

Mikhail Kasiyanov
Schülervertreter im Schulausschuss Burgdorf

Herrn Bürgermeister
Alfred Baxmann
Rathaus II
Vor dem Hann. Tor 1
31303 Burgdorf

Burgdorf, 13.03.2019

Antrag gemäß Geschäftsordnung
Im Ausschuss für Schulen, Kultur und Sport am 01.04.2019

Sehr geehrter Herr Bürgermeister Baxmann,

unsere Demokratie lebt davon, das sich jeder einbringen kann. Schülerinnen und Schülern fällt dies aber oft besonders schwer, vor allem wenn ein Hang zur Politik nicht aus dem Elternhaus heraus gefördert oder geschaffen wird. Außerdem fällt eine Beteiligung schwer, weil man neben der Schule, dem Verein, der Kirche und der Familie sich für eine weitere Unternehmung engagieren muss, wofür, dann die Zeit oft nicht mehr reicht. Der Weg und der Kontakt zur Politik und damit zum aktiven Beteiligen an der Demokratie ist nicht immer der leichteste und kostet den meisten viel Überwindung.

Deswegen müssen die Barrieren zur Politik so gering wie möglich gesetzt sein, um allen Schülerinnen und Schüler einen möglichst einfachen und guten Einblick in die Politik zu vermitteln.

„Pimp Your Town, das Planspiel zur Kommunalpolitik“ kann für genau diese Punkte eine gute Grundlage bieten. Es ermöglicht Schülerinnen und Schülern den politischen Prozess in Burgdorf zu begleiten und sich an diesem zu beteiligen. Das Projekt wurde bereits in vielen Städten umgesetzt so z.B in Uetze, Isernhagen und Hannover, um nur die nähere Umgebung aufzuführen.

Die Kommunen sind in Niedersachsen dazu angehalten jungen Menschen Möglichkeiten zum Engagieren zu geben, dies wäre ein erster Schritt, der zu einer Bildung eines Jugendbeirates oder eines Jugendforums beitragen kann, um die politische Beteiligung der Jugend langfristig zu festigen.

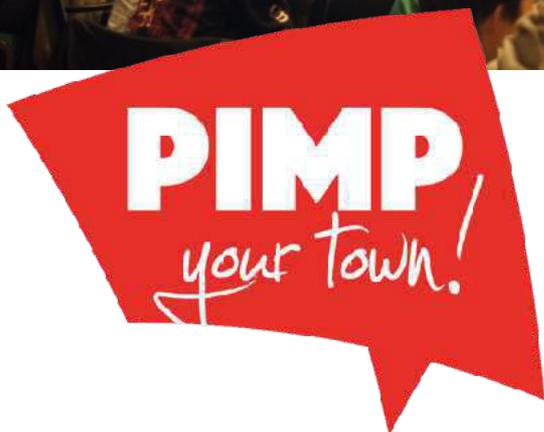
Das Ziel dieses Antrages ist es „Pimp Your Town“ auch nach Burgdorf zu holen und hier umzusetzen oder ein äquivalentes Planspielprogramm. Dem entsprechend wird darum gebeten:

Die Verwaltung der Stadt Burgdorf wird damit beauftragt, sich mit „Politik zum Anfassen e.V.“ in Kontakt zu setzen, die nötigen Schritte zur Durchführung des Planspiels „Pimp Your Town“ zu finden und sich um die Finanzierung zu kümmern, oder ein entsprechendes Planspielprogramm umzusetzen.

Im Anhang können sie alle weiteren Informationen zum Planspiel „Pimp Your Town“ nachlesen und sich näher informieren.

Mit freundlichen Grüßen

Mikhail Kasiyanov



Pimp Your Town! Stadt Burgdorf

Das Planspiel zur Kommunalpolitik

Pimp Your Town! ganz kurz



Pimp Your Town! ist das temporäre Pop-up-Jugendparlament, in dem Jugendliche aller Schulformen in einem Kommunalpolitik-Event mit Politikerinnen und Politikern zusammenarbeiten und intensiv an ihren eigenen Themen beteiligt werden.

Jugendbeteiligung und Politische Bildung: Im Planspiel zur Stadtratsarbeit in Burgdorf schlüpfen drei Schulklassen in die Rolle von Stadtratsmitgliedern. Sie beraten (analog zur Stadtratsarbeit) Anträge und treffen Entscheidungen, begleitet von Mitgliedern des Stadtrates. Parallel dazu filmt, fotografiert und interviewt eine vierte Schulklassen für eine Dokumentation und produziert einen Film und ein gedrucktes Magazin.

Mit diesem und anderen Programmen macht der gemeinnützige und überparteiliche Verein Politik zum Anfassen e.V. seit 2006 Lust auf Demokratie, begeistert Schüler für das spannende Feld der kommunalen Selbstverwaltung und beteiligt sie.

2017 besuchte Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier Pimp Your Town! als Ort der Demokratie im Rahmen seiner Antrittsreise, wohnte der Ratssitzung bei und kam mit Schülern ins Gespräch.

Filme, Bilder und Stimmen zu Pimp Your Town! finden Sie unter www.pimpyourtown.de





Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Vier Schulklassen nehmen an dem Planspiel teil. Zielgruppe sind die weiterführenden Schulen ab der 7. Klasse. Die besten Erfahrungen haben wir mit Planspielen gemacht, die aus möglichst ungleichen Schülergruppen bestanden. Durch die Beibehaltung des Klassenverbandes erhält das Planspiel für die Schülerinnen und Schüler eine hohe Verbindlichkeit und erreicht alle, nicht nur diejenigen, die durch Elternhaus oder Interesse sowieso an solchen Veranstaltungen teilnehmen würden.

In nur drei Tagen erfüllen die Schülerinnen und Schüler so gut wie alle Kompetenz-Lernziele zum Demokratie-Lernen.

Wenn gewünscht, ermöglichen wir einer fünf-ten Gruppe mit dem „Backstage-Pass“ einen ganz besonderen Einblick: Die Jugendlichen eines eventuell vorhandenen Jugendforums / Jugendparlaments oder der Schülervertretung (oder eines Politik-LKs) erleben das Planspiel als Teamerinnen und Teamer hinter den Kulissen, werben so für ihre Arbeit und begeistern neue Jugendliche für ein Engagement. Für diese Aufgabe begleiten wir so, dass sie in Tandems mit dem Team von Politik zum Anfassen e.V. kompetent anleiten und die anderen Planspiel-Schüler unterstützen können.



Die Aufgaben

Beim Planspiel bilden drei Schulklassen jeweils eine fiktive Fraktion, die ihre Mitglieder in drei fiktive Ausschüsse entsendet, z.B. in den Ausschuss für Schule, Kultur und Sport, den Ausschuss für Jugend, Senioren und Familie und den Ausschuss für Bau und Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler der Politik-Klassen erarbeiten Anträge, die sie zunächst in ihrer Ausschuss-Gruppe, dann im jeweiligen Fachausschuss und am Ende in großer Sitzung miteinander beraten.

Wer führt das durch?

Die Schülerinnen und Schüler werden begleitet vom Team des Vereins Politik zum Anfassen e.V., bestehend aus jungen Freiwilligen, erfahrenen Projektleiterinnen und den jungen Menschen des Backstage-Teams von vor Ort. Und: Jede Ausschuss-Gruppe





bekommt eine Patin / einen Paten aus der Kommunalpolitik. Die Patinnen und Paten nehmen keinen Einfluss auf die Ideen der Schülerinnen und Schüler, sondern gehen mit ihnen gemeinsam die Tagesordnung durch und geben Tipps zum Mehrheiten finden sowie zur Arbeit in der Kommunalpolitik allgemein.

Presse und Dokumentation

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



Die Projekttag

An den Planspiel-Tagen selbst gestalten die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fraktionssitzungen, Ausschusssitzungen und eine Sitzung des Stadtrates. Zu Beginn des Planspiels bekommen sie eine Einführung in die Kommunalpolitik in Form eines spielerischen Crash-Kurses. **Dann entwickeln sie ihre Ideen in Antragsform**, aus denen die Projektleitung eine Tagesordnung zusammenstellt.



Anschließend bekommen die Schülerinnen und Schüler Patinnen und Paten aus der „echten“ Kommunalpolitik. Gemeinsam gehen sie ihre Ausschuss-Tagesordnungen durch. **Danach beraten die Schülerinnen und Schüler im Ratssaal (oder einem geeigneten Sitzungsort wie z.B. der Schule) in drei gleichzeitig stattfindenden Ausschusssitzungen die vorliegenden Themen.** Die einzelnen Sitzungen werden dabei von der / dem „echten“ Ausschussvorsitzenden geleitet und von der Projektleitung begleitet und protokolliert. Jeder Ausschuss besteht jeweils zu einem Drittel aus dem Drittel einer Fraktion. Keine Fraktion hat dabei allein die Mehrheit.



In **Fraktionssitzungen** tauschen sich die Schülerinnen und Schüler über die Ausschusssitzungen aus und beraten über ihr Vorgehen in der abschließenden Sitzung. Diese findet - wenn möglich - am üblichen Sitzungsort statt und wird geleitet vom echten Ratsvorsitzenden. In ihr erfolgt eine Aussprache und Schlussabstimmung über die in den Ausschusssitzungen beratenen Themen.

Durchführung

Wir schlagen vor, das Planspiel an drei aufeinander folgenden Planspieltagen durchzuführen. Das ist aber - ebenso wie der Schnitt der Ausschüsse und vieles andere - flexibel gestaltbar, z.B. mit einem kurzen und einem langen Projekttag.



Was wird aus den Ideen?

Hier sind Sie gefragt! Niemand erwartet 1:1 umgesetzte Schüleranträge. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ist von Anfang an klar, dass bei allem die „echte“ Politik das letzte Wort und die alleinige Entscheidung hat. Aber wir werben dafür, sich ernsthaft die Impulse der Schülerinnen und Schüler anzuschauen und die Ideen dahinter zu entdecken.



Und damit aus einem Projekt zur politischen Bildung ein echtes Beteiligungsprogramm wird, kommen wir gern nach dem Planspiel noch einmal bei Ihnen vorbei zu einem gemeinsamen „LaunchPad“-Workshop. Dort helfen wir, wie die Antragsideen verfeinert werden und realisierbarer gemacht werden können und wie mit einzelnen Anträgen weiter umgegangen werden kann.

Denn überall inspiriert Pimp Your Town! die kommunale Demokratie, zur Zeit zählen wir ungefähr 500 umgesetzte PYT!-Schüleranträge deutschlandweit: Auf Fehmarn entstanden nach den Ideen der Schüler in der Ostsee schwimmende Badeinseln am Südstrand, Hemmingen erprobte einen Frauenbadetag im Hallenbad, die Region Hannover führte mit der Jugend-NetzCard eine preiswerte Monatskarte für alle Schülerinnen und Schüler ein,...



Seit dem ersten Pimp Your Town! in Hannover 2009 wurden allein dort insgesamt fast 50 Anträge der Schülerinnen und Schüler umgesetzt (z.B. Werbekampagnen für Migrantinnen und Migranten in Sportvereinen, teilüberdachte Spielplätze) oder intensiv stadtweit diskutiert wie z.B. eine Radwegquerung der Innenstadt von Hannover.

Dabei ist den Schülerinnen und Schülern aber von Anfang an klar, dass nur die „echte“, gewählte Politik über die Umsetzung ihrer Ideen letztendlich entscheidet und dass die Umsetzung, wenn sie von der Politik beschlossen wird, Jahre dauern kann. Und sie lernen, dass man eigene Ideen auch selbst bei der Umsetzung begleiten muss und sich nicht einfach zurücklehnen und andere machen lassen kann.



Ausblick: Mitrede-App

Und wie Beteiligung mobil das ganze Jahr, leicht administrierbar, mit hohem Aufforderungscharakter und viel Spaß funktionieren kann, zeigen wir mit der App „PLACEm“. Eine App, die kommunalpolitische Information und Beteiligung ermöglicht, aber auch von Schulen, Sportvereinen, Jugendtreffs und der Freiwilligen Feuerwehr verwendet wird und alle Orte gemeinsam in einem Beteiligungs-Stream vereint.



Referenzen und Auszeichnungen



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



Politik zum Anfassen e.V. führt das Planspiel seit 2009 regelmäßig in bundesweit über 40 Kommunen zwischen 6.000 (Cappeln) und 1 Mio. Einwohnern (Region Hannover) in ganz Deutschland und als „Pimp My Island!“ auf der Insel Fehmarn durch. (Eine aktuelle Liste der Pimp-Your-Town!-Kommunen finden Sie auf www.pimpyourtown.de)

Mittlerweile gibt es Ableger als Wissenschaftsplanspiele (z.B. „Pimp My Ocean!“), Varianten für Grundschulen als Kinderrat und für Geflüchtete unter dem Namen „Next Step: Democracy!“.

Möglicher Ablauf der Planspieltage

TAG 1	
9:00 Uhr	Eintreffen der Klassen
9:15 Uhr	Begrüßung
9:30 Uhr	Sammeln / Aufteilen
9:40 Uhr	Crash-Kurs Kommunalpolitik
11:40 Uhr	kurze Pause
12:00 Uhr	Anträge erarbeiten in Ausschuss-AGs
14:00 Uhr	Ende Tag 1

TAG 2	
9:00 Uhr	Eintreffen der Klassen
9:15 Uhr	Sitzung der Ausschuss-AGs , <i>begleitet von Patinnen und Paten aus der Politik</i>
11:00 Uhr	Frühstückspause
11:30 Uhr	Ausschusssitzungen , <i>geleitet von den „echten“ Ausschussvorsitzenden</i>
14:00 Uhr	Ende Tag 2

TAG 3	
9:00 Uhr	Eintreffen der Klassen
9:15 Uhr	Fraktionssitzung
11:00 Uhr	Frühstückspause
11:30 Uhr	Stadtratssitzung
14:00 Uhr	Ende Tag 3

Leistungsbeschreibung

Politik zum Anfassen e.V. führt das Planspiel inklusive Vor- und Nachbereitung mit eigenem, geschultem Team durch. Dazu gehören:

Vorbereitung

- Konzept in der Kommune vorstellen, z.B. Schule, Fraktionen, Fachverwaltung.
- Termine mit Schule, Politik und Verwaltung abstimmen.
- Ausschreibung layouts, drucken und verteilen.
- Kommunikation und Koordination und Betreuung der Auswahl der Projektklassen.
- Website für Informationen, Bewerbung und die Anträge der Schüler pflegen.
- „Du bist dabei!“-Magazin für alle teilnehmenden Schüler, Lehrer und Politiker.
- Presseinformation und -betreuung, im Vorfeld und an den Planspieltagen.
- Vorbereitung des „Backstage-Teams“.

Durchführung

- Projektleitung an den Projekttagen mit drei Politikklassen und einer Presseklasse, die Fotos, Film und Magazin erstellt.
- Mindestens 6 erfahrene junge Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter während des Planspiels und zur Vor- und Nachbereitung.
- Erstellung der Tagesordnung mit allen Anträgen.
- Namensschilder und Tischaufsteller für die Teilnehmer.
- Assistenz aller Sitzungsleitungen (Rednerliste, Tagesordnung, Auszählen) und Protokoll.
- Fahrtkosten.
- Technik (Kameraausrüstungen, Licht, digitale Spiegelreflexkameras, MacBooks, iPads, etc.).

Nachbereitung

- Wenn gewünscht: Ein LaunchPad-Termin, um Sie bei der Identifizierung umsetzbarer Ideen zu unterstützen.
- Ergebnisprotokolle der Sitzungen.
- Alle Antragstexte und Abstimmungsergebnisse auch in digitaler Form.
- Postproduktion des Magazins.
- Druck des Magazins in einer Auflage von mindestens 500 Stück, 8 Seiten, 4/4farbig, mind. 100g Offset-Papier, klimaneutral gedruckt.
- Versand des Magazins an die teilnehmenden Schulen.
- Schnitt, Postproduktion und Upload des Videos.

Raumbedarf *(unser Wunsch - wir finden sicher eine gemeinsame Lösung bei Ihnen vor Ort.)*

- Im Ratsaal (oder den entsprechenden Sitzungsorten) benötigen wir 4 Räume für 35 Personen für Ausschuss- und Fraktionssitzungen und das Presse-Team (auch örtlich verteilt möglich)
- und am 3. Tag für ca. 2,5 Stunden einen Raum für 80 Personen für die abschließende Sitzung.

Kosten: 6900 Euro

Die Kosten sind wie immer bei uns ein Fixpreis. Eventuell darüber hinaus gehender Aufwand ist unser Risiko, für Sie erhöht sich die Summe nicht.

Nicht enthalten sind eventuelle Raummieten, der Druck der Tagesordnung, ein Frühstücks- oder Mittag-Imbiss für die Teilnehmer sowie Sitzungs-Getränke.

