

# X CHANGE



Spielanleitung

# DARUM GEHT'S



Menschen haben Rechte. Aber bedeutet das auch, dass Erwachsene gegenüber Kindern und Jugendlichen immer im Recht sind? Das ist Vergangenheit. Heute steht das Recht auf Beteiligung für die Kinder und Jugendlichen sogar im Gesetz: „Die Gemeinde soll Kinder und Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die ihre Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen...“ (§41a Gemeindeordnung Baden-Württemberg). Die Möglichkeiten sich zu beteiligen werden immer mehr.

## Welche Chancen genau bietet unsere Demokratie Kindern und Jugendlichen?

### Und wissen wirklich alle, was Demokratie bedeutet und dass wir alle jeden Tag mit ihr in Berührung kommen?

**X-CHANGE** ist ein Rollenspiel für Menschen ab 12 Jahren. Für kleinere Kinder gibt es viele Spielplätze. Viele Jugendliche berichten, dass sie zu wenige Plätze außerhalb der Jugendhäuser haben, an denen sie sich ungestört treffen können.

**X-CHANGE** fördert den Austausch

**X-CHANGE** lädt zum Perspektivwechsel ein

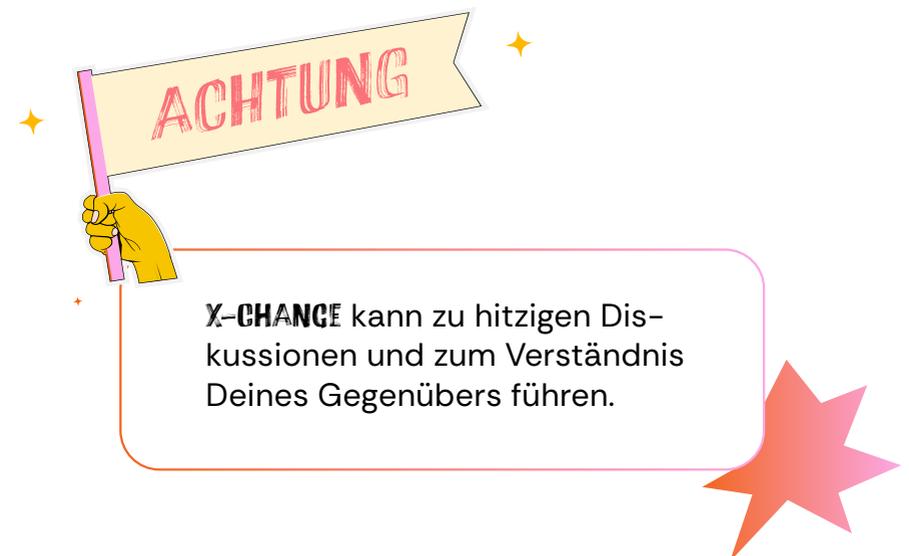
**X-CHANGE** zeigt nebenbei, wie demokratische Prozesse funktionieren

**X-CHANGE** ermutigt Kinder- und Jugendliche, sich für ihre Wünsche einzusetzen und beharrlich zu sein

**X-CHANGE** richtet sich in erster Linie an Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren. Und an Menschen jeden Alters, die es spannend finden, den Blickwinkel der jüngeren Generation einzunehmen

**X-CHANGE** kann in größeren Gruppen gespielt werden, mindestens 5 Personen werden empfohlen

**X-CHANGE** kann unterrichtsbegleitend eingesetzt werden, um Themen wie Kommunikation, Empathie, Gesellschaft und Politik auf lebendige Weise zu vertiefen



**X-CHANGE** kann zu hitzigen Diskussionen und zum Verständnis Deines Gegenübers führen.

# X CHANGE

DAS SPIEL  
BEGINNT HIER



## Was Ihr braucht:

Mindestens 5 Spieler  
1 Spielleiter (optional, um den Ablauf zu begleiten)  
1 Würfel

## Im Spiel enthalten sind:

- Eine **Spielbeschreibung**
- Ein **Spielplan**
- Das **Spielheft**
- **Charakter-Karten:** Anwohnende / Jugendliche (Rollenwechselkarten für erwachsene Spielende)
- **Feedback-Karten:** Gemeinderat
- **Action-Karten:** lade jemanden ein, seine Perspektive zu wechseln
- **Info-Blätter:** Demokratie / Kommunikations-Tipps / Gemeinderat / Haushaltsplan / Projektbeschreibung

## Vorbereitung

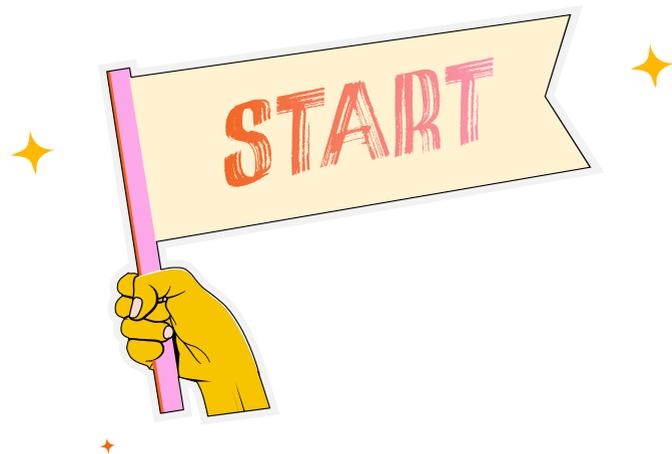
Legt den **Spielplan** gut sichtbar hin. So seht Ihr, welcher Schritt als nächstes zu tun ist.

Schneidet die **Charakter-Karten** aus und legt sie gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel. Gleiches macht Ihr mit den **Feedback-Karten** des Gemeinderats.

**Ihr könnt alle Infos selber lesen oder der Spielleiter liest Euch vor.**

## Infos für erwachsene Spielende:

Schneidet die Charakter-Karten der Jugendlichen aus und zieht je eine Karte, nehmt die Rolle dieses Charakters ein.



### Hey!

Vermutlich seid Ihr Jugendliche und spielt zum Teil Eure eigene Rolle.

Wenn Ihr schon älter seid, ist das auch super, denn dann nehmt Ihr einfach die Perspektive von Jugendlichen ein.

**Denn vergesst nicht, Ihr wart auch mal jung!**



### Worum geht's?

Die meisten Jugendlichen wünschen sich einen Treffpunkt, an dem sie unter sich sein können. Überlegt Euch gemeinsam, was das für ein Ort sein könnte: ein Jugendcafé, ein Platz zum Kicken oder etwas Anderes? Was passt am besten zu Euch und in Eure Gemeinde? Wo ist der perfekte Platz für ein solches Projekt?

Wählt ein Projekt aus! Und geht zum nächsten Punkt im Heft.

1

# PROJEKT AUSWÄHLEN



Ihr macht die Erfahrung, dass Ihr Euch an öffentlichen Plätzen (z. B. Bahnhof oder Spielplätze) nicht immer wohl fühlt, aber auch nicht wisst, wo Ihr sonst hingehen sollt. Den meisten älteren Kindern und Jugendlichen geht es genauso.

Sucht Euch deshalb ein oder zwei konkrete Orte in Eurer Stadt/ Gemeinde aus, an denen Ihr gerne einen Platz für Euch haben möchtet. Überlegt genau, was zu Euch passt. Wie ist dort z. B. die Anbindung an den öffentlichen Nahverkehr, wie sieht es mit Privatsphäre aus, was wollt Ihr dort machen?

Diskutiert, tauscht Euch aus. Kein Problem, wenn Ihr unterschiedliche Wünsche und Vorstellungen habt!

Wenn Ihr Euch einig seid und gemeinsam einen Konsens gefunden habt\*, blättert um auf die nächste Seite.

### **\*Gratulation:**

Ihr habt wahrscheinlich schon die erste demokratische Entscheidung getroffen.



2

# IDEEN SAMMELN

**Super, dass Ihr Euch für ein Projekt entschieden habt.**

Vielleicht ist das eine Idee, die Ihr schon länger im Kopf habt. Natürlich wäre es toll, wenn sich diese realisieren ließe. Das geht sowieso nicht, denkt Ihr? Dann spielt doch mal weiter.

**Ihr habt Ideen!** Beginnt nun, sie zu beschreiben, damit Andere verstehen können, was Ihr wollt. Dabei gibt es keine festen Regeln. Ihr könnt schreiben, malen, fotografieren, basteln... Hauptsache, es wird klar, was Ihr Euch wünscht.

Wenn Ihr glaubt, dass Ihr von Eurer Idee auch andere Menschen überzeugen könnt, geht zum nächsten Punkt. Hier trifft Ihr nun auf Personen, die von Eurem Projekt direkt oder indirekt betroffen sind, die Anwohnenden.

Verwendet hier das **Info-Blatt Projektbeschreibung**.



## Spielschritt

3

# PROJEKT DEN ANWOHNENDEN VORSTELLEN

Wir leben in einer Gemeinschaft, und sobald wir etwas wollen, das auch andere betrifft, müssen wir uns mit denen auseinandersetzen. Das ist manchmal nervig, **aber** wir sollten froh sein, dass wir in einer Demokratie leben, in der wir uns mit anderen Menschen auseinandersetzen **DÜRFEN**.

Ihr stellt Euer Projekt Anwohnenden vor, das sind Menschen, mit denen es Berührungspunkte gibt. **Ein Teil von Euch spielt diese Gruppe!**

Würfel bereithalten!



## So geht´s

- Es wird gewürfelt: wer eine Zahl von 1–3 würfelt, bleibt Jugendlischer, wer 4–6 würfelt, übernimmt die Rolle der Anwohnenden.
- Die „Anwohnenden“ ziehen je 1 Karte aus dem Stapel der Charakter-Karten „Anwohnende“.
- Die Gruppe der Jugendlichen stellt nun ihr Projekt vor.
- Die Gruppe der Anwohnenden stellt ihre jeweiligen Positionen vor (die Hinweise dafür findet Ihr in der Charakterbeschreibung der Rollenkarten).

Das Verhältnis von Anwohnenden und Jugendlichen sollte mindestens bei 50:50 liegen. Mehr Anwohnende sind besser, da sie in der Wirklichkeit die Bedenkenträger sind. Aus ihren Bedenken könnt Ihr lernen. Manche Menschen haben Angst, wenn sie etwas nicht kennen, bzw. Angst vor Veränderung. Diese Angst könnt Ihr ihnen nehmen, wenn Ihr ruhig mit ihnen redet und ihnen erklärt, **warum** Ihr etwas wollt. Aber auch Zuhören ist wichtig und die Bedenken ernst zu nehmen.

## Braucht Ihr noch Präsentations-Tipps?

Hinweise gibt´s auf dem dazugehörigen **Info-Blatt!**

Natürlich kann es sein, dass nicht alles glatt läuft. Aber offene gezeigte Wut bringt nichts und bestätigt andere nur in ihren Vorurteilen. **Bleibt ruhig, Ihr schafft das.**

Und denkt daran: **Versprecht nur, was Ihr auch halten könnt!** Sicher habt Ihr in der Politik schon mal von „Wahlversprechen“ gehört. Das bedeutet, dass Politiker ihren Wählerinnen und Wählern Versprechen gemacht haben, die sie aus verschiedenen Gründen nicht einhalten können, auch wenn sie das wollen. Weil die Wählerinnen und Wähler oft nicht wissen, wie komplex Politik ist und wer alles bei Entscheidungen einbezogen werden muss, sind sie frustriert. Frust könnt Ihr nicht gebrauchen, denn sonst platzt Euer Plan von Eurem Projekt. Deswegen prüft jedes Versprechen, ob und wie ihr es einhalten könnt.

4

# PROJEKT REFLEXION

?

WANN HAST DU  
DAS LETZTE MAL  
DEINE MEINUNG  
GEÄNDERT?

Alle Spielende werden wieder zu Jugendlichen, die Rollen der Anwohnenden verschwinden.

**Wie geht es Euch nach der Präsentation?** Sprecht darüber, was gut und was schlecht war. Idealerweise habt Ihr Euer Ziel nun noch klarer vor Augen. Vielleicht müsst Ihr ja die eine oder andere Idee nochmals anpassen oder verändern nach dem Gespräch? Gab es Punkte, die die Anwohnenden angesprochen haben, die Ihr nachvollziehen könnt?

**In diesem Fall geht nochmals zu Punkt 2.**

Wenn Ihr überzeugt seid von Eurer Präsentation, könnt Ihr diese nun dem Gemeinderat „vorstellen“. Geht somit weiter zu Punkt 5.

Ihr kommt eurem Ziel näher



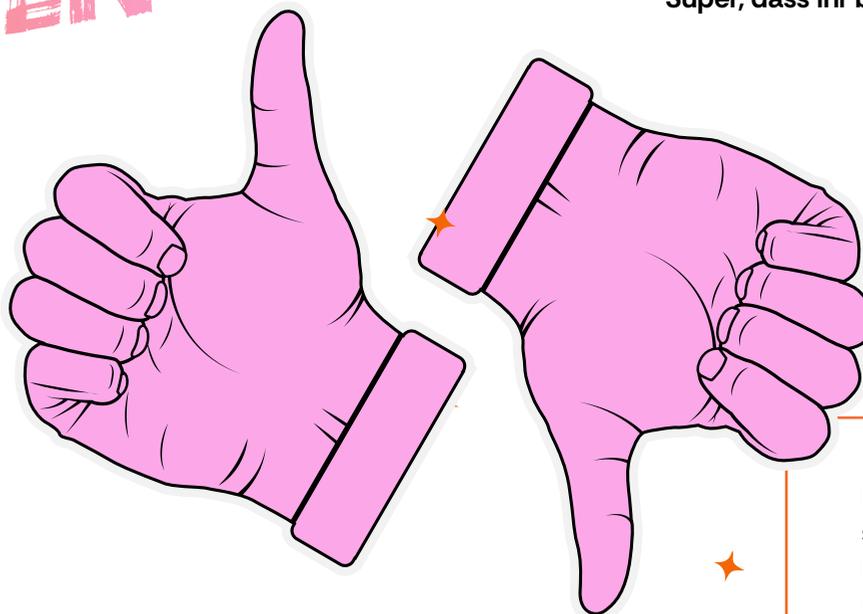
5

# PROJEKT DEM GEMEINDERAT VORSTELLEN

Hier im Spiel füllt Ihr das **Info-Blatt Projektbeschreibung** aus und schickt es symbolhaft an den Gemeinderat. Was und wer der Gemeinderat überhaupt ist, könnt Ihr auf dem **Info-Blatt Gemeinderat** nachlesen.

Wenn Ihr nun eine **Feedback-Karte** aus dem Stapel des Gemeinderats zieht, bekommt Ihr symbolhaft eine Antwort zu Eurem eingereichten Projekt. Diese Antwort wird im Falle des Spiels willkürlich gezogen.

**Super, dass Ihr bis hierhin gespielt habt!!!**



**Blättert weiter, wenn Ihr wissen wollt, wie das Ganze in der Realität aussieht.** Und was Ihr in Eurer Gemeinde tun müsst, um Euer Projekt zu realisieren.

6

# SPIEL ODER REALITÄT?

**In der Realität wird nicht gewürfelt!** Hier kann man sich nicht aussuchen, welche Rolle man spielen möchte. Mit **X-CHANGE** wollen wir Verständnis schaffen für andere Rollen und zeigen, wie gut es tut, einmal die Perspektive zu wechseln. Ladet doch jemanden dazu ein, einen Rollenwechsel zu machen. Dazu könnt Ihr die **Action-Karte** verwenden.



**In der Realität sieht es so aus**, dass sich der Gemeinderat meist nur einmal im Monat trifft. Alle Mitglieder des Gemeinderats sind ehrenamtlich tätig, das heißt, sie nehmen diese Rolle neben ihrem Beruf, ihrer Familie usw. ein.

Um Euer Projekt einzureichen, müsst Ihr Euch an den Jugendgemeinderat oder die Fraktionen, die im Gemeinderat sitzen, wenden. Wenn es dann an die Gemeindeverwaltung weitergereicht wurde, muss es mindestens **2 Wochen vor der nächsten Sitzung** eingetroffen sein. Ihr könnt Euch vorstellen, dass es in einer Gemeinde viele Themen gibt? Richtig! Aus diesem Grund hat der Gemeinderat bei jeder Sitzung ganz viele Punkte auf der Tagesordnung, die besprochen werden müssen.

Informiert Euch auf dem **Info-Blatt Haushaltsplan**, warum dieser für Euch so wichtig ist.

**IHR MÜSST  
AUSDAUER HABEN!**



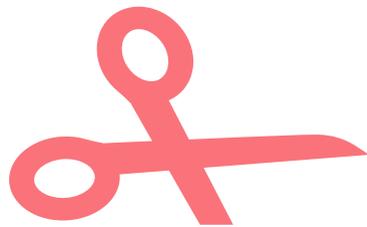
Schreibt immer wieder an den Jugendgemeinderat (und wenn es den bei Euch nicht gibt, an den Gemeinderat). Ladet sie ein, mit Euch zu sprechen, geht mit ihnen durch Eure Stadt und beschreibt Eure Idee etc.



# ACTION- KARTE

Schneidet die Karten aus. Ihr könnt sie in der Mitte falten und auf die Rückseite eine persönliche Nachricht schreiben. Gebt sie jemandem, mit dem Ihr gerne im Gespräch bleiben wollt, auch wenn ein Gespräch manchmal anstrengend ist.

Diese Karte kann Euch helfen, in Kontakt zu bleiben.



**X  
CHANGE**  
Demokratie spielend erleben

ACTION-  
KARTE

**?**  
HAST DU SCHON MAL DIE  
PERSPEKTIVE GEWECHSELT?

## Demokratie & Diplomatie

Diese Karte ist eine Einladung, den Blickwinkel zu wechseln. Versetze Dich in die Rolle Deines Gegenübers – egal, wie „anders“ diese Person ist. Wenn Ihr im Austausch bleibt, erhöht Ihr die Chance, **eine Lösung für ALLE** zu finden.

**X  
CHANGE**  
Demokratie spielend erleben

ACTION-  
KARTE

**?**  
HAST DU SCHON MAL DIE  
PERSPEKTIVE GEWECHSELT?

## Demokratie & Diplomatie

Diese Karte ist eine Einladung, den Blickwinkel zu wechseln. Versetze Dich in die Rolle Deines Gegenübers – egal, wie „anders“ diese Person ist. Wenn Ihr im Austausch bleibt, erhöht Ihr die Chance, **eine Lösung für ALLE** zu finden.

## Impressum

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 Besucherinnen und Besuchern 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 des Programms entstanden sind, befindet sich auf der Homepage des Landesjugendrings unter <https://www.ljrbw.de/wir-sind-dabei> oder unter



überlingen

linzgau

kinder- und jugendhilfe

WIR  
SIND  
DABE!

landes  
jugend  
ring bw

Baden-  
Württemberg  
Stiftung  
WIR STIFTEN ZUKUNFT



**Herausgeber:** Mobile Jugendarbeit, Linzgau Kinder- und Jugendhilfe e.V.

**Idee und Redaktion:** Carlos Goeschel

**Autoren:** b.lateral, Klasse 8 der Wiestorschule Überlingen, Ulf Janicke, Ekzona Duqi und Carlos Goeschel

**Fotos/Illustrationen:** b.lateral, Adobe Stock

**Satz und Layout:** b.lateral

X  
CHANGE

Demokratie spielend erleben



ACHTUNG

Dieses Spiel kann zu hitzigen  
Diskussionen und zum Verständnis  
Deines Gegenübers führen.

X  
CHANGE



Demokratie spielend erleben