



HANDREICHUNGEN FÜR MULTIPLIKATORINNEN UND MULTIPLIKATOREN

IN ZUKUNFT MIT UNS! – WAHL AB 16



Landeszentrale für politische Bildung
Baden-Württemberg

landes **jugend** ring
baden-württemberg e.v.
*entdecke
was geht*

Baden-
Württemberg
Stiftung



WIR STIFTEN ZUKUNFT

Impressum:

In Zukunft mit UNS! – Qualifizierung Jugendlicher in Beteiligungsprojekten
Methodenhandbuch: Wahl ab 16

Herausgeberin:

Baden-Württemberg Stiftung gGmbH
Kriegsbergstraße 42
70174 Stuttgart

Verantwortlich:

Dr. Andreas Weber
Für die Beiträge sind die Autoren verantwortlich

Redaktion:

Nikolaj Midasch, Daniel Mühl

Autoren:

Thomas Waldvogel, Johannes Roloff, Jennifer Lutz,
Robby Geyer, Prof. Dr. Angelika Vetter, Frank Ulmer

Lektorat:

Jochen Mack

Fotos:

Nikolaj Midasch, Daniel Mühl

Satz und Layout:

Gabriele Schmidt

Druck:

e.kurz+co. Druck und Medientechnik GmbH

Auflage: 250 Stück

Stuttgart, März 2014

© Baden-Württemberg Stiftung

I VORWORT

Sehr geehrte Damen und Herren,

Gesellschaften verändern sich laufend. Auf der Basis des demokratischen Grundkonsenses findet ein ständiger Reflektionsprozess über die konkrete Ausgestaltung von Demokratie statt. Politische Beteiligung ist dabei für eine Demokratie unverzichtbar. Je mehr Menschen sich an diesem Prozess beteiligen, desto lebendiger kann Demokratie sein. Insbesondere junge Menschen sind angesprochen, sich für ihre eigenen Belange und Angelegenheiten einzusetzen. Denn letztlich entscheiden sie über ihre Zukunft selbst mit. Damit dies gelingt, muss Beteiligung von den Jugendlichen gelernt und erfahren werden.

Aus diesem Grund engagiert sich die Baden-Württemberg Stiftung mit dem „Qualifizierungsprojekt für Jugendliche in Beteiligungsprozessen“, um junge Menschen zu qualifizieren und zu motivieren, sich aktiv für eine Verbesserung ihrer Lebensbedingungen und für mehr Demokratie in den Städten, Gemeinden und Landkreisen des Landes einzusetzen.

Die in den vier Regierungsbezirken durchgeführten Multiplikatoren-Schulungen sind Bestandteil des Projekts „In Zukunft mit UNS“. Es gehört zum Gesamtprogramm „Bürgerbeteiligung und Zivilgesellschaft“ der Baden-Württemberg Stiftung. Projektträger ist der Landesjugendring, der es in enger Abstimmung mit der Landeszentrale für politische Bildung und der Führungsakademie Baden-Württemberg durchführt. Die Baden-Württemberg Stiftung ist mit diesem Projekt auch Teil des landesweiten Bündnisses „Wählen ab 16“. Es ist uns ein großes Anliegen, junge Menschen für die unterschiedlichen Einfluss- und Gestaltungsmöglichkeiten in der Kommunalpolitik zu interessieren. Dazu braucht es Orte des Dialoges, an denen politisch Verantwortliche mit den Jugendlichen ihrer Gemeinde und Region in Kontakt kommen.

Unser Ziel ist es, dass Jugendliche sich in Politik und Gesellschaft gestaltend einmischen. Ihre Lebenswelt rückt dadurch noch stärker in das Blickfeld der kommunalen Entscheidungen: nachhaltige Aspekte politischen Handelns können identifiziert und gemeinsam von Jugendlichen und Erwachsenen zum Wohle zukünftiger Generationen realisiert werden.

Wir freuen uns, dass Sie sich beim Projekt „In Zukunft mit UNS“ als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aktiv einbringen. Durch Ihr Engagement tragen Sie dazu bei, die Beteiligungsbereitschaft von Jugendlichen zu verbessern. Mit den vorliegenden Schulungsunterlagen erhalten Sie ein sehr detailliertes Kompendium an Basiswissen, Argumentationshilfen, Methoden und Instrumenten der Beteiligung. Es soll Sie bei Ihren Bildungs- und Qualifizierungsveranstaltungen unterstützen. Mit den Unterlagen können Sie bei den sogenannten „Aktions-tagen“ gemeinsam mit den Jugendlichen vor Ort in den einzelnen Kommunen unterschiedliche Formen der Beteiligung ausprobieren und erfolgreich umsetzen.



Christoph Dahl
Geschäftsführer Baden-Württemberg Stiftung



Dr. Andreas Weber
Abteilungsleiter Bildung Baden-Württemberg Stiftung

INHALT





I. VORWORT	03		
II. BÜRGERBETEILIGUNG UND DEMOKRATIE. EIN ÜBERBLICK	06		
III. KOMMUNALPOLITIK – EINE EINFÜHRUNG	21		
IV. WARMING-UP UND KENNENLERNEN	31		
Das Weiße-Socken-Spiel	32		
Marktgeschrei	32		
Eisscholle	33		
Gemeinde-Tastatur	34		
Das Brückenspiel	34		
Soziometrische Übungen	35		
V. HINFÜHRUNG ZUM THEMA	36		
Meine Stimme! Meine Wahl!	37		
Local News	38		
Dorfgeschwätz und Stadtgespräch	38		
Dalli Klick	39		
Meinungsbarometer	40		
Gemeinde-Scrabble	41		
Kreuzwort Kommunalpolitik	42		
Kommunalwahl-Bingo	42		
Speed-Debating	44		
Kommunalpolitik in vier Ecken	48		
Bock auf Wahl	48		
VI. INHALTLICHE GRUNDMODULE	49		
Stationenlernen „Unterwegs in der Gemeinde“	50		
Politiker-Speed-Dating	52		
Foto-Streifzüge	53		
Prioritätenspiel	54		
Plan- und Rollenspiele			
Rollenspiel Wahlingen	58		
Rollenspiel Neuland Nord	63		
Planspiel Wahlsberg	64		
Planspiel Neckardorf	69		
		Moderationsmethoden	
		World Café	70
		Fishbowl	72
		Kugellager	73
		VII. ERGEBNISSICHERUNG	74
		Kommunalwahl: 1, 2 oder 3!	75
		Probewahl	75
		Kommunal-Capisco	76
		ABC-Methode	76
		Begriffspantomime	78
		Kommunal-Memory	79
		Gemeinde-Domino	80
		Kommunalwahl-Quiz	80
		VIII. AUSWERTUNG UND REFLEXION	82
		WhatsApp!	83
		Obstbaum	83
		Bilderset Kommunalpolitik	84
		Zielscheibe	85
		Grußkarte	85
		Reflexionsfragebogen	86
		IX. ANHANG	89
		Glossar: Begriffe aus der Gemeinde	90
		Links zur Kommunalpolitik	92
		Literatur	93
		Kontakt	94

II. BÜRGERBETEILIGUNG UND DEMOKRATIE. EIN ÜBERBLICK

Prof. Dr. Angelika Vetter (Universität Stuttgart)
unter Mitarbeit von Frank Ulmer (DIALOGIK, Universität Stuttgart)

1. WARUM IST BÜRGERBETEILIGUNG HEUTE EIN SO WICHTIGES THEMA?

Gesellschaften verändern sich. Deshalb ist es normal, dass auf der Basis des demokratischen Grundkonsenses immer wieder darüber nachgedacht wird, ob und wie sich unsere konkrete Ausgestaltung von Demokratien wandeln sollte. Politische Beteiligung ist für eine Demokratie unverzichtbar. Allerdings kann auch darüber nachgedacht werden, in welcher Form sich Bürgerinnen und Bürger in einer Demokratien beteiligen können. Diese Diskussion ist in den letzten Jahren erneut aufgekommen, weil

- ▶ in modernen Demokratien ein Wertewandel stattgefunden hat, aus dem eine Vielfalt von Werten hervorgegangen ist,
- ▶ politische Probleme von verschiedenen Seiten aus beurteilt werden und es nicht immer nur eine richtige Beurteilung gibt,
- ▶ auch Experten unterschiedliche Meinungen haben und damit nicht zur Vertrauensbildung im Hinblick auf eindeutige Problemlösungen beitragen,
- ▶ gesellschaftliche Probleme häufig komplexer sind als früher und Problemlösungen dementsprechend schwieriger geworden sind,
- ▶ politische Entscheidungen und ihre Folgen auf Grund der Komplexität vieler Probleme weniger durchschaubar geworden sind, was wiederum zu Unsicherheiten bezüglich der Entscheidungen und ihrer Folgen führt,
- ▶ politische Entscheidungen häufig weit weg vom Alltag der Menschen getroffen werden und damit schwer nachvollziehbar sind,
- ▶ Zuständigkeiten zwischen Brüssel, Berlin, den Ländern und Kommunen verteilt sind und für die Bürgerinnen und Bürger die politisch Verantwortlichen damit nur noch schwer identifizierbar sind,
- ▶ daraus eine gefühlte Distanz zwischen der Politik und den Bürgern entstanden ist, die zu einem Legitimitätsdefizit von politischen Entscheidungen und Politikern führen kann.

Proteste von Bürgerinnen und Bürgern – auch im Zusammenhang mit der Energiewende und größeren Infrastrukturprojekten – sind unter anderem Ausdruck dieses gefühlten Legitimitätsdefizits. Es wird unterstellt, Parteien und Politiker nähmen die Interessen der Bürgerschaft nicht ernst und repräsentierten diese nicht mehr adäquat. Entsprechend gering ist das Vertrauen in Parteien und Politiker (vgl. u. a. Gabriel/Neller 2010: 98ff.). Eine Schlussfolgerung aus dieser Annahme ist die Forderung nach mehr Bürgerbeteiligung.

Was aber genau ist Bürgerbeteiligung? Obwohl sich viele Bürgerinnen und Bürger unter Bürgerbeteiligung etwas vorstellen können, ist das Wissen zu diesem Thema häufig gering. Die folgenden Informationen sollen helfen, das Thema „Bürgerbeteiligung“ besser zu verstehen. Sie geben Antworten auf die Fragen:

1. Warum ist Beteiligung für Demokratien notwendig?
2. Was heißt eigentlich „Bürgerbeteiligung“?
3. Was erwarten wir von Bürgerbeteiligung?
4. Was sind kritische Punkte im Hinblick auf Bürgerbeteiligung?
5. Welche Verfahren für mitgestaltende Bürgerbeteiligung gibt es (Instrumentenkoffer)?

1. BÜRGERBETEILIGUNG (PARTIZIPATION) UND DEMOKRATIE

WARUM BRAUCHT DEMOKRATIE „BETEILIGUNG“

Demokratie und die Beteiligung der Bürger – sowohl an der Politik als auch an der Lösung von Problemen der Gesellschaft – sind Zwillinge. Bereits Abraham Lincoln (1863) verwies auf den Zusammenhang zwischen Demokratie und Bürgerbeteiligung:

„Democracy is the government of the people, by the people, and for the people.“

Das heißt, in Demokratien geht nicht nur alle Herrschaft vom Volk aus. Vielmehr sollen die Bürger diese Herrschaft auch ausüben. Und die getroffenen Entscheidungen sollen zum Nutzen bzw. im Interesse der Bürger sein.

Das klingt selbstverständlich und einfach. Aber es gibt zig „demokratische“ Möglichkeiten, wie diese Aspekte ausgestaltet sein können: Demokratie kann direkt oder repräsentativ sein. Das heißt, Bürger können entweder selbst politische Entscheidungen treffen. Oder aber sie wählen Repräsentanten, die dann für sie entscheiden. Darüber hinaus muss festgelegt werden, wer sich in der Demokratie mit welchen Rechten auf welche Art und Weise beteiligen darf (Beteiligungsalter, Bürgerstatus, Beteiligungsrechte für Ausländer etc.). Es muss geklärt werden, wie weit „der Staat“ in die Privatsphäre der Bürger „hineinregieren“ darf, wie weit die Ausübung von politischer Beteiligung die „Freiheit“ anderer einschränken darf.

Und schließlich ist die Frage nach „dem“ Interesse „der Bürger“ zu beantworten. In pluralistischen Demokratien gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Interessen. Sie stehen mehr oder weniger gleichberechtigt nebeneinander. Interessenkonflikte sind damit „normal“. Sie müssen aber auf demokratische Weise gelöst werden. Das heißt, die Bürger müssen sich auf transparente Regeln geeinigt haben, nach denen entschieden wird. In vielen Demokratien (in repräsentativen wie in direkten Demokratien) zählt dazu die Mehrheitsregel. Sie besagt, dass im Streitfall mit der Mehrheit der Stimmen entschieden wird. Dabei muss aber gleichzeitig sichergestellt sein, dass Mehrheiten nicht zur Unterdrückung von Minderheiten genutzt werden. Minderheitenschutz muss also in demokratischen Beteiligungs- und Entscheidungsprozessen berücksichtigt werden.

Bürgerbeteiligung findet in Demokratien aber auch im nicht-politischen Bereich statt. Wenn Bürger dran mitwirken, gesellschaftliche Probleme zu lösen (wie die Betreuung von Kindern außerhalb der Schule, die Integration von ausländischen Mitbürgern oder die Betreuung von älteren Menschen), sprechen wir von sozialer Partizipation oder bürgerschaftlichem Engagement. Letzteres stimuliert nicht nur die politische Beteiligung. Bürgerschaftliches Engagement trägt auch dazu bei, die Leistungsfähigkeit und die Qualität einer Gesellschaft zu verbessern und das Verbundenheitsgefühl der Menschen untereinander zu stärken (vgl. Gabriel/Völkl 2008).

WIE VIEL BETEILIGUNG BRAUCHT EINE DEMOKRATIE?

Die Frage nach dem notwendigen Ausmaß politischer Beteiligung ist nicht einfach zu beantworten. Demokratietheoretiker geben darauf verschiedene Antworten.

Eine extreme Position nimmt der Ökonom und Sozialwissenschaftler Joseph Schumpeter (1950) ein: Für ihn ist Beteiligung in einer Demokratie nur wichtig, um in Form von Wahlen die möglichst besten Kandidaten für die Regierungsämter auszuwählen. Diese müssen gleichzeitig durch Wahlen einer regelmäßigen Kontrolle unterworfen werden. Dabei ist für Schumpeter die Höhe der Wahlbeteiligung nicht relevant. Auch andere Beteiligungsformen sind nicht wichtig, da seiner Ansicht nach die gewählten Fachleute die besten Entscheidungen für die Gesellschaft treffen.

Anders argumentiert der Demokratietheoretiker Robert A. Dahl (1971). Nach ihm ist eine Demokratie dadurch gekennzeichnet, dass alle Bürger die gleichen Beteiligungschancen haben (Gleichheit: one person, one vote) und die Regierungen sich bei ihren Entscheidungen am Willen der Bürger orientieren (Responsivität). Dies setzt nach Dahl voraus, dass Bürger eigene Interessen entwickeln und diese äußern, so dass die Politik auf diese Interessen reagieren kann. Die Beteiligung der Bürger ist nach Dahl folglich wesentlich für Demokratien. Erst eine breite Beteiligung (viele Interessen werden geäußert und gehört) sichert die Qualität von Demokratien. Dabei steht bei Robert A. Dahl die repräsentative Demokratie im Mittelpunkt der Überlegungen. Anderen Beteiligungsformen schenkt er wenig Aufmerksamkeit.

Eine dritte Position nehmen die Partizipationstheoretiker ein, zu denen Carole Pateman (1970) und Benjamin Barber (1994) gehören. Für sie ist Beteiligung ein demokratischer Wert an sich. Erst eine hohe und umfassende Bürgerbeteiligung macht eine Demokratie zu einer guten Demokratie. Beteiligung ist dabei nicht nur in der Politik notwendig, sondern in allen Sphären des gesellschaftlichen Lebens. Beteiligung soll aus dieser Perspektive weit über das Wählen hinausgehen, um die Persönlichkeit der Menschen als Mitglieder einer Gesellschaft zu prägen und zu stärken. Diese Beispiele zeigen: Aus theoretischer Sicht gibt es keine „beste“ Menge an Beteiligung. Vielmehr gibt es verschiedene Argumente zu berücksichtigen:

- ▶ Viel Beteiligung steht nicht allein und nicht automatisch für die hohe Qualität einer Demokratie.
- ▶ Viel Beteiligung kann auch Zeichen einer gedankenlosen Massenmobilisierung sein.
- ▶ Andere Aspekte wie Minderheitenschutz, die Leistungsfähigkeit eines politischen Systems, die Nachvollziehbarkeit politischer Prozesse, die Lösung wichtiger Probleme stellen ebenfalls wichtige Kennzeichen von Demokratien dar.
- ▶ Schließlich gewährt Demokratie auch die Freiheit, sich nicht zu beteiligen: Nicht alle Menschen sind an Politik interessiert. Andere Dinge in ihrem Leben sind ihnen wichtiger und sie wollen sich nicht politisch beteiligen. Dies zu respektieren gehört auch zu einer Demokratie.

Auf der anderen Seite gilt:

- ▶ Demokratien beruhen auf der Beteiligung ihrer Bürger.
- ▶ Die Bürger können Entscheidungsprozesse mit ihrem Wissen bereichern.
- ▶ Die Kontrolle der Regierenden durch mehr Beteiligungsmöglichkeiten der Bürger kann zu einer Qualitätssteigerung politischer Entscheidungen beitragen.
- ▶ Nicht alle gesellschaftlichen Probleme müssen von der Politik gelöst werden. Die Bürger selbst sind in der Lage, in kleinerem Rahmen miteinander Lösungen zu entwickeln und umzusetzen.
- ▶ Bürgerbeteiligung stärkt das Gefühl der Bürgerinnen und Bürger, selbst in ihrem sozialen Umfeld und in der Politik etwas verändern zu können. Sie lernen durch Beteiligung in der Gesellschaft und der Politik, wie viele Interessen bei politischen Entscheidungsprozessen berücksichtigt werden müssen und wie schwierig es sein kann, „richtige“ politische Entscheidungen zu treffen. Ihre Sicht auf Politik kann durch Beteiligung realistischer und das eigene Verantwortungsgefühl gestärkt werden. Nicht zuletzt kann Beteiligung damit dazu beitragen, unsere Gesellschaft besser zu machen.



▶ Abb. 1: Die Vielfalt bürgerschaftlicher Beteiligungsmöglichkeiten

3. WAS IST „BÜRGERBETEILIGUNG“?

Der Begriff „Bürgerbeteiligung“ bzw. „Partizipation“ steht heute für verschiedene Aktivitäten von Bürgerinnen und Bürgern (vgl. Abb. 1). Wichtig ist: Diese Aktivitäten sind freiwillig, d. h. sie werden nicht beruflich ausgeübt. Außerdem haben sie ein Ziel: Sie sollen Sach- oder Personalentscheidungen in der Kommunal-, der Landes-, der Bundes- oder der europäischen Politik beeinflussen (vgl. u. a. Van Deth 2005). Die folgenden Abschnitte beschreiben kurz zentrale Beteiligungsformen, die heute zur breiten Palette von „Bürgerbeteiligung“ gezählt werden und erläutern ihre Nutzung.

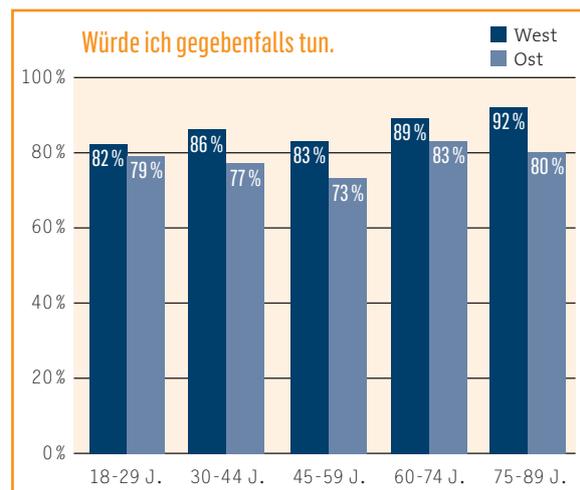
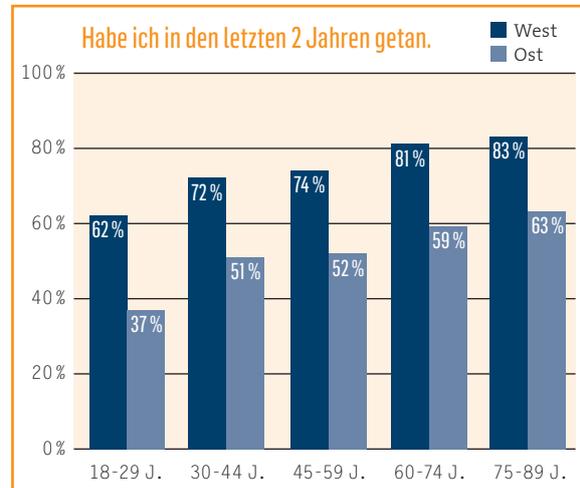
KONVENTIONELLE BETEILIGUNG: WAHLEN UND PARTEIMITARBEIT

Lange Zeit verstand man unter politischer Beteiligung ausschließlich die Beteiligung an Wahlen. Eng verbunden damit war die Mitgliedschaft in einer Partei oder deren Unterstützung, z. B. durch Spenden. Diese Formen der Beteiligung werden als „konventionelle Partizipation“ bezeichnet (vgl. Barnes/ Kaase u. a. 1979). Sie sind verfasst, legal und haben einen hohen Legitimitätsstatus.

Wahlen sind das zentrale Kennzeichen von Demokratien. Durch sie wird in repräsentativen Demokratien die „Herrschaft des Volkes“ an deren Vertreter, die gewählten Repräsentanten des Volkes, übertragen. Wahlen sind gleichzeitig ein Mechanismus, um die gewählten Vertreter zu kontrollieren und ihre Rückbindung an die Interessen der Wähler einzufordern. Wahlen haben gegenüber anderen Beteiligungsformen drei wesentliche Pluspunkte. Erstens ist der Ausgang von Wahlen für die politischen Entscheidungsträger bindend. Das heißt, die Beteiligung an Wahlen ist sehr wirkungsvoll. Zweitens sind Wahlen transparent. Das Ergebnis der Beteiligung wird durch einen eindeutigen, institutionalisierten Mechanismus bestimmt (Wahlsystem). Das Zustandekommen des Ergebnisses ist damit für alle Beteiligten nachvollziehbar. Drittens ist die gleichwertige Berücksichtigung der einzelnen Interessen gesichert, da jede Stimme gleich zählt (one person, one vote).

Wählen ist die am häufigsten genutzte Form politischer Beteiligung in der Bundesrepublik Deutschland. In der bundesweit durchgeführten repräsentativen ALLBUS-Studie von 2008 gab der Großteil der Bürger an, in den beiden letzten Jahren an einer Wahl teilgenommen zu haben (vgl. Abb. 2 oder <http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/wahlen-in-deutschland/55587/wahlbeteiligung>).

► Abb. 2: Wählen als Form politischer Beteiligung aus Sicht der Bürger (in % aller Befragten)



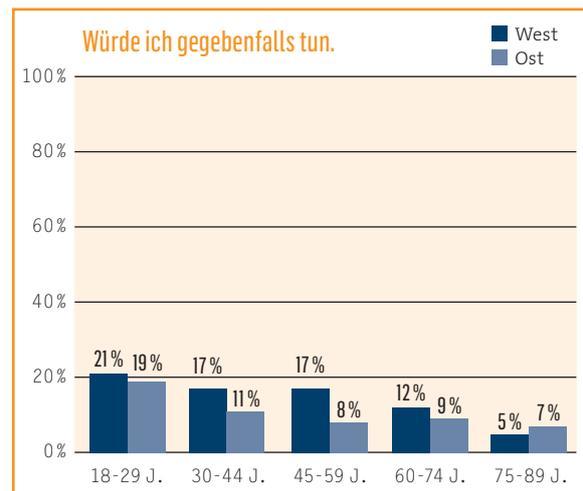
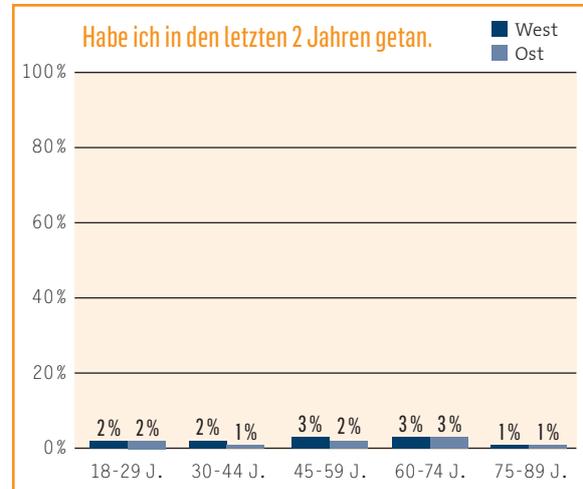
Quelle: „Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften“ (ALLBUS 2008); eigene Berechnungen. Fragewortlaut: „Wenn Sie politisch in einer Sache, die Ihnen wichtig ist, Einfluss nehmen, Ihren Standpunkt zur Geltung bringen wollten: Welche der Möglichkeiten auf diesen Karten würden Sie dann nutzen, was davon käme für Sie in Frage ... (Wählen)? ... Und woran haben Sie sich auch in den letzten beiden Jahren, d. h. irgendwann im Zeitraum seit Anfang 2006 bis heute, beteiligt?“ In der Graphik sind die Anteile derjenigen dargestellt, die zur Wahl gehen würden bzw. die in den letzten 2 Jahren an einer Wahl teilgenommen haben.

Auf die Frage, ob Wählen ein Weg wären, um den eigenen Interessen Ausdruck zu verleihen, bejahen dies sogar vier Fünftel aller Befragten. In Ostdeutschland sind die Werte etwas geringer als in Westdeutschland. Außerdem gibt es Unterschiede zwischen den Altersgruppen: In jüngeren Altersgruppen ist die Wahlbeteiligung geringer als in älteren (vgl. u. a. <http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/wahlen-in-deutschland/55594/nach-altersgruppen>). Dies hängt mit abnehmenden Beteiligungsquoten zwischen den Generationen zusammen. Dahinter verbergen sich aber auch Lebenszykluseffekte. Das heißt, die jüngeren Befragten werden mit zunehmendem Alter häufiger wählen gehen, als sie dies kurz nach Erreichen des Wahlalters tun.

Um ein Vielfaches geringer ist die Beteiligung in politischen Parteien (vgl. Abb. 3). Während die Zahl der Parteimitglieder in der Bundesrepublik auf niedrigem Niveau von 1949 bis Anfang der 1980er Jahre zunahm, ist seither ein deutlicher Rückgang der Mitgliederzahlen zu verzeichnen. Er betrifft vor allem die SPD und die CDU (vgl. u. a. <http://www.bpb.de/themen/1YML48,o,Mitgliederentwicklung.html>). Prozentual gesehen war aber immer nur eine geringe Zahl von Bundesbürgern Mitglied einer Partei. Insofern sind die Entwicklungen seit Anfang der 1980er Jahre nicht als dramatisch zu bewerten.

Der Anteil der Parteimitglieder liegt mittlerweile etwa bei zwei bis drei Prozent der Bundesbürger (vgl. Abb. 3). Fragt man die Bundesbürger aber danach, ob eine Parteimitgliedschaft in Frage käme, um bei einem wichtigen Thema Einfluss ausüben zu können, bejahen dies etwa 20 Prozent der Befragten zwischen 18 und 29 Jahren. Die Anteile sind in den älteren Kohorten etwas geringer. Dennoch werden Parteien durchaus als Wege politischer Beteiligung in Betracht gezogen, auch von jüngeren Menschen.

► Abb. 3: Mitarbeit in politischen Parteien (in % aller Befragten)



Quelle: „Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften“ (ALLBUS 2008); eigene Berechnungen. Fragewortlaut: „Wenn Sie politisch in einer Sache, die Ihnen wichtig ist, Einfluss nehmen, Ihren Standpunkt zur Geltung bringen wollten: Welche der Möglichkeiten auf diesen Karten würden Sie dann nutzen, was davon käme für Sie in Frage ... (Mitarbeit in einer politischen Partei)? ... Und haben Sie in den letzten beiden Jahren aktiv in einer Partei mitgearbeitet?“ In der Graphik sind die Anteile derjenigen dargestellt, die aktiv in einer Partei mitarbeiten würden bzw. in den letzten 2 Jahren aktiv in einer Partei mitgearbeitet haben.

DIREKTE DEMOKRATIE: BÜRGER- UND VOLKSSENTEICHEIDE

Mit der Wiedervereinigung und dem Zusammenbruch des Eisernen Vorhangs intensiviert sich die Diskussion über neue Formen politischer Beteiligung. Im Fokus der Öffentlichkeit standen im Zusammenhang mit der Diskussion über „Politikverdrossenheit“ nun vor allem Möglichkeiten der direkten Mitentscheidung (Bürger- und/oder Volksentscheide).

„Direkte Demokratie“ bedeutet, dass die Bürger über Sachfragen unmittelbar, d. h. selbst entscheiden können (vgl. u. a. Schiller/Mittendorf 2002; Kost 2005). Dabei wird zwischen Bürger- und Volksentscheiden unterschieden. Bürgerentscheide sind Sachentscheidungen auf kommunaler Ebene. Volksentscheide finden auf Länderebene statt. Beide Entscheide können entweder in Form von Bürger- oder Volksbegehren durch die Sammlung einer bestimmten Zahl von Unterschriften von den Bürgern initiiert werden. Oder aber eine bestimmte Anzahl von Rats- bzw. Landtagsmitgliedern regt die direkte Sachentscheidung durch die Bürger an. Die Regelungen unterscheiden sich von Bundesland zu Bundesland. Sie sind in den Landesverfassungen bzw. in den jeweiligen Gemeindeordnungen geregelt (vgl. www.wahlrecht.de). Auf Bundesebene gibt es laut Grundgesetz nur die Möglichkeit, über die Neuregelung von Ländergrenzen direkt abzustimmen (vgl. Art. 29 GG).

In den letzten Jahren hat die Diskussion über die Stärkung direktdemokratischer Beteiligungsverfahren stark zugenommen. Dabei wird mehr direkte Demokratie sowohl mit positiven als auch mit negativen Argumenten belegt (vgl. u. a. auch Schmidt 2010: 350ff). Mehr direkte Demokratie stärke die Demokratie insgesamt, weil ...

- ▶ sie den Beteiligungsvorstellungen der Bürger in modernen Demokratien näher komme und es über das Wählen hinaus mehr Beteiligungs- und Mitbestimmungsmöglichkeiten gäbe,
- ▶ die Abgeordneten sich bereits im Vorfeld ihrer Entscheidungen stärker am Willen der Wähler orientierten (Damokles-Schwert-Funktion),
- ▶ die Kommunikation zwischen Wählern und Gewählten intensiviert würde,
- ▶ Entscheidungen transparenter würden,
- ▶ das Interesse der Bürger an der Politik durch mehr Verantwortungsübernahme wachsen würde.

Gegen mehr direkte Demokratie wird angeführt, sie

- ▶ verhindere Innovationen und sei in ihrem Ergebnis eher status quo-orientiert, d. h. konservativ,
- ▶ berge die Gefahr einer Tyrannei der Mehrheit in sich und sei anfällig für Populismus,
- ▶ sei häufig ein Mechanismus, der Konflikt eher verstärkt als Vertrauen aufbaut,
- ▶ würde von ressourcenstarken Bevölkerungsgruppen (Gruppen, die sich gut artikulieren können, die ein hohes Bildungsniveau oder ein entsprechendes Einkommen haben) überproportional stark genutzt und führe so zu einer ungleichen Berücksichtigung gesellschaftlicher Interessen,
- ▶ könne dazu beitragen, dass sich die gewählten Interessenvertreter in schwierigen Situationen „aus der Verantwortung stehlen“,
- ▶ lasse keine Verhandlungslösungen zu, wie sie in komplexen demokratischen Entscheidungsprozessen häufig nötig sind.

Wie häufig direktdemokratische Entscheidungen heutzutage genutzt werden, ist schwer zu erfassen. Die Angaben dazu werden bundesweit von keiner offiziellen Stelle gesammelt. Viele Studien zur direkten Demokratie in der Bundesrepublik Deutschland basieren deshalb auf Daten der „Forschungsstelle Bürgerbeteiligung und direkte Demokratie an der Philipps-Universität Marburg“ sowie der „Forschungsstelle Bürgerbeteiligung an der Bergischen Universität Wuppertal“ (vgl. <http://www.forschungsstelle-direkte-demokratie.de/>). Dies gilt beispielsweise auch für den Bürgerbegehrensbericht von 2012. Demnach haben zwischen 1956 und 2011 insgesamt 5.929 Bürgerbegehren stattgefunden, von denen 2.806 in einen Bürgerentscheid mündeten. Mehr als die Hälfte dieser Verfahren fand im Zeitraum zwischen 2002 und 2011 statt. Mittlerweile werden pro Jahr etwas mehr als 300 Verfahren eingeleitet. Angesichts einer Zahl von insgesamt etwas über 11.000 Kommunen in den 16 Bundesländern heißt das, dass jährlich etwa nur in 0,03 Prozent aller Städte und Gemeinden ein Bürgerbegehren eingeleitet wird. Die Zahl der daraus resultierenden Bürgerentscheide ist noch geringer. Allerdings bestehen dabei deutliche Unterschiede zwischen den Bundesländern (vgl. Mittendorf 2008).

MITGESTALTENDE (KOOPERATIVE) BÜRGERBETEILIGUNG: PLANUNGSZELLEN, BÜRGERFOREN, ETC.

Wesentlich stärker an Dialog und Mitgestaltung orientiert sind Beteiligungsformen, die sich in den letzten Jahren nahezu „im Verborgenen“ entwickelt haben. Sie finden im Vorfeld der eigentlichen politischen Entscheidungen statt und geben den Bürgern die Möglichkeit, in unterschiedlichem Ausmaß ihre Interessen in administrative Planungs- und Vorbereitungsprozesse einzubringen. Die Verfahren sind darauf ausgerichtet, die Beteiligungslandschaft qualitativ und quantitativ zu erweitern, das Vertrauen der Akteure ineinander zu stärken und gleichzeitig zu einer effizienteren und effektiveren Leistungsbereitstellung beizutragen. Diese an Dialog und Mitgestaltung orientierten Beteiligungsformate werden in der lokalen Politik bereits häufig genutzt (vgl. z.B. Holtkamp u.a. 2006).

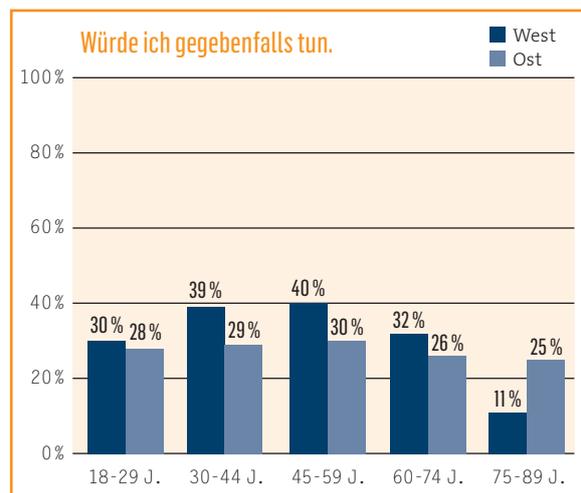
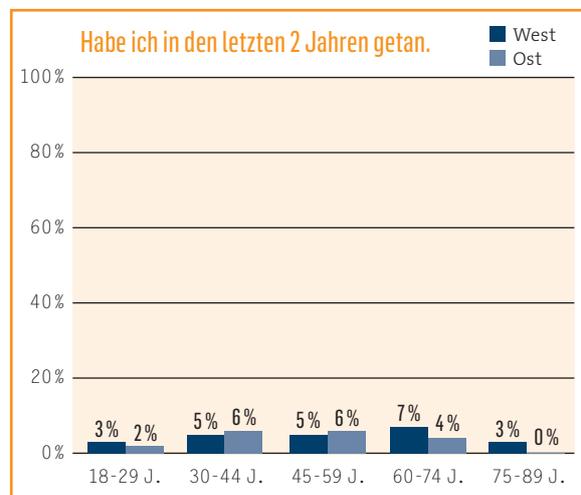
Die Palette dieser Beteiligungsformen ist breit. Ihre Zielsetzungen reichen von Informationsaustausch über die Sammlung und Generierung von Ideen bis hin zur Ausarbeitung von Entscheidungsgrundlagen. Zu ihnen gehören unter anderem Zukunftswerkstätten, Stadtteilforen, runde Tische, Planungszellen oder Bürgerhaushalte. Adressaten der Beteiligungsformate sind einzelne Bürger, Bürgerinitiativen, Vereine, Verbände, Verwaltungsfachleute und Vertreter der Gemeinde-räte. Die Verfahren sind gesetzlich nicht vorgeschrieben sondern freiwillig. Sie führen im Idealfall zu einem dialogisch erarbeiteten Konsens unter allen Beteiligten. Allerdings werden die Verfahren meist nur sporadisch eingesetzt und es gibt in der Regel keine Verlässlichkeit darüber, wann eine solche Beteiligung stattfindet.

Wie verbreitet diese Verfahren in der politischen Praxis sind, ist unklar. Es gibt keine Meldepflicht für die Organisation und Durchführung entsprechender Beteiligungsmöglichkeiten an überörtliche Sammelstellen und damit keine Übersicht über ihre Anwendungshäufigkeit. Die zunehmende Diskussion über diese Verfahren lässt jedoch den Schluss zu, dass das Wissen über diese Verfahren zunimmt und damit auch ihre Anwendung.

UNKONVENTIONELLE BETEILIGUNG: DEMONSTRATIONEN, MITARBEIT IN BÜRGERINITIATIVEN, ETC.

In den 1970er Jahren gerieten neue Formen politischer Beteiligung in den Blick der Öffentlichkeit: Hausbesetzungen, Proteste, Unterschriftenaktionen oder Boykotte wurden im Zuge der Studentenbewegung populär.¹ Diese Formen von Beteiligung werden heute als „unkonventionelle Partizipation“ bezeichnet: Sie sind nicht verfasst, haben einen mittleren bis geringen Legitimitätsstatus und sind zum Teil illegal.

► Abb. 4: Mitarbeit in Bürgerinitiativen

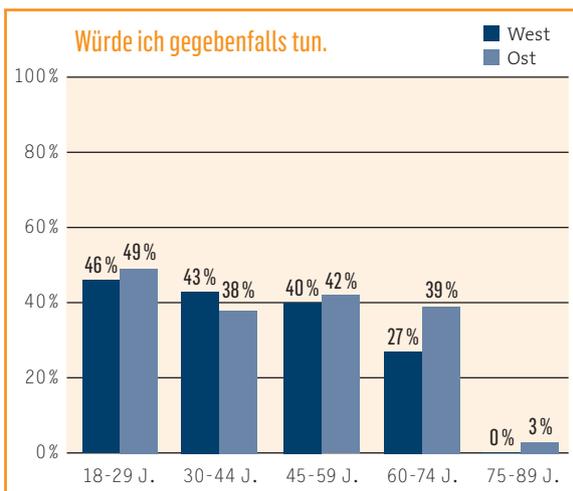
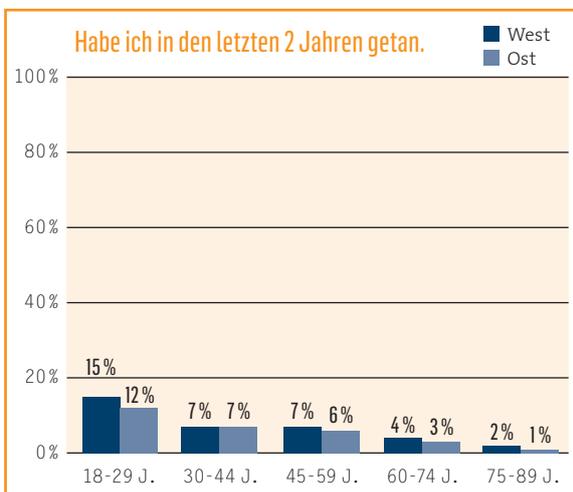


Fragewortlaut: „Wenn Sie politisch in einer Sache, die Ihnen wichtig ist, Einfluss nehmen, Ihren Standpunkt zur Geltung bringen wollten: Was davon käme für Sie in Frage (Mitarbeit in Bürgerinitiative)? ... Und haben Sie in den letzten 2 Jahren in einer Bürgerinitiative mitgearbeitet?“ In der Graphik sind die Anteile derjenigen dargestellt, die an einer Bürgerinitiative mitarbeiten würden bzw. in den letzten 2 Jahren mitgearbeitet haben.

¹ Sogar politische Gewalt, wie beispielsweise die Aktionen der RAF, werden seit dieser Zeit zu den Formen politischer Beteiligung gezählt.

Auch zu ihrer Nutzung gibt es keine offiziellen Daten. Aufschlüsse dazu geben lediglich repräsentative Umfragen, bei denen die Bürger gefragt werden, ob sie z. B. schon einmal in einer Bürgerinitiative mitgearbeitet oder an einer Demonstration teilgenommen haben. Die Antworten zeigen: Unkonventionelle politische Beteiligung ist ebenfalls nur ein Minderheitenphänomen (vgl. Abb. 5). Sie wird von vielen aber für nützlich angesehen, wenn man in einer wichtigen Sache seinen Standpunkt zur Geltung bringen möchte. Im Durchschnitt halten 30 bis 40 Prozent der Befragten entsprechende Aktivitäten für sich für möglich.

► Abb. 5: Teilnahme an genehmigten Demonstrationen



Fragewortlaut: „Wenn Sie politisch in einer Sache, die Ihnen wichtig ist, Einfluss nehmen, Ihren Standpunkt zur Geltung bringen wollten: Welche der Möglichkeiten auf diesen Karten würden Sie dann nutzen, was davon käme für Sie in Frage ... (Teilnahme an genehmigter Demonstration)? ... Und haben Sie in den letzten 2 Jahren in einer Bürgerinitiative mitgearbeitet?“ In der Graphik sind die Anteile derjenigen dargestellt, die an einer Bürgerinitiative mitarbeiten würden bzw. in den letzten 2 Jahren mitgearbeitet haben.

EHRENAMTLICHES ENGAGEMENT BZW. SOZIALE PARTIZIPATION

In Demokratien ist neben dem politischen Engagement auch das soziale ehrenamtliche Engagement der Bürgerinnen und Bürger von Bedeutung. Es steht für die Stärke der Zivilgesellschaft, die unterhalb oder neben der politischen Ebene den Zusammenhalt der Gesellschaft stärkt und zur Integration der Gesellschaft beiträgt. Ehrenamtliches Engagement tritt in unterschiedlichen Formen auf, z. B. in Vereinen, Kirchen oder anderen sozialen Gemeinschaften wie Eltern-Kind-Gruppen oder Selbsthilfegruppen. Dabei geht es immer um freiwillige, unentgeltliche Aktivitäten, die einen sozialen Bezug haben und über das eigene Lebensumfeld hinausgehen.

Sie tragen dazu bei, die Gesellschaft aktiv zu gestalten. Ihr Ziel ist es nicht, auf politische Entscheidungen Einfluss zu nehmen. Trotzdem ist die Grenze zwischen politischer und sozialer Beteiligung häufig unscharf, da soziale Beteiligung schnell auch in politische Beteiligung übergehen kann.

Auch hier kann man nur über Umfragen erfassen, wie stark Bürgerinnen und Bürger ehrenamtlich aktiv sind. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ermittelt seit 1999 in repräsentativen Studien, wie viele Menschen sich in Deutschland in ihrem sozialen Umfeld engagieren. 2009 gab in der dritten bundesweiten Umfrage zum freiwilligen Engagement („Freiwilligensurvey“) etwa ein Drittel der Befragten über 14-jährigen an, freiwillig oder ehrenamtlich aktiv zu sein (<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165004.html>). Daran hat sich in den letzten zehn Jahren kaum etwas geändert.

4. WAS ERWARTEN WIR VON BÜRGERBETEILIGUNG?

Die Erwartungen an Bürgerbeteiligung sind vielfältig. Vor dem Hintergrund eines partizipatorischen Demokratie-Ideals wird argumentiert, viel Beteiligung sei für sich genommen bereits eine Qualität und stehe für eine „bessere“ Demokratie (vgl. u. a. Barber 1994).

Unabhängig von dieser normativen Sichtweise gibt es zwei Typen von erwarteten Wirkungen, die mit mehr Bürgerbeteiligung verbunden sind: erstens langfristige Wirkungserwartungen, die über die einzelnen Verfahren hinausgehen, und zweitens Erwartungen im Hinblick auf das konkrete Ergebnis eines bestimmten Beteiligungsprozesses. Die langfristigen Wirkungserwartungen sind anspruchsvoll. Sie beziehen sich häufig auf Aspekte, die weit über die eigentliche Entscheidungsfindung hinausgehen. Zu diesen Erwartungen gehören:

- ▶ Beteiligung stärkt die Identifikation mit der jeweiligen Gemeinschaft und entwickelt beim Einzelnen Verständnis für gemeinsame Probleme in Gesellschaft und Politik.

- ▶ Beteiligung erhöht die Qualität von Entscheidungsprozessen durch die Aktivierung und Einbeziehung zusätzlichen Wissens.
- ▶ Beteiligung bedeutet für die Mitarbeiterinnen in den Verwaltungen mehr und intensivere Informationen über die Interessen der Bürgerschaft. Dies erleichtert die Planung und Umsetzung von Vorhaben, was letztlich zu Zeitersparnissen führt bei gleichzeitig höherer Zufriedenheit der beteiligten Bürger und Verwaltungsmitarbeiter mit den jeweiligen Planungsprozessen und -ergebnissen.
- ▶ Beteiligung bedeutet für die politischen Entscheidungsträger mehr und intensivere Informationen über die Interessen in der Bevölkerung. Damit haben sie eine bessere Entscheidungsgrundlage, können ihre Entscheidungen besser mit den Interessen der Bürgerschaft in Übereinstimmung bringen. Dies führt längerfristig zu einer höheren Anerkennung, Wertschätzung und Legitimität der gewählten Repräsentanten.

▶ Tab. 1: Ziele von Bürgerbeteiligung und dafür geeignete Verfahren nach dem Grad der Mitwirkung

Grad der Mitwirkung	Ziele der Bürgerbeteiligung	Mögliche Verfahren zur Zielerreichung (vgl. auch Abschnitt 6: Instrumentenkoffer)
Gering	Information der Bürger	Flyer Amtsblatt Lokale Medien Verfolgen von Gemeinderatssitzungen
Mittel	Anhörung der Bürger und gemeinsamer Austausch von Grundlageninformationen, konkretem Wissen, Absichten, Erfahrungen, Sichtweisen und Interessen	Bürgerversammlung Ausschussbeteiligung von Bürgern Jugendgemeinderäte Bürgerbefragung/-panel Runde Tische/Foren Zukunftswerkstätten Planungszellen/Bürgererräte
Mittel bis hoch	Beteiligung an der Mitgestaltung und Entscheidungsvorbereitung	Planungszellen Zukunftswerkstätten Runde Tische
Mittel bis hoch	Konfliktbearbeitung/-lösung	Mediation Schlichtung Runde Tische
Hoch	Wahl von Repräsentanten oder unmittelbare Entscheidung über Sachfragen	Wahlen Bürgerentscheide Volksentscheide
Hoch	Von Verwaltung und Politik unabhängige Aktivitäten der Bürger zur Lösung konkreter Probleme und Fragen vor Ort	Bürgerschaftliches Engagement Selbsthilfegruppen

Quelle: vgl. ähnlich Städtetag Baden-Württemberg 2012: Hinweise und Empfehlungen für Bürgermitwirkung in der Kommunalpolitik, S. 62-65.

- ▶ Beteiligung erhöht folglich auch die Akzeptanz gemeinsamer Entscheidungen und gleichzeitig das Vertrauen in die Prozesse.

Ob mehr Bürgerbeteiligung tatsächlich entsprechende Wirkungen hat, ist bislang nicht eindeutig geklärt. Es liegen kaum belastbare Studien zu den längerfristigen Folgen von Bürgerbeteiligung vor, da die Datenlage schlecht und eine Verallgemeinerung der Schlussfolgerungen damit nicht möglich ist. Außerdem dürften die Wirkungen unterschiedlich sein – je nach den Ausgangsbedingungen, den angewandten Verfahren, den Einstellungen der Akteure zu den Verfahren und der Komplexität der zu lösenden Probleme.

Einfacher zu definieren sind die konkreten Ziele, die mit dem Einsatz bestimmter Beteiligungsverfahren erreicht werden sollen. Dazu gehören mit unterschiedlichen Graden von Mitwirkung und der Anwendung unterschiedlicher Verfahren die Folgenden (vergleiche Tabelle 1).

5. KRITISCHE ERFOLGSFAKTOREN EINER STÄRKER AUF KOOPERATION ZIELENDEN BÜRGERBETEILIGUNG

Politische Beteiligung ist für eine Demokratie unverzichtbar. Dennoch führt mehr Bürgerbeteiligung nicht per se zur Lösung gesellschaftlicher Probleme. Unabhängig von rechtlichen Vorschriften spielen kooperative Beteiligungsformen – v. a. in der lokalen Politik – momentan eine wichtige Rolle. Deshalb werden im Folgenden kurz einige wesentliche Punkte genannt, die in diesem Zusammenhang bedacht werden sollten.

BÜRGERBETEILIGUNG BRAUCHT UNTERSTÜTZUNG VON VIELEN SEITEN

Mehr Bürgerbeteiligung bedeutet, dass Entscheidungskompetenzen verschoben werden. Dabei kommt es zwangsläufig zu Widerständen von Seiten der Politik, der Verwaltung, möglicherweise auch von Seiten der Bürger oder von Investoren. Um diese Widerstände zu überwinden, müssen die Bürger, die Verwaltung, die Politik und gegebenenfalls Investoren vom Nutzen der Bürgerbeteiligung überzeugt sein.

Die Verwaltung

Sie kann durch Bürgerbeteiligung Planungssicherheit und Bürgerzufriedenheit gewinnen. Allerdings bedeutet dies auch mehr Einsatz für sie. Deshalb müssen

vor allem die Bürgermeisterinnen Bürgerbeteiligung unterstützen. Sie müssen die Wichtigkeit des Themas innerhalb der Verwaltung glaubwürdig vertreten und für die Unterstützung ihrer Mitarbeiter sorgen.

Die Politik

Sie muss Bürgerbeteiligung als Informationsgewinn verstehen im Hinblick auf die Entscheidungen, die sie zu treffen hat. Mehr Bürgerbeteiligung kann die Legitimation und die Akzeptanz ihres Handelns stärken und dadurch die Verbindung zwischen Bürgern und Politik festigen. Mehr Bürgerbeteiligung heißt nicht zwangsläufig, dass Entscheidungskompetenzen von den Räten weg verlagert werden. Vielmehr werden Entscheidungen durch mehr Bürgerbeteiligung in ihrem Bezug zur Bürgerschaft deutlicher.

Die Bürger

Durch mehr Bürgerbeteiligung erkennen die Bürger, dass sie ernst genommen werden und ihre Interessen in die Planungs- und Entscheidungsprozesse einfließen. Allerdings müssen sie sich auch aus der Beobachterrolle herausbegeben und sich aktiver an den Fragen der politischen Gemeinschaft beteiligen. Dies bedeutet gegebenenfalls auch akzeptieren zu müssen, dass die eigene Meinung sich nicht durchsetzt.

Die Investoren

Sie profitieren durch mehr Bürgerbeteiligung potenziell durch eine größere Akzeptanz und Unterstützung ihrer Projekte, was letztlich zu einer effizienteren Realisierung der Projekte beiträgt. Mitunter können Planungen durch die Anregungen aus der Bürgerschaft verbessert werden. Erwartet wird im Gegenzug aber eine frühzeitige Information über neue Planungen und eine entsprechende Offenheit gegenüber den Interessen der Gemeinschaft.

BÜRGERBETEILIGUNG BRAUCHT PROFESSIONALITÄT

Bürgerbeteiligung ist momentan mit vielen Erwartungen verbunden. Gleichzeitig besteht aber die Gefahr, dass unüberlegt oder inkompetent durchgeführte Beteiligungsprozesse negative Erfahrungen auf vielen Seiten nach sich ziehen, die sich auf weitere Projekte auswirken oder aber das Thema „Bürgerbeteiligung“ insgesamt diskreditieren können. Deshalb sollte im Zusammenhang mit der Frage nach mehr Bürgerbeteiligung Besonnenheit vor operativer Hektik walten und professioneller Beratung eine wichtige Rolle zugeschrieben werden.

BÜRGERBETEILIGUNG FÜHRT NICHT IMMER ZU KONSENS

Moderne Demokratien beruhen auf dem Grundgedanken, dass es in einer Gesellschaft eine Vielzahl unterschiedlicher Interessen gibt. Interessenkonflikte sind deshalb durchaus normal. Aus diesem Grund ist die Erwartung unangemessen, substanzielle Konflikte könnten durch Bürgerbeteiligung „wegdiskutiert“ oder „wegentschieden“ werden. Entsprechend kann Bürgerbeteiligung nie zur Akzeptanz einer inhaltlichen Position bei allen Beteiligten führen. Noch immer ist das Mehrheitsprinzip am Ende eines ausführlichen und transparenten Diskussionsprozesses der Weg, über den Konflikte letztlich gelöst werden müssen, wenn sie nicht aus dem Weg geräumt werden können. Bürgerbeteiligung ist also kein Konsensbeschaffer. Sie kann aber die Breite der jeweiligen Mehrheiten vergrößern. Dennoch muss klar sein, dass es gegebenenfalls auch Entscheidungen gegen die eigene Position gibt, die dann zwar nicht inhaltlich übernommen, aber als Entscheidung akzeptiert werden müssen.

VORSICHT VOR MEHR UNGLEICHHEIT

In der Regel hängt die Beteiligung von Bürgern besonders von deren Ressourcen- und Artikulationsstärke ab. Die entsprechenden Gruppen sind durchsetzungsfähiger in der Vermeidung von Nachteilen bzw. im Erreichen eigener Vorteile. Dieses Phänomen ist schon lange bekannt und darf im Rahmen der Diskussion um mehr Bürgerbeteiligung nicht aus dem Auge verloren werden.

WAS IST, WENN DIE BÜRGER SICH NICHT BETEILIGEN?

Häufig wird durch Umfragedaten ein verstärktes Beteiligungsbedürfnis der Bürger belegt (vgl. http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xchg/bst/hs.xsl/nachrichten_107591.htm). Andere Befunde zeigen aber, dass die Bereitschaft, sich politisch zu beteiligen, gering ist, sobald Beteiligung mit mehr Kosten verbunden ist (z. B. Informationsaufwand, Freizeiteinbußen, u. a.). Dann geben deutlich weniger Befragte an, sich beteiligen zu wollen. Realistische Erwartungen sollten angesichts der geringen Wichtigkeit von Politik in der Bevölkerung nicht von einer großen Zahl aktiver Bürgerinnen und Bürger ausgehen, die sich zukünftig in die Politik einmischen. Vielmehr ist davon auszugehen, dass die Verwaltungen aktiv die Beteiligung der Bürgerinnen anregen müssen, vor allem bei gesellschaftlichen Gruppen, die sich in der Regel kaum mit politischen Fragen beschäftigen.

PARALLELE WERTSCHÄTZUNG

DER REPRÄSENTATIVEN DEMOKRATIE

Trotz aller Diskussion über „mehr“ Bürgerbeteiligung bleibt die repräsentative Demokratie weiterhin das dominierende Entscheidungsmodell unserer Gesellschaft. Dies ist schon aus Gründen der Arbeitsteilung und Spezialisierung in unserer hochentwickelten Gesellschaft notwendig und wünschenswert. Aus diesem Grund muss mit der Diskussion über mehr Bürgerbeteiligung reflektiert werden, wie die repräsentative Demokratie und mit ihr die politischen Parteien und deren Vertreter wieder positiver in das Sichtfeld der Bürgerinnen und Bürgern gerückt werden können.

6. INSTRUMENTE FÜR ERFOLGREICHE BÜRGERBETEILIGUNG (INSTRUMENTENKOFFER)

Im Folgenden finden Sie verschiedene Internetseiten, auf denen Verfahren kooperierender Bürgerbeteiligung vorgestellt werden. Vorab verweisen wir jedoch auf einige Grundregeln für Bürgerbeteiligung, die in der Regel ebenso wichtig für den Erfolg eines Beteiligungsverfahrens sind wie die konkrete Verfahrenswahl selbst. Dabei geht es um folgende Aspekte:

a. Frühzeitiger Einbezug der Bürgerinnen und Bürger:

Die Beteiligungsschere ist ein bekanntes Phänomen. In frühen Planungsphasen eines Projektes, in denen die Einflussmöglichkeit auf die Projektgestaltung groß ist, ist das Interesse der Bevölkerung in der Regel gering. Meist entsteht Protest erst dann, wenn es an die konkrete Umsetzung der Projektplanung geht. Dann aber sind die Gestaltungsmöglichkeiten in der Regel nur noch gering. Bürgerbeteiligung ist dann nur noch eingeschränkt sinnvoll. Deshalb ist eine frühzeitige Information der Bürgerschaft über öffentliche Projekte ein wesentlicher Baustein einer ernst gemeinten Bürgerbeteiligungskultur. Nur dann ist auch die Frage eines „ob“ diskutierbar, unabhängig davon, ob diese Diskussion gewollt ist oder nicht. Und nur dann ist genug Zeit, damit sich in der Öffentlichkeit Interessen entwickeln und artikulieren, die dann in den Prozess aufgenommen werden können.

b. Faire Auswahl der Beteiligten:

Teilnehmerinnen und Teilnehmer an Beteiligungsverfahren sollten nach fairen Gesichtspunkten ausgewählt worden sein und innerhalb des Diskurses die gleichen Rechte und Pflichten beanspruchen können.

- c. Entwicklung von Kompetenzen:** Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen die notwendigen Argumente zur Beurteilung von Folgen und Nebenfolgen von Entscheidungsoptionen erkennen können.
- d. Klärung des Entscheidungsspielraums:** Ebenso muss zu Beginn eines jeden Beteiligungsprozesses geklärt werden, welches Mandat die Beteiligung hat und wie die Anschlussfähigkeit an den politischen Entscheidungsprozess erfolgt.
- e. Effizienz:** Der Ertrag des Beteiligungsprozesses sollte in einem angemessenen Verhältnis zum jeweiligen Aufwand stehen.
- f. Einigung auf Spielregeln:** Um Konflikte minimal zu halten, müssen sich die Teilnehmenden vorab auf Spielregeln des Verfahrens und des Umgangs miteinander einigen.

Details zu einzelnen Verfahren finden Sie über folgende Links zu verschiedenen „Instrumentenkoffern“ für Bürgerbeteiligung. Hier sind nicht nur die Verfahren selbst, sondern auch Anwendungsmöglichkeiten beschrieben. Häufig werden auch Praxisbeispiele vorgestellt, um das Verständnis für die einzelnen Methoden zu erleichtern.

Wichtig ist bei der Entscheidung für ein bestimmtes Instrument oder die Kombination von verschiedenen Instrumenten, dass sie immer im Hinblick auf das zu erreichende Ziel ausgewählt werden. Dabei ist es in der Regel sinnvoll, Rücksprache mit professionellen Moderatorinnen oder anderen Bürgerbeteiligungsexperten zu halten.

LITERATUR ZUM THEMA BÜRGERBETEILIGUNG

Ackermann, Paul 2004:

Bürgerhandbuch.

Basisinformationen und 66 Tipps zum Tun

3. Aufl. Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verlag

Barber, Benjamin 1994 (Original 1984):

Starke Demokratie:

Über die Teilhabe am Politischen

Hamburg: Rotbuch

Barnes, Samuel H./Kaase, Max u. a. 1979:

Political Action:

Mass Participation in Five Western Democracies

Beverly Hills u. a.: Sage Publications

Beck, Kurt/Ziekow Jan (Hrsg.) 2011:

Mehr Bürgerbeteiligung wagen:

Wege zur Vitalisierung der Demokratie

1. Auflage Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Bode, Ingo/ Evers, Adalbert/Klein, Ansgar 2009:

Bürgergesellschaft als Projekt

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Bundesministerium für Verkehr, Bau und

Stadtentwicklung; November 2012:

Handbuch für eine gute Bürgerbeteiligung bei der Planung von Großvorhaben im Verkehrssektor

([http://www.bmvbs.de/cae/servlet/contentblob/81212/](http://www.bmvbs.de/cae/servlet/contentblob/81212/publicationFile/65799/handbuch-buergerbeteiligung.pdf)

[publicationFile/65799/handbuch-buergerbeteiligung.pdf](http://www.bmvbs.de/cae/servlet/contentblob/81212/publicationFile/65799/handbuch-buergerbeteiligung.pdf))

Bürgerbegehrensbericht 2012

Hgg. von Mehr Demokratie e.V. in Kooperation mit der Forschungsstelle Bürgerbeteiligung der Bergischen Universität Wuppertal und der Forschungsstelle Bürgerbeteiligung und direkte Demokratie an der Philipps-Universität Marburg

(<http://www.planungszelle.uni-wuppertal.de/uploads/BBB%202012%20Finale%20Fassung.pdf>, zugegriffen am 26.01.2013)

Dahl, Robert A. 1971:

Polyarchy. Participation and Opposition

New Haven/London: Yale University Press

Enquete-Kommission „Zukunft des Bürgerschaftlichen Engagements“ Dt. Bundestag, (Hrsg.) 2002:

Bürgerschaftliches Engagement und Zivilgesellschaft

Opladen: Leske und Budrich

Gabriel, Oscar W./Westle, Bettina 2012:

**Wählerverhalten in der Demokratie.
Eine Einführung.**

Baden-Baden: Nomos

Gabriel, Oscar W./Neller, Katja 2010:

Bürger und Politik in Deutschland

in: Gabriel, Oscar W./Plasser, Fritz (Hrsg.): Deutschland, Österreich
und die Schweiz im neuen Europa. Bürger und Politik.

Baden-Baden: Nomos, S. 57-146

Gabriel, Oscar W./Völkl, Kerstin 2008:

Politische und soziale Partizipation

in: Gabriel, Oscar W./Kropp, Sabine (Hrsg.): Die EU-Staaten im Vergleich.
3. aktualisierte und erweiterte Auflage.

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 268-298

Hart, Thomas/Pflüger, Frank 2004:

Neue Medien und Bürgerorientierung

Aachen: Bertelsmann Stiftung, 22.07.2004

Hauptbericht des Freiwilligensurveys 2009:

Ergebnisse der repräsentativen Trenderhebung
zu Ehrenamt, Freiwilligenarbeit und bürgerschaft-
lichem Engagement

Vorgelegt vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und
Jugend 2010:

[http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/
Pdf-Anlagen/3_20Freiwillegensurvey-Hauptbericht.property=pdf,
bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/3_20Freiwillegensurvey-Hauptbericht.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf),
zugegriffen am 26.01.2013)

Heussner, Hermann K./Jung, Otmar (Hrsg.) 2011:

**Mehr direkte Demokratie wagen.
Volksentscheid und Bürgerentscheid:
Geschichte – Praxis – Vorschläge.**

3. Auflage München: Olzog

Hill, Hermann (Hrsg.) 2010:

Bürgerbeteiligung. Analysen und Praxisbeispiele.

1. Auflage Baden-Baden: Nomos

Hoecker, Beate 2006:

**Politische Partizipation zwischen Konvention und
Protest. Eine studienorientierte Einführung.**

Opladen: Budrich

Holtkamp, Lars 2003:

**Bürgerbeteiligung in Städten und Gemeinden.
Ein Praxisleitfaden für die Bürgerkommune.**

Berlin.

Holtkamp, Lars/Bogumil, Jörg/Kißler, Leo, 2006:

Kooperative Demokratie.

Das politische Potenzial von Bürgerengagement

Frankfurt: Campus.

Kersting, Norbert (Hrsg.) 2008:

Politische Beteiligung

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Klages, Helmut/Keppler, Ralph/Masser, Kai, 2009:

**Bürgerbeteiligung als Weg
zur lebendigen Demokratie**

Bonn: Stiftung Mitarbeit

Online verfügbar unter <http://d-nb.info/999230263/04>

Klein, Ansgar/Schmalz-Bruns, Rainer (Hrsg.) 1997:

**Politische Beteiligung und Bürgerengagement
in Deutschland. Möglichkeiten und Grenzen.**

Bonn

Koch, Achim/Wasmer, Marina/Schmidt, Peter

(Hrsg.) 2001:

**Politische Partizipation in der Bundesrepublik
Deutschland. Empirische Befunde und theoretische
Erklärungen.**

Opladen

Kost, Andreas (Hrsg.) 2005:

**Direkte Demokratie in den deutschen
Bundesländern. Eine Einführung.**

Wiesbaden: VS Verlag

Ley, Astrid/ Weitz, Ludwig (Hrsg.) 2009:

Praxis Bürgerbeteiligung. Ein Methodenhandbuch.

Stiftung Mitarbeit. 3. Auflage Bonn: Stiftung Mitarbeit Arbeitshilfen für
Selbsthilfe- und Bürgerinitiativen, 30

Mittendorf, Volker 2008:

**Auswirkungen von Quoren und Themen-
restriktionen bei kommunalen Bürgerbegehren
im Ländervergleich**

In: Angelika Vetter (Hrsg.): Erfolgsbedingungen lokaler Bürgerbeteili-
gung, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 73-101.

Nanz, Patrizia/Fritsche, Miriam 2012:

Handbuch Bürgerbeteiligung

Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung

([http://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/76038/
handbuch-buergerbeteiligung.de/shop/buecher/schriftenreihe/
76038/handbuch-buergerbeteiligung](http://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/76038/handbuch-buergerbeteiligung.de/shop/buecher/schriftenreihe/76038/handbuch-buergerbeteiligung))

Olk, Thomas (Hrsg.) 2011:

Handbuch bürgerschaftliches Engagement
Weinheim: Beltz Juventa

Pateman, Carole 1970:

Participation and Democratic Theory
Cambridge: Cambridge Uni

Roß, Paul-Stefan 2012:

**Demokratie weiter denken.
Reflexionen zur Förderung bürgerschaftlichen
Engagements in der Bürgerkommune.**
Baden-Baden: Nomos

Rüskamp, Wulf (Hrsg.) 2001:

Das Bürgerland-Handbuch
Stuttgart: Sozialministerium Baden-Württemberg

Schiller, Theo/Mittendorf, Volker (Hrsg.) 2002:

**Direkte Demokratie – Forschungsgegenstand und
Perspektiven.**
Opladen: Westdeutscher Verlag

Schmidt, Manfred G. 2010:

Demokratietheorie. Eine Einführung.
5. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag

Schumpeter, Joseph A. 2005 (Original 1950):

Kapitalismus, Sozialismus und Demokratie
8. Auflage. Stuttgart: Francke

Städtetag Baden-Württemberg 2012:

**Hinweise und Empfehlungen für
Bürgermitwirkung in der Kommunalpolitik**
(<http://www.staedtetag-bw.de/index.phtml?mNavID=1198.88&La=1>)

Steinbrecher, Markus 2009:

Politische Partizipation in Deutschland
1. Auflage Baden-Baden: Nomos

Van Deth, Jan W. 2005:

**Soziale und politische Beteiligung:
Alternativen, Ergänzungen oder Zwillinge?**
Online verfügbar unter http://www.gesis.org/fileadmin/upload/forschung/publikationen/gesis_reihen/Blickpunkt/6/vanDeth.pdf,
zuletzt aktualisiert am 21.12.2005, zuletzt geprüft am 02.01.2013

Van Deth, Jan W. 2009:

Politische Partizipation
In: Viktoria Kaina (Hrsg.): Politische Soziologie. Ein Studienbuch.
1. Auflage Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 141-161

Vetter, Angelika (Hrsg.) 2008:

Erfolgsbedingungen lokaler Bürgerbeteiligung
1. Auflage Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaften

Ebenfalls sehr gut und umfangreich:

**Instrumentenkoffer: Modelle, Methoden und
Instrumente zur Bürgerbeteiligung**
Internetseite wird von der Bertelsmann Stiftung und
Stiftung Mitarbeit zur Verfügung gestellt

LINKS ZUR BÜRGERBETEILIGUNG

- ▶ http://www.acatech.de/fileadmin/user_upload/Baumstruktur_nach_Website/Acatech/root/de/Material_fuer_Sonderseiten/WS_Dialogformate/Instrumentenkoffer_Buergerbeteiligung_01.pdf
Sehr guter Link zu Modellen und Methoden der Bürgerbeteiligung von A bis Z mit Praxisbeispielen, Projekt der Stiftung Mitarbeit.
- ▶ <http://www.beteiligungskompass.org>
Ebenfalls sehr guter und umfangreicher Instrumentenkoffer: Modelle, Methoden und Instrumente zur Bürgerbeteiligung, Internetseite wird von der Bertelsmann Stiftung und Stiftung Mitarbeit zur Verfügung gestellt.
- ▶ <http://www.buergergesellschaft.de/politische-teilhabe/modelle-und-methoden-der-buergerbeteiligung/modelle-und-methoden-von-a-bis-z/106120/>
Übersichtliche und informative Seite der Stiftung Mitarbeit.
- ▶ <http://www.buergerbeteiligung.lpb-bw.de/beispiele.pdf>
Werkzeugkasten der Landeszentrale für Politische Bildung Baden-Württemberg mit Verlinkungen zu Beispielen.
- ▶ https://www.bw21.de/Bildung21_Aktuell/Managementwissen/Buerger_beteiligen/Seiten/Modelle,-Instrumente-und-Methoden-der-informellen-B%C3%BCrgerbeteiligung.aspx
Werkzeugkasten der Führungsakademie Baden-Württemberg.
- ▶ http://www.dialog-schafft-zukunft.nrw.de/fileadmin/redaktion/PDF/Werkzeugkasten_Dialog_und_Beteiligung.pdf
Umfassende Broschüre zu dialogorientierten Beteiligungsformen des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen.
- ▶ <http://www.partizipation.at/methoden.html>
Informationswebsite des Bundesministeriums für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft, Österreich.
- ▶ http://www.stadtentwicklung.berlin.de/soziale_stadt/partizipation/de/handbuch.shtml
Handbuch der Berliner Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt speziell für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der öffentlichen Verwaltung mit vielen Beispielfällen für Partizipationsprozesse.
- ▶ http://www.vorarlberg.at/vorarlberg/umwelt_zukunft/zukunft/buerofuerzukunftfragen/weitereinformationen/buergerschaftlichesengage/buergerbeteiligung/buergerbeteiligung.htm
Umfassende Internethomepage des Vorarlberger Büros für Zukunftsfragen mit weiterführendem Link zum Handbuch Bürgerbeteiligung des Zukunftsbüros.
- ▶ <http://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/76038/handbuch-buergerbeteiligungb.de/shop/buecher/schriftenreihe/76038/handbuch-buergerbeteiligung>
Handbuch Bürgerbeteiligung von Patrizia Nanz und Miriam Fritsche (2012), erschienen bei der Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe) mit der Beschreibung zahlreicher Verfahren zur Bürgerbeteiligung.

III. KOMMUNALPOLITIK – EINE EINFÜHRUNG

Johannes Roloff



EINFÜHRUNG UND DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Das vorliegende Dossier bietet Multiplikatorinnen einen recht knappen und unkritischen Überblick über die verschiedenen Themenfelder der Kommunalpolitik. Es dient als einführende Lektüre in das Thema und illustriert politische Prozesse auf kommunaler Ebene beispielhaft und anschaulich. Dieses Dossier ist analog zu der PPT-Präsentation „Kommunalpolitik in 20 Minuten“ entstanden und gleicht dieser thematisch und strukturell.

Zum Einsatz:

Da die Multiplikatoren des Projekts „In Zukunft mit UNS“ über eine unterschiedliche Vorbildung und unterschiedliche Vorerfahrungen im Bereich der Kommunalpolitik verfügen, dient dieses Dossier der inhaltlichen Vorbereitung der Multiplikatorinnen auf ihre jeweiligen Aktionstage (AT). Dabei ist zu beachten, dass wir hier lediglich eine allgemeine und gleiche inhaltliche Grundlage für alle Multiplikatoren legen möchten, die Themen aber keineswegs umfassend oder gar kritisch beleuchten. Bei Bedarf sind die Multiplikatorinnen dafür verantwortlich, sich bestimmte Themenfelder im Eigenstudium gründlicher zu erschließen. Das wird ausdrücklich empfohlen.

Dieses Dossier erklärt die Folien der erwähnten PPT-Präsentation. Indem es die einzelnen Folien chronologisch abhandelt, legt es einen roten Faden über die Präsentation und stellt inhaltliche Kohärenz her. Es kann und sollte somit als das verschriftlichte Referat (s. Grundmodule), das die Multiplikatorinnen in ihre ATs einbauen können, gelesen werden. Auch die hier zusätzlich genannten Beispiele können übernommen werden, besser jedoch – und authentischer – sind eigene Erfahrungen und Beispiele aus der Kommune, in der der AT stattfindet.

Zum Inhalt:

Dieses Dossier orientiert sich an dem Bildungsplan für das Fach Gemeinschaftskunde (Baden-Württemberg) und bleibt dementsprechend inhaltlich auf der beschreibenden Ebene. Theoretische, vergleichende oder kommunalwissenschaftliche Ansätze werden ausgespart. Motivationale Aspekte hingegen und praktische, prozedurale Hinweise (Partizipationsmöglichkeiten) werden in Kapitel vier ausführlich beschrieben. Auch hier sind die Erfahrungen der Multiplikatorinnen gefragt.



- ▶ Multiplikatorinnen versetzen sich in die Lage skeptischer Erstwähler.

1. WAS IST EINE GEMEINDE? ¹

Kommunen sind die unterste Ebene im **Verwaltungs-aufbau** der Bundesrepublik Deutschland. Sie sind für die Verwaltung und Ausführung hoheitlicher Aufgaben zuständig. Während Bund und Länder in der Hauptsache gesetzgebende Funktionen innehaben und Aufgaben delegieren, sind Kommunen (und dazu zählen auch die Kreise) in erster Linie für die konkrete Ausführung und Durchsetzung (Exekutive) dieser Gesetze bzw. Aufgaben verantwortlich. Das dem zugrunde liegende Prinzip nennt man **Föderalismus**. Dabei haben die Kommunen im Rahmen ihrer finanziellen Möglichkeiten (und diese sind in Baden-Württemberg überdurchschnittlich hoch) einen relativ großen Handlungsspielraum. Dieser wurde insbesondere in der sogenannten Föderalismusreform (2006) noch einmal bekräftigt, ausgeweitet und gegen Eingriffe seitens Land und Bund abgesichert.

In Baden-Württemberg gibt es derzeit 35 Landkreise und 9 Stadtkreise. In der Verwaltungspyramide (s. PPT-Präsentation) haben wir gesehen, dass Land- und Stadtkreise in der Hierarchie direkt unter der Landesebene (und falls es in einem Bundesland Regierungsbezirke oder -präsidien gibt, dann auch unter diesen), also ganz oben auf der kommunalen Ebene stehen. Diese Landkreise erledigen diejenigen Aufgaben einer Gemeinde, die für eine einzelne Kommune „zu groß“ oder „zu teuer“ sind, sprich: Krankenhäuser, Feuerwehren, Straßen- und Landstraßenbau, Müllabfuhr etc. Dabei nehmen die Landkreise (Landratsamt) eine vermittelnde Funktion zwischen den Gemeinden wahr, während Stadtkreise sich selbst organisieren und verwalten. Stadtkreise (auch „freie Kreisstädte“ genannt) sind Städte, die i. d. R. 100.000 oder mehr Einwohner haben und sich in allen Angelegenheiten selbst verwalten. Großen Kreisstädten hingegen werden Aufgaben vom Landkreis zugewiesen.

In der Gemeindeordnung der baden-württembergischen Landesverfassung (GemO BW) heißt es in §3 folgendermaßen: „(1) Durch Gesetz können Gemeinden auf ihren Antrag zu Stadtkreisen erklärt werden. (2) Gemeinden mit mehr als 20.000 Einwohnern können auf ihren Antrag von der Landesregierung zu Großen Kreisstädten erklärt werden. [...]“ Städte sind,

vereinfacht gesagt, alle größeren Siedlungen, denen das Stadtrecht zugesprochen wurde. §5 GemO BW definiert die Stadt wie folgt: „Die Bezeichnung ‚Stadt‘ führen die Gemeinden, denen diese Bezeichnung nach bisherigem Recht zusteht. Die Landesregierung kann auf Antrag die Bezeichnung ‚Stadt‘ an Gemeinden verleihen, die nach Einwohnerzahl, Siedlungsform und ihren kulturellen und wirtschaftlichen Verhältnissen städtisches Gepräge tragen. [...]“

Auf der untersten Verwaltungsebene sind die Kommunen bzw. Gemeinden. Jeder der 35 Landkreise in Baden-Württemberg ist in mehrere Gemeinden unterteilt. In unserem Bundesland gibt es derzeit 1101 Gemeinden. Was eine Gemeinde ist, wird ebenfalls in §1 der GemO BW genau erklärt:

- (1) „Die Gemeinde ist Grundlage und Glied des demokratischen Staats.“
- (2) Die Gemeinde fördert in bürgerschaftlicher Selbstverwaltung das gemeinsame Wohl ihrer Einwohner und erfüllt die ihr von Land und Bund zugewiesenen Aufgaben.
- (3) Die verantwortliche Teilnahme an der bürgerschaftlichen Verwaltung der Gemeinde ist Recht und Pflicht des Bürgers.
- (4) Die Gemeinde ist Gebietskörperschaft.“

Was ist nun eine Gemeinde? Sie ist, juristisch gesehen, (Gebiets-) **Körperschaft des öffentlichen Rechts**. Sie ist also ähnlich wie ein eingetragener Verein, eine GmbH, eine gesetzliche Krankenkasse oder auch die Evangelische Kirche Deutschlands eine juristische Person, die sich selbst verwaltet und ihre Aufgaben und Finanzen eigenverantwortlich ausführt und regelt. Wenn sie das nicht korrekt und ordnungsgemäß tut, kann man gegen sie rechtlich vorgehen/klagen (vgl. Beteiligungsmöglichkeiten: (Online-)Petition). Im Gegensatz zu den genannten Institutionen (die Kirche ist ein Sonderfall) ist die Gemeinde als Teil des Staates berechtigt, Beamte zu ernennen. Die ersten drei oben zitierten Absätze der GemO BW lassen sich wie folgt zusammenfassen: Die Gemeinde als unterste Verwaltungsebene Baden-Württembergs ist die konkreteste Ebene der Demokratie und nah an den Bürgerinnen und Bürgern, Einwohnerinnen und Einwohnern. Hier lernen Menschen ihren gemeinsamen Lebensraum in Absprache

¹ Begriffliche Anmerkung: Die Begriffe „Kommune“ und „Gemeinde“ werden im Alltagsgebrauch meist synonym verwendet. Der Begriff „Kommune“ bezieht sich jedoch eindeutig auf den politischen Kontext und bezeichnet ausschließlich die „politische Gemeinde“ (einschließlich des Kreises), während der Begriff „Gemeinde“ auch im zivilgesellschaftlichen Bereich angewendet wird, z. B. die „Trauergemeinde“.

mit ihren Mitmenschen zu gestalten. Eine Gemeinde ist überschaubar, hier sieht man, wo es Probleme gibt, wo z. B. öffentliche Gebäude oder Straßen baufällig sind, dass es Jugendlichen an Freizeitangeboten mangelt etc. Menschen können hier direkt ihre Interessen artikulieren, diese mit denen ihrer Mitmenschen abgleichen und in ein Verhältnis setzen. Sie lernen zu verhandeln, zu streiten und schließlich evtl. zu einem Konsens zu gelangen („kommunale Intelligenz“).

2. AUFGABEN EINER GEMEINDE

Bereits in der Verfassung der BRD (GG) wird festgeschrieben, dass Gemeinden Aufgaben und Pflichten zu erledigen haben und für deren Aus- und Durchführung haftbar sind. In Art. 28 Abs. 2 (GG) ist die sogenannte **kommunale Selbstverwaltung** verbrieft:

„Den Gemeinden muss das Recht gewährleistet sein, alle Angelegenheiten der örtlichen Gemeinschaft im Rahmen der Gesetze in eigener Verantwortung zu regeln. Auch die Gemeindeverbände haben im Rahmen ihres gesetzlichen Aufgabenbereichs nach Maßgabe des Gesetzes das Recht der Selbstverwaltung. Die Gewährleistung der Selbstverwaltung umfasst auch die Grundlagen der finanziellen Eigenverantwortung; zu diesen Grundlagen gehört eine den Gemeinden mit Hebesatzrecht zustehende wirtschaftsbezogene Steuerquelle.“

Dieser bundesweit geltende Grundsatz der kommunalen Selbstverwaltung wird in den jeweiligen Landesverfassungen (s. Gemeindeordnung und/oder Kreisordnung) sehr unterschiedlich umgesetzt. Während die baden-württembergische Landesverfassung z. B. schon in den 50er Jahren direkt gewählte Oberbürgermeister (OB) vorsah, deren Macht lediglich durch die Verfahren Bürgerbegehren und Bürgerentscheid begrenzt wurde, folgten die meisten anderen Flächenländer diesem Beispiel erst in den 90er Jahren (bis dahin wurde der Bürgermeister in der Regel vom Gemeinderat gewählt).

Nach wie vor gibt es aber Unterschiede zwischen den Bundesländern bei den zu erfüllenden Voraussetzungen für Bürgerbegehren oder Bürgerentscheide. Somit erleichtern bzw. erschweren die Landesverfassungen ihren Bürgerinnen und Bürgern die formelle politi-

sche Beteiligung. Weitere Unterschiede zwischen den Gemeindeordnungen betreffen die Möglichkeit der Abwahl von OB. In allen Bundesländern ist dies (mit unterschiedlichen Quoren) möglich außer in Bayern und Baden-Württemberg. Auch der Wahlmodus, sprich: ob kumuliert und panaschiert werden kann, wird in den Landesverfassungen geregelt (darauf wird später genauer eingegangen).

Wie oben bereits festgestellt ist die Kommune **bürger- und problemnah**. Ein Mitglied des Gemeinderats hat bspw. einen Angehörigen im Pflegeheim und bekommt unmittelbar mit, dass dieses personell unterbesetzt ist; oder fährt nach einem eiskalten Winter über die mit Schlaglöchern übersäte Landstraße und merkt, dass hier Sanierungsbedarf besteht. Vielleicht wird ihm aber auch von Dritten oder Angehörigen ein Anliegen zugetragen, wie bspw. der Unmut über hohe Abfall- und Müllgebühren oder über die schlechte verkehrstechnische Anbindung eines Teils der Gemeinde. Aufgrund von direkten Kontakten oder des sich gegenseitigen Kennens und den dadurch entstehenden kurzen Kommunikationswegen können kommunale Angelegenheiten „schnell“ und relativ unbürokratisch angegangen werden. Bei Vorhaben, bei denen keine Zuweisungen von Land oder Bund zu erwarten sind, brauchen diese Instanzen nicht in die Planung und Umsetzung einbezogen werden.

Die Aufgaben einer Kommune werden in der Regel in **freiwillige und pflichtige Selbstverwaltungsaufgaben** unterteilt. Ersteren kann/sollte die Kommune in unterschiedlichen Bedarfsfällen nachgehen. Die Gemeinde kann Umfang und Ziele des Projekts selbst festlegen und wird dabei von keiner anderen staatlichen Behörde kontrolliert.

Wenn eine Kommune z. B. neues Bauland erschließt, darf sie eigenständig darüber verfügen, ob sie dieses als Gewerbefläche oder für den Bau von Ein- und Mehrfamilienhäuser freigibt. Außerdem ist sie befugt, die Straße als Zone 30 oder als Spielstraße zu planen und bauen, einen Spielplatz oder andere Grünflächen anzulegen. Es wird deutlich, dass Kommunen ihre Attraktivität für bestimmte Gruppen senken oder steigern können.

Je nach Umfang der Erfüllung insbesondere der freiwilligen Aufgaben pulsiert in ihr das Leben oder nicht. Andersherum: Sind die Kassen leer, wird meist genau hier gespart, indem z. B. ein öffentliches Schwimmbad

oder ein kommunales Theater/Kino geschlossen wird. Da die Kommune ihre Finanzen selbst regelt (s. u.), ist sie auch zu Spendenaktionen und -aufrufen berechtigt, um derartigen Misere zu entkommen.

Pflichtige Selbstverwaltungsaufgaben werden durch das jeweilige Landesgesetz genau festgelegt, die Kommune fungiert gewissermaßen lediglich als Exekutive. Ein klassisches Beispiel wäre die Kommunalwahl: die Landesverfassung legt genau fest (**nach Weisung**), wie oft gewählt wird, wer zur Wahl berechtigt ist (aktiv und passiv), wie diese Wahlen durchzuführen sind etc. Es gibt zudem pflichtige Aufgaben **ohne Weisung** wie z. B. den Straßenbau und die Instandhaltung der

öffentlichen Anlagen. Die Kommune hat bei diesen Aufgaben wenig Spielraum und wird von der übergeordneten Verwaltungsebene und zugleich vom Gesetzgeber (dem Land) kontrolliert.

Beiden Aufgabentypen gemein ist, dass die Gemeinde die höchste, aber nicht die letzte Entscheidungsinstanz ist: Was der Gemeinderat beschlossen hat, ist bindend. Gekippt werden kann ein Beschluss jedoch durch einen Gerichtsentscheid, einen Bürgerentscheid oder durch das Regierungspräsidium als der zuständigen Aufsichtsbehörde. Alle drei Möglichkeiten sind in der Praxis jedoch sehr selten.

Freiwillige Aufgaben	Pflichtige Aufgaben
Wirtschaft: Märkte, Messen, ÖPNV, Gewerbeansiedlung, Energie- und Wasserversorgung	Bauwesen: Bebauungspläne, Straßenbau und -instandhaltung, Förderung des Wohnungsbaus, Abfallentsorgung und Abwasserbeseitigung
Kultur: Museen, Schwimmbäder, Theater, Bibliotheken, Musik- und Volkshochschulen	Bildung: Schulaufsicht und -verwaltung
Freizeit: Spiel- und Sportanlagen, Schwimmbäder (s. o.), Unterhaltung der Grünflächen, Jugendeinrichtungen	
Soziales: Altenpflege, Altentreffs, Armenfürsorge, Suchtberatung, Frauenhäuser	Soziales: Horte und Kindergärten, Jugendhilfe, Krankenhäuser, Wohngeld (nach Weisung)
Politik und Verwaltung: Städtepartnerschaften	Politik und Verwaltung: Kommunal- und Bürgermeisterwahlen, Standesamt, Lebensmittelkontrolle, Einwohnermeldewesen, statistische Arbeiten (nach Weisung)

3. WIE FINANZIERT SICH EINE KOMMUNE?

Um die o. g. Aufgaben ausführen zu können, bedarf es der (finanziellen) Mittel. Zu den größten Einnahmequellen einer Kommune zählen die **Zuweisungen von Bund und Land, Einkommens- und Gewerbesteuern** sowie **Gebühren**. Jede Kommune bekommt von Bund und Land jährlich Gelder zugewiesen, um ihren Bedarf (an Personal und Sachgegenständen) zu decken. Dabei unterscheidet man ungebundene Zuweisungen von projektgebundenen Zuweisungen, wie z. B. Zuschüsse für den Bau eines Autotunnels oder eines neuen Bahnhofgebäudes. Darüber hinaus bekommt jede Kommune 15 % der Einkommenssteuer, die von den in ihr gemeldeten Bürgerinnen und Bürgern entrichtet wird.

Weiter besitzt jede Kommune das Recht, Gewerbe- und Grundsteuer zu erheben, wobei von diesen Steuern ein Anteil (22 %) zurück an Bund und Land fließt. Mit diesem Recht halten die Kommunen ein wichtiges wirtschaftspolitisches Steuerungsinstrument in ihren Händen und können sogar Konjunkturschwankungen in begrenztem Maße abfedern. Zur Verdeutlichung sei ein stark vereinfachtes Beispiel gegeben: will eine Kommune die Ansiedlung großer Unternehmen fördern, senkt sie die Grundsteuer (Bauland wird günstiger). Will eine Kommune der Abwanderung großer Arbeitgeber aus ihrer Region entgegenwirken, senkt sie die Gewerbesteuer. Gilt der Standort mehrerer Firmen als gesichert, kann die Gewerbesteuer angepasst werden. Alles in allem eine recht vertrackte Angelegenheit.

Schließlich kann eine Kommune Gebühren und Bußgelder erheben. Mit den Gebühren, die eine Stadt z. B. fürs Parken, für die Abfallentsorgung oder die Benutzung öffentlicher Anlagen erhebt, oder mit Bußgeldern (z. B. für unerlaubtes Parken oder Geschwindigkeitsübertretungen) steuert die Kommune ihre Attraktivität (Lebensqualität) für das Individuum. Will eine Kommune einen Stadtteil autofrei bekommen, kann sie z. B. Gebühren fürs Parken erheben oder die Gebühren anheben. Außerdem kann sie Fahrradfahrern verkehrstechnische Vorteile, d. h. Anreize verschaffen (grüne Wellen für Fahrradfahrer, überdachte Stellplätze etc.). Es wird deutlich: Die Finanzen einer Gemeinde sind ein **politisches Steuerungsinstrument**.

In jeder Gemeinde gelten eigene Gesetze. Gemeinde ist nicht gleich Gemeinde. Sind die jeweiligen Bürgermeister und Mitglieder des Gemeinderats gut informiert

und miteinander vernetzt, hilft dies, um eine Kommune in Konkurrenz zu anderen Kommunen überlebensfähig zu halten und diese gleichzeitig attraktiv für Gewerbe und Menschen zu gestalten. Eine Kommune, die beispielsweise von Einnahmen aus Kur oder Tourismus lebt, wird anders wirtschaften als eine ländliche Kommune, die demographisch kontinuierlich altert.

4. WER HAT DAS SAGEN IN DER GEMEINDE?

Für unsere Zwecke genügt es, drei Personen bzw. Personengruppen zu nennen, die in einer Gemeinde Macht und Einfluss haben: Die Bürgerinnen, den Gemeinderat und den (Ober-)Bürgermeister. Es würde den Rahmen dieses Dossiers sprengen, die Dezernatsebene, die Lokalpresse, Vereine oder das Gewerbe zu beschreiben, die auf ganz unterschiedliche Weise politischen Einfluss ausüben.

4.1 BÜRGERINNEN UND BÜRGER, EINWOHNERINNEN UND EINWOHNER

Nicht alle, die in einer Kommune leben, sind automatisch Bürger (der Kommune). Menschen, die in einer Kommune lediglich arbeiten oder dort einen Zweitwohnsitz angemeldet haben, Kinder und Jugendliche, die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, Ausländerinnen, d. h. Menschen, die die EU- und die deutsche Staatsbürgerschaft (noch) nicht besitzen sowie Asylbewerber oder Flüchtlinge mit Aufenthaltsgenehmigung gelten nicht als Bürgerinnen einer Kommune und besitzen somit auch nicht dieselben Rechte wie diese. Sie dürfen vor allem nicht (in dieser Kommune) wählen und gewählt werden. Bei Beteiligungsformen, die bestimmte Quoren erfordern, zählt ihre Unterschrift nicht. Die öffentlichen Einrichtungen der Gemeinde (z. B. Stadtbibliothek, öffentliche Schwimmbäder, ÖPNV) dürfen sie in der Regel in Anspruch nehmen.

Bürger hingegen können im Sinne der kommunalen Selbstverwaltung zu ehrenamtlichen Tätigkeiten berufen werden (z. B. als Wahlhelferin, als Mitglied von Gemeinderat, Ortschaftsrat, Bezirksbeirat oder als beratendes Mitglied in Ausschüssen). Schließlich besitzen sie das „Königsrecht“ eines jeden Staatsbürgers in einer Demokratie: das aktive Wahl- und Stimmrecht. Bürger haben also das Recht, Bürgerbegehren zu initiieren und bei Bürgerentscheiden abzustimmen, sie haben das Recht, eine Bürgerversammlung einzufordern und Petitionen zu unterschreiben (s. Beteiligungsformen). Außerdem besitzen sie das Recht, bei Bundestags-

Landtags-, Kommunal- und Kreistagswahlen (jeweils für ihre Kommune/ihren Wahlkreis) zu wählen. Ab Vollendung des 18. Lebensjahres besitzen sie auch das passive Wahlrecht, können also auch gewählt werden. In der PPT-Präsentation können zwei Wahlzettel exemplarisch bearbeitet werden. Für nähere Informationen zur Kommunalwahl 2014 sei u. a. auf ein Dossier der Landeszentrale für politische Bildung verwiesen: <http://www.lpb-bw.de/waehlen-ab-16.html>.

4.2 DER GEMEINDERAT UND SEINE AUFGABEN:

§ 24 GemO BW fasst wie folgt zusammen:

„(1) Der Gemeinderat ist die Vertretung der Bürger und das Hauptorgan der Gemeinde. Er legt die Grundsätze für die Verwaltung der Gemeinde fest und entscheidet über alle Angelegenheiten der Gemeinde, soweit nicht der Bürgermeister kraft Gesetzes zuständig ist oder ihm der Gemeinderat bestimmte Angelegenheiten überträgt. Der Gemeinderat überwacht die Ausführung seiner Beschlüsse und sorgt beim Auftreten von Missständen in der Gemeindeverwaltung für deren Beseitigung durch den Bürgermeister.“

Neben diesen Zuständigkeiten hat der Gemeinderat nach § 21 GemO BW das Recht, mit einer Mehrheit von zwei Dritteln der Stimmen aller Mitglieder zu beschließen, dass eine bestimmte Angelegenheit der Entscheidung der Bürger unterstellt wird (Ratsbegehren -> Bürgerentscheid). Die Aufgaben des Bürgermeisters oder der Bürgermeisterin dürfen nicht berührt werden. Da den Mitgliedern des Gemeinderats in der Regel auch an ihrer Reputation und ihrer Wiederwahl gelegen ist, können sie kritische Entscheidungen auf direktem Wege an die Bürgerschaft delegieren und diese rechtzeitig involvieren. Meist wird solches Vorgehen von der Bevölkerung als sehr positiv empfunden, nämlich als Entgegenkommen oder als basisdemokratische Handlung.

Die Mitglieder des Gemeinderats arbeiten ehrenamtlich, d. h. sie üben neben ihrem Mandat einen Beruf aus und bekommen für ihre Tätigkeiten für die Gemeinde eine Aufwandsentschädigung. Als Laien wird ihnen eine verhältnismäßig hohe Verantwortung übertragen. Man darf hinterfragen, inwiefern sie dieser gerecht werden können und inwiefern sie auf die Unterstützung der Dezernatsleiter, die ihren Beruf hauptamtlich ausüben, angewiesen sind.

4.3 DER (OBER-)BÜRGERMEISTER:

In der **süddeutschen Ratsverfassung**, die bis heute nahezu in allen Flächenländern eingeführt wurde, ist die (Ober-)Bürgermeisterin eine Schlüsselfigur. Sie steht hier nicht nur dem Gemeinderat vor, sondern auch jedem Ausschuss, in dem sie stimmberechtigt ist, und der gesamten Verwaltung. Eine der meist geäußerten Kritiken an dieser Verfassungsart ist die aus ihr resultierende Überforderung der Amtsinhaberin. Die konkreten Regelungen sind in folgenden Absätzen der baden-württembergischen Gemeindeordnung festgelegt (§ 42 GemO BW):

„(1) Der Bürgermeister ist Vorsitzender des Gemeinderats und Leiter der Gemeindeverwaltung. Er vertritt die Gemeinde.

(2) In Gemeinden mit weniger als 2.000 Einwohnern ist der Bürgermeister Ehrenbeamter auf Zeit; in Gemeinden mit mehr als 500 Einwohnern kann durch die Hauptsatzung bestimmt werden, dass er hauptamtlicher Beamter auf Zeit ist. In den übrigen Gemeinden ist der Bürgermeister hauptamtlicher Beamter auf Zeit.

(3) Die Amtszeit des Bürgermeisters beträgt acht Jahre. [...]

(4) In Stadtkreisen und Großen Kreisstädten führt der Bürgermeister die Amtsbezeichnung Oberbürgermeister. [...]"

Alles Weitere ist den entsprechenden Folien der PPT-Präsentation zu entnehmen.

Die drei Ebenen der Kommunalpolitik, Bürgerinnen, Gemeinderat und (Ober-)Bürgermeister werden also in der süddeutschen Ratsverfassung miteinander verknüpft und in Verbindung gebracht (s. PPT-Präsentation: Süddeutsche Ratsverfassung).

Schließlich gibt es eine Reihe von **Beteiligungsformen**, die den Bürgerinnen politische Teilhabe und Mitbestimmung ermöglichen. Diese lassen sich alle auf einem Kontinuum von **informell** (z.B. Vereine, sozialer Protest, Bürgerversammlung) bis **formell** (Bürgerinitiativen, Kandidatur), von **zivilgesellschaftlich** (Vereine, sozialer Protest) bis **politisch** (Kandidatur, Jugendgemeinderat) abbilden. Ziel dieses Kapitels ist es, die Zuhörer für die unterschiedlichen Beteiligungsformen zu sensibilisieren und zu ermutigen, diese (als ihr Bürgerrecht) aktiv zu nutzen. Die Beteiligungsformen sind die Folgenden:

1. Jeder Bundesbürger besitzt das Recht, für ein politisches Amt zu kandidieren (**Kandidatur**). In den Bundesländern Baden-Württemberg, Bayern und Schleswig-Holstein bestehen statistisch gesehen hohe Wahrscheinlichkeiten, auch ohne Parteizugehörigkeit ein Mandat zu erhalten. In diesen Ländern stellen Freie Wählergruppen (inzwischen auch auf Landesebene) eine eigene Liste auf und konnten in der Vergangenheit große Wahlerfolge verbuchen. Bundesweit gibt es über 170.000 „Politiker“ ohne Parteizugehörigkeit.
2. **(Online-)Petition** (oder auch Beschwerde): Ist ein Behördengang nach Ansicht eines Bürgers nicht rechtmäßig verlaufen, kann sich dieser das (Online-) Petitionsformular auf der Homepage des Landtages herunterladen, ausfüllen und an den Landtag in Stuttgart schicken. Hier sitzen Verwaltungsbeamte, die sich ausschließlich solcher Fälle annehmen. Wurden also beispielsweise anhörungspflichtige Gruppen im Vorfeld eines Gemeinderatsbeschlusses nicht angehört, glaubt jemand, dass ihm gesetzlich Arbeitslosengeld zusteht obwohl es ihm von der örtlichen Behörde verweigert wurde, kann man sich an den Landtag (Kontrollinstanz) wenden.
3. **Lokalpresse**: In fast jeder Stadt gibt es sogenannte Amtsblätter oder Boten (Wochenzeitungen) sowie auch größere (überregionale) Tageszeitungen. Insbesondere Erstere informieren dezidiert über kommunale Angelegenheiten aus städtischer Sicht. Sie können und sollten als erste Informationsquelle genutzt

werden. Ist man nicht einverstanden mit geplanten Beschlüssen wie z.B. dem Haushaltsbeschluss, hat man die Möglichkeit, einen Brief/eine Mail direkt an die Gemeinderätinnen zu schreiben oder einen Leserbrief für die Lokalpresse zu verfassen. (Auch hier gilt: Man sollte sich vorher auf der Homepage der Zeitung über formelle Kriterien informieren oder, noch besser, persönlichen Kontakt herstellen.)

4. Über **Ämter in Vereinen** (Vereinsvorstand, TrainerIn, Jugendbeauftragte etc.) haben Bürgerinnen die Chance, sich zivilgesellschaftlich zu engagieren und dabei auch politische Erfahrungen zu sammeln. Vereine funktionieren analog zu Kommunen, sind jedoch überschaubarer und vertrauter. (Ordentliche) Mitgliederversammlungen von Vereinen verlaufen in Deutschland nach gewissen Regeln (vgl. Vereinsrecht). Es ist bis ins Detail geregelt, worüber abgestimmt werden muss, wer worüber abstimmen darf, welche Mehrheiten für einen Beschluss notwendig sind. Darüber hinaus geht es auch in Mitgliederversammlungen darum, seine Interessen quasi öffentlich zu vertreten, sie mit anderen abzugleichen, zu verhandeln, zu diskutieren, zu präsentieren etc. Das ist gemeint, wenn wir in der PPT-Präsentation von dem „**Gemeinderat in Miniaturformat**“ und „**Skills-training**“ sprechen.
5. Ein **Einwohnerantrag** ist eine Form formeller politischer Beteiligung mit offenem Ausgang. Generell haben Bürgerinnen und Bürger in Baden-Württemberg das Recht, ein kommunalpolitisches Thema auf die Agenda des Gemeinderats zu setzen. Das tun sie, indem sie den Einwohnerantrag stellen. Wenn das erforderliche Quorum von mindestens drei Prozent erfüllt wurde, ist der Gemeinderat verpflichtet, dieses Bürgeranliegen zu diskutieren. Es geht in dieser Beteiligungsform lediglich darum, Gemeinderäte aufmerksam und sensibel zu machen oder ein Ausrufezeichen zu setzen. Umfang und Ergebnis sind dabei offen.

6. Bürgerbegehren/Bürgerentscheide: Aufgrund der Komplexität dieser Beteiligungsform sei hier der entsprechende Paragraph der GemO BW (§ 21) zitiert:

„(3) Ein Bürgerbegehren darf nur Angelegenheiten zum Gegenstand haben, über die innerhalb der letzten drei Jahre nicht bereits ein Bürgerentscheid auf Grund eines Bürgerbegehrens durchgeführt worden ist. Das Bürgerbegehren muss schriftlich eingereicht werden [...]; richtet es sich gegen einen Beschluss des Gemeinderats, muss es innerhalb von sechs Wochen nach der Bekanntgabe des Beschlusses eingereicht sein. Das Bürgerbegehren muss die zur Entscheidung zu bringende Frage, eine Begründung und einen nach den gesetzlichen Bestimmungen durchführbaren Vorschlag für die Deckung der Kosten der verlangten Maßnahme enthalten. Es muss von mindestens 10 vom Hundert der Bürger unterzeichnet sein, höchstens jedoch in Gemeinden mit nicht mehr als 50 000 Einwohnern von 2 500 Bürgern, mit mehr als 50 000 Einwohnern, aber nicht mehr als 100 000 Einwohnern von 5 000 Bürgern, mit mehr als 100 000 Einwohnern, aber nicht mehr als 200 000 Einwohnern von 10 000 Bürgern, mit mehr als 200 000 Einwohnern von 20 000 Bürgern.

(4) Über die Zulässigkeit eines Bürgerbegehrens entscheidet der Gemeinderat. Der Bürgerentscheid entfällt, wenn der Gemeinderat die Durchführung der mit dem Bürgerbegehren verlangten Maßnahme beschließt.

(5) Wird ein Bürgerentscheid durchgeführt, muss den Bürgern die innerhalb der Gemeindeorgane vertretene Auffassung dargelegt werden.

(6) Bei einem Bürgerentscheid ist die gestellte Frage in dem Sinne entschieden, in dem sie von der Mehrheit der gültigen Stimmen beantwortet wurde, sofern diese Mehrheit mindestens 25 vom Hundert der Stimmberechtigten beträgt. Bei Stimmengleichheit gilt die Frage als mit Nein beantwortet. Ist die nach Satz 1 erforderliche Mehrheit nicht erreicht worden, hat der Gemeinderat die Angelegenheit zu entscheiden.

(7) Der Bürgerentscheid hat die Wirkung eines endgültigen Beschlusses des Gemeinderats. Er kann innerhalb von drei Jahren nur durch einen neuen Bürgerentscheid abgeändert werden.“

7. Nach der GemO BW ist die (Ober-)Bürgermeisterin einer Stadt dazu angehalten, ein Mal pro Jahr eine **Bürgerversammlung** einzuberufen, in der alle Interessierten die Möglichkeit haben, sich über die Arbeit des Gemeinderates zu informieren, Fragen an diesen zu stellen usw. Der Gemeinderat kann diese Veranstaltung selbstverständlich nutzen, um sich und seine Arbeit zu rechtfertigen – sollte es dazu Bedarf geben. Sehen die Bürgerinnen darüber hinaus Anlass zu einer Bürgerversammlung, können sie diese erzwingen, indem sie ein zehnpromzentiges Quorum erfüllen. Abgesehen davon besitzen alle deutschen Staatsbürger die Versammlungsfreiheit (GG, Art. 8), die ihnen garantiert, sich ohne Waffen und friedlich zu versammeln. Doch Ersteres ist ein politisches Instrument, Letzteres ein Bürgerrecht.²

² § 20 a GemO: Bürgerversammlung

(1) Wichtige Gemeindeangelegenheiten sollen mit den Einwohnern erörtert werden. Zu diesem Zweck soll der Gemeinderat in der Regel einmal im Jahr, im Übrigen nach Bedarf eine Bürgerversammlung anberaumen. Bürgerversammlungen können in größeren Gemeinden und in Gemeinden mit Bezirksverfassung oder Ortschaftsverfassung auf Ortsteile, Gemeindebezirke und Ortschaften beschränkt werden. Die Teilnahme an der Bürgerversammlung kann auf die Einwohner beschränkt werden. Die Bürgerversammlung wird vom Bürgermeister unter rechtzeitiger ortsüblicher Bekanntgabe von Zeit, Ort und Tagesordnung einberufen. Den Vorsitz führt der Bürgermeister oder ein von ihm bestimmter Vertreter. In Ortschaften können Bürgerversammlungen auch vom Ortschaftsrat anberaumt werden, die entsprechend den Sätzen 5 und 6 vom Ortsvorsteher einberufen und geleitet werden; die Tagesordnung muss sich auf die Ortschaft beziehen; die Teilnahme kann auf die in der Ortschaft wohnenden Einwohner beschränkt werden; der Bürgermeister ist in jedem Fall teilnahmeberechtigt; bei Teilnahme ist dem Bürgermeister vom Vorsitzenden auf Verlangen jederzeit das Wort zu erteilen.

(2) Der Gemeinderat hat eine Bürgerversammlung anzuberäumen, wenn dies von der Bürgerschaft beantragt wird. Der Antrag muss schriftlich eingereicht werden und die zu erörternden Angelegenheiten angeben, dabei findet § 3 a des Landesverwaltungsverfahrensgesetzes keine Anwendung; der Antrag darf nur Angelegenheiten angeben, die innerhalb des letzten Jahres nicht bereits Gegenstand einer Bürgerversammlung waren. (...)

8. **Formen „sozialen“ Protests** (z. B. Sit-Ins, Blockaden, Demonstrationen, Bürgerforen, Critical Mass, Plakate). Diese exemplarisch aufgelisteten Formen der informellen politischen Partizipation richten sich in erster Linie nicht an Politikerinnen, sondern an die „politische Öffentlichkeit“. Den Initiatoren geht es dabei häufig darum, in der „Öffentlichkeit“ ein Bewusstsein für gewisse Missstände zu schaffen. Nicht selten werden solche Protestaktionen in einen zeitlichen und lokalen Zusammenhang mit formellen Beteiligungsformen wie z. B. Bürgerforen oder parlamentarischen (Entscheidungs-)Prozessen (Jugendgemeinderats-, Landtags- oder Bundestagsdebatten) gestellt, um somit den Druck auf die gewählten Entscheidungsträger zu erhöhen.
9. Eine letzte Form der politischen Partizipation, insbesondere für Jugendliche, ist der **Jugendgemeinderat**. Nach der GemO BW § 41 sind Kommunen noch nicht zu einer Einrichtung eines Jugendgemeinderats verpflichtet. „Die Gemeinde ist nicht nur der Lebensort von Jugendlichen, sondern auch die unterste Organisationsebene des Staates. Hier können Jugendliche Politik unmittelbar erfahren und sich politisch erproben. Jugendthemen sollten von Jugendlichen mitbestimmt werden, da diese ihre eigenen Bedürfnisse am besten kennen. So ermöglicht kommunalpolitische Beteiligung Minderjährigen, ihre Selbstwirksamkeit zu erleben, ihr Verantwortungsbewusstsein weiterzuentwickeln und sich mit ihrem Lebensumfeld zu identifizieren. Demokratie wird erfahrbar. Junge Menschen erleben dadurch einen praktischen Einstieg in die Politik – ohne Parteibindung.“

Der Jugendgemeinderat (oft auch Jugendrat, Jugendbeirat oder Jugendparlament genannt) ist eine demokratisch gewählte, politische Vertretung der Jugendlichen auf kommunaler Ebene. Das überparteiliche Gremium vertritt die Interessen der Jugendlichen gegenüber den kommunalpolitisch Verantwortlichen. Die Gemeindeordnung für Baden-Württemberg § 41a sieht vor, dass eine Gemeinde „einen Jugendgemeinderat oder eine andere Jugendvertretung einrichten“ kann.

Jugendgemeinderatsmitglieder sind ehrenamtlich tätig und in der Regel nicht parteigebunden. Die Anzahl der Mitglieder richtet sich mehr oder weniger nach der Einwohnerzahl der Kommune und wird in der Satzung festgelegt. In welchem Alter die Jugendlichen in den Jugendgemeinderat gewählt werden können, legt ebenfalls die Satzung fest; die Spanne reicht von zwölf bis 21 Jahren.

Das aktive und passive Wahlrecht haben Jugendliche unabhängig davon, welcher Nationalität sie angehören (anders als sonst bei Kommunalwahlen). In manchen Gemeinden entscheidet der Wohnort über die Wahlberechtigung, in anderen dürfen alle Jugendlichen wählen, die Schulen im Ort besuchen, unabhängig davon, wo sie wohnen.

Eine kommunalpolitische Beteiligungsform für Jugendliche ist nicht immer ein Jugendgemeinderat. Bestimmte Kriterien müssen erfüllt sein, um von einem JGR sprechen zu können. Dazu gehört z. B. die Durchführung von Wahlen. In anderen Punkten unterscheidet sich der eine Jugendgemeinderat vom anderen durchaus erheblich, z. B. variieren die Altersspanne der Mitglieder, die Höhe des Etats oder die satzungsmäßigen Rechte.“³

³ Zitiert nach: http://lpb-bw.de/jugendgemeinderat_jugendpolitik.html

IV. WARMING-UP UND KENNENLERNEN



DAS WEISSE-SOCKEN-SPIEL

🕒 ZEITBEDARF:

10 - 15 Minuten (flexibel)

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 10 Personen, Alter nicht spezifisch

🏠 RAUM:

Gruppenraum

🎯 NIVEAUSTUFE:

Einfach bis mittel

📄 QUELLE:

www.bpb.de/system/files/pdf/oWoIPV.pdf

🎯 ZIEL:

Bewegende Aktivierung der Teilnehmenden zu Beginn eines Aktionstages und erste Assoziationen zum Thema

ABLAUF:

Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis, in dem genau ein Stuhl weniger steht als Personen teilnehmen. Eine Person stellt sich nun in die Mitte des Kreises und stellt den anderen (sitzenden) eine Frage. Dies könnte z.B. sein, wer denn gerade weiße Socken trägt. Nun müssen alle, auf die dies zutrifft, den Platz wechseln. Es ist nicht erlaubt, sich wieder auf den eigenen Platz zu setzen, auch ein Wechsel auf den Platz direkt neben dem eigenen ist nicht erlaubt. Da ein Stuhl zu wenig vorhanden ist, bleibt eine Person übrig. Jetzt muss diese eine neue Frage stellen, und das Spiel geht weiter...

VARIANTE:

Zwar steht bei dem Spiel eindeutig die körperliche Bewegung im Vordergrund, doch kann man zumindest ein kleines thematisches Element einbauen, z.B. indem die Fragen einen Bezug zur Kommunalpolitik haben (z.B.: Wer ist heute mit dem Bus gekommen? Wer war in der letzten Woche im Schwimm- oder Hallenbad? Wer hat einen Personalausweis?). Allerdings sollte die Vorgabe auch nicht zu spezifisch sein, um nicht den Bewegungsfluss durch zu langes Nachdenken zu stoppen.

- ▶ **Hinweis:** Es sollte darauf geachtet werden, dass nur Eigenschaften genannt werden, die auch auf die fragende Person selbst zutreffen.

MARKTGESCHREI

🕒 ZEITBEDARF:

10 Minuten (flexibel)

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 15 Personen, Alter nicht spezifisch

🏠 RAUM:

Gruppenraum oder im Freien

🎯 NIVEAUSTUFE:

Einfach

📄 QUELLE:

<http://www.gruppenspiele-hits.de/wettspiele.html>

🎯 ZIEL:

Aufwärmübung zu Beginn eines Aktionstages und erste Assoziationen zum Thema

ABLAUF:

Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Zwischen Mannschaft A, die sich aufgeteilt in einer Entfernung von ca. 8-20 Metern befindet, positioniert sich Mannschaft B. Die eine Hälfte von Gruppe A bekommt nun Begriffe und Sätze zugeteilt, die sie der anderen zuzurufen muss. Die gegnerische Mannschaft B versucht durch lautes Geschrei dies zu verhindern. Es wird gezählt, wie viele Wörter und Sätze innerhalb einer fest definierten Zeit übermittelt werden können. Anschließend wird gewechselt.

VARIANTE:

Um schon hier einen thematischen Bezug herzustellen, können die Begriffe/Sätze aus dem gewünschten Themenfeld (z.B. Kommunalpolitik) stammen.

- ▶ **Hinweis:** Sollte nur wenig Platz zur Verfügung stehen oder soll der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, kann die Auflage gemacht werden, dass sich die außen positionierten Spielerinnen hinsetzen müssen.

EISSCHOLLE

🕒 ZEITBEDARF:

10 - 15 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Stühle, Tische

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📄 QUELLE:

http://www.sn.schule.de/~sud/methodenkompendium/module/ansatz2/3_2_13.htm

🎯 ZIEL:

Kooperationsübung mit gruppenbildendem Charakter

ABLAUF:

In einem leeren Gruppenraum werden zwei Tische zusammengestellt. Sie bilden die rettende Eisscholle. Alle Teilnehmenden nehmen einen Stuhl, stellen ihn irgendwo in den Raum und stellen sich darauf. Der

Boden ist das Wasser. Ziel ist es, nicht alleine die rettende Eisinsel zu erreichen, sondern gemeinsam als Gruppe, ohne jemanden auf einem kleinen Eisstück (Stuhl) oder im Wasser (man schafft es nicht mehr zu einem Stuhl) zurück zu lassen. Die Teilnehmenden gelangen also nur über die Stühle zu der Scholle, können dabei auch Stühle verrücken. Dabei müssen sie sich als Gruppe gemeinsam genau einen Weg überlegen, wer von wo zunächst auf die Insel geht, wer folgt etc.

VARIANTE:

Soll schon hier ein thematischer Bezug hergestellt werden, können die Stühle mit Begriffen aus dem Themenfeld der Kommunalpolitik bzw. Kommunalwahl versehen werden. Die Begriffszettel gilt es dann sicher ins Rathaus (Tischinsel) mitzunehmen. Aber Vorsicht: Sobald der Begriffszettel vom Stuhl entfernt wird, ist dieser nicht mehr im Spiel. Die gesammelten Begriffe können am Ende besprochen oder zur weiteren Bearbeitung im Laufe des Aktionstages genutzt werden.

- ▶ **Hinweis:** Kommen weniger Stühle als Mitspieler zum Einsatz, steigt der Schwierigkeitsgrad.



GEMEINDE-TASTATUR

🕒 ZEITBEDARF:

10 - 15 Minuten (flexibel)

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Personen, Alter nicht spezifisch

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien möglich

✍️ MATERIAL:

Buchstabenblätter, gegebenenfalls eine Zeitung und Gemeindeblatt, evtl. Tafel bzw. Flipchart, Plakat oder Powerpoint-Präsentation

🎮 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📖 QUELLE:

Bausteine-Reihe der LpB „Europa sind wir!“, Band 2

🎯 ZIEL:

Kooperations- und Aufwärmübung, unterhaltsamer Einstieg zum Thema

ABLAUF:

Die Spielleitung überlegt sich einen längeren Satz oder einen ganzen Absatz zum Thema Kommunalpolitik, Gemeinde oder Kommunalwahl und schreibt diesen auf eine Tafel, ein Plakat oder eine Flipchart. Alternativ kann auch ein Satz aus der Zeitung oder dem Gemeindeblatt verwendet werden.

Alle Teilnehmenden erhalten nun je ein Buchstabenblatt. Sind weniger Personen als Buchstaben anwesend, übernehmen manche mehrere Buchstaben. Sind es mehr Personen, werden Buchstaben doppelt verteilt.

Die Teilnehmenden werden nun zu einer menschlichen Tastatur. Nach einem Startzeichen beginnt die Tastatur den Satz zu formulieren, indem sich die Personen erheben, ihren Buchstaben laut ausrufen und sich sofort wieder setzen. Bei einem Leerzeichen – also zwischen zwei Wörtern – und am Ende des Satzes müssen alle Personen einmal aufstehen und „Pling“ rufen.

VARIANTE:

Bei längeren Textpassagen können alle vorkommenden Satzzeichen mit Aktionen belegt werden, die von allen durchgeführt werden müssen: Beispielsweise am Kopf kratzen bei einem Fragezeichen, Aufstehen und im Kreis drehen bei einem Ausrufezeichen etc.

DAS BRÜCKENSPIEL

🕒 ZEITBEDARF:

ca. 15 Minuten (flexibel)

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Jugendliche ab 10 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum oder Flur ohne Tische oder Stühle im Raum

✍️ MATERIAL:

Kreppband, Filz- oder Pappquadrate, 30 x 30 bis 40 x 40 cm

🎮 NIVEAUSTUFE:

Einfach

🎯 ZIEL:

Bewegung, Aktivierung, Kooperation

ABLAUF:

Bei mehr als 15 Jugendlichen wird die Gruppe in zwei gleich große Teams eingeteilt. Mit dem Kreppband wird eine Startlinie und in einem Abstand von mindestens fünf Metern eine Ziellinie gezogen. Den Teilnehmenden werden die Filz- oder Pappquadrate überreicht. Die Aufgabe besteht darin, zum Ziel zu gelangen und dabei nur auf die ausgelegten Quadrate zu treten und nicht auf den Fußboden. Wer auf den Fußboden tritt, muss von vorne beginnen. Wird ein Quadrat mehr als zwei Sekunden nicht benutzt, wird es von der Spielleitung einkassiert. Sind alle Jugendlichen angekommen, geht es in die umgekehrte Richtung zurück.

VARIANTE:

Um das Spiel zu erschweren, können von Mal zu Mal weniger Filz- oder Pappquadrate ausgeteilt werden (falls die Gruppe nicht ohnehin welche abgeben musste). Darüber hinaus können einzelnen Teilnehmenden die Augen verbunden oder die Hände zusammengebunden werden. Nun müssen sich die Jugendlichen gegenseitig stärker helfen, um zum Ziel zu gelangen.

AUSWERTUNG:

Mit der Frage „Was hat dieses Spiel mit Politik zu tun?“ wird die Reflexion begonnen. Erfahrungsgemäß sind Antworten wie folgt zu erwarten: „Man muss miteinander reden“ (= Kommunikation), „Man muss sich helfen“ (= Solidarität), „Man muss zusammenhalten“ (= Gemeinschaft) etc. Daraus können Bezüge zur Kommunalpolitik hergestellt werden.

SOZIOMETRISCHE ÜBUNGEN

🕒 ZEITBEDARF:

10 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 10 Personen, Alter nicht spezifisch

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien möglich

✍️ MATERIAL:

Evtl. vorbereitete Positionierungsfragen/Thesen

📊 NIVEAUSTUFE:

Leicht bis anspruchsvoll

🎯 ZIEL:

Bewegende Aktivierung der Teilnehmenden zu Beginn eines Aktionstages, zum Kennenlernen und/oder zur ersten themenbezogenen Positionierung

ABLAUF:

Die Soziometrie ist ein Verfahren der empirischen Sozialforschung. Es wurde 1934 von Jakob L. Moreno entwickelt, um Beziehungen von Gruppenmitgliedern zu erfassen, zu visualisieren und auszuwerten. Soziometrische Übungen eignen sich als Warming-Up oder zum Themeneinstieg, um die – sich eventuell auch noch fremden – Teilnehmenden zu aktivieren und zu einer ersten Positionierung anzuleiten.

Grundidee der soziometrischen Übung ist es, dass sich die Teilnehmenden zu bestimmten Aus- und Ansagen der Spielleitung im Raum positionieren und so Eigenschaften, Standpunkte und Einstellungen visualisiert werden. Dadurch erhalten sowohl die Teilnehmenden als auch die Leiterinnen einen guten Einblick in das gruppenspezifische Beziehungsgeflecht, die themenorientierten Positionierungen und das Vorwissen. Die soziometrischen Positionierungen können dabei auf unterschiedliche Weise erfolgen und mit verschiedenen Schwerpunkten bzw. Intentionen angeleitet werden.

So sind unterschiedliche Aufstellungs- und Positionierungsweisen denkbar: in einer Reihe als Skala, im Kreis, verteilt im Raum beispielsweise als Landkarte, als Netz oder in den Ecken des Raumes. Zwischen den einzelnen Aufstellungen sollte immer ein neutrales Zusammenkommen in der Mitte des Raumes stattfinden, so dass die Gruppenmitglieder in Bewegung bleiben und nicht auf ihren Positionen verharren.

Mögliche Fragestellungen für eine Aufstellung in einer Skala oder im Kreis können sich auf Eigenschaften der Teilnehmenden beziehen: Gemütszustand, Alter, Körpergröße, Augenfarbe, etc. Aufstellungen im Raum ergeben sich beispielsweise durch die Frage nach Wohn- oder Geburtsort. Die Aufstellung als Netz visualisiert Beziehungsstrukturen in der Gruppe und erfordert Körperkontakt. Die Verknüpfung zwischen den Teilnehmenden wird dadurch hergestellt, dass die Hand auf die Schulter eines anderen Gruppenmitgliedes gelegt wird. Eine mögliche Aussage könnte sein: „Mit dieser Person möchte ich in einer Gruppe zusammenarbeiten“. Aufstellungen in den Raumecken lassen sich sehr gut thematisch anbinden (siehe „Vier-Ecken-Spiel“). Bei allen Positionierungsanweisungen ist aber unabhängig von der Aufstellungsart stets auf die Integrität der Teilnehmenden zu achten.

VARIANTEN:

Wahlweise können die Positionierungen von der Spielleitung kommentiert, die einzelnen Mitspielenden zu ihrer Position befragt oder bei themenorientierten Aufstellungen Diskussionsgruppen gebildet werden.

Eine weitere Variante besteht darin, dass die Kommunikationsformen eingeschränkt werden. So ist es denkbar, dass die Teilnehmenden eine Aufstellung (beispielsweise in einer Reihe nach Alter) organisieren sollen, ohne miteinander reden zu dürfen.

- ▶ **Hinweise:** Die Pole, entlang derer sie sich positionieren, sind klar zu benennen (z.B. jung – alt, Nord – Süd / Ost – West, „ich stimme einer Aussage voll zu – stimme gar nicht zu“ etc.).

Es ist zu bedenken, dass es mehr Mut erfordert, sich zu einer Aussage zu stellen, als sie nur zu sagen. Die Jugendlichen sind also auch verletzlicher. Wer erlebt, dass er oder sie mit seiner Meinung ganz allein steht, braucht die Unterstützung der Leitung.

Siehe auch „Kommunalpolitik in vier Ecken“, „Meinungsbarometer“, „Meine Stimme! Meine Wahl!“.

V. HINFÜHRUNG ZUM THEMA



MEINE STIMME! MEINE WAHL!

🕒 ZEITBEDARF:

20 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 8 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Freieräumtes Klassenzimmer

✍️ MATERIAL:

Kopiervorlage mit Positionen

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📄 QUELLE:

Angelehnt an Arbeitsblattreihe „HAUTNAH – Politische Bildung für Jugendliche. Politikverdrossenheit? Meine Stimme! Meine Wahl!“

🎯 ZIEL:

Spielerischer Einstieg in das Thema, Auseinandersetzung mit der eigenen Position und dem eigenen Entscheidungsverhalten

ABLAUF:

In die Mitte des Raumes wird die Kopiervorlage mit den vier unterschiedlichen Positionen gelegt. Jeweils eine Ecke des Raumes wird für eine Position bestimmt. Die Spielenden sollen sich in die Ecke des Raumes stellen, welche am ehesten ihrer eigenen Meinung entspricht.

EIN BEISPIEL:

Vor einem Wahlsonntag haben wir eine Umfrage in einer Berufsschule gemacht und den Schülerinnen und Schülern diese Frage gestellt: „Interessiert ihr euch für die Wahl am Sonntag?“ Lest die Antworten durch und überlegt, wer von diesen vier Personen am ehesten eure eigene Meinung vertritt.

Tarek (19): Wählen gehen werde ich sicher. Aber so ganz überzeugt mich diese ganze Sache mit der Politik nicht. Also selbst würde ich mich nie für eine Wahl aufstellen lassen. Und trotzdem will ich irgendwie mitreden und mitbestimmen. Letztendlich betrifft es uns ja doch alle, was da entschieden wird.

Sophie (16): Ein wenig interessiert es mich schon. Ich werde wählen gehen, wenn ich gerade die Zeit dazu habe. Dann wähle ich das, was meine Eltern wählen, die betrifft es ja auch irgendwie mehr als mich.

Ole (17): Ich finde Politik langweilig. Meistens reden die lange über Sachen, die nichts mit dem zu tun haben, was ich den Tag über mache. Die haben ja eh keine Ahnung, was für mich wichtig ist und eine Stimme mehr oder weniger bringt sowieso nichts. Und ich verstehe nicht, warum wir nun schon im Alter von 16 Jahren wählen sollen, Auto fahren dürfen wir ja auch noch nicht.

Dunja (15): Oh ja, ich interessiere mich! Seit kurzem engagiere ich mich im Jugendverband meiner Partei. Später möchte ich selbst gerne in die Politik gehen. Am liebsten als Abgeordnete im Deutschen Bundestag. Da kann ich mich für meine Interessen einsetzen. Schade, dass ich noch nicht wählen darf.

WEITERER ABLAUF:

Um sich mit den anderen Positionen auseinanderzusetzen, kann eine geleitete Debatte durchgeführt werden, wobei die Schülerinnen jeweils in den Ecken bleiben. Hierbei trägt jeweils eine Person pro Gruppe ihre begründete Meinung vor und bekommt dazu ein Mikrofon in die Hand. Um widerstreitende Positionen klar herauszuarbeiten, kann die Spielleitung auch selbst eine konträre Position einnehmen und für diese argumentieren. Ziel ist, dass sich die Jugendlichen mit den verschiedenen Ansichten auseinandersetzen und gleichzeitig ihre Meinung im Abgleich mit anderen begründen lernen.

LOCAL NEWS

 **ZEITBEDARF:**

ab 15 Minuten

 **ZIELGRUPPE:**

10 - 25 Teilnehmende, ab 15 Jahren

 **RAUM:**

Gruppenraum

 **MATERIAL:**

Regionalzeitungen, Lokalzeitungen, Amtsblätter, Gemeindeblätter, o. ä.; Schere(n)

 **NIVEAUSTUFE:**

Leicht bis mittel

 **QUELLE:**

http://www.sn.schule.de/~sud/methodenkompendium/module/1/3_1.htm

 **ZIEL:**

Faktenreicher Einstieg, mit dem die Teilnehmenden bereits einige Facetten des Themas kennenlernen, die dann später systematisch vertieft werden können

ABLAUF:

Local News ist eine Nachrichtensendung im Stil der Tagesschau, in der Nachrichten rund um das Thema Kommunalpolitik von wechselnden Sprechern präsentiert werden. Alle Teilnehmenden erhalten von der Spielleitung eine oder mehrere aktuelle Kurznachrichten (Schlagzeile plus max. 2 - 3 Zeilen). Wenn alle ihre Nachricht(en) durchgelesen haben, beginnen die Local News. Dazu werden die Stühle in einem großen Halbkreis (U-Form) um einen Tisch angeordnet. Der oder die erste der Jugendlichen setzt sich hinter den Tisch, begrüßt die Zuschauerinnen und Zuschauer zur aktuellen Ausgabe von Local News und trägt die erste Meldung vor. Anschließend verlässt er oder sie den Moderationstisch und eine andere Person nimmt den Platz ein. Die Sendung wird vom letzten Mitspieler beendet.

VARIANTEN:

Je nach Veranstaltungsformat und Zeitbudget können die Teilnehmenden die Aufgabe erhalten, selbst in Zeitungen, in Amtsblättern oder im Internet nach aktuellen Nachrichten mit einem Bezug zum Thema zu recherchieren und redaktionell zu bearbeiten. Ebenso könnten die Jugendlichen auch eigene Nachrichten verfassen.

- ▶ **Hinweis:** Um bei größeren Gruppen die Aufmerksamkeit zu erhalten, kann es sinnvoll sein, den Zusehenden einen Arbeits-/Beobachtungsauftrag zu geben (z.B.: „Welche Aufgaben der Kommunalpolitik werden genannt?“ oder „Welche Nachricht war für dich am interessantesten?“, etc.).

DORFGESCHWÄTZ UND STADTGESPRÄCH

 **ZEITBEDARF:**

10 - 15 Minuten

 **ZIELGRUPPE:**

Ab 7 Personen, Alter nicht spezifisch

 **RAUM:**

Gruppenraum oder im Freien

 **MATERIAL:**

Amtsblatt, Gemeindeblatt oder Regionalzeitung

 **NIVEAUSTUFE:**

Leicht

 **QUELLE:**

Bausteine-Reihe der Ipb „Europa sind wir!“, Band 2

 **ZIEL:**

Unterhaltsamer Einstieg zum Thema Kommunalpolitik

ABLAUF:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Eine Mitspielerin liest ein Zitat aus dem Gemeindeblatt oder überlegt sich einen lustigen Satz über Kommunalpolitik, Kommunalwahlen oder die Gemeinde (beachte Worte wie „kumulieren“, „panaschieren“ etc.) und flüstert der nebenstehenden Person ins Ohr. Diese flüstert den Satz, so wie sie diesen verstanden hat, ihrer Nachbarin oder ihrem Nachbarn ins Ohr und so weiter.

Die letzte Person im Kreis wiederholt dann den Satz laut, so wie er bei ihr angekommen ist. Durch Missverständnisse, Auslassungen und Hinzufügungen zum Originalsatz entstehen unverständliche, lustige und neue Aussagen: Die Gerüchteküche brodelt – wie im richtigen Gemeindeleben!

DALLI KLICK

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 30 Minuten je nach Gruppengröße und Bilderauswahl

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 7 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum mit Stuhlkreis

🛠 MATERIAL:

Bilder/Fotos, Dalli Klick-Software, Laptop, Beamer

🎮 NIVEAUSTUFE:

Leicht bis mittel

🎯 ZIEL:

Spielerischer Einstieg in das Thema, Assoziationen zum Thema fördern

ABLAUF:

Dalli Klick ist ein Bilderrätsel. Ziel des Spiels ist es, das jeweilige Bild als erstes zu erraten. Weil es die Teilnehmenden zu vielfältigen Assoziationen zum Themenfeld anregt, bietet sich Dalli Klick als Einstiegsspiel an. Die Teilnehmenden können Verbindungen zwischen den Fotos, ihren Erfahrungen und ihrer Gedankenwelt herstellen. Dieser Assoziationsprozess sollte von der Spielleitung durch Leitfragen (z. B. „Was verbindet ihr auf diesem Bild mit (Kommunal-)Politik?“) initiiert werden.

Anfangs ist das Bild völlig verdeckt. Nach dem Startsignal „Dalli Dalli“ deckt die Spielleitung stückweise das Bild bzw. Foto auf. Wer von den Spielenden meint, die Abbildung auf dem Bild zu erkennen, gibt dies der Spielleitung durch den lauten Ausruf „Dalli Klick“ zu erkennen. Die Person, die sich gemeldet hat, darf nun einen Tipp abgeben, was auf dem Bild abgebildet ist. Liegt sie richtig, erhält sie einen Punkt. Wenn nicht, darf sie nicht mehr mitraten bis das Bild von jemand anders erraten wurde. Dann folgt das nächste Bild und es dürfen wieder alle mitmachen.

Während des Spiels sollten die Assoziationen und Deutungen der Lernenden thematisiert werden. Dies kann entweder nach jedem Bild oder am Ende des Spiels erfolgen.

VARIANTE:

Dalli Klick kann auch in mehreren Kleingruppen als Wettspiel gegeneinander gespielt werden, wodurch die Motivation gesteigert wird.

Bei Teilnehmenden ohne Vorkenntnisse auch als Ergebnissicherung denkbar.

- **Hinweise:** Das Bilderset bietet eine große Auswahl an Motiven.

Eine Dalli-Klick-Software gibt es beispielsweise unter <http://dalli-klick.giga.de/> zum kostenfreien Download. In dieser Version lassen sich bis zu 99 eigene Bilder in das Spiel einbinden. Die Bilder werden von der Software dabei automatisch in ein passendes Format umgewandelt. Hierbei ist es egal, ob das Bild quadratisch oder im Quer- bzw. Hochformat vorliegt. In die Software lassen sich alle Bilder im JPG-Format einlesen.

MEINUNGSBAROMETER

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 20 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Für alle Altersstufen

🏠 RAUM:

Freier Raum, Stühle und Tische am Rand

✍️ MATERIAL:

Frageliste für Spielleitung

📊 NIVEAUSTUFE:

Variabel

📖 QUELLE:

Angelehnt an Arbeitsblattreihe „HAUTNAH – Politische Bildung für Jugendliche. Politikverdrossenheit? Meine Stimme! Meine Wahl!“

🎯 ZIEL:

Aktivierung von Vorkenntnissen, Interesse wecken, Diskussion anregen, Relevanz der Wissensvermittlung verdeutlichen

ABLAUF:

Es werden unterschiedliche Aussagen vorgelesen, zu denen sich die Schülerinnen im Raum positionieren sollen. Der Klassenraum wird dafür in zwei Bereiche aufgeteilt, bei Zustimmung zur Aussage stellt man sich in den Bereich „stimmt“, bei Ablehnung in den Bereich „stimmt nicht“.

- ▶ **Hinweis:** Bei Teilnehmern ohne Vorkenntnisse auch als Ergebnissicherung denkbar.

BEISPIEL 1: PASSIVES WAHLRECHT BEI DER KOMMUNALWAHL

Wer darf bei der Kommunalwahl kandidieren (passives Wahlrecht)? Was glaubt ihr?

Du darfst dich zur Wahl aufstellen lassen, wenn du

- einer Partei angehörst (stimmt)
- keiner Partei angehörst (stimmt)
- 14 Jahre alt bist (stimmt nicht; mindestens 18 Jahre alt)
- nicht die deutsche Staatsbürgerschaft hast (kommt drauf an: EU-Angehörige dürfen)
- studiert hast (stimmt)
- keinen Schulabschluss hast (stimmt)
- einen anderen Beruf als Politikerin oder Politiker hast (stimmt)
- erst ein halbes Jahr in der Gemeinde wohnst (stimmt, drei Monate sind die Voraussetzung, aber die Wahllisten werden oft schon vorher aufgestellt)
- Mit dem Bürgermeister oder der Bürgermeisterin verwandt bist (nein, Verwandte gelten als befangen)
- Aus Frankreich bist und in einer deutschen Gemeinde wohnst (ja, EU-Angehörige sind wahlberechtigt bei Kommunalwahlen)
- Die türkische Staatsangehörigkeit hast und in einer deutschen Gemeinde wohnst (stimmt nicht, da nicht EU-Angehöriger)
- in der Gemeindeverwaltung arbeitest (stimmt nicht)

- ▶ **Hinweise für die Spielleitung:** **Aktiv wahlberechtigt** sind alle Staatsangehörige Deutschlands oder eines anderen EU-Mitgliedsstaats, die das 16. Lebensjahr vollendet haben (2013 neu: vorher 18 Jahre, durch Beschluss des Landtags vom 11. April 2013 um zwei Jahre gesenkt) und seit mindestens **drei Monaten** den (Haupt-)Wohnsitz in der Gemeinde haben. **Passiv wahlberechtigt**, also wählbar, sind alle Wahlberechtigten, die das 18. Lebensjahr vollendet haben. Anders als bei den Landtags- und Bundestagswahlen haben bei den Kommunalwahlen nicht nur Deutsche, sondern seit 1999 auch ausländische EU-Angehörige, die seit mindestens drei Monaten in Baden-Württemberg leben, das aktive und passive Wahlrecht.

IM ANSCHLUSS:

Wissensvermittlung zu aktivem und passivem Wahlrecht, zum Beispiel über eine Diskussion: „Was sind Erwartungen an Politikerinnen?“. Ein Zugang ist auch möglich über die Erwartungen an die Klassensprecher.

BEISPIEL 2: WAHLRECHTSPRINZIPIEN UND AKTIVES WAHLRECHT

Wie muss gewählt werden, damit die Wahl gültig ist?
Was meint ihr?

- Wenn ich kurzfristig krank werde, können meine Eltern oder Freunde den Wahlzettel für mich ausfüllen
- Ab einem Alter von 25 Jahren zählen die Stimmen doppelt soviel
- Niemand darf entscheiden, was ich wählen soll
- Italiener, die im Ort wohnen, dürfen wählen
- Amerikaner, die im Ort wohnen, dürfen wählen
- Bevor ich meinen Zettel in die Urne werfe, wird überprüft, ob ich gültig gewählt habe

► **Hinweise für die Spielleitung:**

Die Wahlrechtsprinzipien

Allgemein: Prinzipiell dürfen alle Bürgerinnen und Bürger wählen.

Unmittelbar: Die Bürgerinnen und Bürger wählen ihre Vertreter direkt.

Frei und geheim: Niemand darf in seiner Wahlfreiheit eingeschränkt werden. Deswegen findet die Wahl unbeobachtet in einer Wahlkabine statt.

Gleich: Jede Stimme zählt gleich viel.

Wahlberechtigt sind alle Bürgerinnen und Bürger der Gemeinde über 16 Jahren, sofern sie nicht aufgrund eines Gesetzes oder eines richterlichen Spruches – z.B. wenn jemand für unmündig erklärt wird – vom Wahlrecht ausgeschlossen sind. Allerdings muss man mindestens seit drei Monaten in der Gemeinde bzw. im Landkreis den ersten Wohnsitz haben.

GEMEINDE-SCRABBLE

🕒 ZEITBEDARF:

15 – 20 Minuten, je nach Gruppengröße

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 7 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum mit Stuhlkreis

✍️ MATERIAL:

Amtsblatt, Gemeindeblatt oder Lokalzeitung

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📖 QUELLE:

Bausteine-Reihe der LpB „Europa sind wir!“, Band 2

🎯 ZIEL:

Spielerischer Einstieg in das Thema

ABLAUF:

Die Teilnehmenden schreiben auf Karteikarten die Buchstaben ihres Namens auf, wobei auf jede Karteikarte nur ein Buchstabe kommt. Bei kleinen Gruppen (bis ca. 15 Personen) kann der Vor- und Nachname aufgeschrieben werden. Anschließend legen sie die Buchstabenkärtchen vor sich hin. Mit den vorhandenen (oder gesonderten) Buchstaben legt die Spielleitung in die Mitte des Raumes z. B. die Worte „Kommunalwahl“, „Gemeinderat“. Die anderen Teilnehmenden legen nun gemeinsam mit den verbleibenden Buchstabenkarten weitere Worte und Begriffe zum Themenfeld. Wenn möglich, werden alle Buchstaben angelegt.

Das Spiel kann in zwei Teams als Wettbewerb gespielt werden. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Begriffe oder Buchstaben gelegt hat. Wenn das Scrabble zu Ende ist, können die genannten Begriffe und die damit verbundenen Assoziationen zur Kommunalpolitik bzw. -wahl gemeinsam besprochen werden.

VARIANTE:

Bei Teilnehmenden ohne Vorkenntnisse auch als Ergebnissicherung geeignet.

- **Hinweis:** Insbesondere in der Wettkampfform müssen die Regeln klar definiert sein (z.B.: Wird gleichzeitig oder abwechselnd gelegt? Wie ist die Schreibrichtung? Wie lange haben die Teams Zeit?).

KREUZWORT KOMMUNALPOLITIK

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Teilnehmende mit Vorkenntnissen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Papier, Stifte

📖 NIVEAUSTUFE:

Leicht bis mittel

📄 QUELLE:

Bausteine „Störfall im Finanzsystem“

🎯 ZIEL:

Persönliche Annäherung an das Thema Kommunalpolitik/-wahl und Auseinandersetzung mit verschiedenen Ansichten; gegenseitiges Kennenlernen

ABLAUF:

Die Teilnehmenden schreiben auf ein Blatt Papier die Buchstaben des Wortes „Kommunalpolitik“ einzeln untereinander. Dann gilt es, an jeden einzelnen Buchstaben ein Wort anzuhängen, das mit der Kommunalpolitik zu tun hat. Anschließend stellen die Teilnehmenden kurz ihre Assoziationen zur Kommunalpolitik vor und tauschen sich über Übereinstimmungen und Abweichungen aus.

Die Spielleitung moderiert die Vorstellungsrunde, stellt ergänzende Fragen und unterstützt den Austauschprozess über die genannten Assoziationen.

VARIANTE:

Wenn die Gruppe größer ist, kann sie auch in Kleingruppen aufgeteilt werden.

- ▶ **Hinweis:** Die Methode ist bei Teilnehmenden ohne Vorkenntnisse auch als Ergebnissicherung denkbar.

KOMMUNALWAHL-BINGO

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Teilnehmende ab 15 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum oder im Freien

✍️ MATERIAL:

Bingo-Fragebogen, Stifte

📖 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📄 QUELLE:

Bausteine-Reihe der LpB „Europa sind wir!“, Band 2

🎯 ZIEL:

Spielerisches Wiederholen der Lerninhalte

ABLAUF:

Die Teilnehmenden erhalten Bingobogen und Stift. Auf ein Startzeichen hin versuchen alle, die Fragen auf dem Bogen von den Mitspielenden beantwortet zu bekommen. Hält ein Teilnehmender die Antwort für richtig, lässt er oder sie sich eine Unterschrift bei der entsprechenden Frage geben. Auf einen Bingobogen dürfen keine doppelten Unterschriften gegeben werden. Die eigene Unterschrift ist ebenso ausgeschlossen. Wer zuerst vier waagrechte, senkrechte oder diagonale Unterschriften hat, ruft laut „BINGO“ und das Spiel ist beendet.

Die Spielleitung kann eine Auswertung der fertigen Bingobögen vornehmen. So werden alle Antworten zusammengetragen.

VARIANTE:

Es kann auch bis zu drei Bingos oder bis zu einem Doppelbingo weitergespielt werden.

- ▶ **Hinweise:** Sollten sich die Teilnehmenden noch nicht kennen, besteht die Möglichkeit, dass sie sich vor jeder Frage einander vorstellen und sich nach dem Fragen wieder verabschieden. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden nach **einer** mit „Ja“ beantworteten bzw. nach **drei** mit „Nein“ beantworteten Fragen ihre Gesprächspartner wechseln. Der Fragenkatalog (im Anhang) bietet eine große Auswahl an thematisch sortierten Fragen.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

SPEED-DEBATING

ZEITBEDARF:

30 - 45 Minuten

ZIELGRUPPE:

10 Personen ab 15 Jahren

RAUM:

Drinnen und im Freien möglich (Ruhe ist wichtig)

MATERIAL:

Stoppuhr, Glocke o. ä.

NIVEAUSTUFE:

Mittel

QUELLE:

<http://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67684/speed-debating>

ZIEL:

Aktivierender Einstieg in das Thema, da alle zu Wort kommen. Ziel des Speed-Debating ist es, ein kontroverses Thema in kurzer Zeit aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten, Erfahrungen im überzeugenden Argumentieren zu gewinnen und die Fähigkeit zum Perspektivwechsel zu fördern.

ABLAUF:

Die Moderation gibt ein sehr kontroverses Thema sowie zwei gegensätzliche Standpunkte zu diesem Thema vor. Daraufhin teilen sich die Teilnehmenden in zwei Gruppen (Pro und Kontra) auf. Falls es sich um eine sehr große Gruppe handelt, können auch mehr Kleingruppen gebildet werden.

Die zwei unterschiedlichen Kleingruppen „Pro“ und „Kontra“ ziehen sich nun für die Vorbereitung zurück. Ihre Aufgabe ist es, mindestens fünf Argumente für ihre Position zu entwickeln. Die Moderation kann den Kleingruppen dabei Material (z.B. Texte) zur Verfügung stellen und/oder die Kleingruppen in anderen Medien (z.B. Internet) recherchieren lassen. Allerdings bleibt ihnen für die Vorbereitung nur 15 Minuten Zeit.

Die Kleingruppe soll im Anschluss ihre Argumente intern bewerten: Welches Argument ist sehr stark, welches schwach? Gibt es mehr als eine Pro-/Kontra-Kleingruppe, treffen sich die jeweiligen Pro-/Kontra-Kleingruppen nochmal gemeinsam, um sich über ihre gefundenen Argumente auszutauschen.

Nachdem die Kleingruppen die Vorbereitung beendet haben, stellen sich immer zwei Teilnehmende gegenüber, so dass jede/r aus der Pro-Gruppe einem Teilnehmendem aus der Contra-Gruppe gegenübersteht. Die Moderation gibt nun ein Zeichen und die Teilnehmenden haben 90 Sekunden Zeit, um Argumente auszutauschen.

Der Diskussionsprozess folgt dabei folgenden Regeln: Ausreden lassen. Nicht anschreien. Auf die Argumente des Gegenübers eingehen und nicht nur ein neues eigenes Argument vorbringen. Nach 90 Sekunden gibt die Moderation ein Signal und die Diskussion wird beendet. Nun rückt die Pro-Reihe einen Platz nach rechts – die Kontra-Gruppe bleibt am Platz stehen. Die Debatte startet nun von neuem. Nach 5 bis 7 Runden wird das Speed-Debating beendet.

Es folgt eine Auswertungsrunde im Plenum, in dem zunächst die Kontra-Gruppe sagt, welche Argumente der Pro-Gruppe sie überzeugend fand und umgekehrt. Nach dem Austausch kann jede Gruppe noch ein Abschlussfazit ziehen, oder die Moderation fasst die Diskussion zusammen oder greift die Ergebnisse in der Weiterarbeit auf.

VARIANTEN:

Bei einer sehr großen Gruppe können einige Teilnehmende auch als Beobachtende fungieren und in der Abschlussrunde dann ihre Eindrücke schildern. Außerdem gibt es bei großen Gruppen die Möglichkeit, dass die Teilnehmenden zur übernächsten Person wechseln, so dass wieder fünf bis sieben Runden gespielt werden können.

- **Hinweise:** Es sollte immer eine gerade Anzahl an Teilnehmenden vorhanden sein. Die Gruppeneinteilung kann sich natürlich auch aus einer vorherigen Methode ergeben, wie etwa einer Frage der Raumsoziometrie.

BEISPIEL: SPEED-DEBATING „WÄHLEN AB 16“**PRO:**

Die Befürworter für ein Wahlalter ab 16 Jahren sind grundsätzlich davon überzeugt, dass 16-Jährige schon die nötige persönliche Reife, das politische Wissen und Interesse haben, um eine Wahlentscheidung treffen zu können. Sie sehen keinen direkten Zusammenhang zwischen dem Alter einer Person und ihrer politischen Bildung bzw. ihrem Verantwortungsbewusstsein. Stattdessen würden Bildung und das Interesse an Politik Menschen zu mündigen Wählern machen.

Durch das Wahlrecht würden die Jugendlichen nun ein echtes Mitbestimmungsrecht erhalten und so ihre Zukunft selbst mitgestalten können. Immerhin seien die meisten politischen Entscheidungen sehr weitreichend und zum Teil irreversibel. Ohne die Absenkung des Wahlalters müssen Jugendliche in ihrem Erwachsenenleben die Konsequenzen von Entscheidungen tragen, an denen sie nicht teilhaben konnten.

Bei diesem Argument wird häufig auf die demografische Entwicklung in der heutigen Gesellschaft verwiesen. Dadurch, dass unsere Gesellschaft im Durchschnitt immer älter wird, verlagern sich Entscheidungen über die Zukunft unserer Gesellschaft verstärkt auf ältere Menschen, weil sich Politiker häufig an den Interessen der großen Wählergruppen orientieren, um wiedergewählt zu werden. Insofern kann die Absenkung des Wahlalters als eine Gegenmaßnahme zu dieser Entwicklung gewertet werden.

Ein weiteres Argument für ein niedrigeres Wahlalter ist, dass auch Jugendliche, z. B. als Auszubildende, Steuern zahlen müssen und deshalb auch mitentscheiden sollten, was mit dem Geld passiert. Das Recht der Jugendlichen zu wählen würde sich außerdem positiv auf die Politik auswirken. Politiker würden die Jugendlichen als potenzielle Wähler verstärkt ernst nehmen und deshalb die Interessen der Jugendlichen besser vertreten.

Eine Absenkung des Wahlalters wäre auch eine gute Chance für die politische Bildung innerhalb und außerhalb der Schule, da Jugendliche dann über Politik und Wahlen reden könnten, wenn sie von ihrem Wahlrecht auch tatsächlich Gebrauch machen können.

Vor allem aber geht es den Befürwortern um die Wirkung des Wahlrechts auf die Jugendlichen selber. Sie argumentieren, dass die Wahlberechtigung bei Jugendlichen zu einer höheren Identifikation mit der Demokratie und zur stärkeren Teilnahme am politischen Leben führen würde. Somit soll die Absenkung des Wahlalters ein Weg sein, die Politikverdrossenheit zu stoppen. Auch weil die Politik gezwungen sei, sich stärker um die Jugendlichen zu bemühen und sie für den demokratischen Staat zu gewinnen.

CONTRA:

Die Gegner der Absenkung des Wahlalters führen Argumente aus verschiedenen Bereichen an. Grundsätzlich sprechen manche Kritiker Jugendlichen mit 16 die notwendige Reife für das Wählen ab. Sie sind davon überzeugt, dass Jugendliche nicht über jenes Ausmaß an Einsichtigkeit und Verantwortungsbewusstsein verfügen, das für eine Wahlentscheidung notwendig sei. Überdies seien Jugendliche leichter zu manipulieren und könnten von anderen, wie Eltern, Vorbildern oder Altersgenossen, in ihrer Wahlentscheidung beeinflusst werden.

Die Schule bereitet die Jugendlichen bisher unzulänglich auf eine Absenkung des Wahlalters vor, die Lehrpläne sind nicht darauf abgestimmt. Auch wird darauf verwiesen, dass Jugendliche aufgrund ihres geringen Alters noch nicht in der Lage seien, die komplexen Zusammenhänge der politischen Arbeit zu verstehen und es ihnen an politischem Basiswissen mangle. Als besonders problematisch erscheint dabei, dass Jugendliche vermehrt zu Extrempositionen zu neigen scheinen und deshalb eher für Parteien mit extremen oder populistischen Positionen stimmen, was zu einer Radikalisierung des politischen Systems führen könne.

Juristisch argumentieren die Kritiker, dass zwischen dem Wahlalter und der Volljährigkeit ein innerer Zusammenhang bestehe. Mit der Volljährigkeit erhalte man sowohl Bürgerrechte, z. B. das Wahlrecht, als auch Bürgerpflichten. Mit der Senkung des Wahlalters würde das Wahlrecht nicht mehr mit entsprechenden Pflichten korrespondieren – ein „halbes“ Wahlrecht für unter 18-Jährige also. Minderjährige dürften dann zwar schon wählen, seien aber noch nicht voll strafmündig usw. Allerdings gibt es in Deutschland die Trennung von Rechten und Pflichten häufiger. So ist eine volle Strafmündigkeit erst mit 21 Jahren gegeben oder der Führerschein der Klasse 2 darf erst mit 21 Jahren erworben werden. Doch die Kritiker fürchten, dass durch die Entkoppelung des Wahlrechts von der Volljährigkeit die Festlegung des Wahlalters völlig willkürlich werde.

Politisch wird argumentiert, dass Jugendliche sich nicht für Politik interessieren würden, was sich durch die Absenkung des Wahlalters nicht ändern werde. Stattdessen führe die Senkung des Wahlrechts zu einem Rückgang der Wahlbeteiligung, wodurch die Legitimation von Wahlen untergraben werde. Außerdem wird angeführt, dass Jugendliche Parteien, Mandatsträgern und Wahlen ablehnend gegenüber stehen. Ein früherer Zugang zu Wahlen trifft deshalb die Interessen der Jugendlichen nicht. Es ist sinnvoller, die von Jugendlichen favorisierten Elemente direkter Politik auszubauen und ihnen die Chance zu geben, in Jugendparlamenten oder Anhörungen etc. zu Wort zu kommen.

Des Weiteren belegen repräsentative Umfragen, dass es eine große Skepsis gegenüber der Senkung des Wahlalters auch unter den Jugendlichen selbst gibt: Je wichtiger die jeweilige Wahl empfunden wird, desto größer ist die Zurückhaltung, da die Jugendlichen sich selbst noch nicht reif genug für derartige Entscheidungen fühlen. Ein spezieller Kritikpunkt bezieht sich auf die Herabsetzung des Wahlalters nur auf kommunaler Ebene. Dadurch könne der Eindruck entstehen, dass es sich bei der Kommunalwahl um eine Wahl minderer Qualität und Bedeutung handele.

BEISPIEL: SPEED-DEBATING „WÄHLEN AB 16“ UNTERSTÜTZENDES INFORMATIONSMATERIAL FÜR DIE ABSCHLUSSMODERATION

ERFAHRUNGEN MIT DEM WAHLALTER 16

Niedersachsen hat bereits 1996 als erstes Bundesland das Wahlalter bei Kommunalwahlen auf 16 Jahre gesenkt. Mit Baden-Württemberg sind sieben andere Bundesländer diesem Beispiel gefolgt: Brandenburg, Bremen, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen, Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein. Dennoch sind gesicherte Aussagen über das Wahlverhalten speziell 16- und 17-Jähriger bei Kommunalwahlen nur schwer möglich. Das liegt daran, dass sie nur einen relativ kleinen Teil der Gesamtwählerschaft ausmachen. In vielen Wahlgebieten ist deshalb die Datenbasis für verlässliche Aussagen zu klein oder aus datenschutzrechtlichen Gründen untersagt.

In einer Studie, die anlässlich der Absenkung des Wahlalters auf 16 in Österreich durchgeführt wurde, stellte sich heraus, dass die Jugendlichen von der Schule erwarten, auf ihr Wahlrecht vorbereitet zu werden. Die Schule wurde von den befragten Jugendlichen als ein Ort für eine objektive Informationsvermittlung wahrgenommen. Gleichzeitig stellte sich jedoch heraus, dass die Jugendlichen nicht zufrieden waren mit der schulischen Vorbereitung auf ihre erste Wahlteilnahme, weil das Thema zu wenig oder zu spät im Unterricht behandelt wurde. Es zeigte sich auch, dass damit eine wichtige Chance vertan wurde, denn Schülerinnen und Schüler, die im Unterricht über die Wahl diskutiert hatten, gingen signifikant häufiger zur Wahl.

WAHLBETEILIGUNG BEI JUGENDLICHEN

Den vorhandenen Daten zufolge lag die Wahlbeteiligung der 16- und 17-Jährigen meistens etwas unterhalb der Wahlbeteiligung in der gesamten wahlberechtigten Bevölkerung, allerdings häufig höher als die Wahlbeteiligung bei den volljährigen Erstwählern. Zu ähnlichen Ergebnissen kam eine Studie der Universität Hohenheim. Diese konzentrierte sich auf die Landtagswahl in Bremen 2011 und die Nationalratswahl in Österreich 2008. Auch bei diesen Wahlen zeigte sich, dass die Wahlbeteiligung der 16- und 17-Jährigen unter dem Durchschnitt aller Wähler lag, aber über der Wahlbeteiligung der 20- bis 30-Jährigen.

WAHLVERHALTEN VON JUGENDLICHEN

Welche Parteien bei Kommunalwahlen in anderen Bundesländern von den Stimmen der unter 18-Jährigen besonders profitiert haben, lässt sich wegen der fehlenden statistischen Daten schwer sagen.

Bei der U18-Jugendwahl in Baden-Württemberg, die kurz vor der Landtagswahl 2011 durchgeführt wurde und an der sich über 30.000 Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren beteiligt haben, waren Bündnis 90/Die Grünen die klaren Gewinner. Sie erhielten 34,0 Prozent, bei der eigentlichen Landtagswahl 24,2 Prozent. Die SPD wurde bei den Jugendlichen zweitstärkste Kraft mit 23 Prozent. Bei der Landtagswahl erhielt sie 23,1 Prozent. Deutlich schlechter als bei der Landtagswahl (mit 39 Prozent) schnitt die CDU mit lediglich 17,2 Prozent ab. Die FDP bekam von den Jugendlichen 4,4 Prozent der Stimmen, 0,9 Prozent weniger als bei der wirklichen Landtagswahl. Die Linke kam auf 3,4 Prozent und damit 0,6 Prozentpunkte mehr als bei der Landtagswahl. Die NPD erhielt eine Zustimmung von 3,9 Prozent und damit einen etwa viermal so hohen Stimmenanteil wie bei der eigentlichen Landtagswahl (1,0 Prozent).

Diese Tendenz zu rechtsradikalen Parteien zeigten Jugendliche auch bei anderen Wahlen. So wählten die jüngsten Wähler sowohl in Österreich als auch in Bremen im Vergleich zu allen Wählern eher rechtsradikale Parteien. In Österreich wählten laut einer Befragung des Meinungsforschungsinstituts Sora 31 Prozent der 16-Jährigen eine der beiden rechtspopulistischen Parteien FPÖ und BZÖ, jedoch nur 18 Prozent der 18-Jährigen. Allerdings zeigen Wahlstatistiken in Bremen, dass die 16- bis 17-Jährigen nur geringfügig stärker zur NPD tendierten als die Gesamtgruppe der 16- bis 24-Jährigen. Die Tendenz zu radikalen Parteien kann also nicht allein auf die unter 18-Jährigen beschränkt werden.

POLITISCHES WISSEN UND INTERESSE VON JUGENDLICHEN

Eine experimentelle Studie der Universität Hohenheim zum Thema Wahlrecht ab 16 untersuchte den Unterschied zwischen den heutigen Erstwählern (18 bis 21 Jahre) und Jugendlichen im Alter von 16 bis 17 Jahren in Bezug auf das politische Wissen und Verständnis. So sollte die Frage geklärt werden, ob minderjährige Jugendliche schon in der Lage sind zu wählen.

Die Studie ergab, dass bei den befragten Jugendlichen das politische Interesse in beiden Altersgruppen gleich groß war. Allerdings kam auch heraus, dass die Jugendlichen unter 18 Jahren, egal auf welche Schule sie gingen, ein signifikant geringeres politisches Wissen haben als die heutigen Erstwähler. Auch bei einem Test zum Verständnis von Reden von Politikerinnen schnitten die jüngeren Jugendlichen schlechter ab. Dabei spielte die besuchte Schule aber sehr wohl eine Rolle. Die befragten Gymnasiasten der neunten Klasse verstanden die Politikerreden besser als ältere und wahlberechtigte Berufsschüler.

Dr. Jan Kercher, der Leiter der Studie, sieht eindeutige Wissens- und Verständnisunterschiede zwischen Wahlberechtigten und unter 18-Jährigen als bewiesen an. Daraus schließt er allerdings nicht, dass 16-Jährige generell nicht wählen sollten. „Das Interesse und die Motivation, sich mit Politik zu beschäftigen, könnte durch ein niedrigeres Wahlalter unterstützt werden“, sagt er. Kercher empfiehlt, mit der politischen Bildung in Schulen früher anzufangen, dann könne eine Absenkung des Wahlalters sinnvoll sein. Bisher komme die politische Bildung aber in allen drei Schularten zu kurz.

WEITERE MATERIALIEN, UNTERSUCHUNGEN UND LINKS:

D&E-Interview mit Prof. Dr. Klaus Hurrelmann zum „Wahlalter mit 16“:

Wahlalter 16? „Nichts ist aktivierender als die Aktivität selbst“

D&E-Interview mit Dr. Jan Kercher, Universität Stuttgart-Hohenheim:

„Wahlalter 16“ – eine Chance zur Überwindung der Politikverdrossenheit?

machs-ab-16.de:

Wahlrecht 16 in Deutschland

UNTERSUCHUNGEN ZUM THEMA:

Studie Hohenheim:

Politikverständnis und Wahlalter

Konrad-Adenauer-Stiftung:

Kommunales Wahlrecht ab 16

Deutsches Kinderhilfswerk:

Jugendliche wählen ganz anders, als man glaubt – Kommunalbefragung in Neumünster (PDF)

Institut für Strategieanalysen:

„Wählen mit 16“ – Eine Post Election Study zur Nationalratswahl 2008 (Österreich); (PDF)

Forum Politische Bildung (Österreich):

Wählen mit 16 – Erwartungen und Perspektiven

 **QUELLE:** <http://lpb-bw.de/waehlen-ab-16.html>

KOMMUNALPOLITIK IN VIER ECKEN

🕒 ZEITBEDARF:

10 - 15 Minuten (flexibel)

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 10 Personen, Alter nicht spezifisch

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✂️ MATERIAL:

Laminierte A4-Eckenbezeichnungen (unbedingt auf A4 drucken, kein Papier sparen), Flipchart oder Tafel, Kreppband oder Pinnadeln zum Befestigen

🎲 NIVEAUSTUFE:

Einfach

🎯 ZIEL:

Vorwissen und -kenntnisse feststellen, Aktivierung

ABLAUF:

Die vier Ecken des Gruppenraumes werden mit vier unterschiedlichen Statements zur Kommunalpolitik betitelt. Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, sich in diejenige Ecke zu stellen, mit dessen Statement sie sich am meisten identifizieren können. Sie unterhalten sich in den Ecken über ihre Position (z.B. warum sie die entsprechende Ecke ausgewählt haben) und sammeln die wichtigsten Argumente für ihre Position auf Präsentierkarten.

Nach ca. fünf Minuten kommen die jeweiligen Gruppen nacheinander zur Tafel oder zur Flipchart und befestigen ihre Präsentierkarten, während sie diese jeweils mündlich erläutern (wird das Spiel als Einstieg bei einer Gruppe genommen, in der sich die Jugendlichen nicht kennen, werden sie gebeten, ihren Namen zu nennen). Anschließend haben die Multiplikatoren die Chance, verschiedene Aspekte noch einmal herauszugreifen und darauf einzugehen. Wurde eine Ecke von niemandem gewählt, kann auch dies kurz zur Diskussion gestellt werden.

VARIANTE:

Bei etwa gleichmäßiger Verteilung der Teilnehmenden auf die Ecken können die Multiplikatorinnen die Gruppen rotieren lassen. Aus Schema A-A-A-A, B-B-B-B, C-C-C-C, D-D-D-D wird A-B-C-D, A-B-C-D usw. In den neu entstandenen Gruppen tauschen sich die Jugend-

lichen erneut über ihre Positionen aus. Es gibt zwei unterschiedliche Themenfelder: „Kommunalpolitik allgemein“ und „Kommunalwahlen ab 16“.

- ▶ **Hinweis:** Anschlussfähig an weitere soziometrische Übungen.

BOCK AUF WAHL

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 20 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 10 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✂️ MATERIAL:

Je eine rote, gelbe und grüne Karteikarte für alle Teilnehmenden; Stifte

🎲 NIVEAUSTUFE:

Mittel

🎯 ZIEL:

Motivation und Erwartungen erfragen; erste Assoziationen zum Themenfeld herstellen

ABLAUF:

Die Teilnehmenden und die Spielleitung sitzen in einem Stuhlkreis. Alle erhalten je eine rote, gelbe und grüne Karteikarte. Alle Teilnehmenden erhalten die Aufgabe, auf der grünen Karte zu notieren, worauf sie „Bock“ haben, auf die rote Karte, worauf sie keinen „Bock“ haben. Auf die gelbe Karte sollen sie schreiben, was sie mit dem Themenfeld Kommunalwahl verbinden. Für diese Aufgabe erhalten sie fünf Minuten Zeit. Danach stellen sie ihre Karten vor. Die Anleitenden können schon hier versuchen, den Teilnehmenden erste Zusammenhänge zur Kommunalpolitik aufzuzeigen. Beispielsweise äußert eine Person, dass sie „Bock“ auf Sport habe. In einem solchen Fall kann die Spielleitung zum Beispiel auf die Bedeutung der Kommunalpolitik für Sportstätten hinweisen.

VARIANTE:

Die gelben Metaplankarten können gesammelt werden und mit dem Kenntnisstand am Ende des Seminars/Workshops kontrastiert werden (vgl. Obstbaum-Evaluationsmethode).

VI. INHALTLICHE GRUNDMODULE



STATIONENLERNEN: „UNTERWEGS IN DER GEMEINDE“

EINFÜHRUNG:

Am 25. Mai 2014 haben rund 7,9 Millionen Wahlberechtigte in Baden-Württemberg wieder die Wahl: Gewählt werden die Kreisräte in den Landkreisen sowie die Gemeinderäte in Städten und Gemeinden. Erstmals in Baden-Württemberg dürfen dieses Mal die 16- und 17-Jährigen wählen. Die Kommunalpolitik als Politik vor der Haustür liegt einerseits nah und dennoch sind die genauen Abläufe, Strukturen, Themen und Aufgaben der Gemeindepolitik gerade Jugendlichen oft fern. Wie wird bei der Kommunalwahl genau gewählt? Womit beschäftigt sich die Gemeindepolitik und wer hat in der Gemeinde das Sagen? Diese Fragen und einige mehr werden bei „Unterwegs in der Gemeinde“ kurz und knapp thematisiert und beantwortet.

Zielgruppe von „Unterwegs in der Gemeinde“ sind Jugendliche ab zwölf Jahren. Dabei erarbeiten sich die Lernenden die verschiedenen Aspekte des Themas selbstständig an den unterschiedlichen Stationen. Jede Station wird abwechselnd von unterschiedlichen Gruppen besucht, es ergibt sich ein Rundgang. Hierfür werden die Arbeitsmaterialien und Arbeitsaufträge zur Verfügung gestellt, mit deren Hilfe die Lernenden die Aufgaben lösen können; die Zugänge zu den Themen sind spielerisch und kreativ. Die verschiedenen Themen können dabei nach Belieben zusammengesetzt werden. Bei Bedarf können auch nur einzelne Arbeitsblätter bearbeitet werden, es ist nicht zwingend, alle acht Stationen aufzubauen.

Die Idee hinter den Materialien ist, den Jugendlichen eine erste Vorstellung von Kommunalpolitik allgemein und Basiswissen rund um die Kommunalwahlen zu vermitteln. Es soll deutlich werden, wie Politik in der Gemeinde funktioniert, was der Gemeinderat macht, wie der Gemeinderat gewählt wird und warum es sich lohnt, wählen zu gehen. Weitere Beteiligungsmöglichkeiten in der Gemeinde werden ebenso behandelt.

ABLAUF ALS GESAMTER RUNDGANG:

Die Anzahl der zu bearbeitenden Stationen wird anhand der Gruppengröße und der Zeit festgelegt, die zur Verfügung steht. Pro Station muss eine Bearbeitungszeit von ca. 20 Minuten eingeplant werden. Hinzu kommt die Einweisung in den Rundgang (ca. 10 Minuten) und die Nachbesprechung der Arbeitsblätter (ca. 30 Minuten).

Die Jugendlichen werden in ebenso viele Gruppen eingeteilt, wie es Stationen gibt. Die Gruppen können sich dann selbst einen Namen geben, der beispielsweise mit dem Bereich Gemeinde, Politik, Wahlen zu tun hat – dies stärkt das Gruppengefühl. Dann wird festgelegt, welches Team an welcher Station beginnt.

An einer Ausgabestation werden den Gruppen vor jeder Runde die Aufgabenblätter für ihre nächste Station gegeben. Wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, kommen die Gruppen wieder zur Ausgabestation, geben die ausgefüllten Blätter ab und holen sich die neuen Aufgaben. Die Bearbeitung sollte immer gleichzeitig beginnen und enden, damit kein Stau entsteht. Sind alle Stationen von jeder Gruppe bearbeitet worden, ist der Rundgang beendet.

Nach einer Pause gibt es eine Nachbesprechung des Gelernten. Eine gezielte Thematisierung der einzelnen Aufgaben ist nicht notwendig, offene Fragen sollten jedoch geklärt werden. Die einzige Aufgabe, die explizit nachbearbeitet werden sollte, ist die Probewahl: Hierfür können die Stimmzettel aus der „Wahlurne“ verteilt werden und die vorigen „Wählerinnen und Wähler“ schlüpfen nun in die Rollen von Wahlhelfern. Die Stimmzettel werden gemeinsam kontrolliert, ob sie gültig oder ungültig sind und die Ergebnisse an der Tafel ausgewertet (siehe hierzu „Hinweise für Wahlhelferinnen“ im Lösungsteil).

PRAKTISCHE HINWEISE ZU DEN EINZELNEN STATIONEN:

Zu allen Themen gibt es Infoblätter, die an den Stationen ausgelegt werden. Die Aufgabenblätter werden den Teilnehmenden an der Ausgabestation ausgehändigt. Die Tischschilder sorgen dafür, dass die Teilnehmenden sich schnell orientieren können. Teilweise sind Zusatzmaterialien, die nicht in diesen Materialien enthalten sind, oder Hilfsmittel zur Bearbeitung notwendig. Dies ist in der Tabelle „Übersicht Stationen“ jeweils vermerkt.

Für einige Stationen bietet es sich an, eine Stellwand bereitzustellen, an der die Ergebnisse präsentiert werden können. Eventuell sollte dies bis zum Ende des Rundgangs verdeckt geschehen, damit die nachfolgenden Gruppen durch das Gesehene nicht beeinflusst werden.

Im Folgenden findet sich ein kurzer Überblick über die Inhalte der Stationen. Die ausführlichen Beschreibungen stehen zum Download bereit unter: www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html

- ▶ **A Wer kennt sich aus in Baden-Württemberg?**
Mit dem großen Baden-Württemberg Puzzle gewinnen die Schülerinnen und Schüler einen ersten Überblick über die Land- und Stadtkreise.
- ▶ **B Die Aufgaben einer Gemeinde**
Um welche Aufgabenfelder kümmert sich die Kommunalpolitik? In welchen Bereichen dürfen die Gemeinden frei entscheiden und welche Weisungs- und Pflichtaufgaben übernehmen sie? Mit Fotos und Schaubildern werden diese Fragen beantwortet.
- ▶ **C Wer hat das Sagen in der Gemeinde?**
Was machen Gemeinderat und Bürgermeister? Wer wird von wem gewählt und wer kontrolliert wen? Die Süddeutsche Ratsverfassung wird als Schaubild gepuzzelt.
- ▶ **D Mitmischen – Mitwirken**
Mögliche Formen der Beteiligung werden in einer Gruppendiskussion thematisiert: „Wie kann ich mir vorstellen mich zu beteiligen?“. Zu einem selbst gewählten Thema wird eine Beteiligungsform vorbereitet.

- ▶ **E Im Wahllokal**
Welche Wahlrechtsgrundsätze gibt es und was bedeuten sie? Erst wird im Grundgesetz nachgeschlagen und dann die Begriffe in Fotos festgehalten.
- ▶ **F Deine Stimme zählt**
Auf Probestimmzetteln üben die Teilnehmenden panaschieren und kumulieren. Zur Nachbereitung gibt es ein „Merkblatt für Wahlhelfer und Wahlhelferinnen“, damit nun die Stimmzettel ausgezählt werden können.
- ▶ **G Im Gemeinderat**
Welche Themen würdet ihr gerne auf der Tagesordnung eures Gemeinderats sehen? Die Jugendlichen entwerfen eine Wunsch-Tagesordnung und beschäftigen sich mit dem ehrenamtlichen Engagement der Mitglieder der echten Gemeinderäte.
- ▶ **H Gemeinden, Städte, Kreise**
Was bedeuten all die Begriffe, die man oft auf Ortsschildern liest? Was ist der Kreistag? Und wie heißen die jeweiligen Parlamente auf den verschiedenen Ebenen der Politik?



POLITIKER-SPEED-DATING

🕒 ZEITBEDARF:

Flexibel; 3 Minuten pro Runde

👥 ZIELGRUPPE:

Ab zehn Teilnehmenden ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Drinnen und im Freien möglich (Ruhe ist wichtig)

✍️ MATERIAL:

Stoppuhr, Glocke o. ä., Stifte, Papier

📊 NIVEAUSTUFE:

Leicht

🎯 ZIEL:

Intensive Gespräche und wirkungsvoller Austausch zur Förderung der politischen Meinungsbildung

ABLAUF:

Das Politiker-Speed-Dating ermöglicht es den Erstwählerinnen und Erstwählern, die Gemeinderätinnen- und -räte bzw. Kandidierenden in einem intensiven und unmittelbaren Gespräch kennenzulernen und mit diesen zu diskutieren.

Zu Beginn begrüßt die Moderation alle Anwesenden und führt in die Methode „Speed-Dating“ ein. Nun lädt die Moderation die Anwesenden dazu ein, sich zu zweit gegenüber zu stellen oder zu setzen. Hierbei sollten je ein Politiker oder eine Politikerin und ein Jugendlicher ein Gesprächspaar bilden. Die Teilnehmenden haben nun drei Minuten Zeit, um sich auszutauschen. Danach erklingt eine Glocke o. ä. und die Diskussion wird eingestellt. Nun können wichtige Gedanken notiert werden und die teilnehmenden Jungwähler rücken einen Platz weiter. So ergibt sich eine neue Konstellation an Gesprächspartnern. Bei dieser Methode kommen alle Teilnehmenden zu Wort. Die Anzahl der Runden richtet sich nach der Gruppengröße bzw. deren Aufteilung. Im Anschluss an den partnerweisen Austausch rundet eine Abschlussdiskussion im Plenum die Methode ab.

VARIANTEN:

1: Die teilnehmenden Erstwählerinnen erhalten einen Bewertungsbogen, auf welchem sie die einzelnen Politiker unter bestimmten Gesichtspunkten in den Pausen zwischen den Gesprächsrunden bewerten dürfen. Diese können in einer Urne gesammelt und am Ende ausgewertet werden.

2: Die Moderation gibt (vor jeder Runde) eine Impulsfrage oder -these (z. B. „In meiner Gemeinde wünsche ich mir...“) für die Gesprächsrunde vor. Dies erleichtert den Gesprächseinstieg.

3: Die Teilnehmenden erarbeiten vor dem Speed-Dating zusammen mit der Moderation Fragen, auf die sie und die Moderation während des Gespräches zurückgreifen können. Das gibt den Jugendlichen wie auch der Moderation Sicherheit für die Gesprächsrunde und gewährleistet, dass für die Jugendlichen relevante Fragen diskutiert werden.

4: Die Politiker erhalten keine Namensschilder sondern lediglich Nummern und sollen auch ihre jeweilige Parteizugehörigkeit verschweigen. So wird aus dem Speed-Dating ein Blind Date. Die Teilnehmenden können die Kandidierenden ohne Parteieinflüsse kennenlernen und beurteilen. Auch hier können Bewertungsbögen eingesetzt und ausgewertet werden.

5: Bei Großgruppen oder einem großen Ungleichgewicht zwischen Politikerinnen und Jugendlichen kann die Eins-zu-Eins-Situation aufgelöst und in Kleingruppen (von 3 Personen) rotiert werden.

6: Eine weitere Möglichkeit bei Großgruppen bzw. einem großen Ungleichgewicht zwischen Kandidierenden und Jugendlichen ist es, zwei Gruppen zu bilden. Die eine Gruppe durchläuft das Speed-Dating, während die andere Gruppe parallel ein Alternativprogramm durchführt (z. B. World Café, Rollenspiel, etc.). Hat die erste Gruppe einmal komplett rotiert, kommt es zum Wechsel der Gruppen. Bei dieser Variante sollte darauf geachtet werden, dass die (zeitliche) Belastung für die Vertreter der Politik im Blick gehalten wird.

7: An das Speed-Dating kann eine Podiumsdiskussion angeschlossen werden, in welcher im Plenum Erfahrungen ausgetauscht und über kommunalpolitische Themen diskutiert werden kann.

- ▶ **Hinweise:** Es sollte auf das zahlenmäßige Verhältnis von Politikern und Jungwählerinnen geachtet werden.

Vor dem Speed-Dating sollte eine inhaltliche Einführung in das Thema Kommunalpolitik erfolgen, um intensive und wertvolle Diskussionen zu ermöglichen.

Der Geräuschpegel ist mitunter während den Gesprächsphasen sehr hoch. Der Abstand zwischen den Gesprächspausen sollte so gewählt sein, dass ein akustisches Verstehen möglich ist. Das Speed-Dating kann entsprechend dekorativ gestaltet und mit dezenter Hintergrundmusik untermalt werden.

FOTO-STREIFZÜGE

🕒 ZEITBEDARF:

3 Stunden bis zu einem ganzen Tag

👥 ZIELGRUPPE:

3 bis 50 Personen ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum und draußen

✍️ MATERIAL:

Kameras (auch Smartphones der Jugendlichen), mind. zwei Laptops, Fotoaufträge (1. Motto/Thema des Auftrags, 2. Aufgabenbeschreibung, 3. Platz für Notizen), Kugelschreiber, evtl. Klemmbrett/Schreibunterlage, Beamer oder große Papierbögen, Stellwände, Nadeln/Klebeband, Klebestifte

📏 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📖 QUELLE:

In Anlehnung an: <http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=188>

🎯 ZIEL:

Die Jugendlichen setzen sich auf kreative Weise mit ihrer Umgebung auseinander. Mit den Fotos können den Politikerinnen die Forderungen der Jugendlichen sichtbar gemacht werden. Außerdem ermöglichen die Fotos den Erwachsenen einen Perspektivwechsel, in dem sie ihre Umwelt aus den Augen von Jugendlichen wahrnehmen können. Dies kann zu einem fruchtbaren Austausch und der Integration von Jugendinteressen in die kommunale Politik führen.

ABLAUF:

Nach einem kurzen Warm-up, Kennenlernen und einer thematischen Einführung in das Thema Kommunalpolitik werden Kleingruppen mit drei bis fünf Personen gebildet. In jeder Kleingruppe muss eine (Handy-) Kamera vorhanden sein. Nun teilt die Spielleitung die Aufträge und das Material (Papier und Stifte) an die Kleingruppen aus. Nachdem alle Fragen geklärt wurden, ziehen die Kleingruppen los und haben mindestens 60 Minuten Zeit, um ihren Auftrag zu erfüllen und Fotos zu schießen.

Aufträge können beispielsweise sein: Fotografiere deinen Lieblingsplatz, fotografiere, was dir besonders gut in deiner Gemeinde gefällt, fotografiere, was dir gar nicht in deiner Gemeinde gefällt, fotografiere, was du in deiner Gemeinde ändern willst, usw. Für jeden

Auftrag darf am Ende genau **ein** Bild abgegeben werden. Die Kleingruppen sollen sich bereits während des Streifzugs Notizen zu ihren Fotos machen, um ihre Fotoauswahl später erläutern und begründen zu können.

Nach einer vereinbarten Zeit treffen sich alle Kleingruppen wieder im Gruppenraum. Da zu erwarten ist, dass die Jugendlichen mehr Bilder machen als erlaubt ist, erhalten sie nun die Gelegenheit, sich auf **ein Bild pro Auftrag** zu einigen. Dann ziehen die Kleingruppen ihre Fotos auf die beiden Laptops. Die Präsentation der Fotos kann auf unterschiedliche Weise geschehen. Wichtig ist, dass es eine Präsentation sowie eine Abschlussrunde gibt, in der die Jugendlichen ihre Ergebnisse vorstellen, von ihren Erfahrungen berichten und der Bezug zur Kommunalpolitik nochmals verdeutlicht wird.

VARIANTEN:

- 1: Anstatt eines reinen Fotoauftragsbogens können die Kleingruppen auch (kommunal-)politische Zitate erhalten, die sie bildhaft darstellen sollen. Dies ist vor allem für kreative Teilnehmende besonders reizvoll.
- 2: Alle Kleingruppen erhalten unterschiedliche Aufträge.
- 3: Die Teilnehmenden erhalten keine (reinen) Fotografieraufträge, sondern auch die Aufgabe, Videointerviews zu bestimmten Fragestellungen zu führen.
- 4: Auf die Präsentation der Ergebnisse kann auch eine „Kommunalwahl“ der Fotos erfolgen. Dafür werden die Bilder der Kleingruppen auf „Wahlzetteln“ gelistet und die Wählenden haben die Möglichkeit, zu kumulieren und zu panaschieren. Die Siegerbilder erhalten einen Preis.
- 5: Die Fotos könnten auch in (digitale) Stadtpläne integriert bzw. aufgeklebt und dort erläutert sowie kommentiert werden.
- 6: Die Abschlusspräsentation kann auch gemeinsam mit dem Bürgermeister und/oder dem Gemeinderat durchgeführt werden. So können die Forderungen der Jugendlichen direkt an die verantwortlichen Personen herangetragen werden.
- 7: Die Arbeitsaufträge können gemeinsam mit den Jugendlichen erarbeitet werden.

- **Hinweise:** Besonders wichtig ist eine Einführung in Fragen der Bild- und Lizenzrechte. Die Teilnehmenden müssen wissen, dass sie von fotografierten Menschen eine Einverständniserklärung über die Veröffentlichung der Bilder einholen müssen. Des Weiteren sollen die Teilnehmenden die Teilnahmebedingungen lesen und unterschreiben.

Wenn vor Ort eine Drogerie oder Fotogeschäft vorhanden ist, können die Fotos direkt von den Teilnehmenden ausgedruckt und zum Abschluss mitgebracht werden. Die Fotos werden dann von den Teilnehmenden auf große Papierbögen geklebt und können an Stellwänden ausgestellt werden oder vor Ort per Beamer an die Wand projiziert werden.

Der Auftrag kann (bei einer jüngeren Teilnehmergruppe) als offene Aufgabenstellung in eine Geschichte eingebettet sein (z.B. „Deine Freundin in Amerika möchte wissen, wie Kinder und Jugendliche in deiner Gemeinde leben ...“).

Bei jüngeren Teilnehmenden sollte jede Kleingruppe von einem Mitglied der Spielleitung begleitet werden.

PRIORITÄTENSPIEL

ZEITBEDARF:

Ca. 90 Minuten

ZIELGRUPPE:

Jugendliche ab 12 Jahren

RAUM:

Tagungsraum

MATERIAL:

Arbeitsblätter

NIVEAUSTUFE:

Mittel

QUELLE/AUTOR:

Robby Geyer

ZIEL:

Aufgaben einer Kommune und deren Unterteilung kennenlernen

ABLAUF UND ZEITPLAN:

- 1) Arbeitsblatt 1 an alle austeilen und eigenständig bearbeiten lassen (ca. 20 min)
- 2) Aufgabe 2 besprechen (ca. 5 min.)
- 3) Gruppen einteilen und Arbeitsblatt 2 austeilen
- 4) Gruppen eigenständig arbeiten lassen (ca. 30 min)
- 5) Im Anschluss Aufgabe 1 auflösen
(Für welche Mehrheitsregel haben sich die Gruppen entschieden? Hinweis geben, wie in politischen Organen abgestimmt wird (Gemeinderat mit einfacher Mehrheit; Bundestag bei Gesetzen auch – aber auch Kanzlermehrheit; Europäischer Rat immer einstimmig); (ca. 10 min)
- 6) Anschließend stellen die Gruppen ihre Ranglisten vor (ca. 25 min)

Stell dir vor, in deiner Stadt/Gemeinde hat der Gemeinderat eine Umfrage in Auftrag gegeben, um in Erfahrung zu bringen, welche Erwartungen die Einwohner/-innen an die Kommunalpolitik haben. Im Folgenden findest du eine Übersicht zu allen Aufgaben, welche die Gemeinde nach Ansicht der Bürger/-innen in der kommenden Zeit in Angriff nehmen sollte.

1. Erstelle deine eigene Rangliste und wähle die 15 Aufgaben, die für dich am wichtigsten sind. (Tipp: bei „1.“ allerwichtigste Aufgabe, bei „2.“ zweitwichtigste Aufgabe usw.)

Graffitiflächen in der Kommune einrichten – Nachtbusse einführen, die zwischen ein und drei Uhr verkehren – Erweiterung des Klärwerkes – Senkung der Eintrittspreise für Jugendliche ins Freibad – Senkung der Gewerbesteuer – Neuanschaffung eines High Tech-Feuerwehrautos – Renovierung aller Schulgebäude (Klassenzimmer und Toiletten) – Einrichtung einer Suchtberatungsstelle für Jugendliche – Passgebühren erhöhen – Jugendgerechtes Theaterprogramm – Sanierung der Friedhofswege – Aufstockung des Personals im Ordnungsamt – Neues Einkaufszentrum mit vielen unterschiedlichen Geschäften ansiedeln – Mehr Kontrollen im Kneipen und Gaststätten – Mehr und bessere Angebote zur Kinderbetreuung – Hartz IV-Empfänger als Reinigungskräfte für öffentliche Gebäude einsetzen – Ausweisung eines neuen Gewerbegebietes (neue Industriebetriebe ansiedeln) – Proberäume im Jugendhaus schaffen – Vertrag mit Wirtschaftsprüferfirma für externe Kassenprüfung – Generelles Tempo 30 innerhalb des Ortes

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____

2. Überlege, ob es sich bei diesen 15 Aufgaben um freiwillige Aufgaben (**F**), Pflichtaufgaben ohne Weisung (**PoW**) oder Pflichtaufgaben nach Weisung (**PnW**) einer Kommune handelt. Notiere zu jeder Aufgabe die entsprechende Buchstabenabkürzung.

In einer Stadt/Gemeinde lebt man nicht alleine, sondern mit anderen Menschen zusammen. Alle haben ihre eigenen Bedürfnisse und Meinungen dazu, was die Kommune alles machen und wofür sie das Geld ausgeben soll. Um zu einem Beschluss zu kommen, muss man zuerst miteinander sprechen und diskutieren. Anschließend muss eine Entscheidung getroffen werden.

1. Diskutiert in eurer Gruppe, wie ihr eure Entscheidung treffen wollt. Einigt euch dabei auf eine der folgenden Möglichkeiten.

A: Einstimmigkeit (alle Gruppenmitglieder müssen zustimmen)

B: Absolute Mehrheit (mehr als die Hälfte aller Gruppenmitglieder muss zustimmen)

C: Einfache Mehrheit (mehr „ja“- als „nein“-Stimmen; Enthaltungen werden nicht gezählt)

2. Erstellt als Gruppe gemeinsam eine Aufgaben-Rangliste. Stellt zuerst kurz eure eigene Rangliste vor und wählt anschließend aus allen genannten Aufgaben 15 aus. Nutzt für eure Entscheidung das Verfahren, auf das ihr euch bei Aufgabe 1 geeinigt habt.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

Lösung Zuordnung der Aufgaben

Freiwillige Aufgaben (eigenständige Entscheidung über das „ob“ und „wie“)	Pflichtaufgaben ohne Weisung (keine Entscheidung über das „ob“, aber über das „wie“)	Pflichtaufgaben nach Weisung (keine Entscheidung über „ob“ und „wie“; reine Ausführung)
<p>Graffitiflächen in der Kommune einrichten (Freizeit- und kulturelle Angebote)</p> <p>Senkung der Eintrittspreise für Jugendliche ins Freibad (Freizeit- und kulturelle Angebote)</p> <p>Einrichtung einer Suchtberatungsstelle für Jugendliche (Freizeit- und kulturelle Angebote)</p> <p>Proberäume im Jugendhaus schaffen (Freizeit- und kulturelle Angebote)</p> <p>Jugendgerechtes Theaterprogramm (Freizeit- und kulturelle Angebote)</p> <p>Neues Einkaufszentrum mit vielen unterschiedlichen Geschäften ansiedeln (Wirtschaftsförderung)</p>	<p>Nachtbusse einführen, die zwischen ein und drei Uhr verkehren (Verkehrseinrichtungen)</p> <p>Erweiterung des Klärwerkes (Abwasserbeseitigung)</p> <p>Senkung der Gewerbesteuer (Erhebung von Steuern)</p> <p>Neuanschaffung eines High-Tech-Feuerwehrautos (Feuerwehr)</p> <p>Renovierung aller Schulgebäude (Klassenzimmer und Toiletten) (Unterhaltung allgemeinbildender Schulen)</p> <p>Sanierung der Friedhofswege (Einrichtung von Friedhöfen)</p> <p>Mehr und bessere Angebote zur Kinderbetreuung (Versorgungseinrichtungen)</p> <p>Ausweisung eines neuen Gewerbegebietes, um neue Industriebetriebe anzusiedeln (Flächennutzungsplan)</p> <p>Vertrag mit Wirtschaftsprüferfirma für externe Kassenprüfung (Rechnungsprüfungsamt)</p>	<p>Passgebühren erhöhen (Pass- und Meldewesen)</p> <p>Aufstockung des Personals im Ordnungsamt (Ortspolizeibehörde)</p> <p>Mehr Kontrollen in Kneipen und Gaststätten (Gaststättenrecht)</p> <p>Hartz IV-Empfänger als Reinigungskräfte für öffentliche Gebäude einsetzen (Sozialhilfe)</p> <p>Generelles „Tempo 30“ innerhalb des Ortes (Straßenverkehrsbehörde)</p>

Link zum Schaubild: <http://www.kommunalwahl-bw.de/fileadmin/kommunalwahl-bw/images/Aufgaben.png>

ROLLENSPIEL WAHLINGEN

DIDAKTISCH-METHODISCHE EINFÜHRUNG

ZEITBEDARF:

3,5 – 5 Stunden

ZIELGRUPPE:

20 bis 65 Personen ab 13 Jahren

RAUM:

Ein großer Raum und/oder zwei kleine Räume

MATERIAL:

Rollenbeschreibungen etc. unter www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html; evtl. Flipchartpapier, Stifte, Beamer, Laptop, Digitalkamera, Tisch- und Namensschilder, etc.

NIVEAUSTUFE:

Leicht bis mittel

QUELLE:

Planspielreihe IpB Baden-Württemberg:
„Du hast die Wahl in Wahlingen“

ZIEL:

Kommunalpolitik spielerisch erfahren

ABLAUF:

Grundsätzlich besteht das Planspiel aus den drei Phasen der Vorbereitung, der eigentlichen Simulation und der Auswertung. Die Simulationsphase von „Du hast die Wahl in Wahlingen!“ lässt sich in drei größere Gruppenphasen, einen Informationstag für Bürger, ein Kandidatenduell und die Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der Wahl einteilen.

Dem voraus geht eine Phase der kurzen Einführung in die Stadtgeschichte und die aktuellen politischen Themen von Wahlingen sowie eine knappe Übersicht oder Rekapitulation einiger kommunalpolitischer Grundlagen. Im Anschluss an die eigentliche Planspielphase erfolgt eine Auswertungs- und Reflexionsphase. Gerade sie ist von zentraler Bedeutung, denn die Ablegung der angenommenen Rolle und die Besprechung bzw. Bewertung des eigenen Handelns bilden die Grundlage für den Lernerfolg. Nur so kann das in der fiktiven Umgebung des Spiels erworbene Wissen in die Realität übertragen werden. Daher muss die Auswertung des Planspiels, auch bei Zeitknappheit, unbedingt noch direkt im Anschluss oder wenigstens in größtmöglicher zeitlicher Nähe zum Ende der Simulationsphase erfolgen. Ist eine Durchführung an einem Tag nicht möglich, so kann das Spiel auch über mehrere Einheiten aufgeteilt werden.

VORBEREITUNG IM WEITEREN SINNE

Die Vorbereitung des Planspiels im weiteren Sinne erfordert zunächst die Bereitstellung der entsprechenden Räumlichkeiten. Für die Durchführung von „Du hast die Wahl in Wahlingen“ hat es sich als sinnvoll erwiesen, zwei nebeneinanderliegende Räume und/oder aber einen größeren Raum zu nutzen. In diesem sollten die Tische und Stühle für eine Arbeit in Gruppen angeordnet werden und darauf geachtet werden, dass ausreichend großer Abstand zwischen den Gruppentischen besteht. Er sollte so bemessen sein, dass konzentriertes Arbeiten innerhalb der Gruppen möglich ist und gleichzeitig der Meinungs- und Informationsaustausch zwischen den Gruppen problemlos bewerkstelligt werden kann.

Grundsätzlich ist die Durchführung auch in einem einzigen Raum von der Größe eines typischen Klassenzimmers möglich, besonders bei kleineren Teilnehmerzahlen. Ab einer Anzahl von deutlich mehr als 20 Teilnehmenden ist dies jedoch nicht zu empfehlen.

Der Raum, in dem die Einführung in das Spiel stattfindet, sollte mit einem Beamer ausgestattet sein, so dass die zugehörige Bildschirmpräsentation vorgeführt werden kann. Dies erleichtert die Einführung und Gliederung des Planspiels sehr. Es ist daher zu empfehlen, sich frühzeitig einen geeigneten Raum zu sichern. Ist dies nicht möglich, so kann ggf. mit dem Tageslichtprojektor oder mit Stellwänden gearbeitet werden, an denen die notwendigen Informationen gezeigt werden können.

Die Arbeitsmaterialien stehen im Internet zur Verfügung. Sie sollten mit ausreichendem zeitlichem Abstand vervielfältigt und bereitgestellt werden. Ideal ist die Vorbereitung von Räumlichkeiten und Arbeitsmaterialien bereits am Vortag des Planspiels. Dies ermöglicht einen erheblich schnelleren Einstieg und spart Zeit, die dann z. B. für das Lösen von Problemen während des Spiels bzw. für eine vertiefte Auswertung nach seiner Beendigung zur Verfügung steht. Die Wahlunterlagen (Wahlbenachrichtigung, Merkzettel und Stimmzettel) sind am besten in Briefumschläge zu verpacken. In jedem Fall müssen die korrekte Zeit, das korrekte Datum des Wahltages sowie die jeweiligen Wahlräume auf den Wahlbenachrichtigungen vor der eigentlichen Vervielfältigung eingetragen werden.

Die Teilnehmer benötigen für ihre Arbeit Plakate, Filzstifte und ggf. solche Materialien, wie sie sich in einem Methodenkoffer (Moderationskärtchen, Klebeband, Klebepunkte etc.) befinden. Eine Digitalkamera macht die Pressearbeit eindrücklicher, da dann Fotos gemacht und bei den Presseterminen gezeigt werden können. Dies setzt aber natürlich das Vorhandensein eines PCs bzw. Laptops und eines Beamers voraus, um die Fotos nach ihrer Übertragung auf den Rechner dann auch präsentieren zu können.

VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitung im engeren Sinne findet direkt vor dem Einstieg in das eigentliche Spielgeschehen statt. Je nach Kenntnisstand der Teilnehmenden sollte zunächst eine kurze Besprechung bzw. Wiederholung wichtiger kommunalpolitischer Grundlagen erfolgen. Aus Gründen der Zeitersparnis wurden diese auf Kurzinformationen zu den politischen Ebenen Deutschlands, dem Zusammenspiel von Bürgerinnen, Bürgermeistern und Gemeinderat und den zentralen Aufgaben der Gemeinde beschränkt. Es ist natürlich jederzeit möglich, diese Informationen abhängig vom Vorwissen der Teilnehmenden ggf. zu erweitern bzw. zu reduzieren. Im Anschluss an den Vortrag kann dann mit dem „Aufbau der Spielwelt“ begonnen werden.

Die Teilnehmenden sollten dafür in der gebotenen Kürze in die Methode des Planspiels sowie in den Ablauf des aktuellen Spiels eingewiesen werden. Bei der methodischen Einführung ist es wichtig, den Teilnehmenden zu erläutern, dass ihre eigene Beteiligung und Eigeninitiative die Bedingungen für einen spannenden und interessanten Ablauf sind. Das Eintauchen in die Welt des Spieles und die Identifikation mit der eigenen Rolle sind dabei besonders wichtig. Die Spielleitung sollte bei dieser Gelegenheit auch auf den Dreischritt von Vorbereitung, Simulation und Auswertung hinweisen, so dass den Teilnehmenden die grundlegende Struktur und der Ablauf des Spieles vor Augen geführt werden.

Im Anschluss werden die Jugendlichen in Form einer kleinen schauspielerischen Einlage, bei der sich der Bürgermeister bzw. die Bürgermeisterin Wahlingens und ein Tourist bzw. eine Touristin über Stadtgeschichte, den anstehenden Wahlkampf und dessen Themen sowie die Parteien und Bürgerinitiativen unterhalten. Diese „touristische“ Einführung kann sowohl von

einem als auch von mehreren Mitgliedern der Spielleitung durchgeführt werden. Die Informationen können auch als Kurzvortrag mit Bildunterstützung vom „Bürgermeister“ oder der „Bürgermeisterin“ gegeben werden. Der Dialog bietet natürlich den Vorteil größerer Lebendigkeit und Kurzweiligkeit.

Die Darbietung der Informationen kann auch, bei geringerer schauspielerischer Neigung, „außerhalb der Spielwelt“ erfolgen. Generell ist jedoch die touristische Variante zu bevorzugen, da sie den Teilnehmenden, besonders den jüngeren, zeigt, dass auch Lehrkräfte bzw. Spielleiter ohne weiteres in Rollen hineinschlüpfen können. Auf diese Art kann die Hemmschwelle, gerade für planspielunerfahrene Jugendliche, herabgesetzt werden.

SIMULATIONSPHASE

Die Simulationsphase beginnt mit der Verteilung der Rollenschilder und anschließend der Rollenprofile. Die Spielerinnen schlüpfen in folgende Rollen:

- Mitglieder und Gemeinderatskandidaten der Parteien CDU, SPD, FDP und Grüne, sowie der Vereinigung Freie Wähler e.V.
- Mitglieder und Aktivistinnen der Bürgerinitiativen („Autofreie Innenstadt, Unternehmer für Wahlingen, Ja zur Umwelt – Nein zum Supermarkt am Wahlinger See“)
- Journalistinnen beim Radiosender „Radio Wahlingen“

Natürlich sind alle diese Personen auch gleichzeitig Wahlberechtigte von Wahlingen.

Die Verteilung der Rollen erfolgt – mit Ausnahme der Presserollen – nach dem Zufallsprinzip. Da die Verteilung nach männlichen und weiblichen Rollen nicht immer deckungsgleich mit derjenigen in der Teilnehmergruppe ist, kann es dazu kommen, dass das Geschlecht des Jugendlichen nicht mit dem Geschlecht seiner Rolle übereinstimmt. Dies hat sich bei den Durchführungen des Planspiels aber nie als Problem erwiesen.

Die Presserollen werden nicht nach dem Zufallsprinzip vergeben. Hier bietet es sich an, zwei Teilnehmende einzusetzen, die Spaß am Schreiben und Vortragen haben und zudem fähig sind, eine Diskussion vor Publikum zu leiten. Außerdem liegt der Arbeits- und Pausenrhythmus bei diesen beiden Rollen etwas anders als bei denen der anderen Teilnehmenden.

Beide erhalten im Übrigen nur einen Namen und keine eigenen Rollenprofile. Ihre Aufgabe ist es, über den Wahlkampf und die Arbeit der Parteien zu berichten, sowie das später stattfindende Duell der Kandidierenden zu moderieren und zu leiten.

Nachdem die anderen Spielerinnen ihre Rollen erhalten haben, finden sie sich in ihren jeweiligen Partei- bzw. Bürgerinitiativengruppen zusammen. Sie erhalten ihre Rollenprofile sowie Informationen zur Partei bzw. Initiative, der sie angehören. Danach beginnt die Einarbeitungsphase in die eigene Rolle. Während dieser Phase sollen sich die Mitglieder von Parteien und Bürgerinitiativen intensiv mit ihrer persönlichen Lebensgeschichte auseinandersetzen und in die Lebenswelt Wahlingens eintauchen. Die Parteimitglieder müssen zudem zu den einzelnen Wahlkampfthemen Stellung beziehen und innerhalb der Partei einen Konsens finden, den sie dem Wähler dann nach außen präsentieren können. Die Bürgerinitiativmitglieder müssen sich mit Materialien zu ihren jeweiligen Themenbereichen auseinandersetzen.

Die Presse entwickelt währenddessen Fragen und Ideen zu ihrer Vorgehensweise und führt nach und nach die ersten Interviews mit den PolitikerInnen bzw. Bürgerinitiativmitgliedern. Sie sollte sich ebenfalls schon mit dem Infomaterial zur Moderation des Duells der Kandidierenden auseinandersetzen, da später möglicherweise nicht mehr genügend Zeit zur Verfügung steht. Während die anderen Teilnehmenden dann eine Pause erhalten, arbeiten die Pressemitglieder vorerst weiter, um dann nach Beendigung der Pause die erste „Pressezeit“ zu veranstalten. Danach erhalten sie ihre Pause.

INFOTAG

Im Anschluss an die erste Pressezeit erhalten die Mitglieder der Parteien und Bürgerinitiativen die Aufträge für die zweite Arbeitsphase. In dieser wird der Bürgerinformationstag vorbereitet: Jede Partei und Bürgerinitiative hat dabei ihren eigenen Stand mitsamt Plakat, ggf. Flyern etc., mit denen sie bei den Bürgern für Stimmen bzw. für Unterstützung wirbt. Die benötigten Arbeitsmaterialien wie Plakate, Stifte etc. werden offen zur Verfügung gestellt, so dass die Teilnehmenden jederzeit darauf zugreifen können.

Nachdem die Gruppen ihre inhaltlichen Vorbereitungen abgeschlossen haben, sollten die Stände aufgebaut und die Plakate z. B. an der Wand oder an Stellflächen befestigt werden. Parteien und Bürgerinitiativen werden vor Beginn darauf hingewiesen, dass sie sich frei bewegen und die anderen Stände besuchen können, um sich zu informieren. Es ist darauf zu achten, dass ein möglichst intensiver Austausch erfolgt und möglichst viele Teilnehmende miteinander ins Gespräch kommen. Mindestens ein Mitglied einer Partei bzw. Bürgerinitiative sollte jedoch immer am jeweiligen Stand verbleiben, um mit den Interessierten ins Gespräch zu kommen. Die Presse kann, sofern eine Digitalkamera zur Verfügung steht, Aufnahmen der Stände bzw. des gesamten Infotages machen. In jedem Fall muss sie sich aber informieren, um später über die Veranstaltung berichten zu können. Nach dem Ende des Infotages kehren die Teilnehmer wieder in ihre jeweiligen Gruppen zurück und bereiten nun das Duell der Kandidierenden vor. Von besonderer Bedeutung ist, dass sich jede Parteigruppe auf eine Person einigt, die die Gruppe vertreten kann und dann vorbereitet wird. Die Presse muss sich darauf vorbereiten, das Duell zu leiten.

DUELL DER KANDIDATINNEN UND KANDIDATEN

Zur Durchführung des Duells sollten an einem gut sichtbaren Punkt des Raumes Stühle für die Vertreterinnen der Parteien aufgestellt werden. Am besten geschieht dies in einer zum Publikum offenen, halbkreisförmigen Anordnung. Nach einer Einführung durch die Moderation stellen sich die Teilnehmenden kurz vor oder werden vorgestellt. Danach wird die Diskussionsrunde eröffnet, in der die Kandidierenden ihre Lösungsansätze für die aktuellen Fragen und Probleme rund um Wahlingen präsentieren sollten. Die

Leitung des Duells sollte darauf achten, das Gespräch durch Fragen zu steuern und die Gesprächsanteile soweit wie möglich ausgewogen zu gestalten. Ebenso muss das Publikum mit einbezogen werden, das die Kandidaten befragen bzw. Kommentare abgeben kann.

Die Spielleitung kann im Hintergrund als „Aufnahmeleitung“ fungieren, um bei Engpässen und Problemen z. B. mit Stichworten oder Fragen weiterzuhelfen. Es wird nicht möglich sein, alle Themenbereiche im Rahmen des Duells anzusprechen. Erfahrungsgemäß können bei tiefer gehender Diskussion zwei, maximal drei Punkte behandelt werden. Der Abschluss des Duells kann z. B. in einer kurzen Zusammenfassung der Standpunkte durch die Leitung des Duells bestehen. Ebenso gut möglich ist es, die Kandidatinnen in einem Satz summieren zu lassen, warum man ihnen und ihrer Partei bei der bevorstehenden Kommunalwahl die Stimme geben sollte.

WAHLVORBEREITUNG UND WAHL

Die bevorstehende Kommunalwahl erfordert, dass den Teilnehmenden die Prinzipien der Kommunalwahl kurz erläutert werden. Zu diesem Zweck kann auf die bereitgestellte Präsentation zurückgegriffen werden, in welcher der Wahlmodus erläutert wird. Die Spielleitung kann, um die Spielwelt nicht zu durchbrechen, als Wahlleitung auftreten und den Ablauf so erklären. In dieser Phase sollte den Jugendlichen möglichst viel Zeit für Fragen gelassen werden, da ein unzureichendes Verständnis der Besonderheiten zu unverhältnismäßig vielen ungültigen Stimmzetteln führen kann.

Zur Wahl selbst werden den Teilnehmenden die Wahlunterlagen ausgehändigt. Sie bestehen jeweils aus den fünf Wahlvorschlägen der Parteien und der Wählervereinigung, den Wahlbenachrichtigungen mitsamt der Angabe des Wahlraums sowie einem Merkzettel, auf dem die zuvor erläuterten Besonderheiten der Wahl nochmals nachgelesen werden können. Wenn möglich sollten diese Unterlagen in Umschlägen verteilt werden, die die Jugendlichen dann auch zur Stimmabgabe nutzen können. Die Teilnehmenden sollten ebenfalls noch darauf hingewiesen werden, dass die Wahlbenachrichtigung in jedem Fall mitzubringen und den WahlhelferInnen vorzuzeigen ist. Deren Funktion wird in der Regel von der Spielleitung übernommen.

Wie die Jugendlichen genau wählen, hängt von den jeweiligen räumlichen Verhältnissen, der Anzahl der Spielleitung, wie auch von der vorhandenen Zeit ab. Soll die Wahl so realistisch wie möglich ablaufen, sollten mindestens zwei Wahlkabinen in verschiedenen Räumen mitsamt Möglichkeit zur geheimen Wahl (Sichtschutz, eigener Tisch etc.) zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personen als Wahlhelfer zur Organisation und zum Ablauf herangezogen werden können, desto reibungsloser und wirklichkeitsgetreuer kann die eigentliche Wahl ablaufen.

AUSZÄHLUNG UND VERKÜNDUNG DES ERGEBNISSES

Für die Auszählung des Wahlergebnisses gilt Analoges. Zwar kann eine einzige Person die Teilnehmenden heranziehen, um die abgegebenen Stimmen auszuzählen. Dieser Prozess nimmt jedoch erfahrungsgemäß viel Zeit in Anspruch. Wird diese Herangehensweise gewählt, ist es bei größeren Lerngruppen von mehr als 20 Personen in jedem Fall sinnvoll, eine Aufteilung vorzunehmen, falls zusätzliches Personal zur Verfügung steht. Eine weitere Möglichkeit besteht in einer Verschiebung der Ergebnisverkündung auf einen späteren Zeitpunkt am Tag, so dass auch für eine einzelne Person ausreichend Raum zur Auszählung sichergestellt ist. Wird das Planspiel über mehr als einen Tag gespielt, bietet sich diese Variante vermutlich sogar an. Letztendlich haben jedoch beide dieser Varianten den Nachteil, die Spannungskurve absinken zu lassen. Ungeachtet der Herangehensweise kann jedoch nicht nur die Stimmenanzahl je Partei, sondern auch diejenige der erfolgreichsten Kandidierenden ermittelt werden.

Sobald die Anzahl der Stimmen je Partei bzw. Wählervereinigung ermittelt worden ist, müssen diese für die Sitzverteilung umgerechnet werden. Dafür wird ein Stimmzählprogramm benötigt, das entweder online benutzt bzw. heruntergeladen werden muss¹. Sobald die Daten ermittelt worden sind, kann die Sitzverteilung bekannt gegeben werden. Zieht man nun die Stimmverteilung in den Parteien heran, können die einzelnen Gemeinderatsmitglieder benannt werden. Das erhöht die Motivation in aller Regel noch einmal beträchtlich. Die Gewählten sollten sich zum Abschluss gemeinsam aufstellen und den anderen präsentieren.

¹Ein Stimmzählprogramm befindet sich in den Zusatzmaterialien.

REFLEXION

Mit der Verkündung des Wahlergebnisses endet die eigentliche Simulationsphase. Die Reflexions- und Auswertungsphase sollte unmittelbar darauf folgen. Zunächst sind die Teilnehmenden aus ihren Rollen zu entlassen. Der Rollendistanzierung und der Reflexion von Gruppenprozessen im Verlauf des Planspiels sollten dabei besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Im Materialanhang finden sich einige Vorschläge für Herangehensweisen zur Auswertung. Die gewonnenen Erkenntnisse schließlich sollten idealerweise durch eine weitergehende Behandlung gefestigt und ausgebaut werden. Auch hierfür bietet die Reflexion den Ausgangspunkt, da sie der Leitung Einblicke in vorhandene Informationsdefizite und Wissenslücken der Jugendlichen gibt.

- **Hinweise:** Die Einführung in das Planspiel ist ganz besonders wichtig. Mit der Motivation und dem Engagement der Teilnehmenden – und der Spielleitung! – steht und fällt das gesamte Unternehmen.

Achten Sie auf das Vorwissen der Spielenden: Besonders beim Einstieg in das Thema mit jüngeren Menschen sollte die kommunalpolitische Einführung so anschaulich wie möglich sein und ggf. durch Beispiele aus dem jeweiligen Ort bzw. der Region unterfüttert werden.

Die Pressegruppe braucht möglicherweise gelegentlich Hilfe. So z. B. bei der Formulierung von Fragen und Beiträgen und beim Präsentieren der gemachten Fotos (techn. Unterstützung). Weiterhin sollte die Spielleitung sie frühzeitig – am besten schon nach der ersten Pressezeit – an die notwendige Vorbereitung des Duells der Kandidierenden erinnern (Titel der Sendung, Erstellung einer Anmoderation, Ideen für Fragen, Themenauswahl). Achten Sie zudem darauf, den Presseleuten die gleiche Pausenzeit zu geben, wie den anderen Teilnehmenden – wenn auch zeitlich verschoben.

Das Rollenspiel kann auch verkürzt gespielt werden, z. B. durch Auslassen des Duells der Kandidierenden. Wenn möglich, sichern Sie zumindest für die Phase der Wahl und vor allem der Stimmenauszählung Unterstützung zu. Durch den komplexen Abstimmungsmechanismus kann die Auszählung einiges an Zeit in Anspruch nehmen. Möglicherweise ist es sinnvoll, die Lerngruppe in der Zwischenzeit pausieren zu lassen oder auch anderweitig zu beschäftigen.

Nehmen Sie sich in jedem Fall ausreichend Zeit für die Reflexion des Spielgeschehens. Sie ist der Schlüssel zur erfolgreichen Vermittlung der Inhalte des Planspiels und zum Transfer des erworbenen Wissens in die Realität.



ROLLENSPIEL NEULAND NORD

🕒 ZEITBEDARF:

2,0 - 2,5 Zeitstunden (inkl. Pausen)

👥 ZIELGRUPPE:

12 - 13 Jugendliche ab 16 Jahren pro Rollenspiel (bei geringfügig größeren Gruppen können eine oder zwei Rollen doppelt besetzt werden. Bei über 20 Jugendlichen wird das Spiel in zwei Gruppen gespielt und die Rollen „Miriam Meier“ und „Matthias Schützle“ und „Heike Fröhlich“ werden entfernt.)

🏠 RAUM:

Gruppenraum, bei zwei Rollenspielen zwei Räume

📋 MATERIAL:

Rollenbeschreibungen unter www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html; Ablaufplan, Namensschilder, Rollenprofile, Szenariokarten, Abstimmungszettel, Stifte. Falls Presse vorhanden: Flipchart und Papier, Digitalkamera oder Handykamera (inkl. Anschlusskabel), Laptop und Beamer

🎮 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis schwierig

📖 QUELLE/AUTOR:

J. Roloff

🎯 ZIEL:

Kommunalpolitik problemorientiert erfahren

VARIATIONEN:

Das Rollenspiel kann sowohl mit als auch ohne Presse gespielt werden. Sollte sich die Spielleitung für die Presse entscheiden, müssen die entsprechenden Materialien bereitgestellt werden. Außerdem sollte für die Arbeitsphase in diesem Fall eine Zeitstunde eingeplant werden.

AUSZUG AUS DEM SZENARIO:

Lenzingen ist eine wohlhabende Gemeinde auf der Schwäbischen Alb. Geringe Arbeitslosigkeit und hohe Gewerbesteuereinnahmen sorgen dafür, dass die Grundsteuern niedrig sind, was wiederum neue Gewerbetreibende anlockt.

Das bringt allerdings auch Probleme mit sich: Viele alte Gebäude und viel ausgeschriebenes Bauland wurde in den vergangenen Jahren von zwei großen Lenzinger Konzernen aufgekauft und/oder bebaut: der ABC AG und dessen Tochterfirma, der EFG AG. Beide Konzerne sind weltmarktführend im Bereich Wohnungseinrichtung. Die Kommune ist stolz auf diese Unternehmen, sie verdankt ihnen den Wohlstand und viele Arbeitsplätze. Jetzt plant die EFG AG eine weitere große Fläche am Ortsausgang Lenzingens zu kaufen. Es wäre eine der letzten unbebauten Flächen, auf der sich regelmäßig Jugendliche zum Chillen und Lagerfeuer machen treffen, zu der Jugendgruppen und Schulklassen Exkursionen in die Natur unternehmen, Hundebesitzer ihre Hunde ausführen und zahlreiche Menschen ihren Sonntagsspaziergang machen.

Als der Grundsatzbeschluss zum Bebauungsplan öffentlich wird, gründet sich eine Bürgerinitiative, um das Unternehmen zu stoppen und den Bau der Halle zu verhindern. Diese schafft es, ein Bürgerbegehren zu veranlassen, d. h. 2519 Bürgerinnen und Bürger haben unterschrieben, dass die Bürgerinnen per Wahl über den Verkauf des städtischen Grundstücks abstimmen sollen. Das sorgte für Unmut; Befürworter und Gegner des Baus machten sich gegenseitig Vorwürfe, der soziale Frieden der Stadt war hinüber.

Der Oberbürgermeister der Stadt hat nun ein Bürgerforum eingerichtet. Hier treffen alle Beteiligten und Interessierten unter der Leitung eines Schlichters aufeinander. Für kommende Woche ist schließlich der Bürgerentscheid angesetzt und zuvor soll die Diskussion versachlicht werden.

PLANSPIEL WAHLSBERG

DIDAKTISCH-METHODISCHE EINFÜHRUNG

🕒 ZEITBEDARF:

4 – 8 Stunden (je nach Modulwahl)

👥 ZIELGRUPPE:

20 bis 65 Personen ab 15 Jahren

🏠 RAUM:

Ein großer Raum (Plenarsaal) und zwei kleine Räume (Ausschusssitzungsraum)

📎 MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
evtl. Flipchartpapier, Stifte, Beamer, Laptop,
Tisch- und Namensschilder, etc.

🎮 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📖 QUELLE:

Planspielreihe IpB Baden-Württemberg:
„Planspiel Wahlsberg“

🎯 ZIEL:

Kommunalpolitik spielerisch und
problemorientiert erleben

ABLAUF:

Das Planspiel Wahlsberg simuliert die letzte Gemeinderatssitzung der Stadt Wahlsberg vor den Kommunalwahlen. In dieser letzten Gemeinderatssitzung geht es um den Nutzungskonflikt in der Innenstadt: Lärmbelastung, Alkoholkonsum auf öffentlichen Plätzen und Gewaltdelikte in der Innenstadt stören das Miteinander der Bürgerinnen und Bürger. Hierfür gilt es eine Lösung zu finden.

Grundsätzlich besteht das Planspiel aus drei Phasen: der Vorbereitungsphase, der eigentlichen Simulationsphase und der Auswertung.

Das Planspiel Wahlsberg ist modular aufgebaut: Es gibt ein Grundmodul und zwei Erweiterungsmodule.

Das Grundmodul simuliert die letzte Gemeinderatssitzung am Ende der Wahlperiode. Das erste Erweiterungsmodul „Bürgerinitiative“ ist (neben der thematischen Erweiterung) besonders bei Gruppen von mehr als 55 Teilnehmenden geeignet, weil damit die Zahl der Spielerinnen erhöht wird. Dieses Modul ermöglicht es, eine Bürgerinitiative in die Simulation zu integrieren, deren Ziel es ist, einen Bürgerentscheid herbeizuführen.

Das zweite Erweiterungsmodul „Kommunalwahl“ schließt an die Gemeinderatssitzung eine Simulation der Kommunalwahl an.

VORBEREITUNGSPHASE (CA. 45 MIN)

Die Vorbereitung im engeren Sinne findet direkt vor dem Einstieg in das eigentliche Spielgeschehen statt. Nach einem kurzen Warming-up sollte je nach Kenntnisstand der Teilnehmenden zunächst eine kurze Besprechung bzw. Wiederholung wichtiger kommunalpolitischer Grundlagen erfolgen. Im Anschluss daran kann mit dem „Aufbau der Spielwelt“ begonnen werden.

Die Teilnehmenden sollten dafür in der gebotenen Kürze in die Methode des Planspiels sowie in den **Ablaufplan** des hier vorliegenden Spiels eingewiesen werden. Bei der methodischen Einführung ist es wichtig, den Teilnehmenden zu erläutern, dass ihre eigene Beteiligung und Eigeninitiative Grundvoraussetzung für einen spannenden und interessanten Spielverlauf sind.

Im Anschluss werden die Teilnehmenden in die Ausgangssituation des Planspiels eingeführt. Diese Einführung erfolgt durch die Spielleitung mit Hilfe einer fiktiven Stadtführung, in der die Teilnehmenden über die Stadt und die bestehenden Probleme informiert werden: Konkret existiert in der Innenstadt derzeit ein Nutzungskonflikt. Die Bewohnerinnen der Innenstadt beschweren sich über die hohe Lärmbelastung. Der Alkoholkonsum auf öffentlichen Plätzen hat ein unerträgliches Ausmaß erreicht und immer wieder kommt es zu Gewaltdelikten und Vandalismus. Deshalb hat die Stadtverwaltung eine Beschluss-Vorlage in den Gemeinderat eingebracht, die die Verlängerung der Sperrzeit, ein Alkoholverbot in der Innenstadt und die Videoüberwachung risikobehafteter Innenstadtbereiche vorsieht. Mit dieser Ausgangssituation hat sich der Gemeinderat zu befassen. Aber nicht nur der Gemeinderat, sondern auch engagierte Bürgerinnen und Bürger setzen sich mit der Thematik auseinander (Erweiterungsmodul „Bürgerinitiative“).

SIMULATIONSPHASE
GRUNDMODUL (3,5 – 4 STUNDEN)

Die Simulationsphase lässt sich in fünf größere Gruppenphasen untergliedern: die erste Fraktionssitzung, die erste Gemeinderatssitzung, die Ausschusssitzung, die zweite Fraktionssitzung und die abschließende zweite Gemeinderatssitzung mit Abstimmung. Optional können sich die Phasen Bürgerentscheid und/oder Wahlkampf plus Wahl anschließen (Erweiterungsmodul).

Die Simulationsphase beginnt mit der Verteilung der **Rollenschilder**, der **Beschluss-Vorlage** und der **Rollenprofile**. Die Spieler schlüpfen in folgende Rollen:

- **Oberbürgermeister**
- **Mitglieder der Gemeinderatsfraktionen**
 Christliche Volkspartei (CVP),
 Freie und Unabhängige Liste (FUL),
 Arbeiterpartei Deutschlands (APD),
 Ökologisch-soziale Partei (ÖSP) und
 Liberale Reformpartei (LRP)
- **Evtl. Mitglieder und Aktivistinnen der Bürgerinitiative(n)**
- **Evtl. Journalisten/Presse**

Natürlich sind alle diese Personen auch gleichzeitig wahlberechtigte Bürgerinnen und Bürger von Wahlberg (Erweiterungsmodul „Kommunalwahl“).

Die Verteilung der Rollen erfolgt – mit Ausnahme der Presserollen und gegebenenfalls dem OB – nach dem Zufallsprinzip.

Der Oberbürgermeister ist stimmberechtigtes Mitglied des Gemeinderates und leitet sowohl die Gemeinderatssitzung als auch die Arbeit im Hauptausschuss. Er ist parteilos und sollte eine offene Haltung gegenüber allen Gemeinderatsfraktionen einnehmen.

Die Mitglieder der Gemeinderatsfraktionen der unterschiedlichen Parteien sind im Gemeinderat stimmberechtigt und gestalten die Gemeindepolitik durch ihre Arbeit in den Fraktionen, Ausschüssen und dem Gemeinderat, wo sie jeweils stimmberechtigt sind. Die Aktivitäten der Mitglieder der Bürgerinitiative laufen parallel zur Arbeit der Gemeindepolitiker. Sie können aber den öffentlichen Sitzungen der Ausschüsse oder des Gemeinderates als Zuhörerinnen beiwohnen.

Die Presserollen werden nicht nach dem Zufallsprinzip vergeben. Hier bietet es sich an, Teilnehmende einzusetzen, die Spaß am Schreiben und Vortragen haben. Außerdem liegt der Arbeits- und Pausenrhythmus bei diesen Rollen etwas anders als bei denen der anderen Teilnehmenden. Ihre Aufgabe ist es, über die Arbeit der verschiedenen Akteure zu berichten und gegebenenfalls am Ende das Wahlergebnis zu verkünden. Hierzu sollte der Pressegruppe Zeit für eine Pressekonferenz vor Beginn einer jeden Plenumsrunde oder an anderer Stelle eingeräumt werden. Des Weiteren kommt der Pressegruppe eine entscheidende Rolle bei der Ergebnissicherung zu: So kann die Pressegruppe z.B. mit Hilfe einer Wandzeitung nicht nur die Endresultate, sondern auch prozessuale Elemente während des Spielverlaufs festhalten. Diese Ergebnisse können dann in der Auswertungsphase genutzt werden.

Nach dem Austeilen der Rollenschilder, der Beschluss-Vorlage und der Rollenprofile erhalten die Teilnehmenden Zeit, sich mit Ihrem „neuen“ Charakter und der Ausgangssituation vertraut zu machen.

Daran schließt sich die erste Fraktionssitzung an. Die **Fraktionsaufträge (1)** helfen den Teilnehmenden bei der Strukturierung Ihrer Fraktionsarbeit.¹

Unter Leitung des Oberbürgermeisters stellen die Fraktionen ihre Positionen in der anschließenden ersten Gemeinderatssitzung allen Gemeinderatsmitgliedern vor. Die anderen Fraktionen sollten sich Notizen zu den Positionen der Vortragenden machen. In dieser Phase sollte von einer größeren Aussprache zwischen den Fraktionen abgesehen werden. Danach überweist der Oberbürgermeister die Beschluss-Vorlage zur Vorbereitung in die verschiedenen Ausschüsse. Vorbereitete Redemanuskripte und die Spielleitung, welche nun als Leitung des Hauptamts auftreten, unterstützen den OB bei seiner Arbeit.

¹In dieser Phase können optional auch die vorgefertigten Fraktionspositionen in die Gruppen gegeben werden.

In der anschließenden Sitzungsphase der Ausschüsse werden drei Ausschüsse mit dem Nutzungskonflikt befasst. Die Ausschüsse haben dabei unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte: der Hauptausschuss befasst sich mit der Videoüberwachung, der Ausschuss für Soziales, Jugend und Sport mit dem Alkoholverbot und der Wirtschafts- und Finanzausschuss mit den Folgen einer Sperrzeitveränderung. Die **Arbeitsaufträge** für die Ausschüsse unterstützen deren Arbeit. Aufgabe der Ausschüsse ist es, Beschlussempfehlungen für den Gemeinderat zu formulieren. Bei Bedarf können die Ausschüsse **Hintergrundinformationen** von der Spielleitung einfordern.

Danach kehren die Teilnehmenden in ihre Fraktion zurück. In der zweiten Fraktionssitzung gilt es zum einen, die eigene Position und Kompromissfähigkeit anhand der Beschlussempfehlungen zu überprüfen und eigene Anträge zu formulieren und zum anderen in Verhandlung mit den anderen Fraktionen zu treten. Letzteres kann vor allem in der externen Verhandlungsrunde geschehen. Die Anträge sollten vor Beginn der zweiten Gemeinderatssitzung bei der Spielleitung eingereicht und von dieser vom weitestgehenden zum kleinsten Antrag geordnet werden. Auch in dieser Phase können die **Fraktionsaufträge (2)** helfen, die Arbeit zu strukturieren.

In der abschließenden zweiten Gemeinderatssitzung kommen die Fraktionen zu Wort. In einer ersten Runde können sie zu den Beschlussempfehlungen und der Beschluss-Vorlage Stellung beziehen und eigene Anträge einreichen und begründen. Danach kann es dann zu einer Aussprache und Diskussion zwischen den Fraktionen kommen. Um eine gute Diskussion zu ermöglichen, sollten die Anträge der Fraktionen für alle visualisiert werden (.ppt, Kopien, Overhead, Visualizer, etc.). Den Abschluss des Planspiels bilden die finalen Abstimmungen über die verschiedenen Anträge der Fraktionen und die Beschluss-Vorlage.

ERWEITERUNGSMODULE

Das Planspiel Wahlsberg verfügt über zwei Erweiterungsmodule.

ERWEITERUNGSMODUL „BÜRGERINITIATIVE“ (+ 45 MIN)

Ziel der Bürgerinitiative (BI) ist es, einen Bürgerentscheid herbeizuführen. Ihre Arbeit und Aktivitäten laufen parallel zu denen der Fraktionen und Ausschüsse. Dabei werden der BI inhaltlich kaum Vorgaben gemacht. In der ersten Sitzung klären die BI-Mitglieder organisatorische Fragen und ihre Positionen zur Beschluss-Vorlage G-140/525. Danach überlegen sie sich eine (Stör-)Aktion, wie sie dem Plenum ihr Anliegen im Laufe der ersten Gemeinderatssitzung, der sie im Publikum beiwohnen, öffentlichkeitswirksam präsentieren wollen.

In ihrer zweiten Sitzung einigen sich die BI-Aktivist:innen auf **einen** inhaltlichen Schwerpunkt, den sie zu einem Bürgerentscheid führen wollen, informieren sich über die direktdemokratischen Beteiligungsformen Bürgerbegehren und Bürgerentscheid und bereiten das Bürgerbegehren vor. **Hintergrundinformationsmaterial** zu den Themen, **Informationsmaterial** zu den Beteiligungsformen und **Formblätter für die Unterschriftenliste** unterstützen die BI in dieser Phase bei ihrer Arbeit.

In der dritten Sitzung erstellen die BI-Mitglieder Informations- und Werbematerial, mit welchem sie bei den anderen Spielteilnehmenden für ihre Position werben und diese über das Instrument Bürgerbegehren/Bürgerentscheid informieren. **Arbeitsaufträge** unterstützen die BI bei ihrer Arbeit in den Sitzungen. Während der anschließenden „externen Verhandlungsrunde“ gehen die BI-Mitglieder auf Unterschriftenjagd und versuchen möglichst viele Spielteilnehmenden von ihrer Position zu überzeugen und deren Unterstützung (Unterschrift) zu erhalten.

Sollte der Gemeinderat in seiner zweiten Gemeinderatssitzung nicht im Sinne der Bürgerinitiative entscheiden, kann die BI die gesammelten Unterschriften beim Oberbürgermeister einreichen und so (bei Erreichen des Quorums) einen Bürgerentscheid erzwingen. Hier erhält die BI die Gelegenheit, dem Plenum einen selbst vorbereiteten Kurzvortrag zu präsentieren, in welchem sie auf das Instrument Bürgerbegehren/Bürgerentscheid und ihr Anliegen näher eingehen kann.

Unmittelbar im Anschluss wird die Wahl vorbereitet und durchgeführt. Die Wahlvorbereitung besteht für die Spielleitung zum einen darin, die Wahlbenachrichtigungen an alle Spielteilnehmenden auszuteilen, die nun vor allem in ihrer Rolle als wahlberechtigte Bürgerinnen und Bürger aktiv sind. Zum anderen muss in den amtlichen Stimmzettel die mit Ja oder Nein zu beantwortende Frage eingetragen und dieser für alle Teilnehmenden kopiert werden. Alternativ kann die Frage auch gut sichtbar im Wahllokal platziert werden, was die Wahlvorbereitung abkürzt. Weiterhin gilt es, das Wahllokal einzurichten. Hier sollte darauf geachtet werden, ausreichend „Wahlkabinen“ aufzubauen, um Staus und lange Schlangen vor dem Wahllokal zu vermeiden. Anschließend wird der Bürgerentscheid durchgeführt, die Stimmen ausgezählt und das Ergebnis durch die Spielleitung oder die Presse verkündet.

ERWEITERUNGSMODUL „KOMMUNALWAHL“ (+ CA. 90 MIN)

Das Erweiterungsmodul „Kommunalwahl“ ermöglicht es, an die Simulation des Gemeinderates eine Wahlsimulation anzuschließen. Hierzu schließt sich an die Gemeinderatssitzung (oder gegebenenfalls den Bürgerentscheid) eine kurze Arbeitsphase an, in welcher die Fraktionen ein Wahlplakat entwerfen, mit dem sie sich zu verschiedenen Themen positionieren. Im Anschluss daran findet ein Informationstag für Bürgerinnen statt: Jede Partei und Bürgerinitiative hat dabei ihren eigenen Stand mitsamt Plakat, ggf. Flyern etc., mit denen sie beim Bürger für Stimmen bzw. für Unterstützung wirbt. Die benötigten Arbeitsmaterialien wie Plakate, Stifte etc. werden offen zur Verfügung gestellt, so dass die Teilnehmenden jederzeit darauf zugreifen können.

Nachdem die Gruppen ihre inhaltlichen Vorbereitungen abgeschlossen haben, sollten die Stände aufgebaut und die Plakate, z. B. an der Wand oder an Stellflächen, befestigt werden. Parteien und Bürgerinitiativen werden vor Beginn darauf hingewiesen, dass sie sich frei bewegen und die anderen Stände besuchen können, um sich zu informieren. Es ist darauf zu achten, dass ein möglichst intensiver Austausch erfolgt und möglichst viele Jugendliche miteinander ins Gespräch kommen.

Mindestens ein Mitglied einer Partei bzw. Bürgerinitiative sollte jedoch immer am jeweiligen Stand ver-

bleiben, um mit den Interessierten ins Gespräch zu kommen. Die Presse kann, sofern eine Digitalkamera zur Verfügung steht, Aufnahmen der Stände bzw. des gesamten Infotages machen. In jedem Fall muss sie sich aber informieren, um später über die Veranstaltung berichten zu können.

Die bevorstehende Kommunalwahl erfordert, dass den Teilnehmenden die Prinzipien der Kommunalwahl kurz erläutert werden. Zu diesem Zweck kann auf die bereitgestellte Präsentation zurückgegriffen werden, in welcher der Wahlmodus erläutert wird. Die Spielleitung kann, um die Spielwelt nicht zu durchbrechen, als Wahlleitung auftreten und den Ablauf so erklären. In dieser Phase sollte den Jugendlichen möglichst viel Zeit für Fragen gelassen werden, da ein unzureichendes Verständnis der Besonderheiten zu unverhältnismäßig vielen ungültigen Stimmzetteln führen kann.

Zur Wahl selbst werden den Teilnehmenden die Wahlunterlagen ausgehändigt. Sie bestehen jeweils aus den fünf Wahlvorschlägen der Parteien und der Wählervereinigung, den Wahlbenachrichtigungen mitsamt der Angabe des Wahlraums sowie einem Merkzettel, auf dem die Teilnehmenden die zuvor erläuterten Besonderheiten der Wahl nochmals nachlesen können. Wenn möglich, sollten diese Unterlagen in Umschlägen verteilt werden, die die Jugendlichen dann auch zur Stimmabgabe nutzen können. Es sollte auch darauf hingewiesen werden, dass die Wahlbenachrichtigung in jedem Fall mitzubringen und den Wahlhelferinnen vorzuzeigen ist. Die Funktion der Wahlhelfer wird in der Regel von der Spielleitung übernommen.

Für die Wahlsimulation sind Materialien hinterlegt, die exemplarisch eine Gemeinderatsgröße von 18 Mitgliedern annehmen. Diese Stimmenzahl hat sich in der Praxis bewährt; es ist aber auf die didaktische Reduktion hinzuweisen, sollte der Gemeinderat im Grundmodul eine andere Mitgliederzahl gehabt haben. Grundsätzlich können die Materialien auch auf die jeweilige Gruppengröße der Teilnehmenden angepasst werden. Dies würde eine größere Realitätsnähe mit sich bringen, bedeutet aber auch einen deutlich größeren Vorbereitungs- und Anpassungsaufwand.

Wie die Teilnehmenden genau wählen, hängt von den jeweiligen räumlichen Verhältnissen, der Anzahl der Mitglieder der Spielleitung und von der vorhandenen Zeit ab. Soll die Wahl so realistisch wie möglich ablaufen, sollten mindestens vier Wahlkabinen in verschie-

denen Räumen mitsamt Möglichkeit zur geheimen Wahl (Sichtschutz, eigener Tisch etc.) zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personal als Wahlhelfer zur Organisation und zum Ablauf herangezogen werden kann, desto reibungsloser und wirklichkeitsgetreuer kann die eigentliche Wahl ablaufen.

Für die Auszählung des Wahlergebnisses gibt es unterschiedliche Herangehensweisen: So kann die Spielleitung die Teilnehmenden heranziehen, um die abgegebenen Stimmen auszuzählen. Dieser Prozess ist mit einem hohen Lerneffekt verbunden, nimmt jedoch erfahrungsgemäß viel Zeit in Anspruch. Eine weitere Möglichkeit besteht in einer Verschiebung der Ergebnisverkündung auf einen späteren Zeitpunkt am Tag, so dass auch für eine einzelne Person ausreichend Raum zur Auszählung sichergestellt ist. Ungeachtet der Herangehensweise kann je nach Möglichkeit nicht nur die Stimmenanzahl je Partei, sondern auch diejenige der erfolgreichsten Kandidaten ermittelt werden.

Sobald die Anzahl der Stimmen je Partei bzw. Wählervereinigung ermittelt worden ist, müssen diese für die Sitzverteilung umgerechnet werden. Dafür wird ein Stimmenzählungsprogramm benötigt, das online benutzt bzw. heruntergeladen werden muss.² Sobald die Daten ermittelt worden sind, kann die Sitzverteilung bekannt gegeben werden. Zieht man nun die Stimmverteilung in den Parteien heran, können die einzelnen Gemeinderatsmitglieder benannt werden. Das erhöht die Motivation in aller Regel noch einmal beträchtlich, kann aber auch gruppendynamische Problemlagen befördern. Die Gewählten können sich zum Abschluss gemeinsam aufstellen und den anderen präsentieren. Auch hier ist auf die Integrität der Unterlegenen zu achten.

² Ein Stimmenzählprogramm ist in den Zusatzmaterialien hinterlegt. Für eine Onlineversion siehe: <http://www.election.de/mandate.html> (12.02.2012). Ein kostenloses und lizenzfreies Programm, welches nach dem Herunterladen keine aktive Internetverbindung mehr benötigt, kann unter <http://www.mandatsverteilung.de.vu/> (12.02.2012) heruntergeladen werden.

AUSWERTUNG UND REFLEXION (30 MIN)

Mit der Verkündung des Wahlergebnisses endet die eigentliche Simulationsphase. Die Reflexions- und Auswertungsphase sollte unmittelbar darauf folgen. Zunächst sind die Teilnehmenden aus ihren Rollen zu entlassen. Zum Abschluss kann auf verschiedene Weise eine Auswertung und Reflexion erfolgen; dieser sollte unabhängig von der Herangehensweise genügend Raum und Zeit zugestanden werden. Die Auswertung und Reflexion kann sich beispielsweise auf die inhaltliche (Sperrzeit, Alkoholverbot, Videoüberwachung) oder strukturelle (Fraktionsarbeit, Ausschussarbeit, Gemeinderatssitzungen) Ebene des Planspiels beziehen, die Erfahrungen und Emotionen der Teilnehmenden in ihren Rollen thematisieren und den Realitätsbezug herstellen.



PLANSPIEL NECKARDORF

HÖHERE FREIBADPREISE IN NECKARDORF?

🕒 ZEITBEDARF:

3,5 - 4 Stunden (inkl. Pausen)

👥 ZIELGRUPPE:

Ca. 50 Jugendliche ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Ein größerer Raum für Sitzung (z. B. Ratssaal) und mindestens drei Gruppenarbeitsräume

✍️ MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
Kopiervorlagen, Tisch-, Namens- und Türschilder

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📖 QUELLE/AUTOR:

LpB, Fachbereich Jugend und Politik / Robby Geyer und freie Mitarbeitende des Fachbereichs

🎯 ZIEL:

Arbeitsweise eines Gemeinderates handlungsorientiert erleben

ABLAUF UND ZEITPLAN:

VORBEREITUNG DURCH REFERENT/-IN

- Materialien aktualisieren (Datum an die jeweilige Veranstaltung anpassen) und kopieren
- Pro Spielgruppe Materialien in einer Mappe zusammenstellen
- Gruppenräume aufteilen und entsprechende Zettel aushängen (wenn möglich auf einer Ebene)

EINFÜHRUNG IN DAS ROLLENSPIEL (CA. 30 MIN)

- Szenario austeilen, lesen lassen, besprechen und Nachfragen klären
- Rollen auslösen
- Zeitplan erklären (eventuell kann man die wesentlichen Punkte auf einem Plakat darstellen)
- Raumübersicht vorstellen, damit alle wissen, wo welche Gruppe zu finden ist

GRUPPENARBEIT (CA. 90 MIN)

- Fraktionsvorsitzende/Gruppensprecherinnen müssen ihre Leute zusammenholen und dafür sorgen, dass alle im jeweiligen Tagungsraum sind
- Rollenprofil, Beschlussvorlage und Materialien lesen und besprechen
- Position der Fraktion diskutieren und festlegen

Eventuell vor der Gemeinderatssitzung eine kurze Pause einschieben.

GEMEINDERATSSITZUNG (CA. 60 MIN)

- Eröffnung durch den Oberbürgermeister
- Verlesung der Beschlussvorlage
- Diskussion
- Abstimmung

AUSWERTUNGSGESPRÄCH (CA. 30 MIN)

- Siehe Leitfragen



WORLD CAFÉ

🕒 ZEITBEDARF:

Gesprächsrunden à 15 - 30 Min. (mind. drei Durchläufe)

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 15 Personen ab 14 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Papier, Stifte, weiße Papiertischdecken (oder große Papierbögen), nach Möglichkeit Kaffee/Tee, Plätzchen, Deko (z.B. Blumen)

🌐 NIVEAUSTUFE:

Variabel

📖 QUELLE:

Bolliger, Ernst & Zellweger, Tonino (2007): Moderation – Die Kunst, Veranstaltungen zielorientiert und zeitsparend durchzuführen. Lindau.

🎯 ZIEL:

Konstruktive Gespräche in einer positiven informellen Atmosphäre, die es allen ermöglicht, sich zu beteiligen. Daneben ist die Selbststeuerung der Gespräche, die Wissensaktivierung und deren kreative Verknüpfung ein wichtiges Ziel.

ABLAUF:

Die Methode geht auf die zwei US-amerikanischen Unternehmensberater Brown und Isaacs zurück. Die beiden stellten fest, dass viele Ideen und Entscheidungen nicht während offiziell angesetzten Besprechungen entwickelt und getroffen werden, sondern in informellen Kontexten wie einer Kaffeepause. Daher ist es in der Vorbereitung zunächst wichtig, eine informelle Atmosphäre zu schaffen, die einem Café ähnelt. Eine Mischung aus Steh- und Sitztischen schafft eine möglichst hohe Dynamik. Die Tische sollten ansprechend gestaltet sein (z.B. mit Blumen, Plätzchen, Kaffee und Tee). Um in der Kaffeehaus-Terminologie zu bleiben, ist jeder Tisch mit Besteck (Stifte) und einer (Papier-) Tischdecke bestückt, auf die während den Gesprächen geschrieben und gemalt werden kann und soll.

Vor Beginn des World Cafés gilt es, die Zielsetzung zu klären. Damit über Themen diskutiert wird, die für die Teilnehmenden relevant sind, kann es in der Vorbereitung sinnvoll sein, die Fragen gemeinsam mit ihnen zu entwickeln. Denn nur gute und relevante Fragen führen zu konstruktiven Ergebnissen.

Beim World Café finden sich für gewöhnlich vier bis sechs Personen in aufeinander aufbauenden Gesprächsrunden (3 bis 4 Runden) von je 15 - 30 Minuten in einer ungezwungenen Atmosphäre an einem Tisch zusammen. Hier setzen sie sich mit einem konkreten Thema bzw. mit einer relevanten Frage auseinander.

Zu Beginn des World Café heißt die Moderation alle Teilnehmenden herzlich willkommen und führt in die Methode des World Café ein (Ablauf, Etikette, ...). Während die Teilnehmenden eintreffen, kann Musik im Hintergrund gespielt werden. Die Teilnehmenden werden dann von der Moderation dazu eingeladen, sich in Vierer- oder Fünfer-Gruppen an einem Tisch zusammen zu finden. An jedem Tisch wird nun aus der Gruppe heraus ein Gastgeber/eine Gastgeberin gewählt oder bestimmt. Diese bleiben während des gesamten World Café an ihrem Tisch sitzen und tragen so die Gedanken und Ideen der vorherigen Gruppen in die neuen Gruppen weiter.

Außerdem ist es Aufgabe des Gastgebers/der Gastgeberin für eine offene und freundliche Atmosphäre zu sorgen. Sie verabschieden die Gäste, begrüßen die Neuankömmlinge und fassen die Gedanken der vorherigen Gruppen zusammen. Auch achten sie darauf, dass sich alle beteiligen können und dass die wichtigsten Gedanken und Ideen auf der Tischdecke gesammelt werden. Die „reisenden“ Teilnehmenden bringen die Gedanken der anderen Tische mit ein und ermöglichen so eine Vernetzung über die einzelnen Tische hinweg.

Dreh- und Angelpunkt eines World Cafés sind die zu diskutierenden Fragen. Sie sollten spannend formuliert sein und die Teilnehmenden neugierig machen, ins Gespräch zu kommen. Gleichzeitig sollten sie trennscharf, einfach und verständlich sein. Die Fragen sollten dabei entweder auf den Tischdecken vermerkt sein oder aber, wenn es sich um mehrere zusammenhängende Fragen pro Tisch handelt, auf einer Menükarte (A4-Blatt) für die Teilnehmenden notiert werden. Die Ergebnisse werden auf Papierdecken oder Papier festgehalten. Nach jeder Runde mischen sich die Teilnehmenden neu und finden an einem anderen Tisch Platz.

Garant für ein aktives Lernen im World Café sind die Begegnungen und Gespräche, die durch eine möglichst klare Zielsetzung, relevante Fragen und das passende Setting ermöglicht werden. Unterstützt wird das Lernen durch das anschließende „Gespräch über das

Gespräch“, also die Reflexion und Verknüpfung der Erkenntnisse mit allen Teilnehmenden im Plenum. Gefördert werden sollte dieser Reflexionsprozess, indem nach den Durchläufen die Ergebnisse festgehalten und im Plenum besprochen werden. Es gilt, Gemeinsamkeiten, Unterschiede und wichtige Ideen herauszuarbeiten, um diese für einen möglichen weiteren Arbeitsschritt aufzubereiten.

DIE ETIKETTE IM WORLD CAFÉ:

- Sprechen Sie über das, was Ihnen wirklich wichtig ist.
- Reagieren Sie auf das, was Ihre Gesprächspartner sagen.
- Fassen Sie sich kurz.

VARIANTEN:

- Die Ergebnisse werden für einen „Gallery Walk“ benutzt, der in den Pausen „begangen“ werden kann.
- Ergebnisse werden als Zeitung / Geschichten- / Bilderbuch festgehalten.
- Die Teilnehmenden können auf Post-its zentrale Erkenntnisse vermerken und sie auf ein Plakat kleben. In den Pausen können diese Post-its besichtigt werden. Zusammenhängende Ideen können von der Moderation zusammen gefasst werden.

- ▶ **Hinweise:** Der Raum sollte idealerweise entsprechend der Idee dieser Methode einem Kaffeehaus nachempfunden werden, um so eine möglichst einladende Umgebung zu erschaffen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Ergebnisse des World Cafés sollten für weitere Arbeitsschritte oder die Weiterarbeit in Kleingruppen genutzt werden.



FISHBOWL

🕒 ZEITBEDARF:

1,5 – 2 Stunden

👥 ZIELGRUPPE:

10 bis 20 Personen ab 16 Jahren

🏠 RAUM:

Drinnen und im Freien möglich

✂️ MATERIAL:

Stühle, Stifte, Papier

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

🎯 ZIEL:

Ziel der Fishbowl-Methode ist es, eine geordnete Gruppendiskussion zu führen und sowohl Pro- als auch Contra-Argumente zu diskutieren. Außerdem kann diese Methode den Perspektivwechsel fördern.

ABLAUF:

Die Gruppe wird in ein Pro- und ein Contra-Team aufgeteilt (in der Regel per Zufall, z. B. durch Lose, Nimm 2, Abzählen, o. ä.). Die Moderation versucht, dem Ganzen einen Rahmen zu geben, etwa indem sie die beiden Gruppen als Expertengruppe in einen Ausschuss des Kreistages oder Gemeinderates einlädt. Den Gruppen wird nun das Thema vorgegeben, worauf sie sich zur Vorbereitung zurückziehen. Ihnen bleiben 30 Minuten Zeit, um möglichst viele Argumente für die eigene Position zu entwickeln. Die Moderation geht in die Kleingruppen hinein und verteilt Rollen (z. B. Politiker, Wissenschaftlerin) an alle Teilnehmenden. Die Erfahrung zeigt, dass es den Teilnehmenden dann leichter fällt, die Position einzunehmen. Jede Kleingruppe muss einen der Mitspielenden für das Anfangsplädoyer auswählen.

Nach 30 Minuten finden die zwei Gruppen wieder zueinander. In der Zwischenzeit wurde eine bestimmte Sitzordnung aufgebaut: In der Mitte stehen vier Stühle in einem Kreis. Weiter wird ein Außenkreis aus Stühlen für alle übrigen TeilnehmerInnen aufgebaut. Im Innenkreis sitzen jeweils zwei Jugendliche der Pro-Seite und zwei der Contra-Seite. Die anderen Teilnehmenden setzen sich in den Außenkreis. Die Moderation begrüßt nun alle und lädt jeden und jede ein, sich kurz vorzustellen (Name und Position). Dann gibt die Moderation das Wort an die Teilnehmenden, die das Anfangsplädoyer sprechen wollen. Danach ist die Diskussion eröffnet. Allerdings dürfen sich nur die

Jugendlichen aktiv in die Diskussion einbringen, die im Innenkreis sitzen. Möchte jemand aus dem Außenkreis mitdiskutieren, klopft er jemandem aus dem Innenkreis auf die Schulter. Die Person im Innenkreis darf den Satz noch beenden und muss dann mit der Person aus dem Außenkreis den Platz tauschen. Ziel ist es natürlich, dass die Plätze oft getauscht werden und sich alle beteiligen. Die Moderation hat die Rolle, die Diskussion zu leiten und das Wort zu erteilen. Außerdem sollte sie darauf achten, dass alle, die wollen, zu Wort kommen können. Sollte die Diskussion ins Stolpern geraten oder zu sehr durcheinander gehen, kann die Moderation mit einem Impuls die Diskussion auch in eine neue Richtung lenken bzw. ordnen.

Nach spätestens 45 bis 60 Minuten sollte die Diskussion ein Ende finden. Alle Teilnehmenden sind nochmal zu einem Abschlussfazit eingeladen. Danach endet die Fishbowl-Runde. Es ist ratsam, eine Pause von zehn Minuten zu machen, damit alle aus den Rollen schlüpfen können, um dann noch eine Abschlussrunde zur Diskussion und Methode zu führen.

VARIANTEN:

Die Gruppeneinteilung und die Rollen können sich natürlich auch aus einer vorherigen Methode ergeben, etwa einer Frage der Raumsoziometrie oder ohnehin vorhandenen Rollen eines Planspiels. Natürlich ist es auch denkbar, dass die Teilnehmenden ihre wirklichen Meinungen vertreten, hier sollten die Teilnehmenden jedoch etwas älter sein und die Moderation besonders sensibel lenken: Im Eifer des Gefechts können Argumente auch einmal unsachlich werden. Sind die Rollen nur gespielt, trägt dies bis zu einer gewissen Grenze zur Lebendigkeit der Methode bei. Vertreten die Teilnehmenden hingegen ihre wirklichen Positionen, bleibt schnell etwas auf der persönlichen Ebene hängen.

- ▶ **Hinweise:** Es kann nützlich sein, das Thema mit einem Film oder einem Text einzuleiten, damit die Kleingruppen besser die Pro- oder Contra-Position einnehmen können und leichter Argumente finden. Um zu einem besseren Gelingen beizutragen, ist es ratsam, dass auch die Moderation in eine Rolle schlüpft und auf eine schauspielerische Art durch die Diskussion führt. Gut ist es auch, wenn ein Rahmen geschaffen wird, der die Situation realer erscheinen lässt (z. B.: „Wir sind jetzt live mit der Ministerin verbunden“ o. ä.).

KUGELLAGER

🕒 ZEITBEDARF:

20 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

10 bis 30 Personen ab 10 Jahren

🏠 RAUM:

Drinnen und im Freien möglich

✍️ MATERIAL:

Stoppuhr, Glocke o. ä.

📊 NIVEAUSTUFE:

Leicht

📖 QUELLE:

Bolliger, Ernst & Zellweger, Tonino (2007):
Moderation – Die Kunst, Veranstaltungen zielorientiert und zeitsparend durchzuführen. Lindau.

🎯 ZIEL:

Eine Gruppe soll zu einem vorgegebenen Impuls ins Gespräch kommen. Dabei sind alle Teilnehmenden gefragt und in die Aktion eingebunden. Diese Methode eignet sich zum Kennenlernen und fördert den Meinungsaustausch.

ABLAUF:

Die Moderation begrüßt die Gruppe und führt ins Thema und in die Methode ein. Die Großgruppe soll sich nun in zwei Kleingruppen aufteilen. Eine Gruppe bildet einen Innenkreis, die andere den Außenkreis. Es sollen sich nun immer zwei Teilnehmende mit dem Gesicht zueinander gegenüber stehen. Sofern sich die Jugendlichen noch nicht kennen, begrüßen sie sich kurz und stellen sich vor.

Die Moderation gibt nun ein Thema oder eine Frage vor und die jeweiligen Paare haben jetzt eine bis drei Minuten Zeit, sich über das Thema auszutauschen. Danach rückt der Innenkreis einen Platz nach rechts weiter – der Außenkreis bleibt stehen. Somit bildet sich ein neues Gesprächspaar und die Moderation stellt wieder eine Frage. Das Kugellager kann durch eine Abschlussrunde im Plenum abgeschlossen werden.

VARIANTEN:

- Der Innenkreis tut seine Meinung kund, während der Außenkreis nur zuhört und/oder nachfragt. In der nächsten Runde ist es umgekehrt.
 - Bei einer sehr großen Runde, kann der Wechsel auch zur übernächsten Person stattfinden (beide Kreise bewegen sich je eine Position nach rechts).
 - Die Gruppen können sich auch aus einer vorherigen Methode ergeben, wenn zum Beispiel am Ende einer Raumsoziometrie abgefragt wird, wer sich zu einer bestimmten Frage schon recht sicher fühlt oder praktische Erfahrungen hat und wer noch viele offene Fragen hat. Wer sich sicher fühlt, geht in den Innenkreis, wer nicht, geht in den Außenkreis. Personen im Außenkreis können nun ihre Fragen stellen. Einige wird die Person gegenüber beantworten können, mit den übrigen versucht man es nach dem nächsten Wechsel erneut.
- **Hinweis:** Die Gruppe muss aus einer geraden Anzahl Personen bestehen. Bei einer ungeraden Anzahl sollte eine Person in die Moderation einbezogen werden.

VII. ERGEBNISSICHERUNG



KOMMUNALWAHL: 1, 2 ODER 3!

🕒 ZEITBEDARF:

20 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Personen ab 14 Jahren
mit Vorkenntnissen

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien möglich

✍️ MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
ausreichend vorbereitete Fragen und Antwort-
vorgaben, Markierungen der Felder 1, 2 und 3
(durch Papier, Kreppband oder Kreide), Filzstift
oder Klebepunkte; evtl. Preise

🎯 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📖 QUELLE:

Bausteine-Reihe der LpB „Europa sind wir!“, Band 2

🎯 ZIEL:

Spielerische Auseinandersetzung mit Grundwissen
zum Thema bzw. spielerische Wiederholung der
erarbeiteten Thematik

ABLAUF:

Die Multiplikatoren bereiten zunächst auf Karteikarten bzw. in einer Powerpoint-Präsentation ausreichend Fragen vor, zu denen es jeweils drei Antwortvorgaben gibt, wovon aber nur eine richtig ist. Auf dem Boden des Gruppenraumes werden drei mit den Ziffern 1, 2 und 3 beschriftete Zettel aufgeklebt oder die Zahlen mit Kreide aufgeschrieben bzw. mit Kreppband entsprechend nummerierte Felder aufgeklebt.

Am Spielbeginn stehen alle Teilnehmenden hinter einer Linie bzw. einem Ausgangspunkt. Nun wird die erste Frage von der Spielleitung verlesen. Die drei Antwortmöglichkeiten werden den Zifferfeldern zugeordnet. Die Teilnehmenden dürfen so lange zwischen den Feldern hin- und herspringen, bis das Kommando „Kommunalwahl: Eins, Zwei oder Drei – letzte Chance vorbei!“ ertönt. Dann muss jeder Spieler auf einem Feld stehen bleiben.

Die Teilnehmenden, die auf dem richtigen Feld stehen, erhalten einen Punkt (Filzstrich oder Klebepunkt auf den Handrücken). Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten. Sie wird mit einem Preis geehrt.

VARIANTEN:

Bei Teilnehmenden mit Vorkenntnissen auch als Hinführung geeignet.

Kann auch in Kleingruppen gespielt werden.

- ▶ **Hinweise:** Um zu vermeiden, dass die Teilnehmenden bei der Punktevergabe schummeln, sollte in jeder Runde eine neue Punktefarbe verwendet werden. Musik während der Entscheidungszeit erhöht die Spielatmosphäre und motiviert die Teilnehmenden, sich zwischen den Feldern hin und her zu bewegen.

PROBEWAHL

🕒 ZEITBEDARF:

ca. 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Für alle

✍️ MATERIAL:

Probewahlzettel, Wahlurne, Hinweise für Wahlhelferinnen und Wahlhelfer

🎯 ZIEL:

Wählen üben, hier mit kumulieren und panaschieren

ABLAUF:

Simulation einer Stimmabgabe in einem Wahllokal: Die Hälfte der Teilnehmenden schlüpft in die Rolle von Wahlhelfern. Die Jugendlichen der anderen Gruppe füllen jeder für sich und geheim einen Wahlzettel aus und werfen diesen dann in eine Urne. Danach werden die Rollen zwischen Wählenden und Wahlhelferinnen gewechselt. Im Anschluss werden die Wahlzettel ausgezählt und gemeinsam ausgewertet.

VARIANTE:

Natürlich können auch zuerst alle Teilnehmenden einen Stimmzettel ausfüllen, bevor dann alle in die Rolle der Wahlhelfer schlüpfen.

KOMMUNAL-CAPISCO

🕒 ZEITBEDARF:

Ab 15 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Teilnehmende ab 16 Jahren

🎯 NIVEAUSTUFE:

Leicht bis schwierig, je nach Begriffsauswahl

📖 QUELLE:

Capisco. Begriffe umschreiben. Ein schnelles Spiel für helle Köpfe. Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, daraus Themenfelder „Kommunalpolitik und Landeskunde“ und „Alltag und Lebenswelt“; <http://bit.ly/NbwzZO>

🎯 ZIEL:

Gelernte Begriffe spielerisch wiederholen und festigen

ABLAUF:

Die Begriffe werden umschrieben und erraten, ohne die auf den Spielkarten notierten „Hilfswörter“ zu verwenden. Fällt uns zur Erklärung von „Demokratie“ mehr ein als Wahlen, Parlament oder Volksherrschaft? Den Durchblick hat, wer den Mitspielenden auch ohne die „verbotenen“ Wörter den gesuchten Begriff umschreiben kann.

VARIANTE:

Eine größere Gruppe kann unterteilt werden in Teams, die gegeneinander spielen. Welche Gruppe schafft in der vorgegebenen Zeit die meisten Begriffe?

ABC-METHODE

🕒 ZEITBEDARF:

15 - 30 Minuten, je nach Variante

👥 ZIELGRUPPE:

Teilnehmende ab 16 Jahren

✍️ MATERIAL:

Kopiervorlage mit Alphabet

🎯 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis schwierig

📖 QUELLE:

Müller, Frank: Selbstständigkeit fördern und fordern. Handlungsorientierte und praxiserprobte Methoden für alle Schularten und Schulstufen. Weinheim und Basel 2006, S. 24.

🎯 ZIEL:

Das Gelernte wird wiederholt und schriftlich in Stichworten festgehalten

ABLAUF:

In Einzelarbeit erhalten alle Teilnehmenden je ein Blatt, auf dem die Buchstaben des Alphabets untereinander stehen. Zum Thema Kommunalpolitik, Wahlen und Demokratie sollen die Schülerinnen und Schüler nun zu jedem Buchstaben einen passenden Begriff finden und diesen auf ihrem Arbeitsblatt notieren.

VARIANTE:

Die Jugendlichen können sich zu zweit in Partnerarbeit über die Begriffe austauschen und ihre Listen ergänzen. Sie suchen nun aus jeder Liste vier Begriffe aus, die sie für besonders wichtig halten und markieren diese. In Gruppenarbeit können sie sich nun über die markierten Begriffe verständigen und sie in eine „plausible Rangfolge“ bringen. Das Ergebnis wird vorgetragen und von allen ergänzt.

A	M
B	N
C	O
D	P
E	Q
F	R
G	S
H	T
I	U
J	V
K	W
L	Z

BEGRIFFSPANTOMIME

🕒 ZEITBEDARF:

20 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Mindestens 10 Personen ab 12 Jahren mit Vorkenntnissen

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien möglich

✍️ MATERIAL:

Karteikarten, Stifte, evtl. vorbereitete Begriffskarten (Variante 1), evtl. große Blätter mit Begriffen (Variante 3), Zeitmesser (Uhr, Sanduhr)

🎮 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📖 QUELLE:

Methodenkoffer BpB: <http://bit.ly/19ZyWsR>

🎯 ZIEL:

Spielerische Auseinandersetzung mit Grundwissen zum Thema bzw. spielerische Wiederholung der erarbeiteten Thematik

ABLAUF:

Die Teilnehmenden werden in zwei gleich starke Gruppen aufgeteilt (bei entsprechender Größe sollten vier Gruppen gebildet werden). Diese erhalten nun den Auftrag, eine bestimmte Anzahl von Einzelwörtern und/oder zusammengesetzten Wörtern auf Karteikarten zu schreiben (auf jeden Zettel einen Begriff).

Dann beginnt die Vorstellung: Einem Spieler oder einer Spielerin wird der Zettel mit dem ersten Begriff gezeigt. Ohne zu sprechen wendet er oder sie sich nun der eigenen Mannschaft zu und stellt den Begriff pantomimisch dar. Aufgabe der Mitspielerinnen ist es nun, diesen Begriff so schnell wie möglich zu erraten. Dabei haben sie beliebig viele Rateversuche. Die Zeit kann aber begrenzt werden.

Der oder die Darstellende darf nicht sprechen, sondern nur mit Gestik und Mimik Rückmeldungen auf die Vorschläge geben. Als zusätzliche Regel kann eingeführt werden, dass die Spieler mit den Fingern angeben können, um wie viele Wortteile es sich handelt bzw. ob die Gruppe den ersten oder den zweiten Begriff erraten hat. Hat eine Gruppe einen Begriff erraten, ist die andere Gruppe mit Raten an der Reihe.

VARIANTEN:

Variante 1: Die Spielleitung bereitet die Zettel mit den darzustellenden Begriffen vor und lässt beispielsweise unhandliche „Fremdwörter“ oder „Bürokratismen“, die mit der Thematik verbunden sind, erraten. Im spielerischen Umgang mit ihnen können so Hemmnisse und Abneigungen abgebaut werden.

Variante 2: (Wettbewerb): Welche Gruppe kann in zeitlich definierten Runden (z. B. fünf Runden à zwei Minuten) die meisten Begriffe erraten?

Variante 3 (Gruppenpantomime): Die Gesamtgruppe wird in zwei Teilgruppen aufgeteilt. Diese stellen sich in zwei Reihen (etwa in drei Meter Entfernung) gegenüber auf und schauen sich an. Hinter jeder Gruppe steht ein Teammitglied. Abwechselnd halten diese nun große Blätter mit Begriffen hoch, die von der gegenüberstehenden Gruppe pantomimisch dargestellt werden. Die andere Gruppe versucht, die Begriffe so schnell wie möglich zu erraten. Dann wird gewechselt.

- **Hinweise:** Es empfiehlt sich, die gegnerischen Gruppen nicht gegenüber, sondern nebeneinander zu platzieren (Ausnahme Variante 3). So kommt jedes Team in den Genuss der jeweiligen Darstellung.

Es können verschiedene Verfahren für die Auswahl der Darsteller gewählt werden: A) Alle kommen dran. In diesem Fall können sich die Gruppen in einer Reihe hinsetzen und jeweils nachrücken. B) Diejenigen, die einen Begriff erraten haben, stellen den nächsten Begriff dar. C) Die Gruppe wählt ihre Vorspielerinnen selbstständig aus. D) Wer gespielt hat, darf nach seiner Performance den nächsten Darstellenden aussuchen. Die Anzahl der Begriffe ist je nach ausgewähltem Verfahren und der zur Verfügung stehenden Zeit zu wählen.

Die Zeit, die den Gruppen für die Darstellung bzw. das Raten eines Begriffes zur Verfügung steht, kann begrenzt werden. Gute Erfahrungen wurden mit zwei Minuten gemacht. Die Begrenzung der Zeit ist empfehlenswert, denn sonst kann es vorkommen, dass die Gruppe den Begriff nicht errät und der Darsteller vor der Gruppe „verhungert“. Stellt sich heraus, dass die Mannschaften sehr stark im Erraten sind bzw. die Begriffe zu einfach gewählt wurden, kann die Spielleitung „spontan“ den Schwierigkeitsgrad erhöhen und die Zeit auf eine Minute oder anderthalb Minuten begrenzen. Das bringt zusätzlich Anreiz und Spannung.

KOMMUNAL-MEMORY

🕒 ZEITBEDARF:

5 - 15 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Kleingruppen, ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien denkbar

✂️ MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
Memory-Spielsätze (ein Spielsatz pro Kleingruppe),
Spielstationen

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📄 QUELLE:

<http://bit.ly/1b23tEw>

🎯 ZIEL:

Memorieren und Wiederholen von
Lerninhalten auf spielerische Art

- ▶ **Hinweise:** Bei zu großen Gruppen besteht die Gefahr, dass zu viele unbeteiligt sind. Deshalb ist es besser, mehrere Kleingruppen zu bilden. Außerdem ist darauf zu achten, möglichst nur eindeutige und nicht zu viele Kartenpaare auszulegen, da sonst das erste Erfolgserlebnis lange Zeit ausbleibt.

Das Bilderset (siehe Anhang) bietet eine große Auswahl an Motiven.

Beim Ausdrucken stärkeres Papier verwenden (ca. 160 g/m²) bzw. Karten laminieren.

Memory-Karten lassen sich auch gut von Lernenden selbst mit den unterschiedlichsten Niveaus herstellen (Vorsicht: zusätzlicher Zeitbedarf).

ABLAUF:

Die Spielleitung erklärt der Gruppe das Prinzip der Memory-Methode: Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Kartenpaare zu finden. Es gehören immer eine Text- und eine Bildkarte zusammen.

Anschließend werden Kleingruppen gebildet. Jede erhält jeweils ein „Memory-Spiel“ und spielt an einem eigenen Tisch. In der Mitte des Tisches liegen verdeckt die „Memory-Karten“ (Schrift/Symbol nach unten).

Der oder die erste Jugendliche beginnt und deckt zwei Karten nacheinander auf. Passen diese zusammen, nimmt er oder sie beide zu sich und deckt zwei weitere auf. Gehören diese nicht zusammen, deckt jemand anderes wieder zwei auf. Mit dem Wissen der Lage der Karten der vorhergehenden Spielzüge wird es immer einfacher. Werden zusammenpassende Paare gefunden, werden sie aufgenommen und zwei weitere Karten aufgedeckt. Passen die zwei gewählten Karten nicht zusammen, folgt die dritte Person usw. Das Spiel endet, wenn alle Memory-Paare gefunden und aufgedeckt sind. Gewonnen hat, wer die meisten Kartenpaare in Besitz hat.

VARIANTE:

Das Spiel kann auch in Kleingruppen gegeneinander gespielt werden.

GEMEINDE-DOMINO

🕒 ZEITBEDARF:

5 - 15 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Kleingruppen, ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum, auch im Freien denkbar

✍️ MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
Domino-Spielsätze (ein Spielsatz pro Kleingruppe),
Spielstationen

🎲 NIVEAUSTUFE:

Mittel

🎯 ZIEL:

Spielerisches Wiederholen von Lerninhalten

ABLAUF:

Gemeinde-Domino ist ein Legespiel mit rechteckigen Spielsteinen aus Papier. Die Steine sind in zwei Felder geteilt, auf welchen jeweils ein Begriff und ein Bild abgebildet sind. Ziel des Spiels ist es, Stein an Stein passend zu den offenen Enden in eine Reihe anzulegen und als erstes alle eigenen Spielsteine abzulegen.

Alle Mitspielenden erhalten eine gewisse Anzahl an Spielsteinen, der Rest wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jemand beginnt mit einer beliebigen Karte. Weitere passende Karten dürfen zusätzlich angelegt werden. Dann versucht die nächste Person, so viele passende Spielsteine anzulegen wie möglich. Wer keinen Spielstein anlegen kann, muss vom Nachziehstapel ziehen. Passt dieser Stein, dürfen dieser und alle weiteren passenden Steine angelegt werden. Passt er nicht, geht es in der Reihe weiter. Wer als erstes keine Spielsteine mehr auf der Hand hat, hat das Spiel gewonnen.

VARIANTE:

Das Spiel kann auch in Kleingruppen gegeneinander gespielt werden.

- ▶ **Hinweise:** Das Bildersetz stellt eine große Auswahl an Motiven zur Verfügung. Beim Ausdrucken starkes Papier verwenden bzw. Spielsteine laminieren.
Domino-Spielsteine lassen sich auch gut von Lernenden selbst mit den unterschiedlichsten Niveaus herstellen.

KOMMUNALWAHL-QUIZ

🕒 ZEITBEDARF:

20 - 40 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 10 Personen, Alter nicht spezifisch (abhängig vom Fragenkatalog; auch für Großgruppen geeignet)

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Vorbereitete Spielmatrix, Fragen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu jeder Kategorie, Flipchart o. ä., evtl. Preise für die Gewinner

🎲 NIVEAUSTUFE:

Mittel bis anspruchsvoll

📖 QUELLE:

LpB-Bausteine „Staats- und Eurokrise“

🎯 ZIEL:

Spielerische Wiederholung der erarbeiteten Thematik

ABLAUF:

Die vorbereitete Spielmatrix beinhaltet zu jeder der vier Kategorien fünf Fragen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden (100 = leicht; 500 = schwierig). In der Kategorie „Spezial“ können spezielle Fragen wie zum Beispiel Schätz- oder Scherzfragen auftauchen.

Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt (mindestens drei Mitglieder pro Gruppe). Jedes Team gibt sich einen Namen. Die Teams werden auf dem Flipchart notiert, um dort den Punktestand zu vermerken. Das beginnende Team einigt sich nun auf ein Sachgebiet und die Schwierigkeitsstufe (z.B. „Fakten und Zahlen 200“). Die Spielleitung streicht das zugehörige Feld durch und liest die entsprechende Frage vor. Die Gruppe hat eine Minute Zeit, auf die Frage zu antworten.

Ist die Antwort richtig, wird die entsprechende Punktzahl dem Team zugeschrieben. Ist die Antwort falsch, wird die Punktzahl vom aktuellen Punktestand abgezogen (Achtung: so kann eine Gruppe auch in den Minusbereich kommen). Es wird so lange gespielt, bis alle Felder „geöffnet“ sind.

- ▶ **Hinweis:** Auf Grund des hohen Anteils an Schätzfragen kann bei der Kategorie „Spezial“ optional auf Punktabzug verzichtet werden. Die Kategorien sind grundsätzlich veränderbar.

KATEGORIE 1 Akteure	KATEGORIE 1 Zahlen und Fakten	KATEGORIE 1 Begriffe	KATEGORIE 1 Spezial
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400
500	500	500	500

VIII. AUSWERTUNG UND REFLEXION



WHATSAPP! (Stummes Schreibgespräch)

🕒 ZEITBEDARF:

20 – 30 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Plakatpapier, Stifte

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

🎯 ZIEL:

Inhaltliche Reflexion oder Evaluation der Veranstaltung durch ein stummes Schreibgespräch

ABLAUF:

Das stumme Schreibgespräch ist eine Methode, bei der die Teilnehmenden schriftlich miteinander kommunizieren. Die Methode ist vergleichbar mit dem elektronischen Chat, schließt also an die Lebenswelt der Jugendlichen an. Im Gegensatz zur elektronischen Gruppenkommunikation via Facebook, WhatsApp o. ä. findet der Austausch hier handschriftlich statt.

Die Evaluation wird in drei bis fünf Fragestellungen, Thesen, provokante Aussagen oder Impulssätze gegliedert (z. B.: „Kommunalpolitik bedeutet für mich...“). Die kurzen Texte oder Überschriften werden jeweils auf ein großformatiges Blatt Papier geschrieben und auf mehreren Tischen ausgelegt.

Die Teilnehmenden gehen nun frei zu den Tischen und schreiben ihre Stellungnahmen auf die Blätter. Zu diesen Texten können nun alle Teilnehmenden ihre eigenen Kommentare aufschreiben, die wiederum von anderen kommentiert oder weiterentwickelt werden können. Es können auch Symbole und kleine Zeichnungen hinterlassen werden. Im Verlauf dieses Rundgangs entstehen so Poster, die immer mehr mit Kommentaren, Ideen und Anmerkungen gefüllt werden.

Die Moderation sollte sich in der Phase des Schreibgesprächs eher zurückziehen. Für die Auswertung werden diese Poster dann einzelnen Gruppen zugewiesen, die

sie auswerten. Dabei kann die Aufgabe zum Beispiel lauten, die Aussagen der Poster in wenigen Sätzen oder Thesen zusammenfassend darzustellen.

- ▶ **Hinweise:** Während des stummen Schreibgesprächs sollte auf absolute Stille geachtet werden.

OBSTBAUM

🕒 ZEITBEDARF:

10 – 20 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Rote, gelbe und grüne Metaplankarten für alle Teilnehmenden; Stifte; Kleber; Plakatpapier

📊 NIVEAUSTUFE:

Einfach bis mittel

🎯 ZIEL:

Evaluation des Seminars

ABLAUF:

Die Spielleitung zeichnet auf ein großes Plakat oder einen Papierbogen einen Baum mit Ästen und Wurzeln.

Alle Teilnehmenden erhalten jeweils rote, gelbe und grüne Metaplankarten. Auf die grünen Karten schreiben sie positive Aussagen, auf die roten negative bzw. kritische und auf die gelben, was für sie Kommunalpolitik bzw. Kommunalwahl bedeutet oder was sie aus dem Seminar mitnehmen.

Die Karteikarten werden dann in, an und unter den Baum geheftet: Die positiven Aussagen (grün) werden an die Wurzeln geklebt. Die Assoziationen mit dem Themenfeld (gelb) werden als Früchte (der Veranstaltung) in den Ästen angebracht. Kritische und negative Aussagen als Fallobst unter den Baum in die Wiese gelegt. Nachdem alle ihr Obst beschrieben und angebracht haben, schaut sich die Gruppe den Baum gemeinsam an und stellt gegebenenfalls Nachfragen oder kommentiert das Ergebnis.

BILDERSET KOMMUNALPOLITIK

🕒 ZEITBEDARF:

Flexibel (abhängig von der methodischen Herangehensweise)

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 8 Jahren (abhängig von der methodischen Herangehensweise)

🏠 RAUM:

Gruppenraum, aber auch im Freien möglich

📄 MATERIAL:

www.waehlenab16-bw.de/arbeitsmaterial.html;
Bilderset (abhängig von der methodischen Herangehensweise)

📊 NIVEAUSTUFE:

Mittel

📖 QUELLE:

Angelehnt an „Perspektiven bilden“, LpB

🎯 ZIEL:

Assoziationen, Positionierungen und Reflexionen zum Thema fördern und Perspektivenvielfalt aufzeigen

ABLAUF/ERLÄUTERUNG:

Das Bilderset „Kommunalpolitik“ besteht aus einer Vielzahl von Fotos, Bildern und Motiven zu unterschiedlichen Themenfeldern der Kommunalpolitik. Bilder lassen sich auf verschiedene Weise in der politischen Bildungsarbeit einsetzen und eröffnen zahlreiche methodische Möglichkeiten: sie bieten sich als Gesprächsanlass für Diskussionen an, eröffnen kreative Zugänge zu politischen Themen, können aber auch zur Ergebnissicherung oder Reflexion dienen.

Das Bilderset ist in verschiedene Themenbereiche geordnet. Dies erleichtert die Auffindbarkeit und erhöht die Transparenz des Bildersets für die Multiplikatoren.

VIELFÄLTIGE METHODISCHE ZUGÄNGE

Assoziieren

Die Lernenden stellen eine Verbindung zwischen den Bildern, ihren Erfahrungen und ihrer Gedankenwelt her; beispielsweise wählen sie einzelne Bilder aus oder sie visualisieren eine Mindmap in Partner- oder Gruppenarbeit:

- Begriffskonzepte formulieren:
„Welches Bild verbinde ich mit „Kommunalpolitik“?“
- Zusammenhänge assoziieren:
„Welche Zusammenhänge bestehen zwischen den Bildern?“ Bildpaare bilden.
- Assoziationen zu Leit- und Problemfragen visualisieren: Wozu brauchen wir Kommunalpolitik?

Positionieren

Die Teilnehmenden wählen Bilder, Fotos oder Motive aus, um die eigene Meinung oder Perspektive deutlich zu machen und positionieren sich oder die Bilder entsprechend im Raum.

- Kontinuum (z. B. an der Wand oder auf dem Boden:
„Das ist für mich Kommunalpolitik...“)
- Ranking-Verfahren (Reihenfolge nach Priorität erstellen: „Die wichtigsten Aufgaben einer Gemeinde sind...“)
- Polarisierung (positiv-negativ Zuordnungen:
„An Kommunalpolitik finde ich positiv/negativ...“)
- Aussagen bewerten („Welches Bild entspricht eurer Meinung nach zu Aussage/Zitat XY?“)

FLEXIBILITÄT HINSICHTLICH DER PHASENSTRUKTUR

Die Arbeit mit dem Bilderset ermöglicht nicht nur vielfältige methodische Zugänge, sondern erweist sich auch (gerade deshalb) flexibel hinsichtlich der Phasenstruktur eines Aktionstages.

Das Bilderset kann beispielsweise zum Themeneinstieg genutzt werden: Eine Auswahl an Bildern wird zu Beginn in der Mitte des Raumes ausgelegt. Nun erhalten die Teilnehmenden die Aufgabe und Zeit, sich ein Bild auszusuchen, welches sie besonders anspricht. Hat sich jede Person für ein Bild entschieden, stellt sie mit der Methode des Kugellagers ihrem Gegenüber ihr Bild vor und erläutert, warum sie sich gerade für dieses Bild entschieden hat. Nach zwei bis drei Durchgängen finden sich vier bis fünf Personen zu einer Kleingruppe zusammen. Die Kleingruppen erhalten nun die Auf-

gabe, ihre Bilder in eine Reihenfolge zu bringen, so dass eine aussagekräftige und erzählenswerte Bildgeschichte zum Thema entsteht. Weiterhin gilt es, einen Titel für die Geschichte auszudenken, Untertitel für die einzelnen Bilder zu kreieren und anschließend die eigene Geschichte vorzutragen. Nach den Gruppenvorträgen können die Kleingruppen dann je drei Fragestellungen erarbeiten, die in Zusammenhang mit dem Thema des Aktionstages stehen. Anschließend werden die Fragestellungen und Themen zusammengetragen und sinnvoll sortiert: So haben die Teilnehmenden das thematische Grundgerüst für die Gliederung des Aktionstages selbst erstellt und es ist sichergestellt, dass für die Teilnehmenden relevante Fragestellungen behandelt werden.

Ebenso lassen sich Bilder in der Erarbeitungsphase im Rahmen eines Grundmoduls vielfältig einsetzen (vgl. Streifzüge).

Das Bilderset lässt sich auch auf spielerische Weise zur Ergebnissicherung nutzen: Bildermemory, Dalli-Klick, Bilderdomino und Begriffspantomime arbeiten auf unterschiedliche Weise mit Bildern, Fotos und Motiven.

Auch in der Phase der Reflexion am Ende einer Veranstaltung bietet sich der Einsatz von Bildern an. In Bildern, Fotos und Motiven entfaltet sich eine große Perspektivenvielfalt – ein Grundanliegen der politischen Bildung: Nähe – Distanz, Innen- und Außenperspektive, Ursachen – Wirkungen – Lösungen, Konflikt – Konsens, Beschreibung – Bewertung. Die unterschiedlichen Perspektiven der Fotografen treffen bei den Betrachtenden auf individuelle Wahrnehmungsmuster und Deutungsmuster. Dies regt zur Reflektion der eigenen Perspektive an und initiiert über den Dialog mit anderen eine erweiterte und differenziertere Betrachtungsweise von politischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen.

ZIELSCHEIBE

🕒 ZEITBEDARF:

5 - 10 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Alter nicht spezifisch;
auch für Großgruppen geeignet

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✏️ MATERIAL:

Vorbereitete Zielscheibe auf Plakatpapier

🧠 NIVEAUSTUFE:

Leicht

🎯 ZIEL:

Bewertung der Veranstaltung durch
Stimmungsbild der Gruppe

ABLAUF:

Eine große Zielscheibe wird zuvor von der Moderation (aufgezeichnet und) in Sektoren („Kuchenstücke“) unterteilt. So können verschiedene Aspekte (Lerneffekt, Spaßanteil, Methodik, Referenten, Inhalt) beurteilt werden. Die Teilnehmenden können die einzelnen Kategorien bewerten, indem sie mit einem Stift in jede Kategorie ein „Einschussloch“ zeichnen. Je näher dieses beim Mittelpunkt liegt, umso besser ist die Bewertung. Abschließend kann das Ergebnis besprochen werden.

GRUSSKARTE

🕒 ZEITBEDARF:

10 - 20 Minuten

👥 ZIELGRUPPE:

Ab 12 Jahren

🏠 RAUM:

Gruppenraum

✏️ MATERIAL:

Karteikarten in Postkartengröße; bunte Stifte;
evtl. Bastelmaterial

🧠 NIVEAUSTUFE:

Einfach bis mittel

🎯 ZIEL:

Mitteilung der Eindrücke durch Schreiben
einer Grußkarte vom Aktionstag

ABLAUF:

Die Teilnehmenden erhalten Karteikarten in Postkartenformat. Diese können sie mit Text und Bild gestalten, um so den Veranstaltungsinhalt zu reflektieren. Danach werden die Karteikarten in eine Box geworfen und versendet. Der Briefkasten wird im Kreis der Teilnehmenden geleert und jeder zieht eine Postkarte. Diese wird vorgelesen, herumgezeigt, kommentiert und diskutiert.

REFLEXIONSFRAGEBOGEN

 **ZEITBEDARF:**

10 - 15 Minuten

 **ZIELGRUPPE:**

Ab 14 Jahren

 **RAUM:**

Gruppenraum, auch im Freien möglich

 **MATERIAL:**

Fragebogen, Stift

 **NIVEAUSTUFE:**

Mittel

 **QUELLE:**

Lizenzfrei

 **ZIEL:**

Evaluation und Reflexion

ABLAUF/ERLÄUTERUNG:

Am Ende des Aktionstages kann zur Evaluation und Reflexion ein Fragebogen ausgeteilt werden, der schriftlich auszufüllen ist. Hierbei ist eine gute Einführung durch die Multiplikatoren zu achten: Es sollte auf das Ziel und den Sinn des Reflexionsfragebogens hingewiesen, eine angenehme Atmosphäre geschaffen und auf die Unterstützungsfunktion der Leitung bei Verständnisproblemen hingewiesen werden. Es kann auch ein Zeitlimit für das Ausfüllen vorgegeben werden. Nach dem Austeilen der Fragebögen stehen die Multiplikatorinnen für Rückfragen bereit, halten sich aber im Hintergrund.

Am Ende der schriftlichen Befragung werden die Fragebögen eingesammelt und in einem Umschlag verstaut. Daran sollte sich ein offizieller Abschluss des Aktionstages anschließen. **Wichtig:** Als Leitung unbedingt der Versuchung widerstehen, in einzelne Bögen hineinzusehen, besser dezent im Hintergrund halten und jemand von den Teilnehmerinnen bitten, die Bögen in den Umschlag zu stecken.

Das Instrument der schriftlichen Befragung zur Evaluation und Reflexion von Lehr- und Lernprozessen ist weit verbreitet. Es lässt die Vorstrukturierung des Evaluations- und Reflexionsprozesses zu und ist im Gegensatz zu vielen anderen Evaluationsmethoden schnell durchführbar, mit geringem Aufwand verbunden und ist gut auszuwerten.

Der hier vorliegende Fragebogen beginnt mit einem kurzen Einleitungstext, in dem das Ziel der Befragung angegeben und der Dank für das Ausfüllen ausgedrückt wird. Auch auf die Unterstützungsfunktion der Teamenden bei Rückfragen der Teilnehmenden wird hingewiesen.

Der Fragebogen ist in verschiedene Blöcke unterteilt. Frage 1 dient als „Eisbrecher“. Die Fragen 2 bis 4 nehmen die allgemeinen Ziele politischer Bildung in den Blick: Sie kreisen um den didaktischen Dreischritt „wissen, verstehen, handeln“. Die Fragen 5 und 10 gehen auf spezifischere Ziele der Veranstaltungen ein: Es werden rationale, affektive und „technische“ Items rund um die Kommunalwahl abgefragt. Die weiteren Fragen behandeln die Veranstaltungsleitung, die Arbeitsmaterialien und geben Raum für eine genaue Bewertung des Aktionstages.

- **Hinweis:** Die ausgefüllten Fragebögen können zusammen mit einem Veranstaltungsprogramm in den Regionalstellen abgegeben werden.

REFLEXIONSBOGEN

Vielen Dank, dass du diesen Fragebogen ausfüllst und uns so hilfst, unsere Arbeit noch besser zu machen. Bitte kreuze einfach die entsprechenden Stellen an oder schreibe etwas in die leeren Zeilen. Sollte noch etwas unklar sein, kannst du uns gerne fragen.

1. Ich habe mich auf die Teilnahme am Aktionstag gefreut.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

2. Ich habe heute Neues über Kommunalpolitik erfahren.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

Das habe ich erfahren:

3. Ich habe jetzt das Gefühl, dass ich ein besseres Verständnis von Kommunalpolitik habe.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

4. Ich habe erfahren, dass es für mich Möglichkeiten gibt, die Kommunalpolitik in meiner Gemeinde mitzugestalten.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

5. Ich habe erfahren, dass Kommunalpolitik nicht langweilig ist.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

6. Ich habe jetzt das Gefühl, dass Kommunalpolitik etwas mit mir zu tun hat.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

7. Kommunalwahlen finde ich wichtig.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

8. Ich habe Lust an den Kommunalwahlen teilzunehmen.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

REFLEXIONSBOGEN

9. Ich fühle mich fähig, an den Kommunalwahlen teilzunehmen /
Alternativ: Ich habe verstanden, wie Kommunalwahlen funktionieren.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

10. Ich interessiere mich jetzt mehr für Kommunalpolitik.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

11. Die Arbeitsmaterialien waren gut verständlich.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

12. Die Leitung des Aktionstags hat ihre Sache gut gemacht.

Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu

Ja, weil bzw. nein, weil

13. Das Beste am Aktionstag war:

14. Folgende Punkte hätten noch besser sein sollen:

15. Das wurde nicht gefragt, will ich aber noch loswerden:

16. Insgesamt würde ich dem Aktionstag die folgende Schulnote geben:

1	2	3	4	5	6

Geschlecht: weiblich männlich

Alter: _____

IX. ANHANG



GLOSSAR: BEGRIFFE AUS DER GEMEINDE

Bürger / Bürgerin

Bürger der Gemeinde ist, wer Deutscher im Sinne von Art. 116 des Grundgesetzes ist oder die Staatsangehörigkeit eines anderen Mitgliedsstaates der Europäischen Union besitzt, das 18. Lebensjahr vollendet hat und seit mindestens drei Monaten in der Gemeinde wohnt. Bürger sind bei Gemeinderatswahlen wahlberechtigt, Einwohner nicht.

Bürgerbegehren

Das Bürgerbegehren ist die stärkste Form der Beteiligung. Bürgerinnen können einen Bürgerentscheid herbeiführen. Dazu müssen die Initiatoren ihr Anliegen formulieren und aufzeigen, wie die Umsetzung des Vorschlags in der Gemeinde finanziert werden kann. Wenn mehr als 10 % der Einwohnerinnen der Gemeinde dieses Bürgerbegehren unterschreiben (in größeren Städten reichen oft auch schon 5 % bzw. allerhöchstens 20.000 Unterschriften) ist das Bürgerbegehren erfolgreich und es kommt zum Bürgerentscheid. Es darf jedoch nicht über alle Themen abgestimmt werden. Selbstverständlich kann nur über Dinge abgestimmt werden, die der Gemeinderat selbst entscheiden kann. Weisungsaufgaben fallen hier zum Beispiel weg. Auch über Bauleitpläne und den Haushalt der Gemeinde darf nicht abgestimmt werden.

Bürgerentscheid

Ein Bürgerentscheid folgt entweder auf ein erfolgreiches Bürgerbegehren, oder es kann vom Gemeinderat selbst mit einer Zweidrittelmehrheit initiiert werden. Die Frage, die bei einem Bürgerentscheid gestellt wird, wird so entschieden, wie sie von der Mehrheit der gültigen Stimmen beantwortet wurde. Diese Mehrheit muss gleichzeitig mindestens 25 Prozent der Stimmberechtigten entsprechen, nach einer geplanten Änderung der Gemeindeordnung evtl. bald 20 %.

Bürgerinitiative

Eine Bürgerinitiative ist ein Zusammenschluss von Bürgern, die sich zumeist für eine, ganz bestimmte Angelegenheit engagieren. Sie wollen für ein bestimmtes Problem Aufmerksamkeit von der Öffentlichkeit und – von der Politik – eine Lösung dafür erreichen.

Bürgerinitiativen bestehen meist nicht über das Bestehen der Angelegenheit, deretwegen sie sich gebildet haben, hinaus.

Bürgermeister / Bürgermeisterin

Der Bürgermeister (BM) hat die stärkste Position in der Gemeinde. Er wird direkt vom Volk für eine Amtszeit von acht Jahren gewählt. Im Amt sind drei wichtige Funktionen vereinigt:

Der BM ist stimmberechtigter Vorsitzender des Gemeinderates nebst aller seiner Ausschüsse

- ▶ er ist Leiter der Gemeindeverwaltung,
- ▶ er vertritt die Gemeinde nach außen.

Als einziges Mitglied des Gemeinderates ist der Bürgermeister in allen drei Phasen des kommunalen Geschehens entscheidend mit dabei:

- ▶ in der Phase der Entscheidungsvorbereitung,
- ▶ in der Phase der Vorbereitung und rechtsgültigen Entscheidung im Gemeinderat,
- ▶ in der Phase der Entscheidungsausführung.

Außerdem hat der Bürgermeister das Recht „in dringenden Angelegenheiten...“, deren Erledigung auch nicht bis zu einer ohne Frist und formlos einberufenen Gemeinderatssitzung aufgeschoben werden kann“ (§ 43,4 GemO), „an Stelle des Gemeinderates zu entscheiden“. Üblicherweise legt der Gemeinderat eine gewisse Summe fest, bis zu der der Bürgermeister über eine Maßnahme entscheiden kann.

Gemeindeordnung

Die Gemeindeordnung für Baden-Württemberg ist ein Landesgesetz, das Wesen und Aufgaben der Gemeinden definiert und deren Verfassung und Verwaltung regelt. Sie enthält Festlegungen zur Rechtsstellung der Bürger sowie zur Stellung und den Aufgaben des Gemeinderates und des Bürgermeisters. Außerdem werden die Belange der Gemeindegewirtschaft und der Aufsicht geregelt.

Gemeinderat

Der Gemeinderat ist das Hauptorgan der Gemeinde. Er legt die Grundsätze für die Verwaltung der Gemeinde fest, fasst wichtige Beschlüsse, kontrolliert den Haushalt und überwacht die Verwaltung. Seine Mitglieder, die Gemeinderäte, werden vom Volk auf fünf Jahre gewählt. Die Anzahl der Gemeinderäte ist von der Einwohnerzahl abhängig (8 bis 60). In Städten führen die Gemeinderäte die Bezeichnung Stadträte. Die

Gemeinde- bzw. Stadträte üben ihre Tätigkeit ehrenamtlich aus. Sie erhalten eine Aufwandsentschädigung. Der Gemeinderat ist rechtlich kein Parlament, sondern ein Verwaltungsorgan, das die Verwaltung – auch mit Einzelfallentscheidungen – anleitet. Unter dem Vorsitz des Bürgermeisters bzw. Oberbürgermeisters beraten und entscheiden die Gemeinderäte die Belange der Gemeinde.

Die wichtigsten Rechte des Gemeinderats sind:

- ▶ das Satzungsrecht (das „Gesetzgebungsrecht“ der Gemeinde)
- ▶ das Etatrecht
- ▶ die Planungshoheit
- ▶ die Personalhoheit (die Einstellung von Gemeindebediensteten).

Die Amtszeit der Gemeinderäte beträgt fünf Jahre. Sie werden wie die Kreisräte, Landtags- und Bundestagsabgeordneten in allgemeiner, unmittelbarer, freier, gleicher und geheimer Wahl durch die Bürger gewählt.

Gemeindereform

Die Kreis- und Gemeindereform trat in den Jahren 1973 bzw. 1974 in Kraft. Damals wurde die Zahl der selbstständigen Gemeinden und Kreise drastisch reduziert. Seither gibt es in Baden-Württemberg noch 1110 Gemeinden, 9 Stadtkreise und 35 Landkreise.

Kommunale Selbstverwaltung

Die kommunale Selbstverwaltung ist im Grundgesetz festgelegt (Artikel 28). Die Eigenverantwortung bezieht sich auf alle Angelegenheiten der örtlichen Gemeinschaft, ausdrücklich auch auf die finanzielle Selbstverwaltung.

Kommunalwahl

Kommunalwahlen sind alle fünf Jahre. Gewählt werden die Gemeinde- und Ortschaftsräte sowie die Kreistage. Alle Parteien und Vereinigungen, die sich zur Wahl stellen, fertigen Wahlvorschläge (Listen) an. Ein Wahlvorschlag darf nur so viele Kandidaten enthalten, wie Gemeinderäte zu bestellen sind. Das wiederum hängt von der Einwohnerzahl ab. Der Wähler besitzt so viele Stimmen, wie Gemeinderäte zu wählen sind. Er kann einem Bewerber bis zu drei Stimmen geben (kumulieren) und darüber hinaus Bewerber von anderen Stimmzetteln übernehmen (panaschieren).

Landkreis

Ein Landkreis ist der Zusammenschluss mehrerer Gemeinden, dem wie den Gemeinden das Recht auf Selbstverwaltung zusteht. Nach der Landkreisordnung übernimmt der Kreis Pflichtaufgaben (Bau/Unterhalt von Kreisstraßen, Abfallbeseitigung), freiwillige Aufgaben (Betrieb eines Krankenhauses) und Pflichtaufgaben nach Weisung, z. B. Durchführung des Bundessozialhilfegesetzes. Die politische Gewalt im Landkreis liegt beim Kreistag, dessen Mitglieder, die Kreisräte, von den Bürgern des Landkreises auf fünf Jahre gewählt werden. Vorsitzender des Kreistages und Leiter der Verwaltung ist der Landrat. Er wird vom Kreistag auf acht Jahre gewählt. Die Kreisverwaltung (Landratsamt) übernimmt Aufgaben der gemeindlichen Selbstverwaltung, zugleich ist sie untere Verwaltungsbehörde und damit Staatsbehörde.

Lokale Agenda 21

Agenda 21 ist ein Aktionsprogramm für das 21. Jahrhundert, das 1992 in Rio de Janeiro auf der UN-Konferenz für Umwelt und Entwicklung verabschiedet wurde. Ziel ist eine nachhaltige, d.h. Ressourcen schonende Entwicklung. Sein Erfolg hängt stark davon ab, wie es gelingt, das Prinzip der Nachhaltigkeit auf lokaler Ebene umzusetzen. In Baden-Württemberg haben bislang 360 Gemeinden und Landkreise eine lokale Agenda erarbeitet. Zum Gelingen bedarf es einer erfolgreichen Kooperation zwischen Verwaltung, Gemeinderat und Bürgerinnen und Bürgern.

Vereine

Vereine können auf der Ebene der Gemeinde ebenfalls wichtige Einflüsse ausüben. Sie befassen sich mit den verschiedensten Zwecken (Kulturförderung, Freizeitgestaltung etc.) und sind in der Regel dauerhafter Natur, im Gegensatz etwa zu Bürgerinitiativen.

Verwaltung

Die Gemeindeverwaltung gewährleistet, dass die Aufgaben, die die Gemeinde zu erfüllen hat, ausgeführt werden. Sie ist für die Umsetzung der vom Gemeinderat gefällten Beschlüsse verantwortlich. Für die meisten Bürger werden die Entscheidungen des Gemeinderates erst sichtbar, wenn sie durch die Verwaltung verwirklicht wurden.

 **QUELLE:** http://www.kommunalwahl-bw.de/so_funktioniert_die_gemeinde.html

LINKS ZUR KOMMUNALPOLITIK

(Stand: 31. März 2014)

Kommunalwahl Baden-Württemberg

Das LpB-Portal zur Kommunalwahl 2014 mit grundlegenden Informationen, Hintergrundberichten und vielen weiterführenden Links und allen Angeboten der LpB. Es finden sich hier einführende Artikel, zahlreiche Fakten, Fragen und Antworten zu spezielleren Themen und ein Quiz, mit dem das eigene Wissen rund um das Thema Kommunalpolitik überprüft werden kann.

www.kommunalwahl-bw.de/gemeinde.html

Kommunalpolitik verstehen – Für junges Politikverständnis

Die Publikation gibt auf ca. 20 Seiten eine für junge Menschen sehr verständliche Einführung in das Thema Kommunalpolitik. Behandelt werden unter anderem Akteure, Entscheidungsprozesse, Finanzen sowie eine Übersicht, welche Möglichkeiten es gibt, selbst aktiv in der Kommunalpolitik mitzuwirken und mitzubestimmen.

Friedrich-Ebert-Stiftung, 4. Auflage 2009

www.fes-kommunales.de

E-Learning Kommunalpolitik

Die Konrad-Adenauer-Stiftung bietet mit ihrem E-Learning-Angebot die Möglichkeit, sich über die Grundlagen praktischer Kommunalpolitik zu informieren und die 70 Grafiken und Erläuterungen für eigene Präsentationen zu nutzen. Schwerpunktthemen sind die kommunale Selbstverwaltung, das kommunale Planen/Lokale Umwelt sowie Wirtschaft & Arbeit in Gemeinde und Region.

www.kas.de/wf/de/71.5504

Dossier Deutsche Demokratie: Gemeinden

Horst Pötzsch stellt auf der Webseite der Bundeszentrale für politische Bildung die wichtigsten Aspekte zu dem Thema Gemeinde dar. Dabei werden u. a. die rechtliche Stellung von Gemeinden, ihre Aufgaben, Finanzen und Akteure sowie unterschiedliche Kommunalverfassungen und Bürgerbegehren/Bürgerentscheide behandelt. Schaubilder und Graphiken verdeutlichen die beschriebenen Sachverhalte.

www.bpb.de/politik/grundfragen

Infos über Regionen und Gemeinden des Statistischen Bundesamtes

Auf dieser Webseite verweist das Statistische Bundesamt auf verschiedene Datenerhebungen über Regionen und Gemeinden. Dabei ist der Regionalatlas hervorzuheben, der anhand thematischer Karten über 80 Indikatoren für sämtliche Landkreise und kreisfreien Städte der Bundesrepublik Deutschland darstellt.

www.destatis.de

Bertelsmann Stiftung: Wegweiser Kommune

Diese Seite liefert Informationen zu den kommunalpolitischen Themen demographischer Wandel, Sozialpolitik, Integration, Finanzen und Bildung.

www.wegweiser-kommune.de

Kommunalweb

Diese Seite des Deutschen Instituts für Urbanistik bietet eine vielfältige und übersichtlich gegliederte Linkübersicht zu Themen rund um die Kommunalpolitik, z. B. zu kommunalen Projekten und Verbänden, Fachinformationen, Hinweise auf Fachzeitschriften sowie Links zu Regionen/Städten/Parteien gegliedert nach Bundesländern.

www.kommunalweb.de

Erstwählerkampagne „Wählen ab 16“:

Im Rahmen einer Erstwählerkampagne zur Kommunalwahl bietet die Landeszentrale für politische Bildung gemeinsam mit dem Landesjugendring, der Baden-Württemberg Stiftung und anderen Bündnispartnern in allen vier Regierungsbezirken des Landes von März bis Mai 2014 vielfältige Informationsveranstaltungen, Events und Aktionstage an. Die Angebote werden von geschulten Referentinnen und Referenten durchgeführt und richten sich an Kommunen, Schulen, Verbände und außerschulische Bildungseinrichtungen. Auch Werbemittel werden angeboten. Eine vollständige Veranstaltungsübersicht und weitere Informationen zur Erstwählerkampagne sind hier abrufbar:

www.waehlenab16-bw.de



LITERATUR

Bogumil, Jörg / Holtkamp, Lars
**Kommunalpolitik und Kommunalverwaltung:
 Eine praxisorientierte Einführung**
 Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2008

Bogumil, Jörg / Kuhlmann, Sabine (Hg.)
**Kommunale Aufgabenwahrnehmung im Wandel .
 Kommunalisierung, Regionalisierung und
 Territorialreform in Deutschland und Europa**
 Verlag für Sozialwissenschaften, 2010

Bogumil, Jörg (Hg.)
Modernisierung lokaler Räume
 Baden-Baden, 2000

Böck, Kathrin
Kommunale Demokratie
 In: Westphalen 2001/1, S. 165 – 288, 2001

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) /
 Geyer, Robby
**Direkte Demokratie und Bürgerbeteiligung:
 Themenblätter im Unterricht, Heft 88**
 Bonn, 2013 (www.bpb.de/shop/)

Frech, Siegfried / Weber, Reinhold (Hg.)
Handbuch Kommunalpolitik
 Stuttgart, 2014

Heinelt, Hubert / Vetter, Angelika (Hg.)
Lokale Politikforschung heute
 Wiesbaden, 2008

Nolte, Paul
Was ist Demokratie? Geschichte und Gegenwart.
 München, 2012

Kost, Andreas / Wehling, Hans-Georg
Kommunalpolitik in den deutschen Ländern
 Wiesbaden, 2010

Nassmacher, Hiltrud / Nassmacher, Karl-Heinz
Kommunalpolitik in Deutschland
 Stuttgart & Opladen, 1999

Remmert, Barbara / Wehling, Hans Georg (Hg.)
Die Zukunft der kommunalen Selbstverwaltung
 Stuttgart, 2012

Wehling, Hans-Georg
Kommunalpolitik
 Informationen zur politischen Bildung, Heft 242, 2006

Weitere Materialien:

Weitere Materialien finden Sie auf der Website
 des „Bündnisses Wählen ab 16“:
www.waehlenab16-bw.de

Kontakt

Nikolaj Midasch

Projektkoordination „In Zukunft mit UNS!“

- ▶ midasch@lrbw.de
- ▶ 0711 16447-11
- ▶ Im Büro: Mo. bis Fr.

Allgemeine Fragen zum Projekt

Daniel Mühl

Projektassistenz „In Zukunft mit UNS!“

- ▶ muehl@lrbw.de
- ▶ 0711 16447-74
- ▶ Im Büro: Mo. bis Mi.

Fragen zu Pilotaktionstagen, Betreuung der Multiplikatoren

Thomas Franke

Koordination Bündnis und Erstwählerkampagne „Wählen ab 16“

- ▶ erstwaehler@waehlenab16-bw.de
- ▶ 0711 164099-83
- ▶ Im Büro: Mo. bis Fr.

Allgemeine Fragen zu zentralen Themen des Bündnisses „Wählen ab 16“

Betreuung von Multiplikatorinnen und Koordination von Aktionstagen und weiteren Angeboten im Regierungsbezirk:

Regierungsbezirk Karlsruhe:

Laura Reiter und Robby Geyer

- ▶ nordbaden@waehlenab16-bw.de
- ▶ 0171 583247 oder 06221 607813
- ▶ Im Büro: Mo. bis Fr.

Regierungsbezirk Freiburg:

Thomas Waldvogel

- ▶ suedbaden@waehlenab16-bw.de
- ▶ 0761 2077311
- ▶ Im Büro: Mo. bis Fr.

Regierungsbezirk Stuttgart:

Martina Kütterer

- ▶ nordwuerttemberg@waehlenab16-bw.de
- ▶ 0711 164099-24 oder 01577 5723931
- ▶ Im Büro: Mo., Do. und Fr.

Regierungsbezirk Tübingen:

Anna Stordel

- ▶ suedwuerttemberg@waehlenab16-bw.de
- ▶ 0171 5836247
- ▶ Im Büro: Mi., Do. und Fr.

DIE BADEN-WÜRTTEMBERG STIFTUNG setzt sich für ein lebendiges und lebenswertes Baden-Württemberg ein. Sie ebnet den Weg für Spitzenforschung, vielfältige Bildungsmaßnahmen und den verantwortungsbewussten Umgang mit unseren Mitmenschen. Die Baden-Württemberg Stiftung ist eine der großen operativen Stiftungen in Deutschland. Sie ist die einzige, die ausschließlich und überparteilich in die Zukunft Baden-Württembergs investiert – und damit in die Zukunft seiner Bürgerinnen und Bürger.

Baden-Württemberg Stiftung gGmbH

Kriegsbergstraße 42, 70174 Stuttgart

Tel +49 (0) 711 248 476-0 · Fax +49 (0) 711 248 476-50

info@bwstiftung.de · www.bwstiftung.de

