

Stadtspieler: die 8 Spielschritte für Moderatoren und Spielanleiter

Schritt Nr.	Handlung (die hier genannten Texte entsprechen dem Wortlaut auf den Spielerkarten)	Inhaltliche Ausrichtung	Mögliche Änderungen / Varianten
		<i>Spielschritt 1 und 2 können auch als Phase I des Spieles beschrieben werden: das Ankommen. Ziel ist es, dass die Spieler „sich einlassen“ auf das Spiel, das Spielbrett wahrnehmen, jeder etwas getan hat (Kneten der ersten Figur) und jeder etwas gesagt hat, also die Gruppe die Stimme von jedem Mitspieler gehört hat.</i>	
1	Szenariokarte ziehen und vorlesen	<p>Die Szenariokarten weisen plakative Situationen in einer Stadtgesellschaft aus. Zu jedem Stadtteil (Altstadt, Gartenstadt, Neustadt, Gewerbegebiet) gibt es vier Szenarien, jeweils eine davon wird gezogen. Von den 16 Szenarien beschreiben etwas mehr als die Hälfte problematische Situationen, die anderen benennen ein positives Beispiel.</p> <p>Die vier Stadtteile auf dem Spielbrett stellen Grundtypen der Stadtstruktur dar, und zugleich auch Phasen der Stadtentwicklung: Die Gartenstadt steht für die „gute soziale Ordnung im Einklang mit der Natur“. Das Gewerbegebiet für die in großen Visionen vollzogene Stadterneuerung: flächendeckender Abriss und innovativ Neues. Die Altstadt für historische Emotionalität und die Neustadt für die heutige fraktale Stadtstruktur mit stetig wechselnden Mittelpunkten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vier Szenariokarten (zu jedem Stadtteil eine) aus dem Stapel der 16 vor dem Spiel auswählen und nur diese vier auf das Spielbrett legen - eigene Szenariokarten machen, mit eigenen Szenarien - keine Szenariokarten einsetzen; je ein Spieler pro Stadtteil benennt eine frei erdachte Ausgangsposition, die auf Kreppband geschrieben aufgeklebt - keine Szenariokarten einsetzen; jeder Spieler bringt zum Spiel einen Gegenstand mit, der ihn mit der eigenen Stadt und dem Alltag in dieser verbindet, dieser

		<p>Auch in der Trennung dieser Gebiete liegt eine Aufgabe des Spieles: die Einseitigkeit jedes Viertels durch Intervention zu verändern.</p> <p>Ziel des Schrittes 1 ist es, die Struktur des Spielbrettes zu erfassen, und sich im großen Thema Stadt einzufinden.</p>	<p>Gegenstand wird bei Schritt 1 an eine Stelle auf dem Spielfeld gelegt und der Spieler erläutert, warum er den Ort gewählt hat</p> <ul style="list-style-type: none"> - es ist auch vorstellbar, mit einem leeren Blatt, ggf. nur mit Umrissen, zu starten, und als erstes eine Stadtstruktur zu entwerfen
2	einen Bau kneten	<p>Knetbienenwachs mit Pflanzenfarben ist das wertvollste Material für derartiges Formen. Es ist aber „wärmebedürftig“. Also sollten sich die Spieler Zeit nehmen beim Anwärmen und Formen des ersten Baues. Jeder überlegt, was er errichtet: das kann eine Reaktion sein auf die Szenariokarte. Oft entsteht die Idee aus einem persönlichen Kontext. Letzteres ist besser, denn das Ziel dieses 2. Schrittes ist es, im Kreis der Mitspieler anzukommen und sich zu zeigen, also etwas hinzustellen und darüber zu sagen. Jeder Spieler in der Runde soll gesehen und gehört werden. Wie viel jeder erzählt, ist nicht so bedeutsam. Mit dem Setzen des ersten Gebäudes (kann auch eine Figur sein, jede Form ist erlaubt) startet jeder Spieler in das gemeinsame Spiel. Es ist die erste bedeutsame Entscheidung, was an welcher Stelle zu stehen kommt. Diese Bauten sind der Beginn der Stadtgeschichte.</p>	
		<p><i>Spielschritt 3 und 4 können auch als Phase II des Spieles beschrieben werden: die Entwicklung der Stadt. Ziel ist es, aus den Erfahrungen, Vorstellungen, Zielen der Spielenden einen originären Stadtentwurf zu fertigen. Die Stadt sollte von möglichst vielen Standpunkten und Interessen beschrieben sein, viele Themen und Ideen sollten sichtbar geworden sein, die Stadt spiegelt die Spieler mehr als sie vermuten, aber es ist eine gemeinsame Stadt, keiner ist ausgeschlossen.</i></p>	

3	beschreiben, besuchen, bauen	<p>Die Spieler nehmen bei ihren Spielaktionen verschiedene Rollen ein: (1) Wenn sie <u>bauen</u>, können sie eigene Ideen und Wertigkeiten einbringen. Oft reagieren sie damit auf andere Spieler bzw. deren Bauten, kontrovers oder kooperativ. Das Bauen mit den farbenfrohen Figuren ist ein echtes Entdecken. Man kann etwas hinsetzen, wo man will, und dazu erzählen, was man will. (2) Wenn sie <u>beschreiben</u>, dann die Situation in der ganzen Stadt zu einem bestimmten Thema, das einem oft fremd ist. Hier spricht sich aus, was ein fachfremder Bürger aus seinem Lebensalltag über ein Thema wie z.B. Ordnung / Sicherheit denkt. Die Themenkarten sind thematische Interventionen, damit nicht nur in den Bereichen Kultur/Freizeit gebaut wird, sondern die Stadtrealität einbezogen wird. (3) Das <u>Besuchen</u> mit den Halmamännchen ist der interaktivste und daher emotionalste Part im Spiel. Wer den Besucher in der Hand hält, kann sich von allen Mitspielern Angebote machen lassen und wird umworben. Auch zurückhaltende Menschen „tauen hier auf“, man selbst steht im Mittelpunkt. Dies passiert im Spiel in jeder Runde einmal für jeden, gleichgültig, ob derjenige ganz auf die anderen einging mit Bauten, oder sich separierte als Einzelgänger. Für die Mitspieler, die eine Geschichte erfinden müssen zu ihrem Bau, oder man sollte besser sagen: für den Spieler mit dem Halmamännchen, ist Kreativität gefragt. Kurze Geschichten, die treffen, sind besser als lange. Gutes Verkaufen kann hier trainiert werden, jede Ansprache ist erlaubt, letztlich zählt der Erfolg: Wer den Besucher, das Halmamännchen, erhält, bekommt einen Meisterspielerpunkt und wurde ausgewählt.</p>	<p>Den Ablauf in Schritt 3 kann man sehr verschieden gestalten.</p> <p>In der Spielanleitung steht, dass jeder Spieler am Zug den Würfel nimmt und so viele Aktionen hintereinander machen kann, wie der Würfel Punkte ausweist (1 / 2 / 3). Das steigert die Überraschung, ist aber eine zusätzliche Aufgabe, die den Spielfluss gerade beim ersten Spielen bremsen kann. Da ist sicher besser, wie in der Kurzspielanleitung beschrieben, dass jeder Spieler an der Reihe drei Aktionen ausführt: Bauen, Beschreiben, Besuchen.</p> <p>In der Regel bauen die Spieler gerne als erstes. Auch weil sie vorgeknetet haben. Dann das Beschreiben, dann Besuchen. Aber die Reihenfolge kann auch abgeändert werden.</p> <p>Wenn 3 Aktionen auf einmal gemacht werden, geht das Spiel maximal 3 Runden im Kreis (8 Materialien auf der Spielerkarte). Wenn 2 Aktionen auf einmal gemacht werden, geht das Spiel 4 Runden im Kreis. Letzteres dauert etwas länger und fordert die Spieler mehr, weil sich jeder immer wieder neu auf einen anderen Spieler am Zug einstellen muss. Wenn man nur eine Runde spielen würde, wäre das sicher zu wenig, weil der erste Spieler nicht mehr auf die Aktionen der anderen reagieren kann. Es ist</p>
---	---------------------------------	--	---

		<p>Eine Reihenfolge ist bei diesem Spielschritt nicht von Bedeutung. Ziel ist es, dass die Spieler in den kreativen Austausch kommen, das das Spielbrett mit vielen Ideen und Farben bunt leuchtet, eine Stadtgeschichte entstanden ist, und Lösungsideen, manchmal ganz überraschende, für Aufgaben und Situationen aus dem wirklichen Leben. Schritt 3 dauert mit Abstand am längsten, kann durchaus eine Stunde sein, hier sollten die Spieler Raum finden für Interaktion, Entwicklung.</p> <p>Aber der Schritt darf auch nicht zu lange dauern. Es ist eine Frage der Erfahrung der Spielleitung, wann man sagt: jetzt endet dieser Spielschritt und alle Männchen können noch vergeben werden, alle restliche Bauten gesetzt werden, ohne Erklärungen und Werbung.</p> <p>Vom Ablauf empfehlen die Spielautoren die Version der Kurzspielanleitung: Jeder kommt der Reihe nach dran, macht 3 Züge, einmal bauen, beschreiben, besuchen, dann folgt der nächste. Und das zweimal die Runde.</p> <p>In diesem Spielschritt 3 „tauen die Spieler auf“. Die zuweilen vorhandene Unsicherheit, wie viel Professionalität und Wissen muss man zeigen, wie viel Privates und Unwissen darf man freigeben, wird hier auf das Maß gebracht, welches am Tisch selbst Konsens ist. Niemand muss mehr erzählen, als er will. Aber man darf zeigen, was für einen guten Kontakt hilfreich ist. Die Spieler lernen viel von den anderen und auch über sich selbst.</p>	<p>für ihn also keine wirkliche Entwicklung und eigene Strategie möglich. Am besten ist es daher, wenn jeder Spieler mindestens drei Mal an die Reihe kommt. Eine Variante mit zwei Runden, empfehlen wir beim ersten Einsatz des Spiels.</p> <p>Wenn Spielrunden andere Abfolgen wählen, etwa erst alle Bauten setzen, dann alle Beschreibungen einbringen, und dann alle Besucher setzen, ist das auch möglich.</p> <p>Das Wichtigste an diesem Schritt ist die Dynamik und fließende Kommunikation am Spieltisch.</p>
--	--	--	--

4	Namen geben	<p>Hier geht es um die ganze entstandene Stadt. Zuweilen ergibt sich aus dieser Aufgabe eine ganz eigene Wertediskussion, das sollte aber nicht das Ziel sein. Jede Art von Namen, auch ein beschreibender Satz, kann gewählt werden. Mit der Poesie des Namens wird die bunte Vielfalt von Schritt 3 auf einen Nenner gebracht.</p>	<p>In der Spielanleitung steht ein Verfahrensvorschlag, die Anfangsilben der Vornamen der Spieler zu nehmen. Dann geht es am schnellsten.</p> <p>Eine freie Wahl des Namens (wie in der Kurzspielanleitung) ist spannender, dauert ggf. etwas länger.</p>
		<p><i>Spielschritt 5 und 6 können auch als Phase III des Spieles beschrieben werden: <u>den Charakter erkennen</u>. Ziel in diesen beiden Schritten ist es nicht, aufeinander Rücksicht zu nehmen, sondern die eigene Position zu bestimmen und diese dann zu denen der Mitspieler dazusetzen. Es geht um den Charakter, das Leitbild der entstandenen Stadt, oder auch: der Spielgruppe.</i></p>	
5	Stadtplanerpreis-Vergabe (Kupfersäule)	<p>Die Vergabe des Stadtplanerpreises aus Kupfer ist eine gewichtige Angelegenheit. Die fünf Kupfersäulen im Spielkarton machen die Hälfte des Gesamtgewichtes des Spieles aus. Die Entscheidung für ein Gebäude oder ein Ensemble auf dem Spielbrett ist höchst individuell. Anders als beim kreativen Miteinander in Schritt 3, stehen nun die eigenen Werte und Ziele im Mittelpunkt. Die Entscheidung für ein Gebäude ist zugleich eine Abwahl aller anderen Bauten: So wie im Leben die wohl wichtigste Kompetenz ist, zu erkennen und zu wissen, wo man hingehet und sich engagiert, und wo eben nicht.</p> <p>Die Stadtplanerpreis-Vergabe ist der Höhepunkt des stadtspieler-Spieles. Hier zeigen sich die Werte der Stadt und der Spieler.</p>	<p>Wenn es eine thematische Ausrichtung des Spielzieles gibt, z.B. die Stadt der Erinnerungsstätten zu bauen, kann man hier die Kupfersäulen setzen lassen zu der „besten Erinnerungsstätte der Stadt“.</p> <p>Eine spezielle, aber sehr spannende Form ist, an dieser Stelle das Spielergebnis stärker auf die Realität zu beziehen: Indem jeder Spieler seine Kupfersäule setzt und sagt, warum diese dort steht. Und dann werden alle anderen Figuren, die nicht prämiert wurden, an den Spielbrettrand gesetzt, sodass nur die prämierten wie den zweiten Anfang in der Stadt markieren. Ein Anfang, der aus der Mitte der Stadtqualität seinen Ausgangspunkt nimmt.</p>

6	Story erfinden zu prämierten Gebäuden	<p>Das Erfinden der Geschichte zu den prämierten Bauten ist für die Spieler oft das Schwerste im Spiel. Sie dient dazu sichtbar zu machen, dass der Ertrag einer gemeinschaftlichen Initiative mehr ist als die Summe einzelner Interessen und Engagements. Für den Prozess, der auf mehr zielt als das individuelle Ergebnis (dieses findet sich eher in Schritt 5) ist die Zusammenfassung des Charakters der entstandenen Stadt sehr wertvoll. Wenn die Spielleitung es kann, sollte sie diese Story wörtlich mitschreiben. Es sind bereits ungemein originelle Versionen von Stadtgesellschaft beschrieben worden und echte Leitbilder entstanden, die man in der Qualität und Zeit kaum mit einer anderen Methode so erarbeiten kann.</p> <p>Die Szenariokarten vom Anfang des Spieles sind ganz in den Hintergrund getreten. Sie wurden bearbeitet, viel oder wenig. Die Stadt hat aber ganz eigene Schwerpunkte neu entwickelt und definiert sich nun über diese Verfahren, Qualitäten und Zielstellungen.</p> <p>Bei der Nachbetrachtung des Spielverlaufes – wenn an mehreren Tischen gespielt wird – bietet es sich auch an, diese Story zu erzählen und so die Ideen des Spieles und die Stadtstruktur komprimiert darzustellen für andere.</p>	<p>Hier sind die beiden Absätze von Schritt 5 analog zu setzen: Bei einer speziellen Ausrichtung auf ein Thema kann die Story auch eine Geschichte zu diesem Thema sein (eben auch wenn die prämierten Gebäude bereits dieses beschreiben). Es ist möglich, die ersten Worte der Story vorzugeben, sozusagen einzuführen, und auch verschiedene Szenarien durch verschiedene Anfänge oder Blickrichtungen zu setzen.</p> <p>Bei der im zweiten Absatz Schritt 5 ausgeführten Version mit einzig den prämierten Gebäuden noch auf dem Brett wäre die Story praktisch der Entwurf eines Programms für die Stadt, die ausgewählten Schwerpunkte nun umzusetzen.</p>
		<p><i>Spielschritt 7 und 8 können auch als Phase IV des Spieles beschrieben werden: <u>Überleiten in die Praxis</u>. Ziel ist es, den Spielverlauf und das Ergebnis zu reflektieren, die eigenen Erkenntnisse festzuhalten und etwas mitzunehmen in den eigenen Alltag, die berufliche Praxis, das gesellschaftliche Leben in der Stadt.</i></p>	

7	Meisterspieler wählen	<p>Jeder Spieler nimmt seine 5 Meisterspielerpunkte und bewertet damit die Leistung seiner Mitspieler. Man kann dies in verschiedenen Formen machen: still, ohne Kommentar, oder mit Erklärungen zu jeder Karte, oder erst eine Kartenkategorie und dann die andere. Es sind eher subjektive Vergaben. Die Meisterspielerpunkte aus Schritt 3 erhielt man eher objektiv durch die beste Werbung. Das hohe Maß an Subjektivität ist hier gewollt, denn auch das Leben in der Stadt läuft nur zu einem geringen Prozentsatz nach objektiven Kriterien ab.</p> <p>Methodisch ist die Wahl eine ungewöhnliche Form, da jeder Spieler die Entwicklungsleistung der anderen bewertet, selbst aber auch der Wertung durch die anderen unterworfen ist. Dieses Prinzip, auch das Soziale Grundgesetz genannt, spiegelt eine Haltung, die den Menschen nicht nach formalen Kriterien kategorisiert, sondern die soziale und auf gegenseitigen Nutzen gerichtete Kompetenz als Grundlage unseres Zusammenlebens ansieht.</p> <p>Ein Spieler gewinnt (manchmal auch mehrere bei gleichem Punktestand), aber es gibt keine Verlierer. Es ist noch nie vorgekommen, dass ein Spieler keine Meisterspielerkarte von einem anderen erhalten hat. Jede Karte ist eine Anerkennung, von dem Menschen, der sie gegeben hat, zu einem bestimmten Aspekt. Aufmerksamkeit und Wertschätzung spricht sich in dieser Wahl aus.</p>	<p>Es ist möglich, auch andere Kategorien zu setzen für die Meisterspielerwahl. Dies ist besonders zu empfehlen, wenn das Spiel eingesetzt wird, an den Kompetenzen der Spieler zu arbeiten.</p> <p>Oft reflektieren die Spieler am Tisch bereits mit der Vergabe den Spielverlauf. Das kann dann in Schritt 8 verkürzt werden.</p>
---	-----------------------	---	---

		<p>Sollte es vorkommen, dass abzusehen ist, dass ein Spieler in einer extremen Außenseiterposition bleibt und keine Meisterspielerpunkte erhält, empfiehlt das stadtspieler-Team, das Spiel abubrechen, bzw. es gar nicht einzusetzen. Das Spiel ist nicht geeignet für die Lösung schwerer Kommunikationsprobleme.</p> <p>In diesem Schritt 7 nehmen die Spieler gewissermaßen Abschied vom Spielbrett. Sie nehmen die entstandene Stadt und ihre eigene Beteiligung wahr und bilden Urteile, Wertigkeiten.</p>	
8	Postkarte mit Botschaft schreiben	<p>Was bleibt? Was nimmt jeder Spieler für sich mit in den Alltag und die eigene Praxis? Schritt 8 beinhaltet eine Reflektion über den Spielverlauf, und bietet mit der stadtspieler-Postkarte im Spielkarton die Möglichkeit, Ideen, Anregungen, Hinweise oder Adressen von anderen mitzunehmen in den nächsten Tag, den nächsten Monat, die folgenden Jahre. Jede stadtspieler-Postkarte ist – wie jedes Spiel – ein Unikat. Sie dokumentiert das individuelle Ergebnis (welches sehr verschieden und anders als das vom Veranstalter eingebrachte Prozessziel sein kann!) und lässt diesen Moment, dieses Motiv zu einem wertvollen Ausgangs- und Mittelpunkt werden für Engagement.</p>	<p>Jede Form der Ergebnissicherung ist wertvoll.</p> <p>Und seitens des stadtspieler-Teams besteht die Ansicht, dass es vor allem gegenständliche Dokumente sind, etwa eine beschriebene Postkarte, die am längsten und beständigsten durch verschiedene Tage und Wochen präsent bleiben kann.</p>