert und durchsetzt.

3 Wer spielt mit?

7

Das Planspiel Kommunalpolitik richtet sich an Jugendliche ab 14 Jahren. Das Thema Kommunalpolitik ist fester Bestandteil des Lehrplans. Somit kann das Planspiel für dieses Themenfeld als alternative Lernform eingesetzt werden. Möglich sind aber auch offene Jugendgruppen, die sich aus verschiedenen Schulklassen, aus Besuchern und Besucherinnen eines bestimmten Jugendclubs oder Mitgliedern eines Vereins etc. zusammensetzen. Diese Jugendlichen leben idealerweise in der gleichen Stadt/Gemeinde oder deren unmittelbarer Umgebung. Das Planspiel kann auch mit Jugendgruppen durchgeführt werden, die aus unterschiedlichen Städten/Gemeinden oder Regionen stammen, wie es an Berufs- und Zivildienstschulen der Fall ist. Hierfür wurde eine gesonderte Variante des Planspiels erarbeitet. Diese wird im Kapitel „Spiel-Variante, eintägig“ genauer erläutert.

Jugendliche

Die Mitglieder des „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Rates/der „echten“ Stadtverordnetenversammlung (SVV) stehen den Jugendlichen während des zweiten Projekttagess als Helfer_innen und Berater_innen zur Seite. Sie unterstützen die Jugendlichen bei der Vorbereitung auf das Finale mit ihrem Wissen und ihren Erfahrungen aus dem Arbeitsalltag eines (Stadt-/Gemeinde-)Rates/Stadtvordneten (SV). Sie geben Formulierungshilfen bei der Erarbeitung der Anträge und Anfragen sowie Hinweise zum erfolgreichen Argumentieren während der Debatte. Die Unterstützung durch Vertreter_innen der „echten“ Fraktionen stellt damit ein bedeutendes Element des Projektes dar, da sich die Jugendlichen und Kommunalpolitiker_innen hier kennen lernen und in Kontakt treten können. Das Planspiel bietet dadurch eine Plattform für den Dialog.

„echte“
(Stadt-/
Gemeinde-)
Räte/SV

Der (Ober-)Bürgermeister leitet die gespielte (Stadt-/Gemeinde-)Rats-sitzung/SVV der Jugendlichen und ist damit der Moderator des Finales. Besteht bei den Jugendlichen der Wunsch, den (Ober-)Bürgermeister selbst zu spielen, kann dies umgesetzt werden. Der „echte“ (Ober-)Bürgermeister steht dem entsprechenden Jugendlichen dann während des Finales als Berater zur Verfügung, um den Ablauf möglichst realitätsnah zu gestalten.

(Ober-)
Bürger-
meister

Verwaltung

Einige Vertreter der Verwaltung sind beim Finale anwesend, um die von den Jugendlichen formulierten Anfragen während der Fragestunde fachgerecht zu beantworten. Sie können auch während der Debatte als Experten und Expertinnen gehört werden.

8

SPIELABLAUF

Öffent- lichkeit/ Presse

Die Spielleitung ist stets darum bemüht, für das Planspiel Kommunalpolitik eine möglichst breite Öffentlichkeit herzustellen, und betreibt deshalb eine umfangreiche Öffentlichkeitsarbeit. Die Presse begleitet die Jugendlichen meist schon ab dem zweiten Projekttag. Ebenso ist sie auch beim Finale anwesend und berichtet über die gespielte Sitzung. Das Finale ist öffentlich. Das heißt, dass neben der Presse natürlich auch Besucher_innen zugelassen und erwünscht sind. Hierbei kann es sich um Verwandte und Freunde der Jugendlichen, aber auch um „echte“ (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV/Verwaltungsvertreter_innen und interessierte Bürger_innen handeln.

Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus einem oder zwei Jugendtrainern/Teamern. Dabei handelt es sich um junge, motivierte Menschen, die bei der Friedrich-Ebert-Stiftung für das Planspiel Kommunalpolitik ausgebildet wurden. Zur Ausbildung gehört neben den inhaltlichen und methodischen Aspekten auch der Umgang mit extremistischen Äußerungen und Verhaltensweisen. Die Jugendtrainer/Teamer leiten die Projektstage und übernehmen sämtliche organisatorische Aufgaben während der Vorbereitung und Durchführung des Planspiels.

4 Spielablauf

Das Planspiel erstreckt sich über zwei Projektstage und zwei Nachmittagsveranstaltungen. Die Projektstage laufen von 8 – 13 Uhr an der Schule. Bei den Nachmittagsveranstaltungen handelt es sich um den Besuch einer „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Ratssitzung/SVV und um die eigene gespielte Sitzung der Jugendlichen, das Finale. Eine Kurzübersicht zum Spielablauf findet sich im Anhang auf Seite 18.

4.1 Während der Projektstage

Während der Projektstage arbeitet die Spielleitung mit vielfältigen Methoden, um die Inhalte möglichst abwechslungsreich und ansprechend zu vermitteln. Hierbei passt sie sich bestmöglich an die Bedürfnisse der jeweiligen Jugendgruppe an. Die Arbeit erfolgt in einem Wechsel aus Vorträgen und Kartenreferaten, Fragerunden, Kartenabfragen und der Erteilung von Aufgaben, die die Jugendlichen in Gruppen lösen. Die Spielleitung übernimmt die komplette inhaltliche Betreuung während aller Stationen des Planspiels.

9

4.2 Erster Projekttag

Am ersten Projekttag lernen die Jugendlichen das 1 x 1 der Kommunalpolitik. Sie sammeln interessante Themen aus ihrer Kommune, bei denen sie Fragen haben oder Handlungsbedarf sehen. Die Jugendlichen teilen sich außerdem in Fraktionen ein und bereiten sich auf den Besuch der „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Ratssitzung/SVV vor.

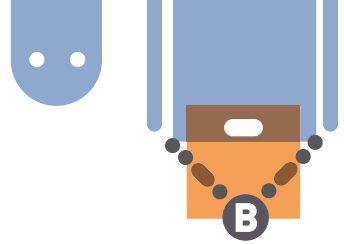
Zunächst erhalten die Jugendlichen eine Einführung mit Erläuterungen zum Sinn und Zweck des Planspiels. Sie bekommen Informationen zum Ablauf des Projektes. Sie formulieren ihre eigenen Erwartungen an das Planspiel, damit sich die Spielleitung gut auf die Jugendlichen einstellen kann. Dann beginnt die inhaltliche Arbeit. Hier erhalten die Jugendlichen eine Einführung in die Kommunalpolitik. Diese beginnt mit Erklärungen zu horizontaler und vertikaler Gewaltenteilung, um zu zeigen, wo und wie die Kommunalpolitik im politischen System verankert ist. Hierbei erkennen die Jugendlichen die grobe Gliederung der kommunalen Ebene. Es folgen systematische Erläuterungen zu kommunalen Aufgaben: Was sind kommunale Aufgaben? Welche Themenbereiche liegen überhaupt im Entscheidungsbereich des (Stadt-/Gemeinde-)Rates/der SVV? Welchen Entscheidungsspielraum hat er/sie auf welchen Gebieten? Diese Informationen werden dann durch die Nennung vieler Beispiele veranschaulicht.

Gewaltenteilung und Gliederung der kommunalen Ebene kommunale Aufgaben

Im Anschluss daran richtet sich der Blick auf die Strukturen vor Ort. Wie funktioniert die Kommunalpolitik vor der eigenen Haustür? Welche Institutionen gibt es, und wie arbeiten diese zusammen? Gibt es lokale Besonderheiten? Wer ist der (Ober-)Bürgermeister? Welche Fraktionen sind im (Stadt-/Gemeinde-)Rat/in der SVV vertreten? Welche Ausschüsse gibt es? Wie viel Zeit kostet die Ausübung der Mandate? Wann sind die nächsten Kommunalwahlen?

Strukturen vor Ort

PROJEKTTAGE



10

Durch diese Einführung bekommen die Jugendlichen einen guten Überblick über die Funktionsweise der Politik in ihrer Kommune. Sie erkennen Möglichkeiten und Grenzen der Kommunalpolitik.

Fraktionen

Nun teilen sich die Jugendlichen in Fraktionen ein, wobei nur die im echten (Stadt-/Gemeinde-) Rat/der echten SVV vorhandenen, demokratischen Fraktionen nachgebildet werden. Jede Fraktion wählt sich eine/n Vorsitzenden, dessen/deren Stellvertreter_in und eine/n Schriftführer_in.

Themen

Die Jugendlichen sammeln Themen, die sie in ihrer gespielten Sitzung behandeln möchten. Hierbei können sie einerseits Fragen formulieren, die sie an die Vertreter_innen der Stadt/Gemeinde haben. Andererseits können sie konkrete Probleme ihrer Stadt/Gemeinde aufzeigen, bei denen sie Handlungsbedarf sehen. Im Anhang auf Seite 20 findet sich eine Liste mit häufig genannten Themen.

Vorbereitung des Sitzungsbesuches

Nach der Themensammlung folgt die Vorbereitung auf den Sitzungsbesuch beim (Stadt-/Gemeinde-)Rat/der SVV. Die Jugendlichen erhalten einen Leitfaden, der es ihnen erleichtert, das Sitzungsgeschehen effektiv zu verfolgen. Damit endet der erste Projekttag.

4.3 Besuch einer „echten“ (Stadt-/Gemeinde-) Ratssitzung/Stadtratsversammlung

Vor dem Besuch der Sitzung des „echten“ (Stadt-/Gemeinde-) Rates/der „echten“ SVV werden die Jugendlichen üblicherweise von einem Vertreter oder einer Vertreterin der Stadt/Gemeinde im Rathaus empfangen, der/die ihnen kurz die Gepflogenheiten des Hauses erläutert, ihnen Hinweise zur aktuellen Tagesordnung gibt, gegebenenfalls Fragen beantwortet und sie dann zum Sitzungssaal führt. Nun sind die Jugendlichen für 60 – 90 Minuten Gäste im öffentlichen Teil einer Sitzung. Sie wohnen der Diskussion über kommunale Angelegenheiten bei, erleben den (Ober-)Bürgermeister und die (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV im Umgang miteinander. Sie erkennen bereits Regeln für den Ablauf einer solchen Sitzung.

4.4 Zweiter Projekttag

Beim zweiten Projekttag erarbeiten die Jugendlichen mit Hilfe der „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV die Anfragen und Anträge für ihre gespielte Sitzung. Sie bereiten sich vollständig auf ihr Finale vor.

Der zweite Projekttag beginnt mit einem Kommunalpolitik-Quiz, um das Wissen vom ersten Projekttag aufzufrischen. Die Jugendlichen treten in zwei Gruppen gegeneinander an. Das Quiz stellt gleichzeitig einen anregenden Einstieg dar.

Es folgt die Auswertung des Sitzungsbesuchs, wobei die Eindrücke der Jugendlichen erfragt und bei Bedarf durch Erläuterungen seitens der Spielleitung ergänzt werden, um das Beobachtete besser einordnen zu können. Danach erhalten die Jugendlichen Informationen über den Ablauf des Finales, ihrer gespielten Sitzung. Sie wissen dann, wie die Tagesordnung aufgebaut sein wird und welche Sitzungsregeln gelten werden. Ein Beispiel für eine Tagesordnung findet sich im Anhang auf Seite 25. Hierbei wird ihnen ebenfalls vermittelt, was Anfragen und Anträge sind, wozu diese dienen und wie sie zu verfassen sind.

Im Anschluss legen die Jugendlichen durch demokratische Abstimmung innerhalb der eigenen Fraktionen fest, zu welchen konkreten Themen sie ihre Anfragen und ihren Antrag erarbeiten möchten. Dabei können die Jugendlichen aus der Liste der von ihnen am ersten Projekttag gesammelten Themen wählen oder neue Themen aufgreifen, die ihnen in der Zwischenzeit durch die Sensibilisierung nach dem ersten Projekttag bewusst geworden sind. Beispiele für Anfragen und Anträge finden sich im Anhang ab Seite 21.

Haben die Jugendlichen innerhalb ihrer Fraktion ihre Themen und ihre grundsätzlichen Standpunkte festgelegt, beginnt die Zusammenarbeit mit den „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Räten/SV. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde gesellen sich die (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV zu ihren jeweiligen jugendlichen „Kollegen“. Es folgt die Fraktionsarbeit. Mit Hilfe der (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV erarbeiten die Jugendlichen zunächst ihre Anfragen und dann ihren Antrag.

Quiz

Auswertung
des Sitzungs-
besuches

Ablauf des
Finales

Tages-
ordnung

Themen

Zusammen-
arbeit der
Jugendlichen
und Kommu-
nalpolitiker-
innen

Fraktions-
arbeit An-
fragen und
Anträge

FINALE

12

Positionierung und Argumentation

Die (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV helfen beim Formulieren und geben Hinweise auf inhaltliche Aspekte, die bei den einzelnen Themen beachtet werden müssen. Sie unterstützen die Jugendlichen außerdem bei der Sammlung ihrer Argumente, damit sie ihre Ideen und Projekte in der gespielten Sitzung wirkungsvoll vertreten können. Sind die Anträge fertig, werden sie vervielfacht und allen zur Verfügung gestellt. Jede Fraktion kann sich dann zu den Anträgen der anderen Fraktionen positionieren. Die Jugendlichen beraten darüber, ob sie dem jeweiligen Antrag zustimmen oder ihn ablehnen oder gegebenenfalls ändern möchten. Wie schon beim eigenen Antrag sammeln sie Pro- und Contra-Argumente und bereiten ihre Argumentation für die Debatte vor. Die Spielleitung beantwortet letzte inhaltliche oder organisatorische Fragen zum Finale. Damit sind die Jugendlichen optimal auf ihre gespielte Sitzung vorbereitet.

4.5 Finale

Beim Finale beschränkt sich die Rolle der Spielleitung weitestgehend auf die eines Beobachters bzw. einer Beobachterin. Die gespielte Sitzung ist stets öffentlich. Das heißt, dass die Jugendlichen gern Freunde, Verwandte oder Lehrer_innen einladen können. Auch die Presse wird anwesend sein. Ebenfalls herzlich eingeladen sind alle „echten“ (Stadt-/Gemeinde-) Räte/SV, Vertreter_innen der Verwaltung und interessierte Bürger_innen.

Auf den Tischen im Ratssaal liegen die Sitzungsunterlagen, die Jugendlichen nehmen Platz, der (Ober-)Bürgermeister eröffnet die Sitzung – das Finale beginnt. Für die nächsten zwei Stunden sind die Jugendlichen nun (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV ihrer Stadt/Gemeinde. Sie stellen ihre Anfragen an den (Ober-)Bürgermeister und die Verwaltung, bekommen Antworten und fragen gegebenenfalls genauer nach.

Unter den Augen der Öffentlichkeit streiten sie zielgerichtet über die Themen, die ihnen am Herzen liegen, diskutieren, tauschen Argumente aus und stimmen schließlich über die Anträge ab. Sie erkennen, wie schwierig es sein kann, seine Überzeugungen durchzusetzen, und dass

es manchmal entscheidend ist, Kompromisse aushandeln zu können. Bei jedem Punkt wird ihnen deutlich, wie wichtig es ist, sich umfassend zu informieren, um sich eine qualifizierte Meinung bilden zu können und diese dann effektiv zu vertreten.

4.6 Auswertungstreffen

Wenn seitens der Jugendlichen oder der Lehrer der Wunsch besteht, bietet die Spielleitung auch ein Treffen zur Projekt-Auswertung an. Hier kann erarbeitet werden, wie die Jugendlichen das Planspiel erlebt haben, ob sich ihre Erwartungen erfüllt haben oder Wünsche offen geblieben sind. Die Spielleitung kann diesbezüglich ihrerseits Anmerkungen geben. Sie kann aufzeigen, in welchen Bereichen die Jugendlichen ihre Stärken gut genutzt oder wo sie ihr Potential vielleicht nicht gänzlich ausgeschöpft haben.

An diesem Treffen können auch der (Ober-)Bürgermeister, (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV etc. teilnehmen. Gemeinsam lässt sich ergründen, was die Jugendlichen und die Vertreter_innen der Stadt/Gemeinde beim Planspiel alles gelernt haben und was sie aus diesem Projekt mitnehmen. Findet das Auswertungstreffen in einem ausreichenden zeitlichen Abstand zum Finale statt, kann außerdem vorher untersucht werden, was aus den Anregungen, die die Jugendlichen der Stadt/Gemeinde durch ihre Sitzung gegeben haben, geworden ist. Haben sie eventuell schon zu Maßnahmen oder gar konkreten Resultaten geführt?

Vielleicht entwickelt sich aus diesem Treffen auch eine Idee für ein weiterführendes Jugendbeteiligungsprojekt – etwa eine Jugendplanungszelle (siehe Seite 26) oder Ähnliches. Es ist seitens der Spielleitung ebenso möglich, durch ein solches Treffen Hilfestellungen zu geben, um den Kontakt zwischen den Jugendlichen und der Stadt/Gemeinde, der durch das Planspiel entstanden ist, in der einen oder anderen Form zu festigen, damit er dauerhaft erhalten bleibt. Ein Planspiel Kommunalpolitik bildet häufig den Beginn einer Tradition. Das heißt, dass das Spiel einmal im Jahr Bestandteil der Unterrichtsplanung in der Schule und ein fester Termin für die Kommunalpolitiker_innen ist.





5 Rahmenbedingungen

14

Für die Stadt/Gemeinde und für die Lehrer_innen beziehungsweise die Leiter_innen der Jugendgruppen bedeutet das Planspiel Kommunalpolitik nur einen sehr geringen Aufwand. Die Organisation übernimmt im Wesentlichen die Friedrich-Ebert-Stiftung. Von Seiten der Stadt/Gemeinde und der Schule müssen nur wenige Rahmenbedingungen erfüllt sein.

RAHMENBEDINGUNGEN

Schule/Jugend-einrichtungen	Stadt/Gemeinde	(Stadt/Gemeinde) Räte/SV
20 bis 25 Jugendliche, mind. 14 Jahre alt, vom Unterricht freigestellt	Prinzipielle Zustimmung zum Projekt vom (Ober-) Bürgermeister	Prinzipielle Zustimmung zum Projekt von Seiten des Rates/der SVV
Ein Arbeitsraum für den ersten Projekttag	Ratssaal als Originalschauplatz für das Finale, Nachmittagstermin, ca. 16–18 Uhr	Idealerweise mind. ein/e Vertreter_in je Fraktion zur Unterstützung der Jugendlichen
Ein großer Arbeitsraum oder mehrere kleine Räume für den zweiten Projekttag	Verwaltung: Erarbeitung der Antworten auf die Anfragen der Jugendlichen	Anwesenheit der Vertreter_innen am zweiten Projekttag von 10–13 Uhr
	Empfang der Jugendlichen vor dem Besuch der „echten“ Sitzung	

Mit Ausnahme dieser Rahmenbedingungen übernimmt die Spiel-
leitung alle organisatorischen Aufgaben. Die Kosten trägt die
Friedrich-Ebert-Stiftung.

Die Friedrich-Ebert-Stiftung übernimmt:

15

- Kontaktaufnahme zur Stadt/Gemeinde inklusive aller Absprachen, Planspiel-Informationen
- für die (Stadt-/Gemeinde-)Räte/SV und Absprachen für den zweiten Projekttag
- Verfassen eines Informationsbriefes an die Eltern
- Vorbereitung und Durchführung der Projektstage (Anwesenheit der Lehrer_innen ist nicht zwingend notwendig)
- Bereitstellung sämtlicher Seminarmaterialien
- Öffentlichkeitsarbeit/Pressekontakte
- Ständige Verfügbarkeit für Rückfragen

Das Planspiel sollte sich über einen nicht allzu langen Zeitraum erstrecken, damit das auf den einzelnen Etappen Gelernte zwischenzeitlich nicht vergessen wird und der Enthusiasmus der Jugendlichen bis zum Finale erhalten bleibt. Die Spielleitung braucht ihrerseits einen ausreichenden zeitlichen Vorlauf, um das Planspiel optimal vorbereiten zu können. Daraus ergibt sich folgender Zeitrahmen für das Planspiel.

Zeitrahmen:

Vorbereitung

ein bis zwei Wochen

Durchführung

mindestens acht Wochen



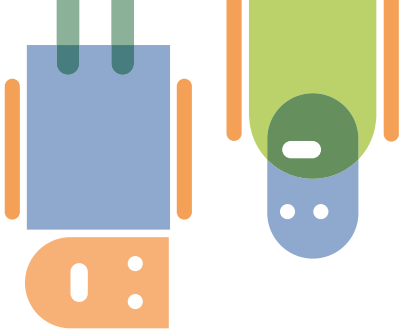
6 Eintägige Spiel-Variante

6.1 Spielablauf

Wir haben eine verkürzte Spiel-Variante entwickelt, um das Planspiel auch in den Gruppen durchführen zu können, in denen nicht alle Jugendlichen aus der gleichen Stadt/Gemeinde stammen. Schwerpunkte sind in diesem Fall die Vermittlung der kommunalpolitischen Grundlagen und ein Einblick in allgemeine Verfahrensweisen der Kommunalpolitik. Um eine gemeinsame Basis und Arbeitsgrundlage für das Projekt zu haben, wird eine fiktive Stadt geschaffen, in der alle Teilnehmer_innen zu Kommunalpolitikern und Kommunalpolitikerinnen werden. Die verkürzte Spiel-Variante erfordert einen Zeitrahmen von sechs und sieben Zeitstunden. Üblicherweise startet der Projekttag um 8 Uhr und endet zwischen 14 und 15 Uhr. Eine Kurzübersicht zum Ablauf dieser Spiel-Variante findet sich im Anhang auf Seite 19.

Der Einstieg unterscheidet sich wenig vom normalen Planspielkonzept. Es erfolgt zunächst die Vermittlung der kommunalpolitischen Grundlagen. Dieser Teil ist sehr allgemein gehalten, denn es fehlt der konkrete Bezug zu einer bestimmten Stadt bzw. Gemeinde. Die Teilnehmer_innen lernen die Grundzüge der Gewaltenteilung kennen, um die kommunale Ebene entsprechend im politischen System einordnen zu können. Darauf folgen Erläuterungen zu kommunalen Aufgaben. Zu welchen Themen dürfen Kommunalpolitiker_innen Entscheidungen treffen? Wofür sind sie zuständig und was liegt außerhalb ihres Entscheidungsbereichs? Ziel ist es, den Teilnehmern und Teilnehmerinnen einen umfassenden Überblick über Strukturen und Verfahrensweisen in der Kommunalpolitik zu geben, denn nur so kann man sich effektiv einmischen.

Während des Projekttages wird eine fiktive Stadt geschaffen und es werden konkrete politische Situationen vorgegeben. Die Teilnehmer_innen erarbeiten dann in Fraktionen mit Hilfe der Jugendtrainer/Teamer eigene Anträge zu den vorgegebenen Situationen. Sie bereiten sich auf eine



gespielte Ratssitzung vor. Sie sammeln Pro- und Contra-Argumente für ihren eigenen Antrag und für die Anträge der anderen Fraktionen. Den Abschluss bildet eine gespielte Ratssitzung, bei der die Spielleitung die Rolle des Sitzungsleiters bzw der Sitzungsleiterin übernimmt und die Teilnehmer_innen zu Räten werden. Die Sitzung beschränkt sich auf den Teil der Debatte, eine Varianten-Fragestunde entfällt.

Bei dieser verkürzten Variante entfällt im Unterschied zu dem anderen Konzept der Besuch einer „echten“ (Stadt-/Gemeinde-)Ratssitzung und der direkte Kontakt zu den Kommunalpolitikern und Kommunalpolitikerinnen. Die eintägige Spiel-Variante ist somit unabhängig von der Zustimmung und Unterstützung der Stadt-/Gemeinde-(Verwaltung). Dadurch verkürzt sich die Vorbereitungszeit erheblich und die Termine können entsprechend flexibel gestaltet werden.

6.2 Rahmenbedingungen

Zeitraum Vorbereitung	1–2 Wochen
Zeitraum Durchführung	1 Projekttag (6 – 7 Zeitstunden), ca. 8–14/15 Uhr
Teilnehmer	20–30 Jugendliche, mind. 14 Jahre alt
Räume	1 großer Unterrichtsraum, gegebenenfalls Gruppenarbeitsräume
Kosten	Die Friedrich-Ebert-Stiftung übernimmt sämtliche Kosten für die Vorbereitung und Durchführung des Projektes (inklusive Seminarmaterial).

ANHANG



18

7 Anhang

7.1 Kurzübersichten – Spielablauf

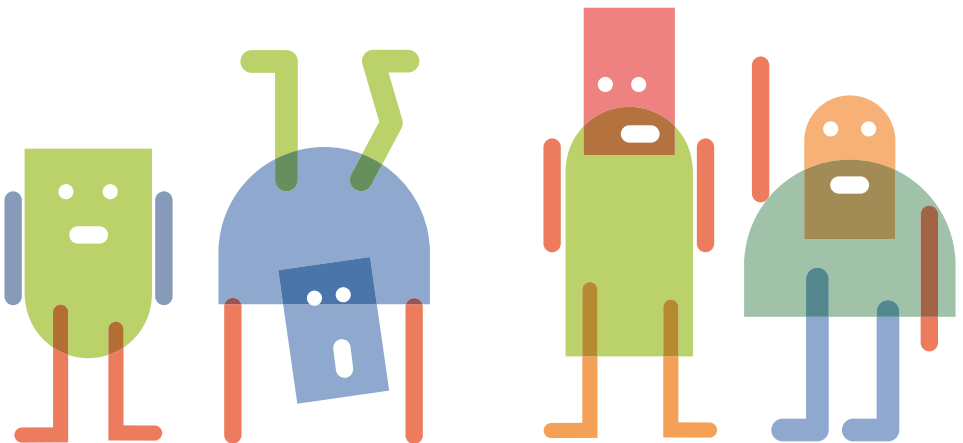
7.1.1 Planspiel Kommunalpolitik

Programm	Inhalt	Zeitraum
1. Projekttag	1 x 1 der Kommunalpolitik – Gewaltenteilung – Kommunale Aufgaben – Strukturen vor Ort Themen suchen, Fraktionen einteilen, Vorbereitung der „echten“ Rats- sitzung (Leitfaden)	ca. 8–13 Uhr (Projekttag)
Besuch der Ratssitzung	Empfang der Jugendlichen durch Vertreter_innen der Stadt/Gemeinde (Begrüßung, Erläuterungen zur Tagesordnung etc.) für 60–90 Minuten Beobachtung des öffentlichen Teils der Sitzung (anhand des Leitfadens)	ca. 18–19.30 Uhr (Abendtermin)
2. Projekttag	Wissenscheck (Kommunalpolitik-Quiz) Informationen (Anfragen, Anträge, Ablauf Finale) Fraktionsarbeit mit Hilfe „echter“ Kommunalpolitiker_innen, Erstellen von Anfragen/Anträgen Positionieren zu den Anträgen der an- deren Fraktionen, Vorbereitung der Argumentation	ca. 8–13 Uhr (Projekttag)
Finale	Gespielte öffentliche Sitzung der Jugendlichen – Eröffnung durch die Friedrich-Ebert-Stiftung – Fragestunde – Debatte	ca. 16–18 Uhr (Nachmittags- termin)

7.1.2 Eintägige Spiel-Variante

Programm	Inhalt	Zeitraum
Wissensvermittlung: 1 x 1 der Kommunal- politik	Gewaltenteilung, kommunale Aufgaben, Strukturen allgemein, Wissenscheck	ca. 8 – 12 Uhr
Vorbereitung der gespielten Sitzung	Themen auswählen, Fraktionen einteilen, Informationen zum Schreiben von Anträgen, Formulierung von Anträgen, Positionieren zu den Anträgen der anderen Fraktionen	ca. 12 – 13 Uhr
Gespielte Sitzung	Vorstellung der Anträge, Debatte der Anträge, Abstimmung der Anträge	ca. 13/14 Uhr

19



7.2 Häufig genannte Themen

Sport

- Mehr öffentliche Sportstätten und Sportplätze
- Sportveranstaltungen
- Skater-Park

ÖPNV

- Möglichkeit für die Schüler_innen, den ÖPNV zwischen den beiden Schulhäusern ermäßigt/kostenlos zu nutzen
- Häufigere Busabfahrtszeiten an den Wochenenden und abends

Wirtschaftsförderung

- Tourismusförderung
- Lehrstelleninitiative bei lokalen Firmen

Infrastruktur

- Sanierung der Fußwege und Radwege
- Schlechte Straßenverhältnisse, Straßenschäden nach dem vergangenen Winter
- Mehr Verkehrskontrollen, um Raser_innen in der Stadt zu bremsen
- Bahnhof ungeeignet für Rollstuhlfahrer_innen/Mütter mit Kinderwagen
- Mehr Mülleimer im Stadtgebiet
- Zu viel Hundexkremente in der Stadt
- Mehr Grünanlagen/mehr Spielplätze/mehr Parkplätze

Kultur

- Kino und Konzerthalle
- Bessere Ausstattung der Bibliotheken
- Proberäume und Tonstudio für lokale Bands



Schule

- Sanierung der Schulhäuser
- Erneuerung des Lehrmaterials
- Schuluniform

Freizeit

- Freibad zu klein, schlechte hygienische Bedingungen
- Nachtleben verbessern, mehr Abendveranstaltungen
- Modernen Jugendclub/Jugendtreff schaffen

7.3 Beispiel-Anfragen

1. Waldheim, FDP:

Kann die Stadt darauf Einfluss nehmen, dass die Busabfahrtszeiten besser mit den Schulzeiten abgestimmt werden (Abfahrt 20 Minuten nach Schulschluss)?

2. Zittau, CDU:

Die Straßenbeleuchtung an der Weinau-Allee wird abends sehr früh abgeschaltet. Ist die Sicherheit der jüngeren und älteren Bürger_innen hier noch gewährleistet?

3. Kamenz, Freie Wähler:

Seit der Einweihung der Umgehungsstraße (Hans-Grade-Straße) bis zum heutigen Zeitpunkt sind an der Kreuzung der Umgehungsstraße zahlreiche Unfälle passiert. Bei einem dieser Unfälle gab es sogar einen Todesfall zu beklagen. Diese gefährliche Kreuzung liegt auf dem Schulweg einiger Schüler_innen des Lessing-Gymnasiums. Was tut die Stadt Kamenz gegen die hohe Unfallgefahr an dieser Kreuzung? Ist es zur Vermeidung zukünftiger Unfälle möglich, beispielsweise einen Kreisverkehr oder ein Ampelsystem zu installieren?

4. Herzberg (Elster), Ländliche Fraktion:

Wie hoch ist der Anteil der Personalkosten am gesamten städtischen Haushalt?

5. Radebeul, SPD:

Am Bahnhof Radebeul-Ost sind die Bedingungen für Rollstuhlfahrer_innen und Mütter mit Kinderwagen sehr ungünstig. Inwieweit befasst sich die Stadt mit diesem Problem? Sind bereits Maßnahmen zur Verbesserung der Situation getroffen worden? Was wird weiterhin geplant? Mit welchen Kosten ist zu rechnen?

7.4 Beispiel-Anträge

1. Herzberg (Elster), Die Linke

Betreff

Gebührenfreie Nutzung der Werner-Seelenbinder-Sportstätte durch Jugendliche zur Freizeitgestaltung

Beschlussvorschlag

Die Stadtverordnetenversammlung möge beschließen, dass Jugendlichen zur sinnvollen Sport- und Freizeitbeschäftigung die Werner-Seelenbinder-Sportstätte (Turnhalle und Sportplatz) zur gebührenfreien Nutzung bereitgestellt wird.

Begründung

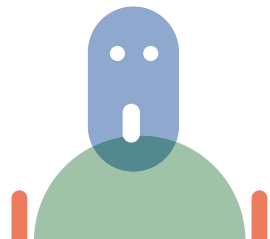
Wir möchten, dass sich die Situation der Jugendlichen im Bereich der Betreuung und der Freizeitgestaltung ändert, damit Jugendliche in unserer Stadt eine Zukunft haben. Sie brauchen Unterstützung, um Dinge zu versuchen, die sie selbst nicht finanzieren können. Mit der gebührenfreien Nutzung der Sportstätte wird den Jugendlichen die Möglichkeit gegeben, sich in ihrer Freizeit sportlich zu betätigen, die Gesundheit zu stärken und damit Aggressionen abzubauen. Die Jugendlichen übernehmen selbst die Verantwortung für Ordnung, Sicherheit und Sauberkeit.

Finanzielle Auswirkung

Keine

Deckungsvorschlag

Entfällt



2. Waldheim, CDU

Betreff

Jugendclub

Beschlussvorschlag

Der Stadtrat möge prüfen, ob es möglich ist nach dem Umzug des Waldheimer Kulturzentrum die erste Etage des Hauses als Meetingpoint für Jugendliche (plus 14 Jahre) zu nutzen.

Begründung

Uns ist bewusst, dass in Massanei ein schöner Jugendclub vorhanden ist, jedoch ist das Angebot für ältere Jugendliche nicht mehr angemessen.

Finanzielle Auswirkung

Die Prüfung ergibt keine Kosten. Später waren die Betriebskosten sowie eine einmalige Erstausrüstung von der Stadt zu tragen.

Deckungsvorschlag

Eigeninitiative: Flohmarkt, Altstoffsammlung, Fördermittel, Spenden, Eintrittsgelder

3. Herzberg (Elster), Ländliche Fraktion

Betreff

Einrichtung eines Jugendparlamentes

Beschlussvorschlag

Die Stadtverordnetenversammlung möge beschließen, dass die Einrichtung eines Jugendparlamentes ermöglicht wird. Hierin sollen 15 Vertreter_innen der Altersgruppe 15–25 Jahre Aufmerksamkeit für die Anliegen der Jugend in der Stadt Herzberg und ihren Ortsteilen erwecken. Dabei soll die Mitarbeit nicht nur auf Jugendliche mit Wohnsitz in der Gemeinde Herzberg beschränkt sein, sondern auch jene mit einbeziehen, die sich Herzberg durch Schule, Ausbildung oder Arbeit verbunden fühlen.

Begründung

- Entkräftung des Vorurteils, dass Jugendliche politisch desinteressiert seien
- Sensibilisierung für die Probleme der „Generation danach“
- Bündelung der Kräfte durch Nutzung der Erfahrung der älteren und Förderung der stetigen Veränderungen der jungen Generation

Finanzielle Auswirkung

- Eventuell Sachkosten für Schreib- und Kopierarbeiten

Deckungsvorschlag

- Nutzung der Schulaula des Gymnasiums als Versammlungsort
- Keine Zahlung von Aufwandsentschädigungen

4. Bischofswerda, SPD

Betreff

Einheitliche Schulkleidung am städtischen Goethe-Gymnasium

Beschlussvorschlag

Der Stadtrat möge beschließen, dass die Einführung einer einheitlichen Schulkleidung am Goethe-Gymnasium durch die Stadt Bischofswerda gefördert werden soll.

Begründung

Die Gymnasiasten und Gymnasiastinnen sind mehrheitlich für die Einführung der einheitlichen Schulkleidung. Das Vorhaben kann durch eine einberufene Kommission realisiert werden, die aus Lehrern und Lehrerinnen, Schülern und Schülerinnen, Eltern und Stadträten besteht.

Finanzielle Auswirkung

Jährlich ca. 250.000 Euro

Deckungsvorschlag

Sponsoren, Förderung, Beteiligung von Eltern (ca. 5 –10 %) und Stadt.

**Einladung
Planspiel Kommunalpolitik
Sitzung des Stadtrates der Stadt Radeberg
15 Uhr im Rathaus, Ratssaal**

**– Öffentlich –
Tagesordnung**

1 Eröffnung des Planspiels

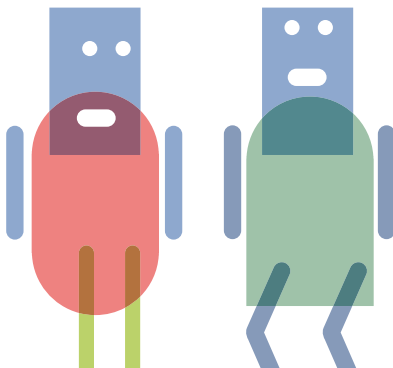
**2 Eröffnung der Stadtratssitzung/Bestätigung
der Tagesordnung**

3 Anfragen der Stadträte

- 3.1 CDU
- 3.2 SPD
- 3.3 Freie Wähler
- 3.4 Die Linke

4 Anträge der Stadträte

- 4.1. Antrag CDU – Errichtung einer Kulturhalle für Radeberg
- 4.2. Antrag SPD – Errichtung eines Kinos in Radeberg
- 4.3. Antrag Freie Wähler – Projekte gegen Rechtsradikalismus in Radeberg
- 4.4. Antrag Die Linke – Bau eines Erlebnisbades in Radeberg
Alle Radeberger Einwohner_innen und Interessierte sind herzlich zu dieser etwas anderen Stadtratssitzung eingeladen.



7.6 Ergänzende Literatur



Kommunalpolitik verstehen

24 Seiten

<http://library.fes.de/pdf-files/dialog/10667.pdf>



Jugendplanungszelle

40 Seiten

[http://library.fes.de/opac/start.do?Query=000=""269331](http://library.fes.de/opac/start.do?Query=000=)



Beide Broschüren können Sie kostenfrei bei uns bestellen.

7.7 Zertifikat



Noch Fragen?

Yvonne Lehmann

Friedrich-Ebert-Stiftung
Forum Politik und Gesellschaft
Hirshimastraße 17
10785 Berlin

Tel: 030/269 35 7315

Fax: 030/269 35 9241

www.fes.de/jugend

Yvonne.Lehmann@fes.de

8 Linkliste

Seite der FES-KommunalAkademie,
u.a. mit einer ausführlichen Linkliste:
www.fes-kommunalakademie.de



Gute Übersicht über aktuelle
Kommunalpolitik in den Ländern:
www.bundes-sgk.de/aktuelle_themen



Seite des Deutschen Städtetags
mit zahlreichen Informationen zu
einzelnen Fachthemen
www.staedtetag.de



Monatszeitschrift für Kommunalpolitik
www.demo-online.de



Zeitschrift für Alternative Kommunal
politik in Deutschland:
www.akp-redaktion.de



Länderspezifische Seiten:

Seite der LpB Brandenburg für
Kommunalpolitik:
www.politische-bildung-brandenburg.de/node/8449



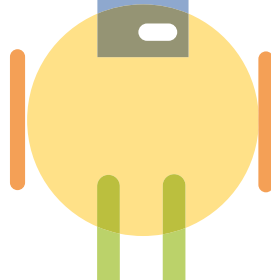
Fort- und Weiterbildungen für
kommunalpolitisch
Interessierte/Engagierte in Berlin:
[www.kommunalpolitik-berlin.de/
verein](http://www.kommunalpolitik-berlin.de/verein)



Kommunalpolitischen Strukturen in
Baden-Württemberg
[www.kommunalwahl-bw.de/
gemeinde.html](http://www.kommunalwahl-bw.de/gemeinde.html)



bildungswerk-bw.de





Wer stimmt für diesen Antrag? Jugendliche der Geschwister-Scholl-Schule diskutierten zwei Stunden lang diszipliniert über Konstanzer Themen. Unter anderem wünschen sie sich mehr Duschen am Herosé, autofreies Konstanz und eine Jugenddisko. BILD: HANSER

Jugendliche spielen Politik

- Scholl-Schüler simulieren Gemeinderatssitzung
- Wunsch nach Jugenddisko und weniger Autoverkehr

VON KIRSTEN SCHLÜTER

Konstanz – Wenn es nach dem Willen von Geschwister-Scholl-Gymnasiasten ginge, sollte es in Konstanz ein Bus-Winterticket für Schüler, eine regelmäßige Jugenddisko sowie ein Fahrrad-Leih-System geben. Beim Planspiel Kommunalpolitik der Friedrich-Ebert-Stiftung haben Neunt- und Zehntklässler zwei Stunden lang Argumente ausgetauscht und abgestimmt – wie im richtigen Gemeinderat. Am Ende war ihnen klar, dass es gar nicht so einfach ist, Anträge sinnvoll zu stellen und gegen Widerstände anzukommen.

Der Jugend-Gemeinderat war sich mit großer Mehrheit einig, dass in Konstanz eine regelmäßige Jugenddisko für Jugendliche angeboten werden sollte.

Das Planspiel Politik

Beim Planspiel Kommunalpolitik werden Jugendliche selbst zu Stadträten. Sie lauschen einer echten Gemeinderatssitzung, bilden selbst Fraktionen, erstellen an zwei Spieltagen mit Hilfe von Stadträten Anfragen und Anträge und treffen Entscheidungen. Die Gymnasiasten der Geschwister-Scholl-Schule haben lebensnahe Beispiele der Konstanzer Kommunalpolitik aufgegriffen und simulierten gestern eine Gemeinderatssitzung. (kis)

finden zu lassen.“ Diskussionen gab es außerdem über die Altersbeschränkung, die zeitlichen Abstände der Partys und das Publikum. Juze-Leiter René Solle war positiv überrascht: „Wir freuen uns, wenn ihr bei uns Partys feiern wollt. Ich lade euch ein, mit uns in die Planung einzusteigen.“

Eine überwältigende Mehrheit erhielt auch der Antrag der PDS-Fraktion (der Schüler) auf ein System für WLAN-Stationen an öffentlichen Orten.

stellte Lucas Hämmerle (PDS) erntet fest: „Schon klingt unser Antrag nicht mehr so cool.“ Der Jugend-Gemeinderat gab der Verwaltung im Planspiel aber den Auftrag, die Machbarkeit eines Bike-Sharing-Systems zu prüfen. Eine spannende Debatte zog auch der Wunsch von „Die Fraktion“ nach einem autofreien Konstanz nach sich. Doch die Überlegungen scheiterten an der Vorstellung, dass eine mit Koffern und Zelten gepackte Familie erst mit dem Bus zum Park- und Ride-Platz fahren muss, um dort zum Auto zu gelangen und in den Urlaub zu fahren. Charmant war auch der Gedanke, nur die Zufahrt zum Lago ausnahmsweise für den Verkehr freizugeben. „Sonst kommen die Schweizer nicht mehr“, sagte Lucas.

Am Ende bekamen die Schüler viel Lob von Bürgermeister Claus Boldt, der die Sitzung leitete, sowie von Vinzenz Huzel von der Friedrich-Ebert-Stiftung. „Ich bin wirklich beeindruckt, wie umfassend ihr diskutiert habt“, so Huzel. Dem 14-jährigen Christian Vukadinovic hat das Planspiel gut gefallen: „Ich habe mich vorher nicht richtig für Politik interessiert, aber jetzt habe ich gemerkt, dass es gar nicht so kompliziert ist und dass man in Konstanz einiges verändern kann.“ Auch die 15-jährige Leonie

Lange WLAN-Nacht im Freibad

Schüler der Werkrealschule Unterm Hohenrechberg bei ihrer „Gemeinderatssitzung“ Längere Freibadöffnungszeiten, ein öffentlicher Grillplatz und ein Jugendgemeindeforum forderten die Schülerratsmitglieder der Klasse 9a am Mittwoch im Waldstetter Rathaus. Sie diskutierten mit Bürgermeister Michael Rembold die Themen, die sie in zwei Projekttagen vorbereitet hatten.

Carolin hitzgrath

Winnenden

Die SPD rückt von der Viehmarkttoilette ab

Frank Rodenhäuser, 01.03.2013 19:00 Uhr



Von Spätbussen, PCs und Parkplätzen

36 Oldesloer Gymnasiasten spielen Stadtverordnetenversammlung nach

BAD OLDESLOE Was wäre eigentlich, wenn Jugendliche über die Stadtgeschichte entscheiden könnten? Im Rahmen eines Planspiels, das die Friedrich Ebert Stiftung ins Leben gerufen hat, konnte das jetzt getestet werden. 36 Elfklässler der Theodor Mommsen Schule spielten eine Stadtverordnetenversammlung nach. Dazu hatten sie sich eine echte Versammlung live angeschaut und sich Tipps von Lokalpolitikern der lokalen Parteien geholt.

Auf der nachgespielten Versammlung verhandelten sie nun unter der Leitung von Bürgerworthalter Rainer Fehrmann (CDU) und unter Beisein von Verwaltungschef Tassilo von Bary sehr



Kampf für den „Spätbus“: Merle Stöffesandt brachte sich sehr aktiv in die Sitzung ein. Bürgermeister von Bary lauschte ihr. **NIE**

gensatz zur realen Lokalpolitik – kaum diskutiert wurde.

Sicherlich lag das auch darin begründet, dass die Themen zum Großteil der Mehrheit der Schüler aus dem

andere Schulen das im Medienbereich besser hinbekommen haben, dann fehlt denen vermutlich zum Beispiel im musischen Bereich etwas“, so von Bary. Eine Aufstockung des Budgets nur für



ISBN 978-3-89892-990-5