

## **Bundesweites LEADER-Treffen**

**12. und 13. November 2019 in Merseburg**

### **Planspiele zur Auswahl**

#### **1. DVS-Planspiel**

Das DVS-Planspiel erleichtert den Einstieg in Entwicklungsprozesse. Die Lösung des praktischen Problems und nicht das theoretische Wissen stehen dabei im Fokus. Die Teilnehmer schlüpfen in Rollen wie Ideengeber, Bürgermeister oder Behördenmitarbeiter und müssen Probleme analysieren, Alternativen abwägen, Strategien entwickeln, Entscheidungen treffen und Ziele formulieren. Dabei entwickeln sie Eigeninitiative und nehmen neue Perspektiven ein. Festgefahrene Positionen werden durch Argumentieren gelöst.

<https://www.netzwerk-laendlicher-raum.de/service/publikationen/planspiel/>

#### **2. PerspektivenDorf**

PerspektivenDorf ist ein Planspiel-Workshop-Format mit dem Ziel, Engagement zu wecken, dass zu anderen als bisher gewohnten Strukturen führt und Mut macht für den Weg von Einzelnen und der Gemeinschaft.

Mit farbenreichen Materialien, den Fragen des Dorfes und den persönlichen Motiven der Akteure werden Konzeptansätze gefunden, in eine Programm-Matrix gesetzt und der Transfer in die Praxis veranlagt. Dabei unterstützt ein spezielles Quartett-Tool.

PerspektivenDorf öffnet den Eingang zu dem sozialen, ökonomischen, kulturellen, ökologischen Unikat eines Dorfes, in dem die Zukunft in der Gegenwart beginnt.

<http://www.georgpohl.de/instrumente/perspektivendorf/>

#### **3. INI-WAG - Explore river basin management and governance aus Frankreich (Achtung: es wird in englisch gespielt!)**

Ini-WAG is a simple abstract and quick game for general audience. It allows to explore general aspects of water usages and sharing. Over the rounds, the players will manage economic activities related to the river and discuss common rules for the management of their territory.

<https://sites.google.com/site/watagame2/cooplaage-tools/using-wag/ini-wag>

#### **4. Mobility Safari Wien**

Das Serious Game Mobility Safari wurde im Zuge des JPI-EU-Förderprojekts „Play!UC – Playing with urban complexity“ entwickelt. Das Strategie- und Lernspiel setzt sich mit Themen der Mobilitätsplanung auseinander, bei der oftmals das Verständnis der Bürgerinnen und Bürger für die geplanten Maßnahmen fehlt. Und genau hier setzt das Spiel an: Bei der Konzeption flossen verkehrspolitische Strategien, wie beispielsweise (i) die Bewusstseinssteigerung für nachhaltige Mobilität, (ii) das Aufzeigen von innovativen Mobilitätsinitiativen und deren Abläufe und (iii) das Schaffen von Vertrauen und Fördern von Netzwerkbildung für nachhaltige Mobilitätssysteme (z. B. Sharing) ein. Ursprünglich für Wien entwickelt lässt sich das Spiel sehr gut auf den ländlichen Raum übertragen.

[http://play-uc.net/?page\\_id=514](http://play-uc.net/?page_id=514)

## 5. HEX

HEX ist ein haptisches Planspiel, das die Kommunikation zwischen den Vertretern unterschiedlicher staatlicher Ebenen visualisiert und erfahren lässt. Vertreter von Land, Region und Gemeinden verhandeln hier miteinander. Wie gehen die Verantwortlichen mit Informationen und Ressourcen in diesem System um? Das Spiel lässt real erleben, wie schwierig es ist, lebenswichtige Ressourcen fair unter Gemeinden und Regionen zu verteilen.  
<http://www.intrestik.de/werkzeuge.html#entry57>

## 6. Traffic Planning

Traffic Planning ist ein spielerischer Moderationsansatz für das Themenfeld Mobilität. Mit dessen Unterstützung entwickeln heterogene Teilnehmergruppen eine gemeinsame Sicht auf die Mobilitätssituation in ihrer Region oder Stadt. Zu Beginn steht ein Tisch, eine leere Fläche. Auf diesem entsteht Zug um Zug ein Abbild der lokalen Infrastruktur, mit seinen konkreten Nutzungen und Problemlagen.  
<http://www.intrestik.de/werkzeuge.html#entry57>

## 7. Planning for Real

Planning for Real ist eine Methode in der Gemeinwesenarbeit, die es Bürgern ermöglicht, die Entwicklung z.B. ihres Dorfes selbst zu gestalten. Planning for Real nimmt die Bürger Ernst in ihrem Wissen über die Mängel und Potentiale ihres Gemeinwesens. Mit seiner niederschweligen Herangehensweise unterstützt Planning for Real die Zusammenarbeit von unterschiedlichsten Bewohnern, mit Vertretern aus Politik, Verwaltung und Institutionen.  
<http://www.beteiligungskompass.org/article/show/141>

## 8. Schedhallenspiel

Im Shedhallenspiel wird die partizipative Ausstattung und Gestaltung eines überdachten öffentlichen Raumes durch mehrere Nutzergruppen mit unterschiedlichen Anliegen auf einer spielerischen Ebene erarbeitet. Dabei geht es vordergründig um konkrete Spielergebnisse, dahinter jedoch auch um den Lerneffekt bei den Spielern, bei unterschiedlichen, teilweise widersprüchlichen Interessen zu einem von allen getragenen Konsens zu kommen.  
<http://krauses.info/index.php/projects/das-shedhallenspiel/>

## 9. Future Region aus den Niederlanden (Achtung: es wird in englisch gespielt!)

Future Region is an interactive workshop / playful simulation of the stakeholders engagement in the process of regional planning. The workshop uses both competitive and collaborative game mechanics in order to create a specific decision-making experience, and let participants learn from each other. During the workshop, the participants will build a model for the future region, (inspired by the Rotterdam / Delft / The Hague / Leiden region) using specific game props and digital support to keep score and visualise their ideas.  
<https://www.blok74.org/teilingerscape>

## 10. Rohstoffspiel

Das SLO (Social License to Operate) wird im Rahmen des EU Projektes MIREU (Mining and Metallurgy Regions of the EU, [www.mireu.eu](http://www.mireu.eu)) entwickelt. Das Brettspiel dient dazu die Wahrnehmung und Interessen unterschiedlicher involvierter Stakeholder im Rahmen von unterschiedlichen Projekten im Bergbau- und Rohstoffbereich kennenzulernen, unterschiedliche Sichtweisen zu diskutieren und ins Gespräch zu kommen. Das SLO Brettspiel ist ein kooperatives Spiel das darauf abzielt Sichtweisen, Ideen und Bedenken auszutauschen, und dadurch ein umfangreicheres Verständnis der eigenen und anderer Perspektiven zu erlangen, zu erkunden bei welchen Aspekten Kompromisse geschlossen werden könnten – und welche nicht oder kaum verhandelbar sind.