

Demokratie direkt vor unserer Tür

Politische
Gestaltungsmöglichkeiten
in der Gemeinde

Arbeitshilfe für
die außerschulische
Jugendbildung



Impressum

Der Landesbeauftragte für politische Bildung
des Landes Schleswig-Holstein
Karolinenweg 1, 24105 Kiel
Telefon: 0431 988-1646

Herausgeber
Christian Meyer-Heidemann
Michael Holldorf

Autoren
Hannes de Buhr, Kreisjugendring Stormarn
Wulf Dallmeyer, Landesjugendring Schleswig-Holstein
Michael Holldorf

Illustrationen
studioiu, Silke Weissbach

Satz und Layout
amatik Designagentur, Kiel

3. Auflage, Kiel 2020

Dieses Material ist lizenziert unter einer Creative
Commons Namensnennung – Weitergabe unter
gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz.

In Kooperation mit:



Landesjugendring
Schleswig-Holstein e.V.



VORWORT DES HERAUSGEBERS

Liebe Leserinnen und Leser,

ich freue mich sehr, dass das Material „Demokratie direkt vor unserer Tür“ den Weg in Ihre Hände gefunden hat. Unabhängig davon, ob Sie in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit tätig sind oder sich in der Jugendverbandsarbeit engagieren, Sie leisten einen bedeutsamen Beitrag für den friedlichen Zusammenhalt in der Gesellschaft. Ob Jugendarbeit in der Freiwilligen Feuerwehr, im Sportverein oder im Jugendzentrum: Ehrenamtliches Engagement und beruflicher Einsatz für junge Menschen wirken konkret vor Ort und stärken die Gemeinschaft als Ganzes.

Auch wenn es nicht der Schwerpunkt Ihrer Arbeit ist: Sie tragen mit Ihrem Engagement immer auch zur politischen Bildung bei! Denn Sie beteiligen sich aktiv und positiv in unserer Gesellschaft und sind dabei Vorbild für Jugendliche und junge Erwachsene. Genau von dieser Beteiligung lebt unsere Demokratie, denn sie ist darauf angewiesen, dass möglichst viele mitmachen und sich auch in politische Entscheidungsprozesse einbringen. Nutzen Sie bitte Ihre Möglichkeiten und regen Sie junge Menschen zur Teilhabe an unserer Gesellschaft an!

Dieses Material soll Ihnen dabei eine Arbeitshilfe sein. Der Schwerpunkt liegt auf den Beteiligungsmöglichkeiten junger Menschen in den Städten und Gemeinden. Auf keiner anderen politischen Ebene werden Jugendlichen so viele Beteiligungsmöglichkeiten eingeräumt - umso wichtiger ist es, dass sie diese kennen und auch nutzen.

Mit den in diesem Heft vorgeschlagenen Methoden erfahren junge Menschen auf spielerische Weise, was es bedeutet, politisch zu handeln und gemeinsam mit anderen das eigene Lebensumfeld zu gestalten. Dabei sollen sie lernen, nicht nur die eigenen Interessen zu verfolgen, sondern sich auch in die Position ihres Gegenübers hineinzusetzen. Denn andere Sichtweisen kennenzulernen, Argumente abzuwägen und politische Anschauungen, die von der eigenen Meinung abweichen, zu verstehen und zu respektieren, das alles ist Teil der demokratischen Auseinandersetzung.

In Teilen der politischen Landschaft und der Bevölkerung werden diese demokratischen Formen der Auseinandersetzung zu wenig praktiziert. Umso wichtiger ist es, jungen Menschen durch politische Bildungsangebote unsere demokratischen Grundwerte und das freiheitliche Zusammenleben näher zu bringen. Ich freue mich daher besonders, dass durch diese Arbeitshilfe das Thema politische Bildung verstärkt in Juleica-Aus- und Fortbildungen berücksichtigt wird.

Ich danke Ihnen für Ihr vielfältiges Engagement für junge Menschen und hoffe, dass das Material „Demokratie direkt vor unserer Tür“ Ihre politische Bildungsarbeit bereichert.

Ihr



Dr. Christian Meyer-Heidemann
Landesbeauftragter für politische Bildung

EINLEITUNG UND HINWEISE ZUM MODUL

Das Modul „Demokratie direkt vor unserer Tür“ soll angehende Jugendleiter/-innen motivieren, sich mit dem Themenfeld „Kommunalpolitik“ auseinanderzusetzen. Neben grundlegendem Wissen über kommunalpolitische Strukturen werden vor allem die politischen Beteiligungsmöglichkeiten von Jugendlichen aufgegriffen. In dieser Weise soll das Interesse an einer aktiven Mitgestaltung des öffentlichen Lebens in der Kommune gefördert werden. Die eigene Stadt oder Gemeinde bietet sich hier für die Jugendarbeit besonders an, da auf kommunaler Ebene den Jugendlichen Partizipationsmöglichkeiten eingeräumt werden, die auf anderen politischen Ebenen nicht gegeben sind.

Das Modul ist als Einheit konzipiert, so dass die Methoden und Übungen aufeinander aufbauen und für einen kompletten Workshop eingesetzt werden können. Sie lassen sich aber auch unabhängig voneinander sinnvoll anwenden. Einzelne Elemente können somit je nach Zielgruppe und Ausbildungsprogramm ausgewählt werden. Auch eine Anpassung der Methoden im Hinblick auf die jeweilige Zielgruppe ist einfach umzusetzen: Innerhalb der Methoden werden Varianten vorgeschlagen, die die Anpassung erleichtern.

Innerhalb des Moduls erfolgt der Einstieg in das Thema mit einer Auseinandersetzung des jeweils eigenen Lebensumfeldes. Über die Methode „Ich und meine Gemeinde – Lläuft?!“ können lebensnah Bezüge hergestellt und erste Zusammenhänge zwischen der subjektiven Perspektive und den Folgen von politischen Entscheidungsprozessen innerhalb der Gemeinde erkannt werden. Mit den anschließenden Methoden

- ▷ „Wünsch Dir was! Eine kompakte Zukunftswerkstatt“
- ▷ „Die Gemeindevertretung – Vertritt sie unsere Interessen?“
- ▷ „Wir machen Politik!“

werden unterschiedliche Wege angeboten, sich mit den kommunalen Strukturen und Abläufen sowie den Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche zu befassen. Abschließend werden mit den Übungen

- ▷ „Planspiel – Die Gemeinde Hodderby“
- ▷ „Escape Room – Kommunalpolitik“

praktische Zugänge vorgestellt, die in spielerischer Weise die kommunalpolitische Entscheidungsfindung und die Kommunalwahlen aufgreifen.

Den Referent(inn)en empfehlen wir zur Vorbereitung auf das Thema die Broschüre: *Klaus-Dieter Dehn: „Meine Gemeinde – ich mach mit!“*
www.politische-bildung.sh/meinegemeinde

Den Abschluss jeder Einheit sollte eine ausführliche Reflexion bilden. Ergebnisse und Erkenntnisse aus den vorhergegangenen Prozessen sollten für die weitere Verwendung gesichert werden.

DER ABLAUF IM ÜBERBLICK

Phase	Methode	Arbeitsform	Zeit	Material	Seite
Einstieg	Ich und meine Gemeinde – Lläuft?!	Plenum	15 – 45 Min.	▷ Große Karte der Gemeinde bzw. des Viertels (optional)	6
Theorie	Möglichkeit 1: Wünsch Dir was! Eine kompakte Zukunftswerkstatt	Gruppen & Plenum	60 – 80 Min.	▷ Stellwände, Papier, Stifte, Karten	7
	Möglichkeit 2: Die Gemeindevertretung – Vertritt sie unsere Interessen?	Gruppen & Plenum	30 Min.	▷ Fragebogen	10
	Möglichkeit 3: Wir machen Politik!	Gruppen	120 Min.	▷ Stellwände, Papier, Stifte, Karten	12
Übungen	Möglichkeit 1: Planspiel – Die Gemeinde Hodderby	Gruppen	180 – 240 Min.	▷ Materialbögen „Planspiel Hodderby“, sieben möglichst getrennte Arbeitsbereiche, Kopiergerät, Flipchart, Tischkarten, ggf. WLAN	19
	Möglichkeit 2: Escape Room – Kommunalpolitik	Gruppen	45 – 90 Min.	▷ Eine ausführliche Übersicht ab S. 29	28

ICH UND MEINE GEMEINDE – LÄUFT?!

Ziele

Kennenlernen der Gruppe, Erfahrungsaustausch, erste Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld

Zeitbedarf

15 – 45 Minuten

Material

große Karte der Gemeinde bzw. des Viertels (optional)

Inhalt

Die Jugendlichen werden aufgefordert, entlang folgender Fragen von Orten aus ihrem Lebensumfeld zu erzählen:

- ▷ Wo haltet ihr euch auf?
- ▷ Warum sucht ihr diese Orte auf?
- ▷ Wo seid ihr gern und warum?
- ▷ Was macht die Orte für euch interessant?
- ▷ Gibt es Orte, die ihr meidet? Warum?

Auf diese Weise benennen die Jugendlichen, wo sie sich in der Gemeinde aufhalten. Sie stellen einander vor, was sie dort tun, an welchen Orten sie gern sind und an welchen nicht. Sie lernen die anderen Teilnehmer/-innen sowie deren Lebensumfeld und Sichtweise kennen.

Methode

Der Erfahrungsaustausch kann über ein Gruppengespräch erfolgen. Optional kann ein Stadtplan, auf dem die Jugendlichen nacheinander ihre Orte markieren und vorstellen, den Einstieg strukturieren.

Varianten

Je nach vorhandener Zeit kann auch nur ein Teil der Gruppe seine Orte vorstellen.

Auch ist eine Aufteilung in Kleingruppen möglich, die gemeinsam Orte auswählen. Die Auswahl wird dann von einem Mitglied der Gruppe im Plenum vorgestellt.

Weiterhin ist es möglich, am Ende des Erfahrungsaustausches gemeinsam Wünsche für die Gemeinde, das Viertel oder die Stadt zu formulieren. Dies kann, je nach Schwerpunkt und Zeit, statt der Zukunftswerkstatt (vgl. S. 7) durchgeführt werden.

Hinweise

Wenn die Gruppe aus unterschiedlichen Gemeinden oder Stadtteilen kommt, empfiehlt es sich, nach gemeinsamen Problemen zu suchen. Außerdem sollte dann mehr Zeit eingeplant werden.

WÜNSCH DIR WAS! EINE KOMPAKTE ZUKUNFTSWERKSTATT

Ziele

Reflektierte Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld, Kennenlernen der unterschiedlichen politischen Ebenen und ihrer Zuständigkeiten

Zeitbedarf

60 – 80 Minuten

Material

Papier, Stifte, Karten, Stellwände

Inhalt

Die Jugendlichen setzen sich intensiv mit dem eigenen Lebensumfeld auseinander und benennen dabei sowohl positive als auch negative Aspekte. Sie sprechen Probleme an, machen Verbesserungsvorschläge und äußern Wünsche.

Durch den Austausch innerhalb der Gruppe lernen sie andere Perspektiven und Kriterien kennen und reflektieren das eigene Lebensumfeld.

Methode

Das Vorgehen orientiert sich an einer Zukunftswerkstatt, ist aber erheblich kürzer.

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu ca. drei bis fünf Personen aufgeteilt. In den Kleingruppen werden drei Phasen bearbeitet, deren Ergebnisse jeweils der Gruppe präsentiert werden.

▷ 1. Phase – Meckern (20 Minuten)

Was stört dich in deiner Gemeinde? Was nervt, was ist hässlich, was ist kaputt? Wo fühlst du dich unwohl? Warum?

Die Jugendlichen haben in Kleingruppen die Möglichkeit, mit Papier und Stift aufzumalen und aufzuschreiben, was sie stört.

Die Ergebnisse werden im Plenum kurz vorgestellt.

▷ 2. Phase – Utopie (20 Minuten)

Wenn du dir alles wünschen könntest, wie sähe deine ideale Gemeinde aus?

Die Ergebnisse werden im Plenum kurz vorgestellt.

Die Ergebnisse werden auf einer gemeinsamen Wunschliste zusammengeführt.

▷ 3. Phase – Realitätsphase (20–40 Minuten)

Wie setzen wir unsere Wünsche um? Was lässt sich umsetzen, was nicht?

Die Fragen werden in Kleingruppen bearbeitet und im Plenum werden die Überlegungen präsentiert.

Die Umsetzungsmöglichkeiten und die politischen Zuständigkeiten werden im Plenum diskutiert.

Hinweise

Vor allem in der dritten Phase kommt es darauf an, die politischen Zuständigkeiten aufzugreifen. Ist der Wunsch politisch gestaltbar? Wenn ja, liegt die Zuständigkeit tatsächlich bei der Gemeinde?

Mögliche Ansprechpersonen ergeben sich vielleicht aus dem Modul zur Gemeindevertretung (vgl. S. 10).



M1 Aufgaben der Gemeinden, Städte und Kreise

Begleitend zur Zukunftswerkstatt kann folgender Text über die Zuständigkeiten in der Kommunalpolitik an die Teilnehmer/-innen ausgeteilt werden. Alternativ kann sich auch die Workshop-Leitung mit den Zuständigkeiten vertraut machen und diese in den drei Phasen an den genannten Beispielen erklären.



Es gibt den Bundestag, die Bundesregierung, den Landtag und die Landesregierung. Wozu brauchen wir da noch Gemeinden und Städte?

Bundestag und Bundesregierung haben die Aufgaben zu erledigen, die die ganze Bundesrepublik Deutschland betreffen. Landtag und Landesregierung sind für das Land Schleswig-Holstein zuständig. Die Gemeinden und Städte haben die Aufgabe, sich um die Angelegenheiten in deinem Dorf, deiner Gemeinde oder deiner Stadt zu kümmern, also um die Dinge, die die örtliche Gemeinschaft betreffen.

Welche Aufgaben haben Gemeinden?

Die Gemeinden sind für alle Aufgaben verantwortlich, die durch das Zusammenleben der Menschen in ihrem Gemeindegebiet entstehen. Sie haben im Rahmen ihrer Leistungsfähigkeit öffentliche Einrichtungen zu errichten, die zur Versorgung ihrer Einwohnerinnen und Einwohner, auch der Kinder und Jugendlichen, notwendig sind. Hierzu gehören zum Beispiel Kindergärten, Spielplätze, Sportplätze, Schwimmhallen, Jugendzentren, Büchereien, Volkshochschulen, Museen und Sozialstationen. Daneben haben die Gemeinden z.B. die Aufgabe, Straßen und Wege zu bauen und Wohn- und Gewerbegebiete zu erschließen, also mit Strom, Wasser und Fernwärme zu versorgen und eine ordnungsgemäße Entwässerung sicherzustellen. Die meisten Gemeinden kümmern sich in Kooperation miteinander auch um den Glasfaserausbau für das Internet. Wo gebaut werden darf, legen die Gemeinden übrigens auch fest. Hierzu erlassen die Gemeinden Bebauungspläne, die von den Gemeindevertretungen beschlossen werden. Die Gemeinden haben auch den Brandschutz zu gewährleisten. Dafür unterhalten sie Feuerwehren. Eine besonders wichtige Aufgabe der Gemeinden ist die Errichtung und Unterhaltung von Schulen. Je nach Größe müssen die Gemeinden Grundschulen, Gemeinschaftsschulen, Gymnasien und Förderzentren errichten und unterhalten. Sie haben dafür auch das Inventar und die sonstigen Gegenstände zu beschaffen, die für den Schulbetrieb notwendig sind. Die berufsbildenden Schulen – manchmal auch Schulen der anderen Schularten – werden von den Kreisen und kreisfreien Städten getragen. Die Lehrerinnen und Lehrer für die Schulen stellt das Land an. Weiter haben die Gemeinden die Aufgabe, die öffentliche Sicherheit in ihrem Gebiet zu garantieren. Diese Aufgabe teilen sie sich mit der Polizei. Ein Beispiel für die kommunale Zuständigkeit ist die Sperrung von baufälligen Gebäuden.

Die Aufgaben der Gemeinde werden allgemein in der Gemeindeordnung Schleswig-Holstein festgelegt. (...) Nach der Gemeindeordnung haben die Gemeinden das Wohl ihrer Einwohnerinnen und Einwohner zu fördern. Sie handeln

nach der Landesverfassung sowie der Gemeindeordnung in Verantwortung für die zukünftigen Generationen, also auch für euch und eure späteren Kinder. Die Gemeindeordnung verpflichtet die Gemeinden, die öffentlichen Einrichtungen zu schaffen, die für die wirtschaftliche, soziale und kulturelle Betreuung ihrer Einwohnerinnen und Einwohner erforderlich sind. Zu den Einwohnerinnen und Einwohnern gehört jeder, der in der Gemeinde wohnt, also auch Kinder und Jugendliche. Einige Spezialgesetze verpflichten die Gemeinden zur Erfüllung bestimmter Aufgaben.

Wenn die Gemeinden für alle örtlichen Probleme zuständig sind, wozu gibt es dann noch Kreise?

Einige der kommunalen Aufgaben überfordern die Gemeinden. Das gilt insbesondere für kleinere Gemeinden, die nicht über die notwendigen Einnahmen verfügen. Deshalb haben die Kreise die Aufgaben zu erfüllen, für die die Gemeinden eine zu geringe Größe oder zu wenig Leistungskraft haben. Hierzu gehört zum Beispiel, dass die Kreise für Krankenhäuser und einen Rettungsdienst für Notfälle verantwortlich sind. Weiter haben die Kreise die Aufgabe, Kreisstraßen zu bauen, die Abfallbeseitigung sicherzustellen und Berufsschulen zu unterhalten. Die Kreise sind außerdem für das Ausländerwesen, für Angelegenheiten des Straßenverkehrs, die Zulassung von Kraftfahrzeugen, das Führerscheinenwesen und Angelegenheiten des öffentlichen Gesundheitswesens und der Seuchenabwehr zuständig. (...)

Quelle

KLAUS-DIETER DEHN: *Meine Gemeinde – ich mach mit!*, herausgegeben vom Ministerium für Soziales, Gesundheit, Familie und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein, 5. Auflage, Kiel 2013, S. 10ff, leicht geändert

DIE GEMEINDEVERTRETUNG – VERTRITT SIE UNSERE INTERESSEN?

Ziele

Auseinandersetzung mit den Vertreter(inne)n in der eigenen Stadt oder Gemeinde

Zeitbedarf

30 Minuten

Material

Fragebogen: Wer sind meine Vertreter/-innen in der Gemeinde?

Inhalt

Die Jugendlichen setzen sich aktiv mit den Gemeindevertreter(inne)n vor Ort auseinander. Durch den Austausch über die gesammelten Informationen beschäftigen sie sich kritisch mit der Frage, inwieweit ihre eigenen Interessen in der Gemeinde vertreten werden.

Methode

Die Jugendlichen werden aufgefordert, mithilfe ihrer mobilen Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop etc.) Informationen über die Vertreter/-innen ihrer Gemeinde zu recherchieren (Grundlage ist der Fragebogen).

Der Erfahrungsaustausch entlang der Fragen auf dem Fragebogen kann über ein Gruppengespräch erfolgen.

Varianten

Je nach vorhandener Zeit kann auch nur ein Teil der Gruppe seine Ergebnisse vorstellen.

Auch ist eine Aufteilung in Kleingruppen möglich. Die Gruppen könnten sich nach Gemeindezugehörigkeit bilden und die Ergebnisse gemeinsam vorstellen.

Hinweise

Es ist zielführend, darauf hinzuwirken, dass die Jugendlichen ihre eigenen Möglichkeiten zur Teilhabe benennen.

Es sollte darauf geachtet werden, dass über Personen, die im Zuge der Recherche benannt werden, respektvoll gesprochen wird. Die ehrenamtliche Tätigkeit der überwiegenden Mehrheit aller Kommunalpolitiker/-innen sollte betont werden.

Alle Teilnehmer/-innen sollten Zugang zu einem W-LAN haben.

Im Anschluss an dieses Modul bietet sich eine Begegnung mit Kommunalpolitiker(inne)n an, um mit ihnen über die Ergebnisse zu sprechen.

Das Modul sollte auf das folgende Modul „Wir machen Politik!“ (vgl. S. 12) bezogen werden, indem der Gruppe erläutert wird, dass man im Rahmen der Recherche bereits erste Ansprechpersonen für die eigene Kampagne im nächsten Modul finden kann.

M1 Wer sind die Vertreter/-innen in meiner Stadt oder Gemeinde?

The form consists of several overlapping blue-outlined rectangular boxes, each containing a label for a specific attribute. The labels are: 'Name', 'Beruf', 'Ehrenamtliche Tätigkeit', 'Alter', 'Parteilzugehörigkeit', 'Hobbys', 'Verschiedenes', and 'Geschlecht'. The boxes are arranged in a way that they overlap, allowing for a structured yet flexible data entry process.

1. Recherchiere im Internet, wer deine Gemeindevertreter/-innen tatsächlich sind.

2. Diskutiert in der Gruppe :

- ▷ Was habt ihr herausgefunden?
- ▷ Denkst du, dass deine Interessen in der Gemeinde vertreten werden?
- ▷ Welche Gemeindevertreter/-innen würdest du dir wünschen?
- ▷ Was kannst du dafür tun, dass deine Interessen in der Gemeinde besser vertreten werden?

WIR MACHEN POLITIK!

Ziele

Kennenlernen der rechtlichen Situation zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Schleswig-Holstein sowie der verschiedenen Beteiligungsmöglichkeiten, Übersetzung der Wünsche und Interessen in politische Ziele, politisch aktiv werden

Zeitbedarf

120 Minuten

Material

Papier, Stifte, Karten, Stellwände

Inhalt

Die Jugendlichen lernen die rechtlichen Grundlagen der Kinder- und Jugendbeteiligung in Schleswig-Holstein kennen und überprüfen die Situation in der eigenen Gemeinde.

Anschließend setzen sie sich mit erfolgreichen Beteiligungsbeispielen des Kinder- und Jugendbeirats in Ahrensburg auseinander.

Schließlich entwickeln sie unter Bezugnahme auf die zuvor formulierten Wünsche eine eigene politische Kampagne.

Methode

10 Minuten ▷ Einstieg über die Frage „Wie werdet ihr an den politischen Entscheidungen in eurer Gemeinde beteiligt?“

10 Minuten ▷ § 47f (M2) der Gemeindeordnung in Schleswig-Holstein sollte vorgestellt und diskutiert werden. Die Checkliste (M1) kann hier Orientierung geben.

40 Minuten ▷ Die Beispiele aus Ahrensburg lassen sich über die Methode „Gruppenpuzzle“ kennenlernen.

60 Minuten ▷ Die politische Kampagne ist bewusst offen gehalten, sollte aber in kleineren Gruppen entworfen werden.

Hinweise

Die Kampagne selbst kann Anstoß für tatsächliches politisches Handeln sein. Dazu sollte ermutigt werden.

Auf mögliche Ansprechpersonen aus dem Modul „Die Gemeindevertretung – Vertritt sie unsere Interessen?“ sollten die Workshop-Leiter/-innen aufmerksam machen.



M1 Checkliste – Beteiligungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen	vorhanden	nicht vorhanden	keine Angaben	direkte Beteiligung	indirekte Beteiligung
Befragungen von Kindern und Jugendlichen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kinder- und Jugendvertretung (Jugendparlament, -beirat, -versammlung)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zukunftswerkstätten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wahlrecht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beschwerderecht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Redemöglichkeiten in der Gemeindevertretung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beteiligung bei der Gestaltung der Gemeinde (z. B. Bau eines Jugendtreffs oder Spielplatzes)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Altersgerechte Informationsplattformen über die Gemeinde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Projekte von der Gemeinde für Kinder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politische Bildungsangebote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stadt-, Orts- und Kreisjugendringe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

M2 Beteiligung von Kindern und Jugendlichen (§ 47f GO SH)

„Die Politiker da oben machen eh, was sie wollen.“ Diesen Spruch hört man oft. Aber stimmt das denn? Weißt du, dass du in deiner Gemeinde selbst mithelfen kannst, Probleme zu lösen oder eigene Ideen zu verwirklichen?

(§ 47f GO SH)

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

(1) Die Gemeinde muss bei Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, diese in angemessener Weise beteiligen. Hierzu muss die Gemeinde über die Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner nach den §§ 16 a bis 16 f hinaus geeignete Verfahren entwickeln.*

(2) Bei der Durchführung von Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, muss die Gemeinde in geeigneter Weise darlegen, wie sie diese Interessen berücksichtigt und die Beteiligung nach Absatz 1 durchgeführt hat.

***§ 16**

- § 16 a – Unterrichtung der Einwohnerinnen und Einwohner
- § 16 b – Einwohnerversammlung
- § 16 c – Einwohnerfragestunde, Anhörung und Einwohnerbefragung
- § 16 d – Hilfe bei Verwaltungsangelegenheiten
- § 16 e – Anregungen und Beschwerden
- § 16 f – Einwohnerantrag



M3 Kinder- und Jugendbeirat in Ahrensburg: Beispiele aus der Praxis

Vier Praxisbeispiele aus Ahrensburg

Der Kinder- und Jugendbeirat Ahrensburg (KiJuB) ist eine der ältesten kommunalen Kinder- und Jugendvertretungen in Schleswig-Holstein und hat Rede- und Antragsrecht in allen politischen Ausschüssen der Stadt. Seine Mitglieder kommen aus den Jugendorganisationen, Schulen und Jugendzentren der Gemeinde. Sie treffen sich einmal im Monat, um Projekte zu planen, aktuelle Themen zu beraten und Anträge und Stellungnahmen vorzubereiten.

Beispiel 1: Spiegel am Fahrradweg zur Schule

Der viel befahrene Fahrradweg an der „Manhagener Allee“ wird täglich von vielen Schüler(inne)n für den Schulweg genutzt. Zwei Einmündungen auf diesen Fahrradweg sind stark bewachsen, wodurch es oft zu Beinahe-Unfällen zwischen Fahrradfahrer(inne)n kam. Die Mitglieder des KiJuB bemerkten das Problem auf ihrem Schulweg und stellten daher den Antrag, Spiegel an diesen beiden Einmündungen anzubringen, um die Situation vor Ort zu entschärfen. Nach einigen Anläufen im zuständigen Ausschuss wurde der Antrag angenommen; bis zur Aufstellung beider Spiegel hat es allerdings noch einiger Zeit und einiger Nachfragen bedurft.

Beispiel 2: Spielplatz Süderoogstieg

In einem Stadtteil mit vielen Familien, die ein geringeres Einkommen haben und in kleineren Wohnungen leben, gab es einen stark verwitterten Spielplatz, der drohte, aus Sicherheitsgründen geschlossen werden zu müssen. Der KiJuB hat daher mit den Kindern des Stadtteils einen neuen Spielplatz geplant. 40.000 Euro waren für den Bau im Haushalt vorgesehen. Dieses Geld sollte dann jedoch aus dem Haushalt gestrichen werden. Die Folge wäre der Abbau des Spielplatzes gewesen – und das gerade in einem Stadtteil, in dem die Eltern der meisten Kinder keinen Garten haben. Der KiJuB hat daher in der Sitzung der Stadtverordneten den Antrag gestellt, den Haushaltsposten nicht zu streichen. Mit Erfolg! Das Geld blieb im Haushalt und der Spielplatz wurde wie geplant gebaut. (Übrigens: Bei einer späteren Spielplatzbewertung hat der Spielplatz, der unter Beteiligung der Kinder entstanden ist, den zweiten Platz erreicht.)

ARBEITSAUFTRÄGE

➊ Bildet Vierergruppen (▷ STAMMGRUPPE) und teilt die Beispiele auf. Jedes Gruppenmitglied liest sein Beispiel.

➋ Im Anschluss treffen sich jeweils vier Jugendliche, die das gleiche Beispiel bearbeitet haben, in einer neuen Gruppe (▷ EXPERTENGRUPPE). Klärt in den Expertengruppen zunächst Unklarheiten zu eurem Beispiel. Bearbeitet im Anschluss gemeinsam folgende Fragen (alle müssen die Ergebnisse notieren!):

a) Mit welchem Problem hat sich der Kinder- und Jugendbeirat befasst?

b) Was war das Vorgehen und wie sah der Lösungsansatz aus?

c) Überlegt zusammen in der Gruppe, warum die Kinder und Jugendlichen hier so erfolgreich waren, ihre Forderungen und Interessen auch tatsächlich durchzusetzen.

➌ Kehrt in die STAMMGRUPPE zurück und

a) stellt euch die Fälle und die Ergebnisse vor,

b) überlegt anschließend gemeinsam, bei welchen Problemen aus eurem Alltag eine Initiative von Kindern und Jugendlichen notwendig oder zumindest wünschenswert wäre.

Beispiel 3: Abibälle im Marstall

Drei Schulen in Ahrensburg haben eine Oberstufe. Ihre Abibälle verlegen sie jedoch meist nach Hamburg, weil es in der Stadt keinen passenden Raum dafür gibt. Geeignet wäre der „Marstall“, ein Kulturzentrum der Stadt, welches durch einen Verein verwaltet wird. Anfragen von Abijahrgängen, ihren Abiball dort zu veranstalten, wurden durch den Verein stets abgelehnt u. a. aus Sorge vor großen Schäden. Im Bildungs-, Kultur- und Sportausschuss, der über die Zuschüsse an den Verein entscheidet, hat der KiJuB die Politiker(inne)n überzeugt, dem Verein die Vorgabe zu machen, dass auch Anfragen für Abibälle zugelassen werden müssen, wenn Rahmenbedingungen wie eine Versicherung, Security etc. eingehalten werden, damit die Ahrensburger Schüler/-innen ihren Abiball in ihrer Stadt feiern können.

Beispiel 4: Straßennamen Erlenhof

Vor der Erschließung des Neubaugebietes Erlenhof sollten die neuen Straßennamen im Bau- und Planungsausschuss von den Politiker(inne)n vergeben werden. Der KiJuB aber hatte die Idee, dass die Ahrensburger/-innen bei der Vergabe der neuen Straßennamen in ihrer Stadt mitentscheiden sollten. Der Antrag des KiJuB, dass Vorschläge für neue Straßennamen eingereicht werden können, wurde mit großer Mehrheit angenommen. Die Aktion wurde ein großer Erfolg: Viele Einwohner/-innen haben Straßennamen vorgeschlagen, von denen die besten dann im Ausschuss beschlossen wurden. Auch bei späteren neuen Straßen wurden die Bürger/-innen wieder gefragt.



M4 Unsere Kampagne

Stichworte und möglicher Ablauf der Kampagne

Als Gruppe habt ihr ein Anliegen, das ihr erfolgreich umsetzen wollt!

ARBEITSAUFTRÄGE

1 Plant eure Kampagne!

- ▷ Überlegt euch zunächst genau, was euer konkretes Anliegen ist.
- ▷ Denkt nun darüber nach, wie ihr vorgehen müsst, um euer Ziel zu erreichen (Ansprechpersonen in der Politik?, mögliche [einflussreiche] Unterstützer/-innen?, Öffentlichkeitsarbeit und Ausgestaltung der Kampagne?).
- ▷ Verteilt Zuständigkeiten und erarbeitet einen Fahrplan: Wer macht was bis wann?

2 Entwickelt und visualisiert eure Kampagne!

- ▷ Ihr benötigt zwar die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit für eure Kampagne, trotzdem ist die Grundvoraussetzung für einen Erfolg eine seriöse und stichhaltige fachliche Vorbereitung eurer Argumentation.
- ▷ Erst im Anschluss denkt ihr darüber nach, wie ihr starke Mitstreiter/-innen und die Öffentlichkeit mit kreativen und originellen Ideen gewinnt.

3 Präsentiert eure Kampagne!

- ▷ Erläutert euer Ziel und euer Vorgehen genau und seid darauf vorbereitet, kritische Nachfragen zu beantworten.

4 Stimmt als Gruppe über die beste, die vielversprechendste Kampagne ab.

- ▷ Kriterien: Überzeugungskraft, Durchsetzbarkeit und Originalität



PLANSPIEL – DIE GEMEINDE HODDERBY

Ziele

Spielerische Auseinandersetzung mit konkurrierenden Interessengruppen und politischen Entscheidungsprozessen, Notwendigkeit von Kompromissbereitschaft aufzeigen, Interessenvertretung erproben

Zeitbedarf

180 – 240 Min.

Material

Materialbögen „Planspiel Hodderby“, sieben möglichst getrennte Arbeitsbereiche, Kopiergerät, Flipchart, Tischkarten, ggf. WLAN

Inhalt

Die Jugendlichen übernehmen verschiedene Rollen in einer fiktiven Gemeinde und lernen so die unterschiedlichen Perspektiven und Interessen innerhalb politischer Prozesse kennen. Es geht um eine Auseinandersetzung über die Nutzungsrechte an einem Gebäude, welches die Gemeinde kürzlich erwerben konnte. Hier steht die politische Kompromissbildung im Vordergrund. Außerdem machen die unterschiedlichen Interessengruppen Vorschläge für die Nutzung und suchen Verbündete. Die Geschehnisse werden von der Presse begleitet, am Ende liegt die Entscheidung bei der Gemeindevertretung.

Methode

Die Teilnehmer/-innen werden in sieben Gruppen eingeteilt. Es gibt fünf Interessengruppen, die Presse und den Gemeinderat. In fünf Spielphasen wird auf eine Entscheidung durch den Gemeinderat hingearbeitet:

- ▷ 1. Planungsphase: Die einzelnen Interessengruppen planen, welche Teile des Gebäudes/ Grundstückes sie nutzen wollen.
- ▷ 2. Briefverkehr: Die Gruppen dürfen sich Briefe schreiben, um gemeinsame Interessen auszuloten und Absprachen zu treffen. Die Pressevertreter/-innen dürfen bereits in dieser Spielphase persönliche Treffen (z. B. für Interviews) abhalten.
- ▷ 3. Persönliche Treffen: Die Gruppen haben jetzt die Möglichkeit, sich mit anderen Vertreter/-innen persönlich zu treffen und auszutauschen.
- ▷ 4. Anhörungsphase: Der Gemeinderat lädt je ein Mitglied aus den Interessengruppen zu einer öffentlichen Anhörung ein. Dabei werden die einzelnen Interessenvertreter/-innen nacheinander von den Mitgliedern des Gemeinderats befragt.
- ▷ 5. Entscheidungsphase: Die drei Wählergemeinschaften beraten je für sich die Ergebnisse der Anhörung und kommen dann öffentlich zur entscheidenden Gemeinderatssitzung zusammen.

Eine abschließende Reflexion, bei der die Teilnehmer/-innen ihre Rollen ablegen, sollte das Ende der Übung markieren.

Varianten

In Phase 2 können statt Briefen auch digitale Kommunikationsmittel (E-Mail, Messenger, Foren) eingesetzt werden. Dann wird WLAN benötigt.

Die Dauer der einzelnen Phasen kann reduziert werden, wobei die Ergebnisse dann oberflächlicher bleiben.

Einzelne Gruppierungen können hinzugefügt, ausgetauscht oder weggelassen werden. Dabei ist zu beachten, dass der zur Verfügung stehende Raum im ehemaligen Funkergebäude entsprechend angepasst wird.

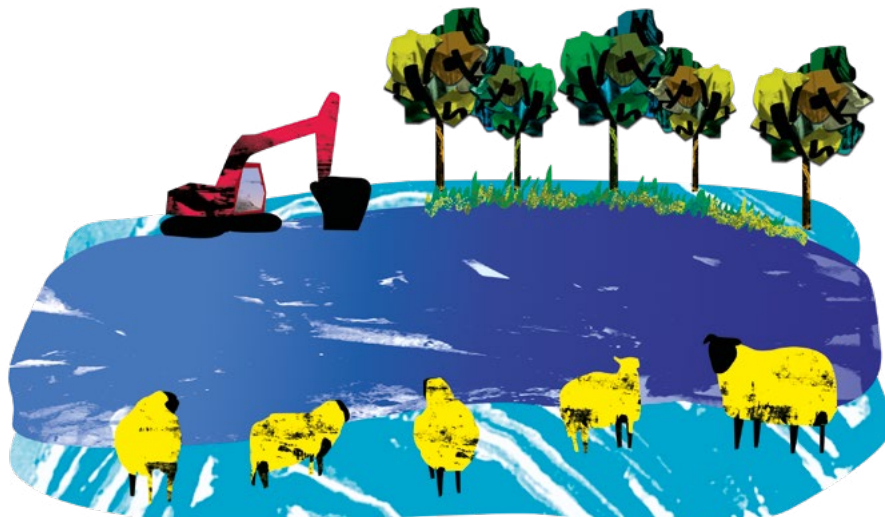
Um zu verhindern, dass in einem unrealistischen Konsens versucht wird, alle Parteien zufrieden zu stellen, können den Interessengruppen folgende Mindestforderungen mit auf den Weg gegeben werden:

- ▷ Der Waldkindergarten benötigt mindestens den Wald und einen Raum für sich allein.
- ▷ Der FC Hodderby beansprucht mindestens zwei Räume für Umkleidekabinen und einen Aufenthaltsraum.
- ▷ Der Kaninchenzuchtverein teilt seine Räumlichkeiten nicht mit anderen Gruppen.

Hinweise:

Die Spielleitung muss aufmerksam die Stimmung im Blick behalten. Erfahrungen zeigen, dass sich manchmal auch im Spiel die Gemüter sehr erhitzen. Die letzte Phase kann im Zweifelsfall auch ohne Ergebnis beendet werden, da es nicht in erster Linie um das Finden einer konkreten Lösung geht, sondern um die Erfahrungen der politischen Willensbildung in spielerischem Kontext. Die Reflexion sollte aber in jedem Fall durchgeführt werden.

Für die Presse sollte ein Kopiergerät zur Verfügung stehen.



Ablauf und Aufbau

Insgesamt nehmen 7 Gruppen an dem Planspiel teil.

- ▷ 5 Vereine/Interessengruppen
- ▷ Gemeinderat
- ▷ Pressevertreter/-in

Mindestteilnehmer/-innen: Drei Personen für den Gemeinderat, zwei Personen für jede weitere Gruppe (= mindestens 15 Personen). Die Vereine sollten alle mit etwa gleich vielen Personen besetzt sein. (Die Vereine/Interessengruppen sollten zu Beginn des Spiels eine/-n Vorsitzende/-n wählen, der Gemeinderat einen/eine Bürgermeister/-in).

Materialausgabe:

M1 und M2 bekommen alle Gruppen. M3 bekommt die Presse vollständig, die anderen Gruppen erhalten jeweils ihren Abschnitt.

Es gibt 5 Spielphasen:

- ▷ 1. Planungsphase (20 Minuten): Die einzelnen Vereine sollen sich überlegen, welche Teile des Gebäudes/Grundstückes sie jeweils benötigen und für sich beanspruchen wollen. Auch der Gemeinderat soll sich überlegen, wie er die Anlage nutzen will. Die Presse kann hier schon Interviews mit verschiedenen Vertretern führen.
- ▷ 2. Briefverkehr (45 Minuten): Die Gruppen dürfen sich Briefe schreiben, um gemeinsame Kooperationen/Absprachen zu treffen. In dieser Phase sollte jeder Verein früher oder später einen Antrag mit seinen Vorstellungen an den Gemeinderat richten. Die Spielleitung ist in dieser Spielphase der „Postbote“. In dieser Phase sollte die Presse zu Höchstform auflaufen und mindestens zwei Ausgaben der „Hodderbyer Buschtrommel“ herausgeben.
- ▷ 3. Persönliche Treffen (45 Minuten): Die Gruppen haben jetzt die Möglichkeit, sich mit anderen Vertreter(inne)n der Gruppen zu verabreden und Absprachen von Angesicht zu Angesicht zu führen.
- ▷ 4. Anhörungsphase (45 Minuten): Die Mitglieder des Gemeinderats kommen zur Anhörung zusammen. Zu dieser werden auch je ein/-e Vertreter/-in der Interessengruppen eingeladen. Die Vertreter/-innen werden nacheinander durch die Mitglieder des Gemeinderats befragt.

Es ist wichtig, den Gemeinderatsmitgliedern nahezu legen, dass sie ihre eigenen Interessen bzw. die ihrer Wählerschaft und die Argumente der Interessengruppen bei der Anhörung berücksichtigen. Sie sollten also bei der Befragung durchaus strategisch vorgehen.

Die Spielleitung sollte in dieser Phase einen zur Anhörung passenden Aufbau vornehmen. So könnten die Gemeinderatsmitglieder beispielsweise im Halbkreis um einen Stuhl gesetzt werden, auf dem die Interessenvertreter/-innen nacheinander zur Befragung Platz nehmen.

- ▷ 5. Entscheidungsphase (30 Minuten): Die einzelnen Fraktionen ziehen sich zu Beratungen zurück und besprechen die Ergebnisse der Anhörung. Dabei sollten sie sich überlegen, wie sie in der entscheidenden Gemeinderatssitzung vorgehen wollen, um das aus ihrer Sicht beste Ergebnis zu erreichen. Hier sollte schon ein nicht-öffentlicher Austausch zwischen den Fraktionen möglich sein – das ist realitätsnah!

Abschließend kommen die Fraktionen im Gemeinderat zusammen, diskutieren die Ergebnisse der Anhörung und treffen durch Abstimmung eine Entscheidung.

In dieser Phase bilden alle anderen Teilnehmer/-innen die Zuschauer des Gemeinderats.

Anschließend sollte das Planspiel von allen Mitspieler(inne)n und der Spielleitung reflektiert werden. Hierzu verlassen die Teilnehmer/-innen ihre Rollen und es wird „von Außen“ auf das Spiel geblickt. Dies könnte auch durch eine neue Sitzordnung in einem gemeinsamen Kreis betont werden. Leitfragen hierbei sollten sein:

- ▷ Was hat euch an dem Spiel gefallen? Was nicht?
- ▷ Was habt ihr bei diesem Spiel gelernt?
- ▷ Was war eurer Meinung nach Ziel des Spiels?
- ▷ Wie realistisch ist das Spiel und die gefundene Lösung im Vergleich zum wirklichen „Gemeindeleben“?

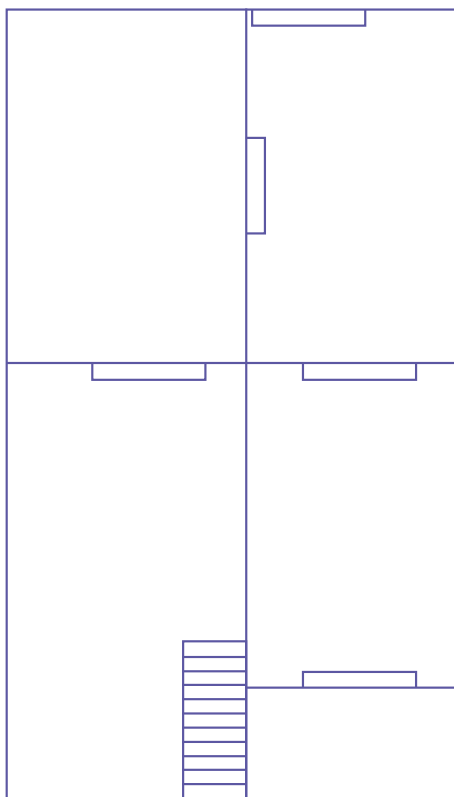
m1 Planspiel – Gemeinde Hodderby

Die Gemeinde Hodderby hat sich entschieden, die Liegenschaften der abgezogenen Funkereinheit der Bundeswehr zu kaufen. Die Gebäude stehen seit einem Jahr leer und die Gemeinde möchte die Anlage gerne gemeinnützigen Vereinen aus der Umgebung zur Verfügung stellen.

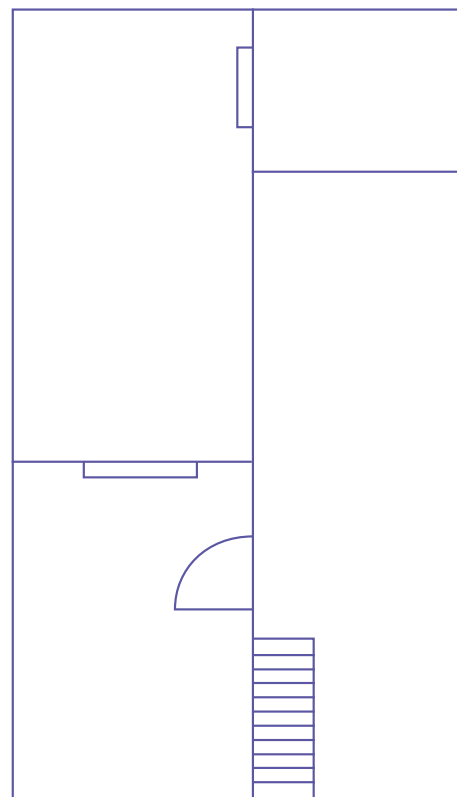
Der Gemeinderat wird seit vielen Jahren von einer Partei dominiert, Bürgermeister/-in Friedrich / Frieda Drögenbrecht gehört dieser Partei an.

Die „Hodderbyer-Buschtrommel“ ist eine Gemeindezeitung mit vielen Leser(inne)n und für die Meinungsbildung vor Ort maßgeblich.

Zu dem ehemaligen Bundeswehrgebäude gehören eine davorliegende, drei Hektar große Rasenfläche, eine ein Hektar große Waldfläche dahinter sowie zwei Garagenstellplätze. Das Gebäude selbst hat eine Größe von 20 × 10 Metern.



Erdgeschoss



1. Etage

m2 Informationen für alle Gruppen

Folgende Vereine haben bereits Interesse an den Räumlichkeiten angemeldet.

Der FC Hodderby

Der Fußballverein hat eine lange Tradition in der Gemeinde. Mit seinen 650 Mitgliedern ist er der mit Abstand größte Interessent an der Anlage. Die Fußballmannschaft feiert seit zwei Jahren große Erfolge und ist gerade in die Kreisklasse A aufgestiegen.

Der Jugendclub Familie Hodder

Der Jugendclub ist von Jugendlichen selbst ins Leben gerufen worden und kommt super an: Endlich gibt es auch mal Angebote für die Jugendlichen in der Gemeinde.

Der Kaninchenzuchtverein von 1873 e. V.

Der Kaninchenzuchtverein hat in den letzten Jahren mit dem Zuchtkaninchen „Rudi“ europaweit Preise eingeharbt und genießt daher, vor allem bei den älteren Hodderbyer(inne)n, ein hohes Ansehen.

Der Förderverein „Eltern auf dem Land“

Der Elternverein hat sich zur Aufgabe gemacht, einen Waldkindergarten für die Gemeinde ins Leben zu rufen. Bisher gibt es nur einen Kindergarten der Kirche. Der allerdings platzt aus allen Nähten und kann kaum noch allen Kindern der Gemeinde einen Platz bieten.

Der Ortsverein des Deutschen Roten Kreuzes

Der DRK-Ortsverein übernimmt schon seit vielen Jahren Sanitätsaufgaben auf Dorffesten und bei verschiedenen Veranstaltungen. Allerdings sind die Ausrüstung und das Einsatzfahrzeug bislang in den Räumen der örtlichen Freiwilligen Feuerwehr untergebracht. Auch hier ist der Platz sehr begrenzt.

M3 Informationen für Einzelgruppen und die Presse

Der FC Hodderby

Als größter Verein der Gemeinde seht ihr es als zwingend notwendig an, die neue Anlage zu nutzen. Die jetzigen Trainingsbedingungen für eure Fußballmannschaften sind sehr schlecht. Bisher gibt es nur ein Fußballfeld direkt an der Schule. Die Rasenflächen vor dem ehemaligen Funkergebäude wären ideal für neue Felder. Derzeit nutzt ihr die Umkleekabinen und Duschen der örtlichen Schule. Diese sind ca. 400 Meter vom Spielfeld entfernt. Eure Vereinsfinanzen erlauben es, euch an der Renovierung des Gebäudes sowie an dem Bau der Fußballfelder zu beteiligen (mit insgesamt maximal 12.000,- €).

Der Jugendclub Familie Hodder

Als eigenständiger Jugendclub habt ihr in den letzten Jahren eine Menge auf die Beine gestellt. Neben dem ersten Preis bei der Aktion „Dorfgesicht“ wurdet ihr auch noch auf dem „Abend der Jugendarbeit“ für euer Engagement vom Kreisjugendring und dem Landrat geehrt. Alle scheinen von eurer Arbeit begeistert zu sein. Jetzt wird es Zeit, dass man eure Arbeit auch mal in der Gemeinde würdigt. Bisher seid ihr in einem Raum des Pfarramtes untergebracht. Da müsst ihr jede Kleinigkeit mit dem Pastor absprechen, und es gab auch schon Ärger, weil einige Nachbarn meinten, ihr wäret zu laut. Das ehemalige Funkergebäude wäre eine tolle Alternative. Ihr würdet endlich, auch was die Räumlichkeiten anbelangt, auf eigenen Beinen stehen. Sicher würden sich auch viele Jugendliche und Kinder an den Renovierungsarbeiten beteiligen.

Kaninchenzuchtverein von 1873 e. V.

Als traditionsreichster Verein der Gemeinde haltet ihr es für gerechtfertigt, die Räume des alten Funkergebäudes zugesprochen zu bekommen. Durch das jahrzehntelange, internationale Engagement eures Vereins soll eine europaweite Kaninchenschau im kommenden Jahr in Hodderby ausgerichtet werden. Gäste aus ganz Europa werden erwartet und dieses Ereignis wird für Hodderby und seine Bürger/-innen tolle Chancen bieten. Derzeit sind die meisten Tiere privat untergebracht und nur ein kleines Grundstück am Ortsrand, das ebenfalls privat zur Verfügung gestellt wird, bietet Platz für die Gehege und Boxen der Kleintiere. In jedem Fall sind die jetzigen Bedingungen nicht ausreichend, um die große Kaninchenschau angemessen durchführen zu können. Die Tiere brauchen vor allem in den Abendstunden Ruhe und sollten ab 19.00 Uhr ungestört sein. Da der/die Vorsitzende des Vereins außerdem mit der Bürgermeisterin/dem Bürgermeister eng befreundet ist, erhofft ihr euch die Unterstützung der Kommunalpolitik.

Der Elternverein „Eltern auf dem Land“

Schon seit vielen Jahren versucht ihr, einen Waldkindergarten in Hodderby aufzubauen. Bisher fehlte es an geeigneten Räumen und einer ausreichend großen Waldfläche, was sich mit dem Erwerb des ehemaligen Funckerhauses schlagartig geändert hat. Von den zuständigen Behörden wurde euch bereits die Finanzierung von 1,5 Stellen für ausgebildete Erzieher/-innen zugesagt. Der bisherige evangelische Kindergarten ist nicht nur überfüllt, sondern auch religiös ausgerichtet. Einige Eltern würden einen konfessionell neutralen Kindergarten vorziehen. Euer Konzept für den Waldkindergarten entspricht natürlich den neuesten pädagogischen Erkenntnissen und wäre eine große Bereicherung für die Familien in ganz Hodderby. Ihr könntet euch sogar mit 4.000,- € aus Spendengeldern an den Renovierungsarbeiten beteiligen.

DRK

Seit vielen Jahren leistet ihr mit eurer Arbeit einen wertvollen Beitrag für die Hodderbyer Gemeinschaft. Neben euren Erste-Hilfe-Kursen und der Bereitstellung von Sanitärer(inne)n leistet ihr auch noch tolle und nützliche Jugendarbeit. Die Tatsache, dass eure Geräte bei der Feuerwehr mit untergebracht sind, stört schon lange, sowohl die Feuerwehr als auch euch. Nun hat der Kreis entschieden, euch für eure tolle Arbeit zu belohnen. Für ein brandneues Einsatzfahrzeug wurde ein Stifter gefunden. Dieses neue Modell ist aber größer als das bisherige Fahrzeug und würde gar nicht mehr in die Feuerwehrgarage hineinpassen. Daher käme eine Unterbringung im Funckergebäude gerade recht. Endlich könntet ihr euer Fahrzeug und eure Ausrüstung trocken und sicher lagern und hättet Räume für ein Büro, die Jugendarbeit usw. zur Verfügung.

Hodderbyer Buschtrommel

Für euch als Gemeindezeitung ist der Kauf des Funckerhauses durch die Gemeinde ein riesiges Ereignis. Viele Vereine haben Interesse angemeldet, es droht eine harte Auseinandersetzung zu werden, die ihr euch nicht entgehen lassen wollt. Wer wird sich durchsetzen? Wer hat es eigentlich am ehesten verdient? Wird die persönliche Verbindung zwischen Bürgermeister/-in und Kaninchenzuchtverein die Entscheidung beeinflussen? Führt Interviews, recherchiert Hintergründe und begleitet den Entscheidungsprozess kritisch!

Hinweis: Die „Zeitungen“ sollten ganz einfach gehalten sein. Lieber mit Kugelschreiber und Filzstiften als am Computer. Auch Bilder und Überschriften etc. aus Illustrierten können aufgeklebt werden. Ihr solltet für jede Gruppe eine Ausgabe kopieren. Viel wichtiger als ein perfektes Layout ist es mitzubekommen, was gerade wo passiert. Man verliert sich sonst zu leicht in Kleinigkeiten und schafft es dann nicht, regelmäßig Ausgaben zu veröffentlichen.

Der Gemeinderat

Der Kauf des ehemaligen Funkergebäudes war ein echtes Schnäppchen. Der Gemeindehaushalt sieht zwar nicht gerade rosig aus, aber diese Investition hat sich auf jeden Fall gelohnt. Natürlich wäre es wünschenswert, dass sich auch andere an den noch ausstehenden Renovierungsarbeiten beteiligen, zur Not ginge dies aber auch aus Steuergeldern. Als Gemeindevertreter/-innen ist es eure Aufgabe, im Gemeinderat eine mehrheitsfähige Lösung zu finden. Dabei möchtet ihr eure Wahlversprechen einhalten und eure Stammwähler/-innen nicht vergraulen. Es ist nahezu unmöglich, alle Beteiligten vollkommen zufrieden zu stellen, und die unterschiedlichen Interessengruppen werden alles tun, um ihre Ziele durchzusetzen. Persönliche Beziehungen dürfen bei der Entscheidung natürlich keine Rolle spielen.

Der Gemeinderat setzt sich aus drei Hodderbyer Wählergemeinschaften zusammen:

1. „Hodderbyer für Hodderby!“
(4 Stimmen)

Ihr bildet mit vier Mitgliedern die größte Fraktion im Gemeinderat und stellt auch den Bürgermeister/die Bürgermeisterin. Im Wahlkampf habt ihr zugesagt, die Kaninchenschau in Hodderby zu unterstützen. Zum Kaninchenzuchtverein hat der Bürgermeister/die Bürgermeisterin sehr enge Kontakte. Grundsätzlich steht ihr für ein ruhiges und sicheres Hodderby ein und vertrittet eher die Interessen der älteren Dorfgemeinschaft.

2. „Aktiv in Hodderby“
(3 Stimmen)

Hodderby soll moderner, aktiver und aus eurer Sicht damit lebenswerter werden. Damit seid ihr angetreten, dafür setzt ihr euch ein und wurdet auch mit drei Mitgliedern in den Gemeinderat gewählt. Es geht euch vor allem um Angebote für junge Menschen im Ort, damit nicht alle in die Stadt ziehen. Eines eurer Mitglieder ist auch im Vorstand des örtlichen Fußballvereins.

3. „Unser Hodderby“
(2 Stimmen)

Ihr stellt mit zwei Mitgliedern die kleinste Gruppe im Gemeinderat. Ihr habt die Bürgermeisterin/den Bürgermeister mitgewählt, bildet aber keine Koalition mit den „Hodderbyern für Hodderby“, sondern entscheidet inhaltlich von Fall zu Fall. Ihr versteht euch in erster Linie als Stimme der Familien und setzt euch für ein kinder- und familienfreundliches Hodderby ein. Eure Wählerinnen und Wähler sind vor allem Eltern von jungen Familien, die sich zu einem großen Teil auch im Elternverein engagieren.

ESCAPE ROOM – KOMMUNALPOLITIK

Ziele

Auseinandersetzung mit dem Thema: Ich darf wählen; Kennenlernen der wichtigsten Unterlagen für eine Wahl; Spielerisch die Themen Kommunalpolitik und -wahl erfassen.

Zeitbedarf

45 – 90 Minuten

Material

Material für den Escape Room, Moderationskarten zur Reflexion

Inhalt

Die Jugendlichen lernen spielerisch verschiedene Aspekte der Kommunalpolitik kennen, z. B. Statistiken zur Wahl oder die verschiedenen Wahlsysteme in den unterschiedlich großen Gemeinden. Auch die Gemeindevertretung mit ihren Ausschüssen ist im Escape Room als Rätsel enthalten.

Methode

5–10 Minuten ▷ Begrüßung und Einstieg in den Escape Room.

30–45 Minuten ▷ Durchführung des Escape Room: Die Spielleitung erklärt den Teilnehmer/-innen die Regeln und liest die Story des Escape Room vor. Anschließend wird der Escape Room gespielt.

30–40 Minuten ▷ Reflexion und Auswertung: Nachdem der Escape Room gespielt wurde, werden in einer Auswertungsrunde/Gruppendiskussion folgende Themen behandelt: Rückmeldung zur Methode; Welche Dinge brauche ich für eine Wahl?; Interesse für die Wahlbeteiligung wecken.

Hinweise

Alle Materialien für den Escape Room können beim Kreisjugendring Stormarn oder dem Landesbeauftragten für politische Bildung ausgeliehen werden. (Kontakt: www.kjr-stormarn.de oder www.politische-bildung.sh)

Wer lieber selbst basteln möchte, findet die Rätsel und Hinweise als Kopiervorlagen unter www.politische-bildung.sh/escaperoom

Gute Verstecke findet man online bei Anbietern von Geocaching-Zubehör.

Ablauf und Aufbau

Begrüßung

Kurze Einführung in den Ablauf und Erklärung der Regeln. In einem Escape Room geht es darum, in einer vorgegebenen Zeit alle Rätsel in einem Raum zu finden und zu lösen. Nur wenn dies gelingt, kann man aus dem Raum auch entkommen. Wichtig für die Spielleitung ist es, vorher genau zu definieren, was in einem Raum zum Spiel gehört und was nicht.

Durchführung

Die Spielleitung erklärt den Teilnehmenden die obenstehenden Aufgaben / Regeln und liest dann folgende Story vor.

Story

Es ist 13 Uhr mittags, ihr seid immer noch ein wenig müde von der gestrigen Nacht. Ein guter Kumpel von euch hat seinen 16. Geburtstag gefeiert und ihr habt es ordentlich krachen lassen. Nun ist endlich Sonntag und ihr könnt richtig entspannen. Ihr lest vielleicht ein wenig oder spielt auf der Konsole und lasst den Nachmittag so vor euch hin trödeln. Zwischendurch lasst ihr euch den gestrigen Abend immer mal wieder durch den Kopf gehen. Dann plötzlich fällt euch ein Gespräch von letzter Nacht ein: „Sag mal, wen wählst du eigentlich morgen jetzt wo du 16 bist?“ Oh mein Gott, heute ist doch Wahl! Ihr schaut hektisch auf die Uhr, es ist 17 Uhr. Waaaaaaaas oh nein, nur noch eine Stunde Zeit! Wo habt ihr nur eure Unterlagen? Und vor allem, wo ist euer Haustürschlüssel, damit ihr nach dem Wahlgang wieder ins Haus kommt, da eure Eltern ja nicht da sind?

Ihr habt 45 Minuten Zeit, um alles zusammen zu suchen, damit ihr noch rechtzeitig zur Wahl kommt und eure Stimme abgeben könnt.

Material

3 Zahlenschlösser (2829, 1410, 3411) UV Lampe und UV Stift, 2 Schlüsselschlösser

Rätsel

Wörterrätsel, Ausweisdokumente, Statistik, Gemeindegarten, Landkarte
Schleswig-Holstein, Stimmzettel mit Frage, Wahlsysteme, 5 Antworten auf die Frage,
Safe-Öffnungshinweis

Verstecke

Uhr, Jeans, Trickschatzkiste, Ravioli-Dose , 5 abschließbare Kisten, Safe (1353)

Vorbereitung

Die Rätsel und Verstecke werden wie in der folgenden Tabelle vorbereitet und der Raum
mit vielen zusätzlichen Utensilien dekoriert, die in ein jugendliches Zimmer passen.

Je mehr Dinge im Zimmer verteilt werden, umso schwerer wird es, die Rätsel zu lösen und
die Verstecke zu finden.



m1 Rätsel und deren Verstecke

Rätsel / Versteck	Lösung	Vorbereitung / Inhalt Versteck
Safe	☞ Lösungscode ist 1353	▶ In den Safe einen Schlüssel als Haustürschlüssel legen.
Hinweis Safe-Öffnung	4 Ziffern eingeben und mit E bestätigen	▶ Ausschneiden und auf den Safe kleben.
Ich gehe wählen weil ...	5 Antwortmöglichkeiten gibt es.	▶ Alle Antwortmöglichkeiten ausschneiden und an unterschiedlichen Stellen mit Tesafilm in den Raum kleben.
Holzbox 1: (Schlüssel)	Schlüssel ist in Holzbox 5	▶ Wahlzettel hineinlegen.
Wahlzettel	Die auf dem Stimmzettel in blau und orange geschriebenen Codes ohne Buchstaben sind die Zahlen für Position 1 und 2 (blau) sowie 4 (orange). Position 3 ergibt sich aus der Antwort der Frage (5 Antwortmöglichkeiten sind im Raum verteilt).	▶ In Holzbox 1 legen.
Holzbox 2: (Schlüssel)	Schlüssel in der Jeans-Hosentasche	▶ UV Lampe und auch 6 Gemeindegarten sowie eine Landkarte von Schleswig-Holstein in die Holzbox 2 legen.
Jeans	In den Hosentaschen sind Schlüssel und Personalausweis versteckt.	▶ Schlüssel der Holzbox 2 sowie den Personalausweis in die Hosentaschen der Jeans legen. Die Jeans irgendwo in den Raum legen.
Holzbox 3: (Zahlenschloss)	☞ Lösungscode ist 1410	▶ 5 Gemeindegarten in die Holzbox 3 legen.
Statistik	Durch Ableuchten mit der UV Lampe sieht man, was umkreist ist. Dadurch schaut man das Ergebnis der Grünen und Andere aus dem Jahr 2013 an und erhält den Code 1410.	▶ Ausdrucken und mit UV Stift „Grüne“, „Andere“ und „2013“ umkreisen. Die Statistik irgendwo im Raum aufhängen.
Holzbox 4: (Zahlenschloss)	☞ Code ist 2829	▶ 5 Gemeindegarten in die Holzbox 4 legen.
Landkarte Schleswig-Holstein	Die beiden blau und orange gezeichneten Kreise haben die Nummern 28 und 29.	▶ Landkarte von dem Zahlenstreifen trennen und in Holzbox 2 legen.
Zahlenstreifen	Als Hilfe für die Landkarte, wenn man die markierten Kreise nicht findet.	▶ Zahlenstreifen von der Landkarte trennen und in die Ravioli-Dose legen.

Rätsel / Versteck	Lösung	Vorbereitung / Inhalt Versteck
Holzbox 5: (Zahlenschloss)	☞ Code ist 3411	▶ In die Box den Schlüssel für die Holzbox 1 legen.
Gemeindekarten	Bei richtiger Anordnung erhält man folgende Hinweise: ☞ Den Schlüssel findet ihr in einer Hose! ☞ 1 = Wie viele Ausweisdokumente findest du in diesem Raum? Antwort: 3 ☞ 2 = Wörter bzw. Buchstabenrätsel Antwort: 4 ☞ 3 & 4. Wie viele Gemeindevertreter/-innen sitzen in kreisangehörigen Gemeinden mit mehr als 750 und bis zu 1.250 Einwohner(inne)n in der Gemeindevertretung? Antwort: 11	▶ Die Gemeindekarten werden wie beschrieben in den Holzboxen 2,3,4 verteilt.
Ausweisdokumente	Es gibt 3	▶ Personalausweis in die Hose legen. Führerschein in die Trickschatzkiste, den Reisepass irgendwo im Raum verstecken.
Wörterrätsel	4 Parteien-Abkürzungen sind versteckt. (SSW, CDU, FDP, Die Grünen)	▶ Zusammengerollt in der Uhr verstecken.
Wahlssysteme	Wie viele Gemeindevertreter/-innen sitzen in kreisangehörigen Gemeinden mit mehr als 750 und bis zu 1.250 Einwohner(inne)n in der Gemeindevertretung? Antwort: 11	▶ Das Plakat im Raum aufhängen.
Uhr		Wörterrätsel
Trickschatzkiste		Führerschein
Raviolidose		Zahlenstreifen
Safe-Öffnungshinweis		Auf den Safe kleben

PLATZ FÜR EURE NOTIZEN

A series of horizontal dotted lines for taking notes.

PLATZ FÜR EURE NOTIZEN

A series of 25 horizontal dotted lines for taking notes.

