

### Info 3.07 Einführung in Entscheidungsspiel "Jugend redet mit"

Entscheidungsspiele sind verkürzte Planspiele. Weil sie weniger komplex und aufwändig sind, können sie besser in der Schulpraxis eingesetzt werden (siehe auch die ausführliche Beschreibung von Peter Massing: Planspiele und Entscheidungsspiele, in: Siegfried Frech, Hans-Werner Kuhn, Peter Massing (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Wochenschau Verlag: Schwalbach/Ts. 2004, S. 163-194).

#### Das Entscheidungsspiel "Jugend redet mit"

Gegenstand des für diese Reihe vorgeschlagenen Planungsspiels ist die Entscheidung einer Kommune über die Frage, ob ein Jugendparlament eingerichtet werden soll oder nicht. Akteure sind Expert/inn/en in Jugendfragen, Jugendvertreter und Ratsmitglieder, die in einem lokalen Beirat eine Beschlussvorlage für den Rat erstellen sollen. Dabei werden die Vor- und Nachteile von Jugendparlamenten und anderen Beteiligungsformen von Jugendlichen in der Kommunalpolitik diskutiert und bewertet.

Das Entscheidungsspiel kann sowohl in Gemeinden durchgeführt werden, die bereits eine Jugendvertretung haben, als auch in Gemeinden, die keinen Jugendrat haben oder gerade die Einführung planen – für jede Situation gibt es Anknüpfungspunkte in der Diskussion.

Ziel der "Beiratssitzung" ist nicht unbedingt ein Kompromiss, sondern das Erlernen komplexer Zusammenhänge und die Kenntnis von Strukturen in der Gemeinde und Wege der Entscheidungsfindung, der Austausch von Pro- und Contra-Argumenten und die Klärung von Voraussetzungen für ein Funktionieren von Jugendbeteiligung.

Die Schüler/innen werden in fünf Gruppen aufgeteilt, die sich mit Hilfe der in den Rollenkarten enthaltenen Hintergrundinformationen auf das Entscheidungsspiel vorbereiten. Alle lesen und beraten denjenigen/diejenige, der/die als Gruppenvertreter/in in der entsprechenden Rolle an der Sitzung des lokalen Beirats teilnimmt. Dabei sollte die Lehrperson (bzw. die Teamer/in) bei der Gruppeneinteilung darauf achten, dass die verschiedenen Fähigkeiten der Schüler/innen in etwa gleich verteilt sind und in jeder Gruppe ein/e sprachlich versierte/r Teilnehmer/in für die Diskussion gefunden werden kann. Die Gruppenmitglieder, die nicht an der "Beiratssitzung" teilnehmen, übernehmen die Rolle der Beobachter.

#### Materialien

##### Für alle:

- Hinweise zum Spielverlauf, Beschreibung der Problemsituation
- Sachinformationen zum Thema

##### Für jede Rolle:

- Rollenkarte mit Rollenbeschreibung, Hintergrundinformationen zur Vorbereitung der Argumentation und Arbeitsaufträgen für die Gruppenarbeit

##### Für die Beobachter:

- Beobachtungsbögen zur kritischen und konstruktiven Beobachtung der Diskussion

##### Für die Moderation:

- Anleitung und Übersicht über die verteilten Rollen

## **Rollen = Mitglieder des lokalen Beirats**

Für jede Gruppe stehen eine Rollenbeschreibung und Texte zur Verfügung, mit denen sich die Rolleninhaber auf ihre Position in der Diskussion vorbereiten können. Die Diskussionsleitung erhält für ihre Vorbereitung mit ihrer Rollenbeschreibung eine Übersicht über alle Beiratsmitglieder und deren Grundpositionen.

### **Jugendvertreter/in – SV (contra)**

Findet ein Jugendparlament in der Gemeinde nicht gut, möchte lieber die Beteiligungsrechte der funktionierenden Jugendvertretungen in den Schulen stärken (sollen auch bei kommunalen Entscheidungen, z.B. im Jugendausschuss, eingebunden werden). Jugendparlamente hält er/sie für Alibiveranstaltungen.

### **Jugendvertreter/in – Partei (pro)**

Ist eine/r der Initiator/innen des Antrags auf Schaffung eines Jugendparlaments. Will neue Beteiligungsmöglichkeiten schaffen und damit bei den Jungwählern punkten. Die genaue Ausrichtung und die Rechte des Jugendparlamentes sind ihm/ihr nicht so wichtig.

### **Vorsitzende/r des Ausschusses für Kinder, Jugend und Familie des Gemeinderates (contra)**

Ist schon etwas älter und der Meinung, dass die Möglichkeiten zur Beteiligung Jugendlicher bereits ausreichen (Einwohnerantrag, Wählen ab 16 usw.), will kein Jugendparlament. Dann müsste es auch ein "Seniorenparlament" geben. Jugendliche sollen sich erst mal dort beteiligen, wo es auch möglich ist. Er/Sie meint, dass Jugendliche sich doch sowieso nicht für Politik interessieren.

### **Politikwissenschaftler/in mit dem Forschungsschwerpunkt Beteiligungsmodelle (neutral)**

Trägt wissenschaftliche und empirische Erfahrungen mit politisch-sozialem Jugendengagement in die Diskussion, findet Jugendparlamente nicht generell gut oder schlecht, weist auf die Wichtigkeit der damit verbundenen Rechte und Finanzmittel hin.

### **Leiter/in des Jugendamtes (pro)**

Ist für Jugendparlament, will eine Stelle im Jugendamt dafür einrichten (sonst funktioniert es nicht). Sieht viel Arbeit für das Jugendamt auf sich zukommen. Macht darauf aufmerksam, dass man ein Jugendparlament nicht in wenigen Wochen auf die Beine stellen kann.

### **Diskussionsleitung**

In der Regel Lehrperson oder Teamer/in: moderiert den Verlauf der Diskussion in der Rolle des einladenden Bürgermeisters bzw. Bürgermeisterin, ohne selbst argumentativ Stellung zu beziehen. Achtet auf gerechte Verteilung der Redezeit und versucht durch eventuelles Nachfragen, alle gewünschten Argumente in die Diskussion zu bringen. Dabei sollte er/sie seine Rolle vor allem darin sehen, Ordnung in das Gespräch zu bringen, neue Stichworte für eine eventuelle stockende Diskussion zu liefern und die Positionen der Beiratsmitglieder zu akzentuieren (Vorbereitung der Ergebnissicherung) und zielstrebig eine Entscheidung vorzubereiten.

### **Beobachter/innen**

Beobachten anhand ihres Bewertungsbogens die Gesamtdiskussion und jeweils ein spezielles Beiratsmitglied in seiner Rolle.

### Durchführung der "Beiratssitzung"

Nach der inhaltlichen Vorbereitung der Rolleninhaber in der Gruppenarbeit kann die Sitzung durchgeführt werden. Die Sitzordnung hat großen Einfluss darauf, wie das Gespräch abläuft, sie erleichtert den Akteuren und Zuschauern die Identifikation mit ihrer Rolle. Der Moderator/die Moderatorin sollte von ihrem Platz aus strukturierend eingreifen können, die Vertreter kontroverser Positionen sollten sich auch räumlich "auseinandersetzen" können.

Die oft schwierige Anfangssituation kann aufgelockert werden, indem die Gäste von der Moderation aufgefordert werden, sich selbst in ihrer Rolle kurz vorzustellen (noch ohne inhaltlich Stellung zu nehmen). Danach läuft das Gespräch unter Leitung der Moderation.

### Ablauf und Nachbereitung der Diskussion

Es empfiehlt sich, vor Beginn der Vorbereitungen zum Entscheidungsspiel eine Kurzabstimmung per Handzeichen bei den Schüler/innen durchzuführen, wer für und wer gegen die Einführung eines Jugendparlamentes in Gemeinden ist. Das Abstimmungsergebnis sollte an der Tafel o.ä. festgehalten werden.

Direkt nach der Diskussion (Beiratssitzung) wird noch einmal die Frage nach dem Ja oder Nein zum Jugendparlament gestellt. Die Ergebnisse werden mit der Abstimmung zu Beginn verglichen und diejenigen, die sich umentschieden haben, können ihre Entscheidung kurz begründen.

Nach dem Ende der Talkshow empfiehlt sich zur Wiederherstellung der Rollendistanz ein kurzes Blitzlicht, in dem die Schüler/innen beschreiben, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben. Danach geht es an die systematische Auswertung der Diskussion:

- Welche Argumente haben besonders überzeugt?
- Welche Rolleninhaber konnten sich in der Diskussion gut durchsetzen, welche weniger gut? Was waren die Gründe dafür?
- Hat sich die Diskussion wechselseitig bedingt? Sprich: Inwieweit ist es für die Rolleninhaber notwendig gewesen, sich zum Teil auf eine gegnerische Position einzulassen, um die eigenen Zielvorgaben zu erfüllen? An welchen Punkten kam es zur Verständigung zwischen den Beiratsmitgliedern bzw. zur Verschärfung der eigenen Rolle?
- Welche Handlungsspielräume hatten die Rolleninhaber/innen?
- Wie sind die Abstimmungsergebnisse zu beurteilen?
- ...