

SEHR GEEHRTE MITGLIEDER DES GEMEINDERATS!

Dank der Förderung durch die Baden-Württemberg Stiftung hat der Linzgau Kinder- und Jugendhilfe e.V. gemeinsam mit der Agentur b.lateral und der Stadt Überlingen ein Spiel entwickelt, das darauf abzielt, die Jugendbeteiligung in unserer Gemeinde zu fördern.

Das Spiel trägt den Namen „X-CHANGE“ und richtet sich vor allem an Jugendliche ab 12 Jahren. Es bietet jungen Menschen die Möglichkeit, exemplarisch zu erfahren, was es bedeutet, sich für ein Projekt in unserer Kommune einzusetzen und welchen demokratischen Prozessen sie dabei begegnen.

In den meisten Städten und Gemeinden wird viel für das Wohl und die Beschäftigung von kleineren Kindern unternommen. Im Rahmen des Aktionsplans für Kinder- und Jugendbeteiligung der Bundesregierung werden modellhaft bis Ende 2025 Beteiligungsformen für ältere Kinder und Jugendliche initiiert und erprobt. Dieser kommt zur rechten Zeit. Denn Jugendliche, die sich in ihrer Gemeinde engagieren und wohlfühlen, werden möglicherweise auch als Erwachsene ihren Lebensort hier wählen, hier arbeiten oder eine Ausbildung absolvieren.

Angesichts des Fachkräftemangels ist es von entscheidender Bedeutung, frühzeitig die Bindung der zukünftigen arbeitenden Generation an unsere Gemeinde zu stärken.

Das Spiel **X-CHANGE** ist das realistische Abbild einer Projektdurchführung in unserer Gemeinde. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen dabei in die Rolle von Jugendlichen, die ein Projekt initiieren möchten und dabei die verschiedenen Etappen des demokratischen Entscheidungsfindungsprozesses durchlaufen. Das Ziel des Spiels besteht darin, das Projekt, das sich Jugendliche in ihrer Gemeinde wünschen, dem Gemeinderat zu präsentieren. Das Spiel

ist ein Abbild der Realität, doch im geschützten Rahmen. Dabei werden Hintergrundinformationen zur Demokratie, zum Haushaltsplan usw. gegeben und Tipps zur Kommunikation.

Wir laden Sie ein, einmal die Perspektive zu wechseln und **X-CHANGE** zu spielen, dabei die Rolle der Jugendlichen einzunehmen, um den demokratischen Entscheidungsprozess aus deren Perspektive zu erleben. Ihre Empathie ist für die Jugendlichen von unschätzbarem Wert, damit sie sich wahrgenommen und gehört fühlen.

Gerne stellen wir Ihnen eine Version des Spiels zur Verfügung und unterstützen Sie bei Bedarf bei der Durchführung von **X-CHANGE**.

Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldung und hoffen auf eine konstruktive Zusammenarbeit zur Förderung der Jugendbeteiligung in unserer Gemeinde.

Mit freundlichen Grüßen.

**X
CHANGE**

Demokratie spielend erleben

Eine Initiative der mobilen Jugendarbeit der Stadt Überlingen. Durchgeführt vom Linzgau Kinder- und Jugendhilfe e.V.



überlingen linzgau

kinder- und jugendhilfe



Dieses Spiel ist im Rahmen des Programms **Wir sind dabei!** Wertstätten der Demokratie entstanden. Auf der Fachmesse Demokratiewerkstatt wurden die Prototypen der Projekte vorgestellt. Von den Besucher*innen wurden einzelne Prototypen ausgewählt, die produziert und vervielfältigt werden sollen. Dieses Spiel ist Teil der Produktion von **Wir sind dabei! Wertstätten der Demokratie**.

Eine Auflistung von weiteren Angeboten und Materialien, die im Bereich Demokratiebildung im Rahmen von dem Programm entstanden sind, befindet sich auf der Homepage des Landesjugendrings unter <https://www.ljrbw.de/wir-sind-dabei> oder unter

**WIR
SIND
DABE!**

landes
jugend
ring bw

Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT



SPIELPLAN

TIPP:
Ihr könnt eine Spielfigur
oder eine Münze zur
Kennzeichnung auf die
Etappe setzen, bei der Ihr
gerade seid.

Spielschritte



eventuell müssen
diese Schritte
wiederholt werden

Charakter-Karte
Anwohnende

Feedback-Karten
Gemeinderat

Charakter-Karte
Jugendliche

(Rollenwechsel-
Karten für erwachsene
Spielende)

+ eine Teilhabe-Karte



X
CHANGE

Demokratie spielend erleben

PRÄSENTATIONSTIPPES

- 1. Respektvoll bleiben**
Zeigt Respekt gegenüber den Meinungen der Erwachsenen, auch wenn Ihr nicht einer Meinung seid.
- 2. Zuhören und nachfragen**
Hört aktiv zu, was Euer Gegenüber sagt, und stellt respektvolle Fragen, um seine Perspektive besser zu verstehen.
- 3. Ruhig und sachlich bleiben**
Vermeidet es, in hitzige Diskussionen zu geraten. Bleibt ruhig und versucht, Eure Argumente sachlich zu präsentieren.
- 4. Fakten präsentieren**
Bereitet Euch gut vor und präsentiert Fakten und Beispiele, die Eure Idee unterstützen.
- 5. Kompromissbereitschaft zeigen**
Seid offen für Kompromisse und zeigt, dass Ihr bereit seid, verschiedene Standpunkte in Betracht zu ziehen.
- 6. Höflich bleiben**
Achtet auf Eure Ausdrucksweise und bleibt höflich, auch wenn die Diskussion kontrovers wird. Alles andere bringt Euch nichts.

WAS IST DEMOKRATIE ÜBERHAUPT?



Demokratie ist eine Regierungsform, bei der das Volk die höchste Gewalt im Staat hat. In einer Demokratie haben alle Bürger und Bürgerinnen die gleichen Rechte und Pflichten. Sie dürfen frei ihre Meinung sagen, sich versammeln und sich informieren. In einer Demokratie wählen die Bürgerinnen und Bürger Personen und Parteien, von denen sie eine bestimmte Zeit lang regiert werden wollen. Wenn die Regierung ihre Arbeit schlecht macht, kann das Volk bei der nächsten Wahl eine andere Regierung wählen. Kinder und Jugendliche können sich auch in der Schule und in Vereinen an der Demokratie beteiligen, zum Beispiel durch Abstimmungen und Klassenräte. In einer Demokratie sind alle Gesetze den Grundrechten der Menschen untergeordnet und dürfen diese nicht verletzen. Die Demokratie ist also eine Regierungsform, bei der die Menschen mitbestimmen können, wer das Land regiert, und in der die Grundrechte der Menschen geschützt sind.



WER ODER WAS IST DER GEMEINDERAT?

Der Gemeinderat ist das wichtigste politische Gremium in einer Gemeinde. Er besteht aus gewählten Vertretern, die die Bürger der Gemeinde repräsentieren. Wenn Jugendliche einen Antrag an den Gemeinderat stellen, beispielsweise für die Schaffung eines neuen Platzes in der Stadt, entscheidet der Gemeinderat auf Grundlage von Diskussionen und Abstimmungen. Die Mitglieder des Gemeinderats hören sich die Argumente der Jugendlichen an und beraten darüber. Dann stimmen sie darüber ab, ob der Antrag angenommen wird oder nicht. Die Entscheidung basiert auf dem Gemeinwohl und den Bedürfnissen der gesamten Gemeinde. Der Gemeinderat hat

die Befugnis, über solche Angelegenheiten zu entscheiden und setzt sich dafür ein, das Beste für die gesamte Gemeinschaft zu erreichen.

Der Gemeinderat entscheidet, ob etwas in den **Haushaltsplan (Info-Blatt)** aufgenommen wird. Aber es gibt noch viele weitere Menschen, die involviert sind, bis etwas realisiert werden kann. Das soll Euch in keiner Weise demotivieren! In unserer Demokratie (Demokratie bedeutet übersetzt übrigens „**Herrschaft des Volkes**“, siehe **Info-Blatt**) dürfen zum Glück viele Menschen mitwirken, bis etwas entschieden wird. Es geht nicht nur darum, einer einzelnen Gruppe etwas zuzugestehen, sondern es muss für alle gut sein. Das erfordert auch eine gewisse Diplomatie, ein Geschick, ein Taktgefühl und Geduld, damit Vereinbarungen getroffen werden können – oder konkret für Euch: damit ein Treffpunkt für Euch realisiert werden kann!

Folgende Ausschüsse sind für die Einreichung eines Projekts in einer Gemeinde wichtig:

- **Kulturausschuss** – bewertet die Anträge nach ihrer gesellschaftlichen Relevanz
- **Bauausschuss** – kennt die technischen Möglichkeiten und Bedingungen für die Umsetzung

Info: Erkundigt Euch, welche Ausschüsse speziell in Eurer Gemeinde wichtig sind. Die hier genannten sind beispielhaft.

PROJEKTBE- SCHREIBUNG

Was? (Art des Projekts)

Wo? (Beschreibung des Orts)

Wer? (Für wen ist das Projekt)

Warum? (Beschreibung der Bedürfnisse)

DER HAUSHALTS- PLAN

Der Haushaltsplan einer Gemeinde ist ein zentrales Instrument zur Finanzplanung und -steuerung. Er umfasst alle Einnahmen und Ausgaben, die für bestimmte Haushaltsjahre geplant sind. Der Haushaltsplan wird in der Regel jährlich oder zweijährlich erstellt und von dem zuständigen Gremium, dem Gemeinderat, verabschiedet. Die Bedeutung des Haushaltsplans liegt darin, dass er die finanzielle Grundlage für sämtliche Aktivitäten und Projekte der Gemeinde bildet. Er legt fest, welche Maßnahmen umgesetzt werden können und in welchem Umfang dies möglich ist. Zudem dient der Haushaltsplan als Kontrollinstrument, um die tatsächliche Entwicklung der Einnahmen und Ausgaben im Blick zu behalten. Der Haushaltsplan wird von der Verwaltung in enger Abstimmung mit den politischen Gremien erstellt. Er beinhaltet unter anderem die geplanten Investitionen in Infrastruk-

turprojekte, Bildungseinrichtungen, soziale Leistungen und andere kommunale Aufgaben. Ebenso werden die erwarteten Einnahmen aus Steuern, Gebühren und Zuweisungen festgehalten. Der Haushaltsplan ist insofern ein wichtiges Instrument, um die finanzielle Handlungsfähigkeit einer Gemeinde sicherzustellen und die Weichen für die zukünftige Entwicklung zu stellen.

Wenn Euer Projekt im Haushaltsplan aufgeführt ist, bedeutet dies, dass die Gemeinde finanzielle Mittel für die Umsetzung des Projekts vorgesehen hat. Dadurch wird dessen Realisierung unterstützt und Ihr könnt sicher sein, dass Eure Ideen und Pläne von der Gemeinde berücksichtigt werden.

Um ein Projekt in den Haushaltsplan einer Gemeinde aufzunehmen, müssen in der Regel bestimmte Schritte eingeleitet werden. Zunächst ist es wichtig, das Projekt bei den zuständigen Stellen der Gemeinde, wie beispielsweise dem (Ober-)Bürgermeister, dem Gemeinderat oder dem Jugendgemeinderat, vorzustellen. Hierbei sollte deutlich gemacht werden, warum das Projekt wichtig ist und welche Vorteile es für die Gemeinde und ihre Bürger bringt. Es kann auch sinnvoll sein, Unterstützung aus der Bevölkerung zu sammeln, um die Relevanz und den Zuspruch für das Projekt zu verdeutlichen. Darüber hinaus ist es ratsam, sich frühzeitig über die formalen Anforderungen und Fristen zur Aufnahme von Projekten in den Haushaltsplan zu informieren, um sicherzustellen, dass alle notwendigen Schritte rechtzeitig eingeleitet werden. Das ist die Realität. In **X-CHANGE** macht Ihr die ersten Schritte zur Realisierung Eures Projekts. Ihr braucht Ideen und Durchhaltevermögen, denn vermutlich müsst Ihr wieder und wieder beim Gemeinderat nachfragen und am Ball bleiben. Aber das schafft Ihr! Seid beharrlich und holt Euch Unterstützung – bei den Anwohnern, bei Sozialarbeitern, Lehrern und beim Gemeinderat selbst.

Viel Erfolg!



Frau Meier

DIE KONSERVATIVE

Frau Meier ist 65 Jahre alt und lebt seit Jahrzehnten in der Stadt. Sie ist gegen Veränderungen und bevorzugt traditionelle Werte. Sie äußert oft Bedenken gegen neue Ideen und Projekte.



Herr Schmidt

DER ZWEIFLER

Herr Schmidt, 37 Jahre alt, ist ein skeptischer Anwohner, der dazu neigt, an den Motiven und Fähigkeiten der Jugendlichen zu zweifeln. Er hinterfragt ständig deren Vorschläge.



Herr Krüger

DER TRADITIONALIST

Herr Krüger, 72 Jahre alt, hält stark an althergebrachten Traditionen und Routinen fest. Er ist gegen Veränderungen im Allgemeinen und betrachtet die Ideen der Jugendlichen als störend.



Frau Berger

DIE BEDENKENVOLLE

Frau Berger, 68 Jahre alt, ist besorgt über potenzielle Unannehmlichkeiten, die durch die Projekte der Jugendlichen entstehen könnten. Sie äußert häufig Bedenken hinsichtlich Lärm, Sicherheit und Verkehr.



Frau Schneider

DIE UNTERSTÜTZENDE

Frau Schneider, 52 Jahre alt, ist offen für neue Ideen und unterstützt die Jugendlichen bei ihren Projekten. Sie ermutigt sie, kreativ zu sein und ihre Ziele zu verfolgen.



Herr Wagner

DER PRAGMATIKER

Herr Wagner, 45 Jahre alt, betrachtet die Vorschläge der Jugendlichen aus einer praktischen Perspektive. Er ist bereit, sie zu unterstützen, sofern ihre Ideen realistisch umsetzbar sind.



Herr Lehmann

DER ERFAHRENE

Herr Lehmann, 78 Jahre alt, verfügt über reiche Lebenserfahrung und ist bereit, den Jugendlichen Ratschläge zu geben, wie sie ihre Ideen erfolgreich umsetzen können.



Frau Hofmann

DIE BEGEISTERTE

Frau Hofmann, 33 Jahre alt, ist voller Begeisterung für die Energie und den Enthusiasmus der Jugendlichen. Sie ist offen für Veränderungen und freut sich über ihre Beteiligung an der Gemeinschaft.



DIE KONTAKTFREUDIGEN

Herr und Frau Hassan sind gläubige Muslime und leben mit ihren Kindern in der Nachbarschaft. Familie Hassan würde sich über mehr Kinder und Jugendliche in ihrer Nachbarschaft freuen.



DIE ZUWANDERER

Familie Kim ist vor einigen Jahren aus Südkorea in die Stadt gezogen. Sie legen Wert auf Ruhe und Harmonie in ihrer neuen Umgebung und sind besorgt, wie sich die Projekte der Jugendlichen auf ihre Familie auswirken könnten.



DIE RESPEKTVOLLEN

Herr und Frau Mendez stammen aus Lateinamerika und sind stolz auf ihre kulturellen Traditionen. Sie möchten sicherstellen, dass die Aktivitäten der Jugendlichen respektvoll gegenüber ihren kulturellen Hintergründe sind, sind aber generell sehr offen.



DIE STUDENTEN WG

Beide Mitte 20. Natalie und Leon hatten dieselben Probleme in ihrer Jugend und würden sich freuen, wenn ein Projekt für Jugendliche realisiert werden könnte.



DIE GEFLÜCHTETEN

Herr and Frau Al-Said sind vor dem Bürgerkrieg in Syrien geflohen und haben in der Stadt Zuflucht gefunden. Sie schätzen die Sicherheit und Stabilität in ihrer neuen Umgebung und möchten sicherstellen, dass die Aktivitäten der Jugendlichen keine traumatischen Erinnerungen an ihre Heimat wieder aufleben lassen.



DIE BESORGTEN

Die Familie Müller besteht aus Eltern mit kleinen Kindern. Sie machen sich Sorgen, dass die Projekte der Jugendlichen den Schlaf und die Ruhe ihrer Kinder stören könnten. Sie sind offen für Dialog, aber auch ängstlich, wie sich die Veränderungen auf ihre Familie auswirken könnten.



DER SCHICHTARBEITER

Herr Weber arbeitet in Schichten und legt großen Wert auf ungestörte Ruhephasen während seiner freien Tage. Er ist besorgt über mögliche Störungen durch die Projekte der Jugendlichen und steht ihnen daher skeptisch gegenüber.



DIE ALLEINERZIEHENDE

Frau Schmidt ist eine alleinerziehende Mutter, die in Schichtarbeit arbeitet. Sie hat oft zu wenig Schlaf und ist besorgt, dass zusätzlicher Lärm oder Unruhe ihre Ruhephasen stören könnten. Ihre Unterstützung hängt stark davon ab, wie die Jugendlichen ihre Bedenken berücksichtigen.



ZEITREISE & ROLLENTAUSCH

Nehmen Sie sich Stift und Papier:

1. Zeichnen Sie sich mit 14 Jahren. Schreiben sie Ihre wichtigsten Eigenschaften unter das Bild.
2. Was für Träume hatten Sie?
3. Womit hatten Sie es in dieser Zeit schwer?
4. Zeichnen Sie Ihren besten Freund oder Ihre beste Freundin und schreiben sie deren wichtigste Eigenschaften unter das Bild.
5. Zeichnen Sie die Person, die sie in diesem Alter am wenigsten mochten und schreiben Sie deren Eigenschaften unter das Bild.

Nachdem Sie in Ihre eigene Vergangenheit gereist sind, ziehen Sie eine Charakter-Karte der Jugendlichen.

Stellen Sie sich vor, Sie wären die beschriebene Person. Warum könnte das erarbeitete Projekt für Sie wichtig sein?

Die hier beschriebenen Jugendlichen haben alle realistische Vorbilder.

Zum Schluss beantworten Sie bitte die Fragen auf der Teilhabe-Karte

Ben
17 JAHRE

Hat eine schöne Kindheit erlebt. In seiner frühen Jugend ist er in die Drogenszene reingerutscht. Er hat schon mehrere Therapien hinter sich. Aber er gibt nicht auf. Sein Traum ist es, Jugendsozialarbeiter zu werden, um anderen Jugendlichen zu helfen.

Kira
16 JAHRE

Sie träumt von einem eigenen Modelabel. Sie orientiert sich stark an ihren Freunden und hat es schwer, Entscheidungen zu treffen. Sie ist in den verschiedensten Cliques gewesen. Ihr ist es wichtig, so akzeptiert zu werden, wie sie ist. Eigentlich sind ihr Freundschaften und Beziehungen das Wichtigste im Leben. Ihr fällt es sehr schwer, einen geregelten Tagesablauf zu haben.

Timo
14 JAHRE

Er lebt mit seiner alleinerziehenden Mutter in einer kleinen Zwei-Zimmer-Wohnung. Timo geht in die 8. Klasse eines Gymnasiums. Er ist engagiert bei der SMV und Fridays for Future.

TEILHABE-KARTE

Was will ich den Jugendlichen ermöglichen?

Worin will ich sie unterstützen?

Wie will ich das machen?

Wo sind meine Grenzen?

Was werde ich nicht unterstützen?

Warum?

**Stefan**20 JAHRE

Ist Skater und liebt Graffiti. Er lebt alleine. Haushalt, Ausbildung und Behördengänge sind eine große Herausforderung für ihn. Deswegen ist er abends oft zu müde, um noch aus der Stadt raus zum Skaterplatz zu fahren.

Samia15 JAHRE

Sie darf sich nicht mit Jungen treffen. Sie liebt Kunst, hat aber keine Zeit zum Malen, weil sie in die Schule geht und sonst arbeitet, um Geld für die Familie zu verdienen. Sie begleitet ihre Familie bei allen Behörden- und Arztbesuchen, weil sie in der Familie am besten Deutsch kann. Die einzige Möglichkeit freie Zeit mit Jungen zu haben, die nicht aus ihrer Familie sind, ist in den Schulpausen und der Zeit, in der sie auf den Bus wartet.

Chiara21 JAHRE

Sie wohnt in einer Obdachlosenunterkunft. Sie hat einen Sohn, den sie nur einmal im Monat sehen darf. Sie ist emotional sehr labil und nimmt Drogen, um ihre Gefühle besser regulieren zu können. Sie schafft es nicht lange, an einer Sache dran zu bleiben. Deswegen hat sie keine Arbeit. Alleinsein ist sehr schwierig für sie. Tagsüber hält sie es nicht in der Unterkunft aus. Geld für Cafés hat sie nicht.

Lisa17 JAHRE

Ihre Mutter ist gerade gestorben. Ihr Vater ist Alkoholiker. Ihre beiden Brüder sind in der Drogenszene. Der ältere ist mittlerweile clean, aber durch den Drogenkonsum chronisch psychisch krank geworden. Sie hat sich fest vorgenommen, keine Drogen zu nehmen und sich um ihr Leben zu kümmern. Das fällt ihr sehr schwer. Die Stimmung zu Hause ist sehr bedrückend.

Mohammed16 JAHRE

Kommt aus einem stabilen Umfeld und ist sehr gut in der Schule. Er arbeitet nebenher im Einzelhandel. Er hat kein Problem, sich an Regeln zu halten, er liebt es aber auch, sich in seiner wenigen freien Zeit mit Freunden zu treffen, zu chillen und zu machen, was ihm einfällt. Sein Traum ist es, einmal einen Privatjet zu haben.

Tom19 JAHRE

Hat keine Eltern mehr und wohnt in einer Gemeinschaftswohnung mit zwei psychisch labilen Menschen. Tom selber ist drogenabhängig und depressiv. Er wünscht sich ein geregelteres Leben. Ihm fällt es sehr schwer sich zu motivieren. Er kann mitunter nicht mal zum Einkaufen gehen. Tom wünscht sich, in einer Bücherei zu arbeiten und selbst eigene Bücher zu veröffentlichen.

Lea10 JAHRE

Sie lebt mit ihrer dreijährigen Schwester und ihren beiden Müttern in einem Reihenhaus. Sie spielt leidenschaftlich gern Fußball und findet, dass es hierfür viel zu wenig Angebote, vor allem für Mädchen, gibt.

Tina16 JAHRE

Tina wuchs in einer Sekte auf und hat deswegen den Kontakt zu der Familie abgebrochen. Sie kämpft noch mit dem Trauma, das durch die vielen Einschränkungen und die totale Kontrolle entstanden ist. Heute ist sie gesellschaftlich gut integriert, braucht aber viel Freiheit und Freiraum. Ihr Traum ist es, einen eigenen Bauernhof zu haben.

ZUSTIMMUNG

Der Gemeinderat stimmt dem Projekt zu, da es die Bedürfnisse der gesamten Gemeinde anspricht und zur Förderung des Gemeinwohls beiträgt.

ZUSTIMMUNG

Das Projekt wird angenommen, da es die Schaffung eines neuen Orts für Jugendliche fördert und positive Auswirkungen auf die Gemeinschaft hat.

ZUSTIMMUNG

Der Gemeinderat stimmt dem Projekt zu, da es die kulturelle Vielfalt in der Gemeinde fördert und einen Ort der Begegnung für alle Altersgruppen schafft.

ZUSTIMMUNG

Das Projekt wird angenommen, da es umweltfreundliche Aspekte berücksichtigt und zur Verbesserung des Stadtbilds beiträgt.

ABLEHNUNG

Der Gemeinderat lehnt das Projekt ab, da der vorgeschlagene Standort bereits für andere Zwecke vorgesehen ist und alternative Standorte vorgeschlagen werden müssen.

ABLEHNUNG

Das Projekt wird abgelehnt, da es finanziell nicht tragfähig ist und alternative Finanzierungsmöglichkeiten erforscht werden müssen.

ABLEHNUNG

Der Gemeinderat lehnt das Projekt ab, da es gegen bestehende Lärmschutzverordnungen verstößt und alternative Standorte außerhalb des Wohngebiets vorgeschlagen werden müssen.

ABLEHNUNG

Das Projekt wird abgelehnt, da es zu Verkehrsproblemen führen könnte und alternative Verkehrskonzepte erforscht werden müssen.

ABLEHNUNG
MIT VERBESSERUNGS-
VORSCHLÄGEN



Der Gemeinderat lehnt das Projekt vorerst ab, schlägt jedoch vor, dass die Jugendlichen eine Bürgerbefragung durchführen, um die Bedenken der Anwohner besser zu verstehen.

ABLEHNUNG
MIT VERBESSERUNGS-
VORSCHLÄGEN



Das Projekt wird abgelehnt, aber der Gemeinderat schlägt vor, dass die Jugendlichen mit Landschaftsarchitekten zusammenarbeiten, um das Design des Platzes zu optimieren und grüne Elemente zu integrieren.

ABLEHNUNG
MIT VERBESSERUNGS-
VORSCHLÄGEN

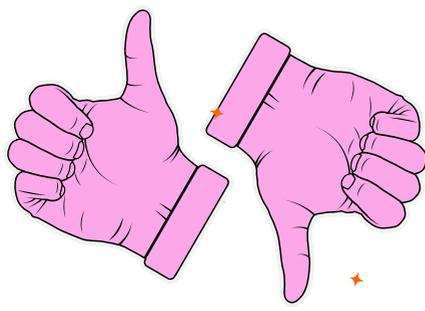
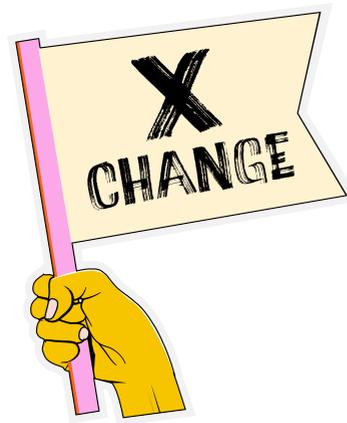


Der Gemeinderat lehnt das Projekt vorerst ab, schlägt jedoch vor, dass die Jugendlichen weitere Untersuchungen durchführen, um alternative Standorte zu prüfen.

ABLEHNUNG
MIT VERBESSERUNGS-
VORSCHLÄGEN



Das Projekt wird abgelehnt, aber der Gemeinderat schlägt vor, dass die Jugendlichen mit Experten zusammenarbeiten, um das Projekt zu überarbeiten und es besser an die Bedürfnisse der Anwohner anzupassen.



Demokratie spielend erleben



CHANGE



