

So buchen Sie ein Planspiel

Schicken Sie uns diese Anmeldung und wir nehmen mit Ihnen Kontakt auf, um alle weiteren Schritte gemeinsam zu besprechen und zu planen. Abhängig von der Gruppengröße werden dann zwei ausgebildete Planspielmoderatoren und –moderatorinnen vor Ort sein und das Spiel leiten.

Ansprechpartner _____

Terminwunsch _____

Schule/ Verein _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____

Fax _____

Mail _____

Webseite _____

Bitte schicken Sie diese Anmeldung an:

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.,
Goethestraße 73 in 19053 Schwerin

Ansprechpartner: Antje Post und Carsten Pilz
Fax: 0385-760 76 20
E-Mail: c.pilz@inmv.de



Der Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e. V. (LJR M-V e.V.) ist ein Zusammenschluss von 22 landesweit aktiven Landesjugendverbänden mit insgesamt rund 200.000 jungen Mitgliedern. Der LJR M-V e. V. agiert als größte Interessensgemeinschaft für Kinder und Jugendliche in Mecklenburg-Vorpommern und ist überparteilich. Er verfolgt mit allen seinen Aktivitäten die Ziele:

- eine Arbeitsgemeinschaft der Landesjugendverbände zu sein
- an der Verbesserung der Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen in M-V mitzuwirken
- eine Interessenvertretung gegenüber Politik, Verwaltung und Öffentlichkeit zu sein
- die Jugendarbeit in M-V mitzugestalten, abzusichern und weiterzuentwickeln
- die Ressourcen der Mitglieder zu bündeln und die Mitglieder miteinander zu vernetzen

Kontakt

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.
Goethestraße 73
19053 Schwerin

Tel.: 0385-760 76 0
Fax: 0385-760 76 20
www.jugend.inmv.de



Das Planspiel für junge Menschen zur Kommunalwahl 2009

Ein Angebot des Landesjugendrings MV e.V. für Schulen, Berufsschulen, Jugendeinrichtungen, Jugendverbände und Jugendgruppen



Leben.



Lieben.



Kreuzchen machen.



Unser Angebot und unsere Ziele

Es ist mal wieder soweit.

Am 07. Juni 2009 heißt es für die meisten Bürger und Bürgerinnen unseres Bundeslandes „Kreuzchen machen“ und die Kommunal- und Europapolitik mitzugestalten. Im Gegensatz zu vielen anderen Bundesländern können in Mecklenburg-Vorpommern alle Jugendlichen ab 16 Jahren an den Kommunalwahlen teilnehmen. Dies sind ca. 60.000 zusätzliche Wähler und Wählerinnen.

Erstwähler/-in zu sein und seine Stimme einzubringen, fällt nicht immer leicht und führt oftmals dazu, nicht zur Wahl zu gehen – egal ob jung oder alt. So lag bei der vergangenen Kommunalwahl 2004 die Wahlbeteiligung bei 45,5 %. Dies waren 5 % weniger als zur Kommunalwahl 1999.

Der Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V. möchte speziell junge Menschen auf die Kommunalwahl vorbereiten. Wie das geht, ist ganz einfach: Wir spielen sie einfach durch ... Der Vorteil ist, alle Teilnehmenden erleben aktiv eine Kommunalwahl, durchlaufen gemeinsam Höhen und Tiefen der Meinungsfindung und können letztendlich durch ihre Fehler lernen.

Die Moderatoren/-innen des Landesjugendrings M-V e.V. kommen gern mit dem Planspiel „Leben. Lieben. *Kreuzchen machen“ in alle Schulen, Berufsschulen, Jugendeinrichtungen, Jugendverbände und Jugendgruppen.

Das Planspiel „Leben. Lieben. Kreuzchen machen“

Das Planspiel „Leben. Lieben. *Kreuzchen machen“ wurde 2004 von der Beteiligungswerkstatt des Landesjugendrings M-V e.V. entwickelt und mittlerweile in über 100 Einsätzen durchgeführt.

Das Planspiel ist eine speziell für die Kommunal- und Landtagswahl in Mecklenburg-Vorpommern entwickelte Methode, um Jugendlichen ab 14 Jahren den Wahlvorgang, die Strukturen einer Wahl, demokratische Partizipationsmöglichkeiten sowie die Notwendigkeit, an Wahlen teilzunehmen, zu vermitteln. Die Teilnehmenden lernen wie Wahlen funktionieren, warum diese existieren und wie wichtig jede einzelne Stimmenabgabe ist. Als Mitglied einer Partei, Interessengruppe, des Wahlbüros oder als Medienvertreter/-in simulieren sie politische Entscheidungsprozesse und den Wahlablauf. Es wird verhandelt, diskutiert, versprochen und vielleicht geschwindelt, aber immer wird am Ende gewählt und ausgezählt. Ereigniskarten spiegeln reale Ereignisse im Vorfeld von Wahlen wieder und machen das Spiel zu einem wahren Erlebnis.

Inhalt des Planspiels

Das Planspiel ist für Schulklassen oder Jugendgruppen zwischen 35 und 70 Personen konzipiert und dauert zwischen 4 - 5 Stunden. Innerhalb des Planspiels wird eine erfolgreiche Kommunalwahl durchgeführt (simuliert) und damit Kandidaten und Kandidatinnen für das Kommunalparlament gewählt. Alle Teilnehmenden werden in förmliche Gruppen eingeteilt.

Wahlexperten

Die Wahlexperten setzen sich aus der Wahlbehörde, der Mediengruppe sowie der Post zusammen. Die Wahlbehörde regelt die Formalitäten während der Wahl. Die Mediengruppe berichtet über das Geschehen und die Post stellt die Kommunikation zwischen den Gruppen sicher.

Parteien

Parteien, Wählergemeinschaften und Einzelkandidaten kämpfen um den Einzug ins Kommunalparlament. Es gibt die Partei DIP (Demokratische Integrationspartei), die Partei PUC (Partei Unabhängiger Christen), die Wählergemeinschaft SOB (Soziale Offene Basis) sowie einen Einzelkandidaten. Im Spielverlauf können sich neue Parteien, Wählergemeinschaften oder Kandidaten aufstellen lassen.

Interessensgruppen

Die Interessensgruppen Jugend, Senioren, Umwelt, Wirtschaft, Migration und Frauen versuchen alles, um die Kandidaten und Kandidatinnen der Parteien und Wählergemeinschaften sowie die Öffentlichkeit von ihren Interessen zu überzeugen.

