



## 1. ABSCHLUSSBERICHT ZU DER PLANSPIELREIHE: #EINMISCHENEU – JUGEND REDET MIT“ IM RAHMEN DER DEUTSCHEN RATSPRÄSIDENTSCHAFT 2. HALBJAHR 2020

Die Vertretung der EU-Kommission in Deutschland hat anlässlich der deutschen EU-Ratspräsidentschaft von Juli bis Oktober 16 Planspiele unter dem Motto „#Einmischen – Jugend redet mit“ an Schulen und Bildungseinrichtungen zum Thema des jeweiligen Informellen Ministerrats durchgeführt.

### Konzept und Zielgruppe:

Die Agentur “Planpolitik” hat im Auftrag der Vertretung **insgesamt 16 Planspiele mit Jugendlichen aus 21 Bildungseinrichtungen durchgeführt**. Die Workshops begannen mit einer kurzen inhaltlichen Einführung in das Projekt und die Rolle der EU-Institutionen.

Danach nahmen **die Jugendlichen die Rollen der EU-MinisterInnen ein** und verhandelten über die Fragen, wie die Zukunft der EU in dem Politikbereich des jeweiligen informellen Rates aussehen soll. In der anschließenden **Kreativphase formulierten sie in Kleingruppen ihre eigenen Wünsche, Ideen und persönliche Perspektive** dazu in Form von GIFs, Videoclips und Memes.

Zum Abschluss folgte ein **kurzer Input über die Politik der EU und die Prioritäten der deutschen Ratspräsidentschaft in dem jeweiligen Themenbereich**. Dabei erhielten sie Einblick in die Möglichkeiten, ihre Ideen weiterzuverfolgen und sich an politischen Prozessen zu beteiligen.

Primär sollten die Jugendlichen dadurch ein besseres Verständnis der EU-Institutionen, von demokratischer Teilhabe und von Pluralismus erlangen. Im Zuge der Diskussionen sollten die Jugendlichen lernen, Einzelinteressen einzubeziehen und sich schließlich durch Kompromissbereitschaft gemeinsame politische Lösungen zu einigen.

Die **Zielgruppe waren junge Menschen aus dem mittleren Bildungsbereich** mit wenig Kenntnissen der EU-Institutionen.

Corona-bedingt mussten die ursprünglich in den für die Ratstagungen vorgesehenen Städten geplanten Workshops ins Virtuelle verlagert werden, was die Verzahnung mehrerer Bildungseinrichtungen und somit eine größere Reichweite ermöglichte.

## Technische Eckdaten:

- Altersstufen zwischen 14 – 25 Jahre
- Teilnehmende kamen aus kaufmännischen und Realschulschulen, Freizeiteinrichtungen und Gymnasien
- 475 Teilnehmende insgesamt von bundesweit 21 Bildungseinrichtungen

## Inhaltliche Themen und Ergebnisse:

Jedes Planspiel verfolgte **eine an den Ratstagungen orientierte thematische Ausrichtung**, so etwa die Auseinandersetzung mit EU-weiten Vorgaben für den Einsatz von Corona-Warn-Apps zur informellen Tagung der Gesundheitsminister. So wurde **ein Bezug zur realen Politik und die Auswirkungen der EU auf ihren Alltag** hergestellt. Am Ende des Planspiels ergab sich bei der Diskussion ein Stimmungsbild in Bezug auf das Thema, dabei fielen selten finale Entscheidungen.

Prinzipiell lässt sich abschließend festhalten, dass selbst bei den online-Planspielen **alle Beteiligten voller Elan, Enthusiasmus und Diskussionsfreude mitgemacht** haben. So haben sich z. B. während der Sommerferien drei Teilnehmende von ihren Urlaubsorten Griechenland, Ägypten und vom Campingplatz in Deutschland dazu geschaltet!

Wie erwartet, war **die EU für viele ein neues Themenfeld**. Die Planspiele konnten somit eine Grundlage an EU-Wissen schaffen und Jugendliche an Politik heranführen, die sonst vermutlich eher selten mit den Themen in Kontakt kommen.

Die Diskussionen und die in der Kreativphase formulierten Wünsche und Ideen reflektierten über alle Bildungsunterschiede hinweg die aktuellen Debatten um die wirtschaftlichen und sozialen Folgen der Coronakrise, den Klimawandel und die innere Zerrissenheit der EU. Der **europäische Zusammenhalt ist den jungen Menschen ein wichtiges Anliegen** und sie wünschten sich diesen öfter in der EU zu erleben. Viele der **Jugendlichen realisierten allerdings auch, wie kompliziert Entscheidungsfindungsprozesse im politischen Diskurs** sind.

Wichtigsten Ergebnisse/Erkenntnisse aus den Diskussionen waren, dass:

- **die Jugendliche partizipieren wollen**
- **sie konkrete Ideen zur Änderungen aufweisen**
- **sie Lust auf mehr Mitsprache bekommen haben**
- **manche Jugendliche bereits politisiert sind und Wissen in den Diskussionen beigesteuern können**
- **die Jugendlichen nicht davor zurückschrecken, ihre Meinung zu äußern**

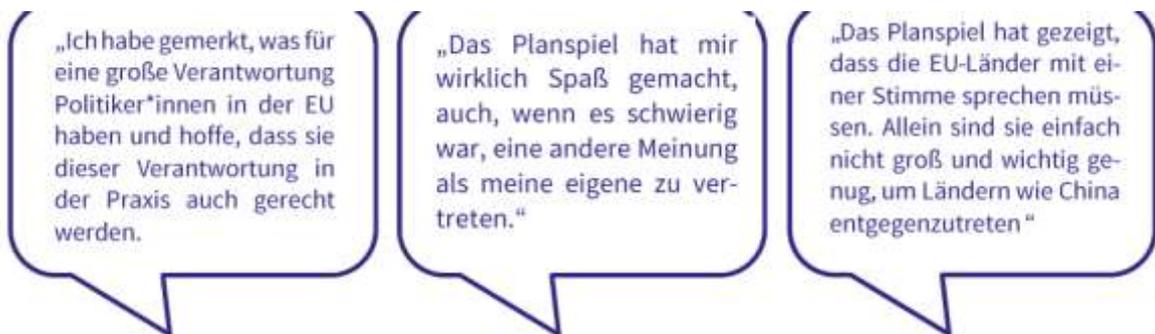
In der Kreativphase konnten die Jugendlichen ihre Standpunkte und Wünsche auf Plakaten, als Instagram-Story, kleine Videos oder Memes zum Ausdruck bringen. Als wiederkehrende Wünsche und Anliegen kristallisierten sich dabei heraus:

- **Klimawandel bekämpfen /mehr ökologische Konditionalität / Umsetzung der SDGs**
- **Digitalisierung an den Schulen vorantreiben und Ausgaben für Bildung erhöhen**
- **Sanktionierung von Menschenrechtsverletzungen**

- **Zusammenarbeit bei der Bewältigung der Corona-Pandemie**
- **mehr Solidarität zwischen den Mitgliedsstaaten**
- **kein Abrücken der EU von ihren Werten**

Als Fazit aus der Planspielreihe lässt sich festhalten, dass das Feedback der Jugendlichen überwiegend positiv war und dass junge Menschen für Politikgestaltung und Partizipationsmöglichkeiten empfänglich sind.

**Einige charakteristische Beispiele aus den Aussagen und den grafischen Wunschkatalogen:**



Mensch und Natur im Einklang für nachhaltige Entwicklung. SDG's UMSETZEN!

