



Dein Teil

**Das Plan- und Aktionsspiel
zur Partizipation
in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit**

Inhaltsverzeichnis

Hier finden Sie den Link
zu einem Video-Tutorial:
<https://youtu.be/prwQum78Xjl>



Übersicht	3
3 - Was ist ein Planspiel?	
3 - Spielziel	
3 - Spielvoraussetzungen	
4 - Vorbereitungen für das Spiel	
5 - Spielstruktur	
Spielgeschichte	6
Der Bürgerrat	8
Die Konferenzgruppen	11
Vordrucke	14
Die Spielleitung	17
17 - Aufgaben und Tipps	
19 - Aus der Praxis	
Impressum	24

Was ist ein Planspiel?

Ein Plan- und Aktionsspiel ist eine Spielmethode, bei der die Mitspielenden eine Rolle spielen und Entscheidungen treffen. Dabei stehen Kommunikation und Interaktion im Mittelpunkt. Sie fördert das soziale Lernen und das kreative Arbeiten. Das eigenverantwortliche Handeln wird gestärkt.

Spielziel

Mitspielende sollen im Spiel den Gedanken der Partizipation kennenlernen. Sie werden sensibilisiert

- Verantwortung für die eigenen Bedürfnisse und die der Gemeinschaft zu übernehmen, einzufordern und selbstbewusst zu argumentieren
- Bedürfnisorientierte Ansprüche kommunikativ auszuhandeln
- Kompromisse zu finden und sich gleichwertig zu begegnen

Spielvoraussetzungen

Spieldauer: 2-3 Stunden
(inkl. Auswertungsrunde/Reflexion)

Anzahl der Mitspielenden: 12-24 Personen

Gruppen: Mitspielende werden in vier Gruppen aufgeteilt (bei bis zu 15 Mitspielenden sollte mit drei Gruppen gespielt werden)

Alter: geeignet ab zehn Jahren

Räumlichkeiten:

- für jede Gruppe eine Rückzugsmöglichkeit (ideal: ein Raum)
- ein Raum für den Spielbeginn und das Spielende. Zwischenzeitlich kann der Raum für den Bürgerrat genutzt werden.

Spielleitung: 2-4 Personen
Wird das Spiel mit der Altersgruppe 10-14 Jahren gespielt, kann es sinnvoll sein, den Gruppen beratend oder helfend zur Seite zu stehen.

Spielmaterial: Stifte, Namensschilder, Türschilder, Briefumschlag für jede Gruppe mit Spielregeln, ausreichend Spielvordrucke und einige leere Blätter für Notizen

Vorbereitungen für das Spiel

Allgemein

- entsprechende Räumlichkeiten zur Verfügung stellen
- Räume mit einem entsprechenden Türschild versehen

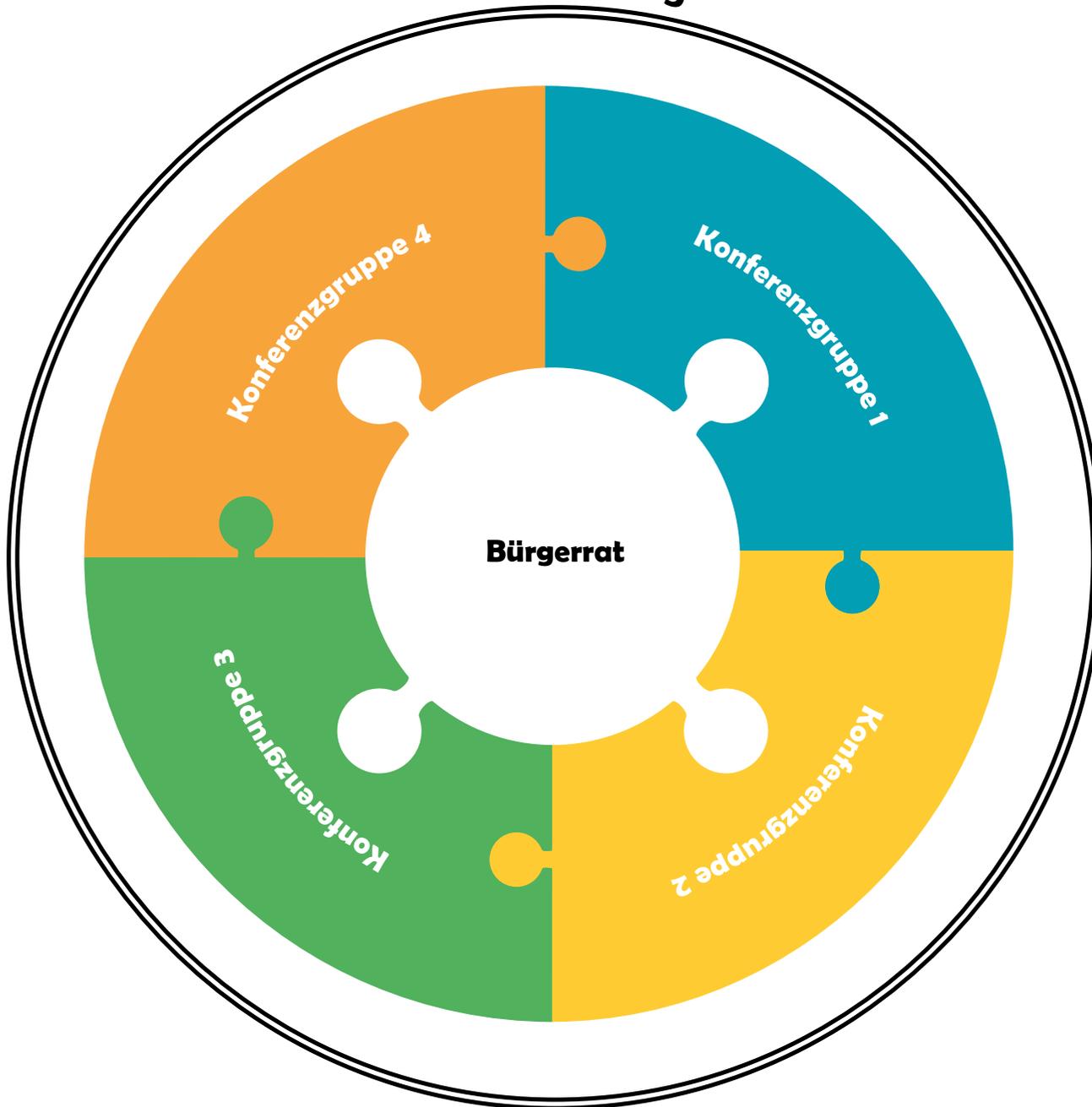
Konferenzgruppen

- Spielvordrucke in ausreichender Anzahl kopieren
 - Kurzanleitung: Die Konferenzgruppe
 - Kontaktbogen Vordruck G1: Was brauchen Kinder und Jugendliche...
 - Spielvordruck W1: Wohlfühlantrag
 - Angebote Vordruck A1: Das brauchen Kinder und Jugendliche...
- Stifte, leere DIN A4 Blätter für Notizen
- Namensschilder

Bürgerbeiratsausschuss

- Kurzanleitung: Der Bürgerbeiratsausschuss
- Stifte
- Namensschilder

Spielleitung



Spielstruktur

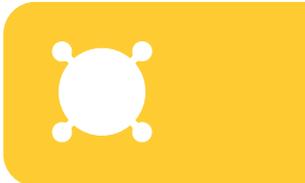
Die Konferenzgruppen 1-4

treten untereinander in Kontakt, um gemeinsam Wohlfühlanträge einzureichen



Der Bürgerrat

kontaktiert die Gruppen und empfängt Vertreter*innen der Gruppen. Er entscheidet über Wohlfühlanträge



Die Spielleitung

Begrüßung, Spielerklärung, Bildung der Kleingruppen, Unterstützung der Spielgruppen



Spielbeginn

Das Spiel beginnt im Eingangsbereich mit einer kurzen Begrüßung und spielerischen Einleitung. Alle Mitspielenden treffen sich in einem vorbereiteten Raum im Stuhlkreis. Dort wird mit einer Spielgeschichte begonnen, und es werden die Spielgruppen (Konferenzgruppen und Bürgerrat) gebildet.

Spielgeschichte

„Herzlich willkommen zur Kinder- und Jugendkonferenz in _____, die in diesem Jahr unter dem Motto: „Seid ein Teil von dem, was passiert“ in diesem Haus stattfindet.

*Diese Einrichtung ist vom **Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW** für dieses Thema ausgewählt worden, um eine vorbildliche Vorgehensweise aufzuzeigen, wenn es um die Wünsche und Belange von Kindern und Jugendlichen geht. Die Ergebnisse dieser Konferenz sind ein wichtiger Schritt für die Mitwirkung und Einbindung von Kindern und Jugendlichen, wenn es um ihre Interessen und Wünsche geht. Veränderungen bestimmen das gesellschaftliche Leben. Kinder und Jugendliche sollten dabei ein Recht auf Mitsprache haben.*

*Sie alle hier sind erfahrene „Lebenskünstler*innen“, wenn es darum geht, die Bedürfnisse und Wünsche von Kindern und Jugendlichen wertschätzend zu berücksichtigen und ihnen ein Mitspracherecht zu geben. Aber in einem Gemeinwesen, in dem verschiedene Institutionen als Gemeinschaft (Stadt) zusammenleben, gibt es unterschiedliche Interessen, Bedürfnisse und Wünsche, die mit einer Einrichtung (Jugendzentrum) kollidieren können.*

Immer wieder ist zu hören, dass Angebote von Jugendtreffs und Jugendzentren eingeschränkt werden sollen. Es kann soweit kommen, dass die Einrichtung geschlossen werden soll, damit z.B. ein neuer Lebensmittelmarkt für das Gemeinwesen an dieser Stelle eröffnet werden kann.“

Tipp:

Die Spielleitung kann bei der Einleitung ebenfalls in eine zu spielende Rolle schlüpfen (besondere Kleidung, Namensänderung).

Um den Mitspielenden eine besondere Wichtigkeit bei der Teilnahme zukommen zu lassen, können sie auch während des Spiels mit „Sie“ angesprochen werden.

Weitere Behauptungen für eine Schließung oder eingeschränkten Betrieb:

- Freizeitangebote werden nicht mehr ausreichend genutzt
- Die Einrichtung hat im Durchschnitt zu wenig Besucher*innen
- Es wird kein Bedarf mehr gesehen, da es genügend andere Angebote für Kinder und Jugendliche in der Stadt gibt
- Unterhaltungskosten des Gebäudes sind zu hoch, es fallen übermäßig viele Reparaturkosten an
- Eine hohe Lärmbelästigung durch die Einrichtung ist im nahen Umfeld zu spüren (Beschwerden von Anwohner*innen)
- Die Räume werden für andere Zwecke benötigt

Sie werden nun in vier Konferenzgruppen eingeteilt. Aus jeder Gruppe kann sich eine Person melden, die dann in den Bürgerrat wechselt (Spilleitung: kurz Aufgaben erklären - siehe auch *Arbeit der Konferenzgruppen/des Bürgerrats*).

Die Konferenzgruppen sollen interessante Angebote, Projekte und Räumlichkeiten gestalten und miteinander besprechen, die für Kinder und Jugendliche wichtig sind. Für die Konferenzgruppen ist es wichtig, im Einvernehmen Forderungen auszuarbeiten und dem Bürgerrat vorzustellen.

Ihr Ziel in den Konferenzgruppen ist es, im Austausch miteinander Wohlfühlansätze zu formulieren und den Bürgerrat davon zu überzeugen oder gemeinsam einen Kompromiss zu finden. Was nicht passieren sollte: Ihr Antrag wird abgelehnt.

Tipp für die Spilleitung: Gruppenbildung

Die zu bildenden Gruppen entsprechend dem Alter der Teilnehmenden bilden (jüngere in eine Gruppe, ältere in eine Gruppe).

So bilden sich Konferenzgruppen in der Altersspanne von 10-12 Jahren, 13-15 Jahren 16-17 Jahren und 18-20 Jahren.

Aus den Konferenzgruppen wird je eine Person ausgewählt, die gemeinsam den Bürgerrat bilden. Es entsteht eine Vertretung unterschiedlicher Altersgruppen.



Der Bürgerrat

Die Arbeit im Bürgerrat

Diese Gruppe setzt sich aus maximal vier Mitspielenden zusammen. Sie werden nach der Gruppenaufteilung aus jeder Gruppe ermittelt.

Diese Gruppe sind die Quengler*innen, Kritiker*innen und Nervensägen im Spielverlauf. Die Mitspielenden suchen sich jeweils eine fiktive Person aus, von der sie meinen, dass sie im Bürgerrat vertreten sein sollte (z.B. Schulleitung, Polizei, Bürgermeister*in, Nachbarn etc.) In der zu spielenden Rolle gibt sich die*der Mitspielende dann einen Fantasienamen, wie sie/er angesprochen werden möchte.

Der Bürgerrat wählt eine Vorsitzende/einen Vorsitzenden. Sie*er leitet die Gespräche mit den Gruppenvertreter*innen.

In den Gesprächen sind die wichtigsten Wörter: „Warum?“ und „Aber!“. Sie sollen den Wunsch im Wohlfühlantrag hinterfragen (warum) und Einwände äußern (aber).

Zu Beginn bietet es sich an, dass die*der Vorsitzende Mitspielende aus dem Bürgerrat in die Konferenzgruppen sendet, um zu erfahren, welche Wünsche die Gruppen entwickeln. So kann sich der Beirat schon vorausschauend vorbereiten.

Gemeinsam überlegen sie eine Strategie, wie sie sich im Fall eines Gesprächs verhalten wollen.

Die Entscheidung über einen Wohlfühlantrag kann nach einer Beratung wie folgt aussehen:

- a) sie stimmen dem Antrag zu
- b) sie lehnen den Antrag ab
- c) sie einigen sich auf einen Kompromiss

Der Bürgerrat hat neben den Gründen aus der Einstiegs Geschichte folgende Meinung:

Es gibt so viele Angebote für Kinder und Jugendliche. Das reicht doch wohl.

Lieber noch ein „McDonalds“. Da gehen auf jeden Fall alle hin.

Im Kinder- und Jugendzentrum „hängen“ die Besucher*innen nur rum und engagieren sich nicht sinnvoll.

Es ist ein Ort, wo Drogen konsumiert werden.

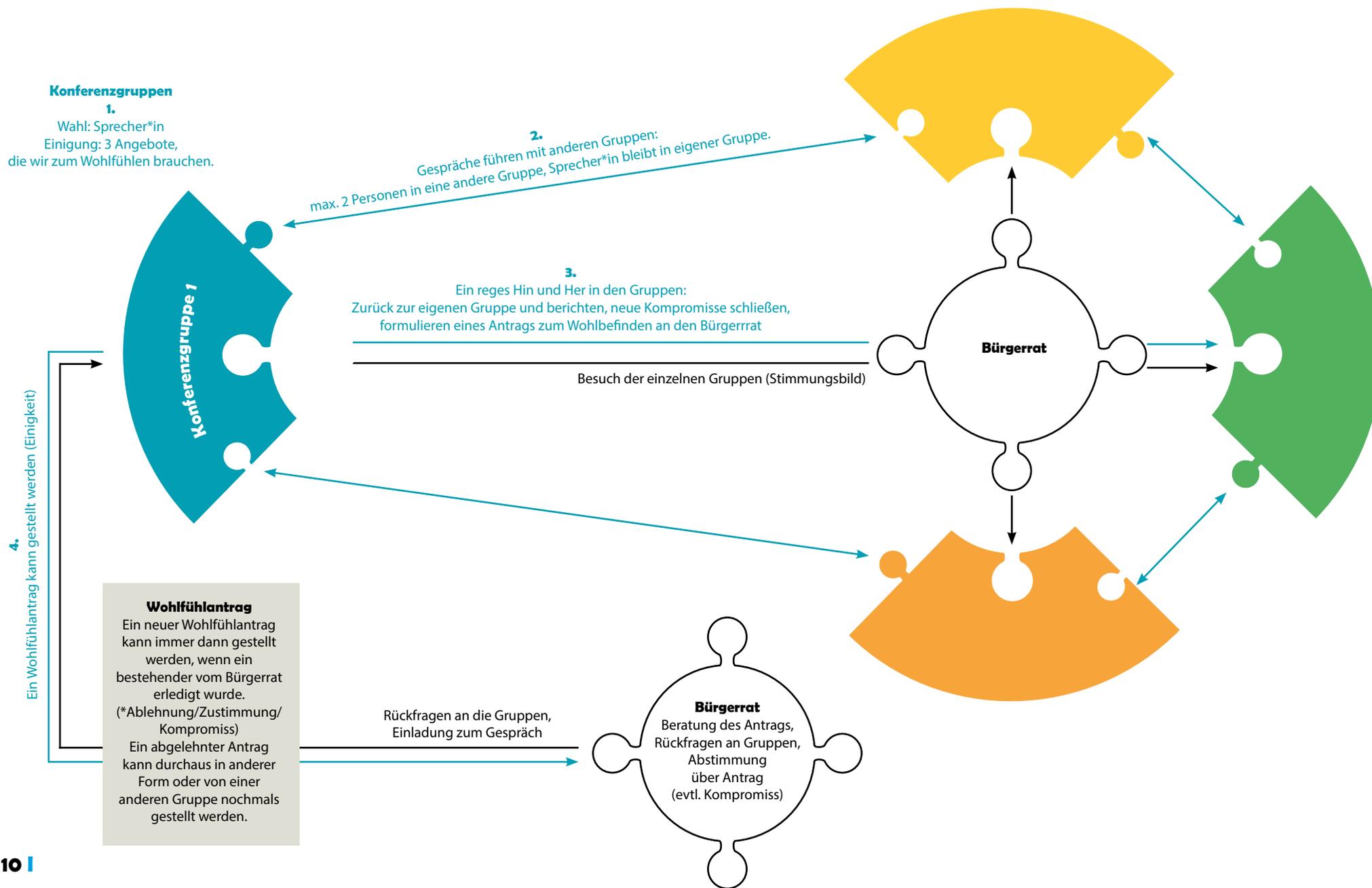
Schulzeiten haben sich geändert (Ganztagsschule). Da braucht es so spät nicht noch ein Angebot.

Wer kommt denn überhaupt noch ins Jugendzentrum? Immer die Gleichen.

Ein Shopping-Center ist viel interessanter für Kinder und Jugendliche.

Die meisten sitzen doch zu Hause am PC, an der Konsole oder sind in sozialen Netzwerken aktiv.

Beispielhafter Spielverlauf für ein Angebot von der Entstehung bis zum erfolgreichen Ergebnis



Die Arbeit in den Konferenzgruppen

Die Gruppen gehen in die dafür vorbereiteten Räume.

In den Gruppen wird zuerst eine Sprecherin/ein Sprecher für die Gruppe gewählt. Diese Person hat die Aufgabe, die gemeinsame Arbeit in der Gruppe zu koordinieren.

Folgende Aufgaben gibt es:

1. Wer von uns geht in welche Gruppe, um Gespräche zu führen?
2. Mit welchen Gruppen gibt es gemeinsame Interessen?
3. Finden wir eine gemeinsame Sache, die wir dem Ausschuss (Bürgerrat) vorstellen können?
4. Die Sprecherin/der Sprecher der Gruppe trägt das erarbeitete Ergebnis dem Ausschuss (Bürgerrat) vor. Sie verhandeln mit dem Ausschuss und suchen nach einer gemeinsamen Lösung.

Nachdem die Rollen klar sind, wählt die Gruppe aus der Liste von „Angeboten“ (**Vordruck A1**) für die Offene Kinder- Jugendarbeit maximal drei Angebote aus, die ihrer Meinung nach auf jeden Fall zuerst berücksichtigt werden sollen.

Ist das geschehen, sucht die Gruppe für jedes Angebot nach Gründen, warum es wichtig ist. Im nächsten Schritt wird ein Gesprächskontakt mit dem **Vordruck G1** vorbereitet und an eine oder mehrere Konferenzgruppen geschickt. Ist ein Angebot erarbeitet, kann es schon auf den Weg gebracht werden.

Ist mit mindestens zwei anderen Konferenzgruppen ein (gemeinsames) Angebot beschlossen und begründet worden, wird es dem Bürgerrat vorgelegt. Dazu stellt die Gruppe, die eine Einigung erzielt hat, den entsprechenden „Wohlfühlantrag“ mit dem **Vordruck W1**.

Der Bürgerrat lädt dann die Gruppensprecherin/den Gruppensprecher aus der federführenden Gruppe (die den begründeten Antrag gestellt hat) zum Gespräch ein.



Die Konferenzgruppen

Spielregeln: Die Konferenzgruppe

Was brauchen Kinder und Jugendliche, um sich in diesem Stadtteil bzw. im Kinder- und Jugendzentrum wohlfühlen?
Argumente für den Erhalt (von Angeboten) des Kinder- und Jugendzentrums

Das ist zu tun!

- Wählen Sie zuerst einen*e Sprecher*in für die Gruppe
- Diese Person hat die Aufgabe, die gemeinsame Arbeit in der Gruppe abzustimmen
- Sie verteilt die Aufgaben in der Gruppe

Weiter geht es!

1. Aus der Liste (Vordruck A1): „Das brauchen Kinder und Jugendliche...“ einigen Sie sich auf drei Angebote, für die sich Ihre Konferenzgruppe einsetzen möchte.
2. Für jedes ausgewählte Angebot einen Kontaktbogen G1 benutzen und ausfüllen; Uhrzeit eintragen: Wir kommen um _____ Uhr
3. Die ausgefüllten Kontaktbögen an andere Konferenzgruppen schicken, um ein Gespräch mit Vertreter*innen der Gruppe zu führen
4. Zur angekündigten Uhrzeit die Gruppe mit max. zwei Personen aus der eigenen Gruppe aufsuchen. Gibt es zu einem Angebot die Zustimmung aller Gruppen, kann von der*dem Sprecher*in der Gruppe der Antrag besprochen werden
5. Ergibt sich nach Gesprächen eine Zustimmung zu einem Angebot von mindestens zwei weiteren Gruppen, kann ein Wohlfühlantrag (W1) beim Bürgerrat abgegeben und ein Termin zum gemeinsamen Gespräch abgesprochen werden.
6. Ein*e Sprecher*in kann zur Unterstützung weitere Sprecher*innen (max. zwei) aus den anderen Gruppen zum Gespräch in den Bürgerrat mitnehmen.

Das ist noch zu beachten!

Folgende Aufgaben sollten von der*dem Sprecher*in der Gruppe immer wieder beachtet werden:

1. Wer von uns geht in welche Gruppe, um Gespräche zu führen?
2. Mit welchen Gruppen gibt es gemeinsame Interessen?
3. Finden wir eine gemeinsame Sache, die wir dem Bürgerrat vorstellen können?
4. Die Sprecher*innen der Gruppen tragen das erarbeitete Ergebnis dem Bürgerrat vor.
Sie verhandeln mit dem Bürgerrat und suchen nach einer gemeinsamen Lösung.
5. Ist ein*e Sprecher*in beim Bürgerrat, muss ein*e Vertreter*in solange die Aufgabenverteilung in der Gruppe erledigen.

Die nächste Runde

Gab es eine Einigung mit dem Bürgerrat?
Dann kann ein neues Angebot auf den Weg gebracht werden.

Spielregeln: Der Bürgerrat

Der Bürgerbeirat meint: Das Kinder- und Jugendzentrum: Ein auslaufendes Modell!? Ist es noch zeitgemäß?

Das ist zu tun!

- Sie sind die Quengler*innen (Kritiker*innen und Nervensägen) in dieser Konferenz.
- Wer könnte das wohl sein? Ein*e Politiker*in; Chef*in eines Unternehmens, Bürgermeister*in, Leiter*in des Altenwohnheimes, die Polizei...?
- Schlüpfen Sie in die Rolle und geben Sie sich einen Namen

Weiter geht es!

- Als Bürgerrat wählen Sie eine*n Vorsitzende*n. Sie*Er leitet die Gespräche mit den Gruppenvertreter*innen.
- In den Gesprächen sind die wichtigsten Wörter für Sie „Warum?“ und „Aber“. Sie sollen den Grund hinterfragen (warum) und Einwände äußern (aber).
- Die*der Vorsitzende* kann jeweils eine Person aus Ihrer Gruppe in die Konferenzgruppen senden, um zu erfahren, welche Wünsche ausgearbeitet werden.
- Die Auserwählten kommen nach ca. zwei Minuten zurück, berichten und überlegen sich eine Strategie, welche Fragen sie stellen wollen, falls der Antrag vorgetragen wird.

Das ist noch zu beachten!

Der Bürgerrat ist sehr kritisch und vertritt die Meinung:

- Es gibt so viele Angebote für Kinder und Jugendliche. Das reicht doch wohl.
- Wer kommt denn überhaupt noch ins Jugendzentrum? Immer die Gleichen.
- Schulzeiten haben sich geändert (Ganztagsschule). Da braucht es so spät nicht noch ein Angebot.
- Im Kinder- und Jugendzentrum „hängen“ die Besucher*innen nur rum und engagieren sich nicht sinnvoll.
- Es ist ein Ort, wo Drogen konsumiert werden.
- Lieber noch ein McDonalds. Da gehen auf jeden Fall alle hin.
- Ein Shopping-Center ist viel interessanter für Kinder und Jugendliche.
- Die meisten sitzen doch zu Hause am PC, an der Konsole oder sind in sozialen Netzwerken aktiv.

Ein Wohlfühlantrag kommt

- Die*der Sprecher*in aus einer Konferenzgruppe stellt den Antrag vor (evtl. kommen weitere Personen aus anderen Gruppen mit). Sie können Nachfragen (Bedenken und weitere Vorschläge) zum Antrag stellen und einen oder weitere Termine vereinbaren, bevor Sie eine Entscheidung treffen.

Das brauchen Kinder und Jugendliche, um sich in diesem Stadtteil bzw. im Kinder- und Jugendzentrum wohlfühlen:

- Öffnungszeiten:
von _____ Uhr bis _____ Uhr
 - mehr Öffnungszeiten
 - Öffnungszeit
für eine bestimmte Altersgruppe
 - Öffnungszeit
für ein bestimmtes Geschlecht
 - mehr Essensangebote
 - kostenloses WLAN
 - eine Disco
 - Smart-TV mit Spielekonsole
 - Renovierung der Räumlichkeiten
 - einen offenen Bereich mit:
Billardtisch, Kicker, Tischtennis....
 - Computerraum
 - Tanzraum
 - einen Raum zum Chillen
 - AG-Raum mit folgendem Angebot:

 - einen zusätzlichen Raum für:

 - Grillplatz draußen
 - Lagerfeuerplatz
 - Boltzplatz
 - Basketballkorb
 - ein Gelände für Mountainbikes
 - Kletterwand
 - Was braucht es noch?
- Eigene Ideen:
- _____
 - _____
 - _____

Unser Wohlfühlantrag an den Bürgerrat

Das ist unser Angebot, das unbedingt Zustimmung finden sollte:

Der Antrag der Konferenzgruppe ____

findet Zustimmung

wird abgelehnt

Wir möchten gerne noch einmal mit dem Bürgerrat reden:

Konferenzgruppe ____

Der Bürgerrat antwortet:

Geht um: _____

Endgültiges Ergebnis nach weiteren Gesprächen:

Zustimmung

Ablehnung

gemeinsamer Kompromiss

Es wird folgendes Angebot geben:

Einigung mit der Konferenzgruppe __ und dem Bürgerrat:

Unterschrift Konferenzgruppe

Unterschrift Bürgerrat

Aufgaben der Spielleitung und Tipps während der Spielphasen

Beginn

Spielgeschichte
Gruppenaufteilung

- Das Planspiel sollte mit einer Spielgeschichte begonnen werden, um die Mitspielenden zu animieren, im Spiel in ihrer zu spielenden Rolle zu agieren.
- Die Spielleitung kann ebenfalls eine zu spielende Rolle übernehmen, sollte dabei aber auch immer die Dynamik des Spielgeschehens im Blick haben.
- Die Spielleitung sollte ein Einfühlungsvermögen dafür haben, dass eine mitspielende Person nicht in ihrer Rolle zu authentisch und emotional gefangen ist.

Gruppenphase

Wahl der Sprecher
Austausch der Gruppen
Anträge

- Sofern es möglich ist, sollte bei jüngeren Mitspielenden in jeder Gruppe eine beratende Person zur Verfügung stehen (als Rolle im Spiel integriert).
- Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Mitspielenden wertschätzend und achtsam miteinander umgehen. Das gilt im Umkehrschluss auch für die zu spielende Rolle als Spielleitung gegenüber den Mitspielenden.
- Eine Spielleitung sollte das Spielgeschehen beobachten und die Spieldynamik durch „Spielereignisse“ animierend beeinflussen (Ereigniskarten). Diese können dem Spiel eine neue Wendung geben.
- Die Spielleitung beobachtet das Spielgeschehen und notiert sich interessante Wendungen oder Begebenheiten im Spiel für die Auswertung.



Die Spielleitung im Spiel

Spielende

Rollen ablegen

Pause

Auswertung

- Die beobachtende Spielleitung entscheidet, wann das Spiel beendet wird (erfahrungsgemäß, wenn die Spieldynamik nachlässt und alles „gesagt“ ist. Dafür hat sie zwei Möglichkeiten:
 - das Spielziel ist erreicht (z.B. gemeinsame Abstimmung, gemeinsames Ergebnis, zeitliche Begrenzung....)
 - das Spiel ist auf dem „Höhepunkt“ angelangt und alle weiteren Ereignisse wiederholen sich.
- Mit dem Ende des Spiels darauf achten, dass alle Mitspielenden ihre gespielte Rolle verlassen (z.B. Namensschilder abnehmen, „Verkleidung“ für die Rolle ablegen, sich einmal um die eigene Achse drehen („entrollen“))

Auswertung

- Nach einer Pause sollte eine gemeinsame Auswertung stattfinden. Die Auswertungsfragen richten sich nach dem Spielgeschehen, den Spielereignissen und Spielergebnissen.
- Dabei ist es wichtig, erst auf das Spielgeschehen einzugehen. (Was habe ich im Spiel erlebt?)
- Im Anschluss daran ist es für den Lernprozess wichtig eine Brücke von den spielerischen Erfahrungen hin zu den Alltagserfahrungen zu schlagen. (Was finde ich davon im Alltag wieder?)
- Eine wichtige Frage zum Schluss: Was habe ich aus dem Spiel gelernt?
 - Welche Ratschläge würdet ihr anderen Kindern und Jugendlichen geben, wenn es darum geht, gemeinsame Wünsche zu formulieren und sich dafür einzusetzen?
 - Welche Erfahrungen nehmt ihr aus dem Spiel mit?

Erste Spielerfahrungen aus dem Anne-Jakobi-Haus in Münster

Die Werbung für das Spiel

Das Werbematerial für das Spiel wurde von den pädagogischen Fachkräften des Jugendhauses entworfen. Durch persönliche Ansprache und ein einfaches Infoblatt mit dem Titel: „Wir brauchen dich!“ – „Sei ein Teil von dem, was passiert!“, gestaltete sich eine motivierende Werbekampagne.

Das Infoblatt beinhaltete weiterhin den Ort und die Zeit sowie zwei Symbole, die das Interesse zur Teilnahme wecken sollten. Das Wort „Spiel“ wurde auf dieser Info bewusst vermieden. Auch in der persönlichen Ansprache ging es darum, die Kinder und Jugendlichen zur Teilnahme zu gewinnen. Wir sprachen die Kinder und Jugendlichen persönlich an und nahmen die beiden Symbole zum Anlass ihr Interesse zu wecken.

Für die Vorbereitung: Weniger ist mehr!

Wenn das Planspiel vorbereitet wird, sollten sich zuvor maximal zwei Personen finden, die sich umfassend in das Spiel einarbeiten, um es erklären und koordinieren zu können. Sie erklären den Multiplikator*innen später die Spielregeln und den Ablauf des Spiels.

Hierzu gehört auch die Auswahl von Spielleiter*innen. Wir haben jede Spielstation mit einer beratenden und unterstützenden Person besetzt, da am Spiel auch Kinder ab zehn Jahren teilnahmen.

Alle, die am Spieltag eine Aufgabe hatten, trafen sich ca. 1 ½ Stunden vor Beginn des Spiels und wurden in ihre zu übernehmende Spielrolle eingewiesen.

Unser Team setzte sich aus sieben Personen zusammen (je eine Person für die Gruppen und drei Personen für den Empfang der Mitspielenden und die Spielkoordination während des Spiels). Die Auswahl der Räume wurde vor Beginn des Spiels erledigt.



Aus der Praxis

Unser Tipp:
Es lohnt sich.
Eine erfolgreiche Spielaktion braucht eine gute Vorbereitung, Zeit und (motivierende) Werbung.

Die Vorbereitung der Spielleiter*innen - Hier beginnt das Spiel!

Mit Beginn der Spielerklärung haben wir uns in unsere zu spielende Rolle versetzt, Szenarien angespielt und ausprobiert, um in einer lockeren Form das Spiel verständlich zu machen.

Wir haben uns einen „neuen“ Namen gegeben, der zur gespielten Rolle passte.

Ein entsprechendes Outfit unterstrich die zu spielende Rolle.

Wir hatten uns entschlossen, die Mitspielenden zu siezen, um ihnen respektvoll und „auf gleicher Höhe“ zu begegnen. Sie waren uns wichtig!

Der Spielbeginn – ein erster Überraschungseffekt

Zwei Mitarbeiter*innen aus dem „Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“ begrüßten in ihren Rollen die Besucher*innen im Eingangsbereich mit einer Spielgeschichte (siehe Spielbeschreibung). Auch das Siezen zeigte erste Auswirkungen. Nach einem verdutzten Blick und überwundener Unsicherheit ließen sich die Ankommenen in ein Gespräch verwickeln.

Vom Eingang in den Raum für die Einteilung der Gruppen

„Gleich um die Ecke“ versammelten sich die Mitspielenden in einem Stuhlkreis.

Wir hatten uns entschlossen, die zu bildenden Gruppen entsprechend dem Alter der Teilnehmenden zu bilden (jüngere in eine Gruppe, ältere in eine Gruppe). Um das zu erreichen, forderten wir die Mitspielenden auf, sich entsprechend dem Alter in den Stuhlkreis zu setzen.

Dafür war ein Stuhl mit „Hier sitzt die jüngste Person“ gekennzeichnet.

So bildeten sich Konferenzgruppen in der Altersspanne von 10-12 Jahren, 13- 15 Jahren und 16-20 Jahren.

...und was hat das für einen Vorteil im Spiel?

Jede Altersgruppe kann ihre Wünsche formulieren, und alle Gruppen müssen kooperieren, um die Interessen altersgemäß zu berücksichtigen.

...und was ist, wenn mich die Teilnehmenden kennen?

Unser Tipp:

Die Spielleitung bleibt in ihrer Rolle, auch wenn die Kinder und Jugendlichen kundtun, die vor ihnen stehende Person zu kennen. Nach kurzer Zeit spielen sie in ihrer Rolle mit und der Einstieg ins Spiel wird gelingen.

Eine altersgemischte Gruppe!

Die erste zu bildende Gruppe: der Bürgerbeiratsausschuss. Für diese (Verantwortung tragende) Gruppe entscheiden wir, dass sich von allen Mitspielenden vier Mitspielende freiwillig melden sollten.

...und wenn sich niemand meldet?

Wir stellten Fragen und bestärkten somit die Mitspielenden, in diese Gruppe zu gehen:

- Wer ist mutig?
- Wer kann gut eine Entscheidung treffen?
- Wer kann Verantwortung übernehmen oder hat das schon einmal getan?

Die Aufgabe des Beirates wurde ebenfalls explizit beschrieben, um die Bedeutung hervorzuheben. Schnell waren vier Mitspielende, die sich dieser Aufgabe gewachsen fühlten (altersgemischt) gefunden.

Der Spieleinstieg und die Einteilung der Gruppen dauerte bei uns ca. 30 Minuten.

Konferenzgruppen und Bürgerbeiratsausschuss

Alle Gruppen gingen dann mit ihren Beraterinnen und Beratern in die vorgesehenen Räume und bereiteten sich auf die Spiel-aufgabe vor.

Der Bürgerbeiratsausschuss

Was macht der Ausschuss, wenn die Anträge erst schleppend kommen?

Zu Beginn ist der Ausschuss vielleicht nicht ausgelastet aufgrund mangelnder Anträge.

Ein Tipp zur Abhilfe:

Einzelne Mitglieder können die Konferenzgruppen besuchen und sich informieren, was gewünscht wird (Bürgernähe suchen).

Der erste Kontakt lässt vermuten, was wohl an Anträgen kommen könnte (Prioritätenliste erstellen).

Die Liste kann später für die Auswertung genutzt werden. Lagen wir mit unserer Einschätzung richtig?

Spielverlauf in Münster:

Nachdem die Mitspielenden sich mit ihrer Aufgabe in den Gruppen vertraut gemacht hatten, begann das Spiel „Fahrt aufzunehmen“. Die ersten Kontakte zu anderen Gruppen begannen nach ca. 10-15 Minuten. Die Ausschussmitglieder begannen damit, die Konferenzgruppen zu besuchen und sich zu informieren, was wohl an Anträgen auf sie zukommen könnte. Die Spieldynamik entwickelte sich, und als bei dem überwiegenden Teil der Mitspielenden die Spielstruktur verstanden war, ver selbstständigte sich das Spielgeschehen.

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass den Mitspielenden nicht damit geholfen ist, ihnen Entscheidungen abzunehmen. Es hat ihnen Spaß gemacht, als Gruppe gefordert zu sein. Sie zeigten Solidarität in ihrer Altersgruppe und waren gefordert, Standpunkte zu entwickeln.

... und was ist, wenn sie sich nicht auf ein gemeinsames Angebot einigen können?

- In diesem Fall kann eine (beratende) Unterstützung hilfreich sein.
- Eine Auswahl eingrenzen; Kompromisse finden.
- Vielleicht arbeitet schon eine andere Gruppe an dem Angebot.
- Die Beraterin/der Berater ist gefordert: Dauert der Entscheidungsprozess zu lange, kann die Spielmotivation nachlassen.



Spielende

Nach ca. 90 Minuten effektiver Spielzeit waren erste Anträge genehmigt oder Kompromisse gefunden worden. Das Spiel wurde beendet, als erste Erfolgserlebnisse für alle Beteiligten spürbar waren. So gelang es, mit einer guten Stimmung das Spiel zu beenden. Alle Mitspielenden „entrollten“ sich (Namensschilder wurden abgenommen). Es gab dann eine kurze Pause, in der den Mitspielenden Pizza angeboten wurde.



Die Auswertung in zwei Phasen

Phase 1 Auswertung der Erlebnisse im Spiel

- Was habe ich im Spiel erlebt?
- Wie habe ich mich in der gespielten Rolle gefühlt?
- Welche Erfahrungen habe ich im Spiel gemacht?
- Was hat sich im Spiel verändert?
- Wie schwer war es, vom Ausschuss gehört zu werden?
- Wie haben sich Kompromisse entwickelt?
- Gab es altersbedingt andere Bedürfnisse?
- Wie habt ihr euch mit anderen Gruppen geeinigt?

Phase 2 Übertragung in die reale Lebenswelt

- Gibt es ein Mitspracherecht für Kinder und Jugendliche?
- Worauf ist zu achten, wenn Kinder und Jugendliche gehört werden wollen?
- Kennt ihr Beispiele, wo nicht auf die Bedürfnisse Rücksicht genommen wird?
- Wo müsst ihr ein Mitspracherecht einfordern?
- Welche Ausschüsse/Ansprechpartner*innen gibt es vor Ort?

Das sind nur einige Fragen, die sich aus dem Spielverlauf ergeben haben. Wir haben in die Auswertung auch Fragen einfließen lassen, die sich aus der Spieldynamik und unseren Beobachtungen ergeben haben (direkte Ansprache der Mitspielenden).

IMPRESSUM

Herausgeberin:

Arbeitsgemeinschaft Offene Türen NRW e. V.
Ratiborweg 3, 40231 Düsseldorf
Telefon: 0211 96661698
Mail: info@agot-nrw.de
Web: www.agot-nrw.de
facebook.com/AGOTNRW

Vertreten durch: Christopher Roch
(Vorsitzender AGOT-NRW e. V.)

Redaktion:

Hendrik Meyer, Ralf Brinkhoff, Jana Hollmann

Lektorat:

Brigitte Hovenga

Grafische Gestaltung:

Stefanie Schröder, www.schrift-talent.de

Foto Umschlag: www.pixabay.de

Die AGOT-NRW ist ein Zusammenschluss der folgenden fünf Trägergruppen:



Fachverband
Offene Kinder- und
Jugendarbeit in NRW



Diese Projekt wird gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

