



NEUE WEGE IM GEMEINWESEN

»XAGA - Das Dorfspiel« - Spielend zur
Entwicklung im und am eigenen Ort beitragen

Impressum:

Autoren: Annette Ullrich unter Verwendung des Konzeptes »Mit »XAGA - Das Dorfspiel« zur Entwicklung im und am eigenen Ort beitragen« von Georg Pohl

Beratung: Kirsten Bischof

Fotografien: Birgitta Kowsky: S. 4; Ulrike Kopsch: S. 9, 19 und 20; Annette Ullrich: S.11, 12, 18 und 23; Luftbild S. 2 Günther Moths

Layout: Markus Zeeh

Layout des Bastelbogen: Annkathrin Hahn

Druck: Druckerei Steier GmbH, Leipzig, 2003

Herstellung im Auftrag der LEA, Lern- und Entwicklungsagentur des Netzwerk Südost e.V., Stötteritzer Str. 43, 04317 Leipzig, Tel./Fax 0341/9902309, lea@stadt-land-mulde.de, www.stadt-land-mulde.de



e n t d e c k e n - l e r n e n - u n t e r n e h m e n



l e r n + e n t w i c k l u n g s a g e n t u r

R e g i o n L e i p z i g S ü d o s t | M u l d e n t a l k r e i s | L e i s n i g | D ö b e l n

www.stadt-land-mulde.de

lea@stadt-land-mulde.de



Dieser Ort ist bunt! Neben dem roten Backhaus klappt die blaue Windmühle und in der gelben Schutzhütte im Naturschutzgebiet treffen sich gerade die Dorfbewohner zu einem Plausch. Rot, blau, gelb? Dieser Ort ist aus bunter Knete, viel Kreativität und steht auf dem Spielbrett von »XAGA -Das Dorfspiel«.

Geknetet hat die Region eine kleine Gruppe von Altenbachern. In Altenbach, einem Dorf im Muldental/Sachsen, kamen interessierte Dorfbewohner an einem (Spiel-)Tisch zusammen, um gemeinsam neue Impulse für ihr Gemeinwesen auszuloten. Der im Spiel gebaute Treffpunkt z.B. fehlt vor Ort. Also traf man sich in Büroräumen und Wohnzimmern, entwickelte Projektideen und Ansätze für deren Realisierung.

Die Lust und das Bedürfnis, sich für seinen eigenen Ort zu engagieren, wächst - angesichts sich verändernder Strukturen - überall. Wie aber findet man einen Anfang, eine gemeinsame Sprache und teilbare Vorstellungen von Stärken, Schwächen und Projektideen für den eigenen Ort? Welche Schritte kann man gehen, um von einer vom Einzelnen ange-dachten Idee in einer Gruppe zu Umsetzungsansätzen zu kommen?

Es bedarf eines Impulses für einen gemeinsamen Prozess. Möglich ist das z.B. durch das hier vorgeschlagene mehrstufige Verfahren:

»Spielen - Entdecken - Umsetzen« hieß es so in drei Treffen in Altenbach. Aus der Spielsituation heraus entstanden Gespräche zu Chancen und Problemen, die wohl nicht nur in sächsischen Dörfern für Diskussionsstoff sorgen. Lehrstellenmangel und die

Abwanderung der Jugendlichen kamen dabei auf den Tisch, der fehlende Treffpunkt als Basis für ein gemeinschaftliches Dorfleben ebenso wie das Müllproblem oder der Informationsmangel im eigenen Dorf. Als Ergebnis der drei Treffen stehen nun in Altenbach z.B. eine Postkartenaktion für die Kirchensanierung, das Projekt »Spritzeisfläche« und vor allem weitere Treffen auf der Agenda.

Ergebnis ist auch die vorliegende Broschüre. Sie möchte am Beispiel Altenbach ein Angebot machen, wie ein solcher Prozess auf spielerische Art und Weise überall in die Wege geleitet werden kann.

- Die Broschüre bietet eine Anleitung für ein mehrstufiges Beteiligungsverfahren, das, wie in Altenbach, ganz unkompliziert seinen Anfang finden kann.

- »Neue Wege im Gemeinwesen« schildert am Beispiel Altenbach Schritt für Schritt den praktischen Verlauf eines solchen Beteiligungsprojektes.



- Damit auch Sie dieses vor Ort anwenden können, sind in der Broschüre Kopiervorlagen und ein Bastelbogen enthalten.



- Gefördert wurde das Projekt in Altenbach durch das ESF-Programm »Lokales Kapital für soziale Zwecke«. Tipps und Adressen zur Förderung Ihres bürgerschaftlichen Engagements finden Sie am Ende der Broschüre.

Wir wünschen Ihnen viel Energie, Kraft und vor allem Spaß bei Ihrem bürgerschaftlichen Engagement in Ihrem Ort!

PS. Bürgerschaftliches Engagement für die Gemeinwesenarbeit ist natürlich auch in Städten bzw. Stadtteilen gefragt. Mit »XAGA - Das Stadtspiel« lässt sich der in dieser Broschüre dargestellte Projektlauf analog auch dort umsetzen. ■

Eines haben die große Flut vom 13. August 2002 und die nachfolgenden Sanierungen in vielen Orten entlang der sächsischen Mulde deutlich gemacht: Es gibt keinen absoluten Schutz gegen Naturkatastrophen. Die zweite Seite des Fazits relativiert das Eingeständnis: Die Solidarität der Bürgerschaft ist nicht verlorengegangen. Helfende Hände kamen schnell von nah und fern, jung und alt. Diese Bereitschaft, in der lokalen direkten oder auch der zivilgesellschaftlich bundesweiten Nachbarschaft, dem anderen Menschen in einer Notlage zu helfen, kennzeichnet den uralten Gedanken der Gemeinde.

Was aber passiert im Zusammenleben der Menschen vor Ort ohne Flut, ohne Katastrophe? Die Veränderungen in den letzten Jahrzehnten sind nicht zu übersehen: In Deutschland haben staatliche Strukturen wie Städte und Gemeinden in immer stärkerem Maße das finanzielle und leistungsmäßige Risiko für das Funktionieren des öffentlichen Lebens übernommen. Bedingt durch ökonomisch-wirtschaftliche Entwicklungen aber auch durch die veränderten Verhaltensweisen der Bürger nimmt die Fähigkeit des Staates zu Ausgleichsleistungen beständig ab. Erforderlich wird so, dass Bürger und Unternehmen mit lokaler Verankerung in wachsendem Maße selbst aktiven Anteil an der Ausgestaltung des eigenen Gemeinwesens nehmen. Zugleich heißt dies auch, dass Verwaltung und Politik der Bürgerschaft relevante Handlungsräume anbieten müssen.

Das Gemeinwesen in Dörfern, kleineren Städten und Stadtteilen der großen Zentren bleibt nur dann funktionsfähig, wenn eine Vielzahl von sozialen, kulturellen, ökonomischen und ökologischen Bezügen beachtet und gepflegt werden. Qualitäten der örtlichen Infrastruktur, technisch und kommunikativ, werden dabei klassisch von der Gemeindeverwaltung instand gehalten. Um das Funktionssystem Gemeinwesen zu verstehen und darin aktiv zu agieren, sind spezielle Kompetenzen gefragt. Ein so begründeter Bildungsauftrag bezieht Bürgerschaft, Verwaltung und Unternehmen gleichberechtigt ein.

Die konkrete Situation der Städte und Gemeinden im Jahre 2003, speziell in ostdeutschen Gebieten und exemplarisch in Altenbach, einem dörflichen Ortsteil der Gemeinde Bennewitz bei Wurzen, ist geprägt durch Entwicklungen wie

- die Abnahme der finanziellen Ressourcen der Gemeinde
- Veränderungen in der Bewohnerschaft durch Zunahme der räumlichen und beruflichen Beweglichkeit
- die Abwanderung vor allem von jungen Leuten an Orte mit Lehrstellen- oder Arbeitsangeboten.

Positiv zu bemerken ist allerdings auch, dass vielerorts Initiativen und Vereine entstehen, die es sich zur Aufgabe machen, das eigene Gemeinwesen und die Nachbarschaft aktiv mit zu gestalten. Hier liegt die



Chance in einem tiefgreifenden gesellschaftlichen Strukturwandel, der gerade erst begonnen hat.

Ideen und neue Verfahren/Instrumente sind dafür gefragt, um individuelle und gemeinschaftliche Perspektiven im eigenen Ort zu untersetzen und erkennbar werden zu lassen. ■

Ein solches neues Verfahrensinstrument, in Projektform ausgestaltet, will diese Broschüre darstellen und zur Anwendung empfehlen.

Ziel des im Folgenden beschriebenen Projektes ist es, Bürgern durch ein mehrstufiges Verfahrensinstrument Unterstützung bei der Beteiligung, Entwicklung und Ausgestaltung der gemeinwesen-bezogenen Infrastruktur im eigenen Ort zu geben.

Vorbereiten



Spielen



Entdecken



Umsetzen

In das Verfahren einbezogen ist das innovative und kommunikative Instrument »XAGA - Das Dorfspiel«, das eine Vielzahl von Nutzungsideen auslöst und kooperative Allianzen aufzeigt. Diese gilt es auf den Ort und die eigene Tätigkeit zu übertragen, umsetzbare herauszufiltern und diese nach Möglichkeit vor Ort zu realisieren.



Durch das Verfahren wird Folgendes erreicht:

- Gemeinwesenziele werden benannt.
- Demokratie und Beteiligung werden gestärkt.
- Projekte im Ort kommen in Gang.
- Eine Gruppe lernt sich untereinander kennen.
- Ein eigenes Ortsspiel kann entstehen und für weitere Bildungs-, Beteiligungs- und Marketingprozesse genutzt werden.

Der Projektansatz basiert dabei auf folgenden grundlegenden Positionen:

- **Alle »spielen« mit:** Alle Bevölkerungsschichten können einbezogen werden (fachlich, kulturell, altersbezogen).
- **Kommunikation und Kreativität:** Spielerische, kommunikationsfördernde und kreative Elemente bilden eine Ausgangsposition.
- **Themenvielfalt:** Durch den Einsatz von »XAGA - Das Dorfspiel« werden alle Bereiche des Lebens angesprochen: Traditionen, Verkehr, soziale Gemeinschaft, Beruf, Umweltschutz usw..
- **Projektinitiierung:** Es werden konkrete, nachfolgende Projekte angestrebt (Orientierung auf Umsetzung von Ideen).
- **Kontakt und Kooperation:** Durch das Projekt wird aktiv Kontakt aufgenommen zu weiteren Personen, Organisationen, Unternehmen, Körperschaften im Ort, die an der Umsetzung der Ideen mitwirken können oder müssen.
- **Soziale Kompetenz:** Die Bildung sozialer Kompetenz wird bei allen Mitwirkenden gefördert.
- **Beteiligung:** Ein weiterführender Prozess der Beteiligung an gemeinwesen-bezogenen Aufgaben (z.B. Pflege der Projekte, Patenschaften, weitere Vorhaben) wird auch mit weiteren Akteuren im Sinne der Nachhaltigkeit angestrebt. ■

DAS VERFAHREN IN PROJEKTFORM

Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen

Ausgangspunkt des Projektes ist die Bildung einer interessierten Gruppe von Bürgern aus einem Ort, die mehr über das eigene Gemeinwesen erfahren, sich gegenseitig kennenlernen und im Gemeinwesen mit anderen Partnern neue Vorhaben umsetzen wollen. Eine solche Gruppe arbeitet ehrenamtlich. Die Gruppierung kann z.B. aufgrund eines Wettbewerbes (z.B. sächsischer Jugendwettbewerb »Nischt los im Dorf«, siehe »Ergänzungen«) zusammenfinden oder auch aus einer Organisation/ einem organisationalen Kontext (z.B. Schulförderverein) hervorgehen.

Der Projektablauf

Das mehrstufige Verfahren läuft in vier Schritten ab, die jeweils mit einem Treffen der Gruppe verbunden sind:



1.Schritt _ **Vorbereiten**

Die Gruppe aus verschiedenen Personen findet sich mit einem übereinstimmenden Interesse und unter einer Zielstellung zusammen und vereinbart drei folgende Termine.

2.Schritt _ **Spielen**

»XAGA-Das Dorfspiel« spielen, Spielideen aufzeichnen, Festlegung, welche eigenen Ereigniskarten erarbeitet werden sollen, Hausaufgabe: Ereignisse im eigenen Ort erkunden

3. Schritt _ **Entdecken vor Ort**

Zuarbeiten aus dem eigenen Ort; zu den Ereigniskarten-Fachthemen durch Formulieren eigener Texte; Festlegung, welche Projekte im eigenen Ort auf Umsetzbarkeit geprüft werden können, Hausaufgabe: Vorüberlegungen zur Projektrealisierung

4. Schritt _ **Unternehmen**

Vorüberlegungen zu Projektplanungen, Einschätzung und Konkretisierung von realisierbaren Umsetzungsprojekten, Festlegung zur weiteren Begleitung der Umsetzung

Die Projektgruppe

Die Gruppe versteht sich für diese vier Schritte als (relativ) geschlossene Projektgruppe. Sie arbeitet zeitlich begrenzt. Für die Umsetzung der Projektideen können sich weitere Phasen mit neuer Aufgabenverteilung anschließen, die dann weitere Bewohner des Ortes einbezieht.

Im Sinne einer intensiven Projektarbeit sollten 8 bis 12 Personen beteiligt sein. Empfehlenswert ist eine Zusammensetzung unterschiedlichen Alters, Geschlechts und verschiedener Tätigkeitsbereiche sowie eine Mischung aus »Ureinwohnern« und »Zugezogenen«. Aber auch eine z.B. reine Jugendgruppe ist möglich.

Es ist günstig, eine Projektleitung zu bestimmen, die organisatorische Fragen klärt und die Ergebnisse der Treffen festhält. Bei einem längeren Projektverlauf kann diese Leitung auch mit mehreren Personen besetzt sein oder/und im Mandatssystem mit zeitlicher Befristung arbeiten.

»Die Projektfolgen«

Das hier beschriebene Verfahren dient zur Initiierung von bürgerschaftlichem Engagement in einer kleinen Kerngruppe. Nach dem dreistufigen Verfahren hat sich diese soweit zusammengefunden, dass sie nun mit gemeinsamen Interessen/Projektideen neue Partner und Mitstreiter gewinnen und ihr Engagement ausstrahlen kann. Da die Zielsetzung in der Umsetzung konkreter Projekte besteht, werden sicher erweiterte Treffen als Fortsetzung und Profilierung des gemeinsamen Engagements erfolgen. ■

»XAGA - DAS DORFSPIEL«

»XAGA-Das Dorfspiel« ist ein strategisches Brettspiel für 4-6 Spieler, das neue Blickwinkel auf den eigenen Lebensort eröffnet und für die Mitwirkung im eigenen Dorf, am eigenen Haus und in der Nachbarschaft motiviert.

Auf der Grundplatte einer (fiktiven) Dörfergemeinschaft kneten die Spieler Gebäude, Felder, Projekte und vieles mehr und werben um Gunst und Besuch der Bewohner bzw. Gäste. So wächst die Region an Bauten, Geschichten und Nutzungsideen. Der Sieger des Spiels wird zum Abschluss der kommunikativen Runde durch die »Ehrenbürgerwahl« ermittelt. Die 10 Wahl-Kriterien sind dabei objektiv wie z.B. »Die meisten Baubereiche« und subjektiv wie z.B. »Das schönste Haus« oder »Der passendste Nachbar«. Die genannten Karten zählen als Pluspunkte. Es gibt jedoch auch Minuswertungen zu verteilen wie z.B. durch »Der störendste Nachbar«. So beurteilt jeder Mitspieler rückblickend das individuelle Engagement und das gesamte Beziehungsgefüge der entstandenen Dörfergemeinschaft.

Eine Besonderheit des Spiels ist es, dass die Beteiligten keinen Bebauungsplan mit konkreten Vorgaben entwerfen, sondern assoziativ Bauten und Nutzungen entwickeln, die ihnen emotional für ein lebendiges Gemeinwesen wünschenswert erscheinen. Ereigniskarten bringen dabei spielerisch Glück und Pech ein, aber auch Anforderungen, wie den Mix von sechs Baubereichen (Wohnen, Dienstleistung/ Produktion,

Infrastruktur, Kultur/Freizeit, Umwelt-/Naturschutz, Land- und Forstwirtschaft) oder als Anregung deutschlandweite best-practise-Beispiele. So entsteht scheinbar wie von selbst ein Dorfgefüge mit verschiedenen Bezugslinien und einer eigenen Werteskala.

Das Spiel motiviert damit zur Beteiligung an der Gestaltung im eigenen Haus, im Dorf, in der Region. Vor allem entsteht in jedem einzelnen Beteiligten das Gefühl, gleichwertiger Partner in einem Prozess der Dorf- oder Regionalentwicklung zu sein.

Die Eigenheit des Spieles zeichnet sich vor allem durch vier Positionen aus:

Vielfältige Interessen einbeziehen: Der stetige Rollenwechsel jedes Spielers vom Investor/Bewohner (Bauen, Kneten und Werben) zum Besucher und wieder zum Eigentümer macht das vielgestaltige Netz an Bezügen im Gemeinwesen erlebbar. Durch den Wechsel zwischen den Rollen »Eigentümer/ Investor« und »Besucher« muss der einzelne Spieler für die eigenen Bauten werben und um sie Geschichten erfinden. Nachfolgend wird auch er als Person und mit seinen Bauten von den anderen umworben und steht so im Mittelpunkt des Interesses der Mitspieler, auf deren Interessen er beim nächsten Spielzug selber wiederum eingehen muss. In den erdachten Geschichten um die eigenen Bauten steckt eine Vielzahl von kreativen Ideen.

Voller Ideenpool: In einer kommunikativen Spielerrunde füllt sich der Ideenpool wie von selbst. Mancher Bau mit seinen zusätzlichen Nutzungsvarianten wird in der Realität kaum direkt umsetzbar sein. Sicher aber stellen einige Ansätze gute Entwicklungsoptionen für die Zukunft dar. Diese Ideen, in der spielerischen Runde assoziativ kreiert, können persönliche und kommunale Perspektiven eröffnen.

Gewinn für das Gemeinwesen: Zur Ehrenbürgerwahl wird zwar nach Punkten ein Gewinner des Spieles gekürt, aber es gibt eigentlich keine Verlierer, denn jeder Mitspieler hat von anderen auch anerkennende Bewertungen erhalten, wie z.B. für »Das schönste Haus«. So endet das Spiel für jeden moderat: Zwar ist einer der Gewinner, aber Zuspruch erfahren auch andere mit ihren Angeboten. Gewonnen haben am Ende alle Teilnehmer, wenn ein ihren Wünschen und Vorstellungen entsprechender Lebensraum entstanden ist.

Generationsübergreifend, interkulturell: Wer das Spiel im beruflichen Kontext einsetzt in Bürgerbeteiligung, Teambildung oder Regionalmarketing bemerkt, dass damit auch im privaten Bereich in Familie oder in der Nachbarschaft Unterhaltung generationsübergreifend und interkulturell möglich ist. Auch in anderer Richtung, vom familiären Kontext ausgehend, ist die Brücke zwischen privatem Einsatz und der fachlich-beruflichen Verwendung gegeben. ■

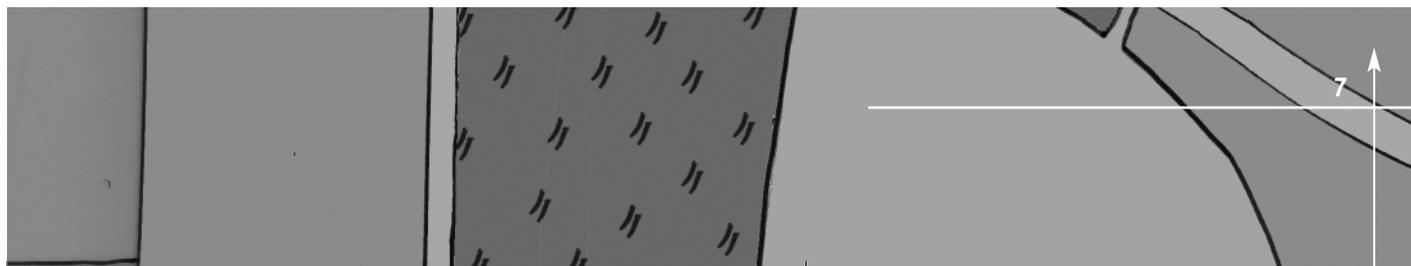
Einführung

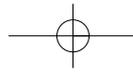
Spiele

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen





WIRKUNGEN UND QUALITÄTEN DES SPIELERISCHEN VERFAHRENS

Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen

Wirkungen

Die Ergebnisse eines Spieles können vor allem in drei Aspekten nachfolgende Wirkungen hervorrufen:

- **Beteiligung:** Die Bereitschaft des einzelnen Bürgers oder Unternehmers, sich an Projekten und Prozessen in seinem eigenen Wohn- oder Arbeitsumfeld zu beteiligen, steigt, konkrete Beteiligungsprojekte können initiiert werden (Umsetzung von »Spiel«-Ideen).
- **Teambildung/Kommunikation:** Zu den Mitspielern der Runde sind persönliche Bezüge entstanden oder vertieft worden.
- **Lernen & Handeln:** Das Motiv des Lernens aus der Lebenswelt des Anderen erfährt eine Aufwertung und damit steigt auch die Bereitschaft des Einzelnen, sich zu engagieren und in praktizierte demokratische Formen (z.B. Initiativen) einzubringen.

Mit dem Spiel sind nicht alle Aufgaben, die sich in der Praxis von Fachlichkeiten wie Stadt- und Regionalentwicklung stellen, zu lösen. Die vorrangige Qualität des Instrumentes liegt in der Förderung der Motivation und Bereitschaft für Gestaltungsprozesse, der Eröffnung von Bezugslinien (Teambildung) zwischen auch kulturell sehr verschiedenen Partnern sowie in der Bildung sozial-kommunikativer Kompetenz. Aus den Spielergebnissen lassen sich vor Ort gemeinwesenrelevante Funktionen und strukturelle Wechselwirkungen erkennen. Verstärken lässt sich dieser Prozess durch weitere anschließende Schritte: etwa die Aufarbeitung der eigenen Ortsstruktur, methodisch z.B. unterstützt durch die Erarbeitung von eigenen Ereigniskarten. ■

Besondere Qualitäten in der praktischen Anwendung

Das Brettspiel zeichnet sich gegenüber anderen Beteiligungsformen vor allem aus durch:

- selbständiges »sinnliches« Gestalten (Knetmaterial)
- Aktionen ohne Form- oder inhaltliche Vorgaben
- hohes Maß an Interaktion mit emotionaler Betonung
- mobiler Einsatz in den unterschiedlichsten Kommunikationssituationen (ohne Aufwand hinsichtlich Technik / Raum)
 - in öffentlichen Veranstaltungen (z.B. Beteiligungsverfahren)
 - im Familien- oder Freundeskreis
 - in Planungs- und Teambildungsprozessen in nichtöffentlichem Kreis (Verwaltung, Politik, Wirtschaft, Bürgerschaft)
 - in Bildungseinrichtungen, soziokulturellen Einrichtungen, Unternehmen

Um nun die benannten Effekte und Anwendungsmöglichkeiten wirksam werden zu lassen, steht das Spiel nicht allein, sondern ist in den Kontext eines mehrstufigen Verfahrens/ Projektes eingebettet.

Die zu Beginn der Einführung beschriebene Verfahrensweise wird im Folgenden in ihren Schritten am Beispiel des Projektes Altenbach dargestellt und mit kopierbaren Arbeitsmaterialien zur Anwendung im eigenen Ort versehen. ■



PROJEKTBLAUF ALLGEMEIN

1. Schritt _ Vorbereiten

- ☑ Organisator des Projektes finden
- ☑ Gruppe zusammenstellen
- ☑ Termine und Orte für die Treffen festlegen



Die **Zusammensetzung und Stimmigkeit der Gruppe** ist von Bedeutung hinsichtlich der gemeinsamen Zielstellung, im Ort etwas verändern zu wollen, nicht jedoch bezüglich bestimmter sozialer Herkunft. Jugendliche, Erwachsene, Senioren, Ausländer, auch verschiedene Fachlichkeiten können ohne Problem zusammenwirken.

Aus einer Mischung ergeben sich sogar Vorteile. Wichtig ist es, die grundlegende Motivation der Teilnehmer in diesem ersten Treffen kennenzulernen. Wenig

Sinn macht es, Personen einzubeziehen, die aus gegenteiligem Interesse oder nur passiv als »Zuschauer« teilnehmen möchten.

Um die Gruppe zusammenzustellen, bedarf es in der Regel ein bis zwei Personen, die als Organisatoren des Projektes agieren und die Idee vertreten. Ein **Festlegen der drei Termine und Orte** für die Treffen empfiehlt sich, damit der Zeitrahmen für alle überschaubar ist. Zugleich entsteht damit eine gewisse Verbindlichkeit für die kontinuierliche Teilnahme.

Für diese Phase 1 (Finden/Einladung potentieller Teilnehmer für das Projekt und das Vorbereitungstreffen) sind ein bis zwei Monate Zeit anzusetzen. ■



Steckbrief Altenbach:**Bundesland:** Sachsen, Muldentalkreis

Eingemeindung 1994 in Gemeinde Bennewitz

Lage: ca. 25 km östlich von Leipzig entfernt, 5 km westlich von Wurzen, an der Eisenbahnlinie Leipzig-Dresden**Dorfstruktur:** alter Ortskern um Kirche im romanischen Stil, bedeutende Erweiterung nach Entdeckung von Tonvorkommen Ende des 19. Jahrhunderts, Naherholungsgebiet seit Anfang des 20. Jahrhunderts aufgrund der wald- und wasserreichen Umgebung, nach der Wende neu entstandene Eigenheimsiedlung**Einwohnerzahl:** 1026 (511 männl., 515 weibl.)**Erste Erwähnung:** 1421 »Aldinbach« - »Siedlung am alten Bache«**1. Schritt _ Vorbereiten**

Die Vorbereitung wurde übernommen durch Annette Ullrich im Auftrag des Netzwerk Südost e.V. als Träger des LOS-Projektes »Neue Wege im Gemeinwesen«.

Unterstützt wurde die Projektkoordination vor Ort ehrenamtlich durch Kirsten Bischof aus Altenbach.

Die Projektgruppe setzte sich zusammen aus

- Zwei Jugendlichen, 12 bzw. 14 Jahre, 8 Erwachsenen zwischen 30 und 57 Jahren, darunter Angestellte, Selbständige, Freiberufler, Arbeitssuchende

- »Ureinwohnern« und »Zugezogenen«

Folgende Treffen wurden im Vorbereitungstreffen für jeweils 18 bis ca. 21 Uhr vereinbart:

☞ 1. Treffen:

15.10.2003, Büro-/Verkaufsraum von Ziegler Spielplätze, mittelständische Firma, die mit Naturmaterialien/Holz Spielgeräte und Spielplätze plant und ausführt.
(www.ziegler-spielplatz.de)

☞ 2. Treffen:

05.11.2003, Wohnzimmer eines Projektteilnehmers, Altenbach

☞ 3. Treffen:

12.11.2003, Sanierungsbaustelle »Alte Schmiede«/zukünftiges Wohnhaus der Familie Rotter

Prinzip der Treffen waren wechselnde Orte, um in unterschiedlichen, jeweils für das Dorf bezeichnenden Orten verschiedene »Atmosphären« einzufangen. Allerdings stand in Altenbach auch kein öffentlicher Raum zur Verfügung, der Treffen von ehrenamtlichen Gruppen, insbesondere am Abend, ermöglicht. Deutlich wurde dabei bereits ein Problem für bürgerschaftliches Engagement: das Fehlen eines Versammlungsortes/ Treffpunktes. ■



Materialien für das Treffen

großer Spieltisch, »XAGA - Das Dorfspiel«, alte Blätter als Knetunterlagen, Flipchart + Marker zum Mitschreiben, eine Kopie der Fragestellungen zum Entdecken-vor-Ort pro Teilnehmer (Kopiervorlage in diesem Heft), Kreppband und Platz zum Anpinnen der beschriebenen Flipchartbögen

2. Schritt _ »Spielen«

- »XAGA-Das Dorfspiel« spielen
- Spielideen aufzeichnen
- Festlegung, welche eigenen Ereigniskarten erarbeitet werden sollen
- Hausaufgabe: Ereignisse im eigenen Ort erkunden

Inhalt dieses Treffens ist das gemeinsame **Spiel** von »XAGA - Das Dorfspiel«. Für dieses Treffen ist ein Moderator aus der Gruppe oder von extern zu bestimmen, der die Spielideen/ geknetete Spielfiguren und die Werbung dazu als Mitschrift am Flipchart aufzeichnet.

Im zweiten Teil übernimmt er die Gesprächsleitung für die Auswahl der Ereigniskarten zum eigenen Ort. Günstig ist eine Vorauswahl von ca. sechs bis acht Ereigniskarten, die als Überleitung und Vorbereitung des nächsten Schrittes/Treffens »Entdecken vor Ort« jeweils durch die Spieler nacheinander erst vorgelesen und dann auf den eigenen Ort bezogen kurz besprochen werden. Auch hier sollte eine Mitschrift der ersten Dorfgeschichtensammlung am Flipchart erfolgen. Die Flipchartmitschriften sind für das nächste Treffen Arbeitsgrundlage und daher aufzuheben.

Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, können natürlich auch alle Titel der Karten angesprochen und so die relevanten Themen festgehalten werden.

Die Hausaufgabe wird zum Ende des Treffens verteilt bzw. freiwillig gewählt: zu den Themen der ausgewählten Ereigniskarten (z.B. »Innovation«) soll je ein Teilnehmer nun eine/mehrere **Geschichten aus dem eigenen Ort** bis zum nächsten Treffen **erkunden**. Wie viele Ereigniskarten pro Teilnehmer so bearbeitet werden können, bleibt der Projektgruppe und ihrem Ziel überlassen. Jeder sollte jedoch eine Kopie der Fragestellungen zum »Entdecken« vor Ort (*Kopiervorlage in diesem Heft*) erhalten. Bis zum nächsten Treffen muss nun genügend Zeit zur Verfügung stehen, mind. 14 Tage / max. vier Wochen, um die Geschichten auch »einholen« zu können. ■



2. Schritt _ »Spiele«

Ablauf:

Das Treffen wurde durch eine externe Moderatorin wie folgt geleitet:



- Begrüßung



- Einführung in LOS-Programm und Projektvorhaben



- Spiel »XAGA - Das Dorfspiel«



- parallel dazu Aufzeichnen der gebauten Ideen und ausgewählter Werbungen/ Geschichten auf Flipchart nach Ergebnisbogenmuster



- Vorlesen der Ergebnisliste



- Einstieg in Ereigniskarten: Vorlesen von sechs Ereigniskartengeschichten und erste Fragen und Gespräche zu den Themen im eigenen Ort durch Spieler, jeweils nacheinander, Stichpunkte auf Flipchart (Fragestellungen siehe »Entdecken« vor Ort)

- »Hausaufgabe« verteilen: Kopierte Ereigniskartenfragestellungen werden verteilt und gemeinsam vorgelesen mit der Aufforderung, zum nächsten Treffen Notizen zu mindestens zwei Kategorien mitzubringen.

- Alle beschriebenen Flipchartbögen und Knetfiguren (mit Grundstücksplättchen) werden für das nächste Treffen aufgehoben. ■



»XAGA - Das Dorfspiel« in _____
gespielt am _____ mit _____
Geknetete Bauten / Ideen _____

<i>Baustart</i>	<i>Dorfentwicklung 1</i>	<i>Dorfentwicklung 2</i>	<i>Dorfentwicklung 3</i>	<i>Baufest</i>

Werbung / Geschichten / Ideen

Spielen

»XAGA - Das Dorfspiel« in

gespielt am

Geknetete Bauten / Ideen

mit



SPIELEN IN ALTENBACH

Baustart	Dorfentwicklung 1	Dorfentwicklung 2	Dorfentwicklung 3	Baufest
Supermarkt/Discounter (Design-Aldi) Wassersportcenter Schutzhütte als Treffpunkt Rathaus mit Aussichtsturm Umweltzentrum	Wintersporthalle Bauernladen/Bäckerei Gaststätte Landwirtschaftsschule Kinderspielehaus (mit Betreuung für alle) Pfadfinderclub	Internetcafé Restaurant Überdachter Spielplatz mit pädagogischer Betreuung Streichelzoo Erlebnis-Sinne-Museum	Zeitungsredaktion Bauernmuseum Bahnhof Windmühle Herberge Ritterburg Fahrradladen	Schifflärwerk Höhlentheater Fitnesscenter Wellnessstempel Wassermühle Rikschastation Flugplatz Pflegestation für Flügentenwaisen Marktplatz Freilichttheater Besucherbergwerk

Werbung / Geschichten / Ideen

Babyschwimmen ServiceBund eigene Produkte verkaufen kann	Trainingszentrum für Olympia Gemeindefußballhaus Disco für alle Altenbacher Kennenlernabend	Disco im Rathaus Rabatte für Einwohner und Langzeittouristen (Eine Woche Aufenthalt) Verkehrssperuhigung Alte Handwerke zeigen	Männerkochclub (beim Gaststätte, wo man Erntedankfest Männerkochclub (beim Gaststätte, wo man Erntedankfest Männerkochclub (beim Gaststätte, wo man Erntedankfest
--	--	---	---

Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen

Fragen durch den Moderator und Antworten aus der Spielergruppe:

Platzverweis:

Welches Gebäude empfinden Sie in Ihrem Ort als störend? Was würden Sie »versetzen«?

Ehemalige, leerstehende Gaststätte

Versammlungsplatz:

Wo versammeln sich die Bewohner in Ihrem Dorf?

es gibt neuen und alten Dorfkern, aber keinen Treffpunkt

ältere Einwohner treffen sich am Dorfteich

kein Treffpunkt für Jugendliche, nur freies Grundstück als Fußballplatz und am

Feuerwehrturm

Einkaufen:

Wo kann man in Altenbach einkaufen?

Supermärkte in Bennewitz (ca. 3km), fliegende Händler: 2 Bäcker (je 2x/Woche), 1 Fleischer (1x/Woche), im Sommer 2-3 Eisautos (1x/Woche), Milchgut Nemt (Milchlieferung, Gemüsebox), Einkaufen im ServiceBund, Hofladen, überall nur Lebensmittel, z.B. nirgendwo Zeitungen

Tourismus:

Welche Tourismusangebote gibt es in Altenbach?

Pilzsammler, Reiterhof, Kirche (muss saniert werden?), Töpferei, bedeutende Sehenswürdigkeit fehlt

Gesundheit:

Welche Angebote gibt es vor Ort für gesunde Lebensweise?

Bio-Kost aus dem Hofladen oder direkt von Bauern, Reiterhof für Bewegung, weitere Sport- und Wellnessangebote sind im 5-10km-Umkreis erreichbar

Ehrenamt:

Wo kann man sich informieren, wenn man sich ehrenamtlich engagieren möchte?

Kein Ansprechpartner in Altenbach, nur in Bennewitz (schlechter Kontakt, da kein Ortsrat vorhanden), einige Infos im Schaukasten der Kirche

Wo kann ich mich im Ort ehrenamtlich engagieren?

Bei der Feuerwehr (vor allem für Jugendliche), im Heimatverein



Die folgenden Fragestellungen werden als Arbeitsaufgaben beim 2. Schritt »Spielen« ausgeteilt und mit auf den Weg für den 3. Schritt »Entdecken« vor Ort gegeben. Dort werden die gesammelten Geschichten dann vorgestellt.

1. Kindertag

Würden Sie/würdest du dein Dorf als kinderfreundlich einschätzen?

Welche Angebote gibt es für Kinder? Gibt es z.B. einen Kindergarten, einen Abenteuerspielplatz oder ein Waldbad? Was fehlt noch dringend?

Gibt es z.B. auch kurzfristige Kinderbetreuungsmöglichkeiten oder Firmen, die flexible Arbeitszeiten für Eltern anbieten?

2. Landflucht:

Was können Jugendliche Ihres/deines Dorfes vor Ort in ihrer Freizeit machen? Ist das Thema »Landflucht« auch in Ihrem/deinem Dorf aktuell? Was ist der Dorfjugend für ihr Leben auf dem Land wichtig? Wie hoch ist das Durchschnittsalter Ihres/deines Dorfes?

3. Lernen:

Wo und was kann man in Ihrem/deinem Dorf lernen? Gibt es neben Schulen auch andere Lernorte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene? Welche Lernangebote wären wünschenswert?

4. Tradition:

Welche Traditionen werden in Ihrem/deinem Ort gepflegt (Feste, Bräuche usw.)?

Gibt es verloren gegangene Traditionen? Wer ist an der Traditionspflege beteiligt? Wie?

5. Dorferneuerung:

Gibt bzw. gab es in Ihrem/deinem Dorf Projekte zur Dorferneuerung wie z.B. Dorfbegrünung? Wie hat die Dorfbevölkerung daran mitgewirkt?

Was sollte unbedingt neu bzw. umgestaltet werden?

6. Zusammenarbeit:

Wie steht es um die Zusammenarbeit im Dorf? Wer arbeitet mit wem bei was zusammen (Handwerker, Landwirte, Schulen, Vereine usw.)?

Gibt es gemeinsame Projekte mit anderen Dörfern oder Städten in der Region?

7. Naturschutz:

Welche Naturschutzprojekte gibt es in Ihrer/deiner näheren Umgebung? Wer betreut diese?

8. Umnutzung:

Welches Gebäude in Ihrem/deinem Dorf wird derzeit kaum oder gar nicht genutzt? Welche Vorschläge für eine neue sinnvolle Nutzung gibt es?

9. Müllentsorgung:

Gibt es in Ihrem/deinem Dorf »Müll-Ecken«? Wie reagiert die Dorfgemeinschaft darauf, wie geht sie mit diesem Problem um?



10. Versammlungsplatz:

Gibt es in Ihrem/deinem Dorf einen Versammlungsplatz, wie z.B. Dorfkrug oder Anger? Zu welchen Anlässen und wie oft trifft man sich dort?

11. Radweg:

Gibt es ausgewiesene Radwege in Ihrem/deinem Dorf bzw. dörflichen Umland? Wo führen diese hin?

Wie sind sie beschildert? Kann man darauf gut fahren (Wegequalität)?

Gibt es entlang des Radweges »Stationen« (z.B. Sehenswertes, Gastronomie), die zum Anhalten einladen?

12. Regionalmarke:

Welche typischen Produkte werden in Ihrem/deinem Dorf oder der Region hergestellt?

Sind diese auch überregional bekannt?

13. Neue Energien:

Werden in Ihrem/deinem Dorf alternative Energiequellen wie z.B. Solarenergie oder Erdwärme genutzt?

14. Ehrenamt:

Ein Neubürger möchte sich ehrenamtlich engagieren. An wen kann er sich wenden, um sein Engagement auszuwählen?

Wo kann/sollte man in Ihrem/deinem Dorf ehrenamtlich mitarbeiten?

15. Medien:

Kommen aus Ihrem/deinem Ort berühmte Persönlichkeiten wie z.B. Künstler, Sportler oder Wissenschaftler?

In welchen lokalen Medien wird über Ihr/dein Dorf berichtet?

Wie oft wird dort berichtet?

Gibt es dabei Themen, die häufig in der Berichterstattung wiederkehren? Wenn ja, welche?

16. Tourismus:

Womit werden in Ihrem/deinem Dorf oder der Region Touristen »angelockt«?

17. Gesundheit:

Welche Angebote für gesundes Leben wie z.B. für gesunde Ernährung oder Bewegung gibt es in Ihrem/deinem Dorf?

18. Einkaufen:

Was und wo kann man in Ihrem/deinem Dorf einkaufen?

Gehen Sie/geht Du dort einkaufen oder fahren Sie/fährst Du lieber in den nächsten Supermarkt? Wie weit ist dieser entfernt?

19. Platzverweis:

Gibt es ein Gebäude in Ihrem/deinem Dorf, das stört bzw. Ihrer/deiner Meinung nach überhaupt nicht an seinen jetzigen Standort passt?

PROJEKTABLAUF ALLGEMEIN

Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen

Materialien für das Treffen

Flipchartbogen und Knetfiguren des letzten Treffens, Flipchart + Marker zum Mitschreiben, 5 (einfarbige) Klebpunkte pro Teilnehmer, ausgeschnittene leere Ereigniskarten des Ereigniskartenbogens in diesem Heft, 1 Kopiervorlage Projektplanung pro Teilnehmer, Kreppband und Platz zum Anpinnen der Flipchartbögen des letzten Treffens

3. Schritt _ »Entdecken« vor Ort

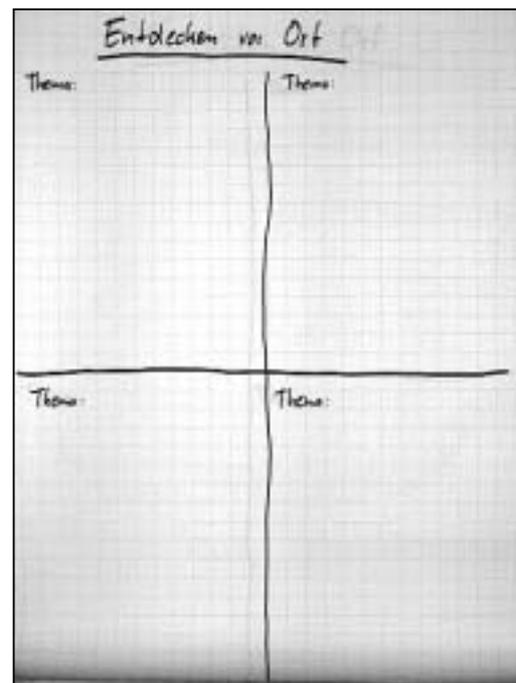
- Geschichten aus dem eigenen Ort zu den Ereigniskarten-Themen schreiben
- Festlegung, welche Projekte im eigenen Ort auf Umsetzbarkeit geprüft werden können
- Hausaufgabe: im eigenen Ort nachfragen und Partner gewinnen für eine Umsetzung

Auch bei diesem 3. Treffen empfiehlt sich eine Moderation, ausgeführt durch einen Teilnehmer der Gruppe oder einen externen Moderator.

Wenn möglich, sollten die Spielfiguren vom letzten Spiel-Treffen noch vorhanden sein. Angepinnt werden die Flipchartbögen des letzten Treffens mit den aufgezeichneten gebauten Ideen und Werbungen sowie den ersten eigenen Ereigniskartengeschichten.

Die Knetfiguren vom letzten Spiel (mit ihrem Grundstücksplättchen) werden außen um den Spielplan von »XAGA - Das Dorfspiel« herum aufgestellt. Jeder Teilnehmer nimmt nun Knetfiguren und versucht, sich zu erinnern, was die Knetfiguren darstellten und wo sie auf dem Spielplan standen. Dort setzt er sie hin und sagt ihre Nutzung an. Ermöglicht wird durch diese Einführung das **Erinnern an das zurückliegende Treffen** und seine Ideen.

Jeder Teilnehmer sollte nun sein Ereigniskartenthema und seine dazu gesammelten **Geschichten vortragen**. Fallen den



anderen zu diesem Thema noch weitere Geschichten ein? Welche ist die »typischste« oder interessanteste Dorfgeschichte zu diesem Thema? Am Flipchart werden parallel Ereigniskartenthema und die verschiedenen Geschichten dazu stichwortartig aufgeschrie-

ben. Nun muss sich die Runde für eine Geschichte zum Thema entscheiden, die auf der Ereigniskarte festgehalten werden soll. Diese wird am Flipchart markiert. Wenn alle Teilnehmer rundum ihre Geschichten vorgestellt haben, müssen nun **Kurztexte in die leeren** (ausgeschnittenen) **Ereigniskarten** (*siehe Heftmitte*) eingetragen werden und zwar jeweils durch den »verantwortlichen Sammler« für dieses Thema. Der fertige Kartenstapel wird gemischt. Jeder zieht eine Karte und trägt diese noch einmal vor. So entsteht bereits eine originelle Version von »XAGA- Das Dorfspiel« für den eigenen Ort.



Jeder Teilnehmer erhält fünf Klebepunkte. Auf den Flipchartbögen vom letzten Spieltreffen und vom aktuellen Treffen (Dorfgeschichten) soll er nun die fünf Punkte auf die Ideen bzw. Probleme kleben, die er für besonders wichtig hält. Die Punkte können dabei auf mehrere Ideen/Probleme verteilt oder auch gehäuft (mehrere Punkte zu einer Idee/einem Problem) geklebt werden.

Auf einem neuen Flipchartbogen wird dann, der Punktzahl entsprechend, eine **Liste (»Charts«) der Ideen/Projekte** mit den meisten Klebepunkten erstellt.

Jetzt müssen **erste Vorüberlegungen** erfolgen: Wie kann man das Projektziel klar formulieren? Was spricht für oder gegen das Projekt? Welche Partner werden benötigt? Ist das ganze überhaupt realisierbar und in

welchem Zeitrahmen? Dazu braucht es »Vordenker«. Festgelegt wird daher, wer sich zu welcher Idee bis zum nächsten Treffen erste Gedanken zur Umsetzung macht (*siehe Kopiervorlage Projektplanung*) und vielleicht schon notwendige Partner nach ihren Interessen befragt. Um möglichst viele Impulse zu haben, sollte es mehrere, mindestens jedoch zwei »Vordenker« pro Projekt geben. Auch wenn so vielleicht nur die Spitzenreiter und nicht alle Ideen »vorgedacht« werden, ist diese Reduzierung im Sinne vieler Blickwinkel zu empfehlen.

Für die Bearbeitung dieser Aufgaben ist eine Dauer von möglichst zwei Wochen anzusetzen. ■

Ablauf: Das Treffen folgt dem unter »Entdecken-vor-Ort allgemein« beschriebenen Ablauf. Dabei entstehen die eigenen Ereigniskarten. Im Folgenden werden einige als Beispiele aufgeführt:

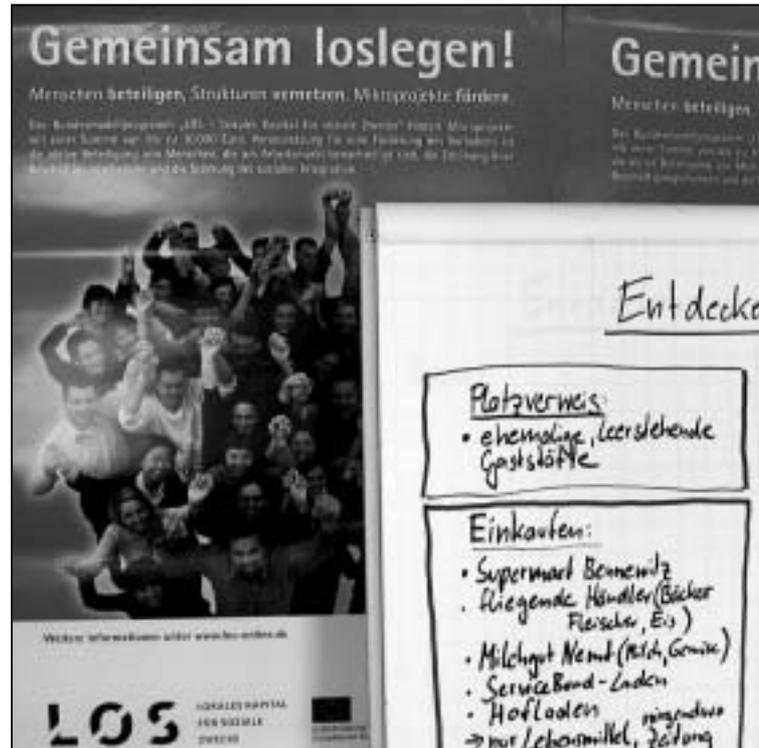
1. Thema _ Kindertag

Geschichten:

- Das Dorf könnte kinderfreundlicher sein.
- Es gibt nur einen Spielplatz. Die Neugestaltung des Spielplatzes wurde zwar unter Beteiligung von Jugendlichen geplant, aber dann nicht mit ihnen zusammen umgesetzt. Der Spielplatz ist ständig voller Müll.
- Der Reiterhof wird auch von den Jugendlichen aus dem Dorf genutzt, aber fast nur von Mädchen.
- Engagieren kann man sich in der Freiwilligen Feuerwehr, dort wurde in den letzten Jahren eine kleine Kindergruppe aufgebaut.
- Beim Engagement wird immer nur mit der Feuerwehr geworben.
- Letztes Jahr gab es durch »natürliche« Umstände eine Eisfläche am ServiceBund (Firma), die von Kindern und Jugendlichen stark als Freizeitvergnügen genutzt wurde

Ereigniskarten-Geschichte »Kindertag«:

»Februar 2004: Im Frühjahr und im Sommer finden Sportfeste für alle Altersklassen statt. Außerdem gibt es preiswerte Ausflüge, z.B. zum nächsten Schwimmbad. Im Winter wird auf der neuen, gespritzten Eisbahn ein Eishockeyturnier veranstaltet. Dazu sind alle herzlich eingeladen.«

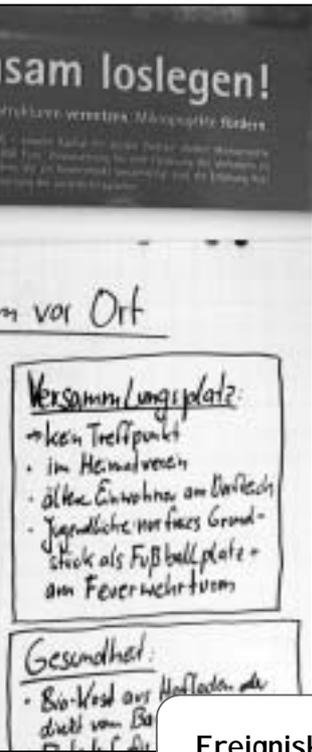


- Früher gab es auch ein »Eisfest«.
- Es gibt keine Einrichtung zur Kinderbetreuung.

2. Thema _ Landflucht

Geschichten:

- Es gibt keine Angebote für Jugendliche.
- Ausbildungsplätze gibt es nur ein paar beim ServiceBund.
- Viele Jugendliche gehen weg, dadurch brechen die in der Jugendarbeit (z.B. Junge Gemeinde) aufgebauten Gruppen stets weg und es ist keine kontinuierliche Arbeit möglich.
- Durch die gute S-Bahn-Verbindung nach Leipzig bleiben einige Jugendliche, die in der Region studieren oder eine Lehre machen, im Dorf wohnen.
- Es gibt keinen Treffpunkt für Jugendliche, auch nicht für solche, die nur noch im Dorf wohnen, aber anderswo eine Ausbildung machen.



- Für die (jüngeren) Jugendlichen ist die S-Bahn zu teuer.
- Das Dorf bräuchte einen Jugendclub als Treffpunkt. Früher gab es einen, von der Gemeinde durch ABM-Kräfte unterstützten »Freizeittreff«, der aber nicht mehr betrieben wird. (Das kleine gemeindeeigene Haus ist aber noch vorhanden und wird nur sehr sporadisch z.B. für musikalische Früherziehung genutzt. Heizung und Sanitäranlagen sind dort vorhanden)

Ereigniskarten-Geschichte »Landflucht«

»In Altenbach gibt es eine sehr hohe Landfluchtrate, da keine lukrativen Angebote für Jugendliche vorhanden sind. Deshalb würde ich einen Jugendclub für die Altersklassen von 10-18 Jahren vorschlagen.«

3. Thema _ Traditionen

Geschichte:

- Neu: »2. Eichberglauf«, es wird versucht, den »Eichberglauf« mit Strecken für alle Altersklassen (z.B. Bambinostrecke) zu etablieren.
- Jährlich gibt es das »Maifest/Frühlingsfest«, früher auch Kirmes.
- Neu belebt wurde das festliche Begehen des Volkstrauertages.

Ereigniskarten-Geschichte »Traditionen«

»Als neue Tradition soll der »Eichberglauf« etabliert werden, den der Heimatverein »Rund um den Eichberg e.V.« und der Sportverein Blau-Weiß Bennewitz seit zwei Jahren organisieren. An dem Läuferwettbewerb, der in Altenbach startet, können sich alle im Alter von 0 - 99 auf verschiedenen Strecken bewähren.«

- Neue Attraktion ist die (wiederbelebte) Fuchsjagd.
- Früher gab es viele Gesangsvereine.
- Zu der alten Tradition des Frauentreffens zum Federschleißern gibt es Überlegungen im Heimatverein, einen regelmäßigen Handarbeitsabend zu organisieren.
- Altenbach war früher bekannt für seine Töpfereien (heute noch eine) und seine Tonvorkommen (Tongrube).
- Zu den Festen gibt es zu wenig Info-Verbreitung.

4. Thema _ Dorferneuerung

Geschichte:

- Das Dorferneuerungsprogramm ist nicht bekannt und gab es hier nicht.
- Aus dem vielen brachliegenden Bauland sollte eine Parklandschaft werden, auch als Zwischennutzung.
- Die Kirche muss unbedingt saniert werden, dazu gibt es schon erste kleine Ansätze, z.B. zur Turmuhr.

- Die leerstehende Gaststätte (Betrieb bis ca. zur »Wende« 1989) mit großem Garten sollte genutzt werden (vom Ordnungsamt gesperrt?).
- Im Bereich Wege müssten die hintere Ortsverbindung und der Weg durch den Wald zum Schullandheim erschlossen werden.

Ereigniskarten-Geschichte »Dorferneuerung«

»2005: Es gibt im Dorf große Flächen erschlossenen, aber in den nächsten Jahr wahrscheinlich ungenutzt bleibenden Baulandes. Dieses wird bei größeren geschlossenen Flächen einer Zwischennutzung als Park mit halb hohem Baumbewuchs zugeführt. Die Bepflanzung erfolgt mit Gewächsen, die teilweise Nutzwert oder besonderen ökologischen Wert haben (z.B. Quitte, alte Apfelsorten, ..., Wacholder u.ä.) Die Gestaltung erfolgt in der Art des Niederwaldes bzw. der Wildobstwiese.«

5. Thema _ Medien

Geschichte:

- Es fehlt ein öffentlicher Aushang für Infos/Bekanntmachungen von jedem für jeden. Ein guter Ort dafür wäre am neuen Spielplatz.
- Ein Flyer mit Jahresprogramm vom Heimatverein und anderen wäre gut.
- Ein »Infopoint« für Touristen und Bewohner wäre gut (in späterer Parklandschaft, siehe »Dorferneuerung«).
- Es gibt mehrere Websites, die über Altenbach informieren: www.eichberg-ev.de, www.ffw-altenbach.de.

- Bekannte Persönlichkeiten? Herr Kunze vom Reiterhof, in der Ortschronik sind keine zu finden, irgendein Olympiasieger wohnt in Altenbach.

Ereigniskarten-Geschichte »Medien«

»In Altenbach informieren zwei Vereine auf ihrer Website über den Ort und ihre Vorhaben. Eine zentrale Informationstafel, eine Auskunftsstelle, Flyer an alle Haushalte oder eine Ortszeitung würden den Informationsfluss fördern.«

6. Thema _ Radweg

Geschichte:

- Es gibt keine ausgewiesenen Radwege, Schilder fehlen. (Es tauchten auch schon verwirrte Radwanderer vom Muldentalradwanderweg auf, die nach dem Weg suchten.)
- Die genutzten Radwege sind sehr schlecht in ihrer Qualität.
- Die Querung von Bundesstraßen ist für Fußgänger und Radfahrer sehr, sehr schlecht, z.B. B6 - B107, hier müsste eine Ampel hin. Entlang der B107 gibt es auch keinen Radweg (sehr gefährlich!).
- Als Station am Radweg in der Nähe zum Schullandheim wäre ein einfach zu machender Fitnesspfad wünschenswert.

Ereigniskarten-Geschichte »Radweg«

»In Altenbach gibt es keine Radwege, obwohl Möglichkeiten genügend vorhanden sind. Durch eine gute Beschilderung könnte man sich die Umgebung, die wirklich reizvolle Landschaft und den schönen Planitzwald, viel besser erschließen.«

PROJEKTABLAUF ALLGEMEIN

Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen

weiteren Treffens der Gruppe in genügend zeitlichem Abstand, bei dem das Erreichte bzw. die Ergebnisse der festen Absprachen wie z.B. Gespräche/Partnerwerbung zusammengetragen und weitere Schritte besprochen werden.

Falls es zu keinem sofortigen umsetzbaren Projekt kommt, liegt jedoch eine Version des eigenen »XAGA-Das Dorfspiel« (*Ereigniskarten aus »Entdecken-vor-Ort«*) vor. Um bei der Projektentwicklung weiterzukommen kann die Gruppe überlegen, mit wem man nun im Sinne einer Gesprächsannäherung »XAGA - Das Dorfspiel« spielen sollte, z.B. mit dem Gemeinderat oder mit Vertretern unterschied-

licher Interessengruppen im Dorf. Das Spiel ist in jedem Fall eine Möglichkeit, mit weiteren Partnern und Interessierten in ein kreativ offenes Gespräch zu kommen und auch sie mit Engagement und Ideen »anzustecken«. Am Ende des Treffens werden alle Vereinbarungen noch einmal zusammenfassend benannt und jedem »Kordinator« sein Flipchartbogen mit auf den Weg gegeben.

Wichtig ist zum Schluss auch die **Reflektion der Teilnehmer** auf die drei Treffen. Aus dem angestrebten positiven Erleben des gemeinsamen Prozesses wächst neue Kraft für weiteres Engagement. ■



KOPIERVORLAGE PROJEKTPLANUNG



Projektplanung:

Um das Projektziel genauer zu fassen, hilft die kurze Beantwortung folgender Frage als Vorüberlegung für das gemeinsame Gespräch:

Projektbeschreibung

1. Beschreiben Sie bitte das Projektziel in höchstens drei (mittellangen) Sätzen.

Szenarien

2. Wer oder was wären sehr hilfreich für die Erreichung des Ziels und warum?

3. Wer oder was spricht gegen die Umsetzung des Projektes und warum?

4. Was kann schlimmstenfalls passieren, wenn das Projekt nicht umgesetzt wird?

Partner

5. Mit wem sollte man also über das Projekt sprechen, um sein Interesse daran zu erfahren bzw. ihn als Partner zu gewinnen?

Person/Institution/Firma:	Interesse:

Meine Einschätzung:

Das Projekt sollte realisiert werden:

- zeitnah nächstes Jahr langfristig gar nicht

Umsetzen

»Hitliste« der bepunkteten Projektideen

Ideen/Projekte für Altenbach

1. Treffpunkt/Café mit Verkauf eigener Produkte von Altenbachern (mit Kennenlernabend, Bauernmuseum)
2. Eisfläche am ServiceBund/Eisfest
3. öffentliche Aushangtafel/Flyer mit Jahresprogramm Altenbach
4. Verkehrsberuhigung der Hauptstraße
5. Sanierung der Kirche
6. Radweg: Querung, Beschilderung
7. Jugendtreff (im ehemaligen »Freizeittreff«?)
8. Fitnesspfad am Radweg, Nähe Schullandheim
9. Müllproblem: Papierkörbe fürs Dorf
10. Olympia in Altenbach?

Festgelegt wurde, wer die »Vordenkerrolle«, d.h. das Ausfüllen der Kopiervorlage »Projektplanung« für welche Projektidee bis zum nächsten Treffen übernimmt.

3. Schritt _ »Umsetzen«

Ablauf: Das Treffen folgt dem unter »Projektplanung allgemein« beschriebenem Ablauf. Vorangestellt wurde die Information über aktuelle Förderprogramme (*siehe Ergänzungen*) als »Denkfolie« für den Bereich »Finanzierung«.

Im Folgenden werden zwei Beispiele für »Vordenken« + Projektplanung dargestellt:

Beispiel Projektidee Eisfläche:

Vordenker: Jugendlicher, 12 Jahre

1. Beschreiben Sie bitte das Projektziel in höchstens drei (mittellangen) Sätzen.

»In dem Projekt »Eisfläche« geht es darum, im Winter (Anf. Dez. - Ende Feb.) an einem geeigneten Ort in Altenbach eine öffentlich zugängliche Spritzbahn (ca. 17 x 32 m) zu erschaffen. Auf ihr sollten dann 2 Eishockeytore (schon vorhanden) und am Rande eine Bank stehen. Ein kleiner Verleih alter Schlittschuhe wäre auch ganz nett, damit viele Leute kommen.«

2. Wer oder was wären sehr hilfreich für die Erreichung des Ziels und warum?

- Jugendfeuerwehr - Spritzen der Eisfläche durch Schläuche
- Eventuell Eigentümer des Grundstückes - Erlaubnis
- Viele dafür stimmende Leute
- Leute, die Schlittschuhe in Größe 36-47 besitzen

3. Wer oder was spricht gegen die Umsetzung des Projektes und warum?

- Eventuell der Eigentümer des Grundstückes
- Wenn das Wetter überhaupt nicht mitspielt

4. Was kann schlimmstenfalls passieren, wenn das Projekt nicht umgesetzt wird?

- Depressionen bei Teilen der Bevölkerung
- Keine Attraktion im Ort
- Projekt wird aufgegeben
- Schlechte Nutzung des Winterwetters

5. Mit wem sollte man also über das Projekt sprechen, um sein Interesse daran zu erfahren bzw. ihn als Partner zu gewinnen?

Person/Institution/Firma ☞ Interesse

- Jugendfeuerwehr Altenbach ☞ Möglichkeit zu »spritzen«
- Eigentümer des Grundstücks ☞ Erlaubnis
- Bevölkerung ☞ Verleih von Schlittschuhen und evtl. anderes

Meine Einschätzung: Das Projekt sollte realisiert werden - zeitnah. ■

Gemeinsame Überlegungen/Absprachen

<i>Projektidee: Eisfläche</i>		<i>Koordinator: Jugendlicher (12 Jahre)</i>	
Was	Wer	Mit wem	Bis wann
Flächen: Eigentümer herausfinden/Gemeinde fragen <ul style="list-style-type: none"> ■ neben ServiceBund ■ an der Ortsverbindung Altenbach/Neualtenbach ■ am Wiesenberg 	Die zwei Jugendlichen der Gruppe	Eigentümer/Gemeinde	Alles im November, da Eisfläche ja Dezember bis Februar da sein soll.
Haftung/Kosten usw. klären am Beispiel Eisfläche in Wurzen: <ul style="list-style-type: none"> ■ In Wurzen bei der Stadt anrufen und fragen 		Stadt Wurzen	
Mitstreiter gewinnen: <ul style="list-style-type: none"> ■ Vorstellung der Idee bei der Jugendfeuerwehr, die sich jeden Freitag trifft ■ mit denen Projekt weiter planen 		Jugendfeuerwehr	

Beispiel Projektidee

Verkehrsberuhigung:

Vordenkerin: Frau »X«, 30 Jahre

1. Beschreiben Sie bitte das Projektziel in höchstens drei (mittellangen) Sätzen.

Die Hauptstraße, die durch den älteren Ortsteil Altenbachs führt, ist sehr stark befahren, nicht zuletzt durch zahlreiche Lkws. Angesichts der oft unangemessenen hohen Geschwindigkeit auf der kurvenreichen, teilweise schlecht einsehbaren Straße soll es erreicht werden, dass die Autos langsamer, verantwortlicher und im Blick auf Kinder (und auch Tiere) aufmerksamer gelenkt werden. Eine Minderung des Verkehrsaufkommens wäre auch wünschenswert, auch Schilder »Achtung: Kinder!«

2. Wer oder was wären sehr hilfreich für die Erreichung des Ziels und warum?

- Anwohner, Bürger - Eingaben, Willensbekundung
- Gemeinde
- Straßenverkehrsamt/Straßenbauamt - zuständig?
- Presse - als Motor (in begrenztem Umfang)
- Bei vermindertem Verkehrsaufkommen auch Zeititzer Bewohner
- Auch Argument: Fußwege werden von Lkws zerfahren, dazu viele Traktoren, (die nötig sind)

3. Wer oder was spricht gegen die Umsetzung des Projektes und warum?

- Frage: wollen die Anwohner:
 - Geschwindigkeitsbegrenzung?
 - vermindertes Verkehrsaufkommen?

- Problem Kreisstraße: Argumente: wenn das nicht Kreisstraße wäre, müssten Anwohner zahlen

4. Was kann schlimmstenfalls passieren, wenn das Projekt nicht umgesetzt wird?

- Es geht weiter wie bisher: Gefahr für alle
- schlimmster Fall: Unfall mit Verletzten/Toten (bei Tieren bereits sehr häufig)

5. Mit wem sollte man also über das Projekt sprechen, um sein Interesse daran zu erfahren bzw. ihn als Partner zu gewinnen?

Person/Institution/Firma: ☞ Interesse:

- Gemeinde ☞
- Anwohner ☞
- Straßenbauamt ☞

Meine Einschätzung: Das Projekt sollte realisiert werden - langfristig.

Feste Verabredungen der Gruppe insgesamt:

- Das Projekt Eisfläche wird durch die zwei Jugendlichen direkt angegangen durch Gespräch mit Jugendfeuerwehr usw.
- Die Projektidee, zur Unterstützung der Kirchanierung eine Jahresendpostkarte von der Turmuhr zu verkaufen, wird von zwei Mitstreitern der Gruppe mit dem Kirchenvorstand abgesprachen und organi-

Gemeinsame Überlegungen/Absprachen

Verkehrsberuhigung / Radwegeverbesserung		Kordinator: Frau »X«	
Was	Wer	Mit wem	Bis wann
<ul style="list-style-type: none"> ■ Gespräch mit Straßenbauamt Döbeln ■ Gespräch mit Gemeinde (Sicherheitsbeauftragter + Verkehr) zu Verkehrsplanung, Möglichkeit einer kostengünstigen Radwegemarkierung durch Streifen, Möglichkeit von Ampeln u.a. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Herr »Y« ■ Frau »X« 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Straßenbauamt Döbeln ■ Gemeinde 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gespräche im Januar
<ul style="list-style-type: none"> ■ Motivation der Bürger/Anwohner für Verkehrsberuhigung/Radwege, Befragung durch Gemeinde organisieren (Bürgerbefragung/-beteiligung) ■ öffentliche Veranstaltung zum Thema organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gruppe, die sich im Februar trifft ■ Frau »X« 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gemeinde ■ Heimatverein 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mitte Februar
<ul style="list-style-type: none"> ■ Gesprächsinfos zusammentragen und Idee der öffentlichen Veranstaltung planen und organisieren ■ Februartreffen der Gruppe wird organisiert 			<ul style="list-style-type: none"> ■ Ende Januar/Anfang Februar

siert, bis Anfang Dezember (dann vorweihnachtlicher Verkauf). So soll neben Spendeneinwerbung auch Öffentlichkeitsarbeit ausgetestet werden.

- *Info Einholung durch verschiedene Gespräche, den Projekten bzw. potentiellen Partnern ent-*

sprechend (z.B. Projektidee Fitnesspfad: Gespräch mit Sportverein und Schullandheim)

- *Zusammentragen der Infos und weiteres Besprechen der Ziele und Organisation eines größeren »Dorttreffens«, um Projektideen vorzustellen und weitere*

Engagierte zu gewinnen, für Februar. Das Treffen der Gruppe wird durch Frau »X« organisiert.

- *Hier endet das Projekt. Die Gruppe findet sich jedoch im Februar erneut zusammen.*

Vereine als unterstützende Strukturen für bürgerschaftliches Engagement in der Region:

Lernwerkstatt Region Leipzig e. V.

Nahezu alle Vereine in Leipzig, dem Muldental und Delitzsch sowie Fortbildungs- und Unterstützungsmöglichkeiten für die Vereinsarbeit in der Region finden Sie unter

☞ www.lernwerkstattleipzig.de

Wettbewerbe

LOS - »Lokales Kapital für soziale Zwecke in Hochwassergebieten«

»Gemeinsam loslegen! Menschen beteiligen, Strukturen vernetzen, Mikroprojekte fördern.«, lautete das Motto des Programms LOS, 2003. Die Stärkung der sozialen Integration war dabei ein wesentlicher Ansatz, auf das sich auch das vorliegende, durch LOS geförderte Projekt »Neue Wege im Gemeinwesen« bezieht.

Das Programm des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) unterstützte Initiativen in den Kommunen und Landkreisen, die vom Hochwasser des vergangenen Sommers betroffen waren.

»Lokales Kapital für soziale Zwecke in Hochwassergebieten« wurde durch den Europäischen Sozialfonds (ESF) gefördert.

Parallel zum Bundesmodellprogramm LOS setzen auch die meisten Bundesländer vergleichbare Programme mit unterschiedlichen Schwerpunkten um.

☞ www.los-online.de

Einsetzen kann man das hier beschriebene Verfahren auch bei der Teilnahme an Wettbewerben, z.B. zur Ideenfindung und Projektplanung, z.B. bei

Startsocial

Bei Startsocial, dem bundesweiten Wettbewerb zur Förderung sozialer Projekte, unterstützen Experten aus Unternehmen und sozialen Institutionen soziale Projekte, die im Schwerpunkt ehrenamtlich getragen sind, mit professioneller Beratung und handfester Hilfestellung.

☞ www.startsocial.de

Sächsischer Landjugendwettbewerb »Nischt los im Dorf?«

Der Landjugendwettbewerb fordert Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene auf, sich mit ihren Ideen, Gedanken und Projekten am Wettbewerb zu beteiligen. »Gesucht wird alles, was Abwanderung und Null-Bock-Haltung stoppen kann«, so Minister Steffen Flath bei der Eröffnung des Wettbewerbes in Großpösna. Einsendeschluss ist der 15.04.2004

☞ www.smul.sachsen.de/de/wu/landwirtschaft/laendliche_neuordnung/index_1029.html

KLJB-»neuLand«-Kampagne für Jugendliche

»neu-Land-Kampagne« der Katholischen Landjugendbewegung: Innerhalb der von Oktober 2003 bis Oktober 2004 laufenden bundesweiten Kampagne organisieren sich

Jugendliche in ihrem Dorf ein Stück Land, das sie ein Jahr lang mit nachhaltigem Ansatz, ob sozial, landwirtschaftlich, kulturell o.a., bewirtschaften. »XAGA - Das Spiel« dient dabei vor Ort als Impuls für das gemeinsame Gespräch, zur Teambildung und zur Ideengenerierung.

☞ www.kljb.org

☞ www.neu-land.de

Infos und Links zu aktuellen Wettbewerben auf Bundesebene lassen sich auf den im nächsten Punkt aufgelisteten Seiten finden (z.B.

☞ www.wegweiser-buergergesellschaft.de)

In Sachsen werden die Wettbewerbe unter den jeweiligen Ministerien-Seiten bekannt gemacht.

☞ www.sachsen.de

Eine Übersicht über Förderungsmöglichkeiten auf Landesebene hat das Land zusammengestellt unter

☞ www.foerderfibel.sachsen.de

Infos und Tipps für bürgerschaftliches Engagement

»Nur wenn möglichst viele Bürgerinnen und Bürger bereit sind, sich aktiv einzumischen und Mitverantwortung zu übernehmen, kann Demokratie lebendig werden. Die Stiftung MIT-ARBEIT hat sich die »Demokratieentwicklung von unten« zur Aufgabe gemacht und versteht sich als Servicestelle für das bürgerschaftliche Engagement außerhalb von Parteien und großen Verbänden.« ...schreibt die Stiftung auf ihrer Internetseite. Sie selbst gibt dabei Unterstützung, z.B. »im Rahmen ihrer finanziellen Möglichkeiten Starthilfefzuschüsse an neue

Initiativen, Projekte und Gruppen, die im sozialen, pädagogischen, kulturellen oder politischen Bereich innovativ tätig sind und beispielhaft aufzeigen, wie einzelne das Leben in unserer Gesellschaft mitbestimmen und mitgestalten können.«

☞ www.mitarbeit.de

Der Wegweiser-Bürgergesellschaft bietet von Fördermöglichkeiten bis zu Praxishilfen wie z.B. beim Internetauftritt, in der Vereinsarbeit oder bei der Veranstaltungsplanung ein sehr breites Spektrum an Infos und Tipps.

☞ www.wegweiser-buergergesellschaft.de

Die Akademie für Ehrenamtlichkeit bietet attraktive Qualifizierungsmöglichkeiten und organisationsübergreifenden Erfahrungsaustausch für haupt- und ehrenamtlich Engagierte an wie z.B. auch Aktuelles über Wettbewerbe wie startsocial.

☞ www.ehrenamt.de

FreiwilligenKultur ist eine Onlinepublikation zum Bereich Ehrenamt mit thematischen Schwerpunkten wie z.B. »Anerkennungskultur für Ehrenamt und freiwilliges Engagement« in der Ausgabe 05/2003.

☞ www.freiwilligen-kultur.de

Die Stiftung Bürger für Bürger wirbt mit »Service für Ihr Engagement«. Auf ihren Seiten finden sich Infos vom Thema Bürgergesellschaft über Fortbildungs- und Fördermöglichkeiten bis zum Veranstaltungskalender u.v.m. .

☞ www.buerger-fuer-buerger.de

LEA, Lern- und Entwicklungsagentur des Netzwerk Südost e.V.s

»Entdecken - Lernen - Unternehmen« prozesshaft anzugehen hat sich LEA, die Lern- und Entwicklungsagentur des Netzwerk Südost e.V.s, zum Motto und damit zur Aufgabe gemacht. Die LEA ist ein Pilot- und Entwicklungsprojekt für regionale Strukturbildung und innovatives Lernen, das lokale Initiativen, deren Kooperation sowie Projekte und Fragestellungen in ihrer Entwicklung unterstützen will. Das Lernen an der Erfahrung des anderen steht dabei im Mittelpunkt eines regionalen Managements. Das LOS Projekt in Altenbach wurde in diesem Sinne der Gestaltung eines lebendigen Lernprozesses im Gemeinwesenbereich und dessen Modellhaftigkeit, d.h. weiterer Anwendbarkeit in anderen Dörfern/Gemeinden, konzipiert.

Seit 1998 arbeitet der 1993 gegründete Netzwerk Südost e.V. als Fachverein für Stadtteil-, Regionalentwicklung und Gemeinwesenarbeit über die Grenzen Leipzigs hinaus an der Stadt-Umland-Beziehung. Nicht nur um die Überwindung der Stadt- bzw. Verwaltungsgrenzen geht es dabei. Wesentliche Schwerpunkte sind die Erweiterung des fachlichen Horizontes durch interdisziplinäre Arbeitsansätze und die Suche nach **neue Herangehensweisen bei Lern- und Entwicklungsprozessen.**

Zur Entwicklung des im Verfahren angewendeten Lern- und Kommunikationsinstrumentes »XAGA - Das Dorfspiel«

Rahmen für die Entwicklung, Erprobung und Anwendung bildete das Projekt »Management

für regionale Lernkulturen« /Programm »Lernkultur Kompetenzentwicklung« des Programmbereiches LisU, »Lernen im sozialen Umfeld«, der ABWF e.V.¹. Ziel des Projektes ist es, Unterstützungsfunktionen und »Lerndienstleistungen« über intermediäre Teams in »Tätigkeits- und Lernagenturen« bereit zu stellen und damit die Entwicklung und Ausprägung neuer Lernkulturen zu befördern.

Netzwerk Südost e.V. betreibt als Projektstandort seit November 2003 mit dieser Zielstellung die »LEA« im Raum Leipzig/Südost - Muldenland (siehe oben). Kern der intermediären Tätigkeit des Vereins ist dabei die Übersetzungs- und Vermittlungsfunktion mit strukturbildender initiiender sowie strukturverändernder beratender Funktion. Eingesetzt werden dabei Instrumente wie z.B. Workshops, Werkstattreihen u.a. Aus dieser intermediären Arbeit und Erfahrung des Netzwerk Südost e.V. heraus entstand der Ansatz, »XAGA - Das Dorfspiel« als neues, niedrigschwelliges Instrument zur Unterstützung intermediären Handelns zu entwickeln.
www.stadt-land-mulde.de
www.abwf.de

Bürgerschaftliches Engagement für die Gemeinwesenarbeit ist natürlich auch in Städten bzw. Stadtteilen gefragt.

Mit »XAGA - Das Dorfspiel« lässt sich der in dieser Broschüre dargestellte Projekt analog auch dort umsetzen.

☞ www.xagaspiele.de

¹ *Arbeitsgemeinschaft für betriebliche Weiterbildungsforschung Berlin. Der Programmbereich LisU (Lernen im sozialen Umfeld) und seine Einzelprojekte werden gefördert durch das BMB+F sowie den ESF*

XAGA unterstützt Lernen, Kommunikation und Beteiligung in Stadt, Dorf und Region.

Weiterspielen kann man dabei auf vielfältige Art und Weise. Einige Vorschläge sollen hier als Beispiel dienen:

Formen des Einsatzes:

Angeleiteter Spieleabend in öffentlichem »Treff« (Stadtteiltreff, Dorfclub, u.a.)

»Nur« Spielen: Die einfachste Form ist, einfach zum gemeinsamen Spielen an mehreren Tischen einzuladen und so die Mitspieler ganz allgemein über Spielspaß für die Beschäftigung mit dem eigenen Lebensraum zu motivieren. Möglich ist natürlich die Weiterführung dieses Spielabends in Richtung öffentlicher Beteiligungsprozesse.

Einstieg in Beteiligungsverfahren oder Bedarfserhebungen (Bewohnerwünsche)

Angeleitete Spielaktion: An mehreren Spieltischen wird im ersten Teil des Treffens das XAGA-Spiel gespielt. Dabei schreibt jede Spielerrunde eine Ergebnisliste. Diese werden dann im zweiten Teil des Treffens neben die jeweiligen Spielbretter gelegt. Jeder kann nun die gekneteten Spielorte der anderen besichtigen und vergleichen. Für die »Besichtigung« werden an alle Stifte oder drei Klebepunkte verteilt. Auf die seiner Meinung nach besten gekneteten Ideen darf nun jeder auf den Ergebnislisten drei Striche machen oder seine drei Klebepunkte anbringen. Für alle entsteht so ein Eindruck, welches die interessanten Themen im Ort sind. XAGA kann in unterschiedlichen Moderationsformen als ein Einstiegselement in Beteiligungsverfahren eingesetzt werden bzw. zur Erhebung von Bewohnerwünschen dienen.

Spielabend in einzelnen Hausgemeinschaften/Straßenzügen/Vereinen/ Schulklassen oder anderen Gruppen bzw. Einrichtungen

Wettbewerbe: Das Spiel wird an einzelne Akteure/Gruppen/Einrichtungen/Firmen usw. verteilt und damit ein Wettbewerb verbunden: z.B. ein Foto-Wettbewerb zum besten Entwurf (»Der ideale Ort«) oder ein Wettbewerb zum Geschichten-vor-Ort-Sammeln.

Diesen Vorschlägen liegen Erfahrungen des Projektträgers zu Grunde. Spielend wurde z.B. die Hochschulkommunikation zwischen Architekten und Bauingenieuren in der HTWK Leipzig (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur) »angeleiert«. Gespielt haben wir auch schon mit Gewerbetreibenden im Rahmen von Workshopreihen und offenen Treffen in Freizeiteinrichtungen im Muldenland oder mit Bürgern und Politikern bei einem Hochhausfest in Leipzig. XAGA lässt sich fast überall spielen als Einstieg in neue Wege im Gemeinwesen. ■



EIGENE NOTIZEN



Einführung

Spielen

Entdecken

Umsetzen

Ergänzungen





Das Projekt »Neue Wege im Gemeinwesen« inklusive der Herstellung dieser Broschüre wurde durchgeführt im Rahmen des Modellprogrammes des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) »Lokales Kapital für soziale Zwecke« (LOS) gefördert durch den Europäischen Sozialfonds (ESF).



Raga