



Vorwort

Das Planspiel wurde von der planpolitik GbR in Kooperation mit dem Landesjugendrings Brandenburg e.V. entwickelt und im Oktober 2013 fertiggestellt.

Diese Anleitung erhält die Regeln des Spiels und erklärt die Details, um das Spiel erfolgreich durchzuführen. Sollten Sie Fragen zur Durchführung haben, zögern Sie bitte nicht uns zu kontaktieren unter kaiser@planpolitik.de. Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen!

Übersicht

- Zahl der Teilnehmenden: 12 – 35
- Veranstaltungsdauer: 3 – 6 Std.
- Räume: 1-3 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: Beamer, Laptop, Flipchart-Papier, Stifte, Sechseckiger Würfel, Namensschilder, Smartphones können für Recherchezwecke benutzt werden.
- Optional: Für die Pressegruppe: Kamera mit Videofunktion und Mikrofon, PC-Lautsprecher plus Anschlusskabel

Angestrebte Wissens- und Kompetenzzuwächse

Die Jugendlichen werden durch dieses Planspiel an die Möglichkeiten der politischen Beteiligung Jugendlicher im kommunalen Raum heran geführt. Sie erhalten Einblicke in politische Entscheidungsprozesse und verstehen die Beziehungen von zivilgesellschaftlichen Akteuer_innen und politischen Institutionen und Entscheidungsträger_innen. Außerdem werden ganz praktisch Fähigkeiten der Jugendlichen geschult, wie z.B. das Schreiben von Projektanträgen, die Erstellung eines Finanzierungsplans etc.

Wissen:

- Prozesse und Dynamiken von kommunalpolitischen Entscheidungen
- Grundlagen eines erfolgreichen Projektmanagements
- institutionelle Abläufe auf kommunaler Ebene

Kompetenzen:

- Argumentation
- Rhetorik
- Kompromissbereitschaft
- Teamfähigkeit
- Medienkompetenz (wenn Presseteam mitspielt)

Was in diesem Spiel passiert:

In diesem Planspiel trifft Lokalpolitik auf Jugendverbände, Vereine und Jugendinitiativen. Wer will hier was von wem? Ort des Geschehens ist Teupin, eine kleine Stadt in Brandenburg. Politik und Jugendvereine/-verbände arbeiten zunächst getrennt: auf der einen Seite in der Stadtverordnetenversammlung (politische Ebene), auf der anderen innerhalb lokaler Verbände/Vereine (Verbandsebene).

In der Stadtverordnetenversammlung verhandeln die Teupiner Fraktionen über sinnvolle Kriterien zur Jugendförderung und über die Gründung eines Jugendbeirates. Währenddessen entwickeln die Teupiner Vereine und Verbände Projektideen und erarbeiten daraus Anträge, die sie in der Stadtverordnetenversammlung vorstellen – denn bereits im Vorfeld hat die Gemeinde beschlossen, 5000 Euro für ein Jugendprojekt zur Verfügung zu stellen. Die Lokalpresse bildet die dritte Spielgruppe, sie führt Interviews und berichtet in Nachrichtensendungen über das Spielgeschehen.

Während des Spiels treffen sich diese drei Gruppen in verschiedenen Situationen: In informellen Gesprächen, einer Präsentation der Projekte im Rathaus und zu den Ausstrahlungen der Nachrichtensendungen. Während dieser Treffen müssen alle Seiten Überzeugungsarbeit leisten, denn am Ende entscheidet die Stadtverordnetenversammlung in einer öffentlicher Sitzung darüber, welches Projekt den Zuschlag über 5.000 Euro erhält.

Ablauf

	Fraktionen	Jugendvereine/-verbände	Presse
	Vorbereitungsphase		
09.00	Begrüßung, Rollenverteilung und Einführung ins Spiel		
09:30	Lesen der Rollenprofile		
	Phase 1: Vor dem ersten Treffen		
10:00	Beratung in der Stadtverordnetenversammlung über neue Förderkriterien für Jugendprojekte	Erarbeitung erster Projektideen; Plakate gestalten oder Imagefilm drehen	Vorbereitung der ersten Nachrichtensendung
11:00	Nachrichtensendung + Pause = informelle Treffen, in denen die Verbände für ihre Projekte werben		
11:10	<u>Treffen im Rathaus: Vorstellung der Richtlinie durch die Fraktionen, Verbände stellen sich und ihre Ideen vor</u>		
	Phase 2: Vor der Stadtverordnetenversammlung		
11:30	Verhandlung über die Gründung eines Jugendbeirates	Vertiefung je eines Projekts und Erarbeiten eines dazugehörigen Projektantrags	Vorbereitung der zweiten Nachrichtensendung; Drehen der Videoclips zu den Projekten
12:30	Mittagspause = informelle Treffen, in denen die Verbände für ihre Projekte werben		
13:15	Nachrichtensendung		
13:25	StadtverordnetenvertreterInnen geben Beschluss zum Jugendbeirat bekannt Stadtverordnetenversammlung diskutiert nacheinander über jeden Projektantrag		
14:00	<u>Verkündung des Gewinnerprojektes</u>		
	Auswertungsphase		
14:15	Ende des Spiels und ausführliche Auswertung der Spielergebnisse		
15:00	Ende der Veranstaltung		

Gruppen im Spiel

Jugendverbände

1. Teupiner Sportjugend (Jugendverband)
2. Jugendfeuerwehr Teupin (Jugendverband)
3. Offener Jugendklub: „Brücke“ (Jugendverein)
4. Jugendchor „Capella Teupina“ (Jugendinitiative)
5. Naturverein „Na klar, Natur“ (Jugendverein)
6. *Im Modul „Eigene Vereine“ können die Teilnehmenden eigene Verbände gründen und ihre eigenen inhaltlichen Schwerpunkte definieren.*

Fraktionen

1. Soziales Deutschland
2. Senioren für Teupin
3. Grüne Alternative
4. Teupiner Unternehmer
5. *Im Modul „Freie Fraktionen“ können die Teilnehmenden eigene Fraktionen gründen und ihre eigenen politischen Werte und entsprechende politische Ziele definieren.*

Im Gegensatz zu den Jugendverbänden bleibt die Anzahl der Fraktionen immer bei vier – unabhängig davon, wie viele Personen mitspielen. Die politischen Konflikte sind in den Profilen verankert, eine Veränderung würde zu weniger oder ungleichen Konflikten bei den Verhandlungen führen.

Anzahl der Teilnehmenden

Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Zwei Regeln für die Rollenverteilung:

- 1. Es müssen immer vier Fraktionen mitspielen. Mindestens eine Person pro Fraktion.
- 2. Je mehr Vereine und Verbände desto besser. Mindestens zwei Personen pro Verband.
- Pressegruppe: Es ist nicht nur witzig, sondern auch lehrreich, wenn man mal gefilmt sieht. Das übernimmt die Pressegruppe. Wenn es dafür zu wenig Teilnehmende sind, dann kann die Spielleitung die Fraktionsmitglieder mit Kamera und Mikrofon interviewen. Wenn nicht: Das Spiel funktioniert auch ohne Pressegruppe.

Die unterschiedlichen Gruppen und Rollen sollten ausgelost werden. Eine einfache Methode ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen.

Besonderheiten dieses Planspiels

Besonderheit 1: Persönliche Beziehungen werden simuliert

Teupin ist eine kleine Stadt – man kennt sich untereinander. Ob das Vor- oder Nachteile hat, hängt von der Situation ab. Fest steht: Die persönlichen Beziehungen zwischen den Teupinern haben Einfluss auf Handlungen und Entscheidungen in der Lokalpolitik.

Beziehungen in der Politik

Um dieses Element lokaler Politik abzubilden werden den Teilnehmenden zufällig bestimmte Eigenschaften zugelost, die Sympathien oder Beziehungen festlegen. Wie die betroffenen Personen damit umgehen, können sie selbst entscheiden. Beispiel:

Lautet die zugeteilte Eigenschaft

„Deine Nichte spielt im örtlichen Fußballverein.“

kann der oder die Teilnehmende selbst entscheiden, ob er die Projektvorschläge dieses Vereins entweder besonders berücksichtigen oder eher vernachlässigen möchte – Gründe wären für beide Entscheidungen denkbar.

Beziehungen in den Jugendverbänden

Nicht nur in der Politik spielen Beziehungen eine Rolle. Auch die Jugendverbände können von persönlichen Kontakten und Netzwerken profitieren, um beispielsweise die Kosten für die Umsetzung ihrer Projekte zu reduzieren. Beispiel:

Eigenschaft	„Dein Onkel besitzt einen Kopierladen im Ort“
Bonus	Alle Kosten für Kopien und Briefsendungen halbieren sich

Besonderheit 2: Vor Beginn eines jeden Spiels wird die Macht der Fraktionen neu bestimmt

Welche Fraktion welche Stimmanteile in der Stadtverordnetenversammlung hat, wird zu Beginn eines jeden Spiels neu festgelegt – der Zufall entscheidet. Denn: Um in der Stadtverordnetenversammlung zu einer Entscheidung zu kommen, wird eine absolute Mehrheit benötigt, also mehr als 50 Prozent der Stimmen.

Hierfür wird ein sechsseitiger Würfel benötigt. Drei von vier Fraktionen würfeln ihre Stimmanteile aus, die vierte Fraktion erhält dann den Rest der insgesamt 100% Wählerstimmen.

Würfelseite	Stimmanteil
1	17%
2	20%
3	22%
4	25%
5	27%
6	30%

Beispiel	Würfelergebnis	Stimmanteil
Fraktion 1	2	20%
Fraktion 2	5	27%
Fraktion 3	3	22%
Fraktion 4	Würfelt nicht, erhält den Rest aus 100%	31%

Die Fraktionsstärke bestimmt, welche Fraktion die beiden wichtigen Positionen besetzen darf:

1. Bürgermeister_in

Wird von der stärksten Fraktion gestellt. Damit repräsentiert er oder sie einerseits die Mehrheit der Wählerstimmen, andererseits ist er/sie in diesem Amt auch Chef_in der Kommunalverwaltung. Aufgrund dieser Machtfülle erhält die Rolle im Spiel ein Veto-Recht in Bezug auf alle Entscheidungen des Ausschusses und der Stadtverordnetenversammlung. Als Chef_in der Kommunalverwaltung verkündet der/die Bürgermeister_in auch den Gewinner der 5000 Euro Fördermittel.

2. Vorsitz der Stadtverordnetenversammlung:

Wird von der zweistärksten Fraktion gestellt. Die Aufgaben sind die Leitung der Stadtverordnetenversammlung sowie des Treffens zwischen Jugendverbänden und Fraktionen im Ratssaal.

Module

Das Planspiel ist modular aufgebaut, sodass der Fokus auf verschiedene Lernbereiche gelenkt werden kann. Je nach Bedarf und Zeit können Akteursgruppen oder Inhalte hinzugefügt oder entfernt werden (siehe nächste Seite).

Modulname	Fokus	Was ändert sich im Spiel?	Für wen geeignet?
Modul 1: Standardversion: Feste Verhandlungslinien	<u>Verhandlungsführung,</u> <u>Integration</u> <u>unterschiedlicher</u> <u>Interessen, Interaktion</u> <u>innerhalb enger</u> <u>Vorgaben.</u>	Fraktionen und Vereine, Verbände erhalten vorgegebene Rollenprofile. Es herrschen klare Konfliktlinien, die es aufzulösen gilt.	Für alle Gruppen gut geeignet. Hier kann am wenigsten schiefe gehen. Andererseits könnten sich manche in ihren Möglichkeiten eingeschränkt fühlen. Besonders zu empfehlen, wenn wenig Engagement vorhanden ist, oder sich die Teilnehmenden nicht gut kennen.
Modul 2: Eigene Vereine und Verbände gründen	<u>Entwicklung und</u> <u>Vertiefung eigener</u> <u>Projekte.</u>	Es können sich eigene Vereine und Verbände ohne Vorgaben gründen. Hier steht die Findung eigener Ziele und Projekte im Vordergrund. Die Konfliktlinien auf der politischen Ebene bleiben durch vorgegebene Rollenprofile erhalten.	Die Teilnehmer haben Spaß daran, eigene Ideen zu entwickeln oder haben bereits Projekte im Kopf, die sie weiter vertiefen wollen, um sie gegen feste Interessen durchzusetzen.
Modul 3: Eigene Fraktionen gründen	<u>Entwicklung eigener</u> <u>politischer Werte.</u>	Hier können sich Fraktionen ohne Vorgaben gründen. Eigene Werte müssen gefunden und gegenüber den anderen Fraktionen verteidigt werden.	Politisch interessierte Menschen möchten über Grundwerte des Zusammenlebens streiten. Beispielhaft wird dann über Projekte der Teilnehmer diskutiert.
Modul 4: Eigene Vereine UND eigene Fraktionen gründen	<u>Entwicklung und</u> <u>Vertiefung eigener</u> <u>Projekte. Entwicklung</u> <u>eigener politischer</u> <u>Werte.</u>	Hier gibt es weder für die Fraktionen noch für die Vereine und Verbände Vorgaben. Das Modul mit der meisten Freiheit für die Teilnehmenden.	Eine Kombination der beiden zuvor genannten Module. Es gilt: Je motivierter und selbständiger die Teilnehmer, desto größer (und wahrscheinlicher) sind hier Lernerfolge.
Modul 5: Kurzversion	<u>Abriss</u> <u>kommunalpolitischer</u> <u>Entscheidungsprozesse</u> <u>und Interessenkonflikte</u> <u>bezüglich Jugendpolitik.</u> <u>Entwicklung eigener</u> <u>Ideen unter Zeitdruck</u>	Phase 1 des Spiels (siehe „Ablauf“) wird gestrichen. Stattdessen gibt es bereits Förderkriterien für Jugendprojekte, die nicht verhandelt werden müssen. Wie diese aussieht, kann die Spielleitung vorher entscheiden oder die Teilnehmer befragen. Die Vereine und Verbände beginnen direkt mit der Ausarbeitung von Projektanträgen	Hier wird Kommunalpolitik und Jugendverbands-, vereinsarbeit überblicksartig simuliert. Die Kompetenzzuwächse der Teilnehmenden sind dafür weniger stark ausgeprägt.

Druckanleitung

Je nach Modul das passende PDF ausdrucken. Welche Seite wie oft gedruckt wird, hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab.

1. „Die Stadt Teupin“: Diese zweiseitige Übersicht bekommen alle Teilnehmenden
2. „Besondere Rollen und Persönliche Beziehungen“: Einmal ausdrucken und an die Teilnehmenden verteilen
3. „Profile: Fraktionen und Vereine und Presse“: Je nach Anzahl der Teilnehmenden. Gleiches gilt für die Namensschilder
4. Die Leitfäden und Antragsmuster werden für die Mitglieder der Vereine und Verbände gedruckt. Je nach Anzahl der Teilnehmenden.