

UNTERLAGEN

- Rahmendaten der fiktiven Stadt / Gemeinde (abhängig von Themenschwerpunkten)
 - o Einwohnerzahl nach Alter, Geschlecht, Status, Wahlberechtigte, etc.
 - o Fläche (ggf. mit Flächennutzungs- oder Bebauungsplan)
 - o Stadtplan / Landkarte (auch als Folie für OHP)
 - o (vereinfachter) Haushalt (Vermögen und Verschuldung)
 - o Gemeinderat nach Fraktionen
 - o ...
- Übersichten (Gewaltenteilung, Kommunalverwaltung, Rat)
- Kleine Geschäftsordnung
- Muster für Sachanträge
- Muster für Tagesordnung
- (digitale) Vorlagen für Presse
- Ausgangslage / Sachverhalt als Presseartikel
- Rollenvorgaben für Positionen:
 - o des Bürgermeisters / der Bürgermeisterin
 - o des Beigeordneten / der Beigeordneten
 - o der Fraktionen
 - o der Fraktionsvorsitzenden
 - o der Bürgerinitiative
 - o einzelner Personen (je nach Themenschwerpunkten)
- Handouts zu Argumentations- und Fragetechniken
- Wahlzettel

DURCHFÜHRUNG

Institut für Politische Bildung, Sprache & Kultur, Robert Hein
 Referenten / Spielleiter: Robert Hein, Ute Hein u. Kollegen
 in Absprache / ggf. mit Unterstützung von Lehrpersonal

Dieses Konzept ist erarbeitet worden von Robert Hein für das Institut für Politische Bildung, Sprache & Kultur.
 Die Weitergabe, Vervielfältigung oder Durchführung ist nur mit Zustimmung durch das Institut zulässig.



Demokratie erleben - ein Planspiel:

„Entscheidung im Stadtrat“



Zielgruppe:

Schüler/Innen ab 14 Jahre; ab 15 bis ca. 40 Personen

Ziel:

Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern spielerisch den Prozess der demokratischen Entscheidung mit seinen Möglichkeiten und Grenzen zu vermitteln. Hierbei erlernen sie die Grundlagen der Gewaltenteilung, die Strukturen und Aufgaben der kommunalen Verwaltung sowie Organisation und Ablauf einer Ratssitzung. Darüber hinaus erwerben sie auch die Kompetenzen der Diskussion und Argumentation, um Standpunkte zu formulieren und zu vertreten. Ferner erfahren sie auch die Wirkung der Presse und Medien auf den Prozess der Entscheidung im Stadtrat.

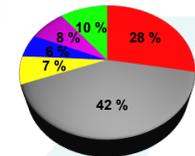
Beschreibung:

Im Rahmen eines Szenarios in einer fiktiven Stadt / Gemeinde mit vorgegebenen Rollenprofilen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler Lösungen für mehrere kommunalpolitische Probleme. Dabei können je nach Vorbereitung und in Absprache mit den Schulen verschiedene Themenschwerpunkte gelegt werden. Das Planspiel durchläuft stets 3 Phasen (Einarbeitung, Simulation, Auswertung) und ist in Module zu einem Baukastensystem konzipiert. Basis sind die Bestimmungen der jeweils geltenden Gemeindeordnung / Kommunalverfassung und kleinen Geschäftsordnung.

MODULE

inhouse (an der Schule)

- Kurzfassung: 5 bis 6 Unterrichtsstunden
- 1-Tagesveranstaltung: 8 bis 9 Unterrichtsstunden
- 2-Tagesveranstaltung: 16 bis 17 Unterrichtsstunden
- Projektwoche (4 bis 5 Tage): 30 bis 45 Unterrichtsstunden



Jugendherberge / Gästehaus ...

- 2 Tage: 15:30 bis 21:30 Uhr; 9:00 bis 15:00 Uhr
- 3 Tage: 15:30 bis 21:30 Uhr; 9:00 bis 20:30 Uhr; 9:00 bis 15:00 Uhr

THEMEN (aktuelle sind nach Wunsch integrierbar; hier einige Beispiele)

- regenerative Energieprojekte (z.B. Windpark, Solarpark)
- Sanierung und Gestaltung Schulgebäude / Turnhalle / Pausenhof
- Freibad zeitgemäß modernisieren („Spaßbad“)
- Kunstrasen für Sportplatz
- Freies WLAN in der Innenstadt
- iPads für alle Stadt- / Gemeinderäte
- Einrichtung / Sanierung eines Jugendzentrums mit Internetcafé
- ...

MATERIALIEN / TECHNIK

- Flipchart
- 2 bis 4 Metaplanwände
- Metaplankoffer
- Folien, Folienstifte und OHP
- Leinwand / weiße Wand (für Projektionen)
- Notebook, Drucker, Digitalkamera (Pressegruppe)
- Notebook, Kamera, Beamer (stellen die Referenten, Spielleitung)
- Tischglocke

RÄUME

- großer Versammlungsraum / „Ratssaal“ mit Tischen und Stühlen
- 4 bis 6 Arbeitsräume mit Tischen und Stühlen

ROLLEN

- Kurzfassung, 1 Tag, 2 Tage:
 - o Bürgermeister/-in
 - o Beigeordnete(r)
 - o Ratsmitglieder in Fraktionen
 - o ggf. Bürgerinitiative
- 3 Tage, 4 Tage, Projektwoche:
 - o Bürgermeister/-in
 - o Beigeordnete(r)
 - o Ratsmitglieder in Fraktionen
 - o Bürgerinitiative
 - o sachkundige Bürger
 - o Presse



- Neben den verschiedenen Gruppeninteressen bestehen auch Individualinteressen, die ggf. zu Mitwirkungsverboten bei einzelnen Räten führen können.

ZEITRASTER FÜR DEN ABLAUF (Beispiele)

1-Tagesveranstaltung (inhouse; 1 h = 45 min)

- Voraussetzung: Gewaltenteilung und Kommunalverwaltung wurden im Unterricht bereits bearbeitet; ggf. Besuch einer Ratssitzung
- Dauer: 8 bis 9 Unterrichtsstunden
- 1. Stunde: Einführung, Vergabe der Rollen, Wahl, Geschäftsordnung
- 2. Stunde: Einarbeiten, Positionen festlegen, Anträge formulieren
- 3. Stunde: erste Ratssitzung gemäß Tagesordnung (Stellen von Anträgen, Präsentation der Positionen, Diskussion, Vertagen)
- 4. und 5. Stunde: Strategien erarbeiten; erste Kontakte und strategische Vereinbarungen; Änderungsanträge formulieren
- 6. und 7. Stunde: zweite Ratssitzung gemäß Tagesordnung (Fragestunde, Durchführen einer Wahl, Stellen von Anträgen, Diskussion und Aussprache, Abstimmungen)
- 8. und ggf. 9. Stunde: Auswertung

2 Tage (Jugendherberge / Gästehaus ...)

- Dauer: 2 Tage (15:00 bis 21:00 Uhr; 9:00 bis 15:00 Uhr)
- Voraussetzung: Gewaltenteilung und Kommunalverwaltung wurden im Unterricht bereits bearbeitet; ggf. Besuch einer Ratssitzung
- 1. Tag (15:00 bis 21:00 Uhr):
 - o Begrüßung, Kennenlernen
 - o Einführung, Vergabe der Rollen, Wahl, Geschäftsordnung
 - o Einarbeiten, Positionen festlegen, Anträge formulieren
 - o *Abendessen*
 - o erste Ratssitzung, Stellen von Anträgen, Präsentation der Positionen, Diskussion, Vertagen
- 2. Tag (9:00 bis 15:00 Uhr):
 - o *Frühstück*
 - o Strategien erarbeiten; erste Kontakte und strategische Vereinbarungen; Änderungsanträge formulieren
 - o *Kaffeepause*
 - o Ratssitzung gemäß Tagesordnung (Fragestunde, Durchführen einer Wahl, Stellen von Anträgen, Diskussion und Aussprache, Abstimmungen)
 - o *Mittagessen*
 - o Auswertung, danach Abreise