



Storchbach

Ein kommunalpolitisches Planspiel für Jugendliche

Impressum

Herausgegeben von der Landeszentrale für
politische Bildung Baden-Württemberg
Fachbereich Jugend und Politik
Lautenschlagerstraße 20
70173 Stuttgart
Telefon 07 11.16 40 99-0
E-Mail: lpb@lpb-bw.de
Internet: www.lpb-bw.de

Redaktionelle Leitung

Johannes Ulbrich, Angelika Barth

Redaktion

Linn Hansen, Laura Pagano, Annika Reinfurt,
Luca Zinser

Titelbild/Foto

Michael Barth

Zeichnungen

Martina Peao

Redaktionsschluss

November 2020

Layout

VH7 Medienküche GmbH
www.vh7.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Einführung	4
Was sind Planspiele?.....	4
Thema und Zielsetzung des Planspiels Storchbach	4
Rahmenbedingungen	5
Zielgruppe	6
Rollen im Planspiel.....	6
Material.....	7
Material-Checkliste.....	8
2. Basiswissen Kommunalpolitik	9
3. Durchführung	11
Vorbereitung	11
Einführung in das Planspiel.....	11
Einarbeitung und Identifikation mit der Rolle.....	12
Fraktionssitzung	13
Verhandlungsphase	14
Vorbereitung Gemeinderatssitzung	15
Gemeinderatssitzung	15
4. Auswertung	16
Glossar	17

Vorwort

„Storchbach“ ist eine Publikation der Planspiel-Reihe der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg. Der Fokus dieses Planspiels für Jugendliche liegt auf kommunalpolitischen Entscheidungsprozessen – konkret geht es um die Frage, ob und wenn ja wo, eine Umgehungsstraße um die fiktive Stadt Storchbach gebaut werden soll. Die Jugendlichen schlüpfen in die Rollen kommunalpolitischer Akteurinnen und Akteure und erleben dadurch, wie demokratische Prozesse ablaufen und Entscheidungen getroffen werden.

Die Kommune ist die politische Ebene, die die Jugendlichen am unmittelbarsten betrifft. Entscheidungen in der Kommune wirken sich oft direkt auf die Lebenswelt der Jugendlichen aus. So wird in der Kommunalpolitik über öffentliche Plätze, Sportanlagen, Jugendtreffs, öffentliche Verkehrsmittel, Schulen, freies W-LAN und vieles mehr entschieden – alles relevante Themen für Jugendliche in einer Kommune.

Mit § 41a verpflichtet die Gemeindeordnung Kommunen in Baden-Württemberg, Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, Kommunalpolitik aktiv mitzugestalten. In diesem Planspiel werden Jugendinteressen durch einen Jugendgemeinderat vertreten. In der Realität gibt es diese parlamentarische Form der Jugendbeteiligung in knapp 10 % der Kommunen (Stand 2021), viel häufiger findet man aber projektbezogene oder offene Formen, wie beispielsweise Jugendforen.

Zum einen bietet das Planspiel Jugendlichen, die Möglichkeit, sich mit kommunalen Aufgaben, Akteur:innen und Prozessen auseinanderzusetzen. Zum anderen ermöglicht es den Perspektivwechsel und ein besseres Verständnis davon, wie Interessenausgleich und Kompromissfindung funktionieren und demokratische Entscheidungen zustande kommen. Und nicht zuletzt ermutigt es Jugendliche, sich selbst zu beteiligen.

Johannes Ulbrich

Fachbereich Jugend und Politik
Landeszentrale für politische Bildung BW
November 2020



1. Einführung

Was sind Planspiele?

Politische Planspiele simulieren Systeme und Entscheidungsfindungen. Sie geben Einblick in demokratische Prozesse, indem die Teilnehmenden in unterschiedlichen Rollen ein vorgegebenes Szenario durchspielen. Dabei wird erlebbar, welchen Einfluss einzelne Akteur:innen im politischen System haben und wie eine demokratische Entscheidung zustande kommt.

Die Spielenden nehmen vorgegebene Positionen ein und vertreten diese im Spiel. Sie erfahren, dass eine Entscheidungsfindung Kompromisse erfordert und somit auch ein Aushandlungsprozess ist. Das Planspiel bietet Einblicke in komplexe politische Zusammenhänge, die sonst oft unverständlich bleiben. Durch das Mitgestalten demokratischer Entscheidungen haben Jugendliche in Planspielen die Möglichkeit, ihre Urteils- und Handlungskompetenzen zu stärken. Während des Spiels können eigene Ideen eingebracht und selbstständig Entscheidungen getroffen werden.

Typisch für ein Planspiel sind:

- die Vereinfachung von Daten, Strukturen und Prozessen
- die Entscheidungsfindung in einem Konflikt
- eine Aneinanderreihung von Entscheidungsphasen innerhalb der eigenen Gruppe und zwischen Konfliktparteien
- die Notwendigkeit, über den Konflikt hinaus auf Unvorhergesehenes reagieren zu müssen
- Standpunkte unabhängig von der eigenen Meinung zu vertreten
- Probleme zu analysieren, Alternativen abzuwägen, Strategien zu entwickeln und Entscheidungen zu treffen

Im Heft sind einige Wörter mit diesem Symbol  versehen. Es zeigt an, dass diese Begriffe im Glossar genauer erklärt werden. Das Glossar befindet sich am Ende des Heftes.

Thema und Zielsetzung des Planspiels Storchbach

Das Planspiel Storchbach soll Jugendliche mit dem Aufbau und der Arbeitsweise einer Kommune vertraut machen. Ziel ist es, zu erfahren, welche Akteur:innen bei kommunalen Entscheidungen eine Rolle spielen. Dadurch werden politische Prozesse nachvollziehbar. Im Planspiel müssen die Jugendlichen eventuell Meinungen vertreten, die nicht ihre eigenen sind. Diese Erfahrung ist wichtig, um unterschiedliche Perspektiven einnehmen zu können und zu lernen, Kompromisse zu schließen.

Das Thema des Planspiels Storchbach ist die Verkehrsproblematik in der Innenstadt und der potenzielle Bau einer Umgehungsstraße, eine typisch kommunalpolitische Herausforderung.

Die Jugendlichen nehmen dazu unterschiedliche Positionen ein und üben somit, Themen aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Sie machen die Erfahrung, dass für eine demokratische

Entscheidungsfindung unterschiedliche Meinungen gehört werden müssen. Dadurch lernen die Jugendlichen, andere Ansichten wahrzunehmen, nachzuvollziehen und abzuwägen. Gleichzeitig bietet das Planspiel die Möglichkeit, eine konstruktive Streitkultur einzüben.

Durch die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Rollen werden darüber hinaus weitere spezifische Kompetenzen gefördert. Die Oberbürgermeisterin bzw. der Oberbürgermeister muss eine Sitzung leiten und dabei alle Positionen im Blick haben. Die Fraktionen müssen sich ihrer eigenen Interessen und Ziele bewusst sein, diese verfolgen und gegenüber anderen Positionen abgrenzen.

Ziel des Planspiels ist es letztlich, die Demokratiefähigkeit der Jugendlichen zu fördern und sie zur politischen Partizipation zu motivieren.



Rahmenbedingungen

Insgesamt werden für das Planspiel viereinhalb bis sechs Zeitstunden benötigt. Davon entfallen eine Stunde auf die Vorbereitung mit den Jugendlichen, zweieinhalb bis vier Stunden auf die reine Spielzeit, eine Stunde auf die Auswertung.

Die Vorbereitung kann entfallen, wenn bei den Teilnehmenden bereits kommunalpolitisches Wissen vorhanden ist. Pausen werden nach Bedarf eingelegt.

Geeignet ist eine Gruppengröße von 12 bis 20 Teilnehmenden. Theoretisch können an dem Planspiel auch mehr Jugendliche teilnehmen, jedoch werden dadurch die einzelnen Fraktionen relativ groß, sodass die Zusammenarbeit in diesen Gruppen erschwert wird. Mit guter Anleitung und Unterstützung der Spielleitung ist es dennoch gut möglich auch mit größeren Gruppen zu spielen. Es kann sich dann unter Umständen anbieten, dass die Teilnehmenden sich innerhalb der Fraktion auf Themen spezialisieren (z. B. eine Person ist für

das Thema Jugend zuständig, eine andere Person eher für das Thema Umwelt, etc.).

Im Idealfall leiten zwei Personen das Planspiel, da die Gruppen oft Unterstützung brauchen. Die Spielleitung muss sich vorab mit dem Spielablauf und den Spielmaterialien vertraut machen.

Um das Planspiel durchführen zu können, benötigen Sie geeignete Räumlichkeiten. Optimal sind zwei getrennte Räume, in denen sich die Gruppen verteilen können. Einer der Räume sollte dabei groß genug sein, um eine Bestuhlung in U-Form mit Tischen für alle Teilnehmenden aufbauen zu können, die für die im Planspiel integrierte Gemeinderatssitzung notwendig ist.

- *Kommunalpolitisches Planspiel*
- *12 – 20 Teilnehmende optimal*
- *Ab 13 Jahre*
- *Dauer: 3,5 – 6 Zeitstunden*

Zeit	Programmpunkt	Inhalt	Material
45 – 90 Minuten	Vorbereitung	Basiswissen Kommunalpolitik	M1, M2
20 Minuten	Einführung	Einführung ins Planspiel Storchbach	M3, M4
10 Minuten	Durchführung	Einarbeitung und Identifikation mit der Rolle	M5, M6
75 – 120 Minuten		Fraktionssitzung und Verhandlungsphase	M7 – M11 ggf. M13/M14
45 – 60 Minuten		Gemeinderatssitzung	M15
30 – 60 Minuten	Abschluss	Auswertung und Reflexion	

Tabelle 1: Zeitplan



Zielgruppe

Das Planspiel richtet sich an Jugendliche ab 13 Jahren. Die Jugendlichen brauchen bis auf das in Kapitel 2 enthaltene „Basiswissen Kommunalpolitik“ kein Vorwissen. Sie müssen lediglich in der Lage sein, sich eigenständig Texte anzueignen, grundlegende Zusammenhänge zu erschließen und Argumente zu finden sowie diese zu artikulieren.

Um einschätzen zu können, ob das Planspiel für Ihre Gruppe oder Schulklasse geeignet ist, schauen Sie sich am besten das online bereitgestellte Material an.

Rollen im Planspiel

Im Planspiel gibt es folgende Rollen zu besetzen:

- Oberbürgermeister:in (OB)
- Ökologisch-Soziale Partei (ÖSP)
- Demokratisch-Freiheitliche Partei (DFP)
- Partei für Soziale Demokratie (PSD)
- Die Unabhängigen (DU)
- Christlich-Konservative Volkspartei (CKV)
- Jugendgemeinderat (JGR)

Die Spielleitung hat, wenn überhaupt, nur eine unterstützende Rolle in diesem Planspiel. Sie sollte so wenig wie möglich in den Spielverlauf eingreifen.

Rollenverteilung nach Gruppengröße

Gruppen- größe	OB	ÖSP	DFP	PSD	DU	CKV	JGR
12	1	3	2	2	2	0	2
13		2	2	2	2	2	2
14		3	2	2	2	2	2
15		3	3	2	2	2	2
16		3	3	3	2	2	2
17		3	3	3	3	2	2
18		4	3	3	3	2	2
19		4	4	3	3	2	2
20		4	4	3	3	3	2

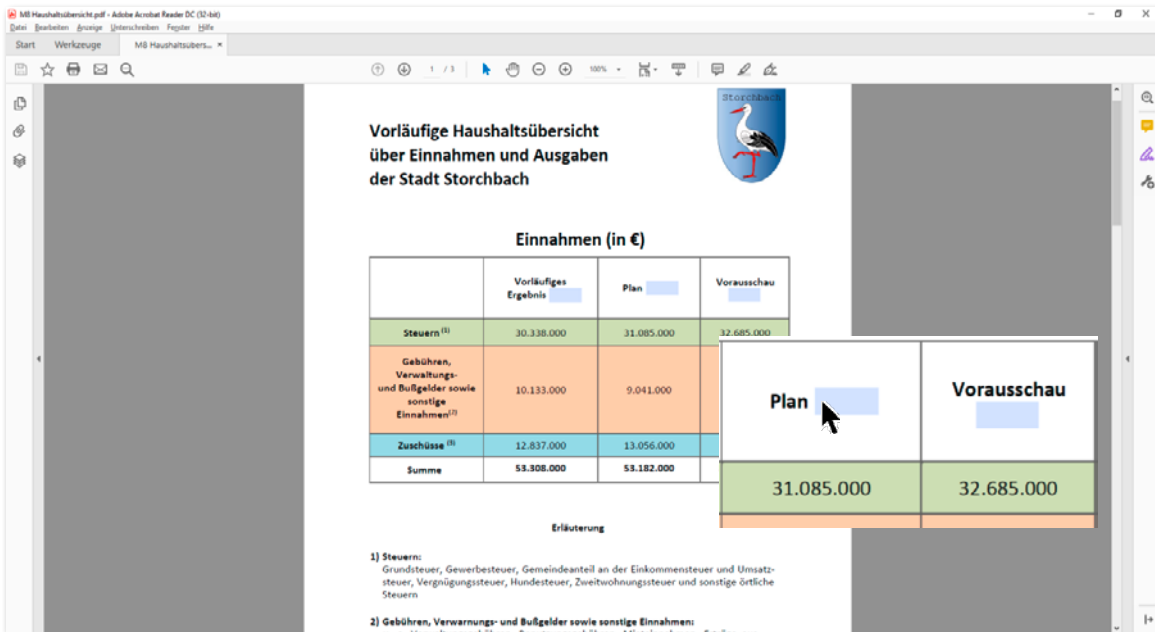
Tabelle 2: Anpassung der Zahl der Spielenden pro Rolle

Material

Es gibt für jede Person eine individuelle Rollenkarte zum Umhängen und zusätzlich für jede Gruppe eine Beschreibung des Rollenprofils (M6). Eine Materialübersicht befindet sich in Tabelle 3 und zum Ausdrucken auch nochmal im Onlinematerial. Die Materialien M13 (Verkehrsstatistik) und M14 (Gutachten Weißstorch) sind Störfaktoren, die von der Spielleitung ins Spiel eingebracht werden können (siehe Kapitel 3, Verhandlungsphase). Das Material für das Planspiel wird von der Landeszentrale für politische Bildung online aktualisiert und erweitert, sodass Sie unter dem Planspiel-Link

weitere Störfaktoren (und damit Spielvarianten) finden.

Die Materialien M3 (PowerPoint-Präsentation Einführung Storchbach), M8 (Haushaltsübersicht), M9 (Sitzungseinladung) und M13 (Verkehrsstatistik) müssen vor dem Drucken von der Spielleitung angepasst werden. Öffnen Sie die Dokumente M8, M9 und M13 im PDF-Reader – nicht im Browser – und bewegen Sie den Cursor auf die Freifelder, damit sichtbar wird, was eingetragen werden soll (bspw. das Vorjahr).



Vorläufige Haushaltsübersicht über Einnahmen und Ausgaben der Stadt Storchbach

Einnahmen (in €)

	Vorläufiges Ergebnis	Plan	Vorausschau
Steuern ⁽¹⁾	30.338.000	31.085.000	32.685.000
Gebühren, Verwaltungs- und Bußgelder sowie sonstige Einnahmen ⁽²⁾	10.133.000	9.041.000	
Zuschüsse ⁽³⁾	12.837.000	13.056.000	
Summe	53.308.000	53.182.000	

Erklärung

1) Steuern: Grundsteuer, Gewerbesteuer, Gemeindeanteil an der Einkommensteuer und Umsatzsteuer, Vergnügungssteuer, Hundesteuer, Zweitwohnungssteuer und sonstige örtliche Steuern

2) Gebühren, Verwaltungs- und Bußgelder sowie sonstige Einnahmen:

Plan 31.085.000 **Vorausschau** 32.685.000

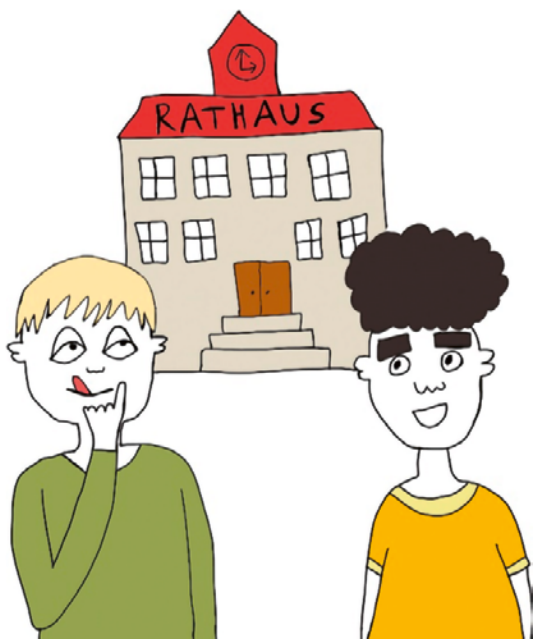
Abbildung 1: Screenshot der Anpassungen in der Haushaltsübersicht

Die PowerPoint-Präsentation (M3) muss nicht ausgedruckt werden. Sie dient als Hilfe für die Einführung ins Planspiel Storchbach (siehe Kapitel 3). Eine Hilfe für die Bearbeitung der Mehrheitsverhältnisse des Gemeinderates finden Sie in der Notiz zu Folie 3.

Hier gibt es das Material zum Download:
www.lpb-bw.de/planspiel-storchbach



Damit das online bereitgestellte Material stets aktuell bleibt, wird es in regelmäßigen Abständen von der LpB überprüft und überarbeitet.



Material-Checkliste

Basiswissen Kommunalpolitik		Stückzahl	Anzahl	✓
M1	Aufgaben einer Kommune	1x pro Person		
M2	Akteur:innen einer Kommune	1x pro Person		

Einführung ins Planspiel Storchbach		Stückzahl	Anzahl	✓
M3	PowerPoint-Präsentation Einführung Storchbach			
M4	Stadtprofil	1x pro Person		

Einarbeitung und Identifikation mit der Rolle		Stückzahl	Anzahl	✓
M5	Rollenkarten (individuell)	1x pro Person		
M6	Rollenprofile (OB, ÖSP, DFP, PSD, DU, CKV, JGR)	2x pro Gruppe		

Fraktionssitzung		Stückzahl	Anzahl	✓
M7	Beschlussvorlage	2x pro Gruppe		
M8	Haushaltsübersicht	2x pro Gruppe		
M9	Sitzungseinladung	2x pro Gruppe		
M10	Stadtplan	2x pro Gruppe		
M11	Änderungsantrag	2x pro Gruppe		

Verhandlungsphase		Stückzahl	Anzahl	✓
M12	Infodokument Kosten für alternative Bauvorhaben	1x (Spilleitung)		
M13	Verkehrsstatistik	2x pro Gruppe		
M14	Gutachten Weißstorch	2x pro Gruppe		

Vorbereitung Gemeinderatssitzung		Stückzahl	Anzahl	✓
M15	Tischschilder	1x pro Gruppe		

Sonstige Materialien		Stückzahl	Anzahl	✓
	Umhängebänder für die Rollenkarten	1x pro Person		

Tabelle 3: Material-Checkliste

2. Basiswissen Kommunalpolitik

Einführung in die Kommunalpolitik

Um den Teilnehmenden den Einstieg in das Planspiel zu erleichtern, ist es wichtig, dass vorab über Grundlagen der Kommunalpolitik **Q** gesprochen wird. Dazu gehören insbesondere Akteur:innen und

Aufgaben einer Kommune. Ein Verweis auf das föderale System **Q** und das Subsidiaritätsprinzip der Bundesrepublik Deutschland sind dabei sinnvoll.

Akteur:innen und Akteure in der Kommunalpolitik

Da die Jugendlichen im Planspiel Storchbach die Rolle von Akteur:innen und Akteuren in der Kommunalpolitik einnehmen sollen, ist es wichtig vorab zu klären, welche es überhaupt gibt, was ihre Aufgaben sind und wie sie miteinander in Verbindung stehen. Als Arbeitshilfe kann Abbildung 2 dienen. Das Schaubild sollte dabei von den Jugendlichen

selbst erarbeitet werden. Dafür können z.B. die Akteur:innen und Akteure einzeln ausgedruckt oder aufgeschrieben und in Verbindung zueinander gebracht werden. Am Ende sollte ein vollständiges Schaubild wie in Abbildung 2 entstehen, sodass die Interaktion zwischen den kommunalpolitischen Akteur:innen verständlich wird.

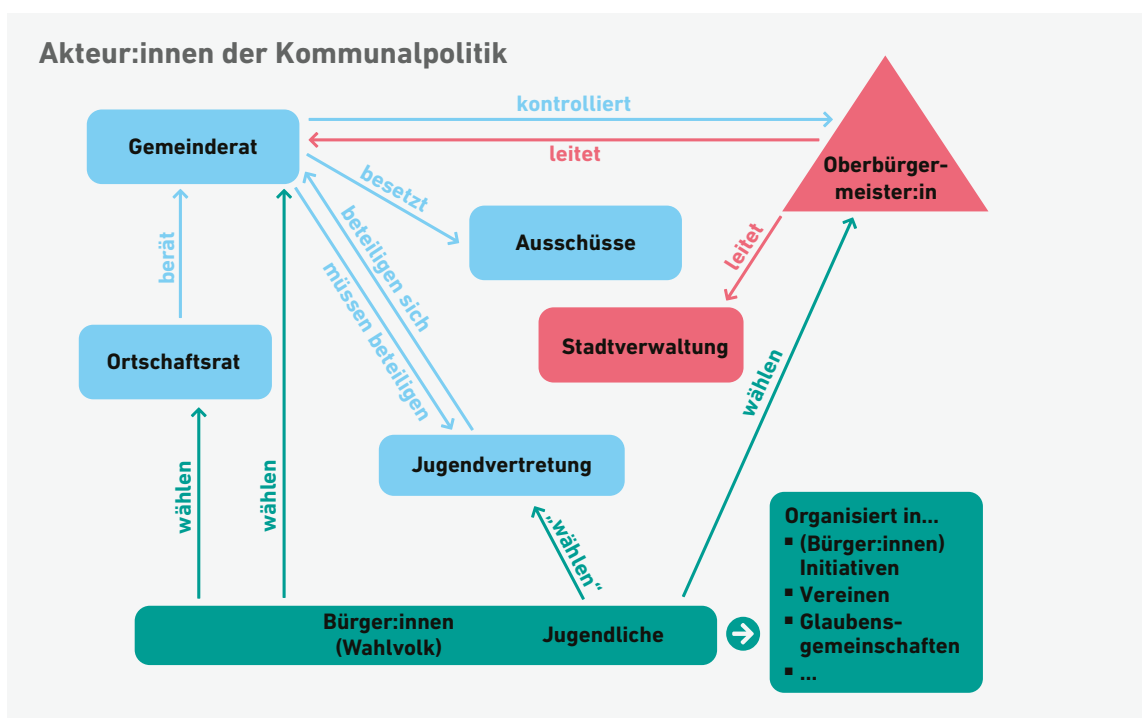


Abbildung 2: Schaubild Akteur:innen der Kommunalpolitik

Erläuterung Schaubild

Farbschema

- Blau:** Gremien der Entscheidungsfindung
- Rot:** Kommunale Verwaltung **Q**
- Grün:** Zivilgesellschaft

Repräsentation

Auch wenn von den Bürger:innen der Übersichtlichkeit halber nur Pfeile wegzeigen, implizieren die Pfeile, dass es die Kernaufgabe der gewählten Akteur:innen ist, die Interessen der Bürger:innen zu vertreten.

Jugendvertretung

§ 41a der Gemeindeordnung Baden-Württembergs lautet: „Die Gemeinde soll Kinder und muss Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die

ihre Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen.“ Das bedeutet, dass Jugendliche ein Recht darauf haben, auf kommunaler Ebene beteiligt zu werden. Die Form ist dabei nicht vorgegeben. Es gibt repräsentative Gremien mit Wahlverfahren (z.B. einen Jugendgemeinderat **Q**, wie er auch im Planspiel vorkommt), repräsentative Gremien ohne Wahlverfahren (z.B. Jugendbeirat), offene Beteiligung (z.B. Jugendforum) und projektbezogene Beteiligung (z.B. Umbau des Jugendhauses). Da es viele Formen der Jugendbeteiligung **Q** gibt, bei denen nicht gewählt wird, ist im Schaubild die Beschriftung des Pfeiles „wählen“ auch in Anführungszeichen. Allerdings ist die Rolle dieser Formen als „Gremium der Entscheidungsfindung“ im kommunalpolitischen Prozess in der Regel schwächer als bei den gewählten.

Kommunale Aufgaben

Das Grundgesetz garantiert den Städten, Gemeinden und Landkreisen die so genannte kommunale Selbstverwaltung **Q** (Art. 28 GG). Da das Planspiel Storchbach Aufgaben der kommunalen Selbstverwaltung aufgreift, ist es für die Teilnehmenden wichtig diese zu kennen und unterscheiden zu können.

Die Aufgaben einer Kommune werden in freiwillige Aufgaben, Pflichtaufgaben und Weisungsaufgaben unterteilt.

Freiwillige Aufgaben

Im Bereich der freiwilligen Aufgaben entscheidet die Gemeinde selbst, ob sie tätig werden will oder nicht. Allerdings ist sie dabei an gesetzliche Vorschriften gebunden.

Freiwillige Aufgaben sind unter anderem:

- Kulturelle Angelegenheiten (z. B. Bücherei, Museum, Theater, Volkshochschule)
- Betrieb eines Schwimmbades oder einer Sportanlage
- Einrichtung und Pflege von Grünanlagen
- Jugendhäuser

Pflichtaufgaben

Bestimmte Aufgaben werden durch Bund oder Land per Gesetz verpflichtend vorgeschrieben. Bei der praktischen Umsetzung hat die Kommune jedoch einen gewissen Ermessensspielraum.

Pflichtaufgaben sind unter anderem:

- Energie- und Wasserversorgung sowie Abwasserbeseitigung
- Verkehrsinfrastruktur **Q**
- Feuerwehr
- Allgemeinbildende Schulen (nicht jedoch deren Lehrinhalte)

Weisungsaufgaben

Weisungsaufgaben werden wie Pflichtaufgaben durch Bund oder Land per Gesetz vorgeschrieben. Bei der Umsetzung von Weisungsaufgaben hat die kommunale Verwaltung **Q** keinen Ermessensspielraum. Sie werden durch gesetzliche Vorschriften genau geregelt.

Weisungsaufgaben sind unter anderem:

- Durchführung von Wahlen
- Angelegenheiten des Ordnungsamtes
- Meldewesen
- Standesamtswesen



Abbildung 3: Schaubild kommunale Aufgaben

3. Durchführung

Vorbereitung

Zu Beginn bietet es sich an, die Jugendlichen zu fragen, ob sie schon Planspielerfahrungen haben und selbst erklären können, worum es sich dabei handelt.

Die Jugendlichen müssen wissen, dass es bei einem Planspiel immer um fiktive Orte und Charaktere geht. In Abgrenzung zu einem Rollenspiel, ist bei einem Planspiel kein Text und kein bestimmtes Ergebnis vorgegeben. Deshalb ist es von großer Bedeutung, den Teilnehmenden zu erläutern, dass ihre Mitarbeit und Eigeninitiative die Bedingungen für einen erfolgreichen Spielverlauf sind. Elementar

ist dabei, in die Welt des Spiels einzutauchen und sich mit der eigenen Rolle zu identifizieren.

Es ist wichtig, vor dem eigentlichen Beginn des Planspiels eine Erwartungsabfrage durchzuführen, die vor oder nach dem Baustein „Basiswissen Kommunalpolitik“ stattfinden kann. Die Erwartungsabfrage hilft der Spielleitung dabei, Unklarheiten der Teilnehmenden zu beseitigen und sich besser auf die Gruppe sowie deren Bedürfnisse einzustellen. Welche Methode dazu verwendet wird, ist der Spielleitung überlassen. Die Erwartungen sollten schriftlich festgehalten werden, damit in der Auswertung darauf Bezug genommen werden kann.

Einführung in das Planspiel

Öffnen Sie die erste Folie der PowerPoint-Präsentation (M3) mit dem Stadtwappen und erklären Sie den Teilnehmenden, dass sie sich ab sofort in einer fiktiven Stadt namens Storchbach in Baden-Württemberg befinden. Teilen Sie dazu das Stadtprofil (M4) aus und zeigen Sie die zweite Folie der Präsentation – den Stadtplan. Geben Sie den Jugendlichen einen kurzen Moment Zeit, um sich einzulesen und sich in Storchbach zurecht zu finden. Es bietet sich an, das Stadtprofil gemeinsam mit den Teilnehmenden zu lesen.

Unter www.lpb-bw.de/planspiel-storchbach kann die PowerPoint-Präsentation „Einführung Storchbach“ heruntergeladen werden.

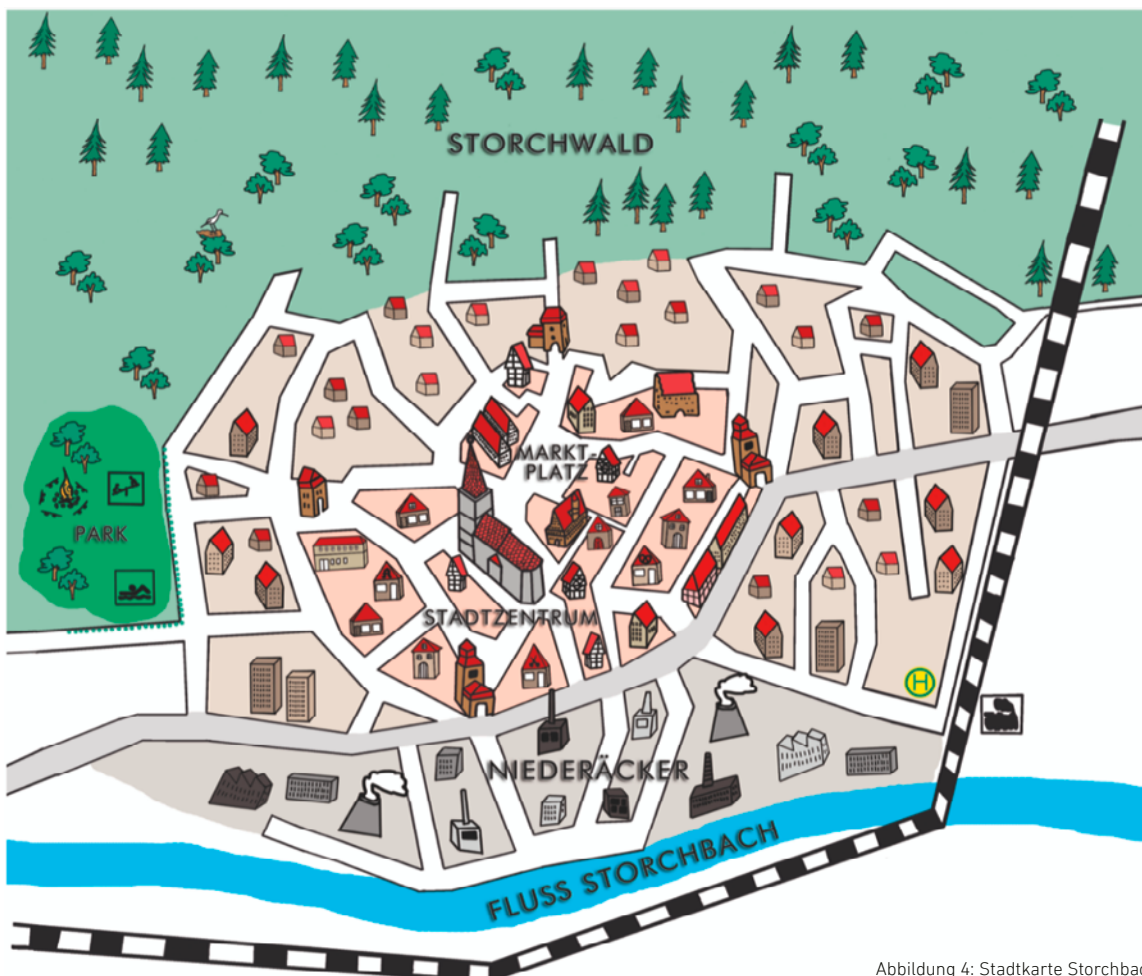


Abbildung 4: Stadtkarte Storchbach

Geben Sie den Spielenden zu jeder Zeit die Möglichkeit, Fragen zu den Materialien zu stellen. Arbeiten Sie gemeinsam mit ihnen die unbekannten Wörter heraus und halten Sie diese Begriffe schriftlich, beispielsweise an einer Tafel oder Flipchart, fest.

Sprechen Sie anschließend anhand der verteilten Materialien gemeinsam mit den Jugendlichen darüber, was für ein Ort Storchbach ist, wie er aufgebaut ist, welche Besonderheiten es gibt oder was charakteristisch für diese Stadt ist. Dies dient dazu, den Spielerinnen und Spielern die Struktur der Stadt so nahe zu bringen, dass sie sich mit ihrer Rolle als Einwohner:innen Storchbachs identifizieren.

Nachdem sich die Spielenden nun in der Stadt auskennen, gehen Sie gemeinsam mit ihnen den zeitlichen Ablauf des Planspiels durch (siehe

Das Symbol **Q** zeigt an, dass das Wort im Glossar auf S. 17 erklärt wird.

Tabelle 1, S. 5). Das Spiel startet mit der Vergabe der Rollen. Die Jugendlichen finden sich dann in ihren jeweiligen Gruppen zusammen und beginnen mit den Fraktionssitzungen. Sind diese abgeschlossen, folgt die Verhandlungsphase, in der mögliche Koalitionen **Q** gebildet werden können. Zum Schluss findet die Gemeinderatssitzung **Q** mit allen Teilnehmenden statt. Achten Sie darauf, dass Sie die Uhrzeit für die Gemeinderatssitzung ansagen und dass diese während der Verhandlungsphase gut sichtbar ist. Dazu können Sie die letzte Folie der PowerPoint-Präsentation nutzen. Zu den jeweiligen Programmpunkten und deren Ablauf finden Sie genauere Beschreibungen in den nachfolgenden Kapiteln.

Einarbeitung und Identifikation mit der Rolle

Rollen im Planspiel

In Storchbach gibt es verschiedene Rollen zu besetzen. Diese orientieren sich an der Konstellation eines beispielhaften Gemeinderates **Q**. Die Abbildung 5 zeigt eine mögliche Sitzverteilung. In der PowerPoint-Präsentation können Sie die Mehrheitsverhältnisse (siehe Seite 6) je nach Gruppengröße anpassen.

Alle Rollenkarten (M5) stehen mit Vorder- und Rückseite zum Ausdrucken zur Verfügung. Diese hängen sich die Teilnehmenden um, sodass sie

sich ihre Rolle jederzeit vergegenwärtigen können und auch die anderen Teilnehmenden wissen, mit wem sie es zu tun haben.

Zusätzlich zu den einzelnen Rollenkarten gibt es für jede Fraktion **Q** sowie den:die OB und den Jugendgemeinderat (JGR) ein Rollenprofil (M6). Dieses enthält grundlegende Informationen über die inhaltliche Positionierung der Rolle. Außerdem beinhaltet das Rollenprofil Anregungen für mögliche Wahlversprechen, politische Forderung der jeweiligen Gruppierung und den konkreten Arbeitsauftrag an die Spielenden.

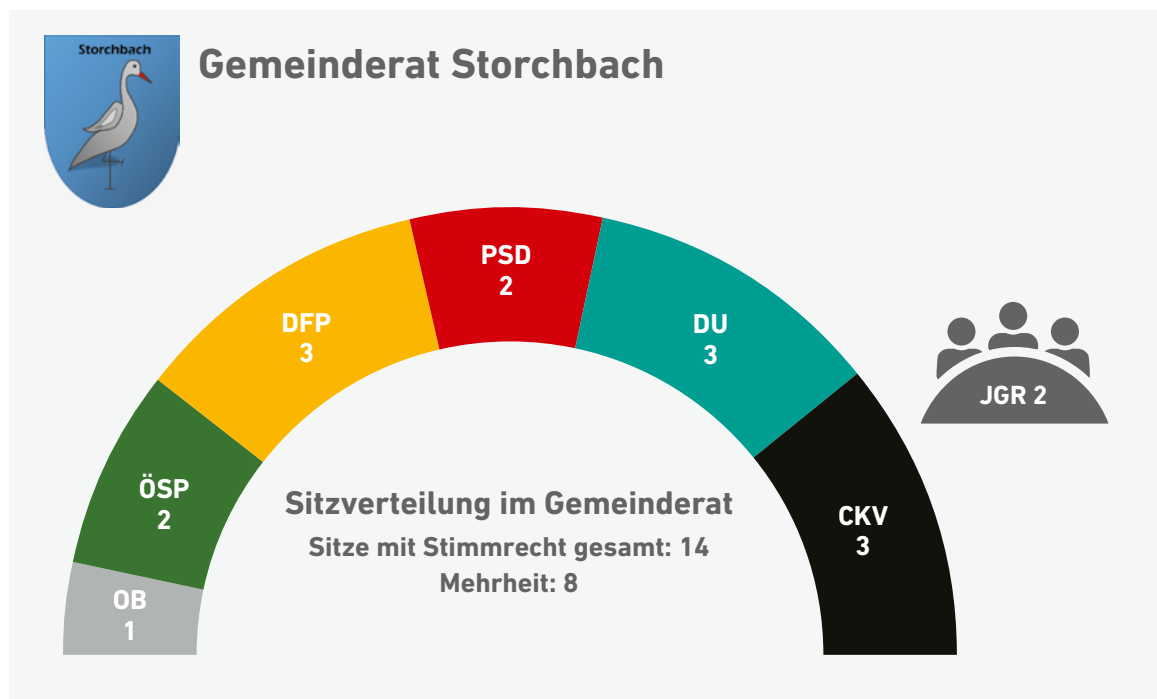


Abbildung 5: Beispielhafte Sitzverteilung aus der PowerPoint-Präsentation (M3)

Rollenvergabe

Nach der Einführung in die Kommunalpolitik werden die Rollenkarten und -profile verteilt. Die Rollenvergabe sollte zufällig stattfinden, indem die Teilnehmenden jeweils eine Rollenkarte verdeckt ziehen.

Alle Rollenkarten unterscheiden sich voneinander, jede von ihnen beschreibt eine einzelne Person. Die Karten enthalten Informationen über:

- Name und Alter – Die Vornamen sind bewusst mit der Initialie abgekürzt, sodass sich die Teilnehmenden einen eigenen Vornamen geben können, um sich besser mit der Rolle zu identifizieren

- die Fraktionszugehörigkeit
- Beruf beziehungsweise derzeitige Beschäftigung
- weitere wichtige Eigenschaften, wie z. B. die Mitgliedschaft in einem Ausschuss **Q** oder besondere Interessen

Nach der Rollenvergabe finden sich die Teilnehmenden in ihren Gruppen zusammen und erhalten das gemeinsame Rollenprofil.

Wichtig: Während es also für jede:n Spielende:n eine individuelle Rollenkarte gibt, beschreibt das Rollenprofil die Positionen der Fraktionen, des Jugendgemeinderats und des:der Bürgermeister:in.



Fraktionssitzung

Nun soll das jeweilige Rollenprofil gelesen werden. Die Jugendlichen machen sich jetzt Gedanken über ihre Rolle im Gemeinderat. An dieser Stelle kann die Spielleitung den Gruppen ein paar Fragen als Anregung zur Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle stellen:

- Welche Interessen habt ihr in eurer Rolle?
 - Welche Interessen hat eure Fraktion?
 - Wofür setzt ihr euch ein?
 - Wogegen kämpft ihr an?
 - Wie steht ihr zum Bau der Umgehungsstraße?
- ...

Anschließend werden die Beschlussvorlage (M7) **Q**, die Haushaltsübersicht (M8) **Q**, die Sitzungseinladung (M9), der Stadtplan (M10) und Vorlagen für Änderungsanträge (M11) ausgeteilt. Dabei muss nicht jede:r alle Materialien erhalten, es reichen je nach Gruppengröße ein bis zwei Ausdrücke.

Geben Sie den Gruppen ausreichend Zeit sich in die Materialien einzuarbeiten.

Im Anschluss tauschen sich die Gruppen intern darüber aus, was die zentralen Positionen ihrer

Rollen sind. Nachdem die Teilnehmenden auch die Beschlussvorlage gelesen haben, sollen die Gruppen sich eine gemeinsame Position dazu überlegen und diese inhaltlich ausarbeiten.

Der:Die Oberbürgermeister:in **Q** spielt im Planspiel eine wichtige Rolle. Da es den:die OB nur einmal gibt, ist er:sie nicht direkt einer Gruppe zugeordnet. In der Zeit der Fraktionssitzung soll sich der:die OB daher zunächst für sich allein mit seiner:ihrer Rolle, der Beschlussvorlage und der Haushaltsübersicht auseinandersetzen. Wenn Bedarf besteht, kann die Spielleitung ihn:sie dabei unterstützen. Im Anschluss daran ist es hilfreich, wenn er:sie sich mit der DU-Fraktion austauscht, da der:die OB ebenfalls der Partei „Die Unabhängigen“ angehört.

Die Phase der Fraktionssitzung geht fließend in die Verhandlungsphase über. In beiden ist es sehr wichtig, dass die Spielleitung für die Jugendlichen präsent ist und sie bei Fragen und Unklarheiten unterstützt. Die Spielleitenden müssen sich hier eng untereinander absprechen, damit keine widersprüchlichen Aussagen entstehen. Dies kann bei konkreten Fragen zu etwaigen Kosten oder Hintergründen sonst schnell passieren.

Verhandlungsphase

Nachdem die Fraktionssitzungen abgeschlossen sind, kann nun die Verhandlungsphase beginnen. Diese bietet Anlass, sich mit den anderen Parteien über deren Standpunkte zum Thema Umgehungsstraße auszutauschen. Da keine Partei die absolute Mehrheit  besitzt, müssen die Fraktionen aktiv verhandeln, um Koalitionen zu bilden.

Finden die Parteien Übereinstimmungen oder sind bereit, untereinander Kompromisse einzugehen, können sie einen gemeinsamen Änderungsantrag  ausarbeiten, der vor der anschließend stattfindenden Gemeinderatssitzung bei dem:der OB eingereicht werden kann. Auch der:die OB selbst darf einen Änderungsantrag mit ausarbeiten oder unterstützen, wenn er:sie sich davon überzeugen lässt.

Möglicherweise tauchen seitens der Parteimitglieder während der Fraktionssitzungen oder der Verhandlungsphase Fragen oder Ideen zu alternativen Bauvorhaben, wie zum Beispiel Tunnel oder Brücken, auf. Hierfür gibt es ein Dokument (M12), auf dem mögliche Kosten für alternative Bauvorhaben zu finden sind. Dieses Infodokument wird auf keinen Fall ausgeteilt. Die Informationen daraus können von der Spielleitung bei Bedarf an die Teilnehmenden mündlich weitergegeben werden.

Wahlweise können im Laufe des Spiels weitere Dokumente als Störfaktoren ausgeteilt werden. Sogenannte Störfaktoren können dazu dienen, dem Planspiel mehr Tiefe zu verleihen. Sie bieten zusätzliche Informationen, die von den Teilnehmenden

Das Infodokument „Kosten für alternative Bauvorhaben“ finden Sie hier:
www.lpb-bw.de/planspiel-storchbach



den genutzt werden können, um ihre Verhandlungsposition zu stärken. Gerade bei einseitigen Verhandlungen, bei denen eine Gruppe klar im Vorteil zu sein scheint, können Störfaktoren eine neue Dynamik in die Diskussion bringen. Störfaktoren sind nicht dazu gedacht den Spielfluss zu unterbrechen, sondern dem Spiel mehr Komplexität und neue Impulse zu geben.

Zum einen liegt der Spielleitung eine Verkehrstatistik der Stadt Storchbach vor (M13) , die auf einer Verkehrszählung basiert. Die Erhebung gibt Aufschluss darüber, aus welchen Gründen die Verkehrsteilnehmenden in die Stadt hinein oder aus der Stadt rausfahren. Wird dieses Dokument ins Spiel mit einbezogen, üben die Spielerinnen und Spieler dadurch auch den Umgang mit Statistiken. Sie setzen sich außerdem noch detaillierter mit der Verkehrsproblematik der Stadt Storchbach auseinander. Zum anderen gibt es ein ornithologisches Sachverständigengutachten (M14) . Darin geben Expertinnen und Experten eine Einschätzung über die aktuelle Lebenssituation der in Storchbach ansässigen Weißstörche. Die Spielenden sind hier aufgefordert, den Rat von Expert:innen zu berücksichtigen und gegebenenfalls in ihre Entscheidungsfindung einzubeziehen.



Vorbereitung Gemeinderatssitzung

Die einzelnen Gruppen beziehungsweise Koalitionen, die aus mehreren Gruppen bestehen, können vor der Gemeinderatssitzung Änderungsanträge einreichen. Diese müssen dem:der OB vor Beginn der Sitzung schriftlich vorgelegt werden und können zusätzlich noch auf Flipcharts oder PowerPoint zur Präsentation während der Sitzung visualisiert werden.

Die Oberbürgermeisterin bzw. der Oberbürgermeister muss sich im Vorfeld der Gemeinderatssitzung auf diese vorbereiten. Ihre Aufgabe als Spielleitung ist es, der Oberbürgermeisterin bzw. dem Oberbürgermeister einen beispielhaften Verlauf einer Gemeinderatssitzung vorzustellen und ihr: ihm auf Wunsch in der Rolle der Kämmerin bzw. des Kämmerers **Q** zu assistieren. Wichtig ist, dem: der OB die Uhrzeit zu nennen, wann die Sitzung spätestens beendet sein muss, da diese:r für den Ablauf der Sitzung verantwortlich ist. Ein beispielhafter Ablaufplan befindet sich im Abschnitt Gemeinderatssitzung.

Ein besonderes Highlight ist es, wenn die Gemeinderatssitzung im Sitzungssaal des Rathauses stattfinden kann. Ob es möglich ist, hängt meist von den

zeitlichen und örtlichen Ressourcen ab, die Ihnen für das Planspiel zur Verfügung stehen. Kann die Sitzung nicht im Rathaus stattfinden, wird ein geeigneter Raum zum Ratssaal umgebaut. Bei der Tischanordnung muss darauf geachtet werden, dass sich alle Teilnehmenden sehen können. Die Spielleitung versieht die Tische mit den Tischschildern (M15). Der JGR darf wie alle anderen dabei sitzen, auch wenn er kein Stimmrecht, sondern lediglich ein Rede- und Antragsrecht **Q** besitzt. Idealerweise sollten mögliche Koalitionen räumlich nahe beieinandersitzen. Planen Sie vor Beginn der Sitzung eine Pause ein.



Gemeinderatssitzung

Die Oberbürgermeisterin bzw. der Oberbürgermeister eröffnet die Sitzung. Wenn Sie den:die OB als Kämmerin bzw. Kämmerer unterstützen, stehen Sie für Fragen zum Haushaltsplan zur Verfügung. Außerdem bietet es sich an, für den:die OB eine Redeliste zu führen. Ansonsten halten Sie sich im Hintergrund und greifen nur ein, wenn es wirklich notwendig ist, beispielsweise wenn es zu persönlichen Beschimpfungen kommt. Es ist wichtig, dem: der OB die Leitung der Sitzung zu überlassen. Die Sitzung endet in jedem Fall mit der Abstimmung über die Beschlussvorlage und deren Änderungsanträge. Mit dem Abschluss der Sitzung endet der inhaltliche Teil des Planspieles.

Eine Gemeinderatssitzung kann folgendermaßen ablaufen:

1. Die:Der OB begrüßt den Gemeinderat und stellt die Tagesordnung **Q** inklusive des anvisierten Sitzungsendes vor.
2. Die einzelnen Tagesordnungspunkte (siehe Sitzungseinladung) werden abgearbeitet und die:der OB erläutert ihre bzw. seine ursprüngliche Beschlussvorlage.
3. Jede Gruppe bzw. Koalition nimmt zur Beschlussvorlage Stellung und stellt gegebenenfalls vorhandene Änderungsanträge vor. Lediglich inhaltliche Rückfragen zum Änderungsantrag werden direkt beantwortet.

4. Die:Der OB eröffnet und moderiert die Diskussion, soll aber auch selbst daran teilnehmen.
5. Der:Die OB sollte erwähnen, dass Änderungsanträge jederzeit auch wieder zurückgezogen werden können.
6. Die:Der OB beendet die Diskussion, sobald es keine Wortmeldungen mehr gibt, die Diskussion sich im Kreis dreht oder die mit der Spielleitung vereinbarte Zeit abgelaufen ist.
7. Die Mitglieder des Gemeinderates **Q** und der:die OB stimmen über die Beschlussvorlage der:des OB sowie alle vorgestellten Änderungsanträge einzeln per Handzeichen mit jeweils Ja/Nein/Enthaltung ab (der JGR hat kein Stimmrecht). Erforderlich ist jeweils eine einfache Mehrheit (50 % + eine Stimme). Die Abstimmungsergebnisse müssen schriftlich festgehalten werden.
8. Die:Der OB verkündet anschließend das Abstimmungsergebnis und schließt die Sitzung.

Das Planspiel ist nun beendet. Um den Teilnehmenden den Schnitt zwischen Planspielphase und der nun folgenden Auswertungsphase zu verdeutlichen, müssen Sie die Teilnehmenden aus ihrer Rolle schlüpfen lassen. Die Teilnehmenden legen dafür die Rollenkarten ab und der Raum sollte gewechselt bzw. umgeräumt werden, um eine angenehme Gesprächsatmosphäre für eine Auswertung zu schaffen. Planen Sie vor Beginn der Auswertung eine Pause ein.

4. Auswertung

Nachdem die Teilnehmenden ihre Rollen wieder abgelegt haben, ist es Zeit für eine gemeinsame Reflexion und Auswertung des Planspiels. Dabei ist wichtig, dass strukturiert vorgegangen wird – von der persönlichen über eine inhaltlich-strategische Ebene hin zu einem Transfer zur realen Politik.

Die Spielleitung kann darauf hinweisen, dass Planspiele grundsätzlich ergebnisoffen sind – es hängt davon ab, was die Teilnehmenden daraus machen. Wenn also beispielsweise eine Fraktion keine ihrer Forderungen durchsetzen konnte, oder gar keine

Einigung zwischen den Fraktionen erzielt wurde, kann das frustrierend sein, trotzdem bedeutet das keinen Misserfolg für die Durchführung des Planspiels. Der Erfolg steht nicht in direktem Zusammenhang mit dem im Spiel erreichten Ergebnis. Das Stimmergebnis am Ende der Gemeinderats-sitzung ist nur ein kleiner Teil des gesamten Spieles. Daher ist es wichtig den Jugendlichen zu vermitteln, dass der gesamte Prozess des Planspiels relevant ist.

Persönliche Ebene

- Wie erging es den Teilnehmenden im Planspiel?
- Was fiel den Teilnehmenden leicht, was schwer?
- Wie war es, eine bestimmte Rolle im Planspiel zu übernehmen?
- Was haben sie über sich selbst gelernt?

Inhaltlich-strategische Ebene

- Wie zufrieden sind die Teilnehmenden mit dem Spielverlauf?
- Welche Strategie haben die Teilnehmenden verfolgt?
- Wie lief die Verhandlungsphase?
- Gab es inhaltliche Auseinandersetzungen? Wie wurden sie gelöst?

Transfer

- Beurteilen die Jugendlichen die Abläufe, Entscheidungsfindungsprozesse sowie die Sitzung im Planspiel als realistisch?
- Wie schätzen sie die Arbeit eines „echten“ Gemeinderates ein?
- Welche Möglichkeiten der außerparlamentarischen Partizipation gibt es (für Jugendliche)?
- Worin liegen die Stärken einer Demokratie, welche Hürden gibt es?

Seminarauswertung

An die inhaltliche Reflexion schließt eine Gesamtauswertung des Seminars an. Hier sollen die Jugendlichen die Möglichkeit bekommen, Rückmeldung zu geben, die sich auf das Planspiel, die Rahmenbedingungen, aber auch die Spielleitung oder die Gruppe beziehen kann. Wichtig ist, dass das Feedback nicht wertend kommentiert wird. Die Spielleitung kann an dieser Stelle erfahren, ob das Planspiel und dessen Umsetzung den Erwartungen der Jugendlichen entsprochen hat. Dabei sollten die Erwartungen, die zu Beginn des Planspiels abgefragt wurden, unbedingt mit einbezogen werden.

Als Schlusspunkt der Auswertung, und somit des gesamten Planspieltages, können die zentralen Ergebnisse, Transfers und Lerneffekte nochmal zusammengefasst und positive Momente des Planspieltages hervorgehoben werden.



Glossar Q

Änderungsantrag

Mit einem Änderungsantrag wird auf eine Beschlussvorlage (siehe „Beschlussvorlage“) reagiert. Im Änderungsantrag formuliert eine oder mehrere Fraktionen (siehe „Fraktion“) Vorschläge, wie das geplante Vorhaben aus der Beschlussvorlage anders gestaltet werden kann.

Ausschuss

Ein Ausschuss ist eine Arbeitsgruppe, in der Vertreterinnen und Vertreter verschiedener Parteien sitzen. Sie arbeiten zu bestimmten Themen, zum Beispiel Verkehr oder Umwelt. In einem Ausschuss wird über Details gesprochen, die nicht vom ganzen Gemeinderat diskutiert werden. Beschlüsse von Ausschüssen sind nicht bindend, die Empfehlungen werden aber meistens vom Gemeinderat angenommen.

Beschlussvorlage

Eine Beschlussvorlage ist die Grundlage für eine Entscheidung im Gemeinderat. In der Beschlussvorlage werden alle wichtigen Aspekte beschrieben, die zur Entscheidungsfindung notwendig sind.

Feinstaub

Feinstaub ist eine Art von Luftverschmutzung. Er besteht aus sehr kleinen Teilchen, die länger in der Luft bleiben und langsamer auf den Boden sinken als andere Dinge. Er ist gesundheitsschädlich, weil er über das Einatmen in Lunge und Blut gelangen kann. Feinstaubbelastung ist vor allem menschengemacht. Einer der größten Faktoren sind Autoabgase.

Föderalismus

Der Föderalismus der Bundesrepublik Deutschland geht aus dem Bundesstaatsprinzip hervor, das in Art. 20 (1) des Grundgesetzes geregelt ist. Der Föderalismus legt somit fest, wie Deutschland grundlegend organisiert ist. Merkmal eines föderalen Staates ist zum einen die Gliederung in territoriale Einheiten. In Deutschland sind das die Bundesländer. Zum anderen besteht der Föderalismus darin, dass Kompetenzen für bestimmte Aufgabenbereiche zwischen Bund und Ländern verteilt sind. Grundsätzlich gilt, dass die Bundesländer für alle Bereiche selbst zuständig sind (Art. 30, 70 GG), sofern das Grundgesetz nicht dem Bund die Kompetenzen ausdrücklich zuschreibt. Aufgabenbereiche des Bundes sind beispielsweise Außenpolitik oder Luftverkehr. Sache der Länder sind typischerweise die Bereiche Bildung oder Polizei.

Fraktion

Eine Fraktion ist ein Zusammenschluss mehrerer Abgeordneter, die die gleichen Ziele verfolgen. Meistens stammen sie aus der gleichen Partei. Fraktionen bilden sich nach einer Wahl im Gemeinderat und arbeiten dort zusammen, um die gemeinsamen Ziele zu erreichen. Es können sich

auch mehrere Fraktionen zu einer Koalition (☞ siehe „Koalition“) zusammenschließen, um gemeinsame Vorhaben durchzusetzen.

Gemeinderat

Der Gemeinderat ist das gewählte Gremium einer Kommune. Er ist somit die Volksvertretung auf kommunaler Ebene. Alle wahlberechtigten Bürgerinnen und Bürger können sich bei einer Wahl für die Kandidatinnen und Kandidaten entscheiden, die ihre Interessen am besten vertreten. Gewählt werden können Parteien und unabhängige Wählervereinigungen. Die Mitglieder des Gemeinderates (☞ siehe „Mitglieder des Gemeinderates“) machen diese Arbeit ehrenamtlich und arbeiten weiter in ihrem Beruf. Sie versammeln sich regelmäßig, um Entscheidungen für die Kommune zu treffen.

Gemeinderatssitzung

Die Sitzungen des Gemeinderates finden regelmäßig statt und unterliegen bestimmten Regeln. So muss zum Beispiel für jede Sitzung eine Einladung mit der vorgesehenen Tagesordnung (☞ siehe „Tagesordnung“) an alle Mitglieder verschickt werden. In der Gemeinderatssitzung diskutieren die Gemeinderätinnen und Gemeinderäte über wichtige Themen und tauschen sich aus, um Entscheidungen zu treffen.

Haushaltsausschuss

Im Haushaltsausschuss wird über alle Angelegenheiten der Kommune gesprochen, die mit den Finanzen zu tun haben. Mitglieder des Haushaltsausschusses haben also einen guten Überblick über die finanzielle Lage der Kommune.

Haushaltsübersicht

Der Haushalt umfasst alle Einnahmen und Ausgaben einer Kommune. Damit die Kommune einen Überblick über vergangene, aktuelle und bevorstehende Einnahmen und Ausgaben hat, erstellt sie einen Haushaltsplan. Die Haushaltsübersicht ist eine Zusammenfassung dieses Planes. Sie unterstützt die Politikerinnen und Politiker dabei, Entscheidungen zu treffen, für die Geld notwendig ist.

Industriegebiet

In einem Industriegebiet haben verschiedene Firmen ihren Standort. Dort sammelt sich oft das „produzierende Gewerbe“, also Unternehmen, die etwas herstellen, zum Beispiel technische Geräte, Medikamente oder Fahrzeuge. Die Produktion ist meistens auch mit Umweltbelastungen wie Wasser- oder Luftverschmutzung verbunden. Die im Industriegebiet ansässigen Unternehmen tragen aber gleichzeitig durch die Gewerbesteuer zu höheren Einnahmen für die Kommune bei.

Infrastruktur

Unter Infrastruktur werden alle öffentlichen Einrichtungen und Ausstattungen zusammengefasst, die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Bevölkerung verbessern. Dazu gehört zum Beispiel die Wasserversorgung, eine gute Verkehrsanbindung, Krankenhäuser oder auch Schulen und Kultureinrichtungen.

Jugendbeteiligung

Unter Jugendbeteiligung wird das Einbeziehen von Jugendlichen in Entscheidungsprozesse verstanden. Das bedeutet, dass Jugendliche bei verschiedenen Themen öffentlich ihre Meinung vertreten und mitbestimmen. Um ihnen die Beteiligung an politischen Entscheidungen zu ermöglichen, kann zum Beispiel ein Jugendgemeinderat gewählt werden.

Jugendgemeinderat

Der Jugendgemeinderat ist die politische Vertretung der Jugendlichen aus einer Kommune. Jugendliche einer Gemeinde können Vertreterinnen und Vertreter wählen und sich selbst aufstellen lassen. Sie arbeiten dann gemeinsam im Jugendgemeinderat. Mitglieder des Jugendgemeinderates haben je nach Kommune unterschiedliche Rechte, zum Beispiel ein Rede- und Antragsrecht im Gemeinderat.

Kämmerer/Kämmerin

Der Kämmerer oder die Kämmerin ist Teil der kommunalen Verwaltung und verwaltet das Geld einer Kommune. Er oder sie stellt den Haushalt auf und hat somit den Überblick über die finanzielle Lage der Kommune.

Koalition

Eine Koalition ist der Zusammenschluss mehrerer Parteien beziehungsweise Fraktionen. Koalitionen zu bilden ist sinnvoll, wenn eine Fraktion allein nicht die notwendige Mehrheit erreicht, um ihre Ziele durchzusetzen. In einer Koalition müssen oftmals Kompromisse eingegangen werden.

Kommunalpolitik

Kommunalpolitik umfasst alle politischen Einrichtungen und Vorgänge auf der Ebene der Kommunen. Das Grundgesetz garantiert den Städten, Gemeinden und Landkreisen die so genannte kommunale Selbstverwaltung (Art. 28 GG). Kommunen haben also das Recht und zugleich auch die Pflicht, sich um ihre Aufgaben zu kümmern. Der Gemeinderat als gewählte Vertretung der Bürgerinnen und Bürger ist das Gremium, das kommunalpolitische Entscheidungen trifft.

Mehrheit

Bei demokratischen Abstimmungen wird nach der Mehrheit entschieden. Es wird zwischen absoluter, relativer (beziehungsweise einfacher) und qualifizierter Mehrheit unterschieden. Wird eine absolute Mehrheit erreicht, bekommt eine Abstimmungsoption mehr als die Hälfte der Stimmen. Von relati-

ver oder auch einfacher Mehrheit spricht man, wenn eine Abstimmungsoption zwar die meisten, aber nicht mehr als die Hälfte der Stimmen bekommen hat. Für manche Abstimmungen wird festgelegt, wie groß die Mehrheit sein muss, damit eine Option gegenüber den anderen durchgesetzt wird. So kann zum Beispiel eine Zweidrittel- oder Dreiviertelmehrheit als sogenannte qualifizierte Mehrheit beschlossen werden.

Mitglieder des Gemeinderates

Die Mitglieder des Gemeinderates sind gewählte Vertreterinnen und Vertreter der Kommune. Wählen und gewählt werden, können bei der Kommunalwahl in Baden-Württemberg alle EU-Bürger:innen, die mindestens 16 Jahre alt sind (in anderen Bundesländern müssen sie teilweise 18 sein) und seit mindestens drei Monaten ihren Hauptwohnsitz in der betreffenden Kommune haben. Die Aufgabe der Gemeinderatsmitglieder ist es, die Meinungen und Wünsche der Bürgerinnen und Bürger in kommunalen Angelegenheiten zu vertreten. Die Mitglieder des Gemeinderates gehören Parteien oder freien Wählervereinigungen an. Innerhalb des Gemeinderates sind sie außerdem Mitglieder verschiedener Ausschüsse oder Ansprechpartner:innen für bestimmte Angelegenheiten oder Personen, wie zum Beispiel Jugendliche.

Oberbürgermeister:in

Der Oberbürgermeister beziehungsweise die Oberbürgermeisterin (OB) ist Chef bzw. Chefin der kommunalen Verwaltung und Vorsitzender oder Vorsitzende des Gemeinderates. Der oder die OB wird unabhängig vom Gemeinderat gewählt und kann einer Partei oder freien Wählervereinigung angehören. Er oder sie leitet die Gemeinderatssitzungen.

Ornithologisches Sachverständigen-gutachten

Die Mitglieder des Gemeinderates haben unterschiedliche Berufe, Interessen und Lebenserfahrung. Sie haben also nicht alle immer genügend Fachwissen für jedes Thema. Deswegen ist es oft notwendig, Expert:innen hinzuzuziehen, um Situationen besser beurteilen und auf dieser Grundlage Entscheidungen treffen zu können. Um beispielsweise bestimmtes Wissen über Vögel und deren Lebensraum zu bekommen, kann man sich die Hilfe von Ornitholog:innen, also Vogelkundler:innen, suchen. Sie können ein Gutachten erstellen, in dem sie eine Einschätzung der Situation abgeben und eine Empfehlung aussprechen.

Rede- und Antragsrecht

Die Mitglieder des Gemeinderates müssen in ihren Sitzungen auf der Grundlage von Anträgen und Redebeiträgen Entscheidungen fällen. Sie können Anträge einreichen und ihre Meinung dazu äußern. Am Ende stimmen sie für oder gegen den diskutierten Antrag oder enthalten sich. Auch der Jugendgemeinderat hat meistens ein Rede- und Antragsrecht. Das bedeutet, dass die Jugendlichen über Anträge ihre eigenen Themen in den Gemeinderat einbringen und zu den verschiedenen Diskus-

sionen im Gemeinderat ihren eigenen Standpunkt beitragen können. Das Rede- und Antragsrecht befähigt nicht dazu, die eigene Stimme bei einer Abstimmung abzugeben. Es ist also nicht mit einem Stimmrecht gleichzusetzen.

Selbstverwaltung

➔ Siehe „Verwaltung“

Stickoxide

Stickoxide (NO_x) sind Gase, die negative Auswirkungen auf die Gesundheit und die Umwelt haben. Es handelt sich dabei um verschiedene gasförmige Verbindungen, die aus den Elementen Stickstoff (N) und Sauerstoff (O) aufgebaut sind. Sie gelten in den meisten Städten als Luftschadstoff Nummer eins. Stickoxide entstehen als Produkte unerwünschter Nebenreaktionen in Verbrennungsprozessen. Verantwortlich für den Ausstoß von Stickoxiden sind daher vor allem Fahrzeugmotoren und Verbrennungsanlagen, wie zum Beispiel Kohlekraftwerke oder Müllverbrennungsanlagen.

Subsidiaritätsprinzip

Staatliche Aufgaben müssen von staatlichen Institutionen erfüllt werden. Diese Institutionen können auf vier verschiedenen Ebenen angesiedelt sein, nämlich auf kommunaler, Landes-, Bundes- oder EU-Ebene. Nach dem Subsidiaritätsprinzip sollen staatliche Entscheidungen soweit es sinnvoll und möglich erscheint von der untersten, also der geografisch kleinsten Ebene, übernommen werden. Dafür gewährleistet das Grundgesetz der kleinsten Ebene, der Kommune, das Recht sich selbst zu verwalten.

(Verweis ➔ kommunale (Selbst-)Verwaltung)

Tagesordnung

Die Tagesordnung ist der Ablaufplan für eine Gemeinderatssitzung. Sie beinhaltet alle Themen, über die in der Sitzung diskutiert wird. Am Anfang der Sitzung stimmen die Mitglieder des Gemeinderates über die Tagesordnung ab und können Änderungen vorschlagen, wenn sie zum Beispiel einen Punkt vertagen oder vorziehen möchten.

Verkehrsinfrastruktur

➔ Siehe „Infrastruktur“

Verkehrsstatistik

Eine Verkehrsstatistik zeigt, wie hoch das Verkehrsaufkommen an einem bestimmten Ort ist. Dabei kann auf unterschiedliche Dinge geachtet werden, zum Beispiel können alle Fahrzeuge oder nur bestimmte Fahrzeuge, wie zum Beispiel Autos oder Fahrräder, gezählt werden.

Verwaltung

Laut der kommunalen Selbstverwaltung (Art. 28 GG) haben Kommunen das Recht und die Pflicht, ihre Aufgaben selbst zu erfüllen. Dafür gibt es fachkundige Angestellte bei der Kommune, die sich darum kümmern, dass die im Gemeinderat beschlossenen Entscheidungen umgesetzt werden. Zur kommunalen Verwaltung gehört die Umsetzung der Aufgaben, die in Kapitel 2 (Basiswissen Kommunalpolitik) näher erläutert werden. Für die Bürger:innen gibt es in den verschiedenen Verwaltungsbereichen jeweils Ansprechpartner:innen. Gleichzeitig ist die Verwaltung aber auch berechtigt, selbst aktiv zu werden und kann zum Beispiel die Sanierung von Schulgebäuden oder den Bau einer neuen Straße beim Gemeinderat beantragen.

lpb

Landeszentrale
für politische Bildung
Baden-Württemberg



lpb.bw.de



lpbbw



lpb.bw



lpbbw