



**PIMP**  
your town!

## Pimp Your Town! XXL Landkreis Aurich

Planspiel zur Ratsarbeit | Kommunalwahl-Spezial

### **Pimp Your Town! ganz kurz**

Im Planspiel zur Ratsarbeit Pimp Your Town! schlüpfen drei Schulklassen in die Rolle von Kreistagsmitgliedern. Sie beraten (analog zur Kreistagsarbeit) Anträge und treffen Entscheidungen, die dem Kreistag als Informations-Drucksache vorgelegt werden. Parallel dazu erstellt eine vierte Schulklassen eine Dokumentation in Form eines Films über das Planspiel und eines Magazins zur Kommunalwahl.

Das Niedersächsische Kultusministerium ermöglicht Ihnen eine ganz besondere Version des preisgekrönten Planspiels: Zur Kommunalwahl 2016 in Niedersachsen redet die ganze Schule mit! Die Projektschüler gestalten an ihren Schulen ein Stationenlernen für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler, um ihnen Lust auf Kommunalpolitik zu machen, auf die Wahl hinzuweisen und über die Wahl zu informieren und ihre Meinung für das weitere Planspiel einzuholen: Damit erreicht Pimp Your Town! in acht Planspielen ungefähr 7000 potentielle Erstwählerinnen und Erstwähler in ganz Niedersachsen.

Mit solchen und anderen Programmen macht der gemeinnützige und überparteiliche Verein Politik zum Anfassen e.V. seit 2006 Lust auf Demokratie und begeistert Schüler für das spannende Feld der kommunalen Selbstverwaltung. Die „echte“ Politik und Verwaltung profitieren von den Ideen der jungen Menschen in einem „Politik-Event“ und erhalten neue persönliche Kontakte in die Schulen.

Filme und Bilder finden Sie unter [www.pimpyourtown.de](http://www.pimpyourtown.de)





## Die Teilnehmer

---

„Pimp Your Town! XXL zur Kommunalwahl 2016“ findet in 8 Kommunen in Niedersachsen statt: Wir würden uns freuen, wenn Ihre mit dabei ist! In einer Ausschreibung suchen wir vier Schulklassen in jeder Kommune. Bewerben können sich 8. bis 13. Klassen aller weiterführenden Schulen, auch Berufsbildende und Förderschulen. Die besten Erfahrungen haben wir mit Planspielen gemacht, die aus möglichst ungleichen Schülergruppen bestanden. Durch die Beibehaltung des Klassenverbandes erhält das Planspiel für die Schülerinnen und Schüler eine hohe Verbindlichkeit und erreicht alle - nicht nur diejenigen, die durch Elternhaus oder Interesse sowieso an solchen Veranstaltungen teilnehmen würden (und sich üblicherweise in Jugendparlamenten o.ä. finden), sondern auch Geflüchtete, bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund. Und: Durch einen „Wettbewerb“ unterschiedlicher Klassen erreichen wir einen höheren Aktivierungsgrad der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

## Die Aufgaben

---

Beim Planspiel bilden drei Schulklassen jeweils eine fiktive Fraktion, die ihre Mitglieder in drei fiktive Ausschüsse entsendet: Neben den Ausschüssen für „Bau, Verkehr und Umwelt“ und „Schule, Sport und Kultur“ werden wir bei diesen Planspielen auch den **Ausschuss für „Jugend, Demokratie und Beteiligung“** gründen, in dem sich die Schülerinnen und Schüler mit den Themen Wahlbeteiligung, Bekanntermachen der Kommunalwahlen, Jugendbeteiligung und Attraktivierung der Kommunalpolitik beschäftigen werden. Die Schülerinnen und Schüler der Politik-Klassen erarbeiten Anträge, die sie in ihrer Ausschuss-Gruppe, dann im jeweiligen Fachausschuss und am Ende in einer großen Sitzung des fiktiven Kreistages beraten.

Zusätzlich beteiligen die drei Politik-Klassen 8 weitere Schulklassen ihrer Schule in einem Peer-Projekt (siehe unten, „Tag 2“).

## Begleitung

---

Die Schülerinnen und Schüler werden begleitet vom Team des Vereins Politik zum Anfassen e.V. aus erfahrenen Projektleitern und jungen Freiwilligen (FSJ Politik, BFD, Praktikantinnen, Ehrenamtliche). Und: Jede Ausschuss-Gruppe bekommt eine Patin / einen Paten aus





**dem Kreistag oder von den örtlichen Landtagsabgeordneten.** Die Paten nehmen keinen Einfluss auf die Ideen der Schülerinnen und Schüler, sondern gehen mit ihnen gemeinsam die zu dem Zeitpunkt bereits gedruckte Tagesordnung durch und geben Tipps zum Mehrheiten finden und der Arbeit im Kreistag allgemein.

## Presse und Dokumentation

---

**Eine vierte Klasse übernimmt die journalistische Begleitung des Projektes.** Mit Unterstützung der Projektleitung erstellen sie Interviews, Reportagen, Bildergeschichten und mehr, die zur Dokumentation des Projektes online erscheinen. Technik wie große HD-Videokameras, Tonangeln, digitale Spiegelreflexkameras, Schnittplätze etc. stellt der Verein Politik zum Anfassen e.V. So bekommt das Planspiel nicht nur die Aufmerksamkeit der lokalen Presse, sondern seine eigene unabhängige Berichterstattung von Schülerinnen und Schülern.

Eine gedrucktes Magazin mit den besten Artikeln, spannendsten Anträgen und Sonderseiten zur Kommunalwahl wird noch vor der Wahl in einer Auflage von 10.000 Stück über die Schulen aller teilnehmenden Kommunen verteilt und wirbt für die Kommunalwahl.



## Projekttag 1

---

**An den Planspiel-Tagen erleben die Schülerinnen und Schüler Fraktionssitzungen, Ausschusssitzungen und eine Kreistagssitzung.**

Nach der Begrüßung durch den Landrat bekommen sie eine Einführung in die Kommunalpolitik in Form eines spielerischen Crash-Kurses: Was ist alles Kommunalpolitik, welche Ebene ist für welche Aufgaben zuständig (Bund, Land, Kommune), wer darf wählen und gewählt werden und „Wie geht wählen?“ mit Musterstimmzetteln. Dann entwickeln sie kreative Ideen für ihre Kommune und gestalten aufbauend auf dem erlebten Crash-Kurs ein Stationenlernen für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler am nächsten Tag.



## Projekttag 2

---

**Am zweiten Tag durchlaufen in zwei Doppelstunden ca. 200 Schülerinnen und Schüler in jeder der 4 teilnehmenden Schulen (auch der Presse-Klasse) einen von Mitschülern betreuten Kommunalpolitik-Parcours. Damit erreichen wir mehr als 7000 Schülerinnen und**



## Schüler durch Peer-Education in Niedersachsen, nach Möglichkeit in den oberen Jahrgängen, in denen sich die ErstwählerInnen befinden.

In diesem Parcours lernen sie

- welche spannenden und sie selbst direkt betreffenden Aufgaben die kommunale Selbstverwaltung bereithält,
- wer wählen und gewählt werden darf
- und wie „Wählen“ geht und wie ein Stimmzettel aussieht.
- Sie reden bei den Ideen ihrer Mitschüler im Planspiel mit, stimmen ab und steuern neue Ideen bei
- und gestalten Wahllokal-Hinweis-Plakate, die der jeweiligen Kommune zur Verfügung gestellt werden, um eine bessere und jugendgerechtere Wahrnehmung der Wahllokale zu erreichen.

Dann formuliert die Politik-Klasse ihre Ideen in Antragsform, aus denen die Projektleitung eine Tagesordnung zusammenstellt. Drei Fraktionen, in jeweils drei Ausschüsse aufgeteilt, fixieren jeweils 5 Anträge: Das macht 15 Anträge für jeden der 3 Fachausschüsse. Auf die Tagesordnung der Kreistagssitzung kommen dann nur noch 18 von den Schülerinnen und Schülern ausgewählte Anträge.



## Projekttag 3

**An Tag 3 bekommen die Schülerinnen und Schüler Patinnen und Paten aus der echten Kreistagspolitik und dem Landtag.** Gemeinsam gehen sie ihre Ausschuss-Tagesordnungen durch. **Danach beraten die Schülerinnen und Schüler im Rathaus (oder einem geeigneten Sitzungsort, zur Not auch in einer Schule) in drei gleichzeitig stattfindenden Ausschusssitzungen die vorliegenden Themen.** Jeder Ausschuss wird dabei von der / dem echten Ausschussvorsitzenden geleitet und von der Projektleitung begleitet und protokolliert. Jeder Ausschuss besteht jeweils zu einem Drittel aus dem Drittel einer Fraktion. Keine Fraktion hat dabei allein die Mehrheit. Nach einer vorbereitenden Fraktionssitzung findet **die abschließende Kreistagssitzung - wenn möglich - am üblichen Sitzungsort des Kreistages statt und wird geleitet vom Kreistagsvorsitzenden und / oder dem Landrat.** In ihr erfolgt eine Aussprache und Schlussabstimmung über die in den Ausschusssitzungen beratenen Themen. Dabei wird auf besondere Art Selbstwirksamkeit in der parlamentarischen Demokratie erlebt: Jeder darf seine Ideen vortragen, alle müssen zuhören und sich mit der Idee beschäftigen, jeder hat eine Stimme und kann Mehrheiten für seine Ideen finden.







## Effekte und Wirkung

---

Was haben überdachte Spielplätze, Werbung für Sportvereine und die Freiwillige Feuerwehr mit der Zielgruppe „Eltern von Migranten“, sprechende Mülleimer, ein Elektro-Auto als Oberbürgermeister-Dienstwagen und Trampoline in der Ostsee gemeinsam? Alles das sind Ideen von Schülern für ihre Kommunen, die umgesetzt wurden!

**Die Ergebnisse der Beratungen werden zu einer Drucksache zusammengefasst und ins Verfahren gegeben.** Die Fraktionen im Kreistag erhalten so die Möglichkeit, allein oder interfraktionell einzelne Ideen des Planspiels herauszugreifen und selber als Anträge zu stellen. Dabei wäre es rechtlich - wenn gewollt - sogar möglich, die Schülerinnen und Schüler im jeweiligen Fachausschuss als sachkundige Bürger dazu sprechen zu lassen oder die Anträge im „echten“ Kreistag selbst einbringen zu lassen. Auf Fehmarn werden beispielsweise alle von den Schülerinnen und Schülern beschlossenen Anträge in den jeweiligen Fachausschüssen diskutiert.

In Hannover einigen sich die Fraktionsvorsitzenden, welche Anträge „wirklich“ gestellt werden sollen. Die Schüler werden in die federführenden Fachausschüsse eingeladen und bringen dort die Anträge ein. Seit dem ersten Pimp Your Town! in Hannover 2009 wurden dort insgesamt fast 50 Anträge der Schülerinnen und Schüler umgesetzt oder intensiv stadtweit diskutiert wie z.B. eine Radwegquerung der Innenstadt von Hannover.

Dabei ist den Schülerinnen und Schüler aber von Anfang an klar, dass nur die „echte“, gewählte Politik über die Umsetzung ihrer Ideen letztendlich entscheidet und dass die Umsetzung, wenn sie vom Kreistag beschlossen wird, Jahre dauern kann.

**Wie das Planspiel konkret durchgeführt wird, passen wir zusammen mit Fachverwaltung, Schule und Politik vor Ort an.**



## Ihre Vorteile auf einen Blick:

- Wir führen ein robust funktionierendes Modell durch, das Lust macht auf mehr Jugendbeteiligung.
- Die Kommunen bekommen frische Ideen von Jugendlichen, die sich nicht mehr über längere Zeit in einem Jugendparlament binden wollen.
- Mit diesem Politik-Event rücken die Kommunalwahl und die Kommunalpolitik in den Fokus vieler Familien und der Öffentlichkeit.
- In jeder Kommune gibt es auf einen Schlag gut 900 junge Menschen, die sich mit der Politik vor ihrer Haustür befasst haben und aufgeschlossen sind für weitere Beteiligung - größtenteils im wahlberechtigten Alter.
- Und: Das Projekt unterstützt ein eventuell vorhandenes Jugendparlament.

### Bald exklusive Badezeiten für Frauen?

Hemmings Ratspolitiker wollen tatsächlichen Bedarf für ein solches Modell ermitteln

VON TOBIAS LEHMANN

**HEMMINGEN-WESTERFELD.** Wird es bald exklusive Schwimmbadzeiten für Frauen und Mädchen im Rinnbad geben? Hemmings Ratsmitglieder wollen diesen Vorschlag des der Klasse Jugendrat in dem politischen Planspiel „Pimp Your Town“ in der vergangenen Woche gemacht hat, jetzt diskutieren. Die Jugendlichen begründeten ihren Vorschlag damit, dass es Frauen und Mädchen gibt, die sich aufgrund ihrer Religion nicht vor Männern zeigen wollen oder es nicht dürfen. Sie stimmten mit großer Mehrheit für den Antrag.

Hemmings Fraktionsvorsitzende weisen freudlich darauf hin, dass zunächst ermittelt werden müsse, ob es überhaupt einen Bedarf für dieses Angebot gibt, der es auch wirtschaftlich rechtfertigt. Sollte dies der Fall sein, stehen viele dem Vorschlag aber offen gegenüber. Jens Betsmann (SPD) sieht das Thema auch unabhängig von der Religion. „Es spielt keine Rolle, aus welchem Grund Frauen sich vor Männern nicht zeigen wollen. Wenn es in Hemmings eine Interesse an diesem Angebot gibt, sollen wir darüber nachdenken“, fügt er hinzu. Grumbek (Bündnisgrüne) bezeichnet es als eine „Gratwanderung“, spezifische religiöse

Interessen im öffentlichen Raum in den Vordergrund zu rücken. „Doch es ist die schlechtere Alternative, dass Frauen aus dem entsprechenden Kulturkreis gar nicht schwimmen lernen“, sagt Grumbek, der auch Betreiber des Strandbads in Hemmings-Westfeld ist. „Wird Heute (DUIH) nicht sogar eine mögliche Attraktivitätssteigerung des Bades. Möglicherweise können wir mit den exklusiven Zeiten einen Schwerpunkt setzen, sodass sogar Bürger aus der gesamten Region Hannover zu uns kommen“, sagt er. Auch Ull-Konze (CDU) sieht diesen Aspekt, bietet aber dennoch zurückhaltend.

„Der tatsächliche Bedarf müsste zuvor sehr sorgfältig geprüft werden.“ Sollte der Vorschlag der Jugendlichen umgesetzt werden, müsste auch noch weitere Details geklärt werden – zum Beispiel, ob das Bad einen ganzen Tag oder nur einen halben Tag für Frauen zur Verfügung gestellt werden soll. In der Sauna gibt es das Modell übrigens schon: Immer dienstags ist die Sauna für Männer bucht. Die Jugendlichen hatten in ihrer Diskussion angeregt, dass auch für Männer ein exklusiver Tag angeboten werden soll. Demenfalls sieht die Fraktionsvorsitzende freudlich nach.

## Presse

Erfahrungsgemäß nimmt die „echte“ Presse regen Anteil an dieser Art des kommunalpolitischen „Events“, in der vorliegenden Version gibt es durch das Peer-Learning am zweiten Tag sogar noch einen zusätzlichen Anlass zu berichten.

Für jede Kommune veröffentlichen wir zusammen mit den Schülerinnen und Schülern des Presse-Teams einen Film über das Planspiel und fassen alle Artikel in einem gedruckten Magazin zusammen. (Ein Beispiel dafür unter <http://www.pimpyourtown.de/hemmingen>)



## Referenzen und Auszeichnungen



**Pimp Your Town! wurde 2011 beim Wettbewerb „365 Orte im Land der Ideen“ zur besten Bildungsidee Deutschlands gewählt** und 2013 als ein „ideenreiches und wirkungsvolles Beispiel zivilen Engagements“ vom Bündnis für Demokratie und Toleranz prämiert.



Politik zum Anfassen e.V. – Königsberger Str. 18 – 30916 Isernhagen  
(0511) 37 35 36 30 – [politik@zumanfassen.de](mailto:politik@zumanfassen.de) – [www.politikzumanfassen.de](http://www.politikzumanfassen.de)

Gefördert durch:



Niedersächsisches Kultusministerium

# Ablauf mit drei Planspieltagen

TAG 1	in bis zu vier Schulen parallel
9:00 Uhr	Eintreffen der Klassen
9:15 Uhr	Begrüßung
9:30 Uhr	Crash-Kurs Kommunalpolitik
11:00 Uhr	Ideen sammeln
12:30 Uhr	Stationenlernen planen
14:00 Uhr	Ende Tag 1

TAG 2	in bis zu vier Schulen parallel
8:00 Uhr	Eintreffen der Klassen
8:45 Uhr	Stationenlernen für Klassen Nummer 1 und 2, Peer-to-Peer
9:45 Uhr	Stationenlernen für Klassen Nummer 3 und 4, Peer-to-Peer
10:45 Uhr	Stationenlernen für Klassen Nummer 5 und 6, Peer-to-Peer
11:45 Uhr	Stationenlernen für Klassen Nummer 7 und 8, Peer-to-Peer
13:00 Uhr	Ergebnisse auswerten und Anträge formulieren und eingeben
14:00 Uhr	Ende Tag 2

TAG 3	im Rathaus
9:00 Uhr	Sitzung der Ausschuss-AGs <i>mit Paten aus der Politik</i>
10:45 Uhr	Pause
11:00 Uhr	Ausschusssitzungen <i>geleitet von den Ausschussvorsitzenden</i>
12:30 Uhr	Fraktionssitzungen
13:30 Uhr	Übergang zur KVHS Aurich
14:00 Uhr	Mittagessen
14:30 Uhr	Kreistagssitzung <i>geleitet vom Kreitagsvorsitzenden und / oder dem Landrat</i>
17:00 Uhr	Ende Tag 3