

## Schritt-für-Schritt Anleitung

### Vorbereitung

#### Räume

	Raum 1	Raum 2 + x
Was hier passiert	<ul style="list-style-type: none"><li>• Begrüßung und Einführung ins Spiel</li><li>• Stadtverordnetenversammlung</li><li>• Anhörung im Ratssaal</li><li>• Ausstrahlung der Nachrichtensendungen</li><li>• Verkündung des Gewinnerprojektes</li><li>• Auswertung</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ein Raum oder, wenn vorhanden, mehrere Räume für die Jugendverbände:</li><li>• Hier entwickeln diese ihre Projekte</li><li>• Gestalten Plakate oder drehen einen Imagefilm zu ihrem Verein</li><li>• Alles andere findet in Raum 1 oder im Flur statt</li></ul>
Technik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bestuhlung für alle Teilnehmenden</li><li>• Ein größerer Tisch oder zwei kleine Tische aneinander gestellt</li><li>• Beamer, Laptop, PC-Lautsprecher (für Einführung und Nachrichtensendungen)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bestuhlung für alle Verbandsmitglieder</li><li>• Pro Verband ein Tisch mit Flipchart-Papier und Stiften</li></ul>

## Vor der Veranstaltung

- ✓ Drucksachen ausdrucken und sortieren
- ✓ Namensschilder schneiden und einstecken
- ✓ Räume vorbereiten (Beamer anschließen, Flipchartpapier und Stifte für Vereine und Verbände)
- ✓ Falls Presse mitspielt: Kamera, Mikrofon, Lautsprecher bereithalten

## Einführungspräsentation

- ✓ Szenario erklären
- ✓ Rollen verteilen
- ✓ Ablauf erklären
- ✓ Ggf. Fragen beantworten

## Lesephase und Vorbereitung

- ✓ Szenario, Rollenprofile, persönliche Beziehungen verteilen
- ✓ Danach Gruppen zusammenführen und auf Räume verteilen
- ✓ In den Fraktionen Wahlen auswürfeln und anschließend Sonderrollen zuteilen
- ✓ Der Pressegruppe die Kamerafunktionen erklären

## Phase 1: Vor dem ersten Treffen

Fraktionen	Vereine, Verbände	Presse
Stadtverordnetenvertreter_in moderiert.	Vereine, Verbände verständigen sich über ihre Ziele	Macht sich mit der Technik vertraut
Fraktionen stellen sich zunächst vor	Entwickeln jeweils zwischen 3 – 5 grobe Projektideen. Wenn Zeit bleibt, gestalten sie auf Flipchart-Papier ein Plakat und drehen mithilfe einer Kamera einen Imagefilm, der ihren Verein beschreibt.	Dreht erste Hintergrundberichte
Reihum wird über die einzelnen Elemente der Förderkriterien für Jugendprojekte gesprochen		Sucht nach Interviewpartnern
Spielleitung überprüft, ob alle Gruppen wissen, was sie zu tun haben und gibt verbleibende Zeit bis zur nächsten Phase bekannt		
Abstimmung über finale Richtlinie	Erstellen eine Übersicht ihrer verschiedenen Projektideen	Finalisiert die Nachrichtensendung
Ausstrahlung der Nachrichtensendung		
Pause = informeller Austausch zwischen allen Beteiligten; ggf. Sitzordnung kontrollieren		
Treffen im Rathaus		
Sitzen auf ihren gewohnten Plätzen, öffnen den Gesprächskreis für die Verbände und Vereine	Setzen sich auf die für sie vorgesehenen Plätze	
Stadtverordnetenvertreter_in gibt Richtlinie bekannt	Machen sich Notizen	Machen sich Notizen
Machen sich Notizen	Stellen sich und die Ziele Ihrer Gruppe vor. Ggf. Ausblick auf mögliche Projekte (Pro Gruppe 3 Minuten)	Macht sich Notizen
Ggf. kurze Pause. Gruppen kehren in ihre Räume zurück		

## Phase 2: Vor der Stadtverordnetenversammlung

Fraktionen	Vereine, Verbände	Presse
Stadtverordnetenvertreter_in moderiert.	Jede Gruppe entscheidet sich für eine Ihrer Projektideen	Dreht Hintergrundberichte
Diskutieren über die Gründung eines Jugendbeirates	Schreiben jeweils einen Projektantrag (gemäß der Vorlage):	Sucht nach Interviewpartnern
	Projektskizze	Dreht Clips zu den Projekten
	Zeitplan Kostenplan	Finalisieren die Nachrichtensendung
Finalisieren ihre Projektanträge		
Stimmen über die Gründung und Kompetenzen eines Jugendbeirates ab		
Fassen das Ergebnis auf einer Powerpoint-Folie zusammen	Bereiten sich auf die Stadtverordnetenversammlung vor	
(Mittags)Pause, die Vereine, Verbände reichen bei dem / der Stadtverordnetenvertreter_in ihre Projektanträge ein.		
Alle Beteiligten treffen sich in der Stadtverordnetenversammlung		
Stadtverordnetenvertreter gibt Beschluss zum Jugendbeirat bekannt		
Stadtverordnetenversammlung diskutiert nacheinander über die jeden Projektantrag		
Beraten über Gewinnerprojekt		
Verkündung des Gewinnerprojektes		
Ende des Spiels		

## Spielende: Auswertung des Planspiels

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen.

Die Auswertung verläuft grundsätzlich in **drei Phasen**:

1. Intuitive Spielanalyse (Was ist passiert? Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?)
2. Spielreflexion und Distanzierung (Wie kann man den Spielverlauf erklären?) Dabei sollten die Teilnehmenden befragt werden:
  - wie weit sie von ihren ursprünglichen Zielen abgerückt sind,
  - ob sie mit dem Ergebnis des Spiels aus Sicht ihrer Rolle zufrieden sind,
  - und welche Argumente sie überzeugt haben und warum.

Hier können auch Unterschiede zwischen der Realität und der Spielsituation angesprochen werden. Auch wenn die Teilnehmenden noch nicht viel über politische Vorgänge wissen, kann man ihnen Informationen über die realen lokalpolitischen Institutionen geben.

3. Spielkritik (Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?)

Folgende **Leitfragen** sind für die Diskussion denkbar:

### Phase 1

- Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- Wie habt Ihr Euch als Politiker\_innen gefühlt?

### Phase 2

- Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Warum hat welches Projekt gewonnen? Wie wichtig war die Formulierung von Anträgen, die Teamphase, etc.?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Habt Ihr Eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wenn nein, warum nicht?
- Warum glaubt Ihr, dass die Teilnehmenden z. T. sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- Kennt Ihr ähnliche Situationen, Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht Ihr damit um?

### Phase 3

- Was habt Ihr gelernt?
- Was hat Euch gefallen?
- Was würdet Ihr am Spiel verändern?

## Anhang

Hier sind Materialien für die Spielleitung. Ausdrucken und während des Spiels dabei haben.

### Kalkulation der Projektkosten

Wie teuer ist ein neues Fußballtor? Was kostet ein Handwerker pro Stunde? Wie teuer ist die Herstellung von Flyern? In einem erfolgreichen Antrag sind die Kosten für das beworbene Projekt möglichst genau kalkuliert.

Die beste Möglichkeit Genaueres herauszufinden, ist die Internetrecherche. So lernen die Teilnehmenden bereits, dass eine solche Recherche gar nicht so schwer ist. Sollte keine Internetverbindung zur Verfügung stehen, hilft der folgende Kostenkatalog. Hier sind einige Posten mitsamt Preisen aufgelistet. Diese Liste dient als Hilfestellung für die Spielleitung, sollten die Teilnehmenden Fragen haben.

Oberbegriff	Kategorie	Posten	Kosten in Euro
Sportgeräte	Fußball	Bolzplatztor	600
		Fußballtor (Wettkampf, festmontiert)	1400
		Fußball pro Stück	30
	Skatebahn	Kleine Skaterampe	75
		Quarterpipe	3000
		Olliebox	1400
		Skaterampe klein	150
Verpflegung	Catering	Pro Person und Tag	25
	Selbst kochen	Pro Person und Tag	7
/ Reisen	Reisebus mieten	Pro Person und 100 km	12
	Jugendherberge	Pro Person und Nacht, inkl. Frühstück	35
Handwerker		Einfache Arbeiten / Stunde	40
		Komplizierte Arbeiten / Stunde	80
Öffentlichkeitsarbeit	Werbung	100 Flyer	30
		500 Flyer	50
		1000 Flyer	70
	Kopien	Pro Blatt	0,1
	Anzeige in der Lokalzeitung	Pro Viertelseite	85
Konzert	Bühne	Kleine - Große Bühne	200 – 2000
	Konzerttechnik	Standard – Fortgeschritten	100 – 1000
Bildungsveranstaltung	Kosten für Referent_in	Pro Tag	400
	Übernachtung	Pro TN und Nacht	30
		inklusive Verpflegung	40
	Materialverleih	Stellwand	35
		Beamer	15
		Flipchartpapier, Moderationskoffer	40

## Übersicht der Themen und Fraktionsinteressen

Diese Tabellen sind ausschließlich für die Spielleitung gedacht. Sie zeigen übersichtsweise, welche Fraktionen bei welchem Thema welche Interessen haben. In den Rolleninfos werden diese Standpunkte genauer beschrieben.

*Welche Fraktion für welches Modell stimmt, ist nicht so entscheidend. Die unterschiedlichen Präferenzen sollen für Diskussion zwischen den Fraktionen sorgen und Vor- und Nachteile von verschiedenen Projektmodellen hervorheben.*

Interessen der Fraktionen bezüglich TOP 1: Welche Gestalt soll Jugendförderung haben?

Elemente der Richtlinie	<b>Soziales Deutschland</b>	<b>Senioren für Teupin</b>	<b>Grüne Alternative</b>	<b>Teupiner Unternehmer</b>
<b>Wie viele Personen sollen von dem Projekt profitieren?</b>	Wenige	Viele	Wenige	Vereinsmitglieder
<b>In welchem Zeitraum soll das Projekt stattfinden?</b>	Nicht entscheidend	Schnell	Lang	Kurz
<b>Welchen thematischen Schwerpunkt soll das Projekt haben?</b>	Bildung	Freizeit oder Kultur	Umwelt, Kultur, Freizeit	Sport, Musik
<b>Wer soll von dem Projekt profitieren?</b>	Benachteiligte	Jung und Alt	Junge Erwachsene	Jung

Interessen der Fraktionen bezüglich TOP 2: Gründung eines Jugendbeirates

	<b>Teupiner Unternehmer</b>	<b>Senioren für Teupin</b>	<b>Soziales Deutschland</b>	<b>Grüne Alternative</b>
<b>Wie viel Einfluss soll der Jugendbeirat haben?</b>	Sehr wenig Einfluss	Wenig Einfluss	Viel Einfluss	Sehr viel Einfluss
<b>Wer gibt die Themen vor, die im Jugendbeirat besprochen werden?</b>	Die Politiker_innen	Der Jugendbeirat entscheidet selbst, worüber er spricht	Der Jugendbeirat entscheidet selbst, worüber er spricht	Der Jugendbeirat entscheidet selbst, worüber er spricht
<b>Wann trifft sich der Jugendbeirat?</b>	Nur wenn die Erwachsenen eine bestimmte Frage stellen	Der Jugendbeirat entscheidet selbst, wie oft er sich trifft	Der Jugendbeirat trifft sich regelmäßig an einem festen Ort	Der Jugendbeirat trifft sich regelmäßig an einem festen Ort
<b>Was kann der Jugendbeirat entscheiden?</b>	Nichts	Nichts	Nichts, aber der Jugendbeirat hat Rederecht in den Ausschüssen und kann damit deren Entscheidungen beeinflussen.	Dem Jugendbeirat werden 1000€ zur Verfügung gestellt. Dieses Geld kann für Jugendthemen ausgegeben werden. Außerdem erhält der Jugendbeirat Stimmrecht in der Stadtverordnetenversammlung
<b>Wer bestimmt, wer Mitglied im Jugendbeirat wird?</b>	Die Politiker_innen	Die Jugendverbände in der Gemeinde schlagen vor, die Politiker müssen zustimmen	Die Jugendverbände stimmen sich untereinander ab.	Es werden Wahlen durchgeführt. Alle Kinder zwischen 12 und 18 Jahren wählen die Mitglieder selbst.
<b>Was würde das kosten?</b>	Nichts	Nichts	200 € pro Monat Organisationskosten	1500€: 1000€ Budget, 300 € Organisationskosten, 200 € Durchführung einer Wahl