SPIELANLEITUNG

Planspiel
„Das Spielower Bürgerbudget“

INHALTSVERZEICHNIS

Darum geht´s . . . . . Seite 4

SPIELVORBEREITUNG

Pädagogisches Konzept . . . . . Seite 8

Materialübersicht . . . . . Seite 10

Rolle der Spielleitung und der Teilnehmenden . . . . . Seite 14

Raum und Material vorbereiten . . . . . Seite 16

Spieleinführung und Gruppeneinteilung . . . . . Seite 18

DAS PLANSPIEL

Phase 1: Vorschlagsentwicklung . . . . . Seite 22

Phase 2: Werbekampagne . . . . . Seite 24

Phase 3: Tag der Entscheidung . . . . . Seite 26

REFLEXION

Nach dem Planspiel . . . . . Seite 30

ANHANG

Sprechtextvorschlag zur Spieleinführung . . . . . Seite 34

Speed-Dating . . . . . Seite 40

Weitere Demokratiebrücken-Spiele . . . . . Seite 41

DARUM GEHT´S

Wir spielen ein Planspiel. Die Teilnehmenden lernen am Beispiel von Bürgerbudgets, dass es in der Gesellschaft unterschiedliche Interessen gibt und werden durch die verschiedenen Rollen zu einem Perspektivwechsel eingeladen. Zudem kann das Spiel genutzt werden, um die Verfahrensweise von Bürgerbudgets zu vermitteln und damit eine Teilnahme an einem realen Bürgerbudget vorzubereiten.

In der fiktiven brandenburgischen Stadt Spielow wurde das jährliche Bürgerbudget ausgeschrieben. Sieben gesellschaftliche Gruppen der Stadt möchten ihre Vorschläge einreichen, wofür das Geld aus dem Bürgerbudget verwendet werden soll. Sie haben alle sehr unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse. Über die Vorschläge abgestimmt wird am „Tag der Entscheidung", den die Rathauscrew organisiert. Höchstens drei Vorschläge können verwirklicht werden. Wer wird wohl in diesem Jahr den eigenen Vorschlag am geschicktesten konzipieren und beim Stimmenfang punkten?

IN KÜRZE

Zielgruppe:
ab ca. 15 Jahre (9. Klasse)

Dauer:
4-5 Stunden

Anzahl der Spieler*innen:
10-32 (mindestens 4-5 Gruppen mit je 2-3 Personen)

Kompetenzen:
Empathie durch Perspektivwechsel, Teamfähigkeit, Argumentations- und Verhandlungsfähigkeit, Kompromissfähigkeit, Frustrationstoleranz

SPIELVERLAUF

SPIELVORBEREITUNG

PLANSPIEL

Phase 1
Vorschlagsentwicklung

Phase 2
Werbekampagne

Phase 3
Tag der Entscheidung

REFLEXION

SPIELVORBEREITUNG

PÄDAGOGISCHES KONZEPT

Bei diesem Planspiel schlüpfen die Teilnehmenden in die Rolle unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen: von Familien, Bürgerinitiativen, Vereinen, Seniorinnen und Senioren sowie Jugendlichen sowohl in der Schule als auch im Jugendclub.

Bürgerbudgets zeigen, dass Demokratie nicht abstrakt ist, sondern auch außerhalb von Wahlen vor Ort mitgestaltet werden kann: Durch den Perspektivwechsel lernen die Jugendlichen, Interessen und Bedürfnisse lokaler Akteurinnen und Akteure zu erkennen und besser zu verstehen. Sie werden für die Notwendigkeit von Kompromissen in einer demokratischen Entscheidungsfindung sensibilisiert und zur zielorientierten Teamarbeit und konstruktiven Lösungsfindung motiviert. Im Spielverlauf werden Diskussions- und Urteilsvermögen sowie Präsentations- und Argumentationsfähigkeit gestärkt.

PHASE 1

Vorschlagsentwicklung: Es geht darum, sich entsprechend der eigenen Spielidentität über Bedürfnisse auszutauschen und anschließend zunächst in der eigenen Gruppe auf einen Vorschlag zu einigen und diesen in schriftlicher Form einzureichen.

PHASE 2

Werbekampagne: Um in einer Demokratie gehört zu werden, müssen Vorschläge mit Argumenten untermauert werden. Die Gruppen erstellen ein Werbeplakat mit den wichtigsten Inhalten ihres Vorschlages und präsentieren dies vor allen Teilnehmenden.

PHASE 3

Zur Abstimmung gibt es die Möglichkeit, Allianzen mit anderen Gruppen einzugehen, um die Erfolgschancen für das eigene Projekt zu steigern. Bei der Abstimmung selbst geht es darum, nicht nur für das eigene Vorhaben zu stimmen, sondern auch andere zu berücksichtigen.

Bei der Reflexion können sowohl Bezüge zur Demokratie in Deutschland, als auch zu konkreten Beteiligungsmöglichkeiten in der eigenen Kommune hergestellt werden. Dabei geht es auch immer wieder darum, vielfältige Interessen zu thematisieren.

Neben der Förderung eines Demokratieverständnisses kann dieses Planspiel ebenso zur unmittelbaren Vorbereitung auf ein Bürgerbudget oder Jugendbudget genutzt werden. Das Spiel schafft ein Bewusstsein dafür, was für die Vorschlagserarbeitung wichtig ist und wie Stimmen für den eigenen Vorschlag gewonnen werden können.

Das Planspiel wurde für den Einsatz ab 15 Jahren entwickelt. Inhalt und Aufbau sind niedrigschwellig konzipiert und spielerisch gestaltet, sodass es sich in unterschiedlichen Schulformen, insbesondere im Politikunterricht sowie in Ethik, Religionskunde und Philosophie, anwenden lässt. Es eignet sich ebenso für die außerschulische Bildungsarbeit und die Erwachsenenbildung.

Das Spiel wurde für die eigenständige Anwendung durch pädagogische Fachkräfte konzipiert. Inhaltliche Vorkenntnisse zu Planspielen oder Bürgerbudgets sind daher weder bei den Teilnehmenden noch bei der Spielleitung notwendig.

HINWEIS

Die Regeln und Abläufe des Spielower Bürgerbudgets orientieren sich an realen Bürgerbudgetprozessen. Diese können jedoch von Kommune zu Kommune durchaus sehr unterschiedlich sein.

Um das Thema Bürgerbudgets besser in ein Planspiel übertragen zu können, haben wir uns ein paar spielerische Freiheiten erlaubt, die in der Realität so nicht stattfinden würden.

MATERIALÜBERSICHT

FÜR DIE SPIELLEITUNG

BEGLEITENDE PRÄSENTATION (USB-STICK)

Auf dem USB-Stick befindet sich die Power-Point-Präsentation für das Planspiel. Sie kann nach eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Ein Sprechtextvorschlag für die Einführung befindet sich im Anhang (S. 34 ff.). Die Präsentation steht zusätzlich auf der Projektwebseite als Download zur Verfügung: https://demokratiebruecken.de/spielraum/planspiel

34 NAMENSANSTECKER UND 8 TISCHAUFSTELLER

Jede Spielerin und jeder Spieler erhält einen Namensanstecker zum Befestigen an der Kleidung. Die Aufsteller werden auf die Tische der Rathauscrew und der Gruppen verteilt.

6 EREIGNISKARTEN

Die Spielleitung kann mit Ereigniskarten aktiv ins Spielgeschehen eingreifen und dieses dadurch beeinflussen. Die Spielleitung übergibt die jeweilige Ereigniskarte an die Rathauscrew. Diese liest das Ereignis für alle laut vor und setzt es dann um. Im Kapitel „Planspiel" befinden sich bei der Beschreibung der einzelnen Spielphasen jeweils Empfehlungen für den Einsatz von Ereigniskarten.

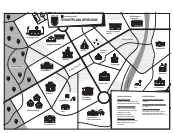
WEITERE IM SPIEL ENTHALTENE MATERIALIEN

8 PROFILE FÜR RATHAUSCREW UND GRUPPEN

Jede Gruppe erhält ein eigenes Gruppenprofil mit Informationen zu den Interessen und Bedürfnissen der Gruppe sowie mit Fakten zu den einzelnen Rollen.

8 FLYER „DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET“

Der Flyer enthält alle wichtigen Informationen zum Spielower Bürgerbudget (Kriterien, Ablauf) sowie Vorschlagsbeispiele.



1 STADTPLAN SPIELOW (KOPIERVORLAGE & PLAKAT)

Der Stadtplan bietet einen Überblick darüber, wo sich in Spielow was befindet, und einige Informationen zur Stadt. Die gesellschaftlichen Gruppen können mithilfe des Stadtplans überlegen, wo sie ihren Vorschlag umsetzen möchten.

24 AUFTRÄGE FÜR DIE RATHAUSCREW UND DIE GRUPPEN

Es gibt für jede Spielphase verschiedene Aufträge für die Rathauscrew (blau) und die Gruppen (orange), die zu Beginn jeder Spielphase von der Rathauscrew ins Spiel gegeben werden.

1 ERÖFFNUNGSREDEN DER RATHAUSCREW
Das Doppelblatt enthält Fakten und Textvorschläge für die Reden, mit denen die Rathauscrew jede Spielphase eröffnet.

1 PREISTABELLE
Die Tabelle enthält verschiedene Bürgerbudgetvorschläge mit realen Preisen, an denen sich die Rathauscrew zur Abschätzung der Kostenobergrenze orientieren kann. Zudem sind einige Prüffragen für die Zulassung von Bürgerbudget-Vorschlägen in dem Dokument enthalten.

1 KOPIERVORLAGE FÜR EINREICHUNGSFORMULAR
Für die gesellschaftlichen Gruppen zur Formulierung der einzureichenden Vorschläge, abzugeben bei der Rathauscrew.

150 STIMMTALER
Zum Verteilen vor der Abstimmung. Jede stimmberechtigte Person erhält 5 Stimmtaler. Außerdem gibt es eine Anzahl weiterer Stimmtaler für mögliche Zusatzstimmen.

1 WÜRFEL
Für Ereigniskarte „Unvorhergesehene Ereignisse“: Zum Auswürfeln zusätzlicher Stimmen in Spielphase 3.

ZUSÄTZLICH BENÖTIGTE MATERIALIEN

Die folgenden Materialien sind NICHT in den Planspielunterlagen enthalten, werden aber für das Planspiel benötigt.

WAHLURNEN

Für die Abstimmung wird pro Vorschlag ein Behältnis für die Abgabe der Stimmtaler benötigt. Dies können z. B. Pappbecher, Schalen oder Beutel von ausreichender Größe sein.

WORKSHOP-MATERIALIEN

Notizblätter für die Teilnehmenden, Flipchartpapier, Klebezettel (ca. 10 x 15 cm), Moderationskarten, Marker in verschiedenen Farben, Kugelschreiber, Bleistifte, Materialien zum Befestigen von Plakaten (z. B. Stecknadeln, Malerkrepp, Magnete) etc.

DIN-A4-UMSCHLÄGE (OPTIONAL)

Zur Übergabe an die Rathauscrew beim Spielstart mit den in den einzelnen Phasen benötigten Materialien (siehe Packübersicht S. 17).

AKUSTISCHES SIGNAL (OPTIONAL)

Zur Unterstützung der Spielmoderation kann es sinnvoll sein, 1 bis 2 verschiedene akustische Signale (z. B. Glocke, Klingel, Triangel) einzusetzen. Damit kann die Rathauscrew oder die Spielleitung Aufmerksamkeit erzeugen, wenn sie z. B. eine Anweisung geben möchte.

INTERNETZUGANG (OPTIONAL)

Zur Recherche von potenziellen Vorschlägen und deren Kosten können die Spielenden neben den Planspielmaterialien auch das Internet nutzen, wenn die Ausstattung dazu vorhanden ist.

ROLLE DER SPIELLEITUNG UND DER TEILNEHMENDEN

SPIELLEITUNG

Als Spielleitung führen Sie die Teilnehmenden in das Planspiel ein, teilen die Gruppen ein und behalten den Gesamtablauf im Blick. Sie übernehmen keine (sichtbare) Rolle im Planspiel und haben somit auch kein Stimmrecht bei der Abstimmung. Sie können aber über die Rathauscrew Ereigniskarten ausspielen und so aktiv ins Spielgeschehen eingreifen, um neue Dynamiken zu erzeugen sowie Inspirationen zu geben.

Sie unterstützen insbesondere die Rathauscrew, z. B. bei Fragen zu Vorschlagskriterien oder Kostenobergrenzen oder bei der Einhaltung der Zeitvorgaben.

Wie stark Sie in das Spielgeschehen eingreifen, hängt von Ihrer Einschätzung ab, ob die Rathauscrew in der Lage ist, den Spielverlauf selbstständig und zielführend zu moderieren.

SPIELERINNEN UND SPIELER

Ein Planspiel lebt davon, dass die Spielenden die Perspektive wechseln. Ziel ist, dass sie im Laufe des Spiels aus der Motivation ihrer Gruppenzugehörigkeit und Rolle sprechen, eigenständig entscheiden und handeln. Auch sollten sich alle Spielenden während des Planspiels mit ihren Rollennamen ansprechen.

Auf den Gruppenprofilkarten finden die Spielenden Informationen zu den Interessen ihrer jeweiligen Gruppe und ihrer individuellen Rolle.

Es ist möglich, dass sich einzelne Spielerinnen und Spieler im Laufe des Planspiels dazu entscheiden, individuellen, persönlichen Interessen den Vorrang gegenüber Gruppeninteressen zu geben. Zum Beispiel könnte sich die Person W. Stern dazu entscheiden, nicht gemeinsam mit der Gruppe 70+ einen Vorschlag für eine Bank vor der Begegnungsstätte, sondern lieber zusammen mit der Bürgerinitiative einen Outdoor-Schachtisch zur Abstimmung einzureichen.

ÜBERSICHT SPIELERINNEN UND SPIELER

RATHAUSCREW
max. 4 Personen

SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER DER THEODOR-FONTANE-SCHULE
max. 4 Personen

JUGENDLICHE DES JUGENDCLUBS
max. 4 Personen

FAMILIEN DER RÜBENSIEDLUNG
max. 4 Personen

GRUPPE 70+
max. 4 Personen

BÜRGERINITIATIVE „SPIELOW SOLL SCHÖNER WERDEN“
max. 4 Personen

VEREIN NATURFREUDE E. V.
max. 4 Personen

SPORTVEREIN SV SPIELOW 03
max. 4 Personen

RAUM UND MATERIAL VORBEREITEN

RAUM VORBEREITEN

Wir empfehlen, die Spieleinführung und die Abschlussreflexion im Stuhlhalbkreis durchzuführen. Für die Arbeit in Kleingruppen wird ein Tisch pro Gruppe benötigt. Die begleitende Präsentation wird für alle im Raum sichtbar projiziert. Es bedarf außerdem der Möglichkeit, im Verlaufe des Planspiels bis zu 7 Flipchart-Plakate im Raum aufzuhängen. Das Einreichungsformular und die Stadtpläne sollten 10- bzw. 8-mal kopiert werden.

MATERIAL VORBEREITEN

Die Spielleitung nutzt fortwährend: Spielanleitung, Power Point und akustisches Signal sowie ggf. die Ereigniskarten für die jeweilige Spielphase.

VORSTELLUNG DES SPIELS

Die Power-Point Präsentation kann für die Spieleinführung genutzt werden.

FÜR DIE GRUPPENEINTEILUNG/„SCHLÜPFT IN DIE ROLLEN“

Profil Rathauscrew, Gruppenprofile und Namensanstecker (sortiert nach Gruppen) und Tischaufsteller auf die Tische stellen. Wenn es nicht genug Spielende für alle 7 gesellschaftlichen Gruppen gibt, können entsprechend Gruppenprofile und Namensanstecker aussortiert werden.

FÜR „MACHT EUCH MIT DER STADT VERTRAUT“

Flyer zum Bürgerbudget (1 x Rathauscrew, 1 x Gruppe), Stadtplan A4 (1 x Gruppe), Stadtplan A2 (Rathauscrew) und Eröffnungsreden. In drei Umschlägen können der Rathauscrew die Materialien für die Spielphasen 1 bis 3 übergeben werden (siehe Packübersicht).

HILFSMATERIAL

Das Hilfsmaterial kann zugänglich für die Rathauscrew auf einem Tisch ausgelegt werden.

PACKÜBERSICHT DER MATERIALIEN

Phasen	Hauptmaterialien	Hilfsmaterial
Spiel-einführung	**Vorstellung des Spiels** • Power-Point-Präsentation **Gruppeneinteilung/„Schlüpft in die Rollen“** • Profil Rathauscrew (1) • Gruppenprofile (nach Anzahl der Gruppen) • Namensanstecker (nach Gruppen vorsortieren) • Tischaufsteller (1 x Gruppe) **Macht euch mit der Stadt vertraut** • Flyer zum Bürgerbudget (1 x Rathauscrew, 1 x Gruppe) • Stadtplan A4 (1 x Gruppe) • Stadtplan A2 (Rathauscrew) • Eröffnungsreden (Rathauscrew) • Umschläge für die Spielphasen 1 bis 3 (Rathauscrew)	
Phase 1: Vorschlags-entwicklung	**Umschlag 1** • Auftrag Rathauscrew 1 • Preistabelle • Gruppenaufträge 1 • Einreichungsformular (1 x je Gruppe)	• Kugelschreiber • Notizzettel
Phase 2: Werbe-kampagne	**Umschlag 2** • Auftrag Rathauscrew 2 • Gruppenaufträge 2	• Klebezettel • Kugelschreiber • Flipchartpapier (Plakate) • Marker (verschiedene Farben)
Phase 3: Tag der Ent-scheidung	**Umschlag 3** • Auftrag Rathauscrew 3 • Abstimmungsregeln • Gruppenaufträge 3	• Wahlurnen • Stimmtaler • Flipchartpapier (Ergebnisse) • Marker (verschiedene Farben)

SPIELEINFÜHRUNG UND GRUPPENEINTEILUNG

WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Die Ausgangslage verstehen, sich zu Gruppen zusammenfinden und die eigene Rolle verinnerlichen. Die Spielleitung führt mit Hilfe der Power-Point-Präsentation und ggf. des Sprechtextvorschlags (siehe Anhang, S. 34 ff.) in das Planspiel ein. Die Spielleitung berät die Rathauscrew, damit sie mit Beginn des Planspiels durch die Phasen führen kann. Es kann hilfreich sein, von Anfang an das akustische Signal zu nutzen.

WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn die Spielidee und der Ablauf erläutert wurden, alle Spielenden einer Gruppe zugeordnet sind und sich eingelesen haben.

WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

30 bis 40 Min.

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Spieleinführung besteht aus vier Schritten, für die Power-Point-Präsentation und Sprechtext (siehe Anhang) genutzt werden können:

1. VORSTELLUNG DES SPIELS

Hier wird erläutert, was ein Planspiel ist und wie ein Bürgerbudget funktioniert. Dann wird die Ausgangslage in Spielow beschrieben.

2. GRUPPENEINTEILUNG

Die Rathauscrew übernimmt eine verantwortungsvolle Rolle, da sie das Spiel mit offiziellem Beginn selbstständig steuert. Es sollte daher gefragt werden, wer Lust zu dieser Rolle hat.

Die restlichen Spielenden finden sich zu gleichgroßen Gruppen zusammen (Abweichung um maximal eine Person) und ziehen verdeckt ein Gruppenprofil. Die Spielenden wählen dann einen Namensanstecker ihrer Gruppe.

Materialien

- Profil Rathauscrew (1)
- Gruppenprofile (nach Anzahl der Gruppen)
- Namensanstecker (nach Gruppen vorsortieren)
- Tischaufsteller (1 x pro Gruppe)

3. SCHLÜPFT IN DIE ROLLEN

Die Spielenden nehmen die Rolle der Person auf dem Namensanstecker an: Sie lesen die Beschreibung im Gruppenprofil, überlegen sich den vollständigen Namen, Beruf bzw. das Lieblingsfach etc. Zur Vertiefung des eigenen Rollenverständnisses bietet sich ein „Speed-Dating" an (siehe Anhang, S. 40).

Damit die Rathauscrew das Bürgerbudget gut organisieren kann, sind die Rollen mit verschiedenen Aufgaben verbunden. Die Spielleitung kann die Mitglieder der Rathauscrew darauf aufmerksam machen.

4. MACHT EUCH MIT SPIELOW VERTRAUT

Um in die „Welt" von Spielow einzutauchen, ist es wichtig, dass sich die Spielenden mit Spielow vertraut machen. Dies dient auch dazu, dass sie ihre Vorschläge im Stadtplan verorten können.

Die Spielleitung berät die Rathauscrew, insbesondere geht es darum, dass sich die Bürgermeisterin bzw. der Bürgermeister mit der Eröffnungsrede vertraut macht.

Materialien

- Flyer zum Bürgerbudget (1 x Rathauscrew, 1 x pro Gruppe)
- Stadtplan A4 (1 x pro Gruppe)
- Stadtplan A2 (Rathauscrew)
- Eröffnungsreden (Rathauscrew)
- Umschläge für die Spielphasen 1 bis 3 (Rathauscrew)

Das Vertrautmachen mit Spielow wird durch ein akustisches Signal beendet. Das Planspiel beginnt mit der Eröffnungsrede der Bürgermeisterin bzw. des Bürgermeisters. Ab hier führt die Rathauscrew durch das Spiel.

NUN BEGINNT DAS PLANSPIEL!

ORIENTIERUNGSZEITEN FÜR DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET

Der Zeitumfang variiert von Spielgelegenheit zu Spielgelegenheit.
Die Zeitangaben dienen daher als Orientierung für 5 Gruppen.

Spieleinführung	**30 bis 40 Min.**
Phase 1: Vorschlagsentwicklung	**50 Min.**
Einreichungsfrist der Vorschläge	
Phase 2: Werbekampagne	**50 bis 60 Min.**
Erarbeitung der Werbeplakate	30 Min.
Präsentation der Vorschläge	20 bis 30 Min.
Phase 3: Tag der Entscheidung	**50 bis 60 Min.**
Anpassung Vorschläge & Verhandlungen	20 bis 30 Min.
Abstimmung	30 Min.
Reflexion	**30 Min.**

DAS PLANSPIEL

SPIELPHASE 1

VORSCHLAGS-ENTWICKLUNG

WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?
Die Spielphase beginnt mit der Eröffnungsrede der Rathauscrew. Die Gruppen entwickeln Vorschläge für das Bürgerbudget.

WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?
Wenn die Frist zur Vorschlagseinreichung abgelaufen ist und die Gruppen ihre Vorschläge bei der Rathauscrew eingereicht haben.

WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?
Ca. 50 Min. (entspricht der Einreichungsfrist für die Vorschläge).

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Zeit im Blick: Teilen Sie der Rathauscrew vor der Eröffnungsrede mit, zu welcher Uhrzeit die Gruppen die Vorschläge einreichen müssen.

„Coaching" für die Rathauscrew: Versammeln Sie nach der Eröffnungsrede ggf. die Rathauscrew, um sie nochmals auf die Kernpunkte dieser Spielphase hinzuweisen.

Steuerung der Präsentation: Nach der Rede können Sie die Seite mit den „Spielower Nachrichten" zum Auftrag einblenden und später die Frist zur Vorschlagseinreichung – Zeit eintragen.

Kein „Gruppenzwang": Sollte es sich entwickeln, dass z. B. eine Gruppe mehrere Vorschläge oder Einzelpersonen einen Vorschlag alleine einreichen möchten, ist das möglich.

Ereigniskarten (optional):

- Verkürzung der Einreichungsfrist
- Verschönerung der Stadt
- Nachhaltigkeit in Spielow

WAS STEHT IN DEN AUFTRÄGEN?

RATHAUSCREW	**Auftrag 1:** 1. Rede zur Eröffnung des Bürgerbudgets (anschließend: Gruppen zur Abholung der Aufträge auffordern) 2. Beratet die Gruppen und beachtet dabei die Zulassungskriterien. 3. Bereitet die Rede für die nächste Phase „Werbekampagne“ vor. 4. Sammelt von den Gruppen die Einreichungsformulare ein. Verkündet ggf. eine Ereigniskarte, die von der Spielleitung ausgespielt wird.
GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN	**Auftrag 1:** 1. Was würde eure Gruppe mit 15.000 Euro tun? 2. Holt euch Feedback von der Rathauscrew! 3. Reicht euren Bürgerbudgetvorschlag ein.
MATERIALIEN	• Power Point • Akustisches Signal • Auftrag Rathauscrew 1 • Eröffnungsreden • Preistabelle • Gruppenaufträge 1 • Einreichungsformular • Kugelschreiber • Ggf. Ereigniskarten

SPIELPHASE 2

WERBEKAMPAGNE

WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Die gesellschaftlichen Gruppen erarbeiten ein Plakat und eine Werbestrategie, um möglichst viele Bürgerinnen und Bürger in Spielow vom entwickelten Vorschlag zu überzeugen. Gegebenenfalls können Koalitionen gebildet oder Vorschläge zusammengeführt werden. Alle eingereichten Vorschläge werden präsentiert und erhalten Feedback.

WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn alle eingereichten Vorschläge präsentiert wurden, die Rathauscrew eine Entscheidung über die Zulassung verkündet hat und sämtliche Stimmberechtigten die Möglichkeit erhalten haben, Feedback zu geben.

WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

50 bis 60 Min., davon ca. 30 Min. für die Erarbeitung der Werbeplakate, 20 bis 30 Min. für die Präsentation der Plakate. Je nach Anzahl der präsentierten Vorschläge muss hier mehr oder weniger Zeit eingeplant werden. Pro Präsentation ist mit ca. 5 bis 7 Min. inkl. Feedback-Runde zu rechnen.

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Zeit im Blick: Teilen Sie der Rathauscrew vor der Rede mit, wann die Präsentation der Vorschläge beginnt, und danach, wann die Spielphase beendet wird.

„Coaching" für die Rathauscrew: Versammeln Sie nach der Eröffnungsrede ggf. die Rathauscrew, um sie nochmals auf die Kernpunkte dieser Spielphase hinzuweisen.

Steuerung der Präsentation: Nach der Rede können Sie die Seite mit den „Spielower Nachrichten" zum Auftrag einblenden und später die Frist zur Einreichung der Poster – Zeit eintragen.

Ereigniskarte (optional):

- Online-Abstimmung

WAS STEHT IN DEN AUFTRÄGEN?

RATHAUSCREW	**Auftrag 2:** 1. Rede zur Werbekampagne (anschließend: Gruppen zur Abholung der Aufträge auffordern) 2. Prüft die Vorschläge. 3. Bereitet die Rede für die Phase „Tag der Entscheidung“ vor. 4. Leitet die Präsentation der Bürgerbudget-Vorschläge.
GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN	**Auftrag 2:** 1. Erstellt ein Werbeplakat. 2. Bereitet die Präsentation eures Werbeplakates vor. 3. Präsentiert euren Vorschlag der Öffentlichkeit. 4. Gebt den anderen gesellschaftlichen Gruppen Feedback.
MATERIALIEN	• Power Point • Akustisches Signal • Auftrag Rathauscrew 2 • Eröffnungsreden • Preistabelle • Gruppenaufträge 2 • Bei Bedarf: Einreichungsformulare der Vorschläge • Klebezettel (Feedback der Gruppen) • Flipchartpapier • Marker in verschiedenen Farben • Kugelschreiber • Ggf. Ereigniskarte

SPIELPHASE 3

TAG DER ENTSCHEIDUNG

WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Im Vorfeld der Abstimmung erhalten alle Gruppen die Gelegenheit, das Feedback einzuarbeiten bzw. sich mit anderen Gruppen zusammenzutun und Anpassungen bekannt zu geben sowie den anderen Gruppen zu erläutern. Die Rathauscrew verkündet, welche Vorschläge zur Wahl freigegeben werden, und führt die Abstimmung durch.

WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Mit Bekanntgabe der Abstimmungsergebnisse.

WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

50 bis 60 Min., davon 20 bis 30 Min. Anpassung der Vorschläge und Verhandlung und ca. 30 Min. für die Abstimmung.

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Zeit im Blick: Teilen Sie der Rathauscrew nach der Rede mit, bis wann die Gruppen ihre Vorschläge anpassen können.

„Coaching" für die Rathauscrew: Versammeln Sie nach der Eröffnungsrede ggf. die Rathauscrew, um sie nochmals auf die Kernpunkte dieser Spielphase hinzuweisen.

Steuerung der Präsentation: Nach der Rede können Sie die Seite mit den „Spielower Nachrichten" einblenden und später die Frist zur Anpassung der Vorschläge – Zeit eintragen.

Verhandlungen fördern: Weisen Sie die gesellschaftlichen Gruppen ggf. darauf hin, dass es vorteilhaft sein könnte, den eigenen Vorschlag zur Gewinnung von Stimmen anzupassen oder sogar einen gemeinsamen Vorschlag einzubringen.

Ereigniskarten (optional):

- Weniger Geld für das Bürgerbudget
- Unvorhergesehene Ereignisse

WAS STEHT IN DEN AUFTRÄGEN?

RATHAUSCREW	**Auftrag 3:** 1. Rede zum „Tag der Entscheidung“ 2. Beratet die Gruppen bei der Vorschlagsüberarbeitung. 3. Bekanntgabe von Änderungen 4. Leitet die Abstimmung und verkündet das Ergebnis.
GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN	**Auftrag 3:** 1. Sichtet das Feedback. 2. Überlegt, euch zusammenzutun. 3. Sucht euch Unterstützung. 4. Bekanntgabe von Anpassungen der Vorschläge 5. Beteiligt euch an der Abstimmung.
MATERIALIEN	• Power Point • Akustisches Signal • Auftrag Rathauscrew 3 • Eröffnungsreden • Preistabelle • Gruppenaufträge 3 • Bei Bedarf: Einreichungsformulare der Vorschläge • Klebezettel (Feedback der Gruppen) • Flipchartpapier • Marker in verschiedenen Farben • Kugelschreiber • Ggf. Ereigniskarten

DAS PLANSPIEL IST NUN BEENDET!

Alle schlüpfen aus ihren Rollen zurück in ihre reale Identität.
Die Namensanstecker werden wieder abgegeben.

REFLEXION

NACH DEM PLANSPIEL

WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Reflexion des Planspiels, inhaltliche Auswertung und weiterführende Auseinandersetzung mit dem Thema vielfältige Interesse in der Demokratie.

WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 30 Min.
Je nach Bedarf kann die Reflexionsphase ausgedehnt werden.

FRAGENKATALOG

Bei den folgenden Fragen handelt es sich um einen Fragenkatalog, aus dem nach Bedarf ausgewählt und kombiniert und der natürlich auch ergänzt werden kann.

REFLEXION DES PLANSPIELS

Bei diesen Fragen geht es um das Erleben des Planspiels allgemein und die Rahmenbedingungen des Spiels.

- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Was fiel euch leicht, was war herausfordernd?
- Wie hat die Zusammenarbeit im Team funktioniert?
- Hat euch das Planspiel Spaß gemacht? Warum (nicht)?

INHALTLICHE AUSWERTUNG

Mit den folgenden Fragen wird eine inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Planspiel ermöglicht. Außerdem können hier fachlich-sachliche Defizite und Unklarheiten, die während des Spiels aufgetreten sind, aufgegriffen und ausgeräumt werden.

- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden?
- Warum waren manche Vorschläge erfolgreich und andere nicht? Was hättet ihr im Spiel anders machen können, um mehr Stimmen zu erhalten?
- Habt ihr mehr als drei Stimmen für einen anderen Vorschlag abgegeben? Warum nicht?
- Habt ihr (konsequent) im Sinne eurer Rolle und/oder eurer Gruppenidentität gehandelt?
- Was habt ihr konkret durch das Planspiel gelernt? Was habt ihr über das Bürgerbudget gelernt?
- Hätte der Verlauf im realen Leben genauso ausgesehen?
- Könntet ihr euch vorstellen, beim echten Bürgerbudget auch mal einen Vorschlag einzureichen?

AUSEINANDERSETZUNG MIT DEMOKRATIE IN DEUTSCHLAND

Das Planspiel bietet sich dazu an, sich tiefgreifender mit Demokratie in Deutschland zu beschäftigen.

- Was hat dieses Planspiel mit Demokratie zu tun? Was hat das Planspiel mit uns zu tun?
- Wie ist es im realen Leben mit Gruppen, die eine andere Meinung haben? Fällt es euch schwer, diese zu akzeptieren? Gibt es Grenzen der Akzeptanz?
- Empfindet ihr eine Abstimmung, an der alle Einwohnerinnen und Einwohner teilnehmen können, als gerecht oder sollte lieber die Gemeindevertretung entscheiden?
- Sollten sich möglichst viele Menschen an direktdemokratischen Verfahren wie dem Bürgerbudget beteiligen? Was könnte man dafür tun?
- Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten seht ihr zwischen Abstimmungen beim Bürgerbudget und bei (Kommunal-)Wahlen?

ANHANG

SPRECHTEXT-VORSCHLAG FÜR DIE SPIELEINFÜHRUNG

Bitte zeigen Sie parallel die Power-Point-Präsentation.

FOLIE 2

SCHRITT 1: VORSTELLUNG DES SPIELS

Wir wollen heute ein besonderes Spiel spielen.

FOLIE 3

WIR SPIELEN HEUTE EIN PLANSPIEL

Hat jemand von euch schon einmal ein Planspiel gespielt? Weiß jemand, was ein Planspiel ist?

Bei einem Planspiel begeben wir uns in eine fiktive Situation, die in vereinfachter Form die Realität darstellt. In mehreren Spielrunden machen wir uns mit der Situation vertraut, führen Verhandlungen und fällen konkrete Entscheidungen. Dabei schlüpfen wir in verschiedene Rollen und versetzen uns in die Lebenswelten und Bedürfnisse unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen. Eure Entscheidungen geben den Ausschlag, wie das Planspiel ausgeht.

FOLIE 4–6

WIR SPIELEN EIN PLANSPIEL ZUM BÜRGERBUDGET

Weiß jemand, was ein Bürgerbudget ist?

Beim Bürgerbudget entscheiden die Einwohnerinnen und Einwohner, wie ein bestimmter Betrag in der Stadt oder Gemeinde ausgegeben wird. Sie entwickeln dazu eigene Vorschläge und stimmen darüber

ab, welche der Vorschläge umgesetzt werden. Meistens können auch Kinder und Jugendliche mitmachen.

Jugendliche in Brandenburg haben durch das Bürgerbudget z. B. schon einen Selbstverteidigungskurs, einen Jugend-Pavillon oder eine Sitzbank umsetzen können.

Hinweis
Bei Veranstaltungen in Brandenburg kann die Brandenburg-Karte (Folie 5) genutzt werden.

FOLIE 7

DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET

Unser Planspiel spielt in der Stadt Spielow. Dies ist ein fiktiver Ort. Die Regeln für das Bürgerbudget sind in vielen realen Orten ähnlich.

FOLIE 8

DIE AUSGANGSLAGE

Das jährliche Bürgerbudget in Spielow wurde ausgeschrieben. Alle Einwohnerinnen und Einwohner der Stadt dürfen Vorschläge machen, wofür das Geld aus dem Bürgerbudget verwendet werden soll, und können diese im Rathaus einreichen. Grundbedingung: Die Vorschläge müssen der Allgemeinheit zugutekommen. Das bedeutet z. B., dass sie allgemein und kostenlos zugänglich sein müssen.

Ein Vorschlag darf maximal 15.000 Euro kosten und es werden höchstens 3 Vorschläge verwirklicht. Vorschläge können sowohl von Einzelpersonen als auch von Gruppen eingereicht werden.

Über die Vorschläge abgestimmt wird beim Stadtfest, am „Tag der Entscheidung". Abstimmen dürfen alle Einwohnerinnen und Einwohner der Stadt. Jede Person erhält 5 Stimmtaler, von denen maximal 2 Stimmtaler für den eigenen Vorschlag vergeben werden dürfen.

Wer wird wohl in diesem Jahr am geschicktesten die Chancen nutzen und sich durchsetzen?

FOLIE 9

STADTPLAN SPIELOW

Spielow ist eine ganz gewöhnliche Stadt. Es gibt ein Rathaus am Marktplatz. Es gibt Schulen, einen Supermarkt, eine Begegnungsstätte, ein Stadion etc.

Hinweis
Parallel zum Text können die Orte auf dem Stadtplan gezeigt werden.

FOLIEN 10–13

DIE GRUPPEN UND SPIELTEILNEHMENDEN

An dem Spiel sind folgende Mitwirkende beteiligt:

- die Rathauscrew,
- bis zu sieben gesellschaftliche Gruppen:

  1. die Schülerinnen und Schüler der Theodor-Fontane-Schule,
  2. mehrere Familien aus der Rübensiedlung,
  3. die Gruppe 70+,
  4. die Bürgerinitiative „Spielow soll schöner werden",
  5. eine Gruppe Jugendlicher aus dem Jugendclub,
  6. der Verein Naturfreude e. V. sowie
  7. der Sportverein SV Spielow 03.

Was macht die **Rathauscrew**? Die Rathauscrew hat eine Sonderrolle. Die Mitglieder der Rathauscrew können selber keinen Vorschlag einreichen, denn sie organisieren das Bürgerbudget. Das heißt, die Rathauscrew

- eröffnet die einzelnen Spielphasen mit einer Rede,
- stellt die Gruppenaufträge und Arbeitsmaterialien bereit,
- entscheidet, welche Vorschläge zur Abstimmung zugelassen werden können,
- führt am „Tag der Entscheidung" die Abstimmung durch,
- hat selbst kein Stimmrecht.

Die **gesellschaftlichen Gruppen** möchten einen Vorschlag beim Bürgerbudget einreichen und die Unterstützung anderer Gruppen gewinnen: Zu Beginn jeder Spielphase holen sich die Gruppen bei

der Rathauscrew einen Gruppenauftrag ab. Dies ist eine Karte, die sie lesen müssen. Im Auftrag steht, was die Gruppen tun sollen.

Die **Spielleitung**: Sie unterstützt die Rathauscrew und kann mit Ereigniskarten ins Spiel eingreifen. Sie besitzt kein Stimmrecht.

FOLIE 14

DER ABLAUF – DAS MACHEN WIR HEUTE!

Spieleinführung & Gruppeneinteilung

Nach der Spieleinführung werdet ihr in Gruppen eingeteilt, bekommt eure Rollen und lest euch das Material durch. Anschließend beginnt das Planspiel!

Das Planspiel

SPIELPHASE 1: ENTWICKLUNG VON BÜRGERBUDGET-VORSCHLÄGEN

Die Rathauscrew erklärt feierlich, dass in diesem Jahr wieder ein Bürgerbudget zur Verfügung steht, und steht anschließend den gesellschaftlichen Gruppen beratend zur Seite. Diese entwickeln ihre Bürgerbudget-Vorschläge.

SPIELPHASE 2: WERBEKAMPAGNE

Die Rathauscrew prüft die eingereichten Vorschläge, berät die Gruppen und organisiert die Präsentation. Die gesellschaftlichen Gruppen gestalten ein Werbeplakat zu ihrem Vorschlag, stellen es vor, erhalten und geben Feedback.

SPIELPHASE 3: TAG DER ENTSCHEIDUNG

Die gesellschaftlichen Gruppen verbessern ihre Vorschläge und überzeugen potenzielle Unterstützerinnen und Unterstützer. Die Einwohnerinnen und Einwohner von Spielow stimmen ab und die Rathauscrew verkündet, welche Vorschläge gewonnen haben.

Abschlussreflexion

Zum Schluss werden wir gemeinsam das Planspiel besprechen und diskutieren, was das alles eigentlich mit uns zu tun hat.

FOLIE 15

SCHRITT 2: GRUPPENEINTEILUNG

Die Rathauscrew hat eine besondere Rolle. Sie organisiert das Bürgerbudget. Ihr gehören die Bürgermeisterin bzw. der Bürgermeister an, eine Person für Beteiligung und Sachbearbeiterinnen und Sachbearbeiter. Gesucht werden 3 bis 4 Personen.

Welche Personen möchten dies übernehmen?

Hinweis
Wenn 3 bis 4 Personen der Rathauscrew ausgewählt sind, werden die Mitglieder der weiteren Gruppen gelost. Hierzu finden sich die übrigen Teilnehmenden in Gruppen von 3 bis 4 Personen zusammen, die dann ein Gruppenprofil ziehen. Anschließend bekommen die Gruppen die dazugehörigen Namensanstecker und können sich eine Person aussuchen.

FOLIE 16 UND 17

SCHRITT 3: SCHLÜPFT IN DIE ROLLEN

Bitte lest euer Gruppenprofil aufmerksam durch. Denkt euch für eure Person einen Vor- bzw. Nachnamen aus, wenn dieser fehlt.

Schaut euch den Fun Fact zu eurer Person im Gruppenprofil an. Überlegt euch weitere Ideen zu eurer Person: Wer gehört zu meiner Familie? Wie und wo lebe ich? In welcher Abteilung der Stadtverwaltung arbeite ich?

Damit ihr euch noch besser in eure Rollen hineinversetzen könnt, spielen wir ein „Speed-Dating". Ihr seid jetzt Einwohnerinnen und Einwohner von Spielow und wollt wissen, wer noch in eurer Stadt wohnt.

Hinweis
Die Beschreibung zum Speed-Dating befindet sich auf Seite 40.

FOLIE 18

SCHRITT 4: MACHT EUCH MIT DER STADT VERTRAUT

Ihr bekommt jetzt den Stadtplan und den Flyer für das Spielower Bürgerbudget. Schaut euch zunächst den Stadtplan an: Welche Einrichtungen und Angebote gibt es in Spielow und wo befinden sie sich? Schaut in der Legende des Plans nach, wer in Spielow lebt.

Lest euch anschließend den Flyer zum Spielower Bürgerbudget durch. Was ist zu beachten, wenn man einen Vorschlag einreichen möchte?

Hinweis
Die Rathauscrew hält die Rede zur Eröffnung des Planspiels.

SPEED-DATING

Dies ist die Beschreibung für das Speed-Dating, damit die Spielenden gut in ihre Rollen kommen. Es gehört in der Spieleinführung zu Schritt 3 „Schlüpft in eure Rollen".

ANLEITUNG

Ziel dieser Übung ist es, sich tiefer in die Rolle hineinzuversetzen und über die gesamte Länge des Planspiels in der Rolle zu bleiben.

Dafür setzen oder stellen sich die Spielenden gegenüber. Bevor die erste Frage gestellt wird, sollte einmal rotiert werden, damit die Spielenden von Anfang an gut verteilt sind. Die sich gegenüberstehenden Paare interviewen sich gegenseitig zu einer der unten angeführten Fragen, welche die Spielleitung auswählt und verkündet. Es wird immer eine Frage pro Runde besprochen. Dafür können 60 Sekunden oder auch weniger zur Verfügung gestellt werden. Die Antworten erfolgen auf der Basis des Rollenprofils, darauf aufbauend können weitergehende Vorstellungen zur Rolle entwickelt werden. Es empfiehlt sich, dass nach jeder Runde die Spielleitung einige Personen fragt, was sie von der befragten Person erfahren hat. Bei jeder Fragerunde sollten sich zudem die Spielenden einmal mit Namen und Alter vorstellen, die Wiederholung fördert das Rollenbewusstsein.

Aus den folgenden Fragen können 5 bis 6 ausgewählt werden:

- Was machst du beruflich?
- Was sind deine Hobbys?
- Was ist dir wichtig in deiner Kommune?
- Welches Thema würdest du mit dem Bürgerbudget als erstes behandeln?
- Wie sieht dein perfekter Sonntag aus?
- Was würdest du tun, wenn du morgen Bürgermeisterin oder Bürgermeister wärst?
- Was wäre deine Superkraft?
- Finde mit deinem Gegenüber mindestens zwei Gemeinsamkeiten! (Abschluss)

WEITERE DEMOKRATIEBRÜCKEN-SPIELE

DEMOKRATIE-RATESPIEL

Nutzen Sie für eine weitere Beschäftigung mit dem Thema das Demokratie-Ratespiel. Um etwas in unserer Gesellschaft bewegen zu können, sind Kenntnisse der Demokratie in Deutschland hilfreich: Welche Rechte und politischen Freiheiten besitze ich? Wie kann ich mich einbringen – sei es bei Wahlen oder mit anderen Formen der Beteiligung?

DARUM GEHT ES

Das Ratespiel zielt mit seinem spielerischen Zugang auf eine systematische Zusammenstellung der zentralen Elemente der Demokratie in Deutschland, die anschließend eine darauf aufbauende und tiefergreifende Diskussion ermöglicht. Neben der Funktion als Ratespiel können die Begriffe auch als Erzählkarten genutzt werden.

Das Spiel ist konzipiert für den schulischen Kontext und die Jugendbildungsarbeit. Es ist für Personen ab 15 Jahren mit unterschiedlichem Vorwissen und für bis zu 40 Teilnehmende geeignet.

Das Demokratie-Ratespiel wurde gemeinsam mit dem Zeitgeist e. V. entwickelt.

Bestellung und Download unter: https://demokratiebruecken.de

WEITERE DEMOKRATIEBRÜCKEN-SPIELE

WAS KOSTET WAS – SCHÄTZSPIEL FÜR DEIN VORHABEN

In Städten und Gemeinden können Einwohnerinnen und Einwohner Vorschläge zur Verbesserung des Gemeinwohls einbringen – zum Beispiel bei Bürger- und Jugendbudgets und der Mitgestaltung des öffentlichen Raums. Da Gelder in der Regel knapp sind, müssen oft Kostengrenzen berücksichtigt werden.

DARUM GEHT ES

Mit dem Schätzspiel können Kosten von Projekten im öffentlichen Raum spielerisch geschätzt und konkreten Preisen zugeordnet werden. Gleichzeitig dient es als Inspiration für eigene Vorhaben vor Ort. Das Schätzspiel kann in der Offenen Jugendarbeit und in der Schule genutzt werden.

Es eignet sich ab einem Alter von 12 Jahren. Der handliche Spielkarton umfasst insgesamt 32 Spielkarten, eine Anleitung sowie ein Lösungsblatt.

Bestellung und Download unter: https://demokratiebruecken.de

WEITERE DEMOKRATIEBRÜCKEN-SPIELE

KOMMUNALSPIEL: KOMM, BETEILIGE DICH – DAS SPIEL ZUR MITGESTALTUNG VOR ORT

Junge Menschen sind frustriert, wenn ihre Anliegen nicht gehört werden. Dabei bietet die Kommune viele Möglichkeiten der Beteiligung. Jungen Menschen sind diese häufig nicht bekannt. Dies möchten wir ändern!

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden wählen ein Anliegen aus. Ziel ist es, durch Würfeln das Anliegen mithilfe realer kommunaler Beteiligungsinstrumente voranzubringen. Dabei lernen die Spielenden, welche Wege ihnen offenstehen: Redemöglichkeiten in der Gemeindevertretung, Sprechstunde des Bürgermeisters bzw. der Bürgermeisterin, Petition, Demonstration, Bürgerentscheid etc.

Die Spielfläche ist mehrere Quadratmeter groß, sie wird im Raum ausgelegt. Der Würfel ist aufblasbar. Es gibt Beteiligungs-, Challenge- und Schicksalsfelder mit dazugehörigen Spielkarten. Darüber hinaus gibt es Regelkarten, Spielchips sowie eine Spielanleitung.

Das Kommunalspiel richtet sich an Schulklassen ab Jahrgang 9 mit bis zu 30 Teilnehmenden, die gemeinsam als Kleingruppen von 4–6 Personen spielen.

Eine Produktion für den Versand ist für 2026 vorgesehen.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
mitMachen e. V. | Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!
Benkertstraße 13, 14467 Potsdam | www.demokratiebruecken.de

Spielidee und Produktion | Katrin Wolschke,
Carsten Herzberg, Wolfgang Rose , Thomas Mehlhausen und Anna Dejewska
Grafik | Maxim Neroda | www.maximneroda.com
2025 (2., überarbeitete Auflage)

DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET – DEMOKRATIE-PLANSPIEL FÜR JUGENDLICHE

Das Planspiel kann in der schulischen und außerschulischen Demokratiebildung genutzt werden. Es eignet sich für Kommunen mit und ohne Bürgerbudget, um Beteiligungsmöglichkeiten auf lokaler Ebene kennenzulernen. Das Spiel ist für Jugendliche ab 15 Jahren und für 10–32 Teilnehmende vorgesehen.

Das Spiel ist im Projekt „Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets“ des mitMachen e. V. entstanden, das im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend von 2020–2024 gefördert wurde.

Im Projekt „Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!“ des mitMachen e.V., das ab 2025 im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert wird, ist das Spiel neu aufgelegt worden.

@ mitmachen_potsdam

Demokratiebrücken

mitMachen e.V.

Wir danken unseren Förderern:

Gefördert vom

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie leben!

Bündnis für Brandenburg
...weil es um Menschen geht!

Landespräventionsrat Brandenburg

POTSDAM
Landeshauptstadt Potsdam