

PLANSPIEL JUGENDKREISTAG

SPIELANLEITUNG

PLANSPIEL JUGENDKREISTAG

SPIELANLEITUNG



Akademie für
Lokale Demokratie

Akademie für Lokale Demokratie e.V.
Peterssteinweg 10
04107 Leipzig
Tel.: +49 (0)341 2499 4060
E-Mail: kontakt@lokale-demokratie.de



Entwicklungsprogramm
für den ländlichen Raum
im Freistaat Sachsen
2014 - 2020

Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des
ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete

STAATSMINISTERIUM
FÜR UMWELT UND
LANDWIRTSCHAFT



Freistaat
SACHSEN

Akademie für Lokale Demokratie



PLANSPIEL JUGENDKREISTAG



Akademie für
Lokale Demokratie



Akademie für
Lokale Demokratie

Herausgeber
Akademie für Lokale Demokratie e.V.
Peterssteinweg 10
04107 Leipzig
Tel.: +49 (0)341 2499 4060
E-Mail: kontakt@lokale-demokratie.de

www.lokale-demokratie.de

Redaktionsschluss: 8. November 2017
AutorInnen: Nina Kaiser, Dr. Peter Patze-Diordiyuk, Eric Heffenträger, Maximilian Fischer
Lektorat: Frank Braungart
Gestaltung: Thomas Endler

Förderhinweise:
Das Projekt wird gefördert über die Förderrichtlinie LEADER – RL LEADER/2014. Zuständig für die Durchführung der ELER-Förderung im Freistaat Sachsen ist das Staatsministerium für Umwelt und Landwirtschaft (SMUL), Referat Förderstrategie, ELER-Verwaltungsbehörde.



Entwicklungsprogramm
für den ländlichen Raum
im Freistaat Sachsen
2014 - 2020
Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des
ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete

STAATSMINISTERIUM
FÜR UMWELT UND
LANDWIRTSCHAFT



Akademie für
Lokale Demokratie

Planspiel Jugendkreistag

Spielanleitung



PLANSPIEL JUGENDKREISTAG



Akademie für
Lokale Demokratie

Inhaltsverzeichnis

1	5	Einleitung
2	7	Das Planspiel Jugendkreistag im Überblick
	8	Warum dieses Planspiel?
	9	Planspiel als Methode der politischen Bildung
	11	Ziele des Planspiels
	12	Gute Gründe mitzumachen
3	13	Spielanleitung
	14	Vorbereitung des Netzwerks
	15	Gründung der Lenkungsgruppe
	17	Befragung zu Teilnehmungsbedingungen vor Ort
	19	Informationsveranstaltungen in den Schulen
	20	Aufbau einer Online-Teilnehmungsplattform
	21	Erster Projekttag
		Besuch einer realen Ausschuss- und/oder Kreistagssitzung
	22	Zweiter Projekttag
		Themenfindung
	27	Zwischenschritt: Bereitstellen von Materialien
	28	Dritter Projekttag
		Delegiertenversammlung
	33	Zwischenschritt: Vorbereitung der Jugendkreistagssitzung
	34	Vierter Projekttag
		Jugendkreistagssitzung
	36	Reflexion der Projekttag
	39	Nachbereitung des Planspiels
4	41	Übertragbarkeit des Planspiels Jugendkreistag
5	43	Quellenangaben

»Das Einbinden und eine aktive Beteiligung von Jugendlichen in politische Prozesse sind heute wichtiger denn je. Das ist nicht nur eine Frage der Gerechtigkeit und Zukunftsorientierung angesichts des demografischen Wandels, sondern bietet praktisches Lernen in einer und für eine demokratische Gesellschaft.«

Jugendstiftung Baden-Württemberg & Landesjugendring Baden-Württemberg 2015: 3

Ende 2015 lebten 82,2 Millionen Menschen in Deutschland¹. Der Jugendquotient² lag in diesem Jahr bei 30,3, der Altenquotient bei 34,7³. Bis 2060 wird eine rasante Verschiebung dieser Werte stattfinden. Laut dem Statistischen Bundesamt wird für das Jahr 2060 ein demografischer Jugendquotient von 32 prognostiziert⁴. Dagegen wird der Altenquotient sehr steil ansteigen auf einen Wert von 65⁵. Im Ergebnis werden der »Bevölkerung im Erwerbsalter [...] künftig immer mehr Seniorinnen und Senioren gegenüberstehen«⁶. Der Anteil junger Menschen an der Gesamtbevölkerung sinkt somit, umgekehrt nimmt der Anteil älterer Menschen deutlich zu. Der demografische Wandel mit all seinen Facetten führt daher zu großen Herausforderungen, wobei besonders der ländliche Raum betroffen ist. In den ländlichen Regionen verläuft der Alterungsprozess merklich schneller, da junge Menschen arbeitsbedingt wegziehen, während immer mehr SeniorInnen auf dem Land wohnen. Mit diesem Umstrukturierungsprozess verändern sich auch die Bedürfnisse der EinwohnerInnenschaft,

und es wird immer schwieriger, einen Ausgleich der verschiedenen Interessenlagen zwischen den Generationen zu finden.

Mit zunehmender Überalterung der Bevölkerung entwickelt sich ein Diskurs, bei dem es vor allem um ältere Menschen geht, während die Bedürfnisse und Interessen junger Menschen nur eine untergeordnete Rolle spielen. Insofern stellt sich die Frage, wie die Bedürfnisse, Ideen und Sichtweisen junger Menschen in die regionalen Willensbildungs- und Entscheidungsfindungsprozesse eingespeist werden können, um die Lasten und Ressourcen zwischen den Generationen gerechter verteilen als auch die Lebensqualität der (jungen) Bevölkerung absichern und zur Wertschöpfung der Region beitragen zu können.

So stärken immer mehr Kommunen systematisch den Bereich der Jugendbeteiligung, indem sie z. B. Jugendparlamente, Jugendforen oder Jugendbeiräte langfristig institutionalisieren⁷. Auch die Landkreise nehmen bei der Gestaltung einer nachhaltigen, demografiefesten Infrastruktur, die den Bedürfnissen von Kindern, Jugendlichen

und jungen Familien Rechnung trägt, eine Schlüsselfunktion ein. Sie sind u. a. zuständig für die Jugendhilfeplanung, organisieren den öffentlichen Personennahverkehr, richten Natur- und Landschaftsschutzgebiete ein, sind Träger der berufsbildenden und Sonderschulen und leiten den Brand- und Katastrophenschutz.

In Zukunft wird es daher auch auf der Ebene der Landkreise stärker darum gehen müssen, neue Formen der kooperativen Demokratie zu erproben. Deswegen bietet das Planspiel Jugendkreistag auf der Ebene der Landkreise für Jugendliche und politische Entscheidungsträger eine innovative Möglichkeit, sich gegenseitig kennenzulernen sowie ihre Ideen und Sichtweisen in die reale Politik einzuspeisen.

Das Planspiel Jugendkreistag im Überblick

2

»Auf der lokalen Ebene, auf der die Jugendlichen die durch ihr persönliches Engagement erzielten Ergebnisse konkret beurteilen können, kann eine aktive Staatsbürgerschaft erlernt werden.«

EU-Kommission 2001: 5

Warum dieses Planspiel?

Im Vergleich zur Ebene der Städte und Gemeinden bleiben die Potenziale der Partizipation von Jugendlichen auf der Ebene der Landkreise bislang weitgehend ungenutzt. Einerseits sind junge Menschen in den Kreistagen extrem unterrepräsentiert, andererseits sind beratende Gremien wie z. B. Jugendbeiräte auf der Ebene der Landkreise (in ländlichen und überörtlichen Planungsräumen) deutlich seltener anzutreffen.⁸

Wenn junge Menschen kommunalpolitisch stark unterrepräsentiert sind, erschwert dies die Vertretung ihrer Interessen und damit auch die Effektivität politisch-administrativer Problembearbeitung im demografischen Wandel. Zusätzliche politische Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche bieten die Chance, das Vertrauen junger Menschen in die Institutionen der kommunalen Demokratie zu stärken und die Akzeptanz kommunalpolitischer Entscheidungen zu erhöhen.

Durch die bestehende Repräsentationslücke nimmt die Entfremdung zwischen

den jungen Menschen und den politischen Institutionen potenziell zu. Denn wenn es an Vorbildern aus der eigenen Generation mangelt, sinkt auch die Bereitschaft junger Menschen zu demokratischem Engagement in Politik und Gesellschaft.

Angesichts des demografischen Wandels und der Legitimationsprobleme der kommunalen Parteiendemokratie zielt eine Förderung der politischen Beteiligung von Jugendlichen über dialog-orientierte Verfahren somit auch darauf ab, junge Menschen durch positive Beteiligungserfahrungen zu längerfristigem Engagement in Politik und Gesellschaft zu motivieren. Durch den inhaltlichen Input sowie die Berücksichtigung des spezifischen Wissens junger Menschen lassen sich nachhaltigere kommunale Lösungen im demografischen Wandel erarbeiten.

Gelingen kann dies aber nur, wenn auf der Ebene der Landkreise neue innovative Kommunikationsformen entwickelt und erprobt werden, die Hand in Hand gehen mit den Beteiligungswünschen und Kommu-

nikationsgewohnheiten junger Menschen. Für die Jugendlichen und die kommunalen Entscheidungsträger bieten dialogorientierte und kooperativ angelegte Beteiligungsverfahren umfassende Möglichkeiten für politisches Lernen im demografischen Wandel.

Das Planspiel als Methode der politischen Bildung

Das Planspiel ist eine Methode der politischen Bildung, bei der Situationen, wie sie in der Realität stattfinden, modellhaft durchgespielt werden. Bei realitätsnahen Zielvorgaben und Rahmenbedingungen werden Entscheidungsprobleme diskutiert und Möglichkeiten der Entscheidungsfindung erprobt. Aufgabe dieser politischen Bildung ist es, die Heranwachsenden in eine wirklichkeitsnahe Situation zu versetzen, um mögliche Entwicklungen zu erkennen, Entscheidungen zu treffen und Problemlösungen zu erarbeiten.

Hier wird es den Teilnehmenden ermöglicht, sich kritisch mit politischen Fragen auseinanderzusetzen, politische Prozesse zu verstehen und diese aktiv mitzugestalten. Auf diese Weise werden politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge eingeübt, klare Vorstellungen von Politik und Demokratie vermittelt sowie wichtige Kompetenzen zum selbstbestimmten Lernen und Handeln gefördert. Je hautnah, unmittelbar und echter das Ereignis miterlebt wird, je stärker man selbst emotional involviert ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit eines Lernerfolgs und die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit dem Thema. Planspiele bewähren sich nicht nur im schulischen Kontext, sondern gewinnen auch bei Trägern der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung sowie im universitären Bereich zunehmend an Beliebtheit.

Das Planspiel Jugendkreistag ermöglicht eine neue Form der Kommunikation mit Jugendlichen im Alter von 14 bis 24 Jahren über die demografischen Veränderungen auf Landkreisebene, ihre Folgen und die daraus resultierenden Handlungsnotwendigkeiten. Damit wird die Partizipation junger Menschen am demokratischen Leben gestärkt und zu einer nachhaltigen positiven Entwicklung der Landkreise beigetragen. Das Projekt führt Jugendliche an Kreispolitik heran und stärkt junges politisches Engagement vor Ort.

Insbesondere vor dem Hintergrund der Unterrepräsentation junger Menschen in kommunalen Parlamenten sollten wir uns die Frage stellen, wie die aktive politische Beteiligung der jungen Generation an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen gestärkt werden kann. Dafür braucht es neue Kommunikationswege, die Rücksicht auf die Beteiligungswünsche und Kommunikationsgewohnheiten der Jugendlichen nehmen und den direkten Zugang zu politischen AkteurlInnen fördern.

Das Planspiel Jugendkreistag setzt hier an, indem es jungen Menschen die Chance bietet, sich aktiv an politischen Debatten zu beteiligen und ihre Bedürfnisse und Standpunkte untereinander sowie mit kommunalen EntscheidungsträgerInnen zu diskutieren. Der strukturierte Charakter des Planspiels unterstützt die Jugendlichen dabei, sich mit

aktuellen demografischen Entwicklungen auseinanderzusetzen sowie kommunale Entscheidungs- und Willensbildungsprozesse kennenzulernen. Dabei übernehmen die teilnehmenden Jugendlichen nicht nur fiktive Rollen innerhalb eines vorgegebenen Szenarios, sondern sind Teil einer realen Kommunikation, bei der ihre Anliegen ernst genommen und gehört werden.

Mit Blick auf relevante Fragen der Kreisentwicklung können die Jugendlichen selbst aktuelle Themen und Ideen nicht nur in den Jugendkreistag, sondern am Ende auch in den realen Kreistag einbringen. Damit wird den örtlichen AkteurInnen ein innovatives Instrument zur Gestaltung des demografischen Wandels in die Hand gegeben, mit dem nachhaltige Jugendbeteiligungsstrukturen in der Region etabliert werden können.

Ziele des Planspiels

Leitziel	Das Planspiel Jugendkreistag möchte zu einer nachhaltigen Entwicklung der Landkreise in Deutschland beitragen und dabei speziell die Auswirkungen des demografischen Wandels durch die Förderung der politischen Partizipation von jungen Menschen fokussiert.
Handlungsziel 1	Systematisch Bedürfnisse, Ideen und Sichtweisen von Jugendlichen zu aktuellen Fragen der Kreisentwicklung im Landkreis sammeln und in die Politik einspeisen
Handlungsziel 2	Relevante Themen und Fragen der Kreisentwicklung identifizieren, bei denen Verwaltung und Politik (Kreistagsfraktionen) Beratungsleistungen durch junge Menschen suchen
Handlungsziel 3	Beteiligungsmöglichkeiten, -erfahrungen und -wünsche von Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf der Landkreisebene eruieren und verbreiten
Handlungsziel 4	Wissen um innovative Konzepte der Jugendbeteiligung in Deutschland stärken sowie konkrete Anwendungsmöglichkeiten für die Kreisebene reflektieren
Handlungsziel 5	Kommunalpolitische Kompetenzen (Wissen und Fähigkeiten) sowie Kontakte von Jugendlichen auf der Landkreisebene stärken und ausbauen
Handlungsziel 6	Argumentative Fähigkeiten der Jugendlichen unter realen Bedingungen von Debatten schulen

Gute Gründe mitzumachen

Eine gute Motivation der Jugendlichen ist ein zentraler Baustein für den Erfolg des Planspiels. Im Folgenden finden Sie einige Argumente für die Teilnahme von jungen Menschen an einem solchen Projekt, die in Informationsveranstaltungen und persönlichen Gesprächen vorgebracht werden können. Weiterhin sind viele dieser Argumente hilfreich, um Institutionen wie z. B. Schulen und Landkreisverwaltungen von dem Vorhaben und einer Mitarbeit zu überzeugen.

Viele junge Menschen haben bereits einen differenzierten Blick auf ihre Region. In Gesprächen taucht immer wieder vielfältige Kritik an aktuellen Gegebenheiten auf. Über das Planspiel lernen die Teilnehmenden Wege der politischen Entscheidungsfindung kennen und wie sie sich mit ihren Anliegen besseres Gehör in der Verwaltung und Politik verschaffen können.

Das Planspiel ist damit mehr als eine Simulation. Durch die direkte Kopplung an den Kreistag des Landkreises haben Jugendliche die Möglichkeit, eigene Ideen und Projekte mit entsprechenden Argumenten vorzustellen. So können Themen aus der Simulation später eine tatsächliche Realisierung erfahren. Die Wahrscheinlichkeit hierfür ist auf der lokalen Ebene deutlich höher, wodurch die aktive Mitarbeit der Jugendlichen zu greifbaren Ergebnissen führen kann.

Ein gutes Argument gegenüber Eltern und Schulen ist zudem, dass neben der Vermittlung von Kenntnissen der Kommunalpolitik auch eine Schulung individueller Argumentationsfähigkeiten stattfindet. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihre Projektideen mit überzeugender Begründung vorzustellen und gegenüber den anderen Fraktionen des Jugendkreistages zu vertreten. Das freie Reden spielt dabei ebenfalls eine wichtige Rolle.

Nicht zu unterschätzen ist schließlich die Darstellung des zeitlichen Aufwands für die Teilnehmenden. Die Projektstage sollten im Rahmen der Schulzeit stattfinden, sodass die Hürde des zusätzlichen Zeitaufwands möglichst gering ist. Hierbei kann es zudem von Vorteil sein, wenn Lehrkräfte für die aktive Teilnahme am Planspiel eine positive Benotung in Aussicht stellen.

Ein gutes Anreizsystem ist unerlässlich, um die Motivation der Teilnehmenden über den gesamten Projektzeitraum hinweg zu gewährleisten und das Planspiel zu einem Erfolg werden zu lassen. Zudem zeigt die Erfahrung, dass viele Jugendliche nach einer erfolgreichen Motivationsphase eigenständig Engagement für das Projekt und Freude an den Aufgaben entwickeln.

»Im Planspiel soll am Modell die Welt der Politik entdeckt werden. Gruppen mit unterschiedlichen Interessen stoßen aufeinander und müssen ihren Konflikt lösen. Durch diese politische Entdeckungstour soll politisches Selbstbewusstsein entwickelt werden. Dies schließt die Fähigkeit ein, auch selbst politisch aktiv zu werden.«

Gregor von Fürstenberg 1994: 13.

Das Planspiel setzt sich aus verschiedenen Elementen zusammen, die zum großen Teil aufeinander aufbauen. Im Folgenden wird chronologisch aufgezeigt, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um das Planspiel erfolgreich durchzuführen.

Wichtige Elemente des Planspiels im Überblick:

Bevor es in die Durchführung des eigentlichen Planspiels geht, sind einige vorbereitende Schritte notwendig. Dies ist eine sehr intensive Phase. Sie sichert die organisatorischen Grundlagen und damit das Funktionieren des Planspiels. Hier müssen viele Abstimmungen geführt und Vorbereitungen getroffen werden.

BEFRAGEN

Jugendliche nennen Themen, die sie unmittelbar interessieren und die aus ihrer Sicht diskutiert werden müssen.

ZUSCHAUEN

Jugendliche schauen PolitikerInnen über die Schulter und nehmen an Ausschusssitzungen und Kreistagssitzungen teil.

DABEISEIN

Jugendliche bilden Fraktionen nach Themen oder nach Schulen und positionieren sich zu den Themen der anderen Fraktionen. Sie verfolgen die Themen bis zur Abstimmung.

Vorbereitung des Netzwerks

Ohne ein gutes Netzwerk vor Ort kann das Projekt nicht funktionieren. Hierzu bedarf es einer ausführlichen Vorbereitung, um sicherzustellen, dass alle relevanten Beteiligten bedacht wurden und die Aufgaben und Zuständigkeiten klar verteilt werden.

Zunächst ist eine Übersicht über die relevanten ProjektpartnerInnen zu erstellen (Stakeholderanalyse). Dies sollte gemeinsam mit der Landkreisverwaltung geschehen, da diese in der Regel über viele Kontakte verfügt.

Es folgt eine intensive Phase der Kommunikation bzw. Kontaktaufnahme mit allen potenziellen Beteiligten. Neben der Landkreisverwaltung, den Fraktionsvorsitzenden im Kreistag und Projektmultiplikatoren, wie z. B. dem Kreiskinder- und Jugendring, müssen vor allem SchulleiterInnen von der Projektidee überzeugt werden.

Über Kooperationsvereinbarungen mit den Schulen kann zusätzliche Planungssicherheit gewonnen werden. Im Idealfall benennen die Schulen bereits verantwortliche LehrerInnen (oder Angestellte der Schulsozialarbeit), die im weiteren Verlauf als Kontakt zur Verfügung stehen. Hierbei eignen sich vor allem Lehrkräfte aus den Fächern Sozialkunde, Gemeinschaftskunde, Politik, Geschichte und Ethik. Eine fortlaufende Interaktion und Information der Schulen über den Projektstand ist

unerlässlich, um sie weiter zu binden und das Planspiel immer wieder in den Fokus zu rücken.

Zusätzlich ist eine Ankündigung des Projektes im Kreistag von Vorteil, da hier im späteren Verlauf Personen benötigt werden, die den Jugendlichen bei der Bearbeitung ihrer Themen unter die Arme greifen. Außerdem dient dieses Vorgehen dem Ziel, nachhaltige Kontakte zwischen den Jugendlichen und Kreistagsmitgliedern aufzubauen.

ZIEL

Zentrale PartnerInnen einbinden
sowie Verbindlichkeiten schaffen

Gründung der Lenkungsgruppe

Zur inhaltlichen und zeitlichen Abstimmung der Projektschritte empfiehlt es sich, eine Lenkungsgruppe zu gründen. Hier sollten alle wichtigen Projektbeteiligten mitarbeiten. Aber auch Projektmultiplikatoren, wie z. B. Kreiskinder- und Jugendring oder das zuständige Schulamt, sollten in der Lenkungsgruppe vertreten sein.

Dadurch können mögliche Probleme frühzeitig erkannt und gemeinsam Lösungen erarbeitet werden. Die Gruppe stärkt außerdem das Netzwerk unter allen Beteiligten. Wichtig ist dabei, dass sich die Lenkungsgruppe regelmäßig (mindestens alle zwei Monate) trifft und die anstehenden Projektschritte bespricht.

ZIEL

Input und Feedback wichtiger Beteiligter aus der Region hinsichtlich der Planung der Inhalte und Termine absichern

Befragung zu Beteiligungsbedingungen vor Ort – Quantitative Erhebung

Mit schriftlichen Befragungen von Jugendlichen und Personen aus Politik und Verwaltung wird das Thema Jugendbeteiligung unter den Bedingungen des demografischen Wandels aus zwei sich ergänzenden Perspektiven untersucht.

Die Frage »Welche Handlungsfelder ergeben sich auf Kreisebene?« sollte zunächst durch Politik, Verwaltung und Jugendliche abgesteckt werden.

Im Vordergrund steht der Abgleich der Themenvorschläge aus Politik und Verwaltung mit den Themenvorstellungen der Jugendlichen. Dies kann mittels einer quantitativen Erhebung anhand von geeigneten Fragebögen erfolgen, um relevante Themen überhaupt zu identifizieren. Die Ergebnisse zeigen, an welchen Stellen sich Politik und Verwaltung Inputs durch junge Menschen erhoffen und welche Beteiligungs- und Gestaltungswünsche sich aus Sicht junger Menschen ergeben.

Eine zweite Befragungsstruktur sollte schließlich Änderungen von Sichtweisen, Kenntnissen und Fähigkeiten der Jugendlichen im Projektverlauf mess- und darstellbar machen. Zunächst muss ein geeigneter, speziell auf die Region zugeschnittener Fragebogen erstellt werden. Dieser beinhaltet Fragen, welche die Dimensionen »Allgemeine Einstellungen zu Politik und politisches

Verhalten«, »Kommunalpolitische Kenntnisse«, »Kommunalpolitische Fähigkeiten« und »Spezifische Kenntnisse in Bezug auf institutionelle Strukturen (der jeweiligen Region)« abbilden.

Der Fragebogen wird im Projektverlauf mehrfach (mindestens drei Mal) durch die Jugendlichen ausgefüllt. So werden der Status quo der kommunalpolitischen (Beteiligungs-)Kompetenz vor Projektbeginn, während des Projekts und der Kenntnisstand nach der Projektdurchführung darstellbar. Um einen optimalen Erkenntnisgewinn für alle Beteiligten zu gewährleisten, sollten die Fragen mit der Lenkungsgruppe abgestimmt werden.

Ein Pre-Test der Fragebögen durch Jugendliche ist anzustreben. Das Testen der Fragebögen durch Erwachsene führt nicht zwangsläufig zur Qualitätsverbesserung, da ein gelungener Perspektivwechsel keine Selbstverständlichkeit ist. Hilfreich kann jedoch der Rückgriff auf Erfahrungen aus zurückliegenden quantitativen Erhebungen eines Planspiels sein.

Sollten sich junge Menschen finden, welche den Fragebogen testen und dazu Feedback geben, ist dies ein großer Mehrwert. Auch sollte die Frage geklärt werden, ob sich durch eine elektronische oder »klassische« Befragung mit ausgedruckten Fragebögen bessere Ergebnisse erzielen lassen. Wir empfehlen, die Befra-



Fragebogenrunde beim 1. Projekttag zur Themenfindung

gungen stets direkt und unter »Aufsicht« durchzuführen. Dies garantiert einen sehr hohen Rücklauf an Fragebögen. Bei elektronischen Befragungen muss, je nach Zielgruppe, entsprechende Technik zur Verfügung stehen.

Interessant ist auch die Erfassung eines möglicherweise gewachsenen Verständnisses der Jugendlichen für die Prozesshaftigkeit von Politik und Verwaltungsabläufen. Eine quantitative Messung scheint dazu jedoch eher ungeeignet. Es sollten Verfahren

entwickelt werden, um diese Änderungen im direkten Gespräch oder durch schriftliche/mündliche Äußerungen der Jugendlichen zu erheben. Auch hier sind mindestens drei Erhebungen (vor, während, nach dem Projekt) ratsam.

Unbedingt zu berücksichtigen sind jedoch die gegebenen Ressourcen und Rahmenbedingungen, welche für das Projekt angelegt wurden. Eine derartige »Tiefenbohrung« benötigt ein hohes Maß an zeitlichen, aber auch finanziellen Mitteln.

Auch daran sollte im Vorfeld gedacht werden: Bei dem hier skizzierten Planspiel Jugendkreistag handelt es sich um ein konsultatives Beteiligungsverfahren. Die Anschlussfähigkeit des Beteiligungsverfahrens an die Prozesse der realen Kreispolitik ist für die Gewährleistung einer nachhaltigen Wirkung demnach von zentraler Bedeutung. Es sollten seitens Politik und Verwaltung verbindliche Aussagen getroffen werden, welche die Art der Weiterführung (Institutionalisierung) des Projekts betreffen.

Wir raten dazu, über den gesamten Zeitraum eines Projekts die Methode der teilnehmenden Beobachtung immer dann zu nutzen, wenn sich junge Menschen und Erwachsene aus Verwaltung und Politik in realen Verhältnissen treffen. Die inhaltliche Beschreibung der Situationen sowie das erspürte Stimmungsbild sind dabei aufzugreifen.

Zudem sollten – so es zeitlich und finanziell möglich ist – persönliche Interviews mit einzelnen Jugendlichen, PädagogInnen, PolitikerInnen, MitarbeiterInnen aus der Verwaltung sowie der Projektleitung geführt werden. Dadurch eröffnen sich erstens Zugänge zu subjektiven Bewertungen, zweitens kann durch die lockere Gesprächsform überprüft werden, ob die Jugendlichen das Erlebnis »Jugendkreistag« systematisch Aufbau kommunalpolitischer Kompetenzen nutzen konnten.

Dies ergänzt die mit den Fragebögen erhobenen Daten und dient einer abschließenden Betrachtung des Projekts. Zudem können daraus der Erreichungsgrad der Projektziele abgeleitet und Feedback zum Projekterfolg eingeholt werden. Die Interviews sind mit einem zuvor erarbeiteten Interviewleitfaden zu strukturieren.

ZIEL

Themenvorschläge der Jugendlichen für das Planspiel mit den Themenvorschlägen aus Politik und Verwaltung abgleichen

Informationsveranstaltungen in den Schulen

Der erste Kontakt zu den zukünftigen Jugend Kreistagsmitgliedern findet in Form einer Informationsveranstaltung an jeder beteiligten Schule statt. Unterstützung ist hierbei durch die LehrerInnen vor Ort notwendig, da sie die Jugendlichen kennen und so mögliche Kommunikationsbarrieren minimiert werden können.

Für diese Veranstaltungen lassen sich mehrere Klassen einer Klassenstufe zusammenfassen. Dies ermöglicht ein zeiteffizienteres Arbeiten und ist als Auftaktveranstaltung ausreichend. Da die Veranstaltungen vor allem der Motivation der Jugendlichen dienen, sollten Kreistagsmitglieder oder Vertretende der Landkreisverwaltung teilnehmen.

Auf den Veranstaltungen erfahren die SchülerInnen zunächst mehr über die Aufgaben des Kreistages, das Planspiel und dessen Ablauf. Sie haben dann die Gelegen-

heit, ihre Fragen zum Projekt zu stellen. Im Anschluss werden die Fragebögen zur Identifikation der Themen ausgeteilt und nach zehn Minuten Bearbeitungszeit wieder eingesammelt.

Sollten zu diesem Zeitpunkt bereits Informationsmaterialien verfügbar sein (z. B. Flyer, Plakate, Spielanleitung), sind diese am Ende auszuteilen, damit sich die Jugendlichen noch einmal genauer mit dem Projekt auseinandersetzen können. Auch eine Möglichkeit der Kontaktaufnahme mit dem Projektmanagement sollte aufgezeigt werden (z. B. über die Online-Plattform), um im Nachgang auftauchende Fragen klären zu können.

ZIEL

Motivation der Jugendlichen für die Teilnahme am Planspiel steigern



Informationsveranstaltung in einer Schule

Aufbau einer Online-Beteiligungsplattform

Junge Menschen wachsen heute in einer Welt auf, die maßgeblich durch digitale Medien geprägt wird. Jugendliche nutzen diese Medien besonders intensiv. Das Planspiel Jugendkreistag trägt dieser Entwicklung Rechnung, indem es in ausgeglichener Weise attraktive Präsenzveranstaltungs- und innovative Onlinebeteiligungsformate miteinander verknüpft (Hybrid-Design).

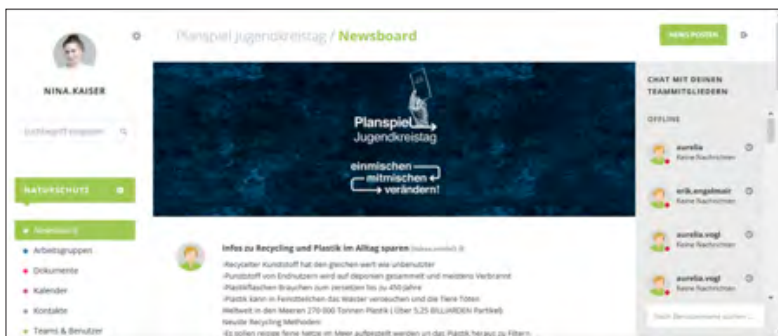
Die Lern- und Beteiligungssoftware erlaubt es den Jugendlichen, zwischen den vier Präsenzveranstaltungen ihre Planspielaufgaben fortzusetzen. So macht es die Software z. B. möglich, Diskussionen in Chaträumen fortzuführen, Dokumente für die gesamte Fraktion zu archivieren sowie relevante Termine im Fraktionskalender abzulegen (online collaboration platform).

Die Online-Plattform enthält

- alle Neuigkeiten zum Planspiel auf dem Newsboard
- Chatfunktion für direkte Kommunikation untereinander
- Dokumentenabfolge mit allen wichtigen Unterlagen zum Planspiel und weiterführende Materialien zu den bearbeiteten Themen
- Arbeitsgruppen zu allen Themen, für die Weiterentwicklung des eigenen Themas und/oder die Positionierung zu den Themen der anderen
- Adressbuch mit allen Kontakten
- Fraktionskalender

ZIEL

Interne Kommunikation der Jugendlichen zwischen den Präsenzveranstaltungen fördern



Screenshot Beteiligungsplattform

Erster Projekttag

Besuch einer Ausschuss- und/oder Kreistagssitzung

Um den Inhalt eines Planspiels besser zu verstehen und die reale politische Arbeit der Kreispolitik kennenzulernen, besuchen die teilnehmenden SchülerInnen eine reale Ausschuss- und/oder Kreistagssitzung. Da die Sitzungen fast ausschließlich außerhalb der Schulzeit stattfinden und für die Jugendlichen einen zusätzlichen Arbeitsaufwand bedeuten, ist eine nachhaltige Motivation durch die Lehrkräfte notwendig.

Benötigte Materialien:

- Tagesordnung für die jeweilige Sitzung des Gremiums

Lerninhalte:

Die Teilnehmenden lernen die Organe und Abläufe einer Kreistagssitzung kennen und verstehen die Funktion des Kreistags als Ort politischer Interessensvertretung und der Entscheidungsfindung.

ZIEL

Jugendliche können reale Kreispolitik hautnah erleben und bekommen einen ersten Eindruck von den Themen, die hier besprochen werden und sie betreffen

ZEITBEDARF

ca. 2 Stunden



Eine Kreistagssitzung im Rhein-Neckar-Kreis

Zweiter Projekttag

Themenfindung: Schule = Fraktion = Thema

Der Projekttag zur Themenerarbeitung und -auswahl dient einerseits der Bildung verschiedener Arbeitsgruppen (Fraktionen) und andererseits der Heranführung an Themen und Inhalte des Kreistags. Neben der Vermittlung von Basiswissen zu Funktionen und Aufgaben des Kreistags zielt der Projekttag besonders auf die gruppeninterne Ausarbeitung eines eigenen Vorhabens ab. Um den Jugendlichen den Zugang zu kreistagspolitischen Themen zu erleichtern, empfiehlt es sich, konkrete Themenschwerpunkte von Kreistagsmitgliedern vorab zu erfragen und als Anregung für die Themenfindung zur Verfügung zu stellen.

Nach einer Begrüßung und motivierenden Worten (z. B. durch Landrat/Landrätin und Projektleitung) folgt eine Präsentation, die die politische Arbeit des Kreistages sowie der Landkreisverwaltung erläutert. Dies dient vor allem dazu, den Kenntnisstand der Jugendlichen zu erweitern.

Im Anschluss an die Präsentation folgt eine offene Diskussion über mögliche Anliegen, die die Jugendlichen gerne in ihrem Landkreis umsetzen wollen. Alle Ideen und Wünsche werden gesammelt. Die Aufgabe der Moderation ist es dabei, ergebnisorientierte Fragen zu stellen, relevante Themen einzugrenzen und die Jugendlichen dabei zu unterstützen, realistische Perspektiven zu entwickeln und sich auf ein Vorhaben zu einigen. Stehen mehrere

Themenvorschläge zur Auswahl, entscheiden sich die Jugendlichen per Abstimmung für ein Thema. Unterstützt und begleitet werden die Jugendlichen bei ihrer Themenfindung von erfahrenen Themenpaten aus Politik und Praxis, die während der Projekttag aktiv mit dabei sind und eine beratende Funktion einnehmen.

In der Regel gilt die Formel Schule = Fraktion = Thema. So können die Jugendlichen gerade auch in Flächenlandkreisen in der Zwischenzeit an ihren Themen weiterarbeiten. Zudem gibt die Vertrautheit unter den Personen vielen Teilnehmenden zusätzliche Sicherheit und wirkt motivierend. Bei klassen- bzw. schulübergreifenden Arbeitsgruppen kann allerdings auch die Kurzform Fraktion = Thema gewählt werden. Der Projekttag soll besonders dazu anregen, mehrere Fraktionen zu bilden. Sollten sich in einer Schule mehrere Fraktionen finden, ist dies natürlich zu fördern. Je mehr Fraktionen, desto breiter sind die Themen zur Jugendkreistagssitzung und desto spannender ist auch die Arbeit für die Jugendlichen.

Nachdem sich die Arbeitsgruppen/Fraktionen für ein bestimmtes Vorhaben für ihre Region entschieden haben, können die Rollen und Zuständigkeiten geklärt werden. Zu Anfang empfiehlt es sich, aus jeder Fraktion SprecherInnen zu wählen, die auch nach dem Planspiel das Sprachrohr der



Warm-Up Spiel: „Was heißt für dich Demokratie?“



Sammlung von Ideen und Wünschen zum Thema Kultur

World-Café

Das World-Café eignet sich als innovative Methode, um Jugendliche miteinander ins Gespräch zu bringen, Erfahrungen auszutauschen und neue Ideen zu entwickeln. Bei entspannter Café-Atmosphäre finden sich kleine Gruppen zusammen, um gemeinsam Antworten auf zentrale Fragen zu finden. Hier empfehlen sich offene Fragen, die nicht mit Ja oder Nein zu beantworten sind. Dabei ist wichtig, dass Themen im Mittelpunkt stehen, die für die Jugendlichen wirklich von Bedeutung und Interesse sind. Um die Diskussionen zu vertiefen, wechseln die teilnehmenden Jugendlichen mehrmals die Gruppen und vermischen sich bunt miteinander. Am Ende findet ein Galerie-Spaziergang statt, bei dem die wichtigsten Gesprächsergebnisse und Ideen präsentiert werden.



Galerie-Spaziergang zur Themenfindung



Vorstellung der Projektidee im Abschlussplenum

Jugendkreistagsmitglieder bilden und die Ergebnisse anschließend in einer realen Kreistagssitzung vorstellen. Weiterhin ist die Benennung einer TerminwächterIn und einer SchriftführerIn von Vorteil. Die gewählten Personen sind dafür verantwortlich, dass alle anstehenden Termine und Abgabefristen eingehalten und Protokolle der Gruppentreffen auf der Online-Plattform hochgeladen werden.

Die verbleibende Zeit sollte dann, gemeinsam mit den anwesenden ThemenpatInnen, intensiv zur Erarbeitung von Argumenten für die Beschlussvorlage zum eigenen Thema genutzt werden. Hier kann eine Vorlage mit entsprechenden Fragen helfen sowie eine Mustervorlage aus dem Kreistag, die den Jugendlichen zur Orientierung an die Hand gegeben wird.

Lerninhalte:

Die Teilnehmenden lernen verschiedene politische Akteure des Kreistags kennen und erfahren, welche Themen aktuell die kommunalpolitische Debatte bestimmen. Zusätzlich erhalten die Jugendlichen Informationen über die Aufgaben und Funktionen eines Kreistags und werden mit wichtigen Begriffen vertraut gemacht. Im Dialog lernen alle Beteiligten, über Standpunkte zu diskutieren sowie Meinungen und Vorschläge anderer zu akzeptieren.

Moderationsleitfaden:
siehe Tabelle auf S. 26 – 28

Benötigte Materialien:

- Beamer und Laptop
- Moderationskoffer (Feedback-Karten)
- Leitfragen für die ModeratorInnen und ThemenpatInnen
- konkrete Themenvorschläge aus der aktuellen Kreispolitik
- Namensschilder und Arbeitsmappen für Jugendliche (Beschlussvorlage mit Leitfragen, Tagesablauf, Handout zum Arbeitsauftrag, Terminübersicht, Informationsblatt zur Handhabung der Online-Plattform)
- Präsentation zur Funktionsweise und den Aufgaben des Kreistages

ZIEL

Jugendliche besprechen Themen der Kreispolitik und erarbeiten eine erste Beschlussvorlage für die Jugendkreistagssitzung

ZEITBEDARF

ca. 6 Stunden

Moderationsleitfaden zum zweiten Projekttag

Phase	Ziele	Methoden / Material
1. Einsteigen (ca. 30 min.)	Ankommen und Anmeldung Jugendliche in Empfang nehmen und anmelden (15 min.)	Infopoint & Anmeldetisch, Eintragen in TeilnehmerInnenliste und E-Mailliste für Onlineplattform, Ausgabe von Namensschildern und Arbeitsmappen (Tagesablauf, Handouts, Postkarte/Flyer und Visitenkarte)
	Eröffnung der Veranstaltung Begrüßung und Orientierung, Ausblick auf den Tag geben (15 min.)	Angenehme Arbeitsatmosphäre schaffen, Willkommensplakat, Begrüßung durch Landrat/Landrätin, Vorstellung des Tagesablaufs durch ModeratorIn (z.B. Ablaufplakat)
2. Thematische Einführung (65 min.)	Projekt Planspiel Jugendkristag vorstellen Erläuterung der Projektziele und -inhalte, Lust auf das Projekt machen (20 min.)	Kurze Präsentation durch ProjektmanagerIn (z.B. mit PowerPoint)
	Wissenserwerb und Transfer Wissen zu Entscheidungsbereichen des Kreistages vermitteln, Grundbegriffe und offene Fragen klären, Verstehen (30 min.)	Input (z. B. mit PowerPoint) zum Thema Aufgaben und Funktionen eines Kreistags inkl. Fragen Raum für Fragen lassen
	Warm-Up Phase Auflockerung und Kennenlernen, Einstieg in das Thema <i>Demokratie</i> , Einübung in demokratische Konsensfindung (15 min.)	Methode <i>Nummerierte Köpfe</i> (Stuhlkreis): Fragen stellen, die die Jugendlichen in Kleingruppen diskutieren sollen (z. B. Was heißt Demokratie? Wie werden Entscheidungen getroffen? Wie kann ich mich an Demokratie beteiligen?)
Pause (15 min.)	Pause machen	Kekse und Getränke

3. Themenfindung (100 min.)	Bedürfnisse und Wünsche der Jugendlichen erfassen	Methode <i>World-Café</i> (4 Räume, Flipcharts, Moderationswände, Stifte, Karten, Pins):
	Dieses Ziel wird mit folgenden drei Zielsetzungen erreicht:	• Vorgabe von vier Themenbereichen (z.B. Kultur, Jugendhilfeplanung, Integration und Naturschutz) • Je Raum ein Themenbereich mit ModeratorIn • Arbeit in vier Phasen (je 20 min.) / Raumwechsel • ModeratorInnen arbeiten mit Frageleitfäden
	a) Sammeln von Ideen der Jugendlichen Austausch über das Thema, Abfrage, Zusammentragen von Ideen und Vorschlägen, alle Beteiligten einbeziehen (20 min.)	1. Phase • Ideensammlung: Was fällt euch allgemein zum Thema ein? Welche Rolle spielt die Thematik in eurer Kommune/Stadt/Umfeld etc.? Was läuft in eurer Region gut? Was läuft eurer Meinung nach schlecht? Gibt es konkrete Erfahrungen/Erlebnisse /Situationen, von denen ihr persönlich erzählen könnt?
	b) Schwerpunkte setzen Zusammenhänge sehen und gewichten, Inhalte streichen und ergänzen, Kriterien festlegen, gezielte Fragestellungen formulieren (20 min.)	2./ 3. Phase • Arbeit an den Ideen der vorangegangenen Gruppen • Neue Ideen aufnehmen • Weitere Beispielfragen: Was würdet ihr gerne in Bezug auf das Thema verändern? Wenn du BürgermeisterIn wärst, dann ...? Was glaubt ihr, würden andere Gruppe verändern wollen? (Eltern, Menschen mit Migrationshintergrund, Menschen mit Behinderung, Alte etc.)
	c) Thema festlegen Themen priorisieren, Ergebnisse bündeln und Thema visualisieren (40 min.)	4. Phase • Gemeinsam mit den Jugendlichen die Ergebnisse visualisieren und Thema auswählen
	Präsentation der Themen und Ergebnisse Vorstellung der Ergebnisse, Teambildung (20 min.)	Methode <i>Galeriespaziergang</i> (visualisierte Flipcharts und Moderationswände): Jugendliche informieren sich über alle Themen und tragen sich für ein Thema in eine Liste ein
Pause (45 min.)	Pause machen	Mittag essen

**4. Themen-
bearbeitung
(90 min.)**

Ein Team werden

Kennenlernen und Anwärmen
(30 min.)

- Kleingruppen finden sich in ihren Themen-
räumen zusammen
- je Themengruppe eine ModeratorIn
- Methode *Blitzlicht*: kurze Vorstellungsrunde

Arbeit in Themengruppen

Konkretisierung der gemeinsamen Idee, Austausch über Erwartungen und gemeinsame Ziele
(40 min.)

- Diskussionsrunde mit ModeratorIn

Nächste Schritte planen

Klarheit über Rollen und Kompetenzen, Verabredungen treffen, Termine machen, Verbindlichkeit schaffen
(20 min.)

Methode *Maßnahmeplan* (Wandplakat):

- Tabelle mit den Spalten „Was“, „Wer“, „Mit wem“, „Bis wann“

**5. Abschließen
(20 min.)**

**Arbeitsstand im Plenum
vorstellen**

- VertreterInnen aus den Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse

Feedback einholen

- *SMS-Feedback* (Kärtchen): Eine SMS als Feedback formulieren (Was nehme ich mit? Wie fand ich den Tag?)

Verabschiedung der Teilnehmenden

Ausblick geben auf das „Delegiertentreffen“

Zwischenschritt: Bereitstellen von Materialien

Nachdem sich die Jugendlichen auf ein Thema oder mehrere Themen geeinigt haben, sollte die ProjektträgerIn gemeinsam mit Mitgliedern des Kreistages geeignete Materialien zusammenstellen, die sich für die Bearbeitung der Themen eignen. Zwar sind die SchülerInnen angehalten, eigene Recherchen zu ihren Themen durchzuführen, jedoch ist eine zusätzliche Unterstützung hilfreich und förderlich.

Die Dokumente können als PDF-Datei auf die Online-Plattform hochgeladen werden, um zusätzlich die Zugriffe auf das Portal zu fördern und den Jugendlichen die Funktionsweise aufzuzeigen.

Benötigte Materialien:

- Weiterführende Artikel und andere Materialien zu den gewählten Themen der Jugendlichen (altersgerecht!)

ZIEL

Jugendliche und Lehrkräfte bei der Vorbereitung der Beschlussvorlage unterstützen

ZEITBEDARF

ca. 2 Stunden

Dritter Projekttag

Delegiertenversammlung

Vor der eigentlichen Jugendkreistagssitzung treffen sich die SchülerInnen ein weiteres Mal, um an ihrer eigenen Beschlussvorlage zu arbeiten, die Themen der anderen Fraktionen zu diskutieren sowie Anträge und Reden vorzubereiten. Zu diesem Zeitpunkt haben die Jugendlichen eigenständig innerhalb ihrer Arbeitsgruppe/Fraktion Beschlussvorlagen erarbeitet und diese ca. eine Woche vor dem dritten Projekttag auf die Online-Plattform hochgeladen. Damit haben alle Fraktionen die Möglichkeit, sich über die Vorhaben der anderen im Vorfeld zu informieren.

Nach einem organisatorischen und spielerischen Einstieg in den Projekttag folgt eine Präsentation, die die Beschlussfähigkeit des Kreistages thematisiert und die Jugendlichen gezielt auf ihre weiteren Aufgaben vorbereitet. Es wird empfohlen, dass eine Person aus der Verwaltung oder dem Kreistag die Präsentation hält, um bei weiterführenden Fragen mit authentischen Beispielen aus dem Arbeitsalltag reagieren zu können.

Im Anschluss an die Präsentation finden sich die teilnehmenden Jugendlichen fraktionsweise in Arbeitsräumen zusammen und besprechen ihre vorbereiteten Beschlussvorlagen. Gemeinsam mit den ModeratorInnen und den ThemenpatInnen aus Politik und Praxis haben die SchülerInnen hier ein letztes Mal die Chance, ihre Beschlussvorlagen mit Argumenten und Beispielen zu konkretisieren. Nach einer kurzen Pause stellen

VertreterInnen der Jugendkreistagsfraktionen kurz im Plenum ihre Themen vor. So bekommen die Beschlussvorlagen ein Gesicht und der Kontakt unter den Jugendlichen wird gefördert.

Schließlich verlassen die SchülerInnen das Plenum und finden sich erneut fraktionsweise in Arbeitsräumen zusammen. Abwechselnd diskutieren sie mit den ThemenpatInnen aus dem Kreistag und der Praxis die Beschlussvorlagen der anderen Fraktionen des Jugendkreistags. Pro Vorlage sollten etwa 30–45 Minuten Diskussionszeit eingeplant werden. Ziel dieser Arbeitsphase ist die Erarbeitung eines Standpunkts zu den jeweiligen Beschlussvorlagen der anderen Fraktionen. Diese Vorbereitung ist für die Jugendkreistagssitzung wichtig, um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren.

Bei jeder Beschlussvorlage haben die Jugendkreistagsmitglieder bzw. die Fraktionen die Möglichkeit:

1. sich dafür auszusprechen und eine Unterstützungsrede für die Jugendkreistagssitzung vorzubereiten
ODER
2. sich dagegen auszusprechen und eine Rede vorzubereiten, die Argumente gegen das Vorhaben vorbringt
ODER
3. mithilfe von Änderungsanträgen die Beschlussvorlage zu modifizieren. Auch in diesem Fall werden kurze Reden vorbereitet, in denen die Änderungen begründet werden.



Diskussion der Beschlussvorlagen mit Kreistagsmitgliedern

An die erste Arbeitsphase schließt sich eine kurze Pause an, die der Kontaktaufnahme zwischen Jugendlichen und politischen Parteien dient. Auf einem »Markt der Parteien« präsentieren sich im Idealfall die Jugendorganisationen der im Kreistag vertretenen Parteien und kommen mit den SchülerInnen ins Gespräch. Dadurch sollen das Interesse an politischer Arbeit gefördert, erste Kontakte geknüpft und Kommunikationsbarrieren gesenkt werden. Alternativ dazu können sich auch verschiedene Jugendbeteiligungsformate einem »Markt der Möglichkeiten« präsentieren. Die Jugendlichen informieren sich über unterschiedliche Angebote in ihrer Region und tauschen sich mit Gleichgesinnten über Beteiligungsmöglichkeiten aus.

In der zweiten und letzten Arbeitsphase setzen sich die Jugendlichen noch einmal gruppenintern zusammen, um

noch offene Fragen zu klären und letzte Absprachen zur Jugendkreistagssitzung zu treffen. Neben der Verteilung der Reden und Anträge wird an dieser Stelle der Ablauf der Jugendkreistagssitzung vorgestellt und genügend Raum für Verständnisfragen gegeben.

Besonders zu empfehlen: eine Simulation vor der Simulation! Damit die Jugendlichen eine genaue Vorstellung davon bekommen, wie eine solche Sitzung abläuft, kann eine lockere »Vorsimulation« den Jugendlichen dabei helfen, sich auf die Jugendkreistagssitzung einzustimmen und sich ihrer Rolle als Jugendkreistagsmitglieder anzunähern.

Wichtig ist, dass bei der »Delegiertenversammlung« die Vorbereitungen für die Jugendkreistagssitzung so weit wie möglich voranschreiten, um den Aufwand für Lehrkräfte und Jugendliche im Nachgang gering zu halten.

Lerninhalte:

Die Jugendlichen lernen, wie Beschlüsse im Kreistag gefasst werden sowie einen eigenen Standpunkt zu entwickeln und zu vertreten. Dabei denken sie darüber nach, welche Argumente für sie wichtig sind und verstehen die Schwierigkeit, im Plenum eine konsensbasierte Position zu finden.

Moderationsleitfaden:

siehe Tabelle auf S. 33–35

Benötigtes Material:

- Beamer und Laptop
- Moderationskoffer (Feedback-Karten)
- Moderationswände für den Marktplatz
- Namensschilder und Arbeitsmappen für Jugendliche (Beschlussvorlagen von allen Fraktionen, Formular für einen Änderungsantrag, Handout zum Ablauf der Sitzung des Jugendkreistages)
- Leitfragen für die ModeratorInnen und ThemenpatInnen
- Präsentation zur Beschlussfassung eines Kreistags

ZIEL

Die jeweiligen Fraktionen bereiten sich auf die Jugendkreistagsitzung vor und beziehen Position zu den Themen der anderen Fraktionen

ZEITBEDARF

ca. 6 Stunden

Moderationsleitfaden zum dritten Projekttag

Phase	Ziele	Methoden / Material
1. Einsteigen (ca. 45 min.)	Ankommen und Anmeldung Jugendliche in Empfang nehmen und anmelden (15 min.)	Infopoint & Anmeldetisch, Eintragen in TeilnehmerInnenliste, Ausgabe von Namensschildern und Arbeitsmappen (Tagesablauf, Handouts, Beschlussvorlagen, Postkarte und Visitenkarte)
	Eröffnung der Veranstaltung Begrüßung und Orientierung, Ausblick auf den Tag geben (10 min.)	Angenehme Arbeitsatmosphäre schaffen, Willkommensplakat, Begrüßung und Vorstellung des Tagesablaufs durch ModeratorIn (z.B. Ablaufplakat)
	Warm-Up Einstiegsübung zur Aktivierung der TeilnehmerInnen, Sensibilisierung für Entscheidungsfindung	Kooperationsspiel <i>Corporate Identity</i> : Die Jugendlichen teilen sich in Kleingruppen auf a) Jede Gruppe denkt sich im Geheimen ein Geräusch mit einer Bewegung aus. b) Die Gruppen finden sich zusammen und stellen ihre Zeichen nacheinander vor. Dabei wiederholen die anderen Gruppen jeweils das vorgestellte Zeichen. c) Die Gruppen gehen wieder auseinander und müssen sich eines der vorgestellten Zeichen aussuchen. d) Die Gruppen kommen wieder zusammen und stellen gleichzeitig (auf drei!) ihre Wahl vor. Ziel: Alle Gruppen einigen sich wortlos auf das gleiche Zeichen!
2. Thematische Einführung (20 min.)	Wissenserwerb und Transfer Wissen zu formellen Abläufen des Kreistags bei Beschlussvorlagen vermitteln, Grundbegriffe und offene Fragen klären, Verstehen	Input (z.B. mit PowerPoint) zum Thema <i>Beschlussfähigkeit des Kreistags</i> inkl. Fragen z.B. durch Kreistagsmitglied Raum für Fragen lassen

3. Findungsphase (20 min.)	Die Gruppen kommen zusammen Klärung allgemeiner Befindlichkeiten, Sichtung des aktuellen Arbeitsstandes, Vorgehen für kommende Arbeitsphase besprechen	- lockere Gesprächsrunde mit ModeratorIn (Stuhlkreis) - Diskussion und Konkretisierung der eigenen Beschlussvorlage - eigene Beschlussvorlage überarbeiten und ausfeilen
Pause (15 min.)	Pause machen	Kekse und Getränke

4. Arbeitsphase I (100 min.)	Beschlussvorlagen der jeweils anderen Gruppen besprechen TeilnehmerInnen setzen sich mit den Vorhaben der anderen Gruppen auseinander und entwickeln gemeinsame Standpunkte, alle Jugendlichen einbeziehen, Einigung erzielen (3 × 30 min.)	- Diskussionsrunde mit ModeratorIn (Flipcharts, Moderationswände, Stifte, Moderationskarten, Pins) - Pro & Contra Plakat vorbereiten - für jede Vorlage soll es in der Gruppe zu einer Einigung kommen (z.B. mit Abstimmung durch Handzeichen): ► Wir unterstützen das Vorhaben ► Wir werden das Vorhaben nicht unterstützen ► Wir unterstützen das Vorhaben unter der Bedingung von Änderungen an der Beschlussvorlage
	Arbeitsauftrag für den Markt der Möglichkeiten mitgeben Jugendbeteiligungsformate aus der Region stellen sich vor, Jugendliche informieren sich über Angebote und Projekte (10 min.)	Arbeitsauftrag: Informiert euch an den Ständen zu Möglichkeiten der Kinder- und Jugendbeteiligung und stellt einer Freundin oder einem Freund mindestens eine dieser Möglichkeiten vor!
Pause (45 min.)	Pause machen und den Markt der Möglichkeiten besuchen	Mittag essen SchülerInnen diskutieren auf dem Markt der Möglichkeiten mit VertreterInnen verschiedener Jugendbeteiligungsformate

5. Arbeitsphase II (90 min.)	Standpunkte konkretisieren und prüfen Entscheidungen zu den anderen Vorhaben kurz besprechen und endgültige Einigung erzielen, weitere Pro & Cons zusammentragen (40 min.)	Diskussionsrunde mit ModeratorIn (Flipchart, Moderationswand, Stifte, Karten, Pins)
	nächste Schritte planen Rollen klären, Reden und Vorträge zuteilen, Termine machen (30 min.)	<i>Checkliste</i> vorbereiten, die mit der Gruppe abgearbeitet wird (Wer macht was bis wann und mit wem?)
	TeilnehmerInnen auf die Jugendkreistagssitzung vorbereiten Ablauf der Sitzung vorstellen, offene Fragen klären (20 min.)	Arbeit am Handout (Ablauf der Jugendkreistagssitzung)

6. Abschließen (15 min.)	Abschlussrunde im Plenum Zusammenfassen des Tages	ModeratorIn fasst Ereignisse des Tages zusammen
	Kurzfeedback einholen	<i>SMS-Feedback</i> (Kärtchen): Eine SMS als Feedback formulieren (Was nehme ich mit? Wie fand ich den Tag?)
	Verabschiedung der Teilnehmenden Ausblick auf die Jugendkreistagssitzung geben	

Zwischenschritt: Vorbereitung der Jugendkreistagssitzung

Nach dem Delegiertentreffen haben die Jugendlichen Zeit, ihre Positionen, Reden und Präsentationen für die Jugendkreistagssitzung gemeinsam mit dem oder der ProjektträgerIn und den Lehrkräften zu finalisieren. Die Änderungsanträge sind bis mindestens eine Woche vor der Sitzung in die Online-Plattform hochzuladen, sodass sich alle Fraktionen vorbereiten und die Sitzungsunterlagen zusammengestellt werden können. Weiterhin werden die SchülerInnen dazu angehalten, Anfragen für die Verwaltung vorzubereiten. Wenn möglich, sollten auch diese Fragen vorher in die Online-Plattform eingestellt werden, um der Kreisverwaltung eine adäquate Vorbereitung zu den Anliegen der Jugendlichen zu ermöglichen.

Die Sitzungsunterlagen beinhalten die Tagesordnung, alle Beschlussvorlagen und Änderungsanträge mit entsprechender Nummerierung. Sie werden allen Beteiligten vor der Jugendkreistagssitzung digital auf der Online-Plattform zur Verfügung gestellt und liegen zur Sitzung zusätzlich in gedruckter Form vor.

ZIEL

Beschlussvorlagen, Änderungsanträge
und Reden finalisieren

ZEITBEDARF

1 – 2 Wochen

Vierter Projekttag

Jugendkreistagssitzung

Mit der öffentlichen Jugendkreistagssitzung findet das Planspiel seinen Höhepunkt. Hierzu sollten interessierte Eltern, VertreterInnen der lokalen Presse sowie Kreistags- und Verwaltungsmitglieder eingeladen werden. Die Ideen der Jugendlichen werden damit einer breiten Masse präsentiert. Die Rahmenbedingungen der Veranstaltung sollten sich so nah wie möglich an einer realen Kreistagssitzung orientieren.

Als Räumlichkeit dient der übliche Sitzungssaal, die Audiotechnik (Mikrofone, Anlage) wird analog zu einer realen Sitzung aufgebaut und die Sitzordnung mit den einzelnen Fraktionen orientiert sich an den realen Gegebenheiten. Rednerpult und Podium stehen vor dem Plenum. Geleitet wird die Sitzung durch den Vorsitzenden oder die Vorsitzende des realen Kreistages.

Im Sitzungssaal werden die Fraktionen an getrennten Tischen platziert. Interessierte finden im Zuschauerraum Platz, wobei analog zu realen Bedingungen Plätze für Presse und andere vorangemeldete Gäste reserviert werden sollten.

Die Eröffnung der Sitzung obliegt dem Kreistagsvorsitz. Dieser führt durch die gesamte Veranstaltung, moderiert und gibt den Jugendlichen Hinweise für den Ablauf. Nach der Begrüßung, Feststellung der ordnungsgemäßen Einberufung und Vorstellung der Tagesordnung können die Jugendlichen zu letzterer Änderungsanträge stellen.

Im Anschluss folgt ein Bericht des Landrats oder der Landrätin zu aktuellen jugendpolitischen Themen im Landkreis. Diesen Tagesordnungspunkt können auch andere Mitglieder der Verwaltung wahrnehmen, wie z. B. die Leitung des Jugendamts.

Im nächsten Schritt erhalten die Delegierten des Jugendkreistages die Möglichkeit, ihre Fragen direkt an die Verwaltung zu richten. Für diesen Punkt ist es förderlich, VertreterInnen aus verschiedenen Abteilungen der Landkreisverwaltung vor Ort zu haben, um auch auf spontane Fragen fachlich fundiert reagieren zu können.

Ist dieser Tagesordnungspunkt abgeschlossen, folgt eine Fragestunde der Gäste an die Jugendlichen. Diese Phase kann hervorragend genutzt werden, um Feedback zu bereits erfolgten Maßnahmen zu erhalten, aktuelle Vorhaben auf ihre Relevanz hin zu prüfen oder auf Herausforderungen aufmerksam zu machen, bei der die Mithilfe junger Menschen von Vorteil sein könnte. Die Jugendlichen antworten direkt auf die Fragen und schlüpfen damit immer stärker in die Rolle von Kreistagsmitgliedern.

Es folgt der zentrale Teil der Jugendkreistagssitzung. In der Debatte um die Beschlussvorlagen und Änderungsanträge der einzelnen Fraktionen präsentieren die SchülerInnen ihre Argumente. Zunächst erhält die Fraktion, die die Beschlussvorlage eingebracht hat, das Wort und die

Tagesordnung der Jugendkreistagssitzung

4 Themen bzw. Fraktionen

Vorgesehene Tagesordnung:

1. Eröffnung der Sitzung
- 1.1. Feststellung der ordnungsgemäßen Einberufung und der Beschlussfähigkeit
- 1.2. Bestätigung der Tagesordnung
- 1.3. Festlegung der Jugendkreisräte, die die Niederschrift mitunterzeichnen

2. Öffentliche Beratung
- 2.1. Einwohnerfragerunde an die Jugendkreistagsmitglieder
- 2.2. Mitteilungen, Informationen der Landkreisverwaltung
- 2.3. Anfragen und Anregungen der Jugendkreistagsmitglieder an die Verwaltung
- 2.4. Beratung und Beschlussfassung – 1. Teil
- 2.4.1. Antrag 1:
- 2.4.2. Antrag 2:
- 2.5. Pause
- 2.6. Beratung und Beschlussfassung – 2. Teil
- 2.6.1. Antrag 3:
- 2.6.2. Antrag 4:

3. Evaluation

4. Schließung der Sitzung

Möglichkeit, die eigene Beschlussvorlage genauer zu erläutern. Eine Präsentation bzw. Visualisierung ergänzend zur Rede kann hilfreich sein.

Auf die Rede der das Thema einbringenden Fraktion folgen die Positionierungsreden der anderen Fraktionen, die sie bereits während der Delegiertenversammlung vorbereitet haben. Wenn alle Meinungen und Änderungsanträge dem Plenum präsentiert wurden, wird über jeden Antrag einzeln abgestimmt. Wenn klar ist, welche Änderungsanträge Erfolg hatten, werden diese in die Beschlussvorlage eingearbeitet und abschließend wird über die geänderte Vorlage abgestimmt. Danach steht der nächste Tagesordnungspunkt an.

Je nach Anzahl der vorbereiteten Beschlussvorlagen und Änderungsanträge sollte in der Zwischenzeit eine Pause vorgesehen werden. Hier besteht die Möglichkeit des Austausches der Jugendkreistagsmitglieder mit den Beteiligten aus Verwaltung und Politik. Andererseits kann die Presse an dieser Stelle Gespräche führen und Fotos schießen.

Nachdem alle Beschlussvorlagen intensiv diskutiert, gegebenenfalls abgeändert und schließlich abgestimmt wurden, ist Zeit für die Evaluation einzuplanen. Hier können die Projektverantwortlichen auf die Befragungsergebnisse der vorangegangenen Projektstage eingehen und nochmal die Jugendlichen zu Wort kommen lassen.

Ziel der Evaluation ist es, unmittelbar ein Feedback zur Durchführung der Veranstaltungen und des gesamten Projektes zu erhalten.

Die Schließung der Jugendkreistagsitzung obliegt schließlich wieder dem Kreistagsvorsitz.

Lerninhalte:

Jugendliche lernen ihre Interessen zu vertreten, sich in Diskussionen aktiv einzubringen, mit anderen Jugendlichen in Kommunikationsprozesse zu treten sowie gemeinsam und demokratisch Entscheidungen zu treffen.

Benötigte Materialien:

- Audiotechnik, Beamer und Laptop
- Abstimmungskarten (rot, gelb und grün)
- Raumplanung und Rednerpult
- Sitzungsmaterialien zu allen Tagesordnungspunkten
- Namensschilder fürs Podium, Fraktions-schilder für die Tische der Fraktionen

ZIEL

Jugendliche erleben den demokratischen Prozess und schlüpfen in die Rolle von Kreistagsmitgliedern

ZEITBEDARF

ca. 4 Stunden



Beginn der Debatten



Abstimmung zu den Beschlussvorlagen und Änderungsanträgen

Reflexion der Projektstage

Für das Konzept des Planspiels Jugendkreistag ist entscheidend, dass sich an die Umsetzungs- eine Reflexionsphase anschließt. Die Verknüpfung der Spielphase mit der Reflexionsphase gehört zu den schwierigsten Aufgaben des Planspiels. Die Umstellung vom Handeln zum Reflektieren stellt sowohl für die Jugendlichen als auch für die Lehrkräfte eine große Herausforderung dar. Der Übergang wird durch die Distanzierung von der Rolle erleichtert, die die SchülerInnen während des Spiels eingenommen haben.

In der Reflexionsphase werden zuerst Spielergebnis, Spielverlauf und Spielverhalten bewertet und diskutiert. Anschließend werden die simulierten Spielerfahrungen mit der Realität verglichen. Daraus können wichtige Erkenntnisse für die reale Situation gewonnen werden. Hierfür ist genügend Zeit vorzusehen, um über das Erlebte zu reflektieren und die Jugendlichen wieder aus ihrer Rolle zu entlassen.

Reflexionsleitfaden:

a) Blitzlichtrunde, um ein allgemeines, spontanes Stimmungsbild von den Jugendlichen einzufangen

- Wie fandet ihr die Projektstage? Was hat euch gefallen oder was eher nicht? Was war gut, was war schlecht? Warum?
- Wie fühlt ihr euch jetzt? Wie war es für euch, im Jugendkreistag in die Rolle von Kreistagsmitgliedern zu schlüpfen?

b) Spielverlauf, Spielerfahrungen und Spielergebnis reflektieren

- Was ist passiert? Wie habt ihr den Spielverlauf und die Spielregeln empfunden?
- Wie fandet ihr die Verteilung der Themen und Rollen?
- Wie bewertet ihr die Aktivitäten der jeweils anderen Gruppen?
- Wie bewertet ihr das Spielergebnis? Was hat das Ergebnis beeinflusst?
- Was habt ihr allgemein durch dieses Planspiel gelernt? Wie könnte man das Planspiel verbessern?

c) Gruppenprozess bewerten

- Wie bewertet ihr die Kleingruppenarbeit insgesamt? Wie habt ihr das Miteinander in der Gruppe erlebt?
- Gab es schwierige Phasen des Miteinanderarbeitens? Wann hat das Planspiel besonders Spaß gemacht?
- Konntet ihr euch gut einbringen oder hättet ihr noch was gebraucht, um euch besser einbringen zu können?
- Hat euch die Online-Plattform bei der Kommunikation geholfen?
- Wie beurteilt ihr das Ergebnis eurer Arbeit?

d) Entscheidungsprozess reflektieren

- Wie verlief für euch der Entscheidungsprozess? Was hat euch bei den Entscheidungsrunden gefallen?
- Wie habt ihr euch in eurer Rolle als Entscheidungsträger gefühlt?
- War es schwer, sich mit den anderen Fraktionen zu einigen? Falls ja, warum?
- Konntet ihr eure Argumente in die Diskussion einbringen?
- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wie habt ihr die Ablehnung der eigenen Beschlussvorlage empfunden?
- Warum glaubt ihr, ist es wichtig, sich zu einigen?

- Darf Mehrheit über Minderheit entscheiden? Findet ihr das gut? Welche Möglichkeiten hätte die Minderheit gehabt, sich Gehör zu verschaffen?
- Müssen immer alle einer Meinung sein, um sich zu verständigen?

e) Spiel vs. Realität

- Hätte das Planspiel auch so in der Realität stattfinden können? Für wie realistisch haltet ihr den durchgespielten Jugendkreistag? Welche Aspekte waren unrealistisch?
- Wurde das Spiel irgendwann Ernst? Falls ja, Warum?
- Welche Relevanz hat das Ergebnis des Jugendkreistags für unseren Blick auf die Realität?
- Was würdet ihr anders machen, wenn ihr nochmal spielen könntet?

f) Erkenntnisse gewinnen

- Welche Erkenntnis hat euch der Jugendkreistag in Hinblick auf Politik und Demokratie gebracht?
- Wurde euer Interesse geweckt, euch für eure Region stark zu machen?
- Könntet ihr euch vorstellen, euch auch in Zukunft für eure Vorhaben zu engagieren?

Lerninhalte:

Jugendliche betrachten und verstehen die Bedeutung von demokratischer Entscheidungsfindung. Dabei bewerten sie ihr eigenes Handeln, sprechen über ihr Verhalten und lernen, sich mit dem Verhalten anderer auseinanderzusetzen sowie kritische und positive Rückmeldungen zu geben.

Benötigte Materialien:

- Stuhlkreis
- Moderationskoffer (Karten und Stifte)

ZIEL

Jugendliche reflektieren und bewerten Geschehnisse des Spielverlaufs und berichten von ihren gemachten Erfahrungen. Anschließend wird ein Vergleich der simulierten Spielerfahrung mit der Realität vollzogen.

ZEITBEDARF

ca. 2 Stunden

Nachbereitung des Planspiels

Es empfiehlt sich, nach der Umsetzung des Planspiels ein Nachbereitungstreffen mit der eingerichteten Lenkungsgruppe durchzuführen. Das Treffen dient dem Austausch über die mit dem Planspiel gesammelten Erfahrungen, prüft die im Nachgang getätigten Anmerkungen der Jugendlichen (z. B. in Gesprächen mit Lehrkräften oder auf der Online-Beteiligungsplattform) und wirft einen Blick auf den weiteren Umgang mit den Ergebnissen der Jugendkreistags-sitzung.

So ist es zum Beispiel wichtig, zu erfahren, wann die Themen des Jugendkreistages im realen Kreistag behandelt werden. Die Jugendlichen müssen darüber informiert werden und sollten auf einer Kreistagssitzung ihre Ergebnisse präsentieren können. Das stärkt nachhaltig das Vertrauen in die Politik und die Motivation, sich einzubringen.

Weiterhin sollte das Protokoll der Jugendkreistagssitzung aufbereitet und gemeinsam mit den endgültigen Beschlüssen an alle Beteiligten (Jugendliche, Lenkungsgruppe, Verwaltung, Politik, etc.) verschickt werden. Diese Nachricht kann auch dafür genutzt werden, auf Presseartikel, Bilder und Videos zu verweisen, nach denen vor allem die Jugendlichen immer wieder fragen.

Wichtig ist bei der Nachbereitung, dass den Jugendlichen eine Perspektive aufge-

zeigt wird, wie sie ihr Engagement verteidigen können: Dies kann z. B. durch ein Anschlussformat wie ein Jugendforum passieren, die Institutionalisierung eines Jugendkreistages im Landkreis oder durch die tatsächliche Umsetzung der Anliegen der Jugendlichen. Nur so kann das Potenzial des Planspiels nachhaltig ausgeschöpft werden.

ZIEL

Nachhaltigkeit des Planspiels Jugendkreistag absichern.

ZEITBEDARF

ca. 3 Stunden

In Mitteldeutschland gibt es aktuell 38 Landkreise und in Deutschland insgesamt 295 Landkreise, für die das Planspiel Jugendkreistag einen Beitrag zur Gestaltung nachhaltiger Entwicklungsprozesse im demografischen Wandel leisten kann, indem er die politische Partizipation junger Menschen stärkt.

Über die Veröffentlichung der Projektdokumentation und der Spielanleitung wird das Planspiel auch anderen Landkreisen nähergebracht und sichergestellt, dass es durch andere Landkreise genutzt werden kann.

Die im Rahmen des Projektes entwickelten Vorlagen und Materialien zum Planspiel werden allen Landkreisen auf Anfrage kostenlos zur Verfügung gestellt. Neben der Verwertung des Planspiels zur Diskussion und Beratung nachhaltiger Entwicklungsprozesse auf der Ebene der Landkreise wird zu prüfen sein, inwiefern das Verfahrensdesign auch für andere Themen (z. B. Ökologie) sowie politisch-administrative Ebenen (z. B. kreisfreie Städte) geeignet erscheint.

www.planspiel-jugendkreistag.de

Weitere Informationen zum Planspiel und seiner Durchführung können direkt über die Akademie für Lokale Demokratie e.V. bezogen werden:

Akademie für Lokale Demokratie e.V.
Peterssteinweg 10
04107 Leipzig
Tel.: 0341 2499 4060
kontakt@lokale-demokratie.de
www.lokale-demokratie.de

Literaturverzeichnis

Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung, 2017: Gesamtquotient. Verfügbar unter: http://www.bib-demografie.de/DE/Service/Glossar/_Functions/glossar.html?nn=3071458&lv2=3071676&lv3=3074178 (letzter Zugriff am 12.07.2017).

DLRG Jugend Stormarn, 2016: Corporate Identity. Verfügbar unter: <http://www.spieledatenbank.de/spiele/1855.html> (letzter Zugriff am 14.08.2017).

Europäische Kommission, 2001: Weißbuch der Europäischen Kommission. Neuer Schwung für die Jugend Europas. Verfügbar unter: <https://www.jugendfuereuropa.de/ueber-jfe/publikationen/das-eu-weissbuch-neuer-schwung-fuer-die-jugend-europas.13/> (letzter Zugriff am 14.08.2017).

Fürstenberg, Gregor von (1994): Planspiele für Jugendgruppen, Schule und politische Basisgruppen, Mainz: Matthias-Grünwald-Verlag.

Jugendstiftung Baden-Württemberg & Landesjugendring Baden-Württemberg, 2015: Jugend BeWegt, in: Staatsanzeiger Baden-Württemberg vom März 2015 (Sonderbeilage). Verfügbar unter: https://issuu.com/jugendnetz/docs/jugend_bewegt (letzter Zugriff am 14.08.2017).

KVJS (Hrsg.), 2010: Kinder- und Jugendhilfe im demografischen Wandel. Verfügbar unter: <http://www.kvjs.de/jugend/jugendhilfeplanung/demografischer-wandel.html> (letzter Zugriff am 14.08.2017).

Statistisches Bundesamt, 2015: Bevölkerung Deutschlands bis 2060. 13. koordinierte Bevölkerungsvorausberechnung. Verfügbar unter: https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Thematisch/Bevoelkerung/VorausberechnungBevoelkerung/BevoelkerungDeutschland-2060Presse5124204159004.pdf;jsessionid=9329E8B7BF3487F227E84A97F41CF3B7.cae3?__blob=publicationFile (letzter Zugriff am 14.08.2017).

Endnoten

- 1 Vgl. Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung: Gesamtquotient, in: http://www.bib-demografie.de/DE/Service/Glossar/_Functions/glossar.lhtml?nn=3071458&lv2=3071676&lv3=3074178 [letzter Zugriff am 12.07.2017].
- 2 Der Jugendquotient gibt die unter 20-Jährigen je 100 Personen im Alter von 20 bis unter 65 Jahren an. Der Altenquotient drückt das Verhältnis der 65-Jährigen und Älteren je 100 Personen im Alter von 20 bis unter 65 Jahren aus.
- 3 Vgl. Statistisches Bundesamt: Bevölkerung Deutschlands bis 2060. 13. koordinierte Bevölkerungsvorausberechnung, Wiesbaden, 2015, S. 26.
- 4 Vgl. ebd.
- 5 Vgl. ebd.
- 6 Vgl. ebd., S. 7.
- 7 Vgl. KVJS (Hrsg.): Kinder- und Jugendhilfe im demografischen Wandel, in: <http://www.kvjs.de/jugend/jugendhilfeplanung/demografischer-wandel.html>, PDF, S. 115ff.
- 8 Deutschlandweit betrachtet steht kein empirisches Datenmaterial zur Verfügung, welches verlässlich Auskunft über die Altersstruktur in den Kreistagen gibt. Unsere Stichproben deuten jedoch darauf hin, dass der Altersdurchschnitt in einer Großzahl der deutschen Landkreise bei deutlich über 50 Jahren liegt.