

JUBU

Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets

mit
Machen e.V.

Konzept

//mit.spielen! - das Bürgerbudget-Planspiel //

Ein Schulprojekt vom Spiel zur Beteiligung in der lokalen Demokratie



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*



Robert Bosch
Stiftung



Landespräventionsrat
Brandenburg



Landeshauptstadt
Potsdam

// Inhaltsverzeichnis //	
// Die Projektwoche „mit.spielen!“ //	1
// Was passiert im mit.spielen!-Projekt? //	3
// Welche Ziele verfolgt das mit.spielen!-Projekt? //	3
// Welchen Bezug gibt es zum Fach Politische Bildung? //	4
// Was passiert in den mit.spielen!-Modulen? //	5
// Modul 1: "Einmal kommunale Verwaltung to go!" - der Wissensaufbau //	5
// Modul 2: "Das Ellersburger Bürgerbudget" - das Planspiel //	5
// Modul 3: mit.spielen! in einem demokratischen Zyklus - der Weg in die Realität //	6
// Kurz und Knapp //	8
// Kontakt //	8

// Die Projektwoche „mit.spielen!“ //

Ein Schulprojekt vom Spiel zur Beteiligung in der lokalen Demokratie

„JUBU - Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets“ ist ein Modellprojekt des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ vom BMFSFJ. Wir möchten junge Menschen begleiten, positive Erfahrungen mit Demokratie zu machen. Wir unterstützen junge Menschen **zwischen 16 und 26 Jahren**, sich mit eigenen Vorschlägen in das örtliche Bürgerbudget einzubringen.

Die Projektwoche „mit.spielen!“ dient dazu, das örtliche Bürgerbudget und Möglichkeiten der politischen Partizipation in der Kommune kennenzulernen und dabei selbst demokratische Praktiken einzuüben. Im Zentrum steht das Planspiel „Das Ellersburger Bürgerbudget“, bei dem Schüler*innen die Funktionsweise von Bürgerbudgets erfahren und sich mit Rollen verschiedener Akteur*innen lokaler Demokratie auseinandersetzen. Durch das Planspiel wird die Möglichkeit gegeben, lokale Prozesse durchzuspielen - **um dann auch in der Realität mitspielen zu können!**

Die teilnehmenden Schüler*innen können darüber hinaus für das Bürgerbudget vor Ort eine realistische Idee entwickeln und einreichen. Auf diese Weise können sie real ihr Lebensumfeld und das der Schule unter die Lupe nehmen, nach zu finanzierenden Projekten suchen und bei einer erfolgreichen Bewerbung für das kommunale Bürgerbudget diese Idee umsetzen.

Bei „mit.spielen!“ handelt es sich um ein innovatives Konzept der politischen Bildung: Hier kann ein vorbereitendes Planspiel mit dem Bürgerbudget als einen realen politischen Beteiligungsprozess vor Ort verbunden werden. Durch die Realisierung ihrer Vorschläge können die Schüler*innen demokratische Selbstwirksamkeit erleben.

Die Projektstage sind in folgende **drei Module** gegliedert:

- Modul 1: „Einmal kommunale Verwaltung to go! - Wissensaufbau zu lokaler Demokratie
- Modul 2: „Das Ellersburger Bürgerbudget“ - ein Planspiel zu lokalen Akteuren und deren Bewerbung zum Bürgerbudget
- Modul 3: „mit.spielen in einem demokratischen Zyklus“ - der Weg in die Realität

In diesem Grobkonzept fassen wir wesentliche Informationen zum geplanten Ablauf der Projektwoche zusammen. Sie bekommen Einblick in die pädagogischen Ziele, die Verknüpfung mit dem Lehrplan Politische Bildung und erhalten eine Übersicht der Module.

Die Umsetzung erfolgt in enger Absprache mit den Lehrkräften vor Ort. Die Durchführung übernehmen **pädagogische Fachkräfte**. Wir stellen uns gerne bei Ihnen und den Schüler*innen vor!

Durch die Förderung von „JUBU - Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets“ als Modellprojekt des BMFSFJ ist die Organisation und Durchführung der Projektwoche **kostenlos**.

Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit den Schüler*innen und Ihnen!

Mit freundlichen Grüßen

Ihr JUBU-Team.

So könnte "mit.spielen!" an Ihrer Schule ablaufen

Beispiel	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	
1. Block 7.30-9.05 Uhr	Einstieg	Modul 2: „Das Ellersburger- Bürgerbudget“ - Planspiel	Modul 2: „Das Ellersburger- Bürgerbudget“ - Planspiel	Modul 3: Vom Wunsch zur Idee (Sozialraum- orientierte Methode)	Teilnahme am BB	Keine Teilnahme
Pause					Modul 3: Vorschläge ausarbeiten	Modul 3: Wie können wir meine Ideen umsetzen (lassen)?
2. Block 9.35-11.10 Uhr	Modul 1: Einmal kommunale Verwaltung to go!				Modul 3: Absprachen treffen, wer welche Aufgaben übernimmt	
Pause						
3. Block 11.30-13.15 Uhr			Modul 3: Auswertung Planspiel	Modul 3: Entscheidung, ob am BB teilgenom- men wird	Modul 3: Werbekampagne planen	
Pause						
4. Block 13.25- 14.55 Uhr	Modul 2: „Das Ellersburger- Bürgerbudget“ - Planspiel		Modul 3: Ideen sammeln	Modul 3: Besuch der Verwaltung	Abschluss	

Dieser Wochenplan stellt einen beispielhaften Aufbau einer Projektwoche dar. Nähere Erläuterungen zu den drei Modulen finden Sie nachfolgend.

// Was passiert im mit.spielen!-Projekt? //

Die mit.spielen!-Projektstage richten sich an Schüler*innen ab 16 Jahren. mit.spielen! ist eng an das lokale Bürgerbudget geknüpft. Wir legen Wert darauf, mit der lokalen Verwaltung zusammenzuarbeiten, diese einzubeziehen und so den Schüler*innen die Möglichkeit zu geben, Menschen aus der Verwaltung zu erleben, Fragen zu stellen und sich von Expert*innen beraten zu werden.

Unser pädagogisches Selbstverständnis orientiert sich an vier Grundsätzen:

- **Selbstwirksamkeit:** Demokratie muss gelernt sein. Oft haben Schüler*innen eine Vorstellung von nationalen demokratischen Prozessen. Die eigenen direkten Handlungsmöglichkeiten in der lokalen, kommunalen Demokratie bleiben dabei unsichtbar. Um ein persönliches Demokratieverständnis zu stärken bieten lokale Prozesse der Bürgerbeteiligung einen sehr guten Schauplatz. Veränderungen sind hier alltäglich sichtbar und die demokratische Selbstwirksamkeit kann täglich gestärkt werden.
- **Verbindlichkeit:** Nicht immer ist es möglich, den Prozess von der Entwicklung der Idee bis hin zur Umsetzung intensiv zu begleiten. Um so wichtiger sind deshalb verbindliche Absprachen zwischen allen Beteiligten (Schule, Schüler*innen und JUBU). Wer kann welche Aufgaben übernehmen, welcher Prozess wird von wem begleitet, wann sind Treffen, usw.?
- **Freiwilligkeit:** Sich mit der eigenen Umwelt und den eigenen Bedürfnissen an diese (insbesondere im dritten Modul) auseinanderzusetzen kann intrinsische Prozesse in Gang setzen. Wenn sich eine Klasse dazu entscheidet, ihre Vorschläge nicht über das örtliche Bürgerbudget zu realisieren, sondern einen anderen Weg für sich als geeigneter erachtet, respektieren wir diese Entscheidung und arbeiten mit der Klasse gemeinsam Wege zur Umsetzung aus.
- **Nachhaltigkeit:** Hinter einem Wunsch nach Veränderungen in der Kommune versteckt sich oft ein konkreter Bedarf. Sollte der Wunsch, der im Laufe des Projekts aufkommt, nicht im lokalen Bürgerbudget umgesetzt werden oder umsetzbar sein, vermitteln wir die passenden Ansprechpartner*innen und versuchen so, dem Bedarf Gehör zu verschaffen. Nur so ist nachhaltige demokratische Selbstwirksamkeit für uns erfolgreich.

// Welche Ziele verfolgt das mit.spielen!-Projekt? //

Die Ziele des Projekts sind insbesondere diese:

- Die Schüler*innen bauen ihre politische **Handlungs- und Urteilsfähigkeit** aus, sie erwerben **methodische Fähigkeiten** um sich selbstständig zu aktuellen gesellschaftlichen Fragen zu informieren sowie ihre eigene demokratische Weiterentwicklung selbst zu organisieren.
- Die Schüler*innen können die Möglichkeiten und Verfahren **politischer Partizipation** auf den unterschiedlichen Ebenen beschreiben, analysieren und bewerten, sie kennen Formen der Bürgerbeteiligung und wissen um die kommunale Verpflichtung zur Jugendbeteiligung.
- Die Schüler*innen haben **Grundwissen über die kommunale Verwaltungsstrukturen**, den Aufbau eines kommunalen Haushaltes sowie den Ablauf und die verschiedenen Formen von Wahlen.
- Die Schüler*innen kennen den Ablauf ihres örtlichen Bürgerbudgets und sind in der Lage, **eigenständig einen Vorschlag für das örtliche Bürgerbudget** einzureichen.

// Welchen Bezug gibt es zum Fach Politische Bildung? //

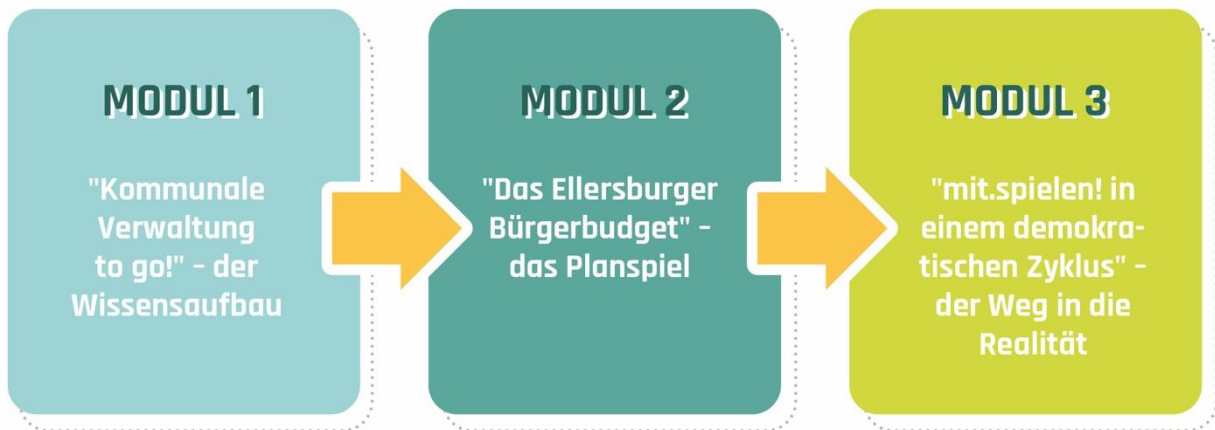


Mitspielen! orientiert sich an den Rahmenlehrplänen des Fachs Politische Bildung. Wir möchten Schüler*innen ein **aktives Erleben von Demokratie** ermöglichen. Bürgerbudgets bieten die Möglichkeit, an einem realen **politischen und gesellschaftlichen Entscheidungsprozess** teilzunehmen und dabei **die politische Handlungsfähigkeit zu schulen**. Durch Gespräche mit Vertreter*innen aus Politik und Verwaltung werden nicht nur **Partizipationschancen** hinsichtlich der Umsetzbarkeit eigener Vorschläge erhöht, sondern es wird auch **aktive Vernetzung mit der kommunalen Verwaltung** gefördert. Orientiert am Rahmenlehrplan des Fachs Politische Bildung arbeiten wir direkt an folgenden Fähigkeiten:

- **Politische Handlungsfähigkeit:** Die Schüler*innen können ihre Meinungen, Überzeugungen und Interessen formulieren, vor anderen angemessen vertreten, Aushandlungsprozesse führen und Kompromisse schließen. (Vgl. Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburgs: Rahmenlehrplan für den Unterricht in der gymnasialen Oberstufe im Land Brandenburg. Politische Bildung, S. 11.)
- **Politische Urteilsfähigkeit:** Die Schüler*innen können politische Ereignisse, Probleme und Kontroversen sowie Fragen der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung unter Sachaspekten und Wertaspekten analysieren und reflektiert beurteilen. (Vgl. ebenda.)
- **Methodische Fähigkeiten:** Die Schüler*innen können sich selbstständig zu Problemen aktueller Politik sowie zu wirtschaftlichen, rechtlichen und gesellschaftlichen Fragen informieren, fachliche Themen mit unterschiedlichen Methoden bearbeiten und das eigene politische Weiterlernen organisieren. (Vgl. ebenda.)

// Was passiert in den mit.spielen!-Modulen? //

Die mit.spielen-Projektstage sind modulhaft angelegt. Damit können wir auf individuelle lokale Interessen und Gegebenheiten auch flexibel eingehen. Die Module sind abwandelbar, jedoch empfehlen wir, wenn eine Klasse am lokalen Bürgerbudget teilnehmen möchte, alle drei Module.



// Modul 1: "Einmal kommunale Verwaltung to go!" - der Wissensaufbau //

Das Modul „Einmal kommunale Verwaltung to go!“ zu Beginn des Projekts widmet sich dem Wissensaufbau um kommunale Verwaltungsprozesse und lokale demokratische Partizipationsmöglichkeiten. So werfen wir zum Beispiel einen Blick auf den Aufbau und die Funktion eines kommunalen Haushaltes und klären gemeinsam, wer eigentlich für die Erstellung des kommunalen Haushaltes verantwortlich ist.

Außerdem erarbeiten wir, was eigentlich Bürgerbeteiligung ist und warum Kommunen zur Beteiligung von Jugendlichen verpflichtet sind. Jugendliche haben (vermeintlich) selten Kontakt zu Verwaltung und erleben Vorbehalte von Mitarbeiter*innen ihnen gegenüber. Ein genaueres Verständnis über „interne“ Abläufe, Aufgaben und Funktionen baut Hürden ab und ermöglicht Teilhabe an demokratischen Prozessen.

Bestandteil dieses Moduls ist weiterhin, einen Blick auf Entscheidungsprozesse in einer Gesellschaft zu werfen: Mehrheitsabstimmungen, Konsensentscheidungen oder quitierte Wahlen. Hier besprechen wir Vor- und Nachteile und machen sie anhand realer Beispiele verständlich.

// Modul 2: "Das Ellersburger Bürgerbudget" - das Planspiel //

In der (fiktiven) Stadt Ellersburg wohne ca. 25.000 Einwohner*innen. Sie alle haben die Möglichkeit, unabhängig von ihrem Alter oder auch ihrer Staatsbürgerschaft, einen Vorschlag für das Ellersburger Bürgerbudget einzureichen. Die Kommune Ellersburg stellt ihren Einwohner*innen jährlich 25.000 Euro zur Verfügung. Nach Einreichung und Prüfung der Vorschläge können alle Einwohner*innen über die eingereichten Vorschläge abstimmen. Die Vorschläge mit den meisten Stimmen werden umgesetzt, bis das Bürgerbudget aufgebraucht ist. In Ellersburg leben, wie überall, unterschiedliche Altersgruppen, Menschen mit unterschiedlichen Interessen und Bedürfnissen. Ellersburg ist eine (fiktive) Kommune in Deutschland.

Im Planspiel schlüpfen die Schüler*innen in die Rollen verschiedenen Einwohner*innengruppen, wie Senior*innen, junge Menschen oder Kleinfamilien. Sie verfolgen ihre Interessen und natürlich hoffen alle, dass ihr Vorschlag die meisten Stimmen erhält und damit umgesetzt wird. Doch manchmal funktioniert das nur, wenn man zusammenarbeitet. Können Wege gefunden werden, wie andere Einwohner*innen von der eigenen Idee überzeugt werden?

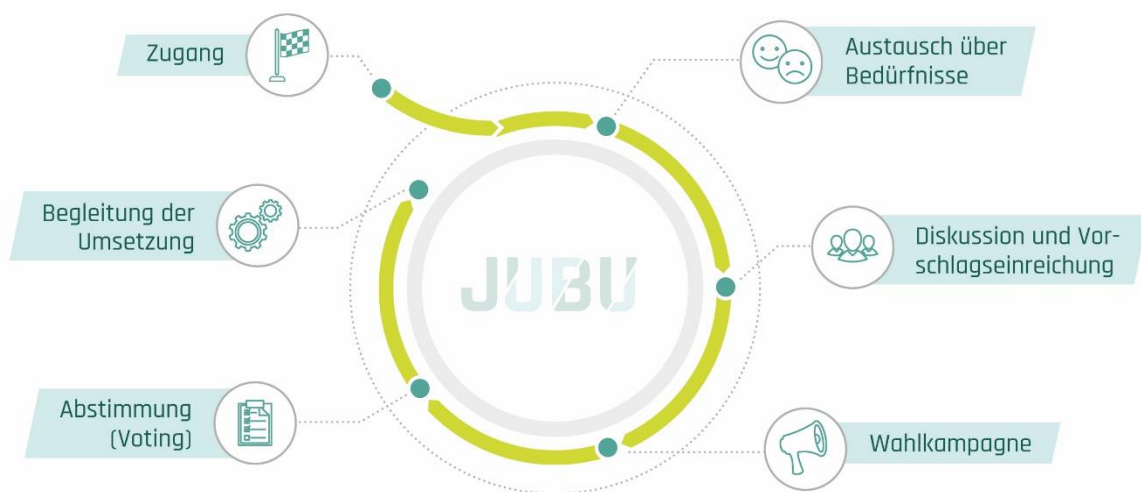
Andere Schüler*innen übernehmen Rollen der kommunaler Verwaltung und können so auch Einfluss auf das Geschehen nehmen; die Kämmererei hat den besten Überblick über die geplanten Investitionen einer Kommune, der oder die Bürgermeister*in möchte, dass die Einwohner*innen sich in der Kommune wohl fühlen und der Jugendkoordination liegen vor allem die Anliegen der jungen Menschen am Herzen.

Das Planspiel „Das Ellersburger Bürgerbudget“ gibt den teilnehmenden Schüler*innen die Möglichkeit verschiedene Perspektiven auf eine Kommune einzunehmen, Interessen zu verhandeln und die kommunale Verwaltung kennenzulernen. Mit der handlungsorientierten Methode des Planspiels bieten wir Schüler*innen am Beispiel eines Bürgerbudgets an, demokratische Prozesse in einer fiktiven Kommune anhand von Rollen in einem simulierten Rahmen zu erleben. Die erlernten und erprobten Kompetenzen können auf reales soziales Handeln übertragen werden. Die Schulung der politischen Handlungs- und Urteilsfähigkeiten sowie der methodischen Fähigkeiten durch das Planspiel führt zu einem konzeptuellen Deutungswissen.

Zum Abschluss des Planspiels geben wir den Schüler*innen die Möglichkeit aus ihren Rollen herauszufinden und die Handlungen ihrer Rollen zu reflektieren. Bereits in der Reflexion der Rolle lassen sich erste Ideen, die im Zuge des Planspiels entstanden sind, aus dem simulierten Handeln auf den realen Sozialraum übertragen.

// Modul 3: mit.spielen! in einem demokratischen Zyklus - der Weg in die Realität //

Das dritte und abschließende Modul des mit.spielen!-Projekts führt die Klasse in einen demokratischen Zyklus. Diesen haben wir am Beispiel des in der Politikwissenschaft verbreiteten „policy cycle“ (Lasswell 1956) entwickelt. Denn Bürgerbudgets bieten sich für die politische und demokratische Bildung junger Menschen an, da sie Entscheidungsprozesse in Demokratien widerspiegeln. Einem demokratischen Zyklus folgend geht es um einen Austausch über Bedürfnisse, Diskussion, das Entwerfen einer Wahlkampagne zur Mobilisierung von Unterstützer*innen für den eigenen Vorschlag, um Abstimmung und schließlich um eine Begleitung bei der Umsetzung von Vorschlägen.



In den einzelnen Phasen arbeiten wir mit aktivierenden, lebensweltorientierten Methoden, wie z. B. mit Landkartenmethoden, welche helfen, das Lebensumfeld zu erschließen und Bedürfnisse zu artikulieren. Aus der Diskussion der Ideen entwickeln wir reale Vorschläge für das Bürgerbudget, die mit einer eigenen Kampagne für die Abstimmung beworben werden.

Wir setzen den Fokus auf die Ressourcen und Potenziale, die die Umwelt der Schüler*innen bereits hat. Ziel ist es, Schüler*innen direkte Möglichkeiten der demokratischen Selbstwirksamkeit aufzuzeigen.

Uns ist es wichtig, dass die demokratische Selbstwirksamkeit nicht nur durch das Projekt gestärkt wird, sondern auch im Projekt bereits praktiziert wird. Das bedeutet, dass die Klasse im Projekt die Entscheidung trifft, nachdem sie sich über ihre Ideen und Wünsche für ihre Kommune ausgetauscht haben, **ob** sie sich mit ihren Vorschlägen

am lokalen Bürgerbudget beteiligen möchte. Je nach dem wie die Entscheidung der Klasse ausfällt, wird mit den Vorschlägen der Klasse anders umgegangen:

- Sie werden ausformuliert und zur Einreichung vorbereitet. Vor der Einreichung werden Mitarbeiter*innen der lokalen Verwaltung eingeladen, ihnen werden die Vorschläge präsentiert. Gegebenenfalls können hier noch wertvolle Tipps von Seiten der Verwaltung gegeben werden, damit der Vorschlag erfolgreich teilnehmen kann.

Oder:

- Die Wünsche werden aufgenommen und der Verwaltung vorgestellt. Gemeinsam werden die Ansprechpartner*innen recherchiert und Anschreiben formuliert um die Änderungen, auch ohne eine Teilnahme am Bürgerbudget umzusetzen.



Abb.: Beispiel „Landkarten-Methode“

// Kurz und Knapp //

Das ist unser Projektangebot und wir freuen uns, dass es Ihr Interesse geweckt hat. Wir laden Sie herzlich ein, konkrete und individuelle Absprachen mit unserem Team zu treffen. Wir wissen, dass der Schulalltag manchmal nicht die Freiheiten hat, ein Projekt über fünf Tage durchzuführen. Deshalb verstehen Sie unseren Ablaufplan gerne als Idee – die konkrete Umsetzung in Ihrer Schule vor Ort kann sich vorgegebenen Rahmenbedingungen anpassen. Wir übernehmen die Organisation, beispielsweise die Einladung Mitarbeiter*innen der lokalen Verwaltung. Für die interne Organisation innerhalb der Schule (beispielsweise die Raumplanung) treffen wir gerne mit Ihnen Absprachen.

Wir führen die mit.spielen!-Projektwoche mit zwei pädagogischen Fachkräften durch. Es können 25 bis 30 Schüler*innen teilnehmen. Das kann eine Klasse oder eine gemischte Gruppe sein.

Wir freuen uns darauf, mit Ihnen gemeinsam für Ihre Schule passende Projektstage zu entwickeln. Nehmen Sie dazu gerne Kontakt zu uns auf! Die Kontaktdaten finden Sie nachfolgend.

// Kontakt //

mitMachen e. V.

Projekt JUBU – Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets

Benkertstraße 13

14467 Potsdam

✉ kontakt@jugend-budget.de

📞 0331.231 49 270

Ansprechpartner*innen:

Dr. Carsten Herzberg

Projektleiter

Julia Zimmermann

Projektmitarbeiterin