

2011 – An den Schalthebeln der Macht

Spieltrieb GbR

Im Planspiel „2011 – An den Schalthebeln der Macht“ übernahmen die mehr als 60 SchülerInnen von drei 9. Dietzenbacher Schulklassen, die Rolle der „Dietzenbacher Regierung“. Dabei betreute jede Schulklasse ein „Dietzenbach“, so dass praktisch drei nebeneinander liegende identische Kommunen simuliert wurden. Über 8 Jahre (8 Spielzüge) hinweg hatten die Jugendlichen die Aufgabe auf der Basis der realen Daten der Stadt in den drei Spielstädten „D-Town“, „Deiwelsbach“ und „Biber-Bach-Berg“ einerseits die drängenden Probleme der Stadt zu bewältigen, andererseits eine möglichst umfassende Realisierung der Agenda 21 zu erreichen. Dies musste geschehen, ohne den städtischen Haushalt zu stark zu belasten.

Reale Daten als Grundlage

Die dem Planspiel zugrundeliegenden Daten wurden aus dem realen Haushaltsplan der Stadt Dietzenbach in die Spielmatrix übertragen. Um herauszubekommen, wo die Dietzenbacher Bevölkerung die größten Probleme der Stadt sah, führten die SpielerInnen vor dem eigentlichen Spielbeginn eine Umfrage durch. Zwar mussten sie sich im späteren Spiel nicht an den Umfragergebnissen orientieren, sie hatten aber zumindest einen Anhaltspunkt für eine Zukunftsvorstellung der Bevölkerung. Darüber hinaus konnten die Jugendlichen eigene Utopien entwickeln und kreativ nach innovativen Problemlösungen suchen. Zu jeder Zeit des Spiels standen für Anfragen die Spielleitung, aber auch die Fachkräfte der Stadt zur Verfügung, bspw. die örtliche Polizeidienststelle, der Umwelt- und der Kulturdezernent, der Stadtkämmerer etc.

5 Ausschüsse entwickeln Projekte

Innerhalb jeder Gruppe wurde die „Regierung“ in fünf Ressorts oder Ausschüsse aufgliedert: Inneres, Wirtschaft, Stadtentwicklung und Verkehr, Umwelt und Energie, und JUSOKUSO (Jugend, Kultur und Soziales). Diese Ausschüsse entsprachen der Verwaltungsstruktur Dietzenbachs. Die Jugendlichen fanden sich innerhalb dieser Arbeitsgruppen zusammen und konnten sich auf Probleme in ihrem Aufgabenbereich konzentrieren. Nach der Erörterung möglicher Maßnahmen für das kommende Jahr (den kommenden Spielzug trafen alle Ausschüsse zusammen und diskutierten die einzelnen Vorschläge, sowohl im Hinblick auf die Prioritäten, als auch mit Blick auf die Finanzierbarkeit. Die endgültig beschlossenen Maßnahmen wurden in den „Haushaltsplan“ eingetragen und per Brief, Fax oder E-Mail der Spielleitung zugeschickt. Diese wertete die Maßnahmen sowohl in finanzieller Hinsicht als auch in Bezug auf mögliche oder wahrscheinliche Konsequenzen aus. D.h., wenn etwa eine Verwaltung die Gewerbesteuern drastisch anhub, um mehr Geld in die Stadtkasse zu tun bekommen, reagierte die Spielleitung mit mehr konkurs gegangenen Unternehmen, was sich wiederum auf die Arbeitslosenzahlen auswirkte.

In vielen Fällen konnten die SpielerInnen die Folgen ihrer Maßnahmen abschätzen und versuchen, neue Projekte, etwa im Wohnungsbau, bei der Verkehrspolitik etc. möglichst umfassend zu durchdenken. In anderen Fällen waren sowohl SpielerInnen als auch Spielleitung auf Mutmaßungen angewiesen, etwa dort, wo es um Maßnahmen für ein besseres Zusammenleben, bei Agenda-Aktionen und ähnlichem ging.

Den SpielerInnen wurden bei der Entwicklung ihrer Ideen möglichst viele Freiheiten gelassen, nur in einigen Fällen, in denen offensichtlich Bundes- oder europäisches Recht berührt wurde, wurde auf die Undurchführbarkeit der Maßnahmen bestanden, etwa bei der Einrichtung eines städtischen TÜV, bei der Einführung des Dosenpfands oder der Aufstellung einer städtischen Polizei.

Stadtverwaltung griff Ideen auf

„2011“ animierte die Jugendlichen, sich mit ihrer Stadt auseinander zu setzen. Das Spiel ermöglichte, Interesse an der Situation der eigenen Stadt zu wecken, Verständnis für kommunalpolitische Abläufe zu entwickeln und zeigte Möglichkeiten, wie eigene Ideen in der Realität umgesetzt werden können.

Dass das Spielkonzept nicht nur zur Entwicklung neuer Ideen zur Stadtgestaltung herausforderte, sondern durchaus realistische und umsetzbare Konzepte erbrachte, zeigte sich daran, dass die, zu jeder Zeit sehr am Spiel interessierte Stadtverwaltung, mehrere Ideen der Jugendlichen aufgriff und den Vorschlag machte, in einer Arbeitsgruppe von Jugendlichen und Angestellten der Stadt diese Konzepte in die Tat umzusetzen. Beeindruckend für Stadt, LehrerInnen und Spielleitung war auch, dass mehrere Jugendliche als direkte Folge des Planspiels in die Politik einstiegen. In allen beteiligten Schulklassen ist das Spiel und allgemein die Politik in näherem und weiterem Umkreis immer noch Thema.

„2011 – An den Schalthebeln der Macht“ wurde 2001 auf der Grundlage eines 1995 entwickelten Vorläufers für die Stadt Dietzenbach entwickelt. Die während des Spielablaufes entdeckten Mängel wurden in einer von MitarbeiterInnen der Stadt in einer Weiterentwicklung behoben und in eigener Regie im vergangenen Jahr eingesetzt. Das Spiel soll eines der wichtigsten Werkzeuge bei der Partizipation Jugendlicher und bei der Förderung des Agenda-Prozesses werden.

Kontakt

Spieltrieb GbR
 Till Meyer & Nicole Stiehl
 Blücherstraße 25
 65195 Wiesbaden
 www.spieltriebgb.de
 www.ernst-reuter-schule.de/agenda.