

# stadt spieler

Pressespiegel –  
Stadtspieler 09/10



LUDILUX

---

Medium: [blog.oliver-gassner.de](http://blog.oliver-gassner.de)  
Erscheinungsdatum: 13.05.2010

## StuttgartBC und die Stadtspieler: spielerisch Networken mit XING Stuttgart

Geschrieben von **Oliver Gassner** • Dienstag, 30. März 2010 • Kategorie: **moblog**  
Fotos: **Peggy Stinson**

Also Networking und spielen in Kombination wird mein neues Hobby. gestern Abend waren die '**Stadtspieler**' aus Hamburg bei StuttgartBC zu Gast und wir haben und deutlich besser kennengelernt, als das bei einem normalen Networkingabend der Fall ist - und Zeit und Gelegenheit fürs geschäftliche Gespräch war immer noch.

Stadtspieler ist ein Stadtplanungsspiel, bei dem es weniger um Würfel, Karten und Punkte geht denn um Kreativität und Kommunikation - die Dinge, die auch im Business relevant sind, und anderswo natürlich.

Über 40 StuttgartBCler waren zu Gast und hatten glaube ich jede Menge Spaß, jedenfalls sind noch nie nach eine Event so viele Leute zu mir gekommen und haben sich bedankt.

Bei StuttgartBC **geht es spielerisch weiter**: Mit Powerpointkaraoke am 26.4. und mit Siedler von Catan Anfang Juni. Und am Horizont sehe ich schon einen TAC-Abend.

Medium: **Contraste**  
Erscheinungsdatum: **04/2010**

# Spielerisch: Beteiligung im Stadtteil kreativ vorbereiten

**Gemeinwesenentwicklung einmal anders: Spielen ist eine der ältesten Methoden, um Strategien, Interessen und Ideen auszutauschen, zu verhandeln, Lösungsansätze zu finden und Erkenntnis zu gewinnen – über das Selbst und über den Anderen. Stadtspieler – so der Name eines neuen Spiels – lädt zur Mitgestaltung des eigenen Ortes und der eigenen Nachbarschaft ein und kann dadurch konkrete Entwicklungsprozesse initiieren. Es handelt sich um ein Brettspiel, das sich als innovatives Instrument in Kommunikations- und Teilnahmeverfahren in der integrierten Stadtentwicklung einsetzen lässt. Auch genossenschaftliche Bioenergiedörfer oder Stadtteilgenossenschaften lassen sich damit spielerisch angehen.**

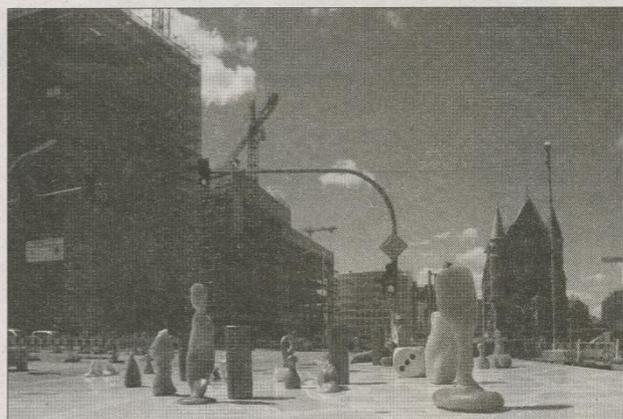
**Burghard Fieger, Red. Genossenschaften** ● »Spiele eignen sich wie kein anderes Instrument für die Eröffnung neuer Sichtweisen, das Infragestellen von Routinen und das Ausprobieren von Handlungsalternativen – genau das braucht die Stadtentwicklung!«, lautet die Einschätzung von Georg Pohl vom Netzwerk Agens e.V. Die Beteiligung unterschiedlicher Gruppen – Verwaltung, Politik, Wirtschaft, Zivilgesellschaft bis hin zu einzelnen Bürgerinnen und Bürgern – zählt heute zum erklärten Standard in Stadtentwicklungsprozessen: In vielen Fällen wird dieser aber nicht befriedigend eingelöst. Immer wieder stellt sich die Frage, wie die zahlreichen Akteure fürs Mitmachen und Einmischen zu gewinnen sind und wie die Kommunikation zwischen ihnen gelingen kann.

## Spielbeschreibung

*Stadtspieler* ist ein strategisches Brettspiel für vier bis sechs Personen. Es wird auf einem fiktiven Stadtplan als Spielfeld gespielt. Auf ihm sollen die Spieler eine Stadt frei nach Ihren Wünschen, Ideen und Vorstellungen bauen – aus Knete werden Ideen zu Bauwerken oder Figuren geformt. Stadtspieler schlüpfen dabei in verschiedene Rollen. Mal bauen sie als Investor ein Gebäude, mal besuchen sie als Bewohner einen Nachbarn, mal beschreiben sie als Stadtplaner die Situation. Die Spieler bauen, erfinden Geschichten und setzen sich mit den Vorschlägen der Mitspieler auseinan-

der. Ein Spieler beobachtet den Ablauf.

Das Spiel verläuft in vier Phasen: In Phase 1 machen sich die Spieler mit den Vorgaben des Spiels vertraut und jeder Spieler baut eine erste Figur oder ein Gebäude. Die 2. Phase ist die längste: Jetzt wird ab-



Stadtspieler – neue Sichtweisen bei der Gemeinwesenentwicklung

wechelnd gebaut, besucht und berichtet. Stück für Stück wächst auf dem Stadtplan eine Stadt. In der 3. Phase betrachten alle die entstandene Stadt mit Abstand: Welches ist das Gebäude mit dem größten Zukunftspotenzial? Am Ende der 4. Phase wird der Meisterspieler gewählt. Die Gruppe beendet das Spiel – und diskutiert mit den Aufzeichnungen des Spielbeobachters das Erlebte und die Ideen. Spieldauer: 90 Min., Spieler: 4-6, Alter der Spieler: 10 bis 99.

## Breite Anwendung

Mit seinem spielerischen Ansatz schafft *Stadtspieler* einen leichten Zugang zu Themen der Stadtentwicklung und erhöht die Motivation der beteiligten Personen, miteinander zu diskutieren. Die Grundversion des Spiels wird ergänzt durch ein Handbuch und einen Film. Sie ist so angelegt, dass sie sich auf verschiedenen räumlichen Maßstabsebenen (Region, Stadt, Stadtteil, Nachbarschaft) und in unterschiedlichen thematischen Kontexten (Jugendarbeit, lokale Agenda etc.) anwenden lässt.

Für eine Stadtteilgenossenschaft oder eine genossenschaftlichen Ökosiedlung könnte das Spiel beispielsweise etwa folgendermaßen aussehen: Auf der Grundplatte des Stadtteils kneten die Spieler Gebäude,

Grünflächen u.a. und werben um Gunst und Besuch der Bewohner. Werden für einen lebendigen Ort mehr Gemeinschaftsflächen oder Gewebe gebraucht oder ein origineller Spielplatz? Allein der Bau aus Knete reicht nicht aus, um die Mitspieler in die eigenen Bau-

ten zu locken. Durch Werbung füllen die Spieler ihre Kreationen auch mit Inhalten. Im ständigen Rollenwechsel schaffen sie gemeinsam ihren eigenen Ort aus Phantasie und Strategie! Erlebt wird das vielgestaltige Beziehungsgefüge der Stadtteilgenossenschaft und ihrer Aufgaben sowie der Austausch der Spieler zu ihren unterschiedlichen Sichtweisen zu Wohn- und Lebensqualität. Der

spielerisch abgebildete Wunsch – z.B. eines Bürgertreffs, gemeinsamer Arbeitsräume oder individueller Rückzugsmöglichkeiten – kann so zum Impuls für die Umsetzung eines gemeinsamen Projekts vor Ort werden.

### Tolle Grundlage

Durch den Film werden verschiedene möglich Spielversionen und -verläufe gezeigt. Entsprechend ermutigt das Set aus Brettspiel, Handbuch und Film die Mitwirkenden, individuelle Spielversionen für den eigenen Ort und eigenen Kontext zu fertigen. Für jede Spielversion können also das Thema und der Schwerpunkt der spielerischen Auseinandersetzung selbständig festgelegt werden. Beim Einstieg benötigen Anfänger naheliegenderweise etwas länger, bis sie den Ablauf verstehen. Dann aber fällt es immer leichter für das vereinbarte Spielszenarium die verschiede-

nen Schwerpunkte zu entwickeln. Wenn sie gesetzt sind, verändern sich zwangsläufig die lokalen Gegebenheiten und die Mit-Spieler (Bürger, Planer, Investoren) müssen reagieren. Das Ergebnis kann eine tolle Grundlage für die Aktivitäten in der nicht so spielerischen Wirklichkeit sein. ●

Autorenteam: Georg Pohl, Ronald Scherzer-Heidenberger, Till Brömme, u.a.: stadtspieler, 59 EUR pro Spiel, zuzüglich 10 EUR Versandkosten.

Bezugsadresse:

info@netzwerk-agens.de, www.stadtspieler.com



Fiktion oder Chance – gibt es Möglichkeiten Lebensräume gemeinsam zu gestalten?

---

Medium: [www.gemeinschaften.de](http://www.gemeinschaften.de) (Ökodorf-Institut Rundbrief)  
Erscheinungsdatum: 09.12.2009

**Stadtspieler - das Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität** macht Zukunft sichtbar. Wie von magischer Hand geführt entsteht auf dem anfangs leeren Spielbrett aus den Ideen, Wünschen und dem Gespräch der Mitspieler eine Stadt. Stadtspieler bringt neue Ideen in die Welt und setzt Leitbilder. Die 4. Version der national und international eingesetzten Methode unter der Dachmarke Ludilux ([www.ludilux.eu](http://www.ludilux.eu), [www.xagaspiele.de](http://www.xagaspiele.de)) eignet sich für den professionellen Bereich ebenso wie den familiär privaten Kontext. Seit Erscheinen 6.09 fand das Spiel Eingang in die Ausbildung in Universitäten und Fachhochschulen, bei Stadtplanern und Architekten, ein Regionalentwicklungsprojekt erarbeitete mit Stadtspieler ein Leitbild auf der Messe Expo Real in München, eine der größten Beratungsunternehmen orderte die neue Methode, ein Kirchenkreis probt mit dem Spiel das Zusammenwachsen mehrerer Gemeinden, für die anstehende Kampagne

BauTraum der Bundesstiftung Baukultur wurde das Spiel ausgewählt als eine der möglichen Anregungen zu eigenen Projekten für Jugendliche und Schulen. Auf der Webseite [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com): auch 3 Kurzfilme, die Ihnen Methode und Ziele näher bringen. **69Euro** mit Versand über [oekodorf@gemeinschaften.de](mailto:oekodorf@gemeinschaften.de) 26.11.

Medium: [www.wfg-kreis-soest.de](http://www.wfg-kreis-soest.de)  
Erscheinungsdatum: 05.12.2009

Wirtschaftsstandort | 12.10.09

## EXPO REAL: „Südwestfalen auf hervorragendem Kurs“

### Staatssekretär signalisiert Fördergelder – Projektwerkstätten fortgesetzt.



Gesprächsrunde mit Staatssekretär Dr. Jens Baganz (2. v. l.) am Südwestfalenstand auf der EXPO REAL (v. l.): Landrat Paul Breuer, Dirk Glaser, Landrätin Eva Irrgang, Christof Sommer (Bürgermeister Lippstadt) und Bernd Fuhrmann (Bürgermeister Bad Berleburg). Vorn die Studenten der Universität Siegen. Foto: Reuther/Hochsauerlandkreis

(Südwestfalen/München) Dr. Jens Baganz, Staatssekretär des Ministeriums für Wirtschaft, Mittelstand und Energie des Landes NRW, bewertete die bisherige Arbeit der jüngsten Region Deutschlands sehr positiv: „Südwestfalen befindet sich auf einem hervorragendem Kurs. Die Region wird in Düsseldorf sehr viel besser wahrgenommen als noch vor einigen Jahren. So wird das Thema Automotive in der Landeshauptstadt mit Südwestfalen verbunden.“ Zudem sagte der Staatssekretär Fördergelder zu, die die Schlüsselbranchen wie beispielsweise auch Maschinenbau und Gebäudetechnik stärken sollen.

In der Projektwerkstatt „Sauerland-Museum – kulturelles Schaufenster Südwestfalens“ wurden nun die zu schaffenden atmosphärischen Qualitäten für den Museumsinnenhof erarbeitet. Prof. Gerhard Kahlhöfer zu den Ergebnissen: „Notwendig ist ein emotionaler Ort, der das vitale Leben darstellt. Das kulturelle Schaufenster für Südwestfalen soll die gesamte Region abbilden. Deshalb muss die Fläche lebendig sein und zur Nutzung und zum Verweilen auffordern.“ Es sollen Bilder entstehen, die die vorhandene Qualität des Hofes nutzbar weiter entwickeln. Die bislang vorhandene schematische Planung und Visualisierung waren nur ein erster Schritt oder ein Vorentwurf für die weitere Entwicklung. Die wichtigen Fragen werden sein, wie viel Grün möglich ist und wie die Ein- und Ausblicke sowie die Öffnung gestaltet werden können. Auch nutzbare Flächen für Veranstaltungen und Ausstellungsobjekte sind erforderlich. In der Projektwerkstatt wurde damit von Prof. Kahlhöfer und dem Architekten Tobias Roth begonnen. Landrat Dr. Karl Schneider ist überzeugt, dass der Planungsprozess nun mit allen Beteiligten schnell fortgeführt wird: „Das Sauerland-Museum soll als Regionalmuseum künftig ein generationsübergreifendes Angebot

kultureller Aktivitäten sein.“

Beim Projekt „Naturerlebnisgebiet Biggeseesee – Listersee“ wurden mögliche Leitbilder erarbeitet, um die beiden Seen ganzheitlich zu erfassen. Heinz-Gerd Kraft, Regionalebeauftragter des Kreises Olpe, beschreibt das Ziel des Projektes: „Die identitätsstiftende Wirkung der Seen soll für die gesamte Region hergestellt werden und eine Strahlkraft entwickeln.“ Dabei geht es nicht nur um eine touristische Entwicklung der Gewässer, denn ein besonderer Fokus liegt auch in den Bereichen Bildung, Kultur, Natur und Sport. Architekturstudenten der Universität Siegen nutzten das Spiel „Stadtspieler“, ein methodisches Instrument der Stadt- und Regionalentwicklung, um Maßnahmen vorzuschlagen. Diese Arbeitsergebnisse werden in den weiteren Prozess einfließen. Beteiligt an dem Projekt sind vier Städte und zwei Kreise. Dies ist eine besondere Herausforderung für den gesamtheitlichen Ansatz der künftigen Ausrichtung des Biggesees und des Listersees. Die örtlichen Besonderheiten in den vier Kommunen waren deshalb die Grundlage für das Spiel „Stadtspieler“.

Die „DENKFABRIK“, das Projekt der Stadt Lüdenscheid, hat zum Ziel, ein innenstadtnahes Quartier zu einem Ort der Bildung und Weiterbildung und somit zu einem „Kreativraum“ zu machen. Bei der Projektwerkstatt ging es insbesondere darum, die bauliche Erweiterung der Phänomena als eine Säule dieser Entwicklung zu bespielen. Aus der Vielzahl der Projektbausteine wurden zudem eine notwendige Brückenverbindung mit angrenzendem Parkhaus bearbeitet. Dabei näherten sich die Studenten der Universität Siegen diesen Aufgaben auf unterschiedlichste Art und Weise und sorgten damit für ein breites Spektrum von Entwurfsideen. Zu erwähnen sind hierbei ein futuristischer Entwurf des Parkhauses sowie erste Vorstellungen zur Realisierung eines Foucault'schen Pendels, das die Erddrehung erfahrbar macht. Lüdenscheids Planungsamtleiter Martin Bärwolf freut sich über die neuen planerischen Impulse, die er aus der Werkstatt mitnehmen kann: „Das Versprechen an Herrn Glaser, keine der entwickelten Ideen von vornherein fallen zu lassen, fällt angesichts der erzielten Ergebnisse nicht schwer.“

Christoph Hesse und Edvin Jakupvic von der Firma Hesse + Kocher aus dem Sauerland betreuten und dokumentierten die fünf Projektwerkstätten.

#### Quelle & Kontakt

Kreis Soest  
Pressestelle  
Telefon 02921 30-3200  
E-Mail [pressestelle\(at\)kreis-soest.de](mailto:pressestelle(at)kreis-soest.de)

---

Medium: **trainerlink-newsletter.de**  
Erscheinungsdatum: **05.12.2009**

**stadtspieler - Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität**

'stadtspieler' ist ein strategisches Brettspiel zum Thema Stadtentwicklung und Kreativität für vier bis sechs Personen und richtet sich an Moderatoren und Multiplikatoren, die Prozesse in interdisziplinären Kontexten initiieren, begleiten und präsentieren. Wie 'stadtspieler' funktioniert, erfahren Sie auf der Website zum Spiel - mit

Film, Methodenhandbuch zum Download und Bestellmöglichkeit.

Medium: [www.hamburgerarchitektursommer.de](http://www.hamburgerarchitektursommer.de)  
Erscheinungsdatum: 05.12.2009

## Soziale Stadt

Aktion

### **Stadtspieler – ein strategisches Brettspiel zur Initiierung und Begleitung von Kommunikationsprozessen in der gebauten und lebendigen Stadt**

Stadtspieler hilft Akteuren und Bürgern, Ideen zu generieren, neue Sichtweisen einzuüben und ein interdisziplinäres und kulturübergreifendes Netzwerk zu bilden. Hamburger Erstpräsentation des Bundesmodellprojektes auf einem Schiff.

Veranstalter: Netzwerk-Agens e.V.

**Termin: 3.9.** Eintritt / Teilnahme: Anmeldung erwünscht,  
**18-21 Uhr** Platzzahl begrenzt

Ort: St. Pauli Landungsbrücken, Brücke 2

Info: Tel. 0174-3217830, [info@netzwerk-agens.de](mailto:info@netzwerk-agens.de)

Stadtspieler

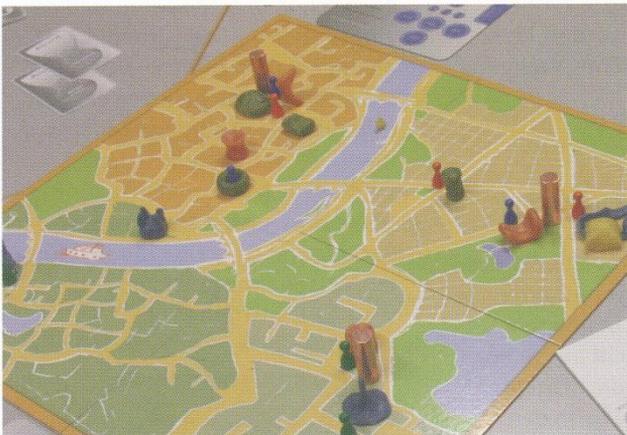


Medium: Training aktuell  
Erscheinungsdatum: 30. 11.2009

## Trainingspiel „Stadtspieler“: Vielseitiges Tool für kreative Trainer

Auf einem fiktiven Stadtplan eine Stadt entstehen lassen: Das ist die Grundidee von „Stadtspieler“. Doch nicht nur für echte Stadtentwicklungsprojekte soll sich das Spiel eignen, sondern auch zum Training von Interaktion, Kreativität, Ideenentwicklung und Teambuilding, verspricht der Anbieter. Training aktuell hat das Spiel getestet.

Foto: Nina Peters



Einsatz für die Stadtentwicklung: Aus Knete formen die Spieler Gebäude – der innovativste Bau wird prämiert.

### Das Angebot:

„Stadtspieler“ ist als Pilotprojekt des Programms „Nationale Stadtentwicklungspolitik“ im Juni 2009 erschienen. Doch neben Architekten und Stadtplanern will der Anbieter Ludilux weitere „Spielschichten“ erobern: Für Trainer, Moderatoren und Multiplikatoren soll „Stadtspieler“ besonders bei der Begleitung von Prozessen in interdisziplinären Kontexten ein unterstützendes Tool sein. In einem beigegeführten Methodenbuch werden konkrete Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen Settings detailliert beschrieben. Mitspielen können vier bis sechs Personen im Alter von zehn bis 99 Jahren. Die Spieldauer ist auf 90 Minuten angesetzt.

### Der TA-Check:

Die Spielvorbereitungen gehen sich zunächst etwas hölzern an: Die Angaben in der Spielanleitung erscheinen mir auf den ersten Blick recht unkonkret, was wohl den vielseitigen Einsatzmöglichkeiten des Spiels geschuldet ist. Erwartungen weckt hingegen die hochwertige Spielausstattung: Für jeden Spieler gibt es eine etwa DIN-A-5 große Spielerkarte, auf der er die Materialien für die Spielaktionen abstellt: buntes Knetwachs, Halma-männchen, ein Stadtplanerpreis aus Kupfer, Themenkarten und Meisterspielerwahlpunkte.

Zunächst bestimmen wir einen Vorspieler und einen Spielbeobachter. Der Vorspieler soll zusätz-

lich zu seiner Mitspielerrolle die Spielanleitung vorlesen, in der beschrieben ist, was die Spieler in den insgesamt acht Spielschritten tun sollen. Der unparteiische Spielbeobachter hat die Aufgabe, Erkenntnisse und Lösungen schriftlich festzuhalten. Diese Rolle übernehme ich.

Los geht es mit dem ersten Spielschritt: Der Vorspieler verteilt vier Szenariokarten auf dem Spielfeld, die die Ausgangsbedingungen der jeweiligen Stadtviertel beschreiben. Etwa: „In der Neustadt hat eine Bewohnerinitiative bei der Stadtverwaltung erreicht, dass das Gelände der ehemaligen Marmeladenfabrik als ein Ort für alternative Projekte erhalten bleibt.“ Im zweiten Spielschritt sollen die Spieler aus einem ihrer vier Knetstücke ein Bauwerk formen, es in einem Stadtviertel platzieren und erklären, warum dieses Gebäude ihrer Meinung nach dorthin gehört. Meine Mitspieler kneten fleißig. Neben der Marmeladenfabrik entsteht zum Beispiel eine Skaterbahn, um die Neustadt mit einem weiteren alternativen Projekt zu bereichern, wie der Erbauer erklärt.

Nach einem etwas schleppenden Spielstart kommen meine Mitspieler in Fahrt. Sie können in drei verschiedene Rollen schlüpfen: Als Stadtentwickler beschreiben sie das Baugeschehen, als Bewohner besuchen sie neu entstandene Gebäude in der Stadt und als Investoren bauen

sie weitere Knet-Gebäude. Als Spielbeobachterin halte ich fest, welche Ideen sich hinter den teilweise abstrakt anmutenden Bauwerken verbergen. Die gläserne Stadtverwaltung zum Beispiel soll aussagen: In unserer Stadt gibt es keinen Filz. Es scheint, als hätten die Mitspieler den Grundgedanken des Spiels verinnerlicht: über das Übliche hinausdenken.

Am Ende wird noch der Meisterspieler gekürt. In unserem Fall die Erbauerin eines historischen Erlebnis zentrums, das die meisten Mitspieler-Besuche verbuchen konnte.

#### Der TA-Eindruck:

Der Praxistest zeigt: „Stadtspieler“ bringt Menschen miteinander ins Gespräch und fördert kreatives Denken. Die unterschiedlichen „Bebauungsstrategien“ offenbaren Arbeitsstrategien und Interessen der Mitspieler. Trainern, die das Spiel anwenden wollen, sei geraten, sich vorab ausführlich mit Spielanleitung und Methodenbuch auseinanderzusetzen.

#### Das TA-Fazit:

Wenn dem Spiel ein konkretes Anliegen zugrunde liegt, können sich nützliche Erkenntnisse und Spielspaß entwickeln.

*Nina Peters*

---

>> **Stadtspieler.** Ludilux, Hamburg 2009, 59,00 Euro.

Medium: [www.hochsauerlandkreis.de](http://www.hochsauerlandkreis.de)  
Erscheinungsdatum: 09.10.2009

## EXPO REAL: Südwestfalen auf hervorragendem Kurs

### Staatssekretär signalisiert Fördergelder – Projektwerkstätten fortgesetzt

Dr. Jens Baganz, Staatssekretär des Ministeriums für Wirtschaft, Mittelstand und Energie des Landes NRW, bewertete die bisherige Arbeit der jüngsten Region Deutschlands sehr positiv: „Südwestfalen befindet sich auf einem hervorragendem Kurs. Die Region wird in Düsseldorf sehr viel besser wahrgenommen als noch vor einigen Jahren. So wird das Thema „Automotive“ in der Landeshauptstadt mit Südwestfalen verbunden.“ Zudem sagte der Staatssekretär Fördergelder zu, die die Schlüsselbranchen wie beispielsweise auch Maschinenbau und Gebäudetechnik stärken sollen. In der Projektwerkstatt „Sauerland-Museum – kulturelles Schaufenster Südwestfalens“ wurden nun die zu schaffenden atmosphärischen Qualitäten für den Museumsinnenhof erarbeitet. Prof. Gerhard Kalhöfer zu



EXPO REAL - Projektwerkstatt Sauerland-Museum

den Ergebnissen: „Notwendig ist ein emotionaler Ort, der das vitale Leben darstellt. Das kulturelle Schaufenster für Südwestfalen soll die gesamte Region abbilden. Deshalb muss die Fläche lebendig sein und zur Nutzung und zum Verweilen auffordern.“ Es sollen Bilder entstehen, die die vorhandene Qualität des Hofes nutzbar weiter entwickeln. Die bislang vorhandene schematische Planung und Visualisierung waren nur ein erster Schritt oder ein Vorentwurf für die weitere Entwicklung. Die wichtigen Fragen werden sein, wie viel Grün möglich ist und wie die Ein- und Ausblicke sowie die Öffnung gestaltet werden können. Auch nutzbare Flächen für Veranstaltungen und Ausstellungsobjekte sind erforderlich. In der Projektwerkstatt wurde damit von Prof. Kahlhöfer und dem Architekten Tobias Roth begonnen. Landrat Dr. Karl Schneider ist überzeugt, dass der Planungsprozess nun mit allen Beteiligten schnell fortgeführt wird: „Das Sauerland-Museum soll als Regionalmuseum künftig ein generationsübergreifendes Angebot kultureller Aktivitäten sein.“

Beim Projekt „Naturerlebnisgebiet Biggeseesee – Listersee“ wurden mögliche Leitbilder erarbeitet, um die beiden Seen ganzheitlich zu erfassen. Heinz-Gerd Kraft, Regionalebeauftragter des Kreises Olpe, beschreibt das Ziel des Projektes: „Die identitätsstiftende Wirkung der Seen soll für die gesamte Region hergestellt werden und eine Strahlkraft entwickeln.“ Dabei geht es nicht nur um eine touristische Entwicklung der Gewässer, denn ein besonderer Fokus liegt auch in den Bereichen Bildung, Kultur, Natur und Sport. Architekturstudenten der Universität Siegen nutzten das Spiel „Stadtspieler“, ein methodisches Instrument der Stadt- und Regionalentwicklung, um Maßnahmen vorzuschlagen. Diese Arbeitsergebnisse werden in den weiteren Prozess einfließen. Beteiligt an dem Projekt sind vier Städte und zwei Kreise. Dies ist eine besondere Herausforderung für den gesamtheitlichen Ansatz der künftigen Ausrichtung des Biggesees und des Listersees. Die örtlichen Besonderheiten in den vier Kommunen waren deshalb die Grundlage für das Spiel „Stadtspieler“.

Die „DENKFABRIK“, das Projekt der Stadt Lüdenscheid, hat zum Ziel, ein innenstadtnahes Quartier zu einem Ort der Bildung und Weiterbildung und somit zu einem „Kreativraum“ zu machen. Bei der Projektwerkstatt ging es insbesondere darum, die bauliche Erweiterung der Phänomenta als eine Säule dieser Entwicklung zu bespielen. Aus der Vielzahl der Projektbausteine wurden zudem eine notwendige Brückenverbindung mit angrenzendem Parkhaus bearbeitet. Dabei näherten sich die Studenten der Universität Siegen diesen Aufgaben auf unterschiedlichste Art und Weise und sorgten damit für ein breites Spektrum von Entwurfsideen. Zu erwähnen sind hierbei ein futuristischer Entwurf des Parkhauses sowie erste Vorstellungen zur Realisierung eines Focaultschen Pendels, das die Erddrehung erfahrbar macht. Lüdenscheids Planungsamtleiter Martin Bärwolf freut sich über die neuen planerischen Impulse, die er aus der Werkstatt mitnehmen kann: „Das Versprechen an Herrn Glaser, keine der entwickelten Ideen von vornherein fallen zu lassen, fällt angesichts der erzielten Ergebnisse nicht schwer.“

Christoph Hesse und Edvin Jakupvic von der Firma Hesse + Kocher aus dem Sauerland betreuten und dokumentierten die fünf Projektwerkstätten.



EXPO REAL - Besuch Staatssekretaer Dr. Baganz

Medium: Stadt und Raum  
Erscheinungsdatum: 10/2009

**Stadtplanung als Spiel:** Bei der Hamburg-Premiere des neuen, strategischen Brettspiels »stadtspieler« können Interessierte im September auf einer Hafenrundfahrt Stadtplanung als Spiel testen. Bei dem Spiel bauen jeweils vier bis sechs Personen auf einem Stadtplan als Spielfeld ihre ideale Stadt. Dabei schlüpfen sie in unterschiedliche Rollen: Mal formen die Spieler als Investor, mal als Anwohner, mal als Stadtplaner

Bauwerke und Figuren aus Knete und diskutieren die Ideen ihrer Mitspieler. Ziel des Spiels ist es, eine lebenswerte Stadt zu gestalten...

Information:

Georg Pohl, Netzwerk Agens e.V.,  
Tel.: (01 74) 3 21 78 30,  
E-Mail: [info@netzwerk-agens.de](mailto:info@netzwerk-agens.de),  
Internet: [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com)

---

Medium: Eine Welt Netz Werk Rundbrief  
Erscheinungsdatum: 10/2009

## Spielen

**stadtspieler - das Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität** ist erschienen. Ein Methodenbuch und Kurzfilm in Förderung durch das BMVBS / BBSR ergänzen das strategische Brettspiel. Informationen und Bestellmöglichkeit (59 Euro Spiel, Methodenbroschüre und Film kostenfrei, Versandpauschale Deutschland 10 € / Österreich - die Schweiz 20 Euro) finden Sie unter [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com)

Medium: [www.mathias-klenke.de](http://www.mathias-klenke.de)  
Erscheinungsdatum: 09.09.2009

## „Stadtspieler“: Würfeln, wenn das Reden schwierig ist

Ein Brettspiel für die Stadtplanung – das klingt zunächst unseriös. Aber gerade wenn das Gespräch zwischen Planern und Betroffenen festgefahren ist, kann „Stadtspieler“ einen neu Zugang zu komplexen und konflikträchtigen Themen eröffnen – und einer formellen Planung einen tragfähigen Boden bereiten.

Angeboten wird eine Grundversion, in der sofort ‚losgespielt‘ werden kann. Es ist aber auch möglich, auf eine spezielle Fragestellung zugeschnittene Spielversionen zu entwickeln.

„Stadtspieler“ besteht aus drei Bausteinen:

- dem Brettspiel

- einem Methodenhandbuch, das auch den Einsatz des Spiels in Beteiligungsprozessen erläutert

- einem Video, das beispielhafte Spielverläufe dokumentiert

Das Projekt im Rahmen der Nationalen Stadtentwicklungspolitik finden Sie [hier](#).

Zur Internetplattform des Projekts [hier](#).



---

**Medium:** Netzwerk – Agens e.V. Newsletter Stadtteilarbeit  
**Erscheinungsdatum:** 09/2009

Stadtspieler...

Der außerdem anhängende Flyer wirbt für eine spielerische Form der Entwicklung von Ideen und Diskussion - Bürgerbeteiligung in der Stadtteilentwicklung muss nicht unbedingt immer "bierernst" sein!

Medium: Leipziger Internet Zeitung  
Erscheinungsdatum: 02.08.2009

## Weiterspielen: Leipziger Stadt-Spielidee wird jetzt in Hamburg weiterentwickelt

Ralf Julke  
02.08.2009



Stadtspieler.

Wenn Leipzig zu klein ist, geht man halt nach Hamburg, meinten die Akteure eines weiland noch nicht ganz so bekannten Vereins namens Netzwerk - Agens e.V. Der hieß bei seiner Gründung einmal Netzwerk Südost e.V. und war ein Leipziger Produkt. Hier lernte die Stadt einmal spielen.

Gegründet wurde der Verein Netzwerk Südost e.V. am 7. Juli 1993 und spielte in der Stadtentwicklung im Leipziger Südosten auch lange Zeit eine wichtige Rolle. Ganz zentral etwa bei der Entwicklung erster Ideen zur Nachnutzung des alten Leipziger Messegeländes, auf dem nach 1996 ja keine Messen mehr stattfanden. Aber der Stadtrat hatte vorsorglich beschlossen, das Gelände als neuen Stadtteil zu entwickeln. Und da lief so ein Bursche wie Georg Pohl durch die Welt, der fest davon überzeugt war, dass man so etwas nicht am Reißbrett machen kann und auch nicht mit schillernden Seifenblasen aus der Wunsch-dir-was-Wirtschaft.

Davon ist er übrigens heute noch überzeugt.

Auch das Agens-Netzwerk "zielt auf die Initiierung, Qualifizierung und Pflege von kooperativen Prozessen in der ganzheitlichen und komplexen Entwicklung in Stadt, Dorf und Region." Den Gedanken kennt man. Der hat in Leipzig mittlerweile Fuß gefasst. Unter anderem auch, weil auch die Stadt dem umtriebigen Mann aus dem Leipziger Südosten recht genau zuhörte. Auch wenn sie seine Art des Herangehens für die Entwicklung des alten Messegeländes nicht nutzen wollte. Und auch nicht für den Stadtteil, in dem das Netzwerk unterwegs war und sogar ein "Stadtteil Entwicklungs- und Marketingkonzept Leipzig-Stötteritz" entwickelte.

Und so brachte der Verein zwar 2000 das Aufsehen erregende

eingehen wollte, zumal mit einem zwar innovativen, aber kleinen Verein als Partner, parteipolitisch unabhängig", schätzt er die Rahmenbedingungen ein, die das Netzwerk Südost nicht zum Zuge kommen ließen. "Die politische Landschaft in Leipzig war derartigen Projekten alles andere als förderlich, so dass dem Träger und seinen beteiligten Personen nichts weiter übrig blieb, als das mögliche zu tun und die Themen weiter zu vertiefen."

### **Mehr zum Thema:**

#### **Miteinander ins Spiel**

#### **kommen: Erste**

#### **Mitspieltagung in Leipzig**

Unsere Gesellschaft verändert sich. Der Wandel fordert unsere Kreativität und die Bereitschaft zu einer qualifizierten Kommunikation heraus. Das ist keine neue Erkenntnis ...

Logischer Schritt: Das Spiel trotzdem weiterzuentwickeln. 2007 wurde Xaga als Projekt im Rahmen der "Nationalen Stadtentwicklungspolitik" des Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung eingereicht. 2008 gab es den Zuschlag. Und das hatte dann Folgen: Der Verein benannte sich um. Aus dem Netzwerk Südost wurde der Netzwerk Agens e.V. und der Verein packte seine Koffer, zog um nach Hamburg.

Und da wurde das Stadtspiel weiterentwickelt. Aus dem Stadtspiel wurde "Stadtspieler", das Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität.

Die nunmehr vierte Fassung der national und international eingesetzten Methode unter der Dachmarke Ludilux wurde auf dem 3. Kongress Nationale Stadtentwicklungspolitik am 25. Juni in Essen erstmals der Fachöffentlichkeit präsentiert. Ein Methodenbuch und ein Kurzfilm - gefördert durch das BMVBS / BBSR - ergänzen das strategische Brettspiel. Es ist zwar noch immer nichts für die Party. Aber das sollte es ja auch nie. Dafür ist es jene Begegnungsfläche, auf der Bürger, Planer und Investoren zueinander finden können, wenn sie denn den Wunsch danach haben, und gemeinsam ihre Stadt, ihr Dorf, ihren Stadtteil entwickeln möchten.

📄 [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com)

📄 [www.netzwerk-agens.de](http://www.netzwerk-agens.de)

📄 [www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de](http://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de)

Medium:

Magazin der Robert Bosch Stiftung Die Stunde des Bürgers

Erscheinungsdatum:

08/2009

## :: Zwei Männer schufen Neues: »Es war die Chance,

Pfarrer Dieter Paul und Georg Pohl packten an in Ostdeutschland

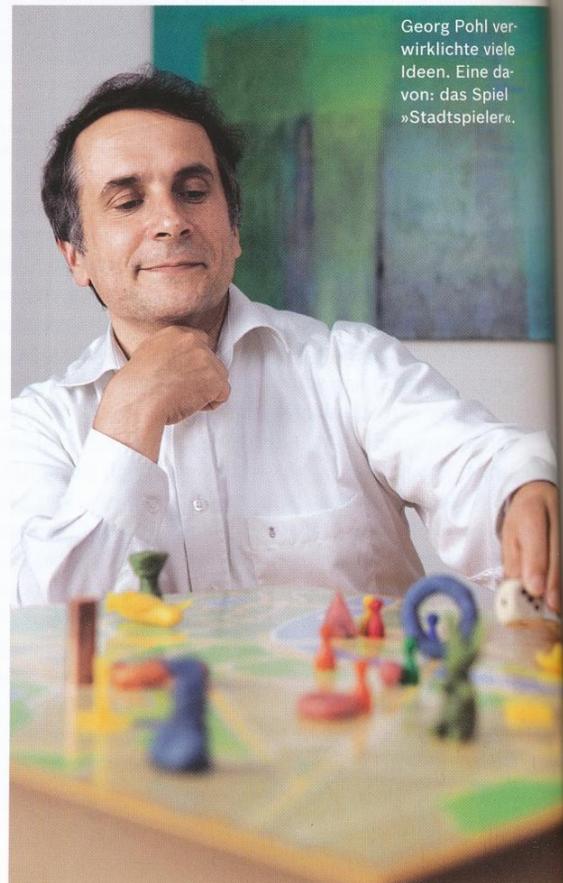
Von Stephanie Rieder-Hintze

### etwas zu bewegen ...«

**GEORG POHL HAT SICH FRÜH** Gedanken darüber gemacht, was schief lief in der DDR. Das Fazit des 1959 in Dresden Geborenen: »Das System war nicht gestaltbar und innere Aktivität ließ sich nicht in neue Strukturen umsetzen.« Das Ende des Nicht-Gestaltbaren hat der gelernte Tischler und Musiker, der aus einem anthroposophischen Elternhaus stammt und 1984 nach Leipzig gekommen war, herbeigesehnt. »Ich habe immer ein Bild gehabt von dem, was ich will«, sagt Pohl. Ob darin aber schon damals die zahlreichen Anstöße und Projekte der folgenden Jahre zu sehen waren? Etwas wagen und ausprobieren zieht sich wie ein roter Faden durch Pohls Leben. »Sicher in der Unsicherheit sein«, nennt er das. Unsicher waren 1989 viele, denn »das Vorige galt nicht mehr«. Pohl hatte zu diesem Zeitpunkt gerade ein Sozialstudium abgeschlossen, und statt weiterhin in einem Krankenhaus zu arbeiten, gründete er mit anderen den »Verein zur Wiedereingliederung psychosozial geschädigter Menschen«. Die Eintragung Nummer drei im Leipziger Vereinsregister zeugt von Mut und der Gunst der Stunde, die Pohl und seine Mitstreiter nützen wollten, um psychisch kranke Menschen raus aus der Anstalt und stattdessen hinein ins Leben zu holen. »Schon im Mai 1990«, erinnert sich Pohl, »machten wir eine Spendenreise in den Westen.« Motivation und Kreativität entstünden gerade aus Krisen. Sein Einsatz und die Ideen dahinter überzeugten auch die Robert Bosch Stiftung. Mitten im heruntergekommenen Leipziger Stadtteil Stötteritz, als »Dorf im Dorf«, wurde ein Gutshof - von der Stadt zur Verfügung gestellt - renoviert sowie Wohnheim, Betreutes Wohnen, Werkstätten und ein Begegnungszentrum aufgebaut. Bis zu 100 Bewohner und 50 Mitarbeiter gestalteten »Wohnen - Arbeiten - Freizeit« mit den Nachbarn im Stadtteil. Inhaltlich und baulich hat die Initiative viele Veränderungen er- und überlebt und ist heute größter sozialpsychiatrischer Träger in Leipzig. Doch Georg Pohl suchte für sich wieder die Veränderung, denn »mir fällt es schwer zu warten«.

Ab 1996 ging er als Vorsitzender des Leipziger Vereins »Netzwerk Südost« neue Wege: Dank des Bundesmodellprogramms »Lernen im sozialen Umfeld« wurden unzählige kleine und große Projekte auf den Weg gebracht, um die Ideenbildung und Verständigung im Stadtteil und der Region zu unterstützen. Ein weiteres Vorhaben Pohls ist das

Brettspiel »Stadtspieler«, das inzwischen seine fünfte Version erlebt und vielfach nachgefragt wird. Es klingt ganz einfach, wenn Georg Pohl sagt: »Zur rechten Zeit an der richtigen Stelle das Richtige tun.« Seine Themen Gemeinwesen und Nachbarschaft lassen sich überall umsetzen. Er ist ihnen treu geblieben als Geschäftsführer der Gemeinnützigen Treuhandstelle in Hamburg, wo er nun auch mit seiner Familie lebt. Pohl blickt optimistisch nach vorn: »Die Kraft, die man braucht für die Zukunft, kommt aus der Zukunft, nicht aus dem Blick zurück«, sagt er. ::



Georg Pohl verwirklichte viele Ideen. Eine davon: das Spiel »Stadtspieler«.

---

Medium: [www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de](http://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de)  
Erscheinungsdatum: 01.07.2009

## Stadtspieler

**Am Donnerstag ist auf dem 3. Kongress zur Nationalen Stadtentwicklungspolitik Stadtspieler erschienen, ein Spiel zum Nachdenken über Stadt. Gleich am Wochenende habe ich mich hingesezt, mit einem Freund und zwei Kindern. Eigentlich ist das ja kein Kinderspiel, aber wenn man mit einer großen Spielpackung nach Hause kommt, dann braucht man sich nicht zu wundern, wenn zum Testspiel auch die Kleinen mit am Tisch sitzen ...**

Wir sind keine geübten Spieler und brauchen etwas länger, bis wir den Ablauf verstehen. Die Kinder kneten derweil schon einmal die Knetmasse weich. Dann geht es los und gleich ist man mittendrin: in einer Altstadt, in der nur noch grantige Alte wohnen; einer Neustadt, die im Überschwemmungsgebiet liegt; einer Gartenstadt, in der eine heiße Quelle gefunden wurde; und in einem langweiligen Gewerbegebiet, das sich jeder vorstellen kann. Wir bauen: eine Schule mit begehbarem Dach, Stelzenhäuser für die Überschwemmungsoffer, eine Kinokirche, die das Gewerbegebiet beleben soll. Nach und nach werden Funktionen verknüpft, es ist eine bunte vielfältige Stadt, die so entsteht, alles andere als langweilig.

Dann besuchen wir uns gegenseitig und beschreiben, was wir von der Stadt erwarten. Und bewerten, was wir an den Gebäuden der anderen gut finden. Für Rosa und Emil (7 und 9 Jahre alt) ist das kein Problem. Im Gegenteil: sie haben wunderbare Ideen und vor allem auch recht genaue Vorstellungen, wie eine Stadt aussehen soll. Mit Profis aus Stadtplanung und Projektentwicklung wird es vielleicht nicht ganz so einfach werden, an Neues heranzukommen. Doch die geschickt konstruierten Stadtszenarien und die Knetmasse tragen sicher dazu bei, dass man bei gelockerter Vernunft ins Gespräch darüber kommt, was für eine Stadt wir uns eigentlich wünschen. Und das ist doch schon einmal ziemlich viel.

---

[nach oben](#)

Medium:

Forum Wohnen und Stadtentwicklung

Erscheinungsdatum:

Ausgabe 04/2009

Oliver Kuklinski

## Spielerisch erfahren, wie Stadt funktioniert?

Das neue Spiel *stadtspieler*



Sind Sie ein Fan von Spieleabenden? Treffen Sie sich mit Freunden zum neuesten Gesellschaftsspiel oder interessieren Sie sich sogar für Computerspiele – nicht die Ballerspiele – die strategischen, die ja durchaus lehrreich sein sollen und viele Preise gewinnen? Ich nicht, ich bin ein Spielmuffel. Allerdings habe ich große Freude am spielerischen Umgang mit Problemen und Aufgaben, am Eröffnen von Spielräumen mit Akteuren und Institutionen, am Komponieren von Einfällen und Methoden, um Prozesse zur innovativen Gestaltung der sozialen und gebauten Umwelt zu ermöglichen. Hier schreibt also wohl doch jemand, dem das Spielerische Freude bereitet, und so habe ich mich von Georg Pohl, einem der Autoren, dazu animieren lassen, bei *stadtspieler* mitzuspielen.

Vorgestellt wurde *stadtspieler* jetzt im Rahmen des dritten Bundeskongresses „Nationale Stadtentwicklungspolitik“ in Essen, als eines von 75 Pilotprojekten. Ein Spiel als Pilotprojekt? Das macht neugierig. Vor uns liegt, als Spielfeld, ein fantasievoll gestalteter fiktiver Stadtgrundriss. Verschiedene gut bekannte Strukturen lassen sich erkennen: Straßen, bebaute Bereiche, ein Fluss mit Brücken, Grünflächen, enge mittelalter-

liche und aufgelockerte bis hin zu geometrisch gegliederten Stadtquartieren. Vier bis sechs Spieler tauchen ein in den Prozess der Aneignung, sogar Kreation von Stadt.

Zunächst machen wir uns mit den Grundregeln vertraut und bauen mit Hilfe des beigelegten farbigen Knetbienenwachses jeder sein erstes Gebäude oder eine Figur. Die Gruppendyna-



mik unter den Spielern beginnt, es gibt lustige Kommentare, anerkennendes Schulterklopfen oder auch amüsierte Lacher angesichts gewagter Kreationen – lang, lang ist's her, seit ich das letzte Mal geknetet habe. Wir kommen in Gang, abwechselnd bauen wir, besuchen uns gegenseitig als Nachbarn oder bewerten Situationen aus der Perspektive von Experten. Ich merke bei mir selbst, wie eingeschränkt mein Blick oftmals ist und wie erfrischend es sein kann, als plötzlich mitten in der Altstadt ein Flussschwimmbad mit Spielwiese entsteht und erst recht die Irritation, als ein Mitspieler ein Atomkraftwerk (ein sicheres!) im Gewerbegebiet platziert. Zug um Zug wächst die Stadt, ein genialer Einfall wird mir von einer Mitspielerin direkt vor der Nase weggeschnappt, ich muss mir spontan etwas anderes einfallen lassen. Ich frage mich, warum bin ich nicht auf die Idee gekommen, das Seniorenheim kombiniert mit Kita, Hort und Mensa zwischen Innenstadt und Parkanlage zu bauen? Ich bekomme aber auch Anerkennung für praktische Einfälle und gewagte Baukonstruktionen à la Norman Foster. Schließlich betrachten wir gemeinsam unsere



(Foto: Felix Borkenau Fotografie, Hamburg)

Stadt aus der Vogelperspektive: Welches Bauwerk eröffnet die meisten Zukunftschancen? Am Ende des Spielablaufs wählen wir gemeinsam unsere Meisterspielerin, vielleicht weil sie die sozialen Belange der Stadt am konsequentesten mit wirtschaftlicher Weitsicht und unübertroffener Knet- ... äh Baukunst kombiniert hat? Eineinhalb Stunden sind wie im Flug vergangen und selbst alte Hasen haben etwas über die Entstehungsmechanismen von Städten lernen können. Die Perspektiven der Laien befruchten die Entwicklung, wirtschaftliche und administrative Rahmenbedingungen wurden kreativ modelliert, Akteurskonstellationen, persönliche Vorlieben und auch der Zufall spielten eine verblüffend große Rolle beim Entstehen unserer Stadt. Überraschend sind die Parallelen, die wir mit dem echten Leben wieder- und/oder neu finden können. All dies entdecken wir in der abschließenden Diskussion untereinander und anhand der Aufzeichnungen unseres Spielbeobachters oder sollte ich sagen unseres Stadtchronisten.

*stadtspieler* ist geeignet für die niederschwellige Anbahnung der Zusammenarbeit von Laien und Experten, denn es fördert die gegenseitige Wertschätzung. *stadtspieler* öffnet die Augen für die Dynamik paralleler Prozesse und divergierender Interessen, schafft damit Raum für Toleranz und die Bereitschaft, andere Perspektiven zuzulassen. Schließlich macht *stadtspieler* Spaß und kann in einem jedem Team das Bewusstsein für die Qualität von Unterschiedlichkeit und deren Anerkennung fördern. *stadtspieler* hat jetzt einen festen Platz in meinem Werkzeugkoffer für Teambuilding und Stadtentwicklung.

Oliver Kuklinski

Leiter und Inhaber von PlanKom – Politik-, Kommunal- und Unternehmensberatung, Hannover

Link zum Spiel: <http://www.stadtspieler.com/>

Medium: [www.netzwerk-gemeinsinn.de](http://www.netzwerk-gemeinsinn.de)  
Erscheinungsdatum: 13.05.2010

Mai  
09  
2010

## Stadtmarketing im Spiel: stadtspieler



Geschrieben von Georg Pohl & Thomas Schulze  
unter Methoden



Das strategische Brettspiel „stadtspieler“ ist ein Trainingsspiel für Stadtmarketing, Stadtentwicklung und Kreativität. Mit dem Spiel können neue Standortgemeinschaften aufgebaut und kreative Ideen entwickelt werden.



[weiter...](#) Klicks: 60 Kommentare: 0



**Medium:** Information zur Raumentwicklung  
**Erscheinungsdatum:** Ausgabe 3/ 4.2009

Informationen zur Raumentwicklung  
Heft 3/4.2009

273

## Fassbares und Unsichtbares

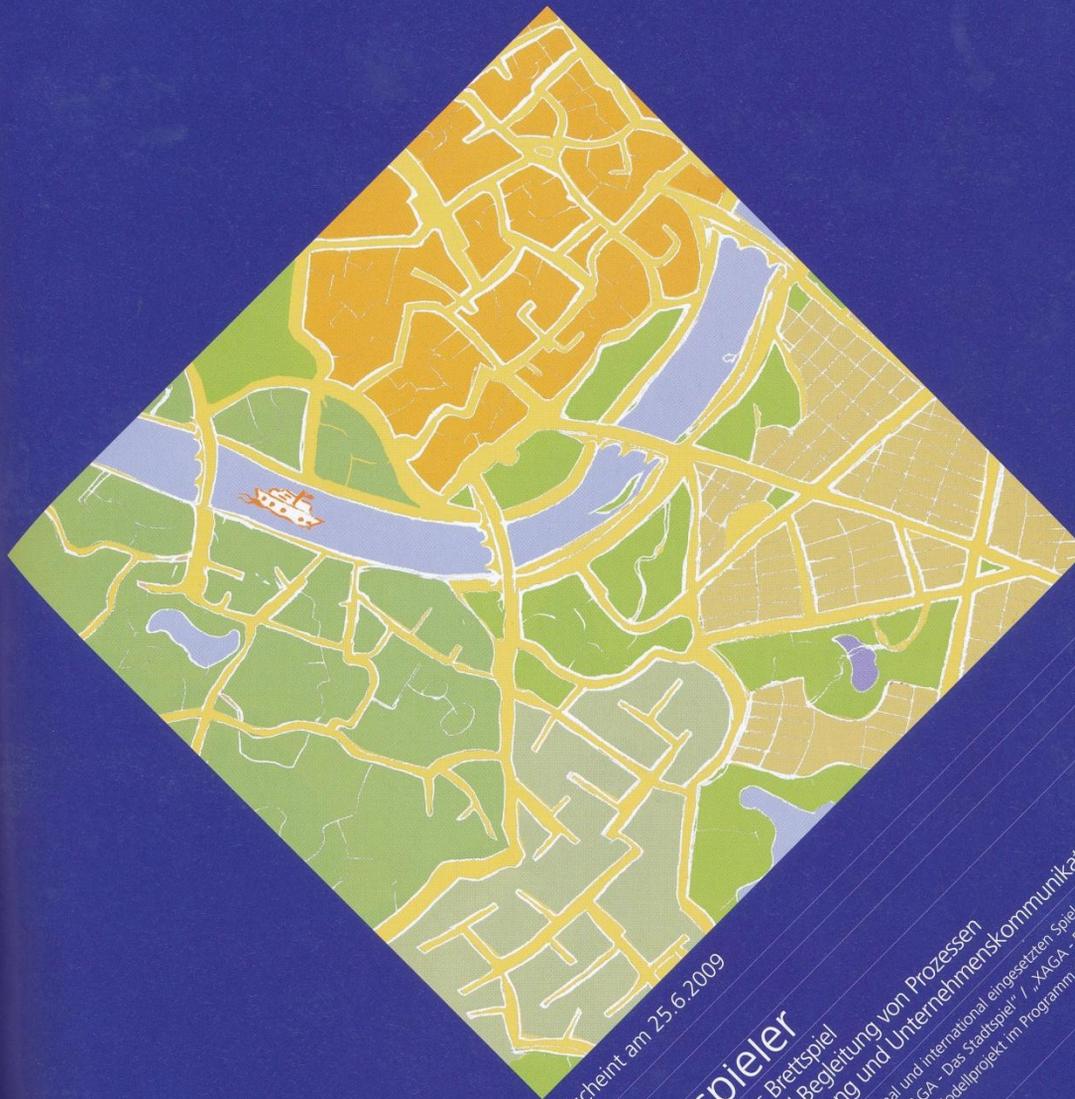
Robert Kaltenbrunner  
Stephan Willinger

Baukultur: die Gestaltung der Stadt  
als gesellschaftliche Aufgabe

Ziel des ebenfalls geförderten Projekts „Stadtspieler“ ist die Entwicklung eines Planungsinstruments, mit dem durch das Spielerlebnis ein Verständigungsprozess zwischen den interdisziplinär zusammengesetzten Spielergruppen angestoßen wird.

Durch gezielte Rollenwechsel (Investor spielt Anwohner, Bürger verwaltet städtische Finanzen, ...) werden über den planerischen Einzelfall hinaus eigene Deutungsstrukturen und Wertesysteme hinterfragt und Möglichkeiten zu Kompromissen aufgezeigt.

Medium: brand eins  
Erscheinungsdatum: 02.02.2009



Erscheint am 25.6.2009

## Stadtspieler

Ein strategisches Brettspiel  
zur Initiierung und Begleitung von Prozessen  
in der Stadtentwicklung und Unternehmenskommunikation.

Stadtspieler basiert auf dem national und international eingesetzten Spiel  
prinzip von „Leipziger Messspiel“, XAGA - Das Stadtspiel / „XAGA - Das  
Dorfspiel“, „Alle Dresden“ und ist ein Modellprojekt im Programm der  
„Nationale Stadtentwicklungspolitik“.

[www.ludilux.eu](http://www.ludilux.eu)



LUDILUX

**Medium:** Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.  
**Erscheinungsdatum:** Rundbrief 2/2009

## Vom Spielen zum Handeln

### *Stadtspieler ist das Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität*

Stiftung Agens e.V. (vorm. Netzwerk Südost)

Das neueste Produkt aus der Schmiede der Spiele-Entwickler vom (ehem.) Netzwerk Südost entwickelt die Grundideen weiter, die im „Leipziger Messespiel“, in „Alles Dresden“, im „Stadtspiel“ und im „Dorfspiel“ angelegt waren. Es geht um die Freisetzung von kreativen und schöpferischen Potentialen für beteiligungsorientierte Planungsprozesse. Die Entwicklung des neuen Spiels wurde vom Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung als Pilotprojekt im Programm der „Nationalen Stadtentwicklungspolitik“ unterstützt.

**stadtspieler** lädt Sie ein, Städte im Spiel neu zu erleben.

Als Werkzeug für Stadtentwicklung, Bildung, Wirtschaft und Nachbarschaft.

**stadtspieler** lädt Sie ein, spielend neue Perspektiven zu entdecken. Als Werkzeug für Kreativität, Kommunikation und Phantasie.

**stadtspieler** ist ein Trainingsspiel für das echte Leben. Als Werkzeug für Laien und für Profis – für alle, die auf Augenhöhe miteinander reden möchten.

#### Komm ins Spiel

**stadtspieler** ist ein strategisches Brettspiel für vier bis sechs Personen. Es wird auf einem fiktiven Stadtplan als Spielfeld gespielt. Auf ihm sollen die Spieler eine Stadt frei nach Ihren Wünschen, Ideen und Vorstellungen bauen – aus Knete werden Ideen zu Bauwerken oder Figuren geformt.

**stadtspieler** schlüpfen dabei in verschiedene Rollen. Mal bauen sie als Investor ein Gebäude, mal besuchen sie als Bewohner einen Nachbarn, mal beschreiben sie als Stadtplaner die Situation. Die Spieler bauen, erfinden Geschichten und setzen sich mit den Vorschlägen der Mitspieler auseinander. Ein Spieler beobachtet das Spiel.

**stadtspieler** verläuft in vier Phasen: In Phase 1 machen sich die Spieler mit den Vorgaben des Spiels vertraut und jeder Spieler baut eine erste Figur oder ein Gebäude. Die 2. Phase ist die längste: Jetzt wird abwechselnd gebaut, besucht und berichtet. Stück für Stück wächst auf dem Stadtplan eine Stadt. In der 3. Phase betrachten alle die entstandene Stadt mit Abstand: Welches ist das Gebäude mit dem größten Zukunftspotenzial? Am Ende der 4. Phase wird der Meisterspieler gewählt. Die Gruppe beendet das Spiel – und diskutiert mit den Aufzeichnungen des Spielbeobachters das Erlebte und die Ideen.

#### Über den Spass ins Spiel finden:

**stadtspieler** eröffnet neue Perspektiven.

Das Spiel bietet Platz für unterschiedlichste Interessen, lässt Ideen entstehen, fördert Teambildung und schafft intensiven Austausch zwischen allen Beteiligten.

**stadtspieler** lädt zum Lernen durch den Spaß am Spiel ein. Das Spiel zielt darauf ab, den einzelnen Spieler kompetenter zu machen. Dabei geht es weniger um Sieg oder Niederlage, sondern darum gewinnbringend an Entwicklungs- und Veränderungsprozessen teilzunehmen.

**stadtspieler** produziert Ideen. Die Mitspieler bauen gemeinsam eine Stadt und entwickeln dabei Ideen für Gebäude und für die Nutzungen von Flächen.

**stadtspieler** kann jeder sein. Bewohner eines Stadtteils, Nachbar in einem Straßenzug, das Projektteam eines Unternehmens, eine Schulklasse sowie Moderatoren und Planer in einem Stadtentwicklungsprozess.

#### Mach dein eigenes Spiel

**stadtspieler** besitzt als methodisches Instrument besondere Vorteile gegenüber anderen Formen:

Medium: **stadt:pilot 02**  
Erscheinungsdatum: **Ausgabe 2/2009**

## „stadtspieler“ beim Probespiel

Im Rahmen des Hamburger Architektursommers gab's Anfang September die Möglichkeit, *stadtspieler* zu testen. Eine höchst bunte Truppe – vom Architekten bis zum Taxifahrer – wollte das Brettspiel kennenlernen und traf sich zur Fahrt auf der Elbfähre. Während draußen der Hafen vorbeizog, wurden drinnen Ideen für die Stadt entwickelt und Gebäude geknetet. Jede der sieben Spielgruppen kürte am Ende

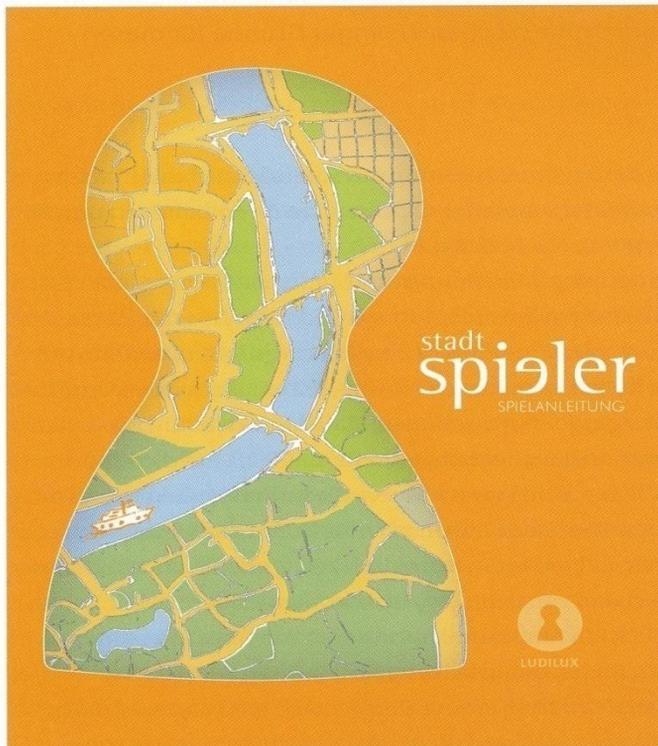


ihren Meisterspieler. Das einhellige Urteil der Probespieler: Das Spiel eignet sich hervorragend, um mit anderen ins Gespräch über Stadtentwicklung zu kommen und festgefahrene Positionen zu lockern. Und: Spaß macht es auch! Wer das Brettspiel jetzt bestellt, erhält kostenlos ein ausführliches Methodenhandbuch und eine DVD mit vielen Anwendungsbeispielen dazu.  
Bezugsadresse: [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com)

Medium: stadtpilot 01  
Erscheinungsdatum: Ausgabe 1/2009

## Spiel mit!

Wer Beteiligungsprozesse organisiert, steht immer wieder vor der Kardinalfrage: Wie gewinnt man die unterschiedlichen Akteure zum gleichberechtigten Dialog, und wie führt man die vielen Stimmen und neuen Ideen zusammen? Das Pilotprojekt „stadtspieler“ kommt der Antwort nun ein entscheidendes Stück näher.



„stadtspieler“ ist ein strategisches Brettspiel für 4 bis 6 Personen. Es wird auf einem fiktiven Stadtplan als Spielfeld gespielt. Aufgabe der Spieler ist es, eine Stadt frei nach ihren Wünschen und Ideen zu bauen. Sie können eigene Versionen des Spiels entwickeln, sodass die jeweilige Situation vor Ort nachgespielt werden kann. Wie das genau geht, und wie man das Spiel auch in großen Gruppen spielen kann, erläutert ein ausführliches Methodenhandbuch. Auf einer zusätzlichen DVD werden verschiedene Spielversionen gezeigt. Für Interessierte bieten die Entwickler von „stadtspieler“ auch Einzelpräsentationen des Spiels an.

Mehr Infos unter [www.stadtspieler.com](http://www.stadtspieler.com),  
Bezugsadresse: [info@netzwerk-agens.de](mailto:info@netzwerk-agens.de)