

# Emmi und Placy

wirbeln die  
Kirchengemeinde  
auf



**Mimi** ist das alte, weise Gespenst von PLACEm. Sie war schon immer da und weiß alles. Nichts kann das Gespenst aus der Ruhe bringen. Wenn Emmi und Placy sich mal wieder streiten, findet Mimi eine Lösung.

Wenn es darum geht, Erwachsene zu überzeugen, die Bedenken haben, ist Mimi eine richtige Autorität. *(Diesmal ist sie allerdings im Urlaub.)*

Die rote **Emmi** ist ein richtiges Pro-Gespenst und erklärt geduldig Placy alles, was sie wissen will!

Bei neuen Features kennt Emmi sich immer als erstes aus und findet für Placys verrückte Ideen praktische Lösungen.



## Das sind Emmi, Placy und Mimi

Lerne hier die drei guten Geister von PLACEm, Deiner Mitrede-App, kennen.

Die gelbe **Placy** ist so quirlig wie tollpatschig und kennt sich gar nicht mit Computern und Technik aus.

Placy stellt all die Fragen, die sich unsere Nutzerinnen und Nutzer nicht zu fragen trauen.

Aber Placy hat 1000 Ideen, was man mit der App PLACEm alles machen kann - und dabei kann es ihr gar nicht schnell genug gehen!

Im Gemeindehaus sitzen Pastorin Müller und ihre Ehrenamtlichen.

**Sie überlegen: „Wie wird unsere Gemeinde noch bunter und fröhlicher?“**

Da – husch! – flattern Emmi und Placy durchs Fenster. „Wir haben da eine Idee!“, rufen die beiden Geister kichernd.





„Eine App!“, schlägt Emmi vor. „Da können alle mitmachen!“

**Begeistert gestalten sie mit Pastorin Müller den digitalen Gemeindefreizeitpunkt in der App PLACEm.**

Placy hilft, viele bunte Kärtchen mit einem QR-Code zu drucken. „Für alle nach dem Gottesdienst!“, freut er sich.

Nach dem Gottesdienst gibt's eine Überraschung: Alle bekommen ein Kärtchen mit einem Code.

Neugierig scannen die Leute ihn mit ihren Handys. „**Oh, ich kann Wünsche zur Uhrzeit angeben!**“, staunt ein Vater.

Emmi und Placy kichern auf dem Kirchendach.



**Am nächsten Morgen piept Papas Handy beim Frühstück.**

„Super! Eine Einladung zum Oster-Familien-Basteln! Und sie wissen, dass ich die Kleinen mitbringe!“

Die Kinder jubeln und die kleine Fine wirft vor Freude ihr Frühstück in die Luft. Vor dem Fenster grinsen Emmi und Placy. „Hat geklappt!“





Beim Bastelnachmittag ist was los! Es wird geklebt, gemalt und gelacht.

**Ideen und Wünsche kommen auf Zettel an die Wand oder direkt per App.**

Emmi und Placy schweben herum und freuen sich. „Hier! Schreibt hier!“, zeigen sie auf die Handys.

**Auf der ungepflegten Wiese hinter der Kirche soll ein Garten wachsen!  
Aber wer hilft mit?**

„Kein Problem!“, rufen Emmi und Placy.

Mit Mini-Gießkanne und Spaten helfen sie,  
in der App einen Aufruf zu starten:

„Wer macht mit beim Schöpfungsgarten?“







Pastorin Müller plant mit ihrem treuen Küster bereits das Krippenspiel. Sehr vorausschauend!

**„Wenn doch nur die Kinder mitentscheiden könnten...“, denkt sie.**

Pling! Emmi und Placy haben eine Idee: „Frag sie doch über die App! Und lad sie zu einer Ideen-Stunde ein!“

Pastorin Müller strahlt.

Beim Gemeindefest ist die Stimmung super!  
Es gibt Kuchen, Spiele und Musik.

**Wer vorher schon über PLACEm  
mitgemacht und mitgedacht und  
mitentschieden hat, bekommt Punkte in  
der App.**

„Die tausche ich gegen Waffeln ein!“, ruft  
ein Mädchen. Emmi und Placy tanzen  
zwischen den Wimpelketten.





## Die Kinder planen ihr Krippenspiel!

„Mehr Glitzer für den Esel!“, ruft Leo.  
„Und moderne Lieder!“, wünscht sich Mia.  
An der Pinnwand sind schon die Ideen aus  
der PLACEm-App aufgehängt.

Pastorin Müller schreibt alles auf.  
Emmi und Placy platzen fast vor Stolz auf  
die tollen Ideen der Kinder.

Pastorin Müller und ihre Helfer staunen. Der Computer ist voller Ideen aus der App!

**„So viele Wünsche und Vorschläge aus der Gemeinde!“, freut sich die Pastorin. „Da wären wir nie allein drauf gekommen!“**

Pastorin Müller dankt allen – und ihren unsichtbaren Helfern. **„Unsere Gemeinde ist jetzt noch lebendiger!“**

Emmi und Placy winken leise. „Auf Wiedersehen!“, flüstern sie und schweben davon, bereit für neue Abenteuer.



Mit PLACE  gibt es keine Ausreden mehr, so einfach geht Beteiligung mit der Mitrede-App:

1. App runterladen.
2. Place erstellen.
3. QR-Codes aushängen.
4. Informationen und Umfragen posten.
5. Ergebnisse anzeigen lassen.
6. Umsetzen! :-)

24

1. App runterladen.



2. Place erstellen.



4. QR-Codes aushängen.



4. Informationen und Umfragen posten.



5. Ergebnisse anzeigen lassen.



6. Umsetzen!



Spielerisch.  
Einfach.  
Gemeinnützig.  
DSGVO-konform.  
Pay what you want.

Jetzt loslegen im  
AppStore, PlayStore  
oder im Browser:



[www.placem.de](http://www.placem.de)



Und natürlich helfen Emmi, Placy und Mimi noch an vielen anderen Orten:

Sei es bei **Vereinen und Verbänden** wie der Freiwilligen Feuerwehr, z.B. auf Zeltlagern oder bei der Jugendwehr.



Oder in der **Schule**, wo nicht nur Schülerinnen und Schüler mitreden können, sondern gern auch die **Eltern** - nicht nur im Schulleternrat!

Im **Jugendtreff** hilft PLACEm, über Angebote zu informieren und abstimmen zu lassen.



Und überall lohnt sich Beteiligung, denn es gibt auch Prämienpunkte, die in tolle Belohnungen eingelöst werden können.

Wer über neue Bücher in der **Bücherei** mitredet, bekommt so vielleicht ein limitiertes Lesezeichen.



**Bleibt neugierig!**



PLACEm wird mit Liebe und viel Erfahrung gemacht von Politik zum Anfassen e.V. **Wir machen Lust auf Demokratie.** Seit 2006 verbinden wir Politische Bildung, Beteiligung, Medienpartizipation mit ganz viel Spaß und Wirkung. Unabhängig, überparteilich, europaweit. Gern mit Dir!



*Das Buch wurde mit viel Liebe und KI erstellt von*  
**Politik zum Anfassen e.V.** | [politik@zumanfassen.de](mailto:politik@zumanfassen.de)  
[www.politikzumanfassen.de](http://www.politikzumanfassen.de) | +49 (0)511 37 35 36 30  
Königsberger Str. 18 | D-30916 Isernhagen | NDS