

# **SPIELANLEITUNG**

**Planspiel  
„Das Spielower Bürgerbudget“**



# INHALTSVERZEICHNIS

## Übersicht

Darum geht's ..... Seite 4

## **INFORMATIONEN UND MATERIALIEN**

### Einführung

Demokratie erleben ..... Seite 10

### Materialien

Das braucht es ..... Seite 14

### Spielvorbereitung

Für einen guten Start ..... Seite 20

## **SPIELVERLAUF**

Spieleinführung & Gruppeneinteilung ..... Seite 24

### Phase 1

Entwicklung von Bürgerbudget-Vorschlägen ..... Seite 26

### Phase 2

Vorbereitung des „Tags der Entscheidung“ ..... Seite 28

### Phase 3

Präsentation der Vorschläge ..... Seite 30

### Phase 4

Unterstützer\*innen gewinnen ..... Seite 32

### Phase 5

Bekanntgabe von Änderungen ..... Seite 34

### Phase 6

Abstimmung ..... Seite 36

Reflexion ..... Seite 38

## ÜBERSICHT

# DARUM GEHT'S

Wir spielen ein Planspiel zum Bürgerbudget. Die Teilnehmenden erfahren darin, wie man sich an einem Bürgerbudget aktiv beteiligen kann und was bei der Vorschlagseinreichung zu beachten ist, um möglichst gute Erfolgschancen zu haben.

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

## ZIELGRUPPE

### **Jugendliche ab 15 Jahren**

Das Planspiel kann in der schulischen und außerschulischen Demokratiebildung genutzt werden. Es eignet sich für Schulen aller Schulformen ab Klassenstufe 9. Das Spiel kann in Orten mit und ohne Bürgerbudget gespielt werden.

## THEMEN

Demokratie – Beteiligung vor Ort – Bürgerbudget –  
Kommunalpolitik

## KOMPETENZEN

Beteiligungsfähigkeit – Empathie durch Perspektivwechsel –  
Resilienz – Teamfähigkeit – Argumentations- und  
Verhandlungsfähigkeit – Präsentationsfähigkeit –  
Kompromissfähigkeit – Lösungskompetenz

## DAUER

**4–5 Zeitstunden (ohne Pausen)**

Je nach Gruppengröße bzw. Anzahl gesellschaftlicher Gruppen.

## ANZAHL SPIELER\* INNEN

**10–32**

Für eine gute Spieldynamik empfehlen wir, mindestens 4–5 gesellschaftliche Gruppen ins Spiel zu bringen und je mit mindestens 3 Personen zu besetzen. Je nach Alter, Eigenschaften und Kompetenzen der Spieler\*innen ist das Planspiel aber auch mit 2 Personen pro Gruppe spielbar.

# ÜBERSICHT SPIELER\*INNEN



**RATHAUSCREW**  
max. 4 Personen



**SPIELLEITUNG**  
pädagogische  
Fachkraft



**SCHÜLER\*INNEN  
DER THEODOR-  
FONTANE-SCHULE**  
max. 4 Personen



**JUGENDLICHE  
DES JUGENDCLUBS**  
max. 4 Personen



**SENIÖR\*INNEN**  
max. 4 Personen



**FAMILIEN DER  
RÜBENSIEDLUNG**  
max. 4 Personen



**BÜRGERINITIATIVE  
„SPELOW SOLL  
SCHÖNER WERDEN“**  
max. 4 Personen



**VEREIN  
NATURFREUDE E. V.**  
max. 4 Personen



**SPORTVEREIN  
SV SPELOW 03**  
max. 4 Personen

## ÜBERSICHT SPIELVERLAUF

Spieleinführung & Gruppeneinteilung

### Phase 1

Entwicklung von Bürgerbudget-Vorschlägen

### Phase 2

Vorbereitung des „Tags der Entscheidung“

### Phase 3

Präsentation der Vorschläge

### Phase 4

Unterstützer\*innen gewinnen

### Phase 5

Bekanntgabe von Änderungen

### Phase 6

Abstimmung

Reflexion





**INFORMATIONEN**

**UND MATERIALIEN**

## EINFÜHRUNG

# DEMOKRATIE ERLEBEN

## PÄDAGOGISCHES KONZEPT

Mit diesem Planspiel lernen die Jugendlichen das Bürgerbudget als Beteiligungsformat kennen. Es schafft spielerisch ein Bewusstsein dafür, was für die Vorschlagserarbeitung wichtig ist und wie Stimmen für den eigenen Vorschlag gewonnen werden können. Hierdurch werden die Chancen von Jugendlichen bei einer Teilnahme am realen Bürgerbudget erhöht.

Es werden Beteiligungsmöglichkeiten in der lokalen Demokratie aufgezeigt. Damit wird deutlich, dass Demokratie nicht abstrakt ist, sondern vor Ort mitgestaltet werden kann. Im Planspiel wird durch die Erarbeitung eigener Vorschläge für das Bürgerbudget deutlich, dass eigenes Engagement zu konkreten Verbesserungen des Lebensumfelds führen kann. Das im Planspiel erworbene Wissen über Beteiligungsmöglichkeiten kann anschließend direkt bei Bürgerbudgets, Jugendbudgets, Schüler\*innen-Haushalten und anderen Beteiligungsverfahren angewendet werden. Durch das Erleben von Mitwirkungsmöglichkeiten in der Demokratie soll schließlich dazu beigetragen werden, ein Demokratiebewusstsein zu fördern und die Resilienz gegen anti-demokratische Tendenzen zu stärken.

Durch den Perspektivwechsel lernen die Jugendlichen, Interessen und Bedürfnisse lokaler Akteur\*innen zu erkennen und besser zu verstehen. Sie werden für die Notwendigkeit von Kompromissen in einer demokratischen Entscheidungsfindung sensibilisiert und zur zielorientierten Teamarbeit und konstruktiven Lösungsfindung motiviert. Im Spielverlauf werden ihr Diskussions- und Urteilsvermögen sowie ihre Präsentations- und Argumentationsfähigkeit gestärkt.

Das Planspiel wurde für den Einsatz ab 15 Jahren entwickelt. Inhalt und Aufbau der Materialien sind niedrigschwellig konzipiert und spielerisch gestaltet, sodass es sich in verschiedenen Kontexten einsetzen lässt, wie z. B. mit Gruppen in der Offenen Jugendarbeit bzw. Jugendbildungsarbeit sowie im schulischen Kontext. Es kann in unterschiedlichen Schulformen fächerübergreifend, insbesondere im Politikunterricht sowie in Ethik, Religionskunde und Philosophie, angewendet werden.

Inhaltliche Vorkenntnisse zu Planspielen oder Bürgerbudgets werden weder bei den Jugendlichen noch bei der pädagogischen Fachkraft benötigt.

#### **HINWEIS**

Die Regeln und Abläufe des Spielower Bürgerbudgets orientieren sich an realen Bürgerbudgetprozessen. Diese können jedoch von Kommune zu Kommune durchaus sehr unterschiedlich sein. Nähere Informationen zu realen Bürgerbudgets in Brandenburg und Deutschland finden Sie unter [www.jugend-budget.de](http://www.jugend-budget.de).

Um das Thema Bürgerbudgets besser in ein Planspiel übertragen zu können, haben wir uns ein paar spielerische Freiheiten erlaubt, die in der Realität so nicht stattfinden würden. Näheres dazu finden Sie in den pädagogischen Hinweisen.

## ROLLE DER SPIELLEITUNG

Als Spielleitung führen Sie die Teilnehmenden in das Planspiel ein und behalten den Gesamttablauf und die Zeit im Blick. Sie führen außerdem kurz in jede neue Spielphase ein, bevor entweder die Gruppen eigenständig agieren oder Sie die Moderation der Spielphase an die Rathauscrew abgeben.

Sie unterstützen insbesondere die Rathauscrew, z. B. bei Fragen zu Vorschlagskriterien oder Kostenobergrenzen. Darüber hinaus sind Sie für alle Spieler\*innen jederzeit ansprechbar. Bei unauflösbaren Uneinigkeiten zwischen der Rathauscrew und einer gesellschaftlichen Gruppe nehmen Sie eine Schiedsrichterfunktion ein.

Als Spielleitung übernehmen Sie keine Rolle im Planspiel und haben somit auch kein Stimmrecht bei der Abstimmung. Sie können aber mit dem Ziehen von Ereigniskarten aktiv ins Spielgeschehen eingreifen und dadurch neue Dynamiken erzeugen sowie Inspirationen geben.

## SPIELER\*INNEN

Ein Planspiel lebt davon, dass die Spieler\*innen die Perspektive wechseln und in eine neue Rolle schlüpfen. Ziel ist, dass sie im Laufe des Spiels aus der Motivation ihrer Gruppenzugehörigkeit und Rolle sprechen, eigenständig entscheiden und handeln. Auch sollten sich nach Möglichkeit alle Spieler\*innen während des Planspiels mit ihren Rollennamen ansprechen, was durch den Einsatz von Namensschildern begünstigt werden kann.

Es ist wichtig, den Spieler\*innen am Anfang des Spiels genügend Zeit zu geben, sich in ihre Gruppen und Rollen einzufinden. Auf den Gruppenprofilkarten finden sie dazu Informationen zu den Bedürfnissen und Interessen ihrer jeweiligen Gruppe sowie ein paar Fakten zu ihrer individuellen Rolle. Sie sind dazu eingeladen, sich weitere Einzelheiten zu ihren Rollen auszudenken.

Es ist möglich, dass sich einzelne Spieler\*innen im Laufe des Planspiels dazu entscheiden, individuellen, persönlichen Interessen den Vorrang gegenüber Gruppeninteressen zu geben. Zum Beispiel entscheidet sich Senior\*in W. Stern dazu, nicht gemeinsam mit der Gruppe der Senior\*innen einen Vorschlag für eine Bank vor der Begegnungsstätte, sondern lieber zusammen mit der Bürgerinitiative einen Outdoor-Schachstisch zur Abstimmung einzureichen, da er\*sie selber Präsident\*in des örtlichen Schachclubs ist. Eine solche Situation sollte ausdrücklich ermöglicht werden, da sie die Realität abbildet.

## MATERIALIEN

# DAS BRAUCHT ES

## MATERIALIEN FÜR ALLE GRUPPEN



### NAMENSANSTECKER

Jede\*r Spieler\*in erhält einen Namensanstecker zum Befestigen an der Kleidung. Es gibt ebenfalls Anstecker für die Spielleitung.



### GRUPPENPROFILE

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



### **STADTPROFIL**

Das Stadtprofil enthält Basisdaten zur Stadt Spielow und gibt einen Überblick über die örtlichen Einrichtungen und Gegebenheiten.



### **FLYER „DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET“**

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



### **GRUPPENPROFILAUFGÄBE**

Es gibt drei verschiedene Gruppenaufträge, die an unterschiedlichen Stellen ins Spiel gegeben werden. Die Aufträge für die gesellschaftlichen Gruppen (grün) sind für alle Gruppen identisch. Die Aufträge der Rathauscrew unterscheiden sich inhaltlich von denen der gesellschaftlichen Gruppen.



### **STADTPLAN SPIELOW DIN A4 (KOPIERVORLAGE)**

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

## ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN FÜR DIE GESELLSCHAFTLICHEN GRUPPEN

The image shows a thumbnail of a form titled 'IDEENSAMMLUNG ZUR VORSCHLAGEENTWICKLUNG'. The form is on a grid background and contains several sections with headings: 'WAS IST DAS?', 'WAS SIND DIE ZIELE?', 'WAS SIND DIE MAßNAHMEN?', 'WAS SIND DIE ERGEBNISSE?', and 'WAS SIND DIE VERANTWORTLICHEN?'. There are also some smaller text boxes and a logo in the top right corner.

### IDEENSAMMLUNG ZUR VORSCHLAGESEINREICHUNG - KOPIERVORLAGE

Notizzettel, um Ideen für Bürgerbudget-Vorschläge zu entwickeln und festzuhalten. Er enthält Leitfragen zur Unterstützung der Ideenfindung.

The image shows a thumbnail of a form titled 'EINREICHUNGSFORMULAR'. The form has a header with the title and a logo. Below the header, there are several sections with headings: 'BÜRGERBUDGET', 'VORSCHLAG', 'BESCHREIBUNG', 'KOSTEN', and 'BEMERKUNGEN'. There are also some smaller text boxes and a logo in the top right corner.

### EINREICHUNGSFORMULAR - KOPIERVORLAGE

Zur Formulierung der einzureichenden Bürgerbudget-Vorschläge, abzugeben bei der Rathauscrew.

## ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN FÜR DIE RATHAUSCREW



### PREISTABELLE

Die Tabelle enthält verschiedene Bürgerbudget-Vorschläge mit realen Preisen, an denen sich die Rathauscrew zur Abschätzung der Kostenobergrenze orientieren kann.



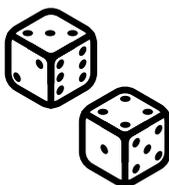
### ABSTIMMUNGSREGELN

Es handelt sich um die Regeln für die Abstimmung über die Vorschläge, die von der Rathauscrew laut verlesen werden.



### STIMMTALER

Zum Verteilen vor der Abstimmung. Jede stimmberechtigte Person erhält 5 Stimmtaler.



### WÜRFEL

Zum Auswürfeln der Stimmen der restlichen Bevölkerung nach dem Zufallsprinzip in Spielphase 6.

# MATERIALIEN FÜR DIE SPIELLEITUNG



## BEGLEITENDE PRÄSENTATION (AUF USB-STICK)

Sie kann im Raum, in dem das Planspiel stattfindet, projiziert werden. Sie unterstützt visuell die Informationsaufnahme während der Einführungsphase und führt durch den weiteren Spielverlauf. Die Präsentation im PowerPoint-Format kann von der Spielleitung bei Bedarf individuell angepasst werden. Sie steht zudem auf der JUBU-Webseite ([www.jugend-budget.de](http://www.jugend-budget.de)) als kostenloser Download bereit.



## EINFÜHRUNGSHFT ZUM SPIELSTART

Das Heft beinhaltet einen Sprechtextvorschlag für die Spielleitung zur Einführung des Planspiels. Der Text kann zum Spielstart für alle laut vorgelesen werden. Er ist auf die folienbegleitende Präsentation abgestimmt. Die Nummern der jeweiligen Folien sind im Heft vermerkt. Während des Spiels können die Spieler\*innen jederzeit darin nachlesen.



## EREIGNISKARTEN

Die Spielleitung kann mit Ereigniskarten aktiv ins Spielgeschehen eingreifen und dieses dadurch beeinflussen. Die Spielleitung übergibt die jeweilige Ereigniskarte an die Rathauscrew. Diese liest das Ereignis für alle laut vor und setzt es dann um. Im Abschnitt „Spielverlauf“ (s. u.) finden sich Empfehlungen, an welchen Stellen welche Ereigniskarten zum Einsatz kommen könnten.



## TISCHAUFSTELLER

Zum Verteilen auf den Gruppentischen.



## STADTPLAN SPIELW D1N A2

Zum Aufhängen im Raum.

## ZUSÄTZLICH BENÖTIGTE MATERIALIEN

Die folgenden Materialien sind NICHT in der Planspiel-Box enthalten, werden aber für das Planspiel benötigt.

### „WAHLURNEN“

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

### WORKSHOP-MATERIALIEN

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

### DIN-A4-UMSCHLÄGE (OPTIONAL)

Zur Übergabe der zum Spielstart benötigten Materialien an die verschiedenen Gruppen.

### AKUSTISCHES SIGNAL (OPTIONAL)

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

### INTERNETZUGANG (OPTIONAL)

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

## SPIELVORBEREITUNG

# FÜR EINEN GUTEN START

## RAUM VORBEREITEN

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

## MATERIALIEN VORBEREITEN

### GRUPPENEINTEILUNG

Gruppenprofile und Namensanstecker (sortiert nach Gruppen) für die Gruppeneinteilung zurechtlegen.

Wenn es nicht genug Spieler\*innen für alle 7 gesellschaftlichen Gruppen gibt, können entsprechend Gruppenprofile und Namensanstecker aussortiert werden.

## SPIELSTART

### **DIE RATHAUSCREW ERHÄLT**

Je 1x, idealerweise vorsortiert in einem Umschlag:  
Gruppenauftrag 1 – Stadtprofil – Stadtplan Spielow –  
Flyer „Das Spielower Bürgerbudget“ – Preistabelle –  
Abstimmungsregeln

Tischaufsteller – Stimmtaler – Würfel – Wahlurnen – ggf.  
akustisches Signal

### **DIE GESELLSCHAFTLICHEN GRUPPEN ERHALTEN PRO GRUPPE**

Je 1x, idealerweise vorsortiert in einem Umschlag:  
Gruppenauftrag 1 – Stadtprofil – Stadtplan Spielow –  
Flyer „Das Spielower Bürgerbudget“ – Ideensammlung zur  
Vorschlagseinreichung – Einreichungsformular

Tischaufsteller – Flipchartpapier – Marker in verschiedenen  
Farben

### **DIE SPIELLEITUNG BENÖTIGT**

Begleitende Präsentation (auf USB-Stick bzw. im Web auf  
[www.jugend-budget.de](http://www.jugend-budget.de)) – Einführungsheft zum Spielstart –  
ggf. akustisches Signal

## SPÄTERER SPIELVERLAUF

Alle übrigen Materialien werden für den weiteren Spielver-  
lauf zurechtgelegt.





# **SPIELVERLAUF**

## VOR DEM SPIELSTART

# SPIELEINFÜHRUNG & GRUPPENEINTEILUNG

### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Die Ausgangslage verstehen, sich zu Gruppen zusammenfinden.

### WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn die Spielidee und der Ablauf erläutert wurden, alle Spieler\*innen einer Gruppe zugeordnet sind und einen Namensanstecker erhalten haben.

### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 20 Minuten.

### WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<b>A) Einführung</b> startet Präsentation, begrüßt und aktiviert Teilnehmende, führt in die Ausgangslage ein	<b>B) Gruppeneinteilung</b> führt Gruppeneinteilung durch, erläutert Aufträge, startet Planspiel
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	lernen Ausgangslage kennen	finden sich als Gruppe zusammen, lernen Gruppenauftrag kennen
<b>RATHAUSCREW</b>	lernen Ausgangslage kennen	finden sich als Gruppe zusammen, lernen Gruppenauftrag kennen
<b>MATERIALIEN</b>	begleitende Präsentation (auf USB-Stick), Einführungsheft zum Spielstart	Gruppenprofile, Namensanstecker, Materialien zum Spielstart (siehe „Spielvorbereitung“)

## MODERATIONSHINWEISE

### A) Spieleinführung:

- **Ausgangslage:** An dieser Stelle sollte hervorgehoben werden, dass jede Person bei der Abstimmung maximal 3 von 5 Stimmtalern für den eigenen Vorschlag geben kann und es somit ein Schlüsselement des Planspiels ist, die Stimmen der anderen Spieler\*innen zu erhalten.
- **Kostenobergrenze:** Frage: Wenn Vorschläge weniger als 15.000 Euro kosten, können dann mehr als 3 Vorschläge umgesetzt werden? Antwort: Nein. Es werden höchstens 3 Vorschläge verwirklicht, auch wenn sie weniger als 15.000 Euro kosten.

### B) Gruppeneinteilung:

- Aufgrund der Sonderrolle, die die Rathauscrew im Planspiel einnimmt, und der damit verbundenen Aufgaben ist es sinnvoll, die Spieler\*innen zu fragen, wer Lust hätte, Teil der Rathauscrew zu sein.
- Die restlichen Spieler\*innen finden sich selbstständig zu gleichgroßen Gruppen zusammen (Abweichung um maximal eine Person) und ziehen dann verdeckt eine Gruppenprofilkarte. Je nach Gruppe kann es sinnvoll sein, Gruppen schon im Vorfeld einzuteilen.
- Die Spieler\*innen ziehen verdeckt einen Namensanstecker ihrer Gruppe, um ihre Rolle zu erhalten, und stecken ihn sich sichtbar an die Kleidung.
- Bei Bedarf können die einzelnen Schritte der Aufträge der gesellschaftlichen Gruppen und der Rathauscrew kurz im Plenum besprochen werden, bevor sich die Gruppen an ihre Gruppentische begeben.
- Die Uhrzeit für die Vorschlagseinreichungsfrist wird festgelegt und für alle sichtbar z. B. an die Tafel geschrieben.

**NUN BEGINNT DAS PLANSPIEL!**

## **SPIELPHASE 1**

# **ENTWICKLUNG VON BÜRGERBUDGET- VORSCHLÄGEN**

### **WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?**

Sich als Gruppe zusammen- und in die Rolle einfinden, Materialien sichten, Gruppenauftrag 1 zur Entwicklung von Bürgerbudget-Vorschläge ausführen.

### **WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?**

Wenn die Frist zur Vorschlagseinreichung abgelaufen ist und die Gruppen ihre Vorschläge bei der Rathauscrew eingereicht haben.

### **WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?**

Ca. 50 Minuten.

## WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• unterstützt bei Bedarf</li> <li>• behält die Zeit im Blick</li> <li>• spielt ggf. Ereigniskarte</li> </ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Auftragsschritte 1–2:</u> schlüpfen in Rollen, sichten Materialien</li> <li>• <u>Auftragsschritte 3–4:</u> entwickeln Vorschlag für das Bürgerbudget</li> <li>• <u>Auftragsschritt 5:</u> füllen Einreichungsformular aus und geben es bei Rathauscrew ab</li> </ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Auftragsschritte 1–2:</u> schlüpft in Rollen, sichtet Materialien</li> <li>• <u>Auftragsschritte 3–4:</u> berät gesellschaftliche Gruppen</li> <li>• <u>Auftragsschritt 5:</u> sammelt bei Fristablauf Einreichungsformular ein</li> </ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialien zum Spielstart (siehe „Spielvorbereitung“)</li> <li>• Ereigniskarten</li> <li>• Einreichungsformulare</li> </ul>

### MODERATIONSHINWEISE

**Kein „Gruppenzwang“:** Sollte es sich entwickeln, dass z. B. eine Gruppe mehrere Vorschläge oder Einzelpersonen einen Vorschlag alleine einreichen möchten oder sich gruppenübergreifend Koalitionen bilden, ist das ausdrücklich möglich und Teil der Planspielphase.



**Ereigniskarten:** Zu Beginn von Phase B) bietet sich der Einsatz folgender Ereigniskarten an: Nachhaltigkeit in Spielow – Verschönerung der Stadt – Online-Abstimmung.

## SPIELPHASE 2

# VORBEREITUNG DES „TAGS DER ENTSCHEIDUNG“

### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Gruppenauftrag 2 zur Vorbereitung des „Tags der Entscheidung“ ausführen.

### WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn die Frist zur Vorbereitung abgelaufen ist, die gesellschaftlichen Gruppen ihre Werbeplakate erstellt haben und die Rathauscrew alle eingereichten Vorschläge geprüft hat.

### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 30 Minuten.

### WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leitet kurz in neue Spielphase ein</li><li>• verteilt Gruppenaufträge 2</li><li>• unterstützt bei Bedarf, behält die Zeit im Blick</li></ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Auftragsschritte 1–2:</u> erstellen ein Werbeplakat und bereiten Präsentation vor</li></ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Auftragsschritt 1:</u> prüft die eingereichten Vorschläge auf Zulassungskriterien</li><li>• <u>Auftragsschritt 2:</u> bereitet Ablauf der Präsentationen vor</li></ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gruppenaufträge 2</li><li>• Flipchartpapier</li><li>• Marker in verschiedenen Farben</li></ul>

## MODERATIONSHINWEISE

**Einleitung in die Spielphase:** An dieser Stelle kann unterstrichen werden, wie wichtig ein gutes Werbeplakat und eine überzeugende Präsentation sind, um bei der Abstimmung die Stimmen der anderen Spieler\*innen zu erhalten. Auch bietet sich hier die Chance, die Rathauscrew bei Zweifeln davon zu überzeugen, den Vorschlag zur Abstimmung zuzulassen.

**Frist setzen:** Die Uhrzeit für die Vorbereitungsfrist wird festgelegt und für alle sichtbar z. B. an die Tafel geschrieben.

**Prüfung der Vorschläge:** Das Credo der Rathauscrew bei der Prüfung der Zulassungskriterien sollte sein: streng prüfen, aber Gruppen unterstützen, um Vorschläge (ggf. durch konkrete Änderungsideen) zu ermöglichen!

### SPIELPHASE 3

# PRÄSENTATION DER VORSCHLÄGE

#### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Alle eingereichten Vorschläge werden am „Tag der Entscheidung“ präsentiert und erhalten Feedback.

#### WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

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

#### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 50 Minuten.

Je nach Anzahl der präsentierten Vorschläge muss hier mehr oder weniger Zeit eingeplant werden. Pro Präsentation ist mit ca. 5–7 Minuten inkl. Feedback-Runde zu rechnen.

#### WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leitet kurz in neue Spielphase ein und übergibt Moderation an Rathauscrew</li><li>• unterstützt bei Bedarf, behält die Zeit im Blick</li></ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• präsentieren ihre eingereichten Vorschläge</li></ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<p><u>Gruppenauftrag 2, Auftragschritt 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• moderiert die Präsentation der Vorschläge</li><li>• entscheidet über Zulassung zur Abstimmung</li></ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Werbeplakate aller Vorschläge</li><li>• Einreichungsformulare</li><li>• Gruppenauftrag 2 Rathauscrew</li><li>• Klebezettel</li><li>• Marker oder Kugelschreiber</li></ul>

## MODERATIONSHINWEISE

**Einleitung in die Spielphase:** An dieser Stelle ist es sinnvoll hervorzuheben, wozu die Feedback-Regelung dient: Sie bietet die Chance, dass sich die Stimmberechtigten mit der Frage „Was müsste berücksichtigt werden, damit ich meine 2 Stimmtaler für den Vorschlag abgebe?“ zu den Vorschlägen äußern können. Die Vorschlaggebenden können danach in der Spielphase 4 überlegen, ob und welche Änderungsvorschläge sie umsetzen möchten, um eventuell mehr Stimmen bei der Abstimmung zu erhalten.

## SPIELPHASE 4

# UNTERSTÜTZER\*INNEN GEWINNEN

### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Gruppenauftrag 3 zur Gewinnung von Unterstützer\*innen und Finalisierung der Vorschläge ausführen.

### WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn die Frist zur Vorschlagsüberarbeitung abgelaufen ist, die gesellschaftlichen Gruppen ihre Vorschläge finalisiert haben und die Rathauscrew alle geänderten Vorschläge geprüft hat.

### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 40 Minuten.

### WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leitet kurz in neue Spielphase ein</li><li>• verteilt Gruppenaufträge 3</li><li>• unterstützt bei Bedarf, behält die Zeit im Blick</li><li>• spielt ggf. Ereigniskarte</li></ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Auftragsschritte 1–3:</u> sichten Feedback, loten mögliche Kooperationen aus und machen Werbung für ihren Vorschlag</li><li>• <u>Auftragsschritt 4:</u> informieren Rathauscrew bei Änderungen</li></ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Auftragsschritte 1–2:</u> prüft überarbeitete Vorschläge auf Zulassungskriterien, bereitet Ablauf der Präsentationen vor</li><li>• <u>Auftragsschritte 3–4:</u> bereitet Ablauf der Abstimmung und Auszählung vor</li></ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gruppenaufträge 3</li><li>• Gruppenprofile</li><li>• Ereigniskarten</li></ul>

## MODERATIONSHINWEISE

### Einleitung in die Spielphase:

- **Hinweis an alle:** Bei der Zusammenlegung von Vorschlägen liegt die Kostenobergrenze trotzdem nur maximal bei 15.000 Euro. In dem Fall muss die Rathauscrew den fusionierten Vorschlag neu prüfen.
- **Hinweis an gesellschaftliche Gruppen:** Bei dem erhaltenen Feedback handelt es sich lediglich um Optionen. Die gesellschaftlichen Gruppen entscheiden eigenständig über eine Änderung ihrer Vorschläge.

**Das Aufhängen aller Gruppenprofile im Raum** kann die gesellschaftlichen Gruppen bei Arbeitsschritt 3 unterstützen: Sie können sich die Gruppenprofile und Rollen der anderen anschauen, um potenzielle Unterstützer\*innen für ihren Vorschlag zu identifizieren und gezielt anzusprechen.

**Frist setzen:** Die Uhrzeit für die Überarbeitungsfrist wird festgelegt und für alle sichtbar z. B. an die Tafel geschrieben.



**Ereigniskarten:** Der Einsatz folgender Ereigniskarten bietet sich an:

- Falls sich abzeichnet, dass insgesamt nicht mehr als 3 Vorschläge eingereicht werden: „Weniger Geld für das Bürgerbudget“
- Falls Gruppen schnell vorankommen: „Verkürzung der Einreichungsfrist“

## **SPIELPHASE 5**

# **BEKANNTGABE VON ÄNDERUNGEN**

### **WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?**

Alle Vorschlagsänderungen werden kurz präsentiert und es wird über die Zulassung zur Abstimmung entschieden.

### **WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?**

Wenn alle geänderten Vorschläge präsentiert wurden und die Rathauscrew eine Entscheidung über die Zulassung verkündet hat.

### **WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?**

Ca. 15 Minuten.

Je nach Anzahl der geänderten Vorschläge muss hier mehr oder weniger Zeit eingeplant werden.

## WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leitet kurz in neue Spielphase ein und übergibt Moderation an Rathauscrew</li><li>• unterstützt bei Bedarf, behält die Zeit im Blick</li></ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• präsentieren geänderte oder fusionierte Vorschläge</li></ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<p><u>Gruppenauftrag 3, Auftragschritt 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• führt die Präsentation der Vorschläge durch</li><li>• entscheidet über Zulassung zur Abstimmung</li></ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Werbepлакate aller Vorschläge</li><li>• Einreichungsformulare</li><li>• Gruppenauftrag 3 Rathauscrew</li></ul>

## SPIELPHASE 6

# ABSTIMMUNG

### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Die Stimmberechtigten stimmen über alle zur Abstimmung zugelassenen Vorschläge ab. Die Stimmen werden ausgezählt und die erfolgreichen Vorschläge gekürt.

### WANN IST DIE PHASE ABGESCHLOSSEN?

Wenn die Vorschläge ermittelt und gekürt wurden, die beim Spielower Bürgerbudget umgesetzt werden.

### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 20 Minuten.

### WER MACHT WAS?

<b>SPIELLEITUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leitet kurz in neue Spielphase ein und übergibt Moderation an Rathauscrew;</li><li>• unterstützt bei Bedarf, behält die Zeit im Blick</li><li>• spielt ggf. Ereigniskarte</li></ul>
<b>GESELLSCHAFTLICHE GRUPPEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• stimmen über Vorschläge ab</li></ul>
<b>RATHAUSCREW</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Gruppenauftrag 3, Auftragschritte 3–4:</u> führt die Abstimmung und Stimmauszählung durch</li></ul>
<b>MATERIALIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wahlurne</li><li>• Stimmtaler</li><li>• Würfel</li><li>• Marker für Flipchart oder Tafel</li><li>• Gruppenauftrag 3 Rathauscrew</li><li>• Ereigniskarten</li></ul>

## MODERATIONSHINWEISE

**Einleitung in die Spielphase:** Bei einem Bürgerbudget nehmen nicht nur die Vorschlagseinreichenden an der Abstimmung teil. Auch andere Einwohner\*innen sind natürlich stimmberechtigt. Da diese Menschen in unserem Planspiel nicht vorkommen, kann an dieser Stelle kurz darauf eingegangen werden, dass nach der Abstimmung die Stimmen der „restlichen Bevölkerung“ Spielows nach dem Zufallsprinzip ausgewürfelt werden. Bei Bedarf kann auf dieses Spielelement auch verzichtet werden (wozu die Abstimmungsregeln vor Spielbeginn entsprechend abgeändert werden müssen).



**Ereigniskarten:** Der Einsatz folgender Ereigniskarten bietet sich an:

- Nach der Abstimmung: „Unvorhergesehene Ereignisse“
- Bei gleicher Stimmenzahl: „Neues Kriterium ersetzt Stichwahl“

**DAS PLANSPIEL IST NUN BEENDET!**

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

## NACH DEM SPIEL

# REFLEXION DES PLANSPIELS

### WORUM GEHT ES IN DIESER PHASE?

Reflexion des Planspiels, inhaltliche Auswertung und weiterführende Auseinandersetzung.

### WIE VIEL ZEIT IST DAFÜR VORGESEHEN?

Ca. 15 Minuten.

Je nach Bedarf kann die Reflexionsphase deutlich ausgedehnt werden.

### FRAGENKATALOG

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

### REFLEXION DES PLANSPIELS

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

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

### **INHALTLICHE AUSWERTUNG**

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

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

### **AUSEINANDERSETZUNG MIT DEMOKRATIE IN DEUTSCHLAND**

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

- Was hat dieses Planspiel mit Demokratie zu tun? Was hat das Planspiel mit uns zu tun?
- Empfindet ihr eine Abstimmung, an der alle Einwohner\*innen teilnehmen können, als gerecht oder sollten andere über die Vorschläge entscheiden, z. B. das Rathaus oder die Gemeindevertretung?
- Sollten sich möglichst viele Menschen an direktdemokratischen Verfahren wie dem Bürgerbudget beteiligen? Was könnte man dafür tun?
- Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten seht ihr zwischen Abstimmungen beim Bürgerbudget und bei (Komunal-)Wahlen?







#### JUBU-MATERIALIEN ZUR BETEILIGUNG BEI BÜRGERBUDGETS

## DEMOKRATIE-RATE-PUZZLE

Nutzen Sie für eine weitere Beschäftigung mit dem Thema das JUBU-Demokratie-Rate-Puzzle.

Um etwas in unserer Gesellschaft bewegen zu können, sind Kenntnisse der Demokratie in Deutschland hilfreich: Welche Rechte und politischen Freiheiten besitze ich? Und wie kann ich mich konkret einbringen – sei es bei Wahlen oder mit anderen Formen der Beteiligung?

#### DARUM GEHT ES

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

Das Spiel ist konzipiert für den schulischen Kontext und die Jugendbildungsarbeit. Es ist für 15- bis 19-Jährige mit unterschiedlichem Vorwissen und für bis zu 40 Teilnehmende geeignet.

**Kostenlose Bestellung und Download unter:**  
[www.jugend-budget.de/demokratie-rate-puzzle](http://www.jugend-budget.de/demokratie-rate-puzzle)



#### JUBU-MATERIALIEN ZUR BETEILIGUNG BEI BÜRGERBUDGETS

## DEIN SCHÄTZSPIEL FÜR BÜRGERBUDGETS

Vorschläge, die bei Bürgerbudgets eingereicht werden, dürfen die lokal festgelegten Kostenobergrenzen nicht überschreiten. Manchmal ist es nicht einfach, die Kosten eines Projektes richtig einzuschätzen und auf dieser Grundlage realistische Vorschläge zu erarbeiten.

#### DARUM GEHT ES

Mit dem JUBU-Schätzspiel 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, einen eigenen Vorschlag für das Bürgerbudget vor Ort einzureichen.

Das Schätzspiel kann in der Offenen Jugendarbeit und in der Schule genutzt werden. Es eignet sich ab einem Alter von 14 Jahren. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

**Kostenlose Bestellung und Download unter:**  
[www.jugend-budget.de/schaetzspiel](http://www.jugend-budget.de/schaetzspiel)

# IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

mitMachen e. V. | JUBU – Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets  
Benkertstraße 13, 14467 Potsdam | [www.jugend-budget.de](http://www.jugend-budget.de)

Spielidee und Produktion | Katrin Wolschke,  
Carsten Herzberg, Wolfgang Rose und Julia Zimmermann  
Korrekturat | Susanne Hofsäss-Kusche  
Grafik | Maxim Neroda | [www.maximneroda.com](http://www.maximneroda.com)  
2023

## DAS SPIELOWER BÜRGERBUDGET – DEMOKRATIE-PLANSPIEL FÜR JUGENDLICHE

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

## ÜBER DIE HERAUSGEBER

Das JUBU-Projekt ist ein Projekt des mitMachen e. V. und wird im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert. Das Projekt erstellt Materialien und Konzepte für Demokratiebildung in der Jugendarbeit.

Bestellung (kostenlos): [kontakt@jugend-budget.de](mailto:kontakt@jugend-budget.de)



@jubu.mitmachen



@JUBUmitMachen



@jubu\_mitmachen



Wir danken unseren Förderern:

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*



Robert Bosch  
Stiftung



Landespräventionsrat  
Brandenburg



Landeshauptstadt  
Potsdam