

1. Vorbereitung (Dauer: ca. 15 Minuten)

- 1) Bildet gleichgroße Spielgruppen zu maximal 6 Personen.
- 2) Jede Spielgruppe nimmt sich eine Kommunenkarte, die dazugehörigen Herausforderungskarten und die zugehörigen Rollenkarten. Das Material bleibt zunächst verdeckt.
- 3) Schaut euch jetzt die Kommunenkarte an und stellt euch vor, ihr würdet hier leben.
- 4) Verteilt verdeckt die Rollenkarten. Schaut euch eure Rollen an und versucht, euch in die Person, ihre Probleme und Ziele hineinzusetzen. Achtet auch auf die Funktion, die eure Rolle mitbringt.
- 5) Die Lehrkraft ist Spielleiter:in, macht Notizen und führt durch die Spielphasen.

2. Spielphase Kommune (Dauer: ca. 25 Minuten)

- 1) Dreht die Herausforderungskarten um!
- 2) Überlegt und diskutiert, welche Herausforderungen eurer Meinung nach wichtig sind. Berücksichtigt dabei auch die Probleme und Wünsche eurer Rollen.
- 3) Entscheidet euch für zwei Herausforderungen. Diskutiert, wie diese angepackt oder gelöst werden können. Notiert eure Überlegungen.
- 4) **Ihr habt 25 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. In jeder Spielgruppe gibt es eine Person (Funktion auf der Rollenkarte), 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 Projekte aus den Kommunen werden alle nacheinander vorgestellt. Hinweis an Spielleiter:in: Stichpunkt(e) zu jedem Projektvorschlag notieren! 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, 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?
- Konntet ihr euch in eure Rolle hineinversetzen? Haben eure Rollen euch bei euren Gedanken, Ideen und Entscheidungen beeinflusst? Oder habt ihr die Rolle „vergessen“?
- 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?