

1. Vorbereitung (Dauer: ca. 10 Minuten)

- 1) Bildet gleichgroße Spielgruppen zu maximal 6 Personen.
- 2) Jede Spielgruppe nimmt sich eine Kommunenkarte, die dazugehörigen Herausforderungskarten und die dazugehörigen Rollenkarten. Das Material bleibt zunächst verdeckt.
- 3) Verteilt verdeckt die Rollenkarten. Schaut euch die Rollen an prüft, wer die Rolle „Bürgermeister:in“ gezogen hat. Nur diese Rolle wird benötigt, alle anderen Rollenkarten werden zur Seite gelegt. Bei der Rolle Bürgermeister:in zählt nur die Funktion, die auf der Karte vorgestellt wird. Sie/ er moderiert die Gespräche in der Gruppe.
- 4) Schaut euch jetzt die Kommunenkarte an und stellt euch vor, ihr würdet hier leben.
- 5) Die Lehrkraft ist Spielleiter:in, macht Notizen und führt durch die Spielphasen.

2. Spielphase Kommune (Dauer: ca. 15 Minuten)

- 1) Dreht die Herausforderungskarten um.
- 2) Überlegt und diskutiert, welche Herausforderungen eurer Meinung nach wichtig sind.
- 3) Entscheidet euch für zwei Herausforderungen. Diskutiert, wie diese angepackt oder gelöst werden können. Notiert eure Überlegungen.
- 4) **Ihr habt 15 Minuten Zeit, um für zwei Herausforderungen je einen konkreten Projektvorschlag zu erarbeiten.**

3. Spielphase Werkstatt (Dauer: ca. 15 Minuten)

- 1) Bereitet euch nun auf die Präsentation eurer Projektvorschläge vor. Jede Spielgruppe bestimmt hierzu eine Person, die die erarbeiteten Projektvorschläge vorstellen wird. Die Redezeit für jede Präsentation beträgt 2 Minuten. Erwähnt kurz den Namen eurer Kommune, beschreibt die Herausforderungen, die ihr angehen wollt und erklärt eure 2 Projektvorschläge.
- 2) Alle übrigen Spieler:innen aus allen Kommunen finden sich zusammen und bilden die Expert:innen der Werkstatt, denen die Projektvorschläge vorgestellt werden.
- 3) Die Werkstatt nimmt die Werkstattkarte. Schaut euch die aufgeführten Kriterien an. Nach diesen müsst ihr die vorgestellten Projekte anschließend bewerten.
- 4) Die Projektvorschläge aus den Kommunen werden alle nacheinander vorgestellt. Hinweis an Spielleiter:in: Stichpunkt(e) zu jedem Projektvorschlag notieren! Der Vorschlag muss wiedererkennbar sein. Z. B.: „Kommune Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung“.

3. Spielphase Werkstatt Abstimmung (Dauer: ca. 5 Minuten)

- 1) **Nachdem** alle Projektvorschläge präsentiert wurden, stimmt die Werkstatt ab. Anhand der notierten Stichpunkte der/s Spielleiter:ins werden alle Projektvorschläge nacheinander aufgerufen, z.B. „Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung.“ Die Zustimmung erfolgt durch Handzeichen. Jede/r Expert:in darf insgesamt nur 3 Projektvorschlägen zustimmen. Die Zustimmung zu den einzelnen Projektvorschlägen wird gezählt. Beachtet bei der Entscheidung über eure Zustimmung auch die Werkstattkriterien.
- 2) Die beiden Projekte mit den meisten Stimmen werden umgesetzt, die Projekte auf den Plätzen 3 und 4 werden an die Kommunen zur Überarbeitung zurückverwiesen. Dies wird nicht mehr gespielt.

4. Reflexionsphase (Dauer: im Ermessen der Lehrkraft)

Impulse zur Reflexion:

- Allgemeiner Eindruck – wie habt ihr das Spiel empfunden?
- Wie empfanDET ihr den Austausch und die Zusammenarbeit in euren Kommunen?
- Wie habt ihr euch in den Kommunen für Lösungswege entschieden? Hattet ihr das Gefühl, gleichberechtigt zu sein?
- Perspektivwechsel Werkstatt – ist es euch gelungen, euch auf die Kriterien der Werkstatt einzulassen oder habt ihr für die Projekte aus eurer Kommune gestimmt?
- Realitäts-Check – denkt ihr, dass eure Lösungsvorschläge umsetzbar sind? Wo seht ihr Schwierigkeiten oder Hürden?
- Ihr habt es geschafft, zu komplexen Herausforderungen konkrete Lösungen zu entwickeln. Was könnt ihr daraus mitnehmen?