

stadtspielerJUGEND

Partizipation, insbesondere die Jugendbeteiligung, ist aus aktuellen öffentlichen Projekten nicht mehr wegzudenken. Jugendliche haben eigene Interessen, sind »die Erwachsenen von morgen« und haben somit ein Mitspracherecht bei wichtigen Zukunftsfragen. Sie können ihre Interessen vertreten, wenn für die jeweilige Situation geeignete Methoden angewandt werden.

BUNDESWEIT UND LOKAL

Die Beteiligungsmethode *stadtspieler*, ein strategisches Brettspiel für vier bis sechs Personen, wird für verschiedene Diskussions- und Entscheidungsprozesse verwendet. Diese Methode bildete die Grundlage für das Beteiligungsinstrument *stadtspielerJUGEND*. 2013 wurde es im Rahmen des Vorhabens »Kinderfreundliche Kommunen e.V.« (UNICEF und Deutsches Kinderhilfswerk) zusammen mit einer Gruppe Jugendlicher im Alter von 15 bis 20 Jahren entwickelt. Ziel war es, ein bundesweit einsetzbares Instrument zur Jugendbeteiligung zu schaffen, das ergänzend lokal angepasst werden kann und eine gesamtstädtische beziehungsweise orts- und stadtteilbezogene Diskussion erleichtert. Die Jugendlichen überarbeiteten gemeinsam den Ablauf von *stadtspieler*, veränderten die Regeln, definierten für sie interessante Themen und gestalteten sämtliche Materialien in einer altersgemäßen Sprache. Das Büro *stadt.menschen.berlin* unterstützte das Verfahren und ist Autor von *stadtspielerJUGEND*.

2013 erstellten lokale Gruppen von Jugendlichen in den sechs Modell-Kommunen des Vorhabens »Kinderfreundliche Kommunen e.V.« (Hannau, Köln, Senftenberg, Regensburg, Weil am Rhein und Wolfsburg) spezifische Spielpläne und Situationsbeschreibungen und setzten sie für die Erarbeitung der lokalen Aktionspläne ein. Diese Aktionspläne fließen in die kinder- und jugendfreundlichere Gestaltung ihrer Städte ein.

2014 konnte das Büro *stadt.menschen.berlin* gemeinsam mit dem Jugendamt und dem Stadtplanungsamt der Stadt Schwedt/Oder ein komplexeres Verfahren angehen und die Praxistauglichkeit belegen. Ziel war es, Jugendliche auf dem Weg zur Etablierung eines Jugendforums in Schwedt zu begleiten, mit ihnen das Forum vorzubereiten und durchzuführen. Dies wurde erfolgreich im Zeitraum Februar bis Oktober 2014 realisiert. Ein vergleichbares Projekt startete im Herbst 2014 in Oranienburg.

GRUNDSÄTZE DER METHODE

In der Methodik des *stadtspielerJUGEND* sind viele Grundsätze einer guten Beteiligung und Beteiligungskultur enthalten:

- **Kreativität und freies Denken:** Durch die Arbeit mit dem Knetmaterial aus Bienenwachs, der »Ideen-Knete«, wird die übliche, eher rationale Herangehensweise durchbrochen und ein direkter Zugang zur Ideenwelt der Spielenden ermöglicht. Es wird »mit den Händen gedacht«.
- **Perspektivwechsel:** Die Themen werden aus der Sicht einer Person beschrieben und dann mit allen diskutiert. Dadurch entstehen Diskussionen über Aspekte, die sonst oft stillschweigend als selbstverständlich angenommen werden. »So hab ich das ja noch nie gesehen!« ist ein an dieser Stelle häufig geäußerter Satz.
- **Empathie:** Da jeder die anderen von seinen eigenen Ideen überzeugen muss und dabei die Interessen und Vorlieben des Gegenübers berücksichtigen sollte, ist es notwendig, sich in die Gefühle und Beweggründe des Gegenübers hineinzusetzen.
- **Prioritäten setzen:** Durch die Entscheidung für das »Mithelfen« und Prämierieren anderer Projekte ist es nötig, sich über eigene Prioritäten klarzuwerden, diese zu gewichten und zu begründen.
- **Kompromiss und Fokus:** Indem ein gemeinsames Motto gesucht wird, müssen einerseits Kompromisse ausgehandelt und andererseits das Wesentliche kurz und prägnant zusammengefasst werden.
- **Spaß:** Zwar erfordert eine *stadtspielerJUGEND*-Runde eine große Konzentration, ist aber erfahrungsgemäß sehr kurzweilig und ermutigt dazu, an weiteren Prozessen mitzuwirken.
- **Ergebnisproduktion:** Neben realistischen oder inspirierenden Ideen entsteht vor allem ein Bewusstsein für die Haupt-Handlungsfelder. Der Prozess ist einerseits zuspitzend, andererseits offen genug für die Weiterbearbeitung und nicht nur auf konkrete Ideen ausgerichtet.
- **Struktur:** Teil der Methode ist auch die Dokumentation, die von den Jugendlichen selbst durchgeführt werden kann. Prozess und Ergebnisse lassen sich auf diese Weise strukturiert festhalten und weiterverwenden.



PRAXISBEISPIEL SCHWEDT

Durch die lokalen Anpassungen der Methode und deren Einsatz in den Verfahren setzten sich die Jugendlichen intensiv mit ihrer Stadt und ihren Lebenswelten auseinander. Diese erleichtern den Zugang zu ihren Bedürfnissen in der Stadt und macht sie gegenüber den Erwachsenen vermittelbar. Wie ein solcher Prozess ablaufen kann, wird am konkreten Projekt »stadtspielerJUGEND/Jugendforum 2014 Schwedt« beschrieben.

Kennenlernen der Methode

Dazu wurde im Vorfeld über Schulen und Jugendeinrichtungen intensiv geworben. Eine Gruppe von 25 Jugendlichen aus allen weiterführenden Schulen lernte in Kleingruppen von vier bis fünf Personen die Methode in ihren Einzelschritten kennen.

Erarbeitung des Schwedt-Spiel-Plans

Die Jugendlichen schufen auf der Grundlage von Luftbildern und Stadt-Karten eine Gliederung ihrer Stadt in verschiedene Gebietstypologien. Der Plan wurde von der Verwaltung auf Plausibilität geprüft und anschließend so graphisch umgesetzt, dass er allgemeinverständlich ist und als Spielplan verwendet werden kann.

Beschreibung der Szenarien

Den Gebieten auf dem Plan wurden reale Beschreibungen oder auch fiktive Entwicklungen zugeordnet, welche die Grundlagen für Szenario-Karten bilden.

Festlegung der Themen-Schwerpunkte

Aus dem in der Pilotphase erarbeiteten Grundmodul mit 33 Themenkarten wurden zehn beziehungsweise 15 zentrale Themen für Schwedt herausgearbeitet. Sie stellten den Grundstock für eine Diskussion auf dem Jugendforum dar.

Schulung zur Tischanleitung/Moderation

Die komplett fertig gestellten Materialien nutzend, wurden 15 Jugendliche so geschult, dass sie in der Lage sind, die Methode eigenständig im Rahmen definierter Formate anzuwenden. Dazu wurden sie mit standardisierten Anleitungs- und Protokollbögen ausgestattet.

Öffentliches Jugendforum

Das erste Jugendforum Schwedt wurde an einem öffentlichen Ort, dem »Kosmonaut«, durchgeführt. Neben den Jugendlichen als Hauptak-

teure nahmen als »Zaungäste« interessierte Erwachsene, die überwiegend aus der Kommunalpolitik stammten, teil. Die Veranstaltung ermöglichte zum einen intensiven themenbezogenen Austausch und schuf zum anderen konkrete Ideen zur Entwicklung einer jugendfreundlich(er)en Stadt.

ZUSAMMENFASSUNG

Im Rahmen des Prozesses wurden auf mehreren Ebenen Ergebnisse erzielt. Mit der lokalen Anpassung des Materials der Methode *stadtspielerJUGEND* wurde ein in Schwedt dauerhaft nutzbares Werkzeug von den Jugendlichen entwickelt. Die »Werkzeug-Kiste«, bestehend aus Grundmodul und lokalem Modul, liegt nun fünffach bei der Stadt Schwedt vor. Sie kann für verschiedenste Beteiligungs- und Diskussionsformate genutzt werden. Die Jugendlichen wurden für die Nutzung der Methode geschult. Sie sind als Tischanleiter qualifiziert und in der Lage, damit Runden zu moderieren. Das kann eigenständig erfolgen, sollte aber besser in Kooperation mit der Verwaltung geschehen. Die Stadt Schwedt hat den Jugendlichen den Einstieg in eine strategische Diskussion angeboten. Einige der jugendlichen Teilnehmer haben deutliches Interesse an diesem Dialog gezeigt und diesen Dialog begonnen. Letztendlich haben die Jugendlichen eine Vielzahl von Ideen entwickelt. Diese Ideen sind eher strategisch und nicht kurzfristig umsetzbar. Die Stadt Schwedt steht jetzt in der Pflicht, mit diesen Ideen umzugehen, sie zu prüfen und dazu eine fachliche Meinung und inhaltliche Haltung einzunehmen. Ein geeigneter Dialog dazu wird derzeit mit den Jugendlichen aus dem Forum entwickelt.

Clemens Klikar

Stadtplaner und Gründer von *stadt.menschen.berlin*