Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!

Formate und Wirkungen
2025/2026

mit Machen e.V.

Impressum

Das Projekt »Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!« vom mitMachen e. V. ist Teil des Bundesprogramms »Demokratie leben!« vom Ministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Für inhaltliche Aussagen und Meinungsäußerungen tragen die Publizierenden dieser Veröffentlichung die Verantwortung.

Herausgeber: mitMachen e. V.
Projekt »Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!«
Benkertstr. 13, 14467 Potsdam

www.demokratiebruecken.de
demokratiebruecken@mitmachen-potsdam.de

© 2026, mitMachen e. V.
Alle Rechte vorbehalten
Stand: 09.09.2026

Autor: Dr. Carsten Herzberg, Projektleitung
Projektteam »Demokratiebrücken«: Anna Dejewska, Dr. Carsten Herzberg, Johannes Spexard und Wolfgang Rose
Bildungsreferenten: Chris Zimmermann, Lukas Wessel und Justus Wolfram
Kooperierende Künstlerinnen: Anna Paßlick und Doro Huber
Layoutkonzept und Cover: Anna Dejewska
Gestaltung: Burkhard Felies, www.feliesdesign.de
Illustrationen und Gestaltung der Spiele: Maxim Neroda, www.maximneroda.com

Bildnachweis:
© Kathleen Friedrich: S. 25 o.; © Doro Huber: S. 19 o.; © Doreen Jacobi / vhs LV Mecklenburg-Vorpommern: S. 15 u.; © Ezgi Keskinsoy: S. 23 o.; © Daniel Klaucke: S. 5 o., 10, 11 u., 12 u., 13 o., 18, 21 u., 22, 23 m., 23 u.; © mitMachen: S. 5 m., 6, 12 o., 21 o., 24, 25 u., 26, 27; © Jürgen Naß: S. 19 u.; © Christoph Schäberle: S. 15 o.; © Dominik Wenzlik: S. 14, 16, 17; © Christian Zimmermann: S. 11 o.

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
Landeshauptstadt Potsdam

Das Format Demokratietage – Beteiligungsmöglichkeiten in der Kommune wird durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg gefördert.

Das Format Local Comic Lab in Nuthetal wurde durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Brandenburg gefördert.

Das Format Local Comic Lab in Zehdenick wurde durch die Urbis Foundation – Stiftung für Demokratie und Chancengerechtigkeit kofinanziert.

Gefördert mit Mitteln des Landes Brandenburg
LAND BRANDENBURG

URBIS FOUNDATION
Stiftung für Demokratie und Chancengerechtigkeit

Inhalt

Einleitung 3

Spiele 4

Formate und Wirkungsmessung 8

Demokratietag: Beteiligung 10

Planspieltag: Das Spielower Bürgerbudget 14

Local Comic Lab: Wie stelle ich mir meinen Ort 2045 vor? 18

Fachkräfte-Workshops: Lokale Demokratie spielerisch vermitteln 24

Einleitung

Unser Innovationsprojekt »Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!« ist im Bundesprogramm »Demokratie leben!« im Themenfeld »Demokratieskepsis« angesiedelt.

Unter Demokratieskepsis verstehen wir Zweifel an der Wirksamkeit der liberalen Demokratie. So finden z. B. demokratiefeindliche Aussagen wie »Die da oben machen ohnehin, was sie wollen« immer mehr Gehör. Zur Überwindung dieses Ohnmachtsgefühls möchten wir Beteiligungsmöglichkeiten erfahrbar machen und Begegnungen mit Entscheidungsträger*innen des politischen Systems ermöglichen.

Die Kommune bietet sich hier an: Es gibt viele Einflussmöglichkeiten, die – so zeigen unsere Befragungen – jungen Menschen jedoch meist nicht bekannt sind. Dies wollen wir ändern!

Mit unseren Spielen und den Formaten »Demokratietag«, »Planspieltag« und »Local Comic Lab« möchten wir Jugendliche ab 15 Jahren unterstützen, sich in die Demokratie einzubringen.

Als weiteres Format bieten wir Fachkräfte-Workshops an, bei denen unsere Spiele erkundet und für die eigene Anwendung bestellt werden können.

In diesem Bericht stellen wir unsere Erfahrungen aus dem Projekt »Demokratiebrücken« vor, das im Jahr 2025 startete und auf dem Projekt »JUBU – Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets« (2020–2024) aufbaut. Im ersten Jahr haben wir die Grundlagen geschaffen sowie Formate und Spiele entwickelt. Im darauffolgenden Jahr stand die Verbreitung der Angebote für Jugendliche in Brandenburg an. Die Versendung der Spiele erfolgte hingegen bundesweit. Vor allem in Nord- und Ostdeutschland haben wir dazu Workshops für Fachkräfte angeboten.

Die Ergebnisse der Selbstevaluation zeigen, dass sich unser Ansatz in hohem Maß für den Umgang mit Demokratieskepsis eignet, wie im Folgenden nachzulesen ist. Es handelt sich um eine Vorversion mit Stand 09.09.2026. Eine aktualisierte Fassung veröffentlichen wir zum Jahresende auf unserer Webseite.

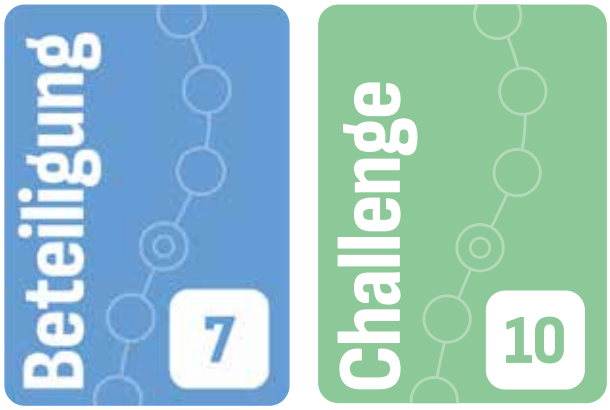
An dieser Stelle möchten wir uns herzlich für die Förderung durch das Bundesprogramm »Demokratie leben!« sowie für die Kofinanzierungen des Landes Brandenburg und der Landeshauptstadt Potsdam bedanken.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen.
Das Projektteam »Demokratiebrücken«

Spiele

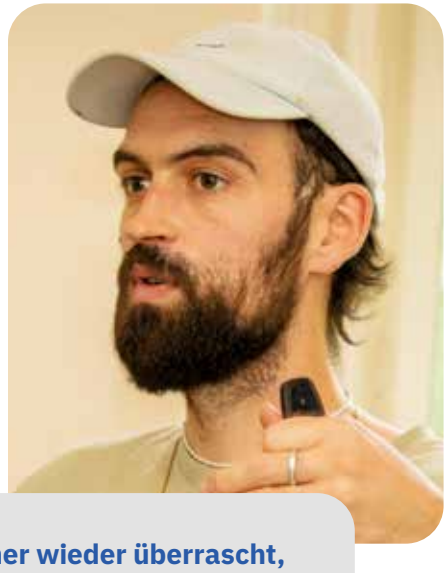
Im Rahmen des Projektes wurde das Kommunalspiel »Komm, beteilige Dich!« neu entwickelt und drei Spiele aus dem JUBU-Projekt (2020–2024) wesentlich überarbeitet. Die Spiele kommen in unseren Formaten zum Einsatz und können ebenso von interessierten Fachkräften zur Selbstanwendung bestellt werden. Insgesamt haben wir 468 Spiele verschickt (Stand: 09.09.2026). Unsere Befragung zeigt: 90 Prozent der Personen, die die Spiele eingesetzt haben, sind der Meinung, dass sie demokratische Werte fördern. Manche Spiele ermutigen sogar zur Teilnahme an Beteiligungsprozessen – so die Einschätzung von 63 Prozent der Anwender*innen.

Die Spiele werden zu 36 Prozent in der Schule angewendet, zu 23 Prozent in der Jugendarbeit und zu 30 Prozent für Fortbildungen von Fachkräften bzw. in der Erwachsenenbildung genutzt. Die Spiele können grundsätzlich aber auch in Integrationskursen und anderen Kontexten genutzt werden, was bis 11 Prozent der Anwender*innen tun.



Das neu entwickelte Kommunalspiel im Großformat **»Komm, beteilige Dich!«** verfolgt das Ziel, niedrigschwellig Einflussmöglichkeiten in der lokalen Demokratie zu vermitteln. In diesem Spiel wählen Teams ihr eigenes Anliegen aus. Mal geht es um den Jugendclub, ein anderes Mal um den Nahverkehr. Ziel ist es, diese durch Würfeln voranzubringen. Verschiedene Aktionsfelder sorgen mit Beteiligungs-, Challenge- und Schicksalskarten für einen dynamischen und humorvollen Spielverlauf.

Das **Demokratie-Ratespiel** zielt mit seinem spielerischen Zugang auf eine systematische Darstellung der Demokratie in Deutschland anhand von Schlüsselbegriffen mit Kurzbeschreibungen. Neben der Funktion als Ratespiel können die Begriffe auch als Erzählkarten genutzt werden. Dieses Spiel haben wir zusammen mit dem Zeitgeist e. V. entwickelt.



»Ich bin immer wieder überrascht, wie schnell sich mit den Karten aus dem Demokratie-Ratespiel eine Diskussion entwickelt. Das Thema Demokratie wirkt inhaltlich zunächst trocken, doch die Teilnehmenden finden schnell Anknüpfungspunkte zu ihrem eigenen Leben.«

Lukas Wessel, Bildungsreferent für Demokratiebrücken

Die Jugendfeuerwehr in Bayern hat gleich 100 Spiele am Stück bestellt. Diese sind Bestandteil eines Methodenpaketes, das flächendeckend im Bundesland an Jugendfeuerwehren verteilt wird.

»Für unsere Ausstellung ‚Alter Verwalter! Deine Kohle – deine Entscheidung' war es ein Gewinn, auf das Schätzspiel zurückgreifen zu können. Die Spielidee und die grafische Umsetzung passten sehr gut zu unserem interaktiven Vermittlungsansatz.

Durch eine gezielte Modifikation der Interaktion – insbesondere durch den Einsatz von Tiptoi-Stiften, die zusätzliche Informationen und Erläuterungen liefern – konnten wir das Spiel noch stärker in unsere Ausstellung integrieren und inhaltlich vertiefen.

Das Spiel bietet eine sehr gute Möglichkeit, Besucherinnen und Besuchern zu veranschaulichen, was kommunale Infrastruktur kostet. Gleichzeitig lädt es dazu ein, eigene Prioritäten zu hinterfragen: Wofür würde ich Geld ausgeben? Was ist mir für meine Stadt wichtig?«

Marcus Peter,
Kurator Kreismuseum
Peine

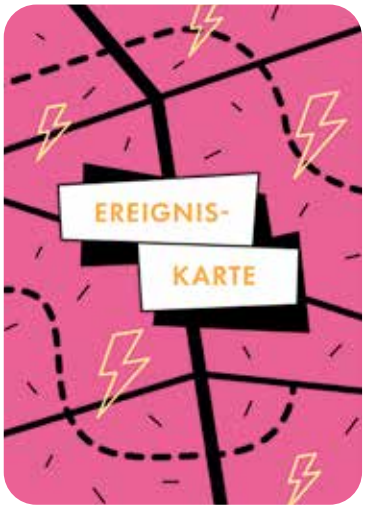
Mit dem **Schätzspiel »Was kostet was?«** können Kosten von Projekten im öffentlichen Raum spielerisch geschätzt und konkreten Preisen zugeordnet werden. Gleichzeitig dient es als Inspiration für eigene Ideen und es werden Hemmschwellen abgebaut, selbst Vorschläge für Beteiligungsprozesse zu entwickeln.

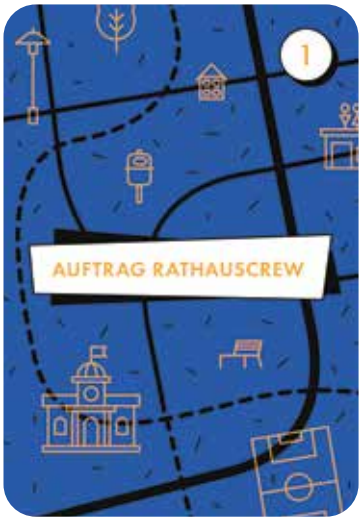
Das Kreismuseum Peine hat das Schätzspiel in eine Ausstellung zu kommunalen Finanzen integriert. Als Teil des Begleitprogramms hat das Projekt-Team in Kooperation mit der Kreisvolkshochschule einen Spieleworkshop durchgeführt.

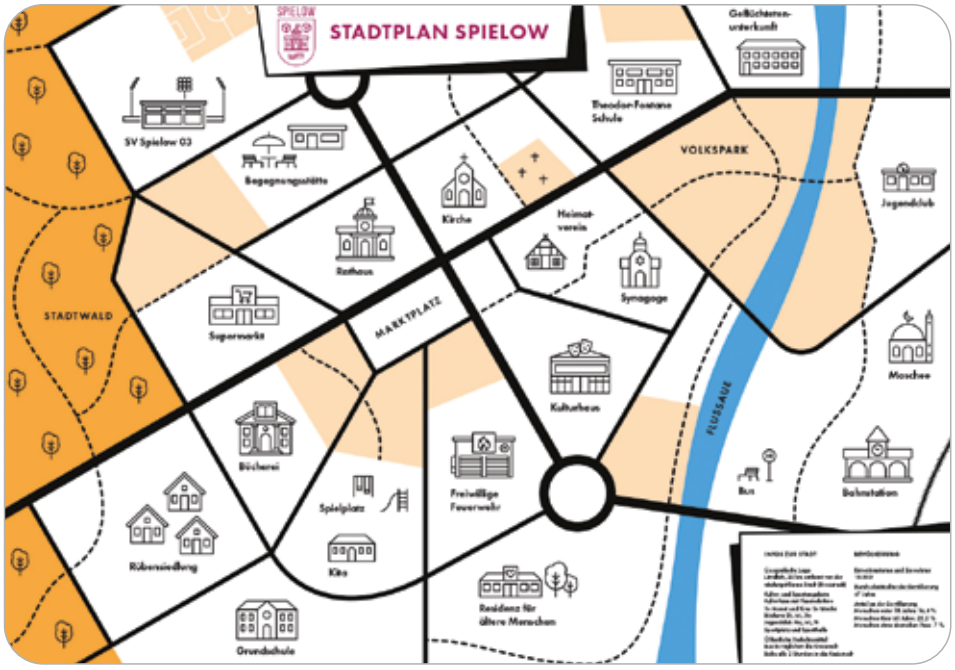
Das **Planspiel »Das Spielower Bürgerbudget«** macht erlebbar, dass unterschiedliche Interessen zu einer Demokratie gehören und einem gemeinsamen Handeln nicht im Wege stehen. Darüber hinaus lernen Teilnehmende die Funktionsweise von Bürgerbudgets als Beispiel von Beteiligungsmöglichkeiten in der Kommune kennen.

In der fiktiven Stadt Spielow reichen unterschiedliche Gruppen – Naturfreunde, Jugendliche, Familien aus der Rübensiedlung etc. – Vorschläge beim örtlichen Bürgerbudget ein. Doch wie die »Rathaus-Crew« verkündet, reichen die verfügbaren Gelder nicht für alle Vorhaben. Kooperation ist also gefragt.

»Sehr schultaugliche Spiele, ansprechendes Design, gut durchdacht, kompetente Workshop-Leitende.«
Teilnehmerin,
Workshop beim SFBB am
16.10.2025, Berlin







Formate und Wirkungsmessung

Unser Innovationsprojekt »Demokratiebrücken« ist im Themenfeld »Demokratieskepsis« angesiedelt und orientiert sich an folgendem Mittlerziel des Bundesprogramms »Demokratie leben!«:

»Menschen mit demokratieskeptischen Einstellungen (insbesondere Kinder, Jugendliche […]) handeln nach demokratischen Werten, erfahren demokratische Selbstwirksamkeit im eigenen Lebensumfeld und gewinnen Vertrauen in das grundsätzliche Funktionieren der Demokratie«.

Dem Mittlerziel sind vier Handlungsziele zugeordnet (siehe untenstehende Tabelle). Dabei geht es zum einen um die Stärkung demokratischer Werte und Prinzipien (Handlungsziel 1), was wir sowohl mit dem Demokratietag als auch durch die Fachkräfte-Workshops fördern möchten.

Zum anderen steht die Motivation zur Beteiligung im Vordergrund (Handlungsziel 2), wofür wir unser Planspiel anbieten. Darüber hinaus geht es wie bei unserem Local Comic Lab ebenso um die reale Teilnahme von jungen Menschen durch niedrigschwellige Angebote (Handlungsziel 3 und 4).

Im Jahr 2025 haben wir die Formate Demokratietag, Planspieltag, Local Comic Lab und Fachkräfte-Workshop konzipiert und erste Anwendungen zum Test durchgeführt sowie die Spiele entwickelt. Im darauffolgenden Jahr stand die Verbreitung der Angebote an.

In Brandenburg haben wir mehr als 411 Jugendliche an 9 Orten erreicht und bundesweit über 300 Fachkräfte an 12 Orten (siehe Karte). Ihnen wurden 468 Spiele zur Verfügung gestellt.

Die Erreichung der Handlungsziele haben wir im Rahmen einer Selbstevaluation erhoben. Die Durchführung der Messung erfolgte mit spielerischen Methoden wie Positionsbarometern, Kahoot-Quiz und Mentimeterabfragen. Bei Fachkräfte-Workshops nutzten wir Befragungen.

Zur Vorbereitung der Selbstevaluation haben wir an den Lernwerkstätten der Ostfalia Hochschule teilgenommen sowie uns auch von Herrn Prof. Manfred Rolfes von der Universität Potsdam beraten lassen.

Ihnen gilt unser Dank für die gute Zusammenarbeit.

HANDLUNGSZIELE	Demokratietag »Beteiligung«	Planspieltag »Das Spielower Bürgerbudget«	Local Comic Lab	Fachkräfte-Workshops
1 Die Zielgruppe entwickelt positive Haltungen zu demokratischen Prinzipien und Werten.	☑			☑
2 Die Zielgruppe verfügt über die Bereitschaft und Motivation zur demokratischen Partizipation.		☑		
3 Die Zielgruppe entwickelt Kompetenzen, sich im Rahmen von demokratischem Engagement für eigene Interessen einzusetzen und macht Erfahrungen in demokratischen Partizipationsprozessen.			☑	
4 Personen, die bisher keine Angebote der Demokratieförderung nutzen, öffnen sich für demokratische Beteiligungsmöglichkeiten im Rahmen von niedrigschwelligen, praxis- und lebensnahen Angeboten.			☑	

Verortung der Formate des Innovationsprojektes »Demokratiebrücken – Kommune als Ort der Demokratie entdecken!« in den vier Handlungszielen des Bundesprogramms »Demokratie leben!« im Themenfeld »Demokratieskepsis«

Verbreitung der Formate und Spiele

in Brandenburg und bundesweit • 2025/2026

Die Durchführung erfolgte nach der Phase der Konzeptionierung und Erstellung.

12
Demokratietage
251 Teilnehmende[1]

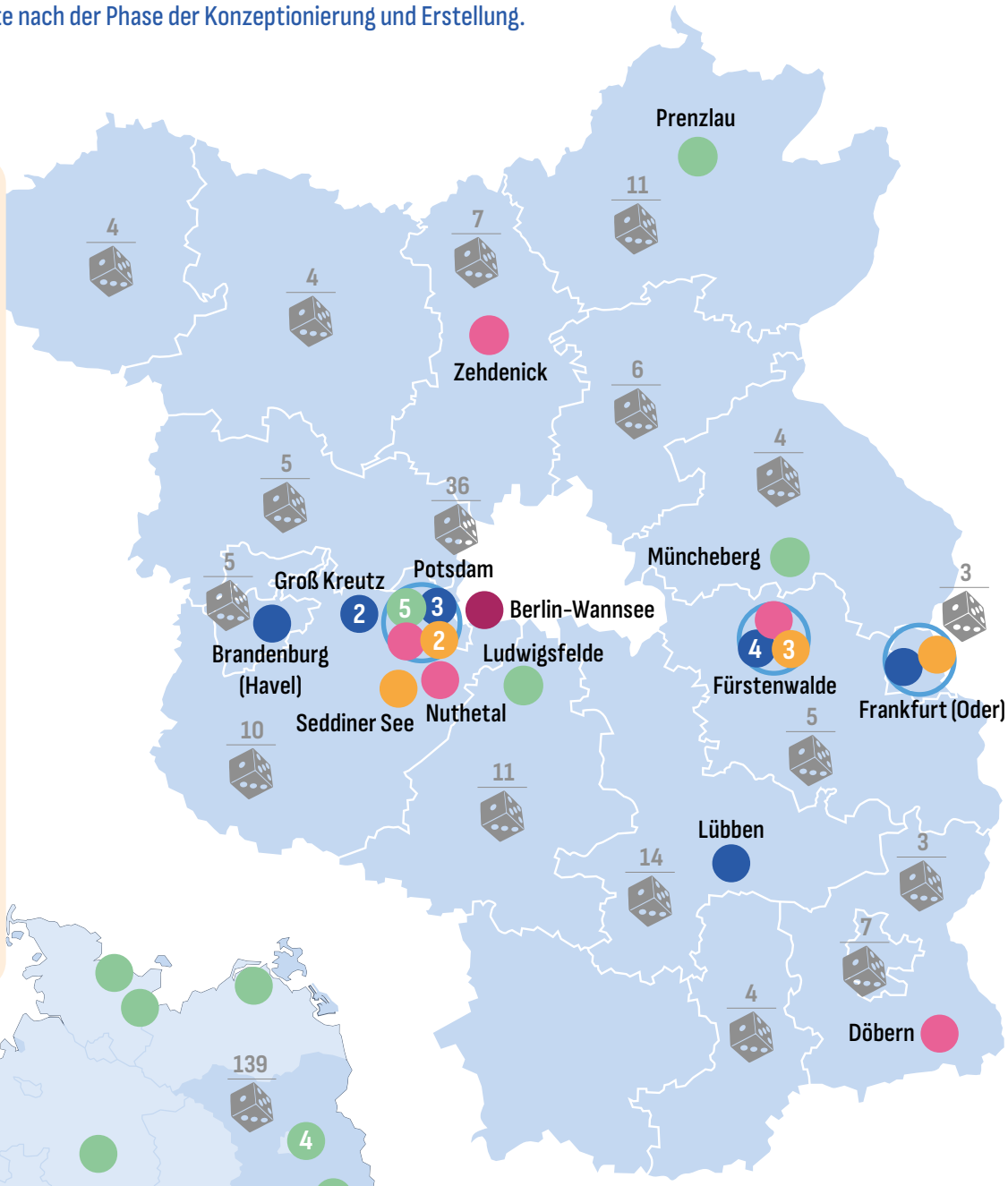
7
Planspieltage
102 Schüler*innen
28 Fachkräfte

5
Local Comic Labs
58 Jugendliche[1]

22
Fachkräfte-Workshops
davon 3 online
307 Teilnehmende[1]

1
Open-Space-Fachtag

468
versendete Spiele
bundesweit



3 Online-Workshops
bundesweit

Legende
- Demokratietag
- Planspieltag
- Local Comic Labs
- Fachkräfte-Workshop
- Open-Space-Fachtag
- Anzahl versendeter Spiele

Stand: 09.09.2026

Über 700
Teilnehmende[1]

[1] Für das IV. Quartal 2026 wurde die Zahl der Teilnehmenden basierend auf Erfahrungswerten geschätzt.

Demokratietag
Beteiligung

Im Zentrum des Demokratietages stehen fünf Beteiligungsformen. An ihrem Beispiel wird der Wert von Beteiligung in der Demokratie thematisiert. Bei vielen Jugendlichen ändert sich dadurch die Sichtweise auf Einflussmöglichkeiten in der Kommune.

Zielgruppen
Berufsschulen, Oberschulen ab Klasse 9

Das wollen wir erreichen: Förderung positiver Haltungen zur Demokratie
Das leisten wir: Erarbeitung der Regeln von fünf Beteiligungsmöglichkeiten und Diskussion von Beispielen mit Mitarbeiter*innen aus dem Rathaus

Zeitrahmen
6 Zeitstunden, zzgl. Pausen

Berufsschulen
OSZ-Werder Havel am Standort in Groß Kreutz
OSZ I Potsdam Technik
OSZ Dahme-Spreewald am Standort Lübben

Oberschulen/Gesamtschulen
Hildegard-von-Bingen-Oberschule in Brandenburg an der Havel
Juri-Gagarin-Oberschule in Fürstenwalde
Oberschule »Ulrich von Hutten« in Frankfurt (Oder)
Gesamtschule »Schule am Schloss« in Potsdam

1. Einwohnerfragestunde
2. Sprechstunde der Bürgermeisterin
3. Petition
4. Demonstration
5. Bürgerentscheid

»Jugendliche können, wenn sie wollen, in ihrem Wohnort etwas verändern.« Anstieg der Zustimmung um Ø 52 Prozentpunkte vor und nach dem Demokratietag. Gemessen in 5 Klassen mit 100 Schüler*innen.

Beteiligung als demokratischer Wert
Bei Jugendlichen im Alter von 15 Jahren entstehen häufig Bedürfnisse nach Treffpunkten und neuen Freizeitangeboten. Allerdings zeigt das Positionsbarometer zu Beginn unseres Demokratietages, dass viele junge Menschen davon überzeugt sind, in ihrem Wohnort nichts verändern zu können. Dies kann leicht zu einer Demokratieskepsis führen, wenn man selbst keine Möglichkeiten der Mitgestaltung sieht.

Im Sinne von Handlungsziel 1 (siehe S. 8) möchten wir daher demokratische Werte stärken. In diesem Fall ist das eng mit fünf konkreten Beteiligungsmöglichkeiten in den Kommunen verbunden, die die Schüler*innen erkunden und mit Beispielen aus der eigenen Lebenswelt versehen. Über diese wird anschließend ein Austausch mit Mitarbeiter*innen aus dem Rathaus geführt. Dabei wird erörtert, wie die Anliegen weiter vorangebracht werden können.

Bei der Beantwortung der Frage, ob Jugendliche etwas verändern können, wenn sie wollen, zeigt die Mentimeterabfrage am Ende des Demokratietages, dass die Zustimmung im Durchschnitt um 52 Prozentpunkte gestiegen ist. Darüber hinaus wird eine Wertschätzung demokratischer Werte darin erkennbar, dass im Durchschnitt 77 Prozent der Schüler*innen angeben, dass sie Beteiligungsmöglichkeiten nicht abschaffen möchten, auch wenn sie nicht vorhaben, diese demnächst selbst zu nutzen.

»Ich bin immer wieder beeindruckt, wie realistisch die Anliegen sind, die sich die Jugendlichen zu den verschiedenen Beteiligungsformen ausdenken. Dabei wird deutlich, dass sie – wie etwa beim Thema ‚Sicherheit' – häufig auch die Bedürfnisse anderer berücksichtigen.«

Chris Zimmermann,
Bildungsreferent für Demokratiebrücken

»Beteiligungsmöglichkeiten in der Kommune finde ich wichtig, sie sollten nicht abgeschafft werden.« Zustimmung bei Ø 77 Prozent der teilnehmenden Jugendlichen. Gemessen in 5 Klassen mit 100 Schüler*innen.

Ablauf des Demokratietages
Der Demokratietag gliedert sich in drei Teile:
In Modul 1 geht es mit dem Kommunalspiel »Komm, beteilige Dich!« um einen allgemeinen Überblick über Beteiligungsmöglichkeiten. Davon werden anschließend fünf Formen vertieft: Einwohnerfragestunde, Sprechstunde der Bürgermeisterin, Petition, Demonstration und Bürgerentscheid. Die Schüler*innen recherchieren sodann Regeln dieser Beteiligungsformen. Beim anschließenden Kahoot-Quiz werden diese noch einmal wiederholt.

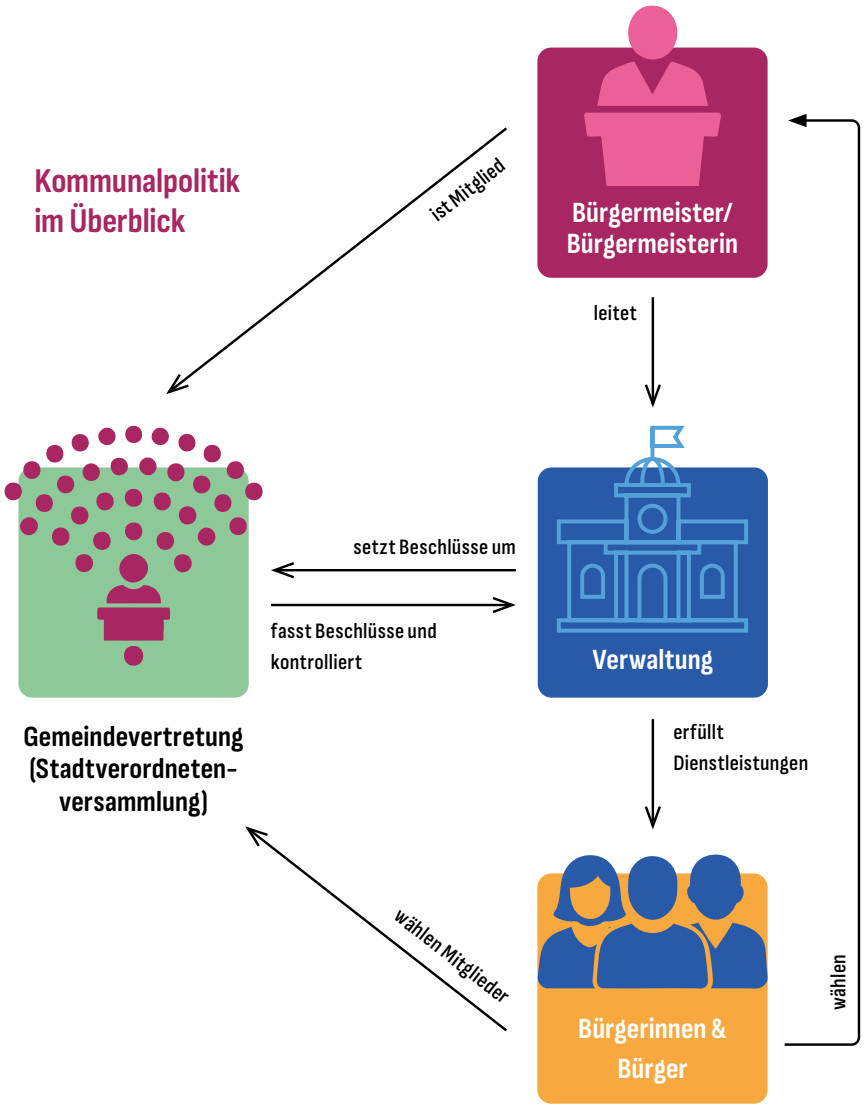
In Modul 2 werden die Beteiligungsformen mit der eigenen Lebenswelt in Beziehung gesetzt. Das Gespräch darüber beginnt mit dem Aufzeigen wichtiger Orte auf einer Landkarte. In Kleingruppen werden dann für die jeweiligen Beteiligungsformen Poster mit Anliegen erstellt.

In Modul 3 geht es bei der Präsentation der Poster vor Vertreter*innen aus dem Rathaus zum einen darum, welche Erfahrungen in der Stadt mit den jeweiligen Beteiligungsformen gemacht wurden. Zum anderen wird auf die Anliegen der Jugendlichen eingegangen und Umsetzungsmöglichkeiten erläutert.

»Demokratietag hat Spaß gemacht.« Zustimmung: Ø 80 Prozent der Teilnehmenden. Gemessen in 5 Klassen mit 100 Schüler*innen

Der Anteil der richtigen Antworten beim Kahoot-Wissensquiz beträgt Ø 56 Prozent. Gemessen in 5 Klassen mit 100 Schüler*innen.

Bei der Reflexion am Ende des Demokratietages wird die Rolle von Beteiligung in der Demokratie thematisiert. Dabei wird für eine realistische Einschätzung darauf eingegangen, dass Beteiligung mit entsprechendem Aufwand verbunden ist. Eine große Mehrheit der Schüler*innen argumentiert jedoch, dass Beteiligungsmöglichkeiten nicht abgeschafft werden sollten.



Verstärkungsfaktoren

Um die Wirkung des Demokratietages zu verstärken, ist eine Einbettung des Themas »Kommunalpolitik« in den Unterricht wichtig. Hierzu wird einige Monate vor den Demokratietagen ein Vorgespräch mit der begleitenden Lehrkraft geführt.

Zur Vertiefung hat sich zudem die Kombination von Demokratietag und Planspieltag als hilfreich erwiesen (siehe nächste Seite).

Der Besuch aus dem Rathaus hilft letztlich nicht nur, Vorbehalte gegen Repräsentant*innen des politischen Systems abzubauen, sondern gleichfalls Perspektiven für weiteres Engagement aufzuzeigen.

Planspieltag

Das Spielower Bürgerbudget

Das Planspiel »Das Spielower Bürgerbudget« macht nicht nur erlebbar, dass unterschiedliche Interessen zur Demokratie gehören und einem gemeinsamen Handeln nicht im Wege stehen. Teilnehmende haben anschließend auch oft Lust, sich in einen realen Beteiligungsprozess einzubringen.

Zielgruppen
- Berufsschulen, Oberschulen ab Klasse 9, Gesamtschulen
- Pädagogische Fachkräfte

Das wollen wir erreichen: Motivation zur Teilnahme an Beteiligungsprozessen in der Kommune
Das leisten wir: Durchspielen eines Beteiligungsverfahrens am Beispiel von Bürgerbudgets

Zeitrahmen
4 bis 6 Stunden

Kooperierende Einrichtungen
Gesamtschule »Schule am Schloss« in Potsdam
Oberschule »Ulrich von Hutten« in Frankfurt (Oder)
Juri-Gagarin-Oberschule in Fürstenwalde
Heimvolkshochschule Seddiner See
Berufliche Schulen Potsdam-Hermannswerder

»Der Tag hat mich ermutigt, bei einem Bürgerbudget mitzumachen.« Zustimmung: Ø 50 Prozent bei Jugendlichen mit zum Teil demokratieskeptischen Einstellungen. Gemessen in 4 Klassen mit 80 Schüler*innen.

Planspiel motiviert zur Beteiligung

Wenn wir Jugendliche zu Beginn des Planspieltages beim Positionsbarometer fragen, ob sie vorhaben, sich in ihrem Wohnort demokratisch zu engagieren, so bejaht dies in der Regel kaum jemand. Um einer Demokratieskepsis entgegenzuwirken, braucht es jedoch positive Erfahrungen mit demokratischen Prozessen. Entsprechend dem Handlungsziel 2 (siehe S. 8) haben wir daher nach Möglichkeiten gesucht, Interesse an Beteiligungsverfahren zu wecken.

Aufbauend auf unserem Projekt »JUBU – Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets« (2020 bis 2024) haben wir das Planspiel »Das Spielower Bürgerbudget« weiterentwickelt. Hier kann erfahren werden, dass in einem demokratischen Prozess verschiedene gesellschaftliche Gruppen gemeinsam handeln können. Unsere Erhebung zeigt, dass dadurch die Bereitschaft zur Partizipation deutlich steigt. Im Durchschnitt geben nach dem Spiel bei der Mentimeterabfrage 50 Prozent der Jugendlichen an, dass sie sich eine Mitwirkung am Bürgerbudget – sei es durch die Einreichung eines Vorschlags oder die Teilnahme an der Abstimmung – vorstellen können.

Der Planspieltag wird nicht nur für Schulklassen angeboten, sondern zur Fortbildung auch als Workshop für pädagogische Fachkräfte, die das Planspiel anwenden möchten.

»Ich habe das Planspiel ›Das Spielower Bürgerbudget‹ in den Unterricht integriert, aufgeteilt in Doppelstunden. Es war für die Schülerinnen und Schüler meiner 8. Klasse eine tolle Erfahrung. Denn hier in Oranienburg haben wir auch ein Bürgerbudget. Dass man dort teilnehmen kann, war vorher vielen nicht bewusst.«

Christoph Schäberle,
PB-Lehrer an einer Oberschule
Oranienburg

Was sind Bürgerbudgets?
Demokratie ist oft abstrakt. Eine Form der Demokratieskepsis zeigt sich darin, dass Menschen zögern, sich in die Demokratie einzubringen, weil sie die Wirkung ihres Engagements nicht erleben können. Bei Bürgerbudgets wird Demokratie hingegen konkret: Das Rathaus stellt einen Geldbetrag von mehreren 10.000 Euro zur Verfügung und die Einwohner*innen können nicht nur Vorschläge machen, was mit dem Geld geschieht. Mithilfe einer Abstimmung entscheiden sie, welche Vorschläge finanziert werden. Es geht z. B. um Sportgeräte im öffentlichen Raum, um Pavillons als Treffpunkt für die Jugend oder um ein buntes Straßenfest. Da in Brandenburg Bürgerbudgets weit verbreitet sind – fast die Hälfte der Bevölkerung lebt in einer Kommune mit einem solchen Verfahren –, ist unser Planspiel von den Brandenburger Erfahrungen inspiriert.

Planspiel »Das Spielower Bürgerbudget«
In der fiktiven brandenburgischen Stadt Spielow legen unterschiedliche Gruppen – Naturfreunde, Jugendliche, Familien aus der Rübensiedlung etc. – Vorschläge beim örtlichen Bürgerbudget vor. Doch wie die »Rathaus-Crew« verkündet, reichen die verfügbaren Gelder nicht für alle Vorhaben. Kooperation ist also gefragt.

Entsprechend dem Ablauf eines Bürgerbudgets umfasst das Planspiel drei Phasen. In der Phase »Vorschlagsentwicklung« geht es darum, sich laut der eigenen Spielidentität einen Vorschlag zu erarbeiten. In der Phase 2 »Werbekampagne« müssen die Vorschläge mit Argumenten untermauert werden. Die Gruppen erstellen ein Werbeplakat und präsentieren dies allen Teilnehmenden. Bei der »Abstimmung« in Phase 3 besteht die Möglichkeit, Allianzen mit anderen Gruppen einzugehen, denn 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 sollten auch immer wieder vielfältige Interessen thematisiert werden.

»Der Tag hat mir Spaß gemacht.« Zustimmung: 82 Prozent der Jugendlichen. Gemessen in 4 Klassen mit 80 Schüler*innen.

Verstärkungsfaktoren
Sowohl Schüler*innen als auch Fachkräften macht das Planspiel großen Spaß. Um die Motivation aufzunehmen, bietet es sich hier an, eine Person aus dem Rathaus einzuladen, die konkrete Beteiligungsmöglichkeiten vor Ort aufzeigt. Auch wenn es in dem Ort kein Bürgerbudget gibt, kann auf weitere Beteiligungsprozesse verwiesen werden. Um das Thema Kommunalpolitik tiefer zu verankern, empfiehlt sich für Schulklassen eine Kombination mit dem Demokratietag »Beteiligung« bei einem weiteren Termin.

»Vielen Dank für den wirklich toll organisierten und durchgeführten Workshop am 28.04.26. Ich kann mir gut vorstellen, dieses Spiel [Planspiel] im Rahmen meiner Tätigkeit als Sozialarbeiterin zu nutzen.«

Sandra Walter,
Schulsozialarbeiterin,
Zeuthen

»Fühle mich nach dem Planspieltag in der Lage, das Spiel eigenständig anzuwenden.« Zustimmung: 92 Prozent der Fachkräfte. Gemessen bei 2 Workshops mit 28 Fachkräften.

Local Comic Lab

Wie stelle ich mir meinen Ort 2045 vor?

Junge Menschen, die bisher nicht an Angeboten der Demokratiearbeit teilnehmen, haben oft das Gefühl, dass man sich nicht für ihre Belange interessiert. Beim Local Comic Lab werden Vertreter*innen aus dem Rathaus zu einem Gespräch über die Geschichten der Jugendlichen eingeladen. Das Format bietet Möglichkeiten eines Austausches und somit der Vertrauensbildung.

Zielgruppen
Jugendzentren, Berufsschulen, Oberschulen ab Klasse 9

Das wollen wir erreichen: Sichtbarmachung der Perspektive junger Menschen in der Kommune und Stärkung der Vertrauensbildung zu Entscheidungsträger*innen
Das leisten wir: Erstellung einer Poster-Ausstellung und Zeitung mit den Comic-Geschichten

Zeitrahmen
2 Tage und 1 Präsentationstermin

Partnereinrichtungen
Berufliche Schulen Potsdam-Hermannswerder
Jugendzentrum Zehdenick
Jugendzentrum Brücke e. V. in Nuthetal
Jugendzentrum Altdöbern vom Nix e. V.
Jugendzentrum Alpha in Fürstenwalde/Spree

»Ich glaube, dass es jemanden aus dem Rathaus interessiert, was junge Menschen denken.« Anstieg um Ø 45 Prozentpunkte bei Zustimmung vor und nach dem Local Comic Lab. Gemessen bei 2 Labs mit 39 Jugendlichen.

Comics zeigen Sicht der Jugendlichen

Wenn wir Jugendliche am Anfang des Comic-Labs fragen, ob sie denken, dass man sich im Rathaus für ihre Anliegen interessiert, fällt die Zustimmung gering aus. Dies liegt unter anderem daran, dass sie bisher nicht an Beteiligungsprozessen teilgenommen haben. Um diese Jugendlichen für Beteiligungsverfahren zu motivieren, braucht es einen lebensweltorientierten Ansatz.

Vor diesem Hintergrund haben wir entsprechend den Handlungszielen 3 und 4 (siehe S. 8) das Local Comic Lab entwickelt. Wir haben Jugendliche eingeladen, mit Unterstützung einer Künstlerin in einem Comic zu beschreiben, wie sie sich ihren Wohnort im Jahr 2045 vorstellen. Die Geschichten werden zu einer Ausstellung aufbereitet. Bei einem Austausch mit Vertreter*innen aus dem Rathaus wird über die in den Comics zum Ausdruck kommenden Anliegen diskutiert und es werden Umsetzungsmöglichkeiten erläutert. Das verändert die Meinung der Jugendlichen: Am Ende des Comic Labs ist der Anteil derjenigen, die denken, dass man sich für ihre Interessen im Rathaus interessiert, durchschnittlich um 45 Prozentpunkte gestiegen.

Die Comics geben den Vorstellungen und Anliegen der Jugendlichen eine Sichtbarkeit. Im Durchschnitt führen 67 Prozent von ihnen an, dass sie auf diese Weise ihre Perspektive auf das Zusammenleben zum Ausdruck bringen konnten.

»Ich habe das Gefühl, dass einigen Jugendlichen durch das Comic bewusst geworden ist, dass sie sich auch selbst engagieren müssen, wenn sie möchten, dass ihre Anliegen für die Zukunft wahr werden.«

Jens Jäger,
Leiter des Jugendzentrums in Zehdenick

»Ich habe gesehen, dass die Schüler*innen mit großer Konzentration an ihren Comics arbeiten. Sie haben die Techniken schnell gelernt. Alle können sich davon ein Bild machen, die Geschichten sprechen ihre eigene Sprache.«

Doro Huber,
Künstlerin

Die Themen der Comics

Bei dem Gespräch mit den Vertreter*innen des Rathauses geht es vor allem um eine Wertschätzung und Sichtbarkeit der in den Comics zum Ausdruck kommenden Anliegen. Die jungen Menschen erfahren, dass ihre Themen ernst genommen werden. Es fällt auf, dass sich einige Anliegen an den verschiedenen Orten wiederholen. Hierzu gehören eine Verbesserung des Nahverkehrs, Einkaufsmöglichkeiten in ländlich geprägten Räumen, Schutz vor Gewalt und Diskriminierung sowie Umwelt- und Klimaschutz. Beim Austausch mit Vertreter*innen aus dem Rathaus wird erläutert, inwiefern sich vor Ort mit diesen Themen bereits auseinandergesetzt wird, in welchen Gremien sie diskutiert werden und wie eine Mitwirkung an der Diskussion möglich ist. In der Regel bieten die Vertreter*innen aus dem Rathaus an, weiterhin als Ansprechpersonen zur Verfügung zu stehen. Auch gibt es die Option, dass engagierte Sozialarbeiter*innen bzw. begleitende Lehrkräfte manche Themen mit den Jugendlichen weiterverfolgen.

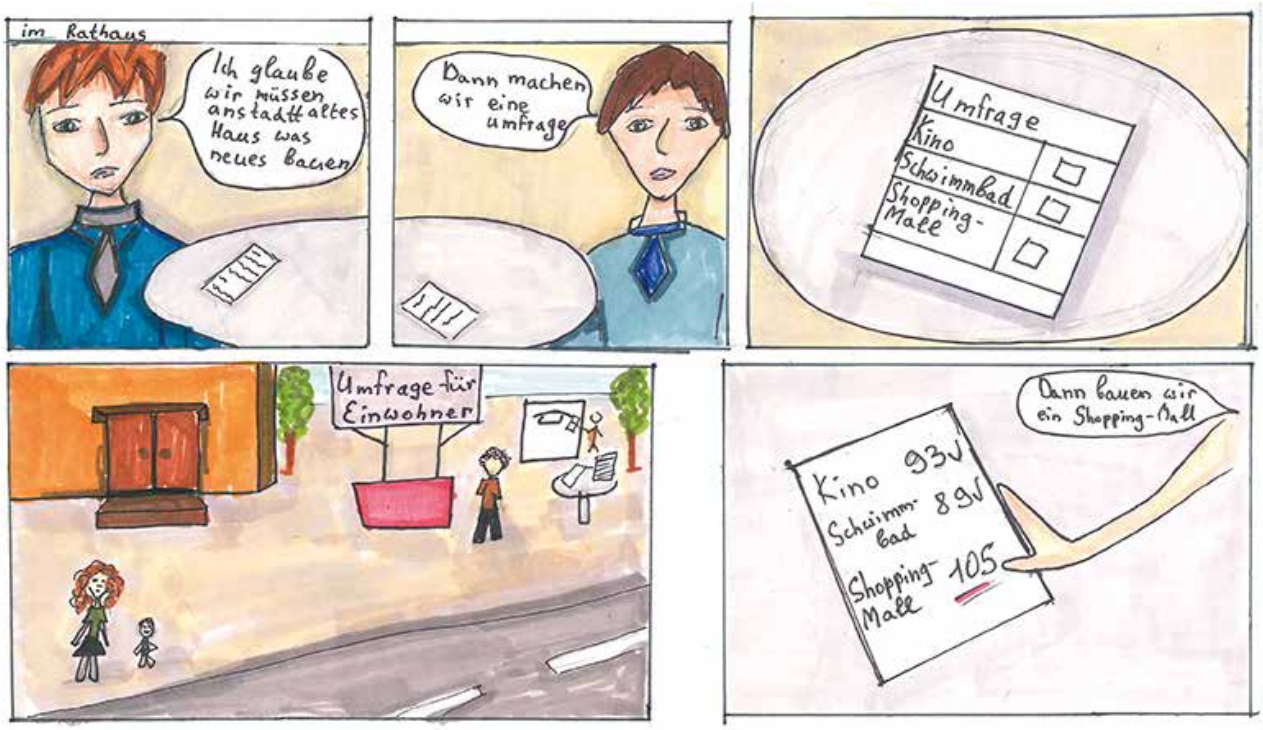
> In den Comics bringen Jugendliche Themen zum Ausdruck wie Verbesserung des Nahverkehrs, Einkaufsmöglichkeiten in ländlichen Räumen, Schutz vor Gewalt und Diskriminierung sowie Umwelt- und Klimaschutz.

Verbindung von politischer und kultureller Bildung

Für pädagogische Fachkräfte, die selbst ein Local Comic Lab planen, möchten wir nachfolgend einige methodische Überlegungen vorstellen. Wie ist es zu dem Format gekommen? Was sind die Arbeitsweisen und welche Bedeutung hat das Format für eine Verbindung von politischer und kultureller Bildung?

Unsere kooperierenden Künstler*innen betonen, »zeichnen kann jeder«, und wählen kreative Übungen aus, die schnell zu Erfolgserlebnissen führen. Comics erschienen uns zudem geeignet, eigenen Gedanken in Form einer Geschichte eine Gestalt zu verleihen. Gegenstand der Comics sollte die unmittelbare Demokratie in der Kommune sein. Eine wichtige Frage lautete deshalb: Wie können wir junge Menschen für eine Auseinandersetzung mit einem solchen Thema gewinnen?

Da wir die Erfahrung gemacht hatten, dass Workshops als weniger attraktiv erscheinen, wenn sie explizit den Titel »Demokratie« tragen, haben wir passende Aufhänger gesucht. Wir hatten den Eindruck, dass eine Auseinandersetzung mit der eigenen Kommune reizvoll ist, da damit Gefühle wie Zuständigkeit, Sehnsucht oder auch Lokalpatriotismus angesprochen werden, und dass es hier Erfahrungen und Wünsche gibt, von denen sich in Comics erzählen lässt.



Wir haben bewusst nicht gefragt, was sich die Jugendlichen konkret für die heutige Zeit wünschen. Mit einer Projektion in die noch relativ entfernt liegende Zukunft des Jahres 2045 wollten wir uns von Sachzwängen befreien und mögliche Enttäuschungen vermeiden, denn wir haben in der Regel weder ein Mandat vom Rathaus zur Erstellung einer »Vorhabenliste« noch das Budget zur Finanzierung konkreter Projekte. Die Umsetzung ist in diesem Fall bewusst zweitrangig. Während es bei unseren anderen Formaten wie dem Demokratietag »Beteiligung« um die Vermittlung konkreter Einflussmöglichkeiten geht, setzt das Local Comic Lab einen Schritt davor an: Da die Kommune ein Ort des Politischen ist, möchten wir, dass hier ebenso über gesellschaftliches Zusammenleben entschieden wird und darauf Einfluss genommen werden kann. Eine solche Sensibilisierung schien uns zur Überwindung von Demokratieskepsis eine Voraussetzung zu sein.

Die aus dem Comic Lab (Workshop) entstandenen Grafiken werden zu einer Zeitung aufbereitet. Zusätzlich werden die Comics auf großformatigen Postern präsentiert und zu einer Ausstellung zusammengesetzt. Auf diese Weise können die Geschichten nicht nur unter den Teilnehmenden selbst, sondern auch nach außen mit anderen geteilt und öffentlich thematisiert werden. Als Anlass hierzu dient die Präsentation mit Vertreter*innen aus dem Rathaus – je nach Comic können auch weitere Gäste eingeladen werden. Gleichfalls ist es denkbar, die

»Die Schüler*innen hatten viele Ideen bei der Diskussion darüber, was Demokratie im Alltag bedeutet. In ihren Geschichten werden wichtige Themen angesprochen, die junge Menschen bewegen – Anliegen, die so auch in anderen Comic Labs zum Ausdruck kamen.«

Johannes Spexard,
Pädagogische Leitung »Demokratiebrücken«

Präsentation mit einem bestehenden Event im Jugendclub oder in der Schule zu kombinieren.

Bei der Präsentation mit Vertreter*innen aus dem Rathaus haben die Jugendlichen die Möglichkeit, diese als nahbare Ansprechpersonen zu erleben. Es hat sich gezeigt, dass die Teilnehmenden durch den Austausch zunehmend den Eindruck gewinnen, dass man sich im Rathaus für ihre Belange interessiert.

»Mit dem Comic konnte ich meine Perspektive auf das Zusammenleben ausdrücken.« Zustimmung: Ø 67 Prozent der Jugendlichen. Gemessen bei 2 Labs mit 39 Jugendlichen.

Verstärkungsfaktoren

Bei der Vorbereitung des Comic Labs haben wir zunächst einen Pool interessierter Künstler*innen aufgebaut. Deren unterschiedliche Ansätze haben wir auf der Webseite unseres Projekts vorgestellt, sodass die Jugendlichen selbst entscheiden können, mit wem sie zusammenarbeiten möchten. Wir haben das Format sowohl Schulklassen als auch der Offenen Jugendarbeit angeboten. Bei Letzterer haben wir gute Erfahrungen gemacht, das Comic Lab im Rahmen einer Ferienaktion durchzuführen.

Im Workshop selbst kommt es darauf an, Demokratie und Comic-Zeichnen sinnvoll miteinander zu verbinden. Deshalb gestalten wir den Einstieg in das Thema Demokratie spielerisch, beispielsweise mit Bildern, anhand derer über ihren Bezug zur Politik diskutiert werden kann. Im Anschluss an den Workshop bietet es sich an, einzelne Anliegen weiterzuverfolgen. So könnten Schulklassen beispielsweise am Demokratietag »Beteiligung« mitwirken und dort erfahren, wie sie mithilfe örtlicher Beteiligungsmöglichkeiten ihre Vorschläge voranbringen können.

»Das Local Comic Lab hat Spaß gemacht.«
Zustimmung: Ø 78 Prozent der Jugendlichen.
Gemessen bei 2 Labs mit 39 Jugendlichen.

»Von den Lehrerinnen bekam ich die Rückmeldung, dass es sich bei dem Comic-Workshop um ein gelungenes Projekt gehandelt hat. Die Schüler und Schülerinnen wurden gut an das Thema sowie das Zeichnen von Comics herangeführt. Die Methoden waren vielfältig, das spricht unsere Schüler und Schülerinnen an. Ich bin auf die Ergebnisse gespannt und freue mich auf die Präsentation.«

Carola Busch, Schulsozialarbeiterin,
Exin-Oberschule Zehdenick

»Beim Comic-Zeichnen versuche ich deutlich zu machen, dass jeder Mensch seine Ideen bildlich ausdrücken kann. Mit niedrigschwelligen Übungen bauen wir Hürden ab und ermutigen die Jugendlichen, ihren eigenen Ausdruck zu finden. Dabei steht nicht das künstlerische Ergebnis im Vordergrund, sondern die Freude am Erzählen und Gestalten.«

Anna Paßlick,
Künstlerin

Fachkräfte-Workshops

Lokale Demokratie spielerisch vermitteln

In bundesweit angebotenen Workshops werden unsere Spiele vorgestellt und erkundet, so dass Fachkräfte diese anschließend zur Demokratiestärkung vor Ort selbstständig anwenden können.

Zielgruppen
Pädagogische Fachkräfte

Das wollen wir erreichen: Stärkung demokratischer Werte und Prinzipien von Jugendlichen im Bundesgebiet durch Anwendung der Demokratiespiele
Das leisten wir: Erkundung von Demokratiespielen im Rahmen von Workshops und Erörterung ihrer Anwendung in verschiedenen Kontexten

Zeitrahmen
2 bis 6 Stunden

Brandenburg
Jugendamt Uckermark
kobra.net – Sozialarbeit Brandenburg
Pädagogisches Zentrum Potsdam
SFBB – Sozialpädagogisches Fortbildungsinstitut Berlin-Brandenburg
LIBRA – Landesinstitut Brandenburg für Schule und Lehrkräftebildung

Bundesgebiet
LV vhs Hessen/LV vhs Saarland/LV vhs Rheinland-Pfalz
LV vhs Mecklenburg-Vorpommern
LV vhs Schleswig-Holstein
Kreisvolkshochschule Peine (Niedersachsen)
SIBUZ Tempelhof-Schöneberg, Berlin
Universität Duisburg-Essen
vhs Ratzeburg

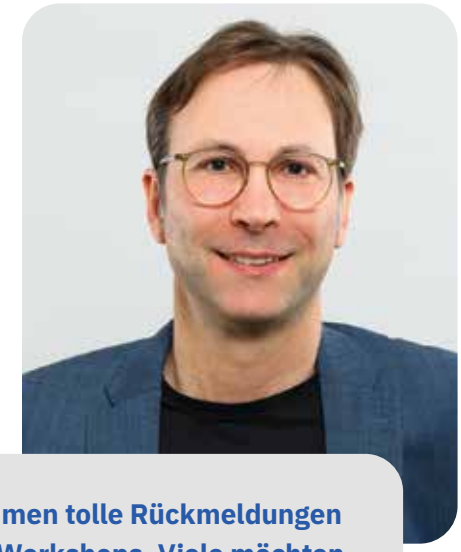
»Ich sehe in den Spielen eine gute Möglichkeit, bei jungen Menschen ein Verständnis für demokratische Prinzipien und Werte zu entwickeln.« Zustimmung: Ø 91 Prozent der Fachkräfte. Gemessen in 14 Workshops mit 198 Teilnehmenden.

Verbreitung demokratischer Werte durch Spiele
Die Fachkräfte, die an unseren Workshops teilnehmen, sind neugierig, spielerische Methoden kennenzulernen. Die meisten von ihnen nutzen bisher kaum Spiele, die zur Stärkung demokratischer Werte und Prinzipien herangezogen werden können.

Vor diesem Hintergrund bieten wir interessierten Fachkräften an, unsere Spiele, die wir für den Demokratietag »Beteiligung« und den »Planspieltag« entwickelt haben, im Rahmen von Workshops auszuprobieren und über ihre Anwendungsmöglichkeiten ins Gespräch zu kommen. Anschließend haben die Fachkräfte die Möglichkeit, die Spiele zur Selbstanwendung zu bestellen.

Am Ende des Workshops bitten wir die Fachkräfte mithilfe eines Fragebogens um eine Einschätzung. Im Durchschnitt geben 91 Prozent der Teilnehmenden an, dass sie in den Spielen eine gute Möglichkeit sehen, bei jungen Menschen ein Verständnis für demokratische Prinzipien und Werte zu entwickeln. Darüber hinaus fühlen sich im Durchschnitt 89 Prozent in der Lage, für sie relevante Spiele anzuwenden.

»Inwiefern sind die Spiele im pädagogischen Kontext, für den Sie zuständig sind, zur Umsetzung bestehender Ziele und Konzepte geeignet?« Zustimmung: Ø 73 Prozent der Fachkräfte. Gemessen in 8 Workshops mit 140 Teilnehmenden.



»Wir bekommen tolle Rückmeldungen zu unseren Workshops. Viele möchten die Spiele selbst anwenden. Manche haben auch Ideen zur Anpassung der Spiele, um sie in weiteren pädagogischen Kontexten einzusetzen, was uns sehr freut.«

Carsten Herzberg,
Projektleitung »Demokratiebrücken«

»Von Seiten der Volkshochschulen sind die Spiele vielseitig anwendbar. Wir können sie für Demokratiebildung sowohl mit Jugendlichen als auch mit Erwachsenen nutzen und zum Teil auch in Willkommenskursen.«

Yvonne Schmeck, Brandenburgischer Volkshochschulverband e. V.

Spiele in der politischen Bildung

Der Vorteil von Spielen liegt darin, dass sie zunächst einmal Spaß machen. Dies kann ein Plus gegenüber konventionellen Methoden der Wissensvermittlung sein. Spiele können demnach motivieren, begeistern und im besten Fall ein Verstehen durch Erleben ermöglichen. Gerade Letzteres ist entscheidend, da nach Bildungsexpert*innen wie Kurt Hahn ein Verstehen nie ohne Erleben möglich ist. Tatsächlich jedoch handelt es sich um eine Gratwanderung: Denn Demokratiespiele bereiten selten so viel Spaß wie Gesellschaftsspiele, die man zur Unterhaltung im Freundeskreis spielt. Bei Spielen mit großem Spaß hingegen fällt oft das Lernen geringer aus. Damit Spaß und Lernen verbunden werden können, finden Demokratiespiele in pädagogischen Kontexten statt. Wir selbst nutzen sie als spielerischen Einstieg in ein größeres Thema.

Das Kommunalspiel »Komm, beteilige Dich!« spielen wir z. B. am Anfang unseres Demokratietages zu Beteiligungsmöglichkeiten. Das Spiel gibt einen Überblick über Einflussoptionen in der Kommune. Im weiteren Verlauf des Tages wird sich dann mit einzelnen Beteiligungsformen näher beschäftigt, d. h., die Regeln werden recherchiert und mit Beispielen aus der eigenen Lebenswelt verbunden. Ähnlich ist es beim Demokratie-Ratespiel. Das Spiel dient in der Rate-Variante dazu, einen Überblick hinsichtlich der wichtigsten Elemente des politischen Systems in Deutschland zu geben. In der Erzählkarten-Variante wiederum können persönliche Bezüge zum politischen System hergestellt werden. In beiden Varianten kann anschließend eine vertiefende Auseinandersetzung mit Themen wie Wahlen, Freiheitsrechten, Rollen von Politiker*innen etc. erfolgen.

»Inwiefern hat der Workshop Sie in die Lage versetzt, für Sie relevante Spiele nun eigenständig anzuwenden, wenn Sie auf eine Anleitung zurückgreifen können?« Einschätzung. Zustimmung: Ø 89 Prozent der Fachkräfte. Gemessen in 9 Workshops mit 153 Teilnehmenden.

Verstärkungsfaktoren

Für die eigene Anwendung der Spiele ist die Teilnahme an einem Fachkräfte-Workshop nicht erforderlich, jedoch von Vorteil. Wer die Spiele selbst ausprobiert und erlebt hat, kann sich besser ein Bild davon machen. Die Workshops bieten Gelegenheit, sich über Anwendungen im eigenen Bildungskontext auszutauschen. Hier können offene Fragen geklärt und Tipps gegeben werden. Oft werden auch Anwendungsmöglichkeiten für weitere Zielgruppen diskutiert. So wurde z. B. von Teilnehmenden vorgeschlagen, Spiele wie das Demokratie-Ratespiel ebenso für Integrationskurse oder die Grundbildung zu nutzen. Spiele ermöglichen somit, dass unsere Ansätze gleichfalls in Gebieten und Orten umgesetzt werden, in denen wir selbst nicht tätig sind.

»Vielen Dank. Tolle Spiele und Spielideen, die leicht umsetzbar sind und auch für weitere Themen adaptiert werde könn(t)en.«

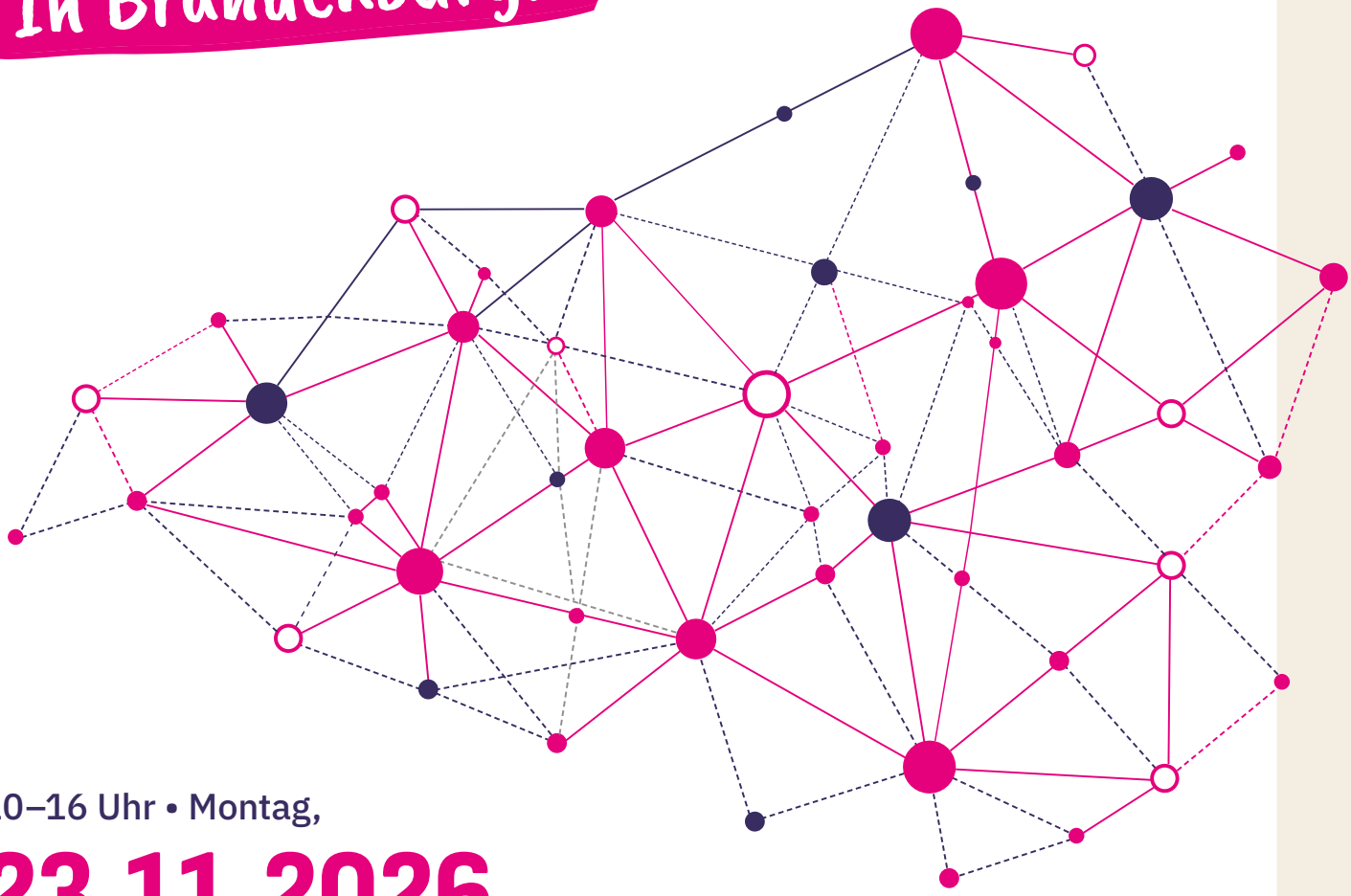
Teilnehmerin am Workshop des vhs Landesverbandes Mecklenburg-Vorpommern

»Wie hat Ihnen der Workshop gefallen?«
Ø 97 Prozent positive Bewertungen der Fachkräfte. Gemessen in 15 Workshops mit 229 Teilnehmenden.

OPEN-SPACE-FACHTAG

Demokratie.
Das machen wir.

In Brandenburg!



10–16 Uhr • Montag,

23.11.2026

Jugendherberge Berlin-Wannsee

Demokratiebrücken

mit Machen e.V.

www.demokratiebruecken.de