

**„PerspektivenDorf“ ist ein Planspiel/ Workshopformat (Gamification mit Graphic Recording) mit dem Ziel, Entwicklungsprozesse und neuartige Projekte im Dorf zu unterstützen durch die Förderung von Motivation, Szenarienkompetenz und Kommunikation der Akteure.**

Das Spiel verläuft in vier Phasen:

**Phase 1:** In Dörfern bewegen

**Phase 2:** Herausforderungen zusammenführen

**Phase 3:** Fünf Anfänge setzen

**Phase 4:** Themen mitnehmen

**In Phase 1** agieren die TeilnehmerInnen in Kleinteams in vier beispielhaften Dorfprofilen: Ökonomie-Dorf, Ökologie-Dorf, Sozial-Dorf, Kultur-Dorf. Sie setzen Elemente aus vier Kategorien (Institutionen+Infrastruktur, Produkte+Dienstleistungen, Initiativen+Verbände, Ereignisse+Eigenheiten) in die Pläne dieser Dorfprofile hinein, können/ sollten diese aber auch aus Plänen herausnehmen und in andere Dorfsettings einfügen.

**In Phase 2** werden aus den Plänen der vier Dorfprofile diejenigen Elemente ausgewählt, die eine besondere Herausforderung oder ein hohes Potential darstellen. Diese werden in einen fünften Plan, das „PerspektivenDorf“ eingesetzt und nach Clustern geordnet.

**In Phase 3** kennzeichnen fünf freiwillige TeilnehmerInnen im Plan des „PerspektivenDorfs“ Projekte als Ausgangspunkte für ein innovatives Dorfkonzept. Sie erläutern den konkreten Projektstart und setzen einen symbolischen Körper („Energie-Element“) auf das Projekt-Element im finalen Plan. Mit ihrer Präsentation zeigen sich die fünf Personen beispielhaft als Akteure im ländlichen Raum. Auch die anderen Workshop-TeilnehmerInnen notieren nun eine eigene Projektidee – von klein bis groß ist alles vorstellbar – auf eine MotivKarte.

**In Phase 4** legt jede/r TeilnehmerIn den Grundstein für ein eigenes Projekt-Konzept im realen Dorf. Beginnend mit der MotivKarte werden weitere Aspekte um die Projektidee gefunden und angelegt. Dazu erhält jede/r aus einem 32-Karten-Quartett, gegliedert in der Form einer Matrix aus den vier Dorfprofilen (Ökonomie, Ökologie, Sozial, Kultur) und den vier Elemente-Kategorien (Institutionen, Produkte, Initiativen, Ereignisse) vier Themen-Karten. Die Karten werden untereinander in der Gruppe so lange ausgetauscht, bis bei jede/r/m passende Karten für das eigene Perspektiven-Projekt verbunden sind. Die MotivKarten Idee kann sich dabei völlig ändern. In einer folgenden Teamarbeit werden die Ideen qualifiziert zu ersten Konzepten. Auf die Rückseite der MotivKarte wird die finale Projektidee notiert oder gezeichnet. Die abschließende Präsentation in einer zweiten Matrix zeigt alle Intentionen und Initiativen. Die Motiv- und Quartett-Karten, dazu ein symbolisches Energie-Element, nimmt jede/r TeilnehmerIn mit in den Alltag – als Erinnerung und Motivation, als Grundlage für eine Planung des ausgewählten Themas und Projektes, die Kommunikation und Umsetzung.

„PerspektivenDorf“ kann mit 8 bis 16 TeilnehmerInnen durchgeführt werden, dauert 3 bis 4 Stunden und ist von eine/r/m ModeratorIn anzuleiten. Eine verkürzte Version auf 2 oder ein Erweiterung auf 8 Stunden ist möglich. Bei größeren Gruppen sind mehrere Spielteams zu planen. Ein Einsatz von begleitendem Graphic Recording ist Teil des Konzeptes. Das Spielverfahren kann in einer Grundversion oder in einer auf einen konkreten Ort/ Region bezogene Variante mit angepassten Plänen zum Einsatz kommen. Das Gamification-Tool kann die Grundlage für eine regionale Entwicklungsstrategie bilden. Informationen und Materialien können über [www.perspektivendorf.de](http://www.perspektivendorf.de) oder per mail bei [gp@georgpohl.de](mailto:gp@georgpohl.de) bezogen werden.

„PerspektivenDorf“ ist eine Spielentwicklung von Georg Pohl, Hamburg 2018;  
Design: Till Brömme, Zeichnungen: Malte von Tiesenhausen

Der Ersteininsatz des spielerischen Verfahrens fand am 21.03.2018 auf dem Netzwerktreffen der Deutschen Vernetzungsstelle Ländliche Räume (DVS) auf Schloss Neuhardenberg statt.