

PARTIZIPATIONS- HANDBUCH



www.pimpyourtown.de/handbuch

Warum drucken wir das?

Wir möchten es Ihnen so einfach wie möglich machen, mit diesem Projekt möglichst tolle Ergebnisse für Ihre Kommune zu erzielen. Dazu sollen unsere Tipps so einfach wie möglich zugänglich sein. Und das ist unserer Ansicht nach immer noch etwas zum Mitnachhausenehmen.

Gibt's noch mehr dazu?

Das hier ist nicht alles. Online haben wir zu allen Punkten in dieser Broschüre noch weitergehende Informationen und noch mehr Tipps, Beispiele, Filme und Links. Es lohnt sich also, die Broschüre auch online noch einmal aufzuschlagen.





Wir freuen uns, dass Sie eines unserer Projekte zur Beteiligung nutzen möchten!

Mit dieser Broschüre und der Website dazu möchten wir Ihnen helfen, möglichst viel Nutzen aus dem Projekt zu ziehen. Wir von Politik zum Anfassen e.V. wollen Sie bei Ihrer wertvollen Arbeit unterstützen!

Als erstes möchten wir zusammen mit unserem gesamten Team DANKE sagen! Danke, dass Sie sich die Zeit nehmen, mit den Kindern oder Jugendlichen zu arbeiten und Danke für Ihre Neugierde, sich mit den Ideen der jungen Menschen auseinanderzusetzen zu wollen.

Wir wissen aus eigener Erfahrung als Ortsbürgermeisterin einer 9.000-Seelen-Kommune und Ratsmitglied einer Landeshauptstadt, wie anspruchsvoll Ihr Ehrenamt ist. Jede und jeder will etwas - und jetzt kommen auch noch wir... Darum möchten wir es Ihnen so einfach wie möglich machen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie maximal von unserem Projekt profitieren können und zeigen Ihnen einfache Wege, neue gute Ideen umzusetzen.

Lassen Sie sich bitte nicht verrückt machen: Jugendbeteiligung ist einfach, sie braucht erstmal keine großartigen Leitlinien oder komplizierten Konzepte. Jugendbeteiligung braucht Ausprobieren, Leichtigkeit, „einfach machen“ und Lust auf Demokratie. Denn das ist es, was wir gemeinsam mit Ihnen bei den jungen Menschen wecken wollen: Lust auf Demokratie.

Monika Dehmel
Gregor Dehmel

**Monika und Gregor Dehmel
und das Team von Politik zum Anfassen e.V.**

MITDENKEN.MITREDEN.MITMACHEN.

Politik zum Anfassen e.V. macht mit Ihnen Lust auf Demokratie. Mit Planspielen, der Mitrede-App PLACEm, einem Kommunalpolitik-Podcast und vielem mehr verbinden wir seit 2006 europaweit Jugendbeteiligung mit Politischer Bildung, die Spaß macht und wirkt.

Unabhängig, überparteilich, gemeinnützig und vielfach ausgezeichnet. Und mit ganz viel Lust auf kommunale Demokratie!

Wir helfen Ihnen, Beteiligung so einfach und unkompliziert wie möglich zu machen. Effektiv und mit umsetzbaren Ergebnissen. Digital mit unserer App oder klassisch vor Ort.

Wir unterstützen Sie bei Ihrer Mission, anderen Menschen Lust auf Demokratie zu machen. Mit witzigen Ideen, die Bildung mit Begeisterung verbinden. Unser Motto:



Mitdenken.



Mitreden.



Mitmachen.

Unsere Planspiele (wie **Pimp Your Town!** oder der **Kinderrat** und andere) sind seit mehr als 15 Jahren kontinuierlich weiterentwickelte überparteiliche und gemeinnützige Programme, die Politische Bildung mit Jugendbeteiligung, ganz viel Spaß und Nutzen verbinden.



Sie sind temporäre Pop-up-Jugendparlamente, in dem Jugendliche aller Schulformen in einem Kommunalpolitik-Event parlamentarische Demokratie erleben, eigene Ideen entwickeln, mit Abgeordneten zusammenarbeiten und die Umsetzung ihrer Ideen anschließend selbst begleiten.

Oft schlüpfen Schüler:innen in die Rolle von Kommunalpolitikerinnen und Kommunalpolitikern und beraten und beschließen ihre eigenen Anträge. Analog vor Ort, rein digital oder hybrid.

Über 10.000 Schüler:innen haben durch unsere Planspiel bereits erfahren, wie spannend und wirksam lokale Demokratie sein kann und haben mit ihren Ideen geholfen, ihre Kommune noch lebenswerter zu machen, begleitet von einem engagierten Team aus jungen Freiwilligen und der erfahrenen Projektleitung von Politik zum Anfassen e.V.

WAS SOLL DIESES HANDBUCH?

Wir haben Ihnen hier **unsere Erfahrungen** und die Erfahrungen vieler Menschen aus Politik, Verwaltung, Jugendpflügen, Jugendringen, Partnerschaften für Demokratie etc. aus ganz Deutschland zusammengestellt, wie Jugendliche in der Kommunalpolitik direkt beteiligt werden können.

Wir begleiten seit 2006 hunderte Gemeinden, Städte und Landkreise auf ihrem Weg, Mitdenken und Mitreden in der eigenen Kommune zu etwas

ganz Alltäglichem werden zu lassen und möglichst viele Menschen an der Kommunalpolitik zu beteiligen. Gute und schlechte Erfahrungen sind in diese Handreichung eingeflossen. Wir stellen Ihnen hier ganz unterschiedliche Möglichkeiten vor, Jugendliche zu beteiligen und von ihren Ideen zu profitieren. **Sie können hier Inspirationen sammeln, was für ihre Kommune umsetzbar wäre.**

Denn was in dem einen Ort funktioniert, scheitert in dem anderen. Wo es an einer Stelle Unterstützung gibt, wird woanders gebremst. Jede Kommune ist so individuell wie auch die Anträge und Ideen der Schüler:innen. Nicht alle Vorschläge dieser Broschüre werden in Ihrem Ort umsetzbar sein.

ICH MÖCHTE MIT DEM PLANSPIEL ...



... Ideen für meine Arbeit bekommen: Genau dafür ist das Projekt da. Viele Kommunen nutzen unsere Planspiele als das zentrale Instrument der Jugendbeteiligung, um regelmäßig Ideen von jungen Menschen in die Politik zu bekommen: Ein Pop-Up-Jugendparlament, das immer wieder neue Jugendliche beteiligt und ihre Ideen einbringen lässt - jedes Jahr, alle zwei Jahre, unregelmäßig oder anlassbezogen, wenn z.B. ein neues Naherholungskonzept, ein Stadtentwicklungsprogramm, die Neuorganisation der Kinder- und Jugendhilfe oder die Bewerbung als Europäische Kulturhauptstadt ansteht.



... ein neues Jugendparlament gründen: Unsere Projekte stellen eine gute Gelegenheit dar, um mit Jugendlichen für die Gründung eines Jugendparlamentes in Kontakt zu kommen. Die Projekte können Jugendliche begeistern und bestärken, sich bei der Gründung eines Jugendparlamentes zu beteiligen. Durch unsere Programme können Jugendliche direkt erfahren, dass ihre Ideen einen Einfluss haben und so kann die Selbstwirksamkeitserwartung maßgeblich gestärkt werden.



... Jugendliche für ein bestehendes Jugendparlament werben: Wo bereits ein Jugendgremium besteht, ist das Projekt ein wunderbares und vielfach bewährtes Recruiting-Instrument, durch das auch Schüler:innen aller Schulformen zur Arbeit im Jugendgremium finden. Mitglieder des aktuellen Jugendgremiums sollten als Backstage-Team beim Planspiel von Anfang an dabei sein. Diese Möglichkeit bieten wir und haben dafür feste Strukturen eingeplant!



... eine digitale Beteiligungs-Plattform einführen mit unserer Mitrede-App PLACEm: Die Mitrede-App PLACEm kann leicht in den unterschiedlichsten Bereichen eingesetzt werden. Es wird die Möglichkeit geschaffen, sich digital zu beteiligen und eigene Ideen einzubringen. So können Umfragen erstellt oder Informationen geteilt werden. Die App kann vor oder direkt innerhalb des Projektes eingeführt werden, sodass viele Schülerinnen und Schüler Zugang dazu haben und beispielsweise schnell Meinungsbilder eingeholt werden können.



... einen Auftakt für ein Jugendbeteiligungs-Konzept schaffen: Unsere Projekte sind ein „Quick Win“, ein schneller Erfolg, der sichtbar macht, wie einfach und bereichernd Jugendbeteiligung sein kann. Setzen Sie nicht langwierige Konzept-Entwicklung an den Anfang, sondern z.B. bei einem Pimp Your Town!100 junge Menschen, die mit Begeisterung Kommunalpolitik machen, 13 Politiker:innen, die mit den jungen Menschen gearbeitet haben und 45 frische Ideen von Jugendlichen.



WAS MACHE ICH MIT DEN IDEEN?

Die Ideen der Schüler:innen sind ohne großes Vorwissen unter Zeitdruck entstanden und nicht in Stein gemeißelt. Oft trauen sich die Schüler:innen auch nicht, größer oder kleiner oder um die Ecke zu denken. Zwei Beispiele aus der Praxis:

- Es muss nicht der kommunale Hochseilgarten über der Altstadt sein - ein selbstgebauter, inklusiver Niedrig-Seilgarten auf der Wiese hinter dem Jugendtreff taugt ebenso.
- Der Antrag lautete: "Ein Spaßbad bauen." Aufgrund der Haushaltslage war die tatsächliche Umsetzung des Antrags natürlich undenkbar. Allerdings reichte es, eine zusätzliche Bushaltestelle einzurichten, um das Bad in der Nachbargemeinde einfach zu erreichen. Oder es reichte sogar, ein paar aufblasbare Wasser-Tiere für das kommunale Freibad anzuschaffen und einmal im Jahr durch den Jugendtreff eine Wasser-Disco zu veranstalten.

Bei allen Anträgen können Sie sich fragen: *Wie lassen wir uns davon inspirieren? Was steckt wohl dahinter? Wie können wir die Idee mit etwas Vorhandenem verbinden?*

Haben Sie Anträge ausgesucht, die Sie weiterverfolgen wollen, so können Sie...

...Anfragen stellen: Anfragen können zutage fördern, dass eine Kommune vielleicht bereits an dem Thema dran ist. Eine gute Gelegenheit, die Ideen der jungen Menschen aus der fiktiven Sitzung mit realem Verwaltungshandeln zu verbinden. Vielleicht ergibt sich ja die Möglichkeit, eine im Verfahren befindliche Vorlage noch um weitere Aspekte zu ergänzen?

...Interfraktionelle Anträge stellen: Unser Tipp: Bitte achten Sie darauf, dass die Anträge möglichst gemeinsam gestellt werden. Niemandem ist damit geholfen, wenn eine kleine Minderheitsfraktion alle Anträge auf ihr Antrags-Papier setzt und ins Verfahren gibt. Die Wahrscheinlichkeit ist dann hoch, dass alle Anträge von der Mehrheit abgelehnt werden.

...alle Anträge in den Gremien behandeln: Es gibt tatsächlich eine Kommune, die alle Schüler:innen-Anträge auf die Tagesordnung der Stadtvertretung setzt. Wir würden spontan davon abraten, weil es wirklich viel Zeit bindet - aber wo es passt und man sich darauf einigen kann, ist es sicher eine Bereicherung für die Arbeit.

...Jugendliche in den federführenden Fachausschuss einladen: Viele Geschäftsordnungen lassen zu, die Kinder oder Jugendlichen als sachkundige Bürger:innen im Ausschuss sprechen zu lassen. Oft bedarf es dafür nur den Beschluss des Gremiums zu Beginn der Sitzung. Wo das nicht möglich ist, kann man die Sitzung einfach unterbrechen, um die Jugendlichen zu ihren Anträgen zu Wort kommen zu lassen.

...die Klassen besuchen: Zu einzelnen Themen kann man sich einfach wieder mit der antragstellenden oder einer interessierten Klasse oder Jugendgruppe verabreden: Besuchen Sie die Jugendlichen doch mit Ihren Kolleg:innen aus der Politik in Schule oder Jugendzentrum und sprechen Sie über die Anträge.

...zu Vor-Ort-Terminen einladen: Fachleute aus den Fraktionen und der Verwaltung können sich vor Ort mit den Jugendlichen verabreden. Es ist am besten, den Termin mit den antragstellenden Teams, z.B. einer Schulklasse, abzusprechen und dort über Lehrer:innen oder Jugendarbeiter:innen für Verbindlichkeit sorgen.

...dem Jugendparlament / Jugendforum das Weiterverfolgen der Anträge überlassen: Die Arbeit eines bestehenden Jugendparlaments kann durch den Input von Außen sehr bereichert werden. Wichtig ist, das Jugendgremium von Anfang an mit einzubinden. Z.B., indem sie als „Backstage-Team“ beim Planspiel unmittelbar dabei sind.

HILFE, DIE IDEEN DER JUGENDLICHEN WURDEN SCHON ALLE UMGESETZT

Super! Nichts besser als das! :-). Jetzt müssen die jungen Menschen ja nur noch davon erfahren...

Sie haben vor oder mit dem Projekt PLACEm eingeführt oder haben bereits ein Jugend-Portal:

- Dann planen Sie ein paar Beiträge. Geben Sie den Posts einen einheitlichen Kopf, z.B. „ANTRAGS-NEWS“ o.ä. und berichten Sie: So haben wir bereits beschlossen, dann und dann passiert das, dort kannst du dich informieren, zu dieser Veranstaltung möchten wir dich einladen.
- Natürlich können Sie über diesen Weg gleich noch Beteiligung ermöglichen: Fragen Sie nach Argumenten, Meinungen, lassen Sie abstimmen. Das gibt Ihnen zusätzliche Anregungen für Ihre weiteren Beratungen!

Sie möchten die Schüler:innen klassisch informieren:

- Gibt es ein schwarzes Brett in der Schule?
- Gibt es ein Mitteilungs-Board im Jugendtreff?
- Gibt es einen Schaukasten der Gemeinde?

Dann hängen Sie die entsprechenden Anträge aus dem Planspiel aus und machen jeweils Begleitzettel dazu: Dies haben wir bereits beschlossen, dann und dann passiert das, dort kannst du dich informieren, zu dieser Veranstaltung möchten wir dich einladen. Vielleicht wird das ja ein neuer Ort, wo regelmäßig über interessante Vorlagen informiert wird?

UMGESETZTE IDEEN

Hier haben wir ein paar Beispiele von umgesetzten Anträgen zusammengestellt.



Badeinseln Fehmarn

Am schönen Südstrand auf der Sonneninsel Fehmarn entstanden Badeinseln in der Ostsee. Die jungen Menschen der Inselfschule hatten diese Idee beim Planspiel, das dort „Pimp My Island!“ heißt.



Jugendnetzwerke Region Hannover

Für 15 Euro können Jugendliche bis 22 Jahren seit 2018 einen Monat lang in der gesamten Region Hannover den ÖPNV nutzen. Eine Idee der Jugendlichen von „Pimp Your Town! Region Hannover“, die sich die Region jedes Jahr 5 Millionen Euro kosten lässt.



Teilüberdachung von Spielplätzen

Die erste Idee, die aus „Pimp Your Town! Hannover“ umgesetzt wurde, markierte die Grundlage für hunderte weitere Planspiele. Die jungen Menschen hatten beim Planspiel 2009 eine Teilüberdachung von Spielplätzen gefordert, damit man auch bei schlechtem Wetter spielen könnte - daraus resultierte ein „Spielplatzüberdachungsprogramm“ in Hannover.



Senioren fahren gratis

Die einzige Rollenvorgabe unserer Planspiele ist: „Stellt Euch vor, Ihr sitzt im Rat.“ Damit ist „Pimp Your Town!“ auch keine klassische Jugendbeteiligung, die sich nur um Graffiti-Wände und Jugendtreffs dreht. Hier hat die Regionsversammlung die Idee der Jugendlichen umgesetzt, Senioren eine Jahreskarte zu schenken, die aus Altersgründen ihren Führerschein abgeben.

Mit PLACEm können Sie kostenlos, datenschutzkonform und spielerisch zum Mitdenken, Mitreden und Mitmachen motivieren. Sie können informieren, befragen, einladen - ganz einfach vom PC oder Handy aus.

Dafür erstellen Sie einfach einen "Place", einen Ort der Beteiligung: Das kann die ganze Kommune, die Freiwillige Feuerwehr, der Jugendtreff oder die Wiese hinter dem Penny-Markt sein. Durch Scannen eines QR-Codes treten Menschen diesem Place bei - und mit dem Grad der Öffentlichkeit des QR-Codes bestimmen Sie die Öffentlichkeit des Places (alle Nutzer:innen einen Platzes, alle Besucher:innen des Jugendtreffs, alle beim Planspiel,...).

Dann posten Sie Beiträge, Fotos, Termine, erstellen Umfragen, Quizze, fragen die Mitglieder des Places Dinge,... Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wer steckt dahinter?

Wir von Politik zum Anfassen e.V. haben diese App aus unserer vieljährigen Beteiligungs-Erfahrung heraus erfunden und entwickeln sie seit 2018 stetig weiter. So ist aus einer einfachen Mängelmelder-App-Idee für Jugendliche eine mächtige Demokratie- und Mitrede-App entstanden, die sich bereits in vielen Orten bewährt. Die App ist DSGVO-konform und gemeinnützig und wird auch die nächsten Jahre verlässlich weiter gepflegt.



Planungsbeteiligung: Küchengarten

Alle Menschen beteiligen können, die einen Platz nutzen: Weil sie da wohnen oder arbeiten oder umsteigen. Ganz einfach über Pläne informieren, Meinungen einholen, zu Terminen einladen - das machte z.B. eine Bürgerinitiative in Hannover am Küchengarten.



Jugendarbeit: Beeskow

Was machen Jugendliche, die nicht im Jugendtreff sind? Das Pier13 in Beeskow identifizierte 21 Treffpunkte in der Stadt, hängte dort QR-Codes auf und vertraute auf die Neugierde: Die Jugendlichen wurden so befragt und beteiligt, auch auf dem Penny-Parkplatz.



Kommune: Herford

Jeden Tag ein Post bei PLACEm: Das schafft die Jugendverwaltung in Herford. Ob Angebote der Jugendpflege, Tipps zu Mobbing, Ausbildungsplätzen oder Unzufriedenheit,... Auch die viele Jugendzentren nutzen PLACEm und bald ist die App auch auf allen Schul-iPads.

IN 6 SCHRITTEN ZUR BETEILIGUNG

(Keine Angst, das dauert nicht länger als 1 Minute!)

1 App runterladen



2 auf Places tippen



3 + wählen



4 Place erstellen



5 QR-Code veröffentlichen



6 Beiträge erstellen



Mehr zu Wirkung, Funktionsweise und noch mehr Beispiele unter www.placem.de

SIE SIND BEIM PLANSPIEL DABEI?

Wir wissen um Ihr aufwändiges Ehrenamt. Daher freuen wir uns, wenn Sie uns 90 Minuten Ihrer Zeit schenken, um mit den Kindern oder Jugendlichen zu arbeiten. Analog vor Ort oder digital. Haben Sie mehr Zeit, sind Sie während des gesamten Planspiels willkommen.

Ihre Aufgaben während des Planspiels:

Sie leiten eine fraktionsinterne AG aus 5 bis 10 Schüler:innen, in der eine Sitzung, z.B. eines fiktiven Fachausschusses, vorbereitet wird. Die Schüler:innen haben sich zuvor aufgeteilt und ihre Ideen in Antragsform auf die Tagesordnung gesetzt. Danach findet die Sitzung statt, deren Tagesordnung Ihnen am Tag vorliegt. Die jungen Menschen kennen die Anträge, die sie selber geschrieben haben, die Anträge der anderen Fraktionen sehen sie zusammen mit Ihnen zum ersten Mal.

- **Sie eröffnen die Sitzung. Vielleicht beginnen Sie mit einer kleinen Vorstellungsrunde.**
- **Rufen Sie die einzelnen Tagesordnungspunkte auf.**
- **Lassen Sie den Antragstext laut vorlesen. Dann sind alle auf dem gleichen Wissensstand.**
- **Welche Argumente gibt es? Was spricht für oder gegen einen Antrag?** Wie findet man Mehrheiten? Wie argumentiert man gut? Vielleicht können Anträge mit anderen Fraktionen gemeinsam gestellt werden? Vielleicht finden Sie einen Anknüpfungspunkt zu Ideen anderer Fraktionen? Denn keine Fraktion hat beim Planspiel allein eine Mehrheit.
- **Alle machen sich Notizen.** Alle (und Sie natürlich auch!) haben eine Tagesordnung für sich persönlich. Dort soll notiert werden, wer zu welchem Antrag spricht und welche Argumente die Fraktion vorbringen möchte und auch ob die Ausschussgruppe dafür oder dagegen ist, damit sich die Schüler:innen in der Sitzung gegenseitig beistehen können.
- **Legen Sie in Ihrer Ausschuss-Gruppe fest, wer zu einem Antrag spricht. Lassen sie alle Schüler:innen zu jedem Antrag zwei Namen aufschreiben: Wer spricht zuerst? Wer kommt dann zu Hilfe?** Denn in den fiktiven Sitzungen gibt es eine Regel: Jede Fraktion spricht zu jedem Antrag. Ist es ein Antrag der eigenen Fraktion, muss geklärt werden, wer ihn einbringt, also vorträgt und begründet.
- **Klären Sie auch auf: Welche Gepflogenheiten gibt es im Gremium?** Steht man auf, wenn man einen Antrag einbringt? Sagt man „Frau Vorsitzende, liebe Kolleginnen und Kollegen“ vor jedem Wortbeitrag? Wie unterstützt man Redner:innen? Durch Klatschen oder Klopfen?

Eine große Bitte haben wir: Schauen Sie mit den Augen der Liebe über die Anträge und Ideen der Schüler:innen. Diese sind keine Kommunalpolitik-Expert:innen und es kann immer passieren, dass sie mit einer Idee die Zuständigkeit des Rates (knapp) verfehlen, weil z.B. der Landkreis oder Region für eine bestimmte Aufgabe zuständig ist oder es um Privatunternehmen geht. Versuchen Sie doch, solche Anträge zu retten, z.B. als Resolution oder „Die Verwaltung wird gebeten, Gespräche mit XY aufzunehmen“.

Das Schüler:innen-Presseteam wird Sie wegen eines Interviews ansprechen.

Sie unterstützen Ihr eigenes Team bei der Vorbereitung eines Ausschusses.

Sie sind ausschließlich beratend tätig, ohne Sitz und Stimme... :-)

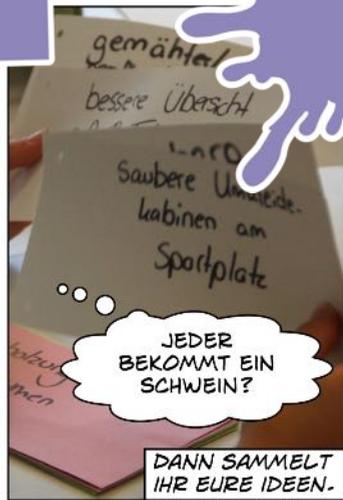


SO GEHT DAS PLANSPIEL!

ZUM BEISPIEL



LOS GEHT'S MIT EINEM CRASH-KURS IN KOMMUNALPOLITIK...



DANN SAMMELT IHR EURE IDEEN.



IHR LASST EUCH VON ECHTEN POLITIKERN BERATEN!



DANN DISKUTIERT IHR MIT DEN ANDEREN FRAKTIONEN EURE THEMEN.



DABEI IST ES WICHTIG, IMMER AUFMERKSAM ZU SEIN...



BEI DER ABSCHLIEßENDEN SITZUNG STIMMT IHR ÜBER ALLE THEMEN AB.

SPANNEND FÜR DIE PRESSE!

Auch für die örtliche Presse ist das Projekt häufig von Interesse und es gibt bereits vielfältige Artikel über das Projekt. Dazu ist es sinnvoll, frühzeitig Kontakte zur örtlichen Presse herzustellen. Zu jedem Planspiel gibt es von uns als Projektleitung eine eigene Pressemitteilung, aber Ihre persönlichen Kontakte sind natürlich durch nichts zu ersetzen.

Außerdem kann die örtliche Presse über die weitere Entwicklung des Projektes berichten. So kann die Bewohnerschaft über den direkten Einfluss der Anträge der Kinder und Jugendlichen informiert werden. Den Kindern und Jugendlichen kann die Bedeutung und Wirksamkeit ihrer Ideen bewusst werden. Das macht Lust auf Demokratie und motiviert, sich im Alltag politisch zu beteiligen.

Spannende Punkte für einen Kontakt mit der Presse sind:

- Kommunalpolitik beschließt, dass das Projekt stattfindet, z.B. Pimp Your Town!
- Kinder und Jugendliche arbeiten zusammen mit Kommunalpolitiker:innen.
- Große abschließende Sitzung im Ratssaal.

- Jugend-Ideen werden in den Fraktionen diskutiert.



- Politik spricht in der Schule oder Jugendtreff mit Schüler:innen über ihre Ideen.

- Anträge aus „Pimp Your Town!“ kommen in den Bauausschuss.

- Jugend-Idee umgesetzt: Trinkwasserbrunnen auf dem Spielplatz wird eingeweiht.



TIPP:

Nutzen Sie darüber hinaus doch einfach das Schüler-Redaktions-Team, um eigene Artikel und Fotos für die Homepage der Kommune zu bekommen, so wie das die Stadt Geldern hier getan hat - zwei Realschülerinnen schauen für die Stadt-Seite hinter die Kulissen von „Pimp Your Town!“



<https://www.geldern.de/de/aktuelles/gelderner-politik-zum-anfassen>

Hier finden Sie einige Beispiele von Zeitungsartikeln, die nach dem Planspiel Pimp Your Town! entstanden sind:



Fiktive Gemeinderatssitzung mit echten Ergebnissen

Projekt „Pimp your Town“ entföhrt Achtklässler der IGS in die Lokalpolitik / Jugendliche beweisen mit Anträgen auch Weisheit

Die Schüler des Pimp your Town-Projekts haben am vergangenen Freitag eine fiktive Gemeinderatssitzung durchgeführt. In der Sitzung wurden verschiedene Anträge diskutiert und beschlossen. Die Schüler zeigten dabei viel Weisheit und Verantwortungsbewusstsein. Die Ergebnisse der Sitzung sind in den folgenden Artikeln dargestellt.

Stadt soll Freiluft-Treffpunkte für Jugendliche vorschlagen

Schülerinnen und Schüler formulieren Forderung im Kinder- und Jugendrat / Stadträte sollen mit Sitzmöbeln ausstattet werden



Die Mitglieder des Kinder- und Jugendrates haben in ihrer letzten Sitzung eine Forderung an die Stadt gestellt. Sie fordern die Einrichtung von Freiluft-Treffpunkten für Jugendliche. Diese Treffpunkte sollten mit Sitzmöbeln ausgestattet werden, um den Jugendlichen einen Ort zu bieten, an dem sie sich treffen und austauschen können.



Stadt kündigt Schulberater

Schüler und Lehrer sind mit Sodoxo nicht mehr zufrieden / Nächstes Schuljahr kommt etwas anderes auf den Teller

Die Stadt hat die Entscheidung getroffen, den Schulberater Sodoxo zu kündigen. Die Schüler und Lehrer sind mit der Arbeit von Sodoxo nicht mehr zufrieden. Sie fordern die Stadt auf, für das nächste Schuljahr einen anderen Schulberater zu finden. Die Stadt hat sich verpflichtet, die Forderungen der Schüler und Lehrer zu berücksichtigen.

Schülern gehört das Rathaus

Wiedersehen mit Monika Dehnel: Jugendliche lernen, wie Politik funktioniert



Die Schüler haben sich am vergangenen Freitag wieder mit Monika Dehnel getroffen. In der Sitzung haben die Schüler gelernt, wie Politik funktioniert. Sie haben verschiedene Themen diskutiert und Entscheidungen getroffen. Die Sitzung war sehr erfolgreich und hat den Schülern viel beigebracht.

Langenhagen

ES gibt mehr Jugendliche in der Stadt

Die Stadt Langenhagen hat festgestellt, dass es in der Stadt mehr Jugendliche gibt. Dies hat Auswirkungen auf die Stadtplanung und die Bereitstellung von Dienstleistungen für Jugendliche. Die Stadt muss sich anpassen, um den Bedürfnissen der Jugendlichen gerecht zu werden.

ES bleibt bei Sodoxo

Die Entscheidung der Stadt, Sodoxo als Schulberater zu behalten, ist final. Die Schüler und Lehrer sind damit einverstanden.

Die Stadt hat die Entscheidung getroffen, Sodoxo als Schulberater zu behalten. Die Schüler und Lehrer sind damit einverstanden. Die Stadt wird weiterhin mit Sodoxo zusammenarbeiten.

Die Begrüßung der Schüler umfasst sich Monika Dehnel mit Sodoxo

Die Begrüßung der Schüler durch Monika Dehnel und Sodoxo war sehr herzlich. Die Schüler haben sich über die Begrüßung freuen können. Die Begrüßung war ein wichtiger Moment für alle Beteiligten.

Rat votiert gegen die Sekunden-Ampel

Vorschlag von Schülern kommt nicht durch - zwölf andere schon / Debatte um Amazon



Der Rat der Stadt hat den Vorschlag der Schüler, eine Sekunden-Ampel einzuführen, abgelehnt. Der Rat hat sich für 12 andere Vorschläge entschieden. Die Debatte um den Amazon-Vorschlag war ebenfalls sehr intensiv. Die Entscheidung des Rates ist final.

Schüler möchten ihre Stadt aufpeppen

Siebtklässler des Gymnasiums in Wittstock lernen bei dreitägigen Planspiel „Pimp your town“ Spielregeln der Demokratie kennen



Die Siebtklässler des Gymnasiums in Wittstock haben an einem dreitägigen Planspiel „Pimp your town“ teilgenommen. In dem Spiel haben die Schüler die Spielregeln der Demokratie kennen gelernt. Sie haben viel gelernt und Spaß an der Sache gefunden.

Jugendbeirat sucht Interessierte mit guten Ideen

Zur Umsetzung stehen insgesamt 6000 Euro zur Verfügung



Der Jugendbeirat sucht nach interessierten Jugendlichen mit guten Ideen. Zur Umsetzung der Ideen stehen insgesamt 6000 Euro zur Verfügung. Die Jugendlichen können sich bei den Beiratsmitgliedern melden.

Laleh, Giulia, Simon, Laura, Frederik und Daniel bilden den Laatzener Jugendbeirat des Bundesprogramms „Demokratie leben!“

Die sechs Jugendlichen Laleh, Giulia, Simon, Laura, Frederik und Daniel bilden den Laatzener Jugendbeirat des Bundesprogramms „Demokratie leben!“. Die Beiratsmitglieder sind für die Umsetzung von Projekten im Stadtgebiet zuständig. Sie werden von der Stadt unterstützt.

DAS GIBT ES AUCH NOCH VON UNS:

PLACE 

PLACEm ist die Mitrede-App, mit der Sie ganz einfach Menschen beteiligen können. Einfach einen Place erstellen, QR-Code veröffentlichen und dann ganz leicht Informationen per Push-Nachrichten verbreiten, Umfragen erstellen, Quizze veranstalten, Aufgaben stellen. Überall, wo die App eingesetzt wird, verbessert sie die Kommunikation: Zwischen Vorstand und Mitgliedern, Anbieter:innen und Teilnehmer:innen, Jugendwarten und Ehrenamtlichen, Hauptlingen und Indianern.
www.placem.de

etc.pb. Mit unserem Podcast über Politik und Beteiligung treffen Sie die spannendsten Menschen, die tolle Bürger:innenbeteiligung machen. Und Sie bekommen Tipps und Anregungen für Ihre eigene Arbeit, quasi im Vorbeigehen. Ob auf dem Weg ins Rathaus oder ins Fitnessstudio oder von der Sitzung nach Hause, morgens zum Aufstehen oder am Wochenende beim Kochen. Wissen und Ideen zum Immerdabeihaben. Unterhaltsam, handlungsorientiert, mit ganz viel neuen Ideen und Spaß. www.etcpb.de

KINDER *Rat!*

Kinderrat Woran soll man Kinder beteiligen? Wo können Grundschüler:innen schon mitreden? Bereits Kinder haben eine genaue Vorstellung davon, in was für einer Stadt sie leben wollen. Schon 7jährige sind fähig, über Themen wie Ganztage, Integration, Stadtentwicklung und Mobilität zu diskutieren und eigene Ideen zu entwickeln. Bis zu 60 Grundschüler:innen bilden den jüngsten Rat ihrer Kommune. Sie bekommen eine spielerische Einführung in die Kommunalpolitik und erarbeiten gemeinsam Ideen, wie die Stadt oder Gemeinde verbessert werden kann. Sie schreiben Anträge zu Themen wie Mobilität, Wohnen, Integration, Nachhaltigkeit und Verkehr und diskutieren diese im Rathaus bei einer fiktiven Sitzung und stimmen darüber ab. www.kinderrat.de



Pimp Your Town!
LaunchPad 



Launchpad Wenn gewünscht, kommen wir gern nach dem Planspiel noch einmal bei Ihnen vorbei zu einem gemeinsamen „LaunchPad“-Workshop. Dort erzählen wir von unseren Erfahrungen in anderen Kommunen und helfen, zusammen mit Schule, Verwaltung und Politik, die Antragsideen zu verfeinern und realisierbarer zu machen und klären gemeinsam, wie mit einzelnen Anträgen weiter umgegangen werden kann.
www.pimpyourtown.de/launchpad

WER UNTERSTÜTZT UNS NOCH?

Unterstützung zu mehr Jugendbeteiligung gibt es auch von den Landesjugendringen, Jugendmedienverbänden, Vereinen, Verbänden,... - sicher auch in Ihrer Nähe. In Baden-Württemberg wäre es z.B. die Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung (<https://kinder-jugendbeteiligung-bw.de>), in Mecklenburg-Vorpommern der Jugendmedienverband mit "MV mit uns" (<https://www.mvmituns.de>).

Verantwortlich für das Handbuch
und die Planspiel-Projekte
Politik zum Anfassen e.V.
www.politikzumanfassen.de



Königsberger Str. 18
30916 Isernhagen
(0511) 37 35 36 30
politik@zumanfassen.de