

# Referenzen „XAGA-Das Stadtspiel / XAGA-Das Dorfspiel“

## 1. "XAGA-Spiele" in Fachbüchern / Ausstellungen / Messepräsentationen:

### Fachbücher / Fachliteratur

- "Stadtmarketing spielerisch", Kapitel 18 zu den "XAGA-Spielen" in: Michael Konken, Stadtmarketing, Kommunikation mit Zukunft, Gmeiner-Verlag 2004. "Die XAGA-Spiele erfüllen dabei für das Stadtmarketing einen doppelten Zweck: in der Werbung einer Stadt sind sie nach außen als Produkt hervorragend einsetzbar, zugleich fördern sie bei Einsatz am eigenen Ort unter den Mitspielern einer Runde Identitätsbildung und soziales Lernen und tragen somit zum Innenmarketing bei."
- "Die 66 besten Lernspiele" in spielen und lernen, Sonderheft 2004: Lernen mit Spielen, Verlag Family Media, Freiburg
- „Spielend zu neuen Perspektiven“ in: Hrsg. Arbeitsgemeinschaft für Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. / Projekt Qualifikations-Entwicklungs-Management, Instrumente für intermediäres Handeln, Berlin 2004
- Dokumentation des Wettbewerbes „Evolutionäre Zellen“ 2004
- Dokumentation des Wettbewerbes "Preis Soziale Stadt 2004"
- "Die Zukunft des Gemeinwesens in Städten und Dörfern des ländlichen Raumes", Dokumentation des gleichnamigen Fachworkshops in Trebsen, Herausgeber: Stiftung Agens. Initiative zur Förderung von Bildung und Kommunikation für ein gemeinwesenorientiertes Handeln in Stadt, Dorf und Region, Februar 2005
- Klaus Selle, Britta Rösener, Kommunikation gestalten. Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis für die Praxis, Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur, S. 285 ff., 2005
- Kai Fischer u.a. (Hrsg.), Fundraising Praxis - aus erfolgreichen Beispielen lernen, 2005
- Aufnahme "XAGA-Das Dorfspiel" (in spanischer Übersetzung) in den neu erarbeiteten Lehrplan "Gemeinwesenarbeit" in Nikaragua und Kuba, ab Sommer 2005
- Joachim Faulde u.a. (Hrsg.), Jugendarbeit in ländlichen Regionen, Juventa, 2006

### Ausstellungen (Auswahl)

- Ausstellung "XAGA-Das Stadtspiel" bei „Shrinking cities“, Projekt der Bundeskulturstiftung zur Problematik der schrumpfenden Städte, Berlin 2004

### Messepräsentationen (Auswahl)

- ausgewählte Messepräsentationen: consozial 2003 Nürnberg, Wohnbundtag München 2003, Spielmesse Remscheid 2003 / 2004, Spielmarkt Potsdam 2004, Spielmesse Essen 2004, EUREGIA - Europäische Messe für Regionalentwicklung, Oktober 2000 und Oktober 2004, Grüne Woche Berlin 2005, didacta Bildungsmesse Stuttgart 2005 und Köln 2007
- Präsentation auf diversen Fachtagungen in Deutschland, Österreich, Schweiz

## 2. Einsatzbeispiele der "XAGA-Spiele" durch Netzwerk Südost e.V. / Stiftung Agens / „Management für regionale Lernkulturen" Leipzig Südost:

### 2003

- Projekt „Neue Wege im Gemeinwesen. 'XAGA-Das Dorfspiel' - Spielend zur Entwicklung im und am eigenen Ort beitragen“, in Altenbach / Gemeinde Bennewitz, Herbst 2003. Die dazu entstandene Broschüre schildert am Beispiel Altenbach den praktischen Verlauf des mehrstufigen Beteiligungsprojektes, das durch die Phasen „Spielen - Entdecken Umsetzen“ den spielerischen XAGA-Impuls aufnimmt und daraus konkrete Projektplanungen entwickelt.

- Workshops zur Stadtentwicklung und Innenstadtbelebung mit Gewerbetreibenden in Grimma, Juli 2003, und in Wurzen, November 2003
- Projekt "Neue Ideen für Grimma" u.a. im Gymnasium St. Augustin, Bäckerei Wolf, Landschaftspflegeverband Muldenland, Seumehaus u.a., zur Sensibilisierung und Motivierung zu bürgerschaftlicher Beteiligung, November 2003

#### 2004

- Projekt "Spielend Berufsbilder entdecken", Projekt mit Mittelschülern der 8./9. Klasse Liebertwolkwitz / Leipzig und Leipziger Firmen, Februar 2004. Die dazu entstandene Broschüre "Kreative Wege in der Berufsfrühorientierung" versteht sich als methodischer Arbeitsvorschlag für Dritte u.a. mit Kopiervorlagen.
- Projekt "Haus am Fluss" im "Katzenhaus Kaditzsch", Freier Träger der Kinder- und Jugendhilfe, zur Sensibilisierung und Motivierung Jugendlicher für die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ort und Wirkungsweisen des Gemeinwesens nach der Flutkatastrophe, Februar 2004
- Workshops mit dem BDVT-Regionalclub Leipzig (Berufsverband der Verkaufsförderer und Trainer), Februar und Juni 2004
- Seminar "Spiele zu Städtebau und Verkehrsplanung", Potsdam, März 2004
- Angeleitete Spielrunden zum europäischen Seminar "Regionalentwicklung im ländlichen Raum", Coburg, März 2004
- Angeleitete Spielrunden und Ausstellung bei den Lernfesten in Dessau und Elsterwerda, 2004
- Projekt "POLEPOSITION", Training zukünftiger Mitarbeiter des BMW-Werkes Leipzig im Montagebereich, Bildungsakademie Leuna und Berufliches Bildungszentrum Borsdorf, August-November 2004
- Workshop im Rahmen der Ausstellung von „Shrinking cities“, Projekt der Bundeskulturstiftung zur Problematik der schrumpfenden Städte, Oktober 2004
- Angeleitete Spielrunden zur Tagung „Bürgerinnenbeteiligung im Stadtteil“, Hannover, November 2004
- Workshop mit Fundraisern zum Treff Fundraising Berlin, November 2004

#### 2005

- Projekt "POLEPOSITION", Training zukünftiger Mitarbeiter des BMW-Werkes Leipzig im Montagebereich, Bildungsakademie Leuna und Berufliches Bildungszentrum Borsdorf, Fortführung bis August 2005
- Projekt "Spielend Planen", Ideensammlung und Prozessbegleitung für das "Integrierte ländliche Entwicklungskonzept", Bad Lausick, Workshops und Events, November 2004 bis Dezember 2005
- Seminar zum Deutschen Fundraising Kongress, Magdeburg, April 2005
- Seminar mit Nachbarschaftsinitiativen aus dem ländlichen Raum in Lettland, Leipzig, April 2005
- Seminare im Rahmen „Grüner Campus“ auf der Bundesgartenschau München, Juni 2005
- Seminar mit Ausstellung bei "Tipps und Tools fürs Training" der Firma impuls - Training und Beratung Axel Rachow, Köln, August 2005
- Projekt „Alp-i-Ville“ - europäisches und interdisziplinäres Projekt zur Entwicklung von Medien-Arbeitsplätzen in der Verbindung von alten und neuen dörflichen Siedlungen als Zukunftschance für den ländlichen Raum, März-November 2005
- Workshops und Erarbeitung einer eigenen Spielvariante „Zukunftsspiel Dresden“ zum Einsatz und als Marketing im Rahmen der 800-Jahr Feier der Stadt Dresden 2006, Dresden 2005

#### 2006 / 2007

- Workshop im Rahmen "mitSPIELtagung - Spiele als Instrumente zur Förderung von Kommunikation und Kooperation“, Leipzig, Februar 2006

- Workshop im Rahmen des internationalen Trainertreffens des Instituts für Angewandte Kreativität (iak) Köln, Zell am Ziller, Mai 2006
- Workshop in der Trainerausbildung der TAM, Trainerakademie München - Sitz Fulda, im Rahmen des Ausbildungsnetzwerkes des BDVT - Berufsverband der Verkaufsförderer und Trainer, Juli 2006
- Seminar im Rahmen der Internationalen FHZ Blockwoche "Urban and Community Development in Europe" an der Hochschule für Soziale Arbeit (HSA) Luzern, März 2006 + April 2007
- Workshop auf der Tagung des Internationalen Dachverbandes der Nachbarschaftshäuser (IFS), Berlin, November 2006
- Seminar integrierte Dorfentwicklung am Rudolf Steiner Seminar für Heilpädagogik, Bad Boll, Mai 2007

### **3. Beispiele für den Einsatz der "XAGA-Spiele" durch Dritte**

- In der bundesweiten „neu-Land-Kampagne“ der Katholischen Landjugendbewegung, KLJB als Impuls zur Teambildung und Ideengenerierung vor Ort, Oktober 2003 – Oktober 2004
- in der Gemeinwesenausbildung in Nicaragua und Kuba (in spanischer Übersetzung), seit 2003
- durch die Lokale Aktionsgruppe (LAG) Leader+/Naturpark Dübener Heide, Schülerworkshop „Regionalentwicklung mit Knete“, Juni 2004
- Einsatz durch Käufer von "XAGA-Das Stadtspiel" / "XAGA-Das Dorfspiel" im Rahmen von Universitäten, Fachhochschulen, Schulen, Familien-, Kinder- und Jugendarbeit, Bildungsträgern, Unternehmenstraining, Moderationen, Stadt- und Dorfentwicklung, Stadtmarketing, Gemeinwesen- und kirchlicher Arbeit im ganzen deutschsprachigen und ansatzweise internationalen Raum, u.a. in Wien, Dortmund, Hamburg, Nordhausen, Dachau, München, Graz, Zürich, Luzern, Luxemburg, Stralsund, Berlin, Regensburg, Trier, Kassel, Hoyerswerda, Göttingen, Dresden, Magdeburg, Duisburg, Karlsruhe, Freiburg, Essen, Hannover

### **4. Auszeichnungen**

- Einsatz in der Hausgemeinschaft Steinstraße 57, Gewinner im Wettbewerb „Netzwerk Nachbarschaft“ der BHW Bausparkasse AG und “Schöner Wohnen”, Dezember 2004
- Die XAGA-Spiele sind seit Februar 2005 als offizielle Projekte der UN-Dekade “Bildung für nachhaltige Entwicklung” anerkannt.