

---

# **KIRCHENGEMEINDE NEUHOLSTADT HAT DIE WAHL**

**Ein Planspiel für die Konfirmand:innenarbeit**

**EV. JUGEND OSTHOLSTEIN REGINE MAETING**



Ev.- Luth. Jugendwerk im Kirchenkreis Ostholstein  
Leitung: Regine Maeting  
Schlossstr. 13, 23701 Eutin  
Tel: 04521-8005205 Mobil: 0151-67826669  
Mail: [regine.maeting@kk-oh.de](mailto:regine.maeting@kk-oh.de)  
[www.evangelische-jugend-ostholstein.de](http://www.evangelische-jugend-ostholstein.de)

## Spielidee:

Eine Kirchengemeinde erbt 20.000 Euro. Diese Erbschaft ist zweckbestimmt für die Jugendarbeit in der Kirchengemeinde.

Die Freude ist riesig, allerdings kommt es bald zu Diskussionen, wie das Geld denn verwendet werden soll.

Verschiedene Gruppen innerhalb der Gemeinde diskutieren rege. Auch die Jugendlichen haben von dem unerwarteten Geldsegen gehört und diskutieren mit.



die laufende Jugendarbeit benötigt immer Geld (der Haushalt der Gemeinde ist sehr strapaziert)



der geplante Umbau des Gemeindehauses ist auch für die Jugend von Nutzen und kostet eine Menge Geld



es gibt verschiedene Jugendgruppen und einige haben keinen Raum in der Gemeinde

Der Kirchengemeinderat wird sich nun in 4 Wochen in einer öffentlichen Kirchengemeinderatsitzung mit der Verwendung der Erbschaft befassen und darüber abstimmen.

Bis dahin wird in der Gemeinde rege diskutiert und debattiert.

Dazu laufen planspielmäßige Diskussionen zwischen den unterschiedlichen Gruppierungen der Gemeinde.

Zum Schluß kommt es zu einer gespielten KGR Sitzung und zur Beschlussfassung.

### **Zielgruppe:**

**dieses Spiel ist für die  
Konfizeit konzipiert.  
(Jugendliche zw. 13u.15  
Jahren)**

**Das ist auch für ältere  
Jugendliche oder KGR  
Neulinge geeignet.**

### **Ziel:**

#### **Jugendliche sollen:**

- **Entscheidungswege in ihrer Gemeinde kennenlernen**
- **erkennen, dass und wie sie sich für eigene Interessen einsetzen können.**
- **selbst die Initiative ergreifen wollen**

## Voraussetzungen / Rahmenbedingungen



Zeit:

3 - 5 Stunden (ein Konfinachmittag oder Verbindung mit Workshop  
Mitbestimmung ein ganzer Konfitag)



Räumlichkeiten:

je nach Gruppengröße 5 - 7 Räume (Flur kann mitverwendet werden)  
es empfiehlt sich, ein ganzes Gemeindehaus zu reservieren.



Teilnehmende:

10 - max. 36 Jugendliche (Optimal 18: 6 Rollengruppen à 3 Spieler:innen)



Alter:

ab 13/14 Jahre



Team:

mind. 4 Teamer:innen



Material:

6 Türschilder, 6 Rollenkarten; 6 Situationsbeschreibungen; 6 Spielregeln;  
6x 30 Briefbögen (A6); Notarbrief/ Erburkunde; Kreppband; Verkleidungen  
(optional); KGR Konzeptionspapier (optional)  
Verpflegung + Getränke



Vorbereitung:

es ist hilfreich die Konfis vorzubereiten

- erklären, was ein Planspiel ist
- erklären, wie der KGR arbeitet
- evtl. KGR Sitzung besuchen



Nachbereitung:

Reflektion des Planspiels und Zusammenfassung der Ergebnisse und  
Erfahrungen ist hilfreich

Vorstellung der Partizipationsmöglichkeiten in der Kirchengemeinde und im  
Kirchenkreis

## Spiel - Rollen

Pfarrer:in 1 Stimme im KGR  
KGR 1 konservativ mit 6 Stimmen im KGR  
KGR 2 progressiv mit 6 Stimmen im KGR  
ehrenamtliche:r Jugendleiter:in  
Jugendgruppe  
Jugendwerk / Jugendvertretung



Die Stimmenanzahl im KGR kann variiert werden - wichtig ist , dass konservative und progressive Stimmen die gleichen Anteile haben.

Sollte die Konfi Gruppe klein sein, kann am leichtesten die Jugendleiterrolle weggelassen werden. Sollte die Konfi Gruppe groß sein, können weitere Rollen dazu erdacht werden.

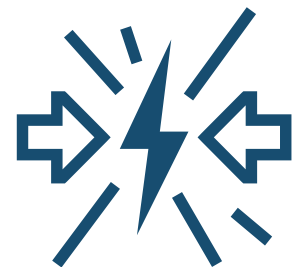
## organisatorische Rollen

Spielleiter:in	Protokoll und Gesamtübersicht
Assistent:in	Manipulation, Steuerung, Beiträge, Konferenzleitung
Bote	Brief- und Informationsträger
Assistenzhelfer:innen	Unterstützung der Assistent:in

## Konflikt

WOFÜR SOLL DER GELDBETRAG in Höhe von 20.000 Euro VERBRAUCHT WERDEN?

Mehrere Ideen werden ins Spiel eingebracht.  
z.B. Mitverwendung für Gemeindehausumbau; zur freien Verfügung der Jugendlichen; Aufbau einer Konzertarbeit in der Gemeinde  
Die Konfis können eigene Ideen einbringen



## Anmerkungen zum Spielverlauf

- Jugendliche im Konfi - Alter schreiben gerne, daher werden die Briefe recht lang und viel Zeit in Anspruch nehmen.
- Konfis sind sehr direkt aber nicht unbedingt strategisch, was für das Planspiel schwierig sein kann (eine Erklärung der Planspielidee im Vorfeld ist oft hilfreich)
- Konfis haben oft überzogene Wünsche/Vorstellungen, es ist wichtig, sie auf den Boden der finanziellen Realität zu holen.  
Hier kann es helfen, als Spielleiter Einfluss zu nehmen. Zum Beispiel durch gezielte Angebote als Architekt, Mediamarkt oder Bauunternehmen
- die Rolle des konservativen KGR ist meist schwierig auszufüllen, da die Ablehnung gegenüber jedem Konservativen nur schwer auszublenden ist. Da sind Briefe aus der "konservativen Ecke" mit Wünschen hilfreich, um den KGR auf die konservative Linie einzuschwören.
- grundsätzlich ist es gut, vor dem Spiel das Team über Ablauf und Inhalt und mögliche Schwachpunkte/Schwierigkeiten aufzuklären.

# Ablauf und Zeitplan

## **Begrüßung**

5 Min

## **Einführung ins Thema**

20 Min

- kurzes Anspiel zum Einstieg ins Thema (Anhang)
- Ablauf erklären
  - Rollen benennen und erklären
  - Raumaufteilung
  - schriftliche Diskussion - Briefträger/Bote vorstellen
  - Abschluß: gemeinsame KGR Sitzung mit Abstimmung
- Gruppenaufteilung
  - es empfiehlt sich das Zufallsprinzip mit Karten (Druckvorlage)
- Erklärung der einzelnen Rollen und Verteilung der Rollen
  - kons. KGR; progr. KGR; Pastor:in; Jugendleiter:in, Jugendgruppe; Jugendwerk
    - alle Rollen werden vorgestellt (Teilnehmer:innen und Leitung)
- Erklärung Orga Team (Spielleiter, Assistent, Bote)
- Spielregeln erklären

## **Vorbereitungsphase:**

20-30 Min

- TN gehen in vorgesehene Räume
  - Rollenschild an Außenseite des Raumes
- jedes Team bekommt folgende Materialien
  - Rolleninformationen mit geheimen Informationen
  - Situationsbeschreibung
  - Spielregeln
  - Briefpapier und Stift
  - evtl. Satzungen etc.
- Spielleiter:in und Assistent:innen besuchen einzelne Gruppen und beantwortet Fragen

## **Spielphase:**

90 Min

- beginnt 20 Min nach Auseinandergehen
- Standpunkte erfragen, Überlegungen zur Verwendung des Geldes, Strategien entwickeln, Koalitionen schließen, Fragen beantworten
- hier sind Konferenzen möglich (in einem Raum einer beteiligten Gruppe)
- Spielleitung greift unterstützend ein (Schluss einleiten)
- Spielleitung macht Zeitanzeige (2 Wochen vor Abstimmung, 1 Woche vor Abstimmung ...)
- Spielleitung sagt, der/die Pastor:in leitet die KGR Sitzung und die Abstimmung (evtl. unterstützen)

## **Abschluss:**

- alle kommen zur KGR Sitzung zusammen
- Tisch in U-Form (links prog./ rechts konserv. KGR / Gäste im Hintergrund)
- Regularien: Stimmrecht/Rederecht
- Pastor:in eröffnet die KGR Sitzung (Vorlage mit Spielleitung entwickeln oder Anlage)
- Jetzt erfolgt offizielle Diskussion
  - nach gewisser Diskussionszeit Vorschläge formulieren (Notiz auf Flipchart)
  - Abstimmung per Handzeichen oder mit Klebepunkten
    - jede Gruppe hat doppelte Stimmzahl und verteilt diese auf die Vorschläge)

## **Auswertung:**

1. Frage: Hat es euch gefallen? (emotionaler Abholer)
2. Darstellung des Verlaufs (Rückblick) durch die Spielleitung
3. differenzierte Fragen an die gesamte Gruppe
4. Transfer in die Wirklichkeit der Konfis und der Gemeinde



Es sollte vermittelt werden:

- wie Jugendliche (Konfis) sich für ihre Belange einsetzen können
- dass es im KGR auch immer progr. Stimmen gibt
- dass in Kirchengemeinden vieles möglich ist
- dass Mitbestimmung und Mitarbeit gewollt ist

## **Manipulations- Steuerungsmöglichkeiten:**

- Presse/Erlässe (Pröpste/ Nordkirche) durch Boten übermittelt (Anhang)
- Konservative täuschen Mitnutzung durch Jugendliche vor (sichert durch zu progr. KGR)
- "theologisch" Bischof/ Propst verweist Jugendwerk in Schranken (Missionsauftrag)
- Schreiben des konserv. Bibelkreises, für bessere Verwendung des Geldes
- sachliches Nachfragen (konkrete Kalkulationen für bestimmtes Projekt)
- Stimmrecht des Jugendmitarbeiters in der KGR Satzung ausgraben ( Spielleitung kann aufmerksam machen ) besonders für ältere Mitspieler:innen, für Konfis zu anspruchsvoll

Erlässe/ Pressemitteilungen, Briefe etc. als Kopiervorlage im Anhang

## Situationsbeschreibung

Frau Antika - ein langjähriges Gemeindemitglied ist verstorben und hat der Kirchengemeinde 20.000 Euro vererbt.

Diese Erbschaft ist zweckbestimmt. Frau Antika hat verfügt, dass das Geld der Jugendarbeit in der Gemeinde zu Gute kommen soll.

Näheres ist allerdings nicht verfügt worden. Daher muss der Kirchengemeinderat (KGR) nun über die Verwendung des Geldes auf der nächsten Sitzung in 4 Wochen bestimmen.

Der KGR setzt sich aus 13 Mitgliedern zusammen:

- Vorsitzende:r ist der /die Pastor:in  
(der/die ist noch ziemlich neu in der Kirchengemeinde, seit ca. 9 Monaten im Dienst)
- je 6 konservative und progressive KGR Mitglieder
- ehrenamtliche:r Jugendleiter:in (nicht stimmberechtigt aber dennoch beratendes Mitglied des KGR)
- zu einem Beschluss ist eine einfache Mehrheit erforderlich  
(z.B. bei 13 Mitgliedern mind. 7 Stimmen)

Der KGR hat in 4 Wochen die nächste Sitzung. Das Hauptthema wird sein, die Verwendung der Erbschaft zu beschließen.

Außerdem steht der seit Jahren geplante Umbau des Gemeindehauses auf der Tagesordnung.

Die Spielleitung wird die verbleibende Zeit mitteilen.

Spätestens 1 Woche vor der KGR Sitzung ist es gut, sich endgültig vorzubereiten.

- d.h. einzelne Gruppen müssen Position beziehen und sich festlegen, wofür sie im KGR abstimmen werden
- der/ die Pastor:in wird den Antrag zur Abstimmung vorbereiten. (Spielleitung unterstützt dabei)

Danach geht es in die öffentliche KGR Sitzung. Es wird öffentlich diskutiert und abgestimmt.

Spielrollen:

Pastor:in, KGR (konserv. + progr.) Jugendgruppe, ehrenamtliche:r Jugendleiter:in, Jugendwerk

## Spielregeln

- Planspiel wird von Spielleitung eröffnet und geleitet
- die Gruppen verständigen sich untereinander in schriftlicher Form
  - Briefe werden per Bote übermittelt,
  - Boten dürfen nicht inhaltlich mitdiskutieren
- Kommunikation läuft über das Leitungsbüro
- Konferenzen sind möglich (Besprechung von 2 Gruppen)
  - jedes Team darf max. 2 Konferenzen einberufen
  - müssen 10 Min vorher schriftlich angemeldet werden
    - Einladung an anderes Team
    - Anmeldung bei Spielleitung
  - dürfen max. 5 Minuten dauern
  - Aufsicht Assistent:in ist nötig
- alle Absprachen, Kungeleien und Verträge zwischen den Parteien sind erlaubt
- alle tätliche Gewalt gegen Menschen oder Sachen ist verboten
- die Spielleitung ist souverän
  - darf ins Spiel eingreifen
  - Pressemitteilungen weiterleiten
  - Verlautbarungen der Kirchenleitung oder anderes anmerken

zur Website

