



stadt
spieler
METHODENBUCH



LUDILUX



INHALT

- 4 Vom Spielen zum Handeln
- 6 Komm ins Spiel
- 8 Mach dein eigenes Spiel
- 11 **stadtspieler** im Einsatz: Stadtentwicklung
- 15 Mit den Händen denken: vier Fragen an einen Spielexperten
- 17 **stadtspieler** im Einsatz: Nachbarschaft
- 21 Mit der Kraft der Wünsche: vier Fragen an einen Spielexperten
- 23 **stadtspieler** im Einsatz: Jugend, Bildung, Schule
- 27 Mit AHA-Erlebnis Stadt entwickeln: vier Fragen an eine Spielexpertin
- 29 **stadtspieler** im Einsatz: Wirtschaft
- 33 Vier Fragen an einen Spielexperten
- 34 Das Spiel auf einen Blick
- 36 Der Mensch ist auch homo ludens: vier Fragen an Prof. Julian Nida-Rümelin
- 38 Kontakt, Impressum

VOM SPIELEN ZUM HANDELN

stadtspieler ist das Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität.

stadtspieler lädt Sie ein, Städte im Spiel neu zu erleben.

Als Werkzeug für Stadtentwicklung, Bildung, Wirtschaft und Nachbarschaft.

stadtspieler lädt Sie ein, spielend neue Perspektiven zu entdecken.

Als Werkzeug für Kreativität, Kommunikation und Phantasie.

stadtspieler ist ein Trainingsspiel für das echte Leben.

Als Werkzeug für Laien und für Profis – für alle, die auf Augenhöhe miteinander reden möchten.



KOMM INS SPIEL

stadtspieler ist ein strategisches Brettspiel für vier bis sechs Personen. Es wird auf einem fiktiven Stadtplan als Spielfeld gespielt. Auf ihm sollen die Spieler eine Stadt frei nach Ihren Wünschen, Ideen und Vorstellungen bauen – aus Knete werden Ideen zu Bauwerken oder Figuren geformt.

stadtspieler schlüpfen dabei in verschiedene Rollen. Mal bauen sie als Investor ein Gebäude, mal besuchen sie als Bewohner einen Nachbarn, mal beschreiben sie als Stadtplaner die Situation. Die Spieler bauen, erfinden Geschichten und setzen sich mit den Vorschlägen der Mitspieler auseinander. Ein Spieler beobachtet das Spiel.

stadtspieler verläuft in vier Phasen: In Phase 1 machen sich die Spieler mit den Vorgaben des Spiels vertraut und jeder Spieler baut eine erste Figur oder ein Gebäude. Die 2. Phase ist die längste: Jetzt wird abwechselnd gebaut, besucht und berichtet. Stück für Stück wächst auf dem Stadtplan eine Stadt. In der 3. Phase betrachten alle die entstandene Stadt mit Abstand: Welches ist das Gebäude mit dem größten Zukunftspotenzial? Am Ende der 4. Phase wird der Meisterspieler gewählt. Die Gruppe beendet das Spiel – und diskutiert mit den Aufzeichnungen des Spielbeobachters das Erlebte und die Ideen.

ÜBER DEN SPASS INS SPIEL FINDEN

stadtspieler eröffnet neue Perspektiven. Das Spiel bietet Platz für unterschiedlichste Interessen, lässt Ideen entstehen, fördert Teambildung und schafft intensiven Austausch zwischen allen Beteiligten.

stadtspieler lädt zum Lernen durch den Spaß am spielen ein. Das Spiel zielt darauf ab, den einzelnen Spieler kompetenter zu machen. Dabei geht es weniger um Sieg oder Niederlage, sondern darum gewinnbringend an Entwicklungs- und Veränderungsprozessen teilzunehmen.

stadtspieler produziert Ideen. Die Mitspieler bauen gemeinsam eine Stadt und entwickeln dabei Ideen für Gebäude und für die Nutzungen von Flächen.

stadtspieler kann jeder sein. Bewohner eines Stadtteils, Nachbarn in einem Straßenzug, das Projektteam eines Unternehmens, eine Schulklasse sowie Moderatoren und Planer in einem Stadtentwicklungsprozess.



MACH DEIN EIGENES SPIEL

stadtspieler besitzt als methodisches Instrument besondere Vorteile gegenüber anderen Formen: Es bietet einen geschützten Raum, um Interaktion zu üben und Inhalte zu klären. Außerdem kann es auf reale Situationen bezogen werden

stadtspieler bringt Interessen und Ziele der Mitspieler auf den Tisch. Teamgeist und Verantwortung werden gestärkt.

stadtspieler können sich ihre eigene Spielversion schaffen, indem sie die Spielplatte verändern oder eigene Themen- und Ereigniskarten entwickeln.

stadtspieler ist für jeden geeignet und kann ohne professionelle Anleitung gespielt werden.

stadtspieler ist mobil einsetzbar zu jeder Zeit an jedem Ort.

stadtspieler kann als Brettspiel, aber auch als Großversion im öffentlichen Raum gespielt werden.

stadtspieler besitzt eine sinnlich greifbare Qualität. **stadtspieler** werden praktisch tätig, kommen ins Gespräch und sind ergebnisoffen.

DAS SPIEL IM EINSATZ

1. Training von Interaktion und Kreativität

Im Mittelpunkt des Spiels steht die Kompetenzentwicklung des einzelnen Spielers. Der Spieler schlüpft in unterschiedliche Rollen, lernt verschiedene Perspektiven kennen und ist gefordert Ideen zu entwickeln und diese den anderen Spielern zu vermitteln. Das Instrument des Spiels bietet hierfür ideale Voraussetzungen, da es keine reale Situation, also nicht den Ernstfall darstellt. Es gibt Regeln für den Ablauf des Spiels, aber nicht für die Ergebnisse. Die Spieler können ihrer Phantasie freien Lauf lassen – und ohne Bedenken kreative Ideen entwickeln, die in der Realität schnell als „unrealisierbar“ gelten, aber vielleicht den notwendigen Impuls zum Weiterdenken liefern.

2. Ideenentwicklung

Im Laufe des Spiels entwickeln die Mitspieler eine Vielzahl von Ideen – keine Spielrunde gleicht der anderen. Die Ideen können dokumentiert und für ein Weiterarbeiten ausgewählt werden. Wenn verschiedene Spielgruppen in getrennten Runden am gleichen Thema arbeiten, entsteht so ein umfassender Ideenpool.

3. Teambildung

Das Spiel ist ideal geeignet für Gruppen, die sich spielerisch, aber anhand eines ernsthaften Themas kennen lernen möchten. So kann das Spiel eingesetzt werden, um ein Team neu aufzubauen, aber auch um in bestehenden Teams neue Impulse für eine bessere Zusammenarbeit zu setzen. Auch für Teams, die Stadtentwicklungsprozesse inhaltlich bearbeiten möchten, ist das Spiel geeignet.

4. Einbindung in konkrete Projekte

Das Spiel kann sinnvoll in Projektablaufe integriert werden. Hierfür eignen sich besonders gut die Anwendungsfelder Stadtentwicklung, Nachbarschaft, Bildung, Jugend und Schule sowie Wirtschaft. Das Spiel kann in verschiedene Phasen eines Projektes integriert werden:

1. Am Anfang um den Prozess der Gruppenbildung und das gegenseitige Kennenlernen voranzutreiben; zur Sensibilisierung für das zu bearbeitende Thema.
2. Während einer Planungsphase, um aktiv Interessenaustausch zu betreiben und Ideen zu entwickeln.
3. Bei der Konkretisierung und Qualifizierung von Ideen für einen bestimmten Ort, zum Beispiel für die Entwicklung von Leitbildern.
4. Bei der Umsetzung eigener selbstorganisierter Projekte, die mithilfe des Spiels entwickelt worden sind.



MEN

DT

mensgruß
Touristen fühlen
Altstadt nicht wohl.
er und Hinweisschilder
auf Deutsch, die Einhei-
nen sprechen kein Englisch.



stadtspieler im Einsatz: Stadtentwicklung

Städte planen und Stadtteile entwickeln sind komplexe Aufgaben. Immer stärker geht es dabei um den Diskurs der Betroffenen und Beteiligten – neben den fachlichen Fragen von Planen und Bauen.

Die verschiedensten Perspektiven und Interessen treffen aufeinander – und bleiben oft unverbunden nebeneinander stehen. Im Umgang mit dieser Vielstimmigkeit der Stadt wird eines deutlich: die eine richtige Lösung gibt es meist nicht. Stattdessen sind die Akteure gefordert, nach neuen Lösungen und Kombinationen zu suchen. Dafür bietet **stadtspieler** einen Trainingsraum.

1. LEITBILDER ENTWICKELN

Sie suchen nach einer Vision für die Zukunft.

Welche Werte sollen Ihre Stadt leiten? Was ist Ihre Mission? Welche übergeordneten Ziele sollen erreicht werden?

Die Ziele

- 👤 gemeinsam einen roten Faden für die zukünftige Entwicklung einer Stadt, eines Stadtteils oder einer Region entwickeln
- 👤 übergeordnete Leitziele formulieren
- 👤 Identität stiften

Die Anwender

- 👤 professionelle Entscheider aus Politik, Verwaltung und Wirtschaft
- 👤 verschiedene Bewohnergruppen
- 👤 Architekten, Stadtplaner, Projektentwickler, PR

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unser Stadtteil in 15 Jahren aussehen?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 ein verbindendes Motto: eine Idee in maximal fünf Worten
- 👤 mehrere Leitsätze, die die Identität des Projektes auf den Punkt bringen

2. STANDORTMARKETING AUFBAUEN

Sie möchten Ihren Standort gemeinsam entwickeln.

Welches Image besitzt Ihr Standort? Was sind die besonderen Qualitäten des Standortes? Mit welchen Maßnahmen können Sie gemeinsam Ihre Außendarstellung verbessern?

Die Ziele

- 👤 Gruppe aufbauen, die die zukünftige Vermarktung des Standortes betreibt
- 👤 Stärken herausarbeiten
- 👤 konkrete Ideen für Maßnahmen entwickeln

Die Anwender

- 👤 Unternehmen, Gewerbetreibende
- 👤 Standortgemeinschaften
- 👤 Stadtmarketing
- 👤 Planer, Projektentwickler, PR

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unser Standort vermarktet werden?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 eine arbeitsfähige Gruppe bilden
- 👤 Positionierung des Standortes formulieren
- 👤 Zeit-Maßnahmen-Plan aufstellen

3. STADTTEILE ENTWICKELN

Sie möchten einen Stadtteil gemeinsam mit den Bewohnern weiter entwickeln.

Was soll bleiben, was soll sich verändern? Was braucht welche Gruppe im Stadtteil? Wie können Ihre Ideen in die Tat umgesetzt werden? Wie können sich mehr als die „üblichen Verdächtigen“ beteiligen?

Die Ziele

- 👤 gemeinsam Ziele formulieren
- 👤 Vorschläge für Maßnahmen sammeln
- 👤 konkrete Projekte anschieben
- 👤 Interessenskonflikte offenlegen

Die Anwender

- 👤 professionelle Entscheider aus Politik, Verwaltung und Wirtschaft
- 👤 verschiedene Bewohnergruppen
- 👤 Projektentwickler für Großflächen
- 👤 Agenda21, Soziale Stadt
- 👤 Stadtführer

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wohin soll sich unser Stadtteil entwickeln?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Identifikation mit Belangen des Stadtteils
- 👤 Konkrete Ideen für eine Umsetzung

Das haben wir schon gespielt...

In einem Stadtteil kommen immer dieselben Menschen zu Beteiligungsverfahren. Über das Spiel kommen erstmals andere, die der Verwaltung nicht zugetraut haben, dass diese so flexibel ist, zu spielen. Das Spiel kann auch als Großspielversion z.B. in Einkaufszentren eingesetzt werden.

Ein anderes Beispiel: Die Stadt leert sich, der demografische Wandel hat fast unbemerkt die Stadt geschrumpft. Lässt sich in dieser Situation ein anderes Szenario denken als das des Niedergangs? Was ist zu unternehmen, um den Prozess aufzuhalten?

Durch die Verlagerung eines großen Unternehmens oder von Infrastruktur liegt eine 60 Hektar Fläche mitten in der Stadt brach. Es soll ein ganzer Stadtteil neu entstehen und ein eigenes Lebensgefühl begründen. Wie sieht der Mix der Nutzungen aus, gibt es Verständigung zwischen den Branchen?





MIT DEN HÄNDEN DENKEN

Wie sind Sie zum ersten Mal mit dem Stadtspiel in Berührung gekommen?

Ende der 1990er Jahre lernte ich das „Leipziger Messespiel“ kennen, den Urahn des Stadtspiels.

Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Spiel in Ihrem Arbeitsbereich gemacht?

In der Ausbildung von Architekten und Stadtplanern setze ich das Stadtspiel regelmäßig ein. Jenseits theoretischer Stoffvermittlung habe ich durch das Spiel die Möglichkeit, die Komplexität des Handelns im städtischen Kontext erfahrbar zu machen. Und das auf eine lustvolle Art und Weise. Gerade wichtige soziale Aspekte der Entwicklung von Stadtgesellschaft, wie die Bedeutung von Akzeptanz, Kommunikation, Vermittlung sowie von Bedürfnisorientierung als Grundlage von erfolgreichem Handeln werden im Spiel „nebenbei“ erfahren. Dazu ersetzt die hoch kommunikative Struktur des Spielablaufs andere sonst nötige gruppenspezifische Aktionen, um die Teilnehmer in den Ausbildungsgruppen und Seminaren mit einander in Beziehung zu setzen.

Ein sehr wertvolles Element ist das „Denken der Hände“, also das Formen der Knetobjekte, während die Gedanken das Thema formulieren. In allen meinen bisher erlebten Spielrunden gab es eine Reihe berührender Momente des Erkennens eigener Schöpfungsfähigkeit und des Anerkennens durch die anderen.

Welche Tipps haben Sie, um das Spiel möglichst gewinnbringend einzusetzen?

Halten Sie das Schlussbild fest und überlassen Sie es allen Teilnehmern als „Souvenir“ ihrer eigenen, vorher oft nicht erwarteten kreativen Fähigkeiten.

Bieten Sie den Teilnehmern nach dem Spiel genügend Raum, um Erlebnisse aus dem Spielablauf miteinander auszutauschen, v.a. auch „Ereignisse“, die sich nicht unbedingt im Spielergebnis niedergeschlagen haben, aber für den Einzelnen „bemerkenswert“ waren.

Wiederholen Sie das Spiel nach einem gewissen Zeitraum, um den Spielern die Chance auf das Erleben ihrer eigenen Entwicklung zu ermöglichen.

Ergänzen Sie folgenden Satz: „stadtspieler – das ist ...“

...die lustvollste Art, um in zwei Stunden an einem Tisch mit anderen eine „neue Stadt“ zu bauen.

Prof. Dipl.-Ing. Ronald Scherzer-Heidenberger,
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur
Leipzig (HTWK), FB Bauwesen, Studiengang Architektur



St. Georgs Kirchhof



St. Georgs Kirchhof

stadtspieler im Einsatz: Nachbarschaft

Eine gute Nachbarschaft ist entscheidend, damit sich Menschen an ihrem Wohnort wohlfühlen. Nachbarschaft ist dort, wo man sich auskennt und sich über den Weg läuft. Ein kleines, meist wenig organisiertes Miteinander – in dem es auch zu Konflikten kommen kann. Seine Nachbarn kann man sich nicht aussuchen. Aber man kann mit ihnen reden – oder spielen.

Um gemeinsame Projekte in Nachbarschaften voranzutreiben, ist **stadtspieler** ein idealer Partner. Zum Beispiel um sich besser kennen zu lernen, gemeinsam eine Idee zu verwirklichen oder Konflikte zu lösen. **stadtspieler** wirkt hier als Kommunikationshilfe und Ideengeber.

4. NACHBARN KENNEN LERNEN

Sie möchten Ihre Nachbarn besser kennenlernen.

Wie stellen Sie sich Ihr nachbarschaftliches Zusammenleben vor? Wie denken Sie über Ihren Stadtteil? Was wünschen Sie sich für die Nachbarschaft in Zukunft?

Die Ziele

- 👤 sich kennenlernen und die Perspektive der anderen erfahren
- 👤 mögliche Themen finden, die gemeinsam weiter angegangen werden können

Die Anwender

- 👤 Nachbarschaftshäuser
- 👤 Bürgervereine
- 👤 Wohnungswirtschaft
- 👤 Landfrauenverbände
- 👤 verschiedene Bewohnergruppen

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Was soll sich in unserer Nachbarschaft ändern?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Identifikation mit Belangen des Stadtteils
- 👤 konkrete Ideen für eine Umsetzung
- 👤 Angebote für Tauschring, Nachbarschaftsladen

5. GEMEINSAM PLANEN

Sie möchten gemeinsam eine Baugemeinschaft oder ein Wohnprojekt planen.

Welche Vorstellungen vom gemeinsamen Planen, Bauen und Wohnen haben Sie? Welche baulichen Wünsche sollten das Gebäude und die Wohnung erfüllen? Wie können Sie gemeinsam an das Projekt herangehen?

Die Ziele

- 👤 Vorstellungen vom Gemeinschaftsleben und der Zusammenarbeit klären
- 👤 Sammeln der individuellen Wohnwünsche
- 👤 erste Schritte für das weitere Vorgehen planen

Die Anwender

- 👤 Interessierte an Gemeinschaftsprojekt
- 👤 Planer, Projektentwickler, Baubetreuer
- 👤 Wohngemeinschaften
- 👤 Bauträger
- 👤 Genossenschaften

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unser gemeinsames Traumhaus aussehen?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Identifikation und Motivation stärken
- 👤 konkrete Ideen für eine Umsetzung sammeln
- 👤 Aufgaben und Probleme identifizieren

6. KONFLIKTEN VORBEUGEN

Sie möchten den Umgang mit Konflikten üben.

Wie können Nachbarschaften friedlich miteinander leben? Wie können bauliche Veränderungen zum Vorteil Vieler gestaltet werden?

Die Ziele

- 👤 unterschiedliche Herkunft wahrnehmen und akzeptieren
- 👤 Austausch über Vorstellungen bezüglich des Konfliktgegenstandes
- 👤 Sammeln von Vorschlägen zur Konfliktvermeidung
- 👤 erste Schritte für die Umsetzung planen

Die Anwender

- 👤 Nachbarn
- 👤 Konfliktbeteiligte
- 👤 Planer, Mediatoren
- 👤 Quartiersmanagement

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie können wir eine Vereinbarung für die Nutzung des gemeinsamen Innenhofes treffen, die möglichst viele Interessen berücksichtigt?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Ideen zur Konfliktvermeidung sammeln
- 👤 Vereinbarung treffen
- 👤 gegenseitige Toleranz üben

Das haben wir schon gespielt...

Die Bewohner einer Siedlung wünschen sich neue Bauten und neue Nutzungen in ihrem Umfeld. Sie spielen und tragen die Ergebnisse in die öffentliche Diskussion. Auf dem Hausfest einer Wohnungsgenossenschaft spielen die Mieter und lernen sich kennen. In einem Wohnprojekt haben sich die Fronten verhärtet: es geht um die Frage des autofreien Wohnens. Im Spiel wächst die Offenheit für Argumente der anderen. Im Stadtteil leben Menschen aus verschiedenen Kulturen. Trotzdem ist es der gemeinsame Stadtteil. Wie lernt man sich kennen, die Vorstellungen des anderen? Über das Spiel. In einer Hochschule für Soziale Arbeit steht das Fach Community Development auf der Tagesordnung. Um in das Thema einzuführen spielen die Studierenden **stadtspieler**.





MIT DER KRAFT DER WÜNSCHE

Wie sind Sie zum ersten Mal mit dem Stadtspiel in Berührung gekommen?

Die erste Bekanntschaft mit einem Vorgänger des Stadtspiels habe ich in einer Vorstandssitzung des Verbandes für sozial-kulturelle Arbeit gemacht, die in Leipzig beim Netzwerk Südost stattfand. Diese Sitzung sollte sich sehr von einer klassischen Vorstandssitzung unterscheiden, sie endete im gemeinsamen Spiel! Später gab es mehrfach Erfahrungen mit den XAGA-Spielen (Dorfspiel und Stadtspiel). Im Gedächtnis geblieben sind mir vor allem die eher ungewöhnlichen: so das gemeinsame Spiel mit einer Gruppe aus Estland, das sprachlichen Verständigungsschwierigkeiten zum Trotz hervorragend funktionierte, weil das Grundprinzip des Spiels offenbar so einsichtig war.

Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Spiel in Ihrem Arbeitsbereich gemacht?

Ein wesentlicher Bestandteil der Gemeinwesenarbeit ist die Motivierung von Menschen, resignative Tendenzen zu überwinden und sich an der Gestaltung ihres Lebensumfeldes aktiv zu beteiligen. Das ist nicht ganz einfach und so haben Fachleute der Bürgeraktivierung immer ausgefeiltere Methoden entwickelt, dieses Ziel anzugehen. Das Stadtspiel zeigt, dass es auch anders gehen kann: auf eine denkbar einfache Weise wird ein Arrangement geschaffen, das Phantasie freisetzt, Zusammenhänge erkennen lässt und vor allem das ermutigende Gefühl vermittelt, dass die Welt gestaltbar ist. Der scheinbare Nachteil gegenüber „ernsthafteren“ Ansätzen, nämlich das ständige Wissen darum, dass es „nur“ ein Spiel ist, wirkt in der Regel eher als Vorteil: kühnere Gedanken werden nicht gleich

durch den Realismusfilter ausgebremst. Das wirkt sich besonders bei Menschen positiv aus, die sich im „wirklichen Leben“ besonders wenig vorstellen können, Einfluss zu nehmen.

Welche Tipps haben Sie, um das Spiel möglichst gewinnbringend einzusetzen?

Das Spiel kann für relativ allgemeine, aber auch für ganz konkrete Planungsprozesse eingesetzt werden. Wenn Letzteres beabsichtigt ist, empfiehlt es sich, die Spielvorlage der konkreten Situation anzunähern. Das betrifft den Spielplan, aber auch die „Hürden“, die in den Spielverlauf eingebaut werden („Ereignisse“). Es ist genauso gut möglich, auf einem eigenen Plan zu spielen wie eigene Themenkarten ins Geschehen einzuführen.

Es empfiehlt sich in einer solchen Konstellation auch, jemand als Spielbeobachter einzusetzen, der im Anschluss an das Spiel seine Beobachtungen mitteilt, aber auch die Beteiligten dabei unterstützt, sich die Schlussfolgerungen, die jeder einzelne für sich aus dem Spielverlauf zieht, so weit bewusst zu machen, dass sie in die anschließenden (realen) Prozesse eingespeist werden können.

Ergänzen Sie folgenden Satz: „stadtspieler – das ist ...“

...jemand, der die Unbefangenheit zurückgewonnen hat, an die Kraft der Wünsche und die Gestaltbarkeit der Welt zu glauben.

Dr. Herbert Scherer, Bundesgeschäftsführer, Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V., Berlin (ehem. Verband der Nachbarschaftsheime)



stadtspieler im Einsatz: Jugend, Bildung, Schule

Lernen bedeutet, sein Wissen und sein Können gezielt einzusetzen. Kompetenzen sind gefragt, um komplexe Zusammenhänge zu verstehen und mit zu gestalten. Am Beispiel des politischen Gemeinwesens der Stadt lässt sich dies spielerisch nachvollziehen. Wie funktioniert ein Gemeinwesen, was braucht eine Stadt? Wie funktioniert Demokratie, das Aushandeln von Interessen? Was wünschen sich Kinder und Jugendliche in der Stadt?

stadtspieler vermittelt Kenntnisse über Stadtentwicklung sowie über das Funktionieren von politischen Gemeinwesen.

7. GEMEINWESEN STADT GESTALTEN

Sie möchten mit Kindern und Jugendlichen eine Stadt gestalten.

Welche Vorstellungen haben Kinder und Jugendliche vom Funktionieren eines Gemeinwesens? Welche Wünsche an Nutzungen und Angebote in der Stadt haben sie? Wie können Kinder und Jugendliche das Gemeinwesen mitgestalten?

Die Ziele

- 👤 Vorstellungen vom Funktionieren einer Stadt kennenlernen und austauschen
- 👤 Sammeln der Wünsche und Ansprüche von Kindern und Jugendlichen
- 👤 Ideen für die eigene Mitwirkung entwickeln

Die Anwender

- 👤 Schulklassen
- 👤 Jugendgruppen und -verbände
- 👤 einzelne Kinder und Jugendliche

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unsere Traumstadt aussehen?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Einblicke in Themen der Stadtplanung
- 👤 Einblicke in Themen der Politik und Gesellschaft
- 👤 Ideen für die eigene Mitwirkung sammeln

8. INTERESSEN VERTRETEN

Sie möchten das Aushandeln von Interessen am Beispiel einer Stadt erproben.

Welche Interessenskonflikte sind typisch in der Stadt? Wie können verschiedene Interessen in der Stadt ausgehandelt werden? Was können Kinder und Jugendliche aus dieser demokratischen Praxis lernen?

Die Ziele

- 👤 Vorstellungen von Gemeinschaft und der Zusammenarbeit klären
- 👤 erste Schritte für das weitere Vorgehen planen

Die Anwender

- 👤 Jugendgruppen, Jugendparlamente
- 👤 Streitschlichter
- 👤 Einzelne Kinder und Jugendliche
- 👤 Schulklassen

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie können wir unsere Interessen vertreten und durchsetzen?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Kennenlernen von demokratischer Praxis in Interessenkonflikten
- 👤 Vertreten eigener Positionen und Interessen

9. EIGENE PROJEKTE VERWIRKLICHEN

Sie möchten sich klar werden über Ihre persönlichen Ziele und Interessen?

Welche persönlichen Motive sind für Ihre Entwicklung wichtig? Wie kann man sich über seine eigenen Pläne klar werden?

Die Ziele

- 👤 eigene Motivation für Projekte kennenlernen
- 👤 persönliche Interessen erkennen und weiterentwickeln
- 👤 eigene Kompetenzen stärken

Die Anwender

- 👤 junge Familien
- 👤 Jugendprojekte und -gruppen

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie möchte ich in Zukunft leben?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Klarheit über eigene Stärken, Interessen und Motivation erhalten
- 👤 persönliche Weiterentwicklung der eigenen Stärken

Das haben wir schon gespielt...

Eine Schulklasse beschäftigt sich mit der Frage: Wie funktioniert eigentlich eine Stadt als Gemeinwesen? Ein Jugendparlament nutzt das Spiel für die demokratische Praxis: Wie findet ein Ausgleich oder Aushandeln von Interessen statt? In einem Planspiel für einen Park geht es um verschiedene Nutzungsansprüche: Was gibt es für Interessen der verschiedenen Generationen, der Jugend, der Älteren?





MIT AHA-ERLEBNIS STADT ENTWICKELN

Wie sind Sie zum ersten Mal mit dem Stadtspiel in Berührung gekommen?

Mein erster Kontakt war eher theoretischer Natur. Georg Pohl kam auf mich mit der Idee zu, statt durch eine Imagebroschüre oder Podiumsdiskussionen Menschen über ein Spiel für Stadtentwicklung zu begeistern. Konkret ging es damals (1999) um das Gelände der Alten Messe in Leipzig. Gefragt waren neue Formen von Beteiligung anzuregen und dabei neue Nutzungsideen zu entwickeln. So habe ich mit dem Netzwerk Südost e.V. das Leipziger Messespiel realisiert – und das Spielprinzip, sich über Knetbauten als Investor und Bürger zu engagieren.

Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Spiel in Ihrem Arbeitsbereich gemacht?

Dass die Idee, unterschiedlichste Menschen mit ganz verschiedenen Zugängen zum Thema Stadt über ein Spiel begeistern zu können, funktioniert. Für die Mitspieler liegt der Spielgewinn im Spaß an der Auseinandersetzung mit ihrem Ort, im Aha-Erlebnis, was alles zur Stadtentwicklung gehört, dem Entdecken von Möglichkeiten und Grenzen dabei. Dieses von und miteinander Lernen habe ich in vielen Spielrunden erlebt: in einem Kulturzentrum mit Kindern auf dem Land genauso wie im Seminar mit Mittelständlern in der Stadt, mit Multiplikatoren aus Lettland wie aus Südamerika.

Welche Tipps haben Sie, um das Spiel möglichst gewinnbringend einzusetzen?

Besonders, wenn Spieler unterschiedlichsten Alters und mit verschiedenen Erfahrungen am Spieltisch sitzen, werden auf einmal die unterschiedlichen Bedürfnisse von Stadtbewohnern klar.

Ist der Eisladen wichtig oder eine Schule mit neuen Lernideen? Welchen Stellenwert haben der öffentliche Nahverkehr oder neue Wohnformen? Geht es um Freizeitangebote oder Arbeitsorte?

Dieser Austausch lässt sich z.B. dadurch anregen, dass Jugendliche ihre Eltern, Lehrer und Leute aus der Stadtverwaltung oder Wirtschaft zum Spielen einladen. Möglich wird das u.a. über selbst organisierte Spielevents im Jugendzentrum oder der Schule. In vielen Städten gibt es Jugendparlamente. Ein weiterer Spielanreiz sind Wettbewerbe mit Schulklassen, z.B. zum schönsten Bau oder der besten Nutzungsidee. Wichtig ist, dass vorher allen Spielern klar ist, worum es geht: um den ersten Schritt, Stadtentwicklungsprozesse spielerisch kennenzulernen oder darum, das im Spiel Entstandene sogar als Anregung in Planungs- und Entscheidungsprozesse einfließen zu lassen. Beides ist ein großer (Spiel-)Gewinn.

Ergänzen Sie folgenden Satz: „stadtspieler – das ist...“

...eine große Chance, unterschiedlichsten Menschen spielend und mit Spaß einen neuen Blick auf Stadtentwicklung zu eröffnen: Das betrifft diejenigen, die sich nicht für Stadtentwicklung interessieren oder sich nicht als Teil dieser sehen genauso wie Experten aus dem Planungs-, Verwaltungs- oder Wirtschaftsbereich. Es geht darum, neue (Stadt-)Horizonte zu öffnen oder zu erweitern, Partizipation zu motivieren und letztendlich damit auch um eine neue Qualität von Stadtentwicklung.

Annette Ullrich, Dozentin für Neue Medien / Jugendbildungsreferentin, wannsee FORUM, Wannseeheim für Jugendarbeit e.V., Berlin

stadtspieler im Einsatz: Wirtschaft

stadtspieler kann in Unternehmen gespielt werden – weil Unternehmen immer stärker ihr gesellschaftliches Umfeld und ihre gesellschaftliche Rolle wahrnehmen. So kann **stadtspieler** eingesetzt werden, um etwas über die Interessen und Ansprüche von verschiedenen Gruppen zu erfahren. Mitarbeiter bewerben sich auf Stellen, wo Teamgeist gefordert ist. Das Unternehmen unterhält vielfältige Beziehungen mit seiner Umwelt – zu Kunden, zu Nachbarn, zu Verwaltungen, zu Interessengruppen.

stadtspieler eignet sich um Personal auszuwählen, Teambildung zu fördern, in Vertriebsteams Verkaufsprozesse zu aktivieren, Kundenorientierung zu forcieren oder Prozesse im Umfeld des Unternehmensstandortes zu initiieren.

10. KOMMUNIKATION TRAINIEREN

Sie möchten Kommunikation und Kreativität trainieren.

Wie gestalten Sie die interne Kommunikation?
Wie kommunizieren Sie mit Kunden und anderen Partnern des Unternehmens? Wie stärken Sie die Kreativität der Mitspieler?

Die Ziele

- 👤 Kommunikationsfähigkeit verbessern
- 👤 Kunden- und Mitarbeiterzufriedenheit erhöhen
- 👤 Mitarbeiter zum Mitdenken anregen

Die Anwender

- 👤 Führungskräfte
- 👤 Abteilungen von Unternehmen
- 👤 Mitarbeiter
- 👤 Kreativbranche: Journalisten, Werber, Pädagogen, Designer, Autoren, Komponisten etc.
- 👤 Trainer und Berater

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unsere Traumstadt aussehen?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 Veränderung des Kommunikationsverhaltens

11. PERSONAL AUSWÄHLEN

Sie möchten Bewerber mit Teamgeist für Ihr Unternehmen auswählen.

Wie verhalten sich die Bewerber in Situationen, wo Teamgeist und Individualität gefragt sind? Welche kommunikativen und strategischen Kompetenzen besitzen die Bewerber? Wie gehen die Bewerber mit Verantwortung um?

Die Ziele

- 👤 spielerischer Einstieg in Bewerbungsverfahren
- 👤 personale Kompetenzen der Mitspieler erkennen
- 👤 geeignete Bewerber finden

Die Anwender

- 👤 Bewerber in Bewerbungsverfahren
- 👤 Trainees in Bewerbungstrainings
- 👤 Schüler bei der Berufsfindung
- 👤 Personalentwickler
- 👤 Bildungsreferenten

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll die Stadt der Zukunft gestaltet sein?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 geeignete Bewerber identifizieren
- 👤 Kompetenzen ermitteln

12. STANDORTUMFELD MITGESTALTEN

Sie möchten das Umfeld Ihres Unternehmensstandortes aktiv mitgestalten.

Was nützt Ihrem Umfeld, was nützt Ihrem Unternehmen? Welches Image möchten Sie in Ihrem Umfeld aufbauen?

Die Ziele

- 👤 Gemeinsame Vorstellung von der gesellschaftlichen Funktion des Unternehmensgewinnen (CSR-Prozesse)
- 👤 Klärung der Rolle im gesellschaftlichen Umfeld (Common purpose)
- 👤 Sammeln von Ansprüchen des Umfeldes
- 👤 Ideen für die eigene Mitwirkung entwickeln

Die Anwender

- 👤 Unternehmen: Führungskräfte und Mitarbeiter
- 👤 Nachbarschaft
- 👤 Kunden
- 👤 Anspruchsgruppen (stakeholder)

Zum Ablauf

Die **stadtspieler** folgen den Spielphasen aus der Spielanleitung. Ergänzend formulieren sie zu Beginn eine übergeordnete Frage oder Aufgabe, die sich auf den konkreten Gegenstand bezieht. Zum Beispiel: Wie soll unser Unternehmen in seinem Umfeld wahrgenommen werden?

Mögliche Ergebnisse

- 👤 interne und externe Ansprüche kennenlernen
- 👤 eigene Funktion als gesellschaftlicher Akteur reflektieren
- 👤 Ideen für Corporate Social Responsibility Projekte sammeln

Das haben wir schon gespielt...

600 Bewerber spielen im Bewerbungsverfahren eines großen Autoherstellers. Um ein unternehmensinternes Projekt der Corporate Social Responsibility zu initiieren, spielen Führungskräfte mit ihrer Nachbarschaft. Für das Training von Call-Center-Mitarbeitern und Verkäuferinnen setzt ein Kaufhaus das Spiel ein. Eine gute Qualität als Kreativitätswerkzeug wurde auf der Internationalen Teamkonferenz des Instituts für Angewandte Kreativität bescheinigt. Darüber hinaus fand es Anwendung in der Ausbildung der Hochschule für Grafik und Design Burg Giebichenstein Halle oder beim Fundraisingtreff in Berlin. Auch für die Ausbildung von Immobilienkaufleuten eignet sich das Spiel.





Stella Lea
Besuchen!

Stella Lea
Besuchen!
Besuchen!
Besuchen!

Besuchen!

MIT ANSPRUCH UND POTENZIAL

Wie sind Sie zum ersten Mal mit dem Stadtspiel in Berührung gekommen?

Ich saß in einer Veranstaltung des Bundesverbandes mittelständische Wirtschaft (BVMW) in Leipzig und vor mir bemerkte ich einen agilen Teilnehmer. Es war Georg Pohl, der in der Veranstaltung das Messespiel, Basisspiel des heutigen Stadtspiels, vorstellte. Es dauerte keine 14 Tage und ich saß zum ersten Mal am Spieltisch um den wertschätzenden Wettkampf um die Ehrenbürgerrolle zu erhalten. Ich stempelte es sehr schnell unter der Kategorie „Monopoly“ ab. Um so verwunderter war ich am Ende des Spiels, der vermeintliche „Sieger“ zu sein. Ich war Ehrenbürger geworden. Was war passiert? Vom Monopolygedanken enttäuscht, ich sollte um Straßen und Projekte kämpfen und werben, konzentrierte ich mich auf das „Gemeinwesen“. Unterschwellig hatte ich den Grundgedanken des Spiels doch richtig erfasst und umgesetzt.

Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Spiel in Ihrem Arbeitsbereich gemacht?

Ich habe das Spiel mehrfach in verschiedenen Bereichen eingesetzt. 2002 begann in Leipzig das BMW Projekt „Poleposition“, ein Auswahlprojekt zur Mitarbeitergewinnung in den Bereichen Rohbau, Lackiererei und Endmontage. In diesen mehrfach gegliederten Auswahlprozess integrierten wir das Stadt- und Dorfspiel und entwickelten so spürbar die Kommunikations- und Präsentationskompetenz der Bewerber. Innerhalb von acht Wochen spielten wir mit den Bewerbern das Spiel zweimal. Einmal vor dem sechswöchigen Praktikum und dann wieder danach. Bei 80 Prozent der Teilnehmer war eine deutlich wahrnehmbare Veränderung im Auftreten und Verhalten untereinander festzustellen.

Weiterhin nutzten wir es in der Berufsvororientierung. Wir führten berufserfahrene Praktiker, z.B. eine Gruppe, die in der Mechatronikerausbildung war, mit interessierten Schülern für diesen Ausbildungsberuf zusammen.

Welche Tipps haben Sie, um das Spiel möglichst gewinnbringend einzusetzen?

Das Spiel lässt sich immer dort gut integrieren, wo Menschen ein hoher Grad an Kommunikationsfähigkeit abverlangt wird oder der Kontext wie im Verkauf / Vertrieb ohnehin kommunikativ geprägt ist. Kundengewinnung, Kundenbindung – ja auch in der Reklamation sind diese Fähigkeiten qualitativ gefragt.

- 👤 In Personalauswahlverfahren können vorher definierte Kompetenzen beobachtbar initiiert werden.
- 👤 In Teambildungs- oder Konfliktsituationen werden mit dem Spiel Sichtweisen relativiert, wird auf einander zugehen initiiert und Wertschätzung entwickelt.
- 👤 Relevante Prozesse im Umfeld des Unternehmensstandortes können so bewusst und aktivierend in den Firmenalltag integriert werden.

Ergänzen Sie folgenden Satz: „stadtspieler – das ist ...“

- 👤 Offenlegen und bewusst machen von Potentialen
- 👤 Integration der brachliegenden Potentiale
- 👤 Kombination von Gemeinnutzen mit persönlichem Anspruch an Prozesse
- 👤 Verbindung zwischen Wirtschaft und gesellschaftlichem Leben

Peter H. Krötenheerdt, stellvertretender Präsident und Vizepräsident für Mitglieder und regionales Management, BDVT - Berufsverband der Trainer - Berater - Coaches, Köln

DAS SPIEL AUF EINEN BLICK

stadtspieler ist ein Pilotprojekt der Nationalen Stadtentwicklungspolitik und wird gefördert vom Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS). Die Nationale Stadtentwicklungspolitik will Handelnde und Interessierte zum Thema Stadt zusammenbringen. Sie ist Plattform für einen lebendigen Austausch über aktuelle stadtgesellschaftliche und städtebauliche Themen und greift beispielhafte Handlungs- und Lösungsansätze auf. Alle, die an der Zukunft von Stadt und Region Interesse haben, sind eingeladen, sich zu beteiligen.

Im Rahmen der Nationalen Stadtentwicklungspolitik werden bundesweit Pilotprojekte initiiert und umgesetzt. Gefördert werden Projekte, die ungewöhnliche Wege beschreiten und innovative Antworten auf zentrale Herausforderungen in der Stadtentwicklung formulieren. Hier werden neue Ideen für die Stadt der Zukunft entwickelt und erprobt.



NATIONALE
STADT
ENTWICKLUNGS
POLITIK

LUDILUX

stadtspieler ist ein Produkt von LUDILUX – eine Dachmarke für Instrumente, die auf spielerische Art Entwicklungsimpulse zur interaktiven Kommunikation auslösen und unterstützen. LUDILUX Instrumente basieren auf dem methodischen Prinzip „Entdecken – Lernen – Unternehmen“. Mit LUDILUX Instrumenten wird der Dialog zwischen verschiedenen Personen, Gruppen, Kulturen und Professionen angeregt und die individuelle Persönlichkeit gestärkt. LUDILUX Instrumente initiieren Prozesse, die neue Perspektiven sichtbar machen und die Entwicklung von Lösungsstrategien befördern. Träger der Dachmarke LUDILUX ist Netzwerk-Agens e.V.

MITSPIELER

Das Ludilux-Prinzip wurde im Rahmen der interdisziplinären Arbeit des Vereins Netzwerk Südost e.V. in Leipzig (Vorläufer von Netzwerk-Agens e.V.) in den Jahren 1999 bis 2003 entwickelt. **stadtspieler** basiert auf dem national und international eingesetzten Spielprinzip von „Leipziger Messenspiel“, „XAGA - Das Stadtspiel“ / „XAGA - Das Dorfspiel“ und „Alles Dresden“.

PARTNER

Prof. Dipl.-Ing. Ronald Scherzer-Heidenberger,
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur
Leipzig (HTWK), FB Bauwesen, Studiengang Archi-
tektur

Dr. Herbert Scherer, Bundesgeschäftsführer, Ver-
band für sozial-kulturelle Arbeit e.V., Berlin (ehem.
Verband der Nachbarschaftsheime)

Peter H. Krötenheerdt, stellvertretender Präsident
und Vizepräsident für Mitglieder und regionales
Management, BDVT - Berufsverband der Trainer -
Berater - Coaches, Köln

DER MENSCH IST AUCH HOMO LUDENS

Vier Fragen an Prof. Julian Nida-Rümelin

Was sind die Risiken und was die Aufgaben in der gegenwärtigen Stadtentwicklung?

In meinen Augen gilt es gegenwärtig in der Stadtentwicklungspolitik zwei großen Herausforderungen zu begegnen:

(1) Kaum ein anderes Politikfeld ist von solcher Relevanz für die Lebenswelt der Bürgerschaft wie die Stadtplanung. Sie realisiert die politische Verantwortung für die Strukturen der gebauten Umwelt des städtischen Lebens. Eine ihrer gegenwärtigen Herausforderungen ergibt sich daraus, dass die Gestaltungsmöglichkeiten immer deutlicher von ökonomischen Imperativen eingeschränkt sind. Die Standortkonkurrenz unter den Städten hat national und international zugenommen und die jeweiligen Investoren sind immer weniger bereit sich auf urbanistische Kriterien der Stadtplanung einzulassen. Die jeweiligen Investoreninteressen sind aber nicht zwingend identisch mit den Interessen der Bürgerschaft einer Stadt. Die Herausforderung potenziert sich dadurch, dass die öffentliche Beteiligung, die Anteilnahme, die Mitplanung durch eine kritischen Bürgerschaft zurückgegangen ist und die Proteste meistens erst einsetzen, wenn die Planungen im Wesentlichen abgeschlossen sind.

(2) Die große Aufgabe der Politik insgesamt und die der Stadtplanung im Besonderen ist es nachhaltige Strukturen zu schaffen, das heißt Strukturen, die auch für nachfolgende Generationen eine gebaute Umwelt schaffen, die ein gutes Leben der Bürgerschaft ermöglichen. Nachhaltigkeit setzt einen schonenden Umgang mit Ressourcen voraus und ist zunächst mit Kostensteigerungen verbunden. Dieses plausibel zu machen und durchzusetzen auch gegenüber den Marktstärkungsstrategien der Europäischen Union ist nicht einfach (Stichwort Europäischer Strom- und Wassermarkt).

Was verstehen Sie unter Stadt-Kultur?

Die Stadt-Kultur besteht nicht lediglich in den Institutionen der hohen Künste, sondern in der Art und Weise der alltäglichen Interaktion, der Wahrnehmung und der Nutzung öffentlicher Räume, der Begegnungsmöglichkeiten, der eigenen kulturellen Aktivitäten und des interkulturellen Austausches. Stadt-Kultur ist insofern eine Querschnittsaufgabe der Ressource.

In welcher Weise sind die Themen Stadt und Spiel verbunden, was bedeutet spielerische Praxis für die Kommunikation, Analyse und Entwicklung in der Stadt?

Der Mensch ist auch homo ludens, das heißt eine Spezies, die entlastet von Notwendigkeiten agiert und die Regeln der Interaktion frei wählt. Diese freie, nach jeweils im Konsens erst zu etablierenden Regeln ablaufende Interaktion und Kommunikation ist das Wesen des Spiels. Entlastet von äußeren Zwängen Interaktionen nachzuvollziehen ist eine besondere Form des Spiels. Sie ermöglicht ein vertieftes Verständnis des Handlungsraums Stadt und Stadtplanung.

Was wünschen Sie dem Projekt [stadtspieler](#)?

Viel Erfolg, das heißt öffentliche Aufmerksamkeit und viele Spieler.

Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin, Staatsminister a.D.,
Lehrstuhl für politische Theorie und Philosophie an
der Universität München

Kontakt

Georg Pohl
Netzwerk-Agens e.V.
Mittelweg 147
20148 Hamburg
info@netzwerk-agens.de
www.stadtspieler.com

Impressum

Hrsg. von Netzwerk-Agens e.V., Georg Pohl
Hamburg 2009

Konzept + Text

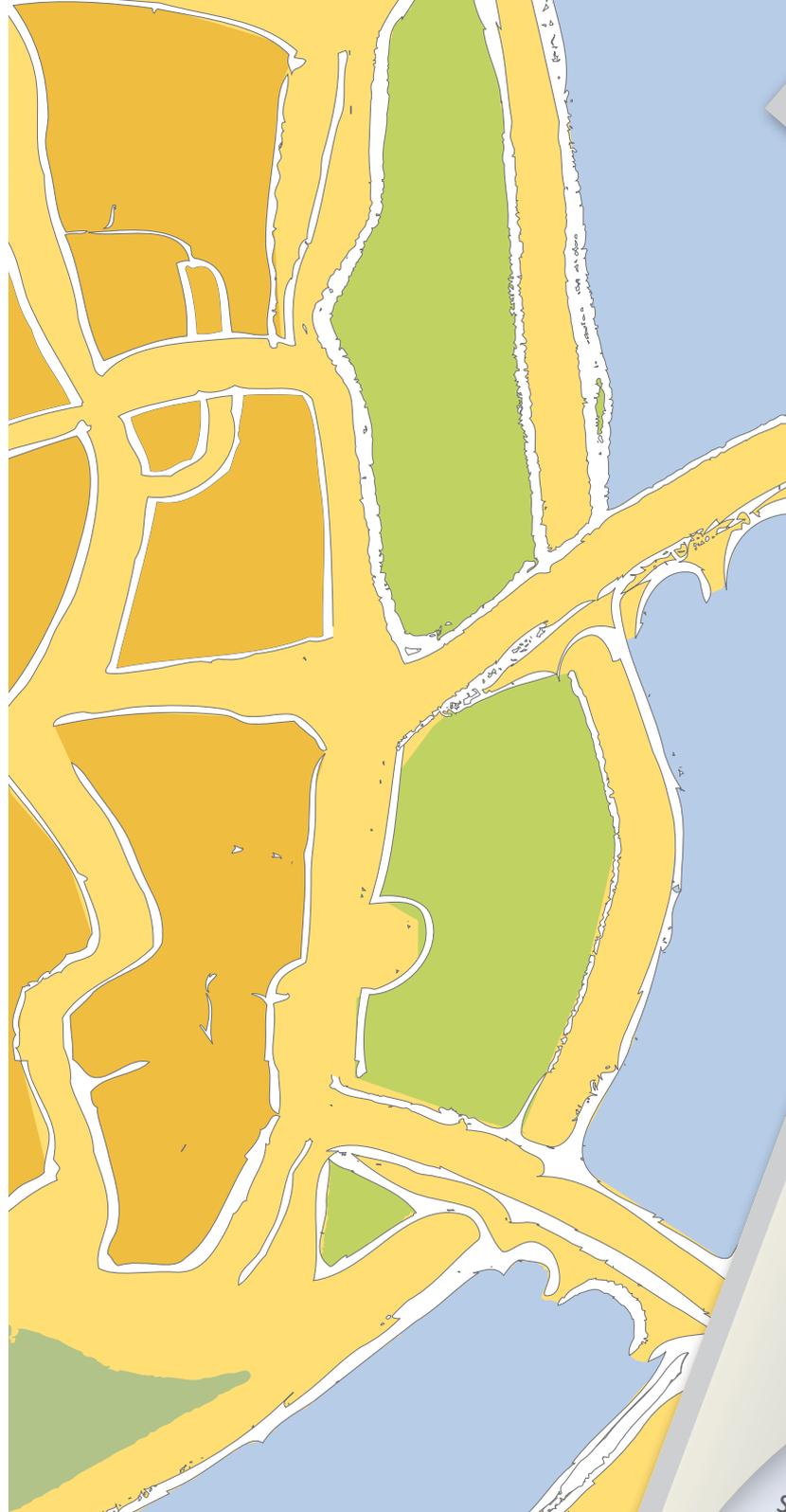
SUPERURBAN PR
Norbert Nähr & Thomas Schulze GbR
Oberhafenstraße 1
20097 Hamburg
www.super-urban.de

Photographie

Felix Borkenau
Holsteinischer Kamp 104
22081 Hamburg
www.borkenau.de

Design für Spiel und Methodenbuch

Till Brömme
Atelier Am Wehr 3
06179 Zappendorf
www.broemme.eu





IKARTE

Freie Vergabe

Beschreiben Sie kurz den Standlung des oben genannten Themas in der Stadt

VERKEHR

Freie Vergabe

MEISTERSPIELER-PUNKT

SPIELSCHRI

1

2

3

4

5

6

7

8

POSTKARTEN & STIFTE

Freie Vergabe

MEISTERSPIELER-PUNKT

ERPUNKTE IM BAU

ALTSTADT

Abbruchreif
In der Altstadt gibt es viele alte, leer stehende Gebäude. Die wertvollen Bauwerke zerfall immer n...

Freie Vergabe



LUDILUX