



Titel	1 x 1 der Kommunalpolitik
VHS	VHS Warendorf
Schule	Augustin-Wibbelt-Gymnasium Warendorf
Schulform	Gymnasium
Jahrgangsstufe	11
Fach	Sozialwissenschaften / Politik
Dauer / Zeitaufwand	Zwei Projektstage, jeweils von 08:00 bis 16:30 Uhr

Grundidee / Unterrichtsgegenstand Die Zusammenarbeit der Volkshochschule Warendorf und deren pädagogischen Mitarbeitern mit dem AWG Warendorf besteht seit dem Jahr 1999. Als fächerübergreifendes Projekt führen wir seitdem jedes Jahr mit der Jahrgangsstufe 11 das „Planspiel Kommunalpolitik“ in den Räumen der VHS durch.

Zur Kommunalwahl in NRW am 13. September 1999 sind erstmalig Bürgerinnen und Bürger ab 16 Jahren wahlberechtigt. Vielfach wird allerdings gerade in der Generation der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein zunehmendes Desinteresse an Politik und politischem Engagement konstatiert. Es erscheint daher sinnvoll, die Änderungen im Wahlrecht als Anlass zu nehmen, in dieser Altersgruppe gezielt für eine Wahlbeteiligung zu werben.

Erfahrungen aus der Jugendarbeit und neuere Untersuchungen zum Thema Ehrenamt zeigen entgegen des konstatierten Desinteresses an Politik, dass Jugendliche sich insbesondere dann engagieren, wenn die Themen unmittelbar mit ihrem Lebensumfeld verknüpft sind bzw. wenn die Möglichkeiten der Einflussnahme positiv eingeschätzt werden. Es stellt sich daher die Aufgabe, vor der Kommunalwahl herauszustellen, was Kommunalpolitik mit der Lebenswelt Jugendlicher zu tun hat. Dabei muss ein Projekt im Rahmen der „jungen VHS“ politisch neutral ausgerichtet sein.

Die Stadt Warendorf ist eine ländlich strukturierte Kreisstadt mit ca. 39.000 Einwohnern im östlichen Münsterland. Zwar beträgt die Jugendarbeitslosenquote (bis 25 Jahren) bezogen auf abhängig zivile Erwerbspersonen nur 8,3 % (Juni 1999). Politischen Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche beschränken sich aber auch hier auf die klassischen Angebote der Jugendorganisationen von Parteien, Vereinen und Kirchen. Neue Ansätze fehlen in Gänze. Die politische Interessensvertretung für die Jugendlichen wird vom Sozialausschuss der Stadt Warendorf wahrgenommen. Einen eigenen Jugendhilfeausschuss gibt es nur auf Kreisebene. Direkte Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche waren damals nicht vorhanden. Das direkte Erleben von Beteiligungsmöglichkeiten und des Ablaufs politischer Prozesse in der eigenen Kommune ist die Aufgabe des nachfolgend vorgestellten Projekts, welches im Rahmen des neuen Programmtails „Junge VHS“ angeboten wird.

Zielsetzung Das Projekt „Planspiel 1 x 1 der Kommunalpolitik - was hat denn das mit uns zu tun?“ Jugendliche erleben die Abläufe der Kommunalpolitik in ihrer Stadt durch ein Planspiel will Jugendliche ab 16 Jahren ansprechen, die erstmalig wahlberechtigt sind bei der bevorstehenden Kommunalwahl. Sie sollen die Chance bekommen, sich an einem Beispiel aus ihrem



Lebensumfeld mit dem kommunalpolitischen Geschehen in ihrer Stadt praktisch auseinandersetzen. Darüber wird die Wichtigkeit unterstrichen, über die aktive Wahlbeteiligung an dem politischen Prozess zu partizipieren.

Finanzierung

2.500 Euro Honorar für die Gruppenleitungen, Materialkosten

Die Gesamtkosten dieses Projektes werden von den Schüler/-innen selbst und vom AWG oder dessen Förderverein übernommen.

Durchführung

Projektbegründung

Gemäß den „Überlegungen zur politischen Weiterbildung“ der Kultusministerkonferenz vom 18.09.98 ist es notwendig, über Angebote der politischen Bildung der gegenwärtig in unserer Gesellschaft zunehmenden Politikferne weiter Teile der Gesellschaft entgegenzuwirken. Insbesondere mehr junge Erwachsene müssen mit entsprechenden Angeboten erreicht werden. Dazu bedarf es einem Zusammenwirken des Weiterbildungssektors mit anderen Bildungseinrichtungen (vgl. S. 6 der „Überlegungen zur politischen Weiterbildung, hgg. von der KMK). Durch die gemeinsame Planung eines Projekts durch zwei Volkshochschulen und zwei ortsansässige Schulen wird eine Verknüpfung von außerschulischer Weiterbildung und Schule erreicht, Erfahrungswerte werden gebündelt.

Das Thema des Projekts zielt dabei auf die wesentliche Frage jedes Jugendlichen ab, warum er / sie denn eigentlich zur Kommunalwahl gehen sollte. Dabei steht die Vermittlung des Funktionswissens über die Wahl an sich zunächst nicht im Vordergrund. Stattdessen wird über die Simulation politischer Prozesse im kommunalen Raum ein Erfahrungswert geschaffen, der die Jugendlichen anregt, durch die Abgabe ihrer Stimme am politischen Willensbildungsprozess teilzunehmen.

Konzept

An einem fiktiven Problemfall mit der Methode des Planspiels werden die Wege der Kommunalpolitik, die Rollen innerhalb des Systems Stadt und die Entscheidungswege verdeutlicht. Ein Planspiel bietet über die Simulation eines Entscheidungsproblems, welches an die Realität angelehnt ist, jedoch in derselben Form nicht existiert, die Möglichkeit, komplexe Zusammenhänge durchschaubar und nachvollziehbar zu machen.

Das Planspiel läuft über ein bis zwei Schultage, an dem Ort der jeweiligen Stadt, der mit politischem Geschehen verbunden ist (Sitzungssaal, Fraktionsräume, Verwaltung). Dieser Wechsel vom Lernort Schule unterstreicht die Simulation der realen Kommunalpolitik. Das Projekt richtet sich an bestehende Gruppen (Schulklassen), die im Unterricht das erforderliche Funktionswissen vorweg erwerben. Darüber hinaus sind sich die Jugendlichen so vertraut, dass sie sich auf den experimentellen und spielerischen Umgang miteinander, den das Planspiel erfordert, einlassen können.

Das Projekt wird in Kooperation von Lehrern als vertraute Bezugspersonen und externen Teamern durchgeführt. Dabei liegt die Federführung bei den externen Teamern. Die Gesamtleitung und Organisation wird durch die Volkshochschule Warendorf gewährleistet.



Die Methode des Planspiels

Was ist das: Das Planspiel?

Das Planspiel ist eine handlungsbetonte Methode, um sich mit einer vorgegebenen Thematik anhand simulierter Konfliktfälle auseinanderzusetzen. In einer offenen Lernsituation ohne einen exakt festgelegten Lernzielkatalog soll mit viel Spaß in einer Laborsituation der ausgewählte Konfliktfall aus verschiedenen Perspektiven ausgetragen und zu einer Lösung geführt werden.

Ziele des Planspiels

- Das Planspiel soll Spaß und neugierig machen und die Kreativität anregen.
- Durch das „Spielen“ mit festgelegten Rollen können handlungsbezogene Kenntnisse und Fähigkeiten erlernt und angewendet werden.
- In einer fiktiven, aber möglichst realitätsnahen Situation soll ein Konflikt, bei dem Gruppen mit unterschiedlichen Interessen aufeinanderstoßen, gelöst werden.
- Am Modell soll die Welt der Politik entdeckt und die Mechanismen der alltäglichen politischen Vorgänge aufgedeckt werden.
- Im Planspiel können politische Handlungsweisen, Strategien und Taktiken ausprobiert und reflektiert werden.

Das A und O des Planspiels ist die Motivation der Mitspieler. Die Möglichkeit, selber Entscheidungen zu treffen und von diesen Entscheidungen direkt betroffen zu werden sowie die Konkurrenz untereinander sind die bedeutenden Motivationsträger. Kurz: Die Spieler bekommen Macht und können diese ausnutzen.

Spielverlauf

- Ausgangspunkt des Spieles ist ein Interessensgegensatz, welcher von den beteiligten Personen ausgefochten werden muss. Wer am besten Koalitionen schließen kann und sich gegen seine Kontrahenten durchsetzt, der kann beim Planspiel gewinnen, also seine Interessen durchsetzen.
- In der vereinfachten Realitätssimulation streiten 5 – 15 Rollenteams mit jeweils 3 – 6 Personen mit- und gegeneinander. Die Spielteams übernehmen die Rolle jeweils einer Person oder Interessensgruppe. Diese müssen nun miteinander ins Gespräch kommen. Ziel des Spieles ist eine wie auch immer geartete Einigung in dem Interessenskonflikt.
- Bis auf wenige zeitlich begrenzte Konferenzen läuft das Planspiel durch schriftliche Kommunikation (Briefverkehr).
- Raum und Zeit können im schriftlichen Planspiel fast beliebig simuliert werden.
- Das „allmächtige“ Planspielleitungsteam hat hierbei alle Möglichkeiten des Eingriffs in den Spielverlauf.
- Durch die Verschriftlichung der einzelnen Aussagen und die Dokumentation der Konferenzen ist zum einen die Eindeutigkeit der Aussagen, zum anderen die Mög-



lichkeit der Rekonstruktion des Spielverlaufs gegeben.

Ablauf des Planspiels

1. *Anwärmphase*
Kennenlernphase
2. *Neugierig machen*
Planspielmethode
Spielregeln
Bericht der Konfliktlage durch „Augenzeugen“
Verteilen der Positionspapiere
3. *Rollenverteilung*
Einführung in die Rollen
4. *Spielphase*
Informationsphase
Strategiephase
Erste Kontaktaufnahme
Koalitionsbildungen
Entscheidungsphase
Entscheidung
5. *Ende des Planspiels*
Konfliktlösung
Verlassen der Rollen
6. *Reflexion / Auswertung*
Nachzeichnen des Spielverlaufs
Beantwortung konkreter inhaltlicher Fragen
Überlegungen zur konkreten Umsetzung in der realen Welt
Beschlüsse zum Handeln
Evtl. Aspekte des Erlebens bearbeiten
7. *Schluss*

Vorbereitung des Planspiels

- Planspiele folgen dem Motto "Learning by doing" und werden sowohl in der Jugendarbeit wie auch verstärkt in der Erwachsenenbildung eingesetzt.
- Die Gesamtgruppe sollte aus mindestens 12 Personen bestehen, ideal sind Gruppen mit 20 - 50 Teilnehmern. Es geht auch größer, wobei die Anzahl der Rollenteams aber noch überschaubar sein muss.
- Das Planspielleiterteam sollte aus mindestens zwei oder mehr Personen bestehen.
- Für das Planspiel selber sollte viel Zeit und Ruhe zur Verfügung stehen. Je nach Thema und Teilnehmern ist eine Dauer von 2 - 4 Stunden optimal, zuzüglich Einarbeitungszeit.
- Das wichtigste bei der Erstellung eines Planspieles ist der Interessenskonflikt. Es



darf nicht möglich sein, eine Lösung zu finden, bei der alle Beteiligten ihre Interessen durchsetzen konnten. Alle Ausweichlösungen sollten im Vorhinein bereits ausgeschlossen werden.

- Das Planspiel ist immer an einem bestimmten Thema orientiert und arbeitet sachbezogen.
- Jedes Planspiel sollte mit der Gruppe, die es spielen soll, abgestimmt werden.
- Der Informationsgehalt eines Planspieles ist im Vorhinein genau auf die Gruppe abzustimmen. Je nach Alter und Wissensbegierigkeit sind die Informationen zu Beginn zu dosieren. Je mehr Informationen zu Beginn vorliegen, um so professioneller wird das Planspiel. Der Spielcharakter sollte aber immer gewahrt bleiben.
- Zu Beginn und am Ende des Planspiels muss der Wechsel von der Person in die Rolle und umgekehrt durch eine klare Trennung deutlich gemacht werden.

Materialsammlung

Situationsbeschreibung mit der Einführung in den aktuellen Konflikt, dessen Vorgeschichte, den nötigen Sachinformationen, die soziale Umwelt und die handelnden Personen bei diesem Konflikt

Allgemeines Positionspapier mit den allgemein zugänglichen Informationen und Beschreibungen über die verschiedenen beteiligten Rollen

Geheimes Positionspapier mit einer allgemeinen Einführung, die für alle Rollenteams gleich ist, und der geheimen Beschreibung der eigenen Rolle sowie entsprechenden Zusatzinformationen, die nur für diese Rolle bestimmt sind

Fachinformationen und sonstiges Material, die je nach Planspiel in Form von Karten, Broschüren, Büchern, Gesetzestexten, Haushaltsplänen, Zeitungsartikeln, Ausschussvorlagen etc. von den Gruppen benötigt werden

Spielregeln - Die ZEHN GEBOTE des Planspiels

Büroschilder / Namensschilder für die Rollennamen zur Identifikation Räumlichkeiten, je nach Größe der Gesamtgruppe und der Anzahl der verschiedenen Rollenteams, sowie Räume mit spezifischer Nutzung (z.B. Ratssaal)

Ausreichend Briefpapier (mit speziellen Briefköpfen und Angabe von Absender, Empfänger, Uhrzeit und laufender Nummerierung) sowie Kohlepapier (zur Vervielfältigung der Briefe), Kugelschreiber, Ablagekörbe

Requisiten, Kuchen, Kekse und Getränke, um Atmosphäre zu schaffen

Reflexionsfragebögen für die Auswertungsrunde am Ende des Planspiels

Kopiergerät, Pinnwände, Metaplankarten, Filzschreiber

Durchführung

Zeit	Inhalt / Durchführung	Ort	Medien / Material
Mi, 08:00 – 9:00 Uhr	Vorstellung der Spielleitung Tagesplan vorstellen Warming up Einführung in die Praxis	Plenum Gruppe 1: Aula Altes Lehrerseminar	Materialmappe für jedes Rollenteam: Organigramm der Verwaltung



	<p>der Kommunalpolitik Begrifflichkeiten (wie z.B. Haushalt) Aufgaben von Rat und Verwaltung Pol. Entscheidungsprozess</p> <p>Einführung in das Planspiel Ablauf des Planspiels erläutern (das Planspiel selbst findet erst am Nachmittag statt) Vorstellung der Konfliktsituation durch die Spielleitung (der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt) Vorstellung der einzelnen Rollenteams und Aufteilung in die einzelnen Teams (nach Sympathie oder Losentscheid) Verteilung der Positionspapiere für jedes Rollenteam</p>	<p>Gruppe 2: Saal Kurze Kesselstr- 17</p>	<p>Organigramm zu den Ausschüssen Stadtplan Evtl. Haushaltsplan der Stadt Situationsbeschreibung Gesamtübersicht aller Beteiligten mit Kurzbeschreibung Einzelne geheime Rollenbeschreibung Zeitungsberichte etc.</p> <p>Sonstige Materialien: Adressaufkleber für Name und Rollensymbol Schreibpapier, Stifte, Plakatpapier</p>
Mi. 09:00 – 11:00 Uhr	<p>Erstellen eines Interviewleitfadens in den jeweiligen Rollenteams</p> <p>Informationsbeschaffung über Aufgaben und Einflussmöglichkeiten der einzelnen am Planspiel beteiligten Gruppierungen (Interessensvertretungen): Fragestunden mit dem BM/Beigeordneten der Stadt WAF zu ihren Aufgaben und Befugnissen, Kommunalpolitik, Mitwirkungsmöglichkeiten, Parteien etc.; jede Gruppierung sollte aus ihrer Sichtweise heraus Fragen stellen</p>	<p>Kleingruppen Plenum Gruppe 1 10:00 – 11:00: Interview mit BM Walter in der Aula Altes Lehrerseminar Gruppe 2 10:00 – 11:00 Interview mit 1. Beigeordneten Hr. Thormann im Saal Kurze Kesselstr. 17</p>	<p>Gesprächspartner ist Hr. Bürgermeister Jochen Walter und der 1. Beigeordnete der Stadt Warendorf Hr. Dr. Thormann Interviewleitfaden</p>
Mi. 11:00 – 12:00 Uhr	<p>Anhand der Informationen muss jedes Rollenteam für sich als Vorbereitung für die Durchführung des Planspiels folgende Frage klären (Strategieentwicklung / Aktionsplanung):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist unser Ziel (ganz konkret)? 2. Wie sind unsere Einflussmöglichkeiten? 3. Welche Schritte wollen wir unternehmen? Wie sieht unser Aktionsplan 	<p>Kleingruppen</p>	<p>Leitfragen Ergebnissicherung auf einer Flipchart / Plakat</p>



	<p>aus?</p> <p>4. Wer, vermuten wir, sind mögliche Partner und Verbündete? (Vor- und Nachteile für diese einschätzen) Was sind mögliche Umsetzungsschritte?</p> <p>Jedes Rollenteam sollte für sich einen Sprecher wählen, der im Verlauf des Planspiels die Meinung der Gruppe vertritt.</p>		
<p>Mi, 12:45 – 14:30 Uhr</p>	<p>Warming up</p> <p>Beschreibung der Spielidee und kurze Erklärung der Spielregeln</p> <p>Einführung in die Planspielsituation (der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt)</p> <p>Durchführung des Planspiels: Die einzelnen Rollenteams treten über schriftliche Mitteilungen in Kontakt miteinander, versuchen Koalitionen zu bilden und Absprachen zu treffen. Die Spielleitung bekommt von jedem Kontakt einem schriftlichen Durchschlag. Die Rollenteams können je 1 Konferenz mit höchstens 2 anderen Rollenteams beantragen und durchführen. Darüber muss die Spielleitung 15 Minuten vorher informiert werden. Konferenzen dürfen max. 10 Minuten dauern, über die Ergebnisse ist ein Kurzprotokoll anzufertigen, ein Durchschlag geht wieder an die Spielleitung</p>	<p>Plenum</p> <p>Kleingruppen</p> <p>Gruppe 3: Aula Altes Lehrerseminar</p> <p>und</p> <p>Gruppe 4: Saal Kurze Kesselstr. 17</p>	<p>Materialmappe wie oben!</p> <p>Planspielmaterial: Planspielregeln Schilder Briefpapier mit Durchschlagpapier Konferenzprotokollvordrucke Stifte Vordrucke für Ausschussvorlagen Einladungsvordruck für die Ausschusssitzung</p>
<p>Mi, 14:30 – 15:30 Uhr</p>	<p>Abschlusskonferenz in Form einer Ausschusssitzung (möglichst realitätsnahes Setting herstellen) Sitzungsleitung übernimmt die Planspielleitung! Hierin münden alle getroffenen Verhandlungen und es</p>	<p>Plenum</p>	<p>Namensschilder</p>



	soll ein (vorläufiges) Ergebnis zu der Konfliktsituation ausgehandelt und erzielt werden.		
Mi, 15:30 – 16:00 Uhr	<p>Deutliche Unterbrechung des Planspiels (Ausrollen aus den einzelnen Rollen)</p> <p>Auswertung / Reflexion im Plenum im direkten Austausch</p> <p>Wichtig für die Weiterarbeit im Unterricht!</p> <p>Was passiert nach der Ratssitzung?</p> <p>Wie werden die Ergebnisse weiter verarbeitet?</p> <p>→ Wege aufzeigen, wie in einem solchen Fall weiter auf kommunaler Ebene gearbeitet wird!</p> <p>→ Stimmungsbarometer (Einzelabstimmung)</p>		Evtl. Fragebogen zur späteren Auswertung des Gesamtprojektes

Fazit

Für die VHS:

- Erheblicher Zeit- und Personaleinsatz durch VHS-Mitarbeiter, Raumressourcen und Material
- Aufwendige Zusammenarbeit mit Politik und Verwaltung
- Projekt der politischen Bildung als aktuelles, punktuelles und zeitnahes Angebot
- Kontakte zu Politikern und zur Verwaltungsspitze
- Imagegewinn bei Politik, Verwaltung, Schule, Schüler/-innen und Eltern
- Volkshochschule als Lernort

Für die Schule:

- Hohes Maß an Flexibilität erforderlich
- Implementierung in den Schulalltag / -abläufe
- Öffnung der Schule für außerschulische Lernorte
- Bestandteil des Schulprogramms der Schule
- Imagegewinn bei Eltern
- Aufgreifen eines aktuellen Themas
- Projekt für lebensnahes handlungsorientiertes Lernen

Für die Teilnehmer:

- Bereitschaft, sich auf andere Lernformen und Lernorte einzulassen
- „Keine Schule!“
- Praxisnahes und aktives Lernen
- Spaß
- Erste Berührungspunkte zu Politik und Verwaltung



- Volkshochschule ist in den Blick gerückt

Kritische Abschlussbetrachtung:

- Freiwilligkeit der Teilnehmer/-innen ist zwiespältig zu sehen
- Volkshochschule als Weiterbildungsinstitution bei Schüler/-innen weitgehend unbekannt
- Aktueller Anknüpfungspunkt entweder über die Themenwahl oder anstehende Kommunalwahl notwendig
- Tragfähige Bildungspartnerschaft zwischen Volkshochschule und Schule vor Ort
- Gemeinsame Basis für weitere Projekte

Idee von

Frank Büning, VHS Warendorf

Thomas Bulla, Augustin-Wibbelt-Gymnasium Warendorf