

## Konzeption Quartier 4D

Ein Konzept von Georg Pohl, Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region, Hamburg

### „STADTKOMMUNIKATION“

#### Kontext

Das System, nach dem Städte seit Jahrzehnten geplant, gebaut und bewirtschaftet werden, benötigt angesichts drastischer gesellschaftlicher Veränderungen weitere Zugänge. Konventionelle Zielstellungen und Alibi-Beteiligungsverfahren können die Herausforderungen an die Stadt der Zukunft nicht mehr lösen und die Menschen nicht mehr mitnehmen. „StadtKommunikation“ bietet vier Muster (Systeme) mit Kategorien, Elementen, Verfahren, um die Menschen und ihr Wissen an der Entwicklung ihrer Stadt angemessen zu beteiligen. Das Ergebnis ist eine lebenswertere Stadt, in der die dort lebenden Menschen aller Gruppen und Professionen zu Akteuren der Entwicklung werden.

Dieser Paradigmenwechsel in der Stadtentwicklung soll im Rahmen eines Quartiers eingeführt und praktisch erprobt werden. Er wird durch methodische Instrumente und Verfahren aus den Bereichen Gamification, Storytelling und Graphic Recording unterstützt.

#### Zielstellung

Im Mittelpunkt der Stadt steht der individuelle Mensch, ohne den alle Bauten und Investitionen zwecklos wären. Wie kann der Mensch als Akteur in seiner Stadt mit dem Verlust der Eindeutigkeit, der Vielfalt der Ziele, den zahllosen Möglichkeiten von Stadt umgehen, Stadt im Zusammenhang mit seiner Biografie selbst mit Impulsen bereichern? Welche Analyse- und Wertungssysteme sollten Stadtplaner zukünftig ausarbeiten und anwenden, damit Stadt als

Organismus nicht nur einmalig Nachhaltigkeit praktiziert, sondern kontinuierlich regenerativ funktioniert? Stadtkommunikation nutzt Instrumente und Verfahren aus den Kulturtechniken Spiel, Geschichten, Bilder, um diesen Veränderungsprozess anzustoßen und zu unterstützen, jeden Menschen in seinem Kontext zu erreichen und mit Freude zur eigenen Aktivität einzuladen.

#### Umsetzung

„StadtKommunikation“ agiert mit vier ausgearbeiteten StadtMustern (Systemen), setzt sie in einem Praxistest in einem Modellquartier unter Einsatz von Instrumenten und Verfahren aus Gamification, Storytelling und Graphic Recording ein und entwickelt das Profil eines „Quartiersagenten“.



## 1 BEZUGSRAHMEN: Stadt ist mehr als Investition und Ertrag

### Stadt und Menschen

Eine Stadt ist ein komplexes Gefüge mit einer Vielzahl von Wechselwirkungen, Ambivalenzen und divergierenden Strategien. Zu ihr gehören private und öffentliche Räume, Institutionen und Infrastrukturen und vor allem Menschen unterschiedlichster Prägung. Ohne Menschen keine Stadt

Es sind Menschen, die sie erdenken, bauen, unterhalten und mit Leben füllen. Zugleich wirkt die Stadt auch auf die Menschen zurück, prägt ihr Erleben und Handeln. Quasi dialogisch generieren Menschen alltäglich neue Inhalte von Stadt und diese wirken auf sie zurück.

Unter den Bedingungen von Beschleunigung, Entgrenzung und Simulation in unserer heutigen Gesellschaft erleben viele Menschen ein individuelles Nomadentum, eine vielfache Unverbundenheit, und es wird grundlegend, neue Muster der Selbstverortung auszubilden. Es scheint, als fiel es der Stadt heute schwer, sich den neuen Bewegungen in ihr anzupassen, auf Fragen und Bedürfnisse der Akteure immer wieder neue Antworten zu finden. Kann die in vielen Bereichen noch nach in althergebrachten Bildern agierende Stadt diesen neuen Mustern noch folgen?

### Stadt der Zukunft

Für die Zukunftsfähigkeit von Stadt geht es nicht um einmalige Nachhaltigkeit, sondern eine Kontinuität von Veränderung, die immer wieder das Bestehende als Ressource einsetzt, ergänzt, neu definiert und für weitere Nutzungen verfügbar macht. Die Eindeutigkeit alter Ziele erweitert sich durch eine Vielfalt der Zugangswege in eine Matrix

aus Themen, Positionen, Wertungssystemen, die Abschluss zugleich mit Neubeginn verbindet. Eine Kombination von Menschen, Themen, Bauweisen, die sich selbst transformieren kann, wird zum Codex der regenerativen Stadt. Eine unendliche Geschichte, in der jeder verschiedene Rollen einnimmt, Experte und Generalist zugleich sein kann. Veränderung wird zum roten Faden in Biografien, die durch Erzählung Bedeutung erlangt.

*„Platon stellt in seiner Politeia der Stadt der bloßen Bedürfnisbefriedigung die Stadt der Erkenntnis gegenüber. Und eines ist klar, die Stadt ist diejenige Lebensform, die, mehr als jede andere, auf menschlicher Setzung beruht. Und die Frage ist, nach welchen Kriterien wird hier gesetzt, nach welchen Kriterien wird gebaut. Die alte Frage, Platons, welche Rolle spielt hier Erkenntnis, ist nicht obsolet, sondern ist hochaktuell.“*

Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin im „Stadtspieler“ Methodenbuch

### StadtSpieler, StadtPortrait ... StadtKommunikation

Im langjährig erprobten StadtSpieler-Verfahren entwickeln die Akteure Szenarien mit Bauten und Kriterien in vier Typologien der Stadtentwicklung (nach Albrecht Göschel): sozial-ökologische Gartenstadt, historisch-werteorientierte Altstadt, visionär-machtvoller Gewerbepark, kulturell-kreative Neustadt. Die Grundlage im Format StadtPortrait bilden vier Muster, die im sozialen Leben des Menschen gründen; sie werden als StadtMuster auf Strukturen der Stadt übertragen. Beide Formate liefern die Grundlage für das übergreifende Konzept *StadtKommunikation*



## 2 WANDEL: Um die Stadt zu verändern, muss die Logik erweitert werden

### Logiken der Stadt

Es gilt heute, neben dem System einer auf Investitions- und Baukriterien basierenden Planungslogik weitere Zugänge zum Organismus Stadt zu finden, sie zuzulassen und bis zu einem systematischen Gestaltungsansatz auszuarbeiten.

Um die Stadt zu steuern, bedarf es der Informationen und Daten. Diese sind in einem lang erprobten System geordnet, das auf Investition und monetärer Bilanz basiert. Dieses kann aber Ereignisse und Prozesse nicht erfassen, für die es keine Kategorie gibt bzw. die in ihrer Art eine andere Verfasstheit besitzen, die nicht der erprobten Logik folgt – z.B. das soziale Engagement von Menschen, das Lernen in Lebenssituationen, ihre Motive für den Einkauf regionaler Produkte, der Umgang mit Besitz oder die Wahl des Schulsystems für die Kinder. Solche Faktoren spielen für die Stadtentwicklung jedoch heute eine immer bedeutendere Rolle. Aus diesem Grund bedarf es zum einen weiterer Dimensionen und Systemen ihrer Analyse, um sie sichtbar zu machen und zum anderen einer eigenen Art „Werkzeugkiste für Interventionen“, um sie stark zu machen.

### Dimension Mensch

Digitale Systeme und quantitative Verfahren können zwar eine Unmenge an Daten erfassen und verarbeiten, sie sind aber in ihrer Art nicht geeignet für die beschriebenen erforderlichen Zugänge. Ohne Zweifel ist der beste Ansatz für die Ausarbeitung von weiteren Bilanzierungs- und Steuerungs-systemen der Mensch selbst. Der Mensch muss sich als Kenner und Handelnder dort einbringen, wo er lebt, er muss in Kommunikation treten in seinem Quartier. Das Stadtportrait schließt genau hier an.



### StadtPortrait

Die Idee: In einer gesellschaftlichen und professionellen Praxis wird kein bestehendes Altes aufgelöst, sondern durch Neues erweitert. In der Anwendung von optional vier Kategorie- und Verfahrens-Systemen können Themen wie Material, Geld, Digitalisierung, Kultur, Design, Smart oder Slow, Gender etc. unterschiedlich bewertet und auf verschiedenen Wegen mit eigener Systematik beantwortet werden. Ein Transfer von Positionen zwischen den Systemen ist gewünscht

## 3 STADTMUSTER: Vier Aspekte für Analyse, Strategie, Wertebildung und Verständigung in der Stadt

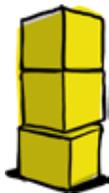
### Biografie

Das Muster der persönlichen Biografie zeigt sich in der Stadt, wenn man auf einem Stadtplan Orte und Ereignisse markiert und diese mit einem Roten Faden zu einem Wegenetzwerk verbindet. Hinter den Wegmarken stehen Geschichten aus Kindheit, gesellschaftlicher Herkunft, aus Freundschaften Tätigkeiten, Auseinandersetzungen, aus Lernen, Entdeckungen und Geheimnissen. Ein nahezu vollständiges Bild bietet sich demjenigen, der eine Wohnung als persönlichen Raum begehen darf. Für das Engagement, die soziale Rolle in der Stadt und im Quartier ist das biografische Muster von herausragender Bedeutung.



### Investition

Für das Muster der Investition sind Engagements von Relevanz, die kalkulierbar sind und in materielle Bestände eingebracht werden – seien es Produkte, Unternehmen oder Institutionen. Auch Zeit ist eine Investition. Alle Investitionen werden zum Start voll bewertet und verlieren mit der Nutzung an Wert, haben ein Ende oder müssen ggf. entsprechend ihrer Aufgabe immer wieder aufgewertet werden. Investitionen erbringen dem Investor einen persönlichen Ertrag. Auch Gruppen, Organisationen oder der Staat investieren. Investitionen sind in der Regel in der Stadt gut sichtbar.



### Begegnung

Das Muster der Begegnung macht das Potential einer Stadt sichtbar. Treffen Menschen aufeinander, die eine Gemeinsamkeit haben und doch in ihrer persönlichen Eigenheit unterschiedlich sind, kann in Ergänzung von Person oder Kompetenz etwas Drittes, Neues entstehen. Städte, die den „Möglichkeitsraum“

pflegen, profitieren in vielen Bezügen. Denn in diesen fließt das Engagement vieler Menschen ein, in den nicht planbaren Zufällen stecken die Hoffnung vieler Menschen auf Veränderung. Begegnung findet nicht nur in Cafés, auf Plätzen und im CoWorkingSpace statt, sondern potenziell überall – zu jeder Zeit kann eine Innovation mit größter Bedeutung ihren Anfang nehmen.



### Allianzen

Jeder Mensch, jede Handlung, jedes Bauwerk, jede Branche steht in Verbindung mit anderen. Für das Muster der Allianzen geht es um die Frage, wer mit wem wie verbunden ist. Das Netzwerk der Verbindungen kann als Struktur Sicherheit bieten, zugleich ist es Herausforderung, sich im Kräftespiel zu behaupten. Gute Allianzen sind beweglich, interessant, unterstützen in ihren geschriebenen und ungeschriebenen Regeln jeden Akteur in seiner Praxis für eine Balance zwischen Eigenheit und Abhängigkeit, im Wechsel zwischen Gewinn und Verlust. In der Stadt können starre Allianzen alles verhindern und dynamische Allianzen eine Potentialentfaltung bewirken.



## 4 AKTEURE: Von der Planungs- zur Steuerungskompetenz

### Wie wachsen Städte?



**Perspektiven-Wechsel**  
Wer in die Welt an andere Orte geht und heimkehrt, wird Heimat neu erfinden.

Dies gilt in räumlichen, zeitlichen, professionellen, kulturellen Kontexten, beim Wechsel in andere Rollen, in großen Dimensionen ebenso wie in kleinen.



Grenzen werden nicht aufgehoben, sondern durchlässig, passierbar.

Durch einen Besuch entstehen dann Verstehen und Veränderung, wenn Wahrnehmung der Bildung von Bewertungen vorangeht und eine geänderte Praxis im eigenen Handeln folgt, zum Beispiel das Starten einer neuen Initiative.

### Prosumenten

Kunden und Produzenten sind nicht mehr nur allein auf ihrer Seite zu finden, sondern agieren und begegnen einander als Prosumenten. Planer sind gefordert, öfter in die Rolle der Bürgerinnen und Bürger, der Zielgruppe von Ordnungssystemen, zu wechseln.

### Spielbein in der Planung, Standbein in der „Ungewissheit“

Für jeden gilt: Spielbeine beleben klassische Organisationen, Standbeine können auch auf sich ändernden Grundlagen Sicherheit finden, wenn Flexibilität geübt und die Fähigkeit zur Generierung passfähiger, dynamischer Kombinationen für Themen, Projekte, Bauten, Teams ausgebildet wird.



Dienstag, 10. Oktober 2017, 17.15 – 19.00 Uhr, HSR, Gebäude 4, Raum 4.006a  
**Gamification: Handwerk oder Zauberwort?**

Kann man ein Spiel als Methode bezeichnen? «Durchaus!», findet Georg Pohl. Für ihn ist spielen mehr als ein Spiel – es ist eine Kulturtechnik, welche sich jeder Mensch bereits in der frühen Kindheit angeeignet hat. In der Planungswelt lässt sich diese Methode auf vielfältige Weise einsetzen. Vor allem, um spielerisch ungewisse Entwicklungen auszuprobieren.

**Vortrag mit Interaktion / Simulation**

Georg Pohl **Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region**  
[www.georgpohl.de](http://www.georgpohl.de)

Kommentar: Andreas Schneider **Professur für Raumentwicklung – HSR**  
Moderation: Gabriele Kerschbaumer **Institut für Raumentwicklung – HSR**

## 5 PRAXIS: Start im Quartier mit Kulturtechniken

### Quartier als Bezugsraum

Es gibt nicht nur digitale Technik! Logistik und Nachbarschaftsleistungen lassen sich im Quartier bestens auf Umsetzbarkeit testen. Das Quartier stellt in seiner Formation als funktional umfassend ausgestattetes Gebiet mit gleichzeitig fußläufiger Erreichbarkeit aller Orte, mit Institutionen, entwickelter Infrastruktur und Nischen ein optimales Feld für einen Modellversuch dar. Wie in jedem Modellversuch bietet der Prozess eine reale Organisations- und Gebietsentwicklung – für Akteure je nach Engagement in unterschiedlicher Intensität – aber mit Entwicklung und Ergebnissen für jeden.

Module für die Ausarbeitung und Einführung der vier StadtMuster sind:

- Seminare (für Interessenten) als Lern- und Erfahrungsorte
- Plattform/Community als Inkubator für Ideen, Themen und Prozesse
- konkrete Projekte, koordiniert durch „Quartiersagenten“

### Spiel, Erzählung, Bild

Gefördert werden Prozesse und Projekte durch professionell gestaltete Instrumente und Methoden aus den Kulturtechniken Spiel, Erzählung, Bild – Gamification, Storytelling, Graphic Recording. Diese jedem Menschen kulturell vertrauten Formen



Akteure aus Europa entwickeln Strategien, Schloss Neuhardenberg 2018



Workshop für Unternehmen, Deutsche Gesellschaft für Qualität, Hamburg 2017

besitzen die Fähigkeit, nach innen in das Eigenverständnis und zugleich nach außen in die Gesellschaft zu wirken – durch Kommunikation. Gerade wenn alltägliche Gewissheiten schwinden oder sich eine biografische Kohärenz im Leben nicht mehr einstellen will, sind diese elementaren Kulturtechniken – zumal im Rahmen eines vertrauten Raumes wie dem Quartier – ein wertvolles Instrument der Selbstvergewisserung.

„Erzählungen weben ein kulturelles Grundmuster, das Erkenntnis, Orientierung und Bewertung ermöglicht.“

Prof. Dr. Vera Nünning, Heidelberg



## 6 METHODENSEMINAR



Berlin, 18.09.2017  
10.00 bis 17.30 Uhr  
Ort: 5213 space for open minds  
www.5213-berlin.de  
Franz-Jacob-Straße 16-18, 10369 Berlin

### Methoden – Seminar

Gamification – Storytelling – Graphic Recording

#### In Veranstaltungen und Netzwerken Innovationen setzen

Komplexität und Wechselwirkungen gehören zum Alltag in Stadt und Unternehmen. Zum Gelingen eines Um- oder Neubaus, einer Konzeption oder einer Allianz müssen Konstellationen von Akteuren und organisatorische Abläufe fortlaufend geprüft und auf die Zielstellung ausgerichtet werden. Individuelles Agieren ist ebenso erforderlich wie kooperatives Handeln. Emotionalität, Freude und Aha-Erlebnisse stehen gleichrangig zu fachlichen Aspekten.

Technische Innovation ist die Basis der Quartiers- und Stadtentwicklung. Die kommunikativ-soziale Qualität sichert die Potentialentfaltung.

STADTKOMMUNIKATION bietet für diese Aufgabenstellung eine exklusive Methoden-Kombination von Gamification – Storytelling – Graphic Recording und optionalem Planspiel.

Mit STADTKOMMUNIKATION erhalten Sie Einblick in drei Methoden, die Qualität und Akzeptanz eines Projektes mit thematischer Vielfalt und heterogener Teilnehmerschaft auf ein neues Niveau führen. Wir zeigen Ihnen ein Veranstaltungsformat, das nachhaltige Impulse auslöst, individuell und in der Gruppe zugleich. Mit den Methoden erhalten Sie Unterstützung in der Projektkommunikation, im Zulassen von Eigenheit, Sichtbarmachen von Zusammenhängen und dem Erproben von Szenarien.

Komplexität steuern heißt Standbein und Spielbein wechselnd zu nutzen.

#### Wollen Sie dabei sein, Zukunft zu gestalten?

**STADTSPIELER** (Gamification) ist mehr als ein Spiel. Im Spiel lernen sich die Akteure durch Beschreiben und Kombinieren ihrer Erfahrungen, Ziele und Kompetenzen kennen. Die Relevanz von Themen wird durch ein Verbinden von Positionen mit Content sichtbar. Das Spiel regt durch Reflexion und Interaktion das Erkennen von Strukturen als Ausgangspunkt für strategisches Handeln an.

**STORYTELLING** zeigt Zusammenhänge, kann scheinbar gegensätzliche Positionen nebeneinander präsentieren und macht einfach Spaß. Wir alle sind von Geschichten umgeben: sei es in Medien, Literatur oder Gesprächen. Wer weiß, wie Geschichten gebaut sind, kann sie für sich nutzen: Eine gute Story ist Programm zum Handeln.

**GRAPHIC RECORDING** visualisiert mit handskizzierten Bildern und Texten in Echtzeit Konferenzen, Meetings oder Workshops. Die Kombination von Bildern und Text steigert das Verstehen von komplexen Verbindungen, sie setzt Produktivität und Kreativität frei. Bilder prägen sich ein, wir nehmen sie mit.



## 7 PROZESS: Gamification als Kernstück der Veränderung

Gamification-Instrumente zeichnen sich durch die Verbindung von Fachinhalt und Emotionalität aus. Akteure agieren im Spiel-Feld, stehen abwechselnd aber auch darüber. Durch eine Regel mit Entwicklungsschritten werden die Teilnehmer durch einen Prozess geführt, der sie sowohl zu einem individuellen als auch zu einem Team-Ergebnis kommen lässt, dass sie ohne das Setting nicht erreicht hätten. Durch das professionell positionierte und eingesetzte Gamification-Instrument entsteht im Verlauf von mehreren Einsätzen an verschiedenen Orten im Quartier ein „Roter Faden“ für den Veränderungsprozess von Thema und Personen. Ergebnisse werden durch Erzählungen des Storytelling und Bilder des Graphic Recording dokumentiert und weitergeführt.

Gamification-Instrumente werden zu Markenprodukten, die den inneren Prozess repräsentieren und zugleich nach außen in das Umfeld ein Produkt darstellen, welches an anderen Orten in anderen Kontexten angewendet werden kann und so auf differenzierte Weise Dritte zu einem Engagement im Kernprozess einlädt.

Die Instrumente können bezüglich der Materialien und des Ablaufs an jede räumliche und personelle Situation angepasst werden.



Projekt-Pool Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V.

<b>Titel: „Stadtspieler“</b>	
<b>Untertitel: Kampagne „365 Ideen für Hamburg – Green Capital 2011“</b>	
<b>Projektträger:</b>	Netzwerk-Agens e.V.
<b>Projektzeitraum:</b>	Januar bis Dezember 2011
<b>Ort:</b>	Hamburg
<b>Einwohnerzahl:</b>	ca. 1.800.000
<b>Ansprechpartner:</b>	Georg Pohl – Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region / LUDIBOX Kommunikationsinstrumente Stammannstraße 11, 22303 Hamburg, Tel.: 01743217830 <a href="mailto:gp@georgpohl.de">gp@georgpohl.de</a> / <a href="http://www.georgpohl.de">www.georgpohl.de</a> <a href="http://www.stadtspieler.com/365ideen">www.stadtspieler.com/365ideen</a>
<b>Projektbeschreibung:</b>	
„Stadtspieler“ ist als Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität seit 15 Jahren in der Integrierten Stadtentwicklung, Training und weiteren Kontexten in verschiedenen Versionen im Einsatz. Die Kampagne „365 Ideen für Hamburg – Green Capital 2011“ ist ein mögliches Einsatz-Format und wurde in drei Aktionsphasen durchgeführt.	
<b>Phase 1: Ein Spiel auf der Reise durch die Stadt (Zeitraum: ein Jahr)</b> 27 unterschiedliche Unternehmen, Stiftungen, Vereine – von Flughafen Management bis Strafvollzug - führten mit eigenen Zielgruppen und zu Themen der eigenen Agenda wie Standortentwicklung, Kundendialog, Integration jeweils eine Veranstaltung durch. Alle nutzten dafür „Stadtspieler“. Dokumentiert wurden beste Ideen und deren Umweltqualität.	
<b>Phase 2: Ein Spiel verbindet Menschen und spornt an (Zeitraum: ein Abend)</b> Zum Finale wurden alle 400 MitspielerInnen eingeladen. 70 nahmen teil, sie kamen aus unterschiedlichsten Arbeitsbereichen, Stadtteilen, Generationen und Herkunftsländern. Es verbanden sie zwei Merkmale: sie leben/arbeiten in Hamburg und haben „Stadtspieler“ gespielt. Die zufällig zusammen gekommene Stadtgesellschaft bildet einen neuen Typ: Wissen und Ressourcen werden kombiniert, Experten und Nutzer kooperieren.	
<b>Phase 3: Menschen (MitspielerInnen) werden Akteure (Zeitraum: 5 Jahre und ff.)</b> Die Probleme der Zukunft kann keiner alleine lösen. Themen stehen in Verbindung. Stadt lässt sich nur noch ressortübergreifend entwickeln. Das „Stadtspieler“-Erlebnis lässt die Kampagnen-Mitspieler zu modernen Akteuren der Stadtgesellschaft werden. Manche spielten mehrfach. Andere engagierten sich neu oder anders. Einzelne erfanden Stadtspieler-Versionen für eigene Projekte im Unternehmen oder Verein. Ein Spiel stiftet Stories.	
<b>Fazit/Anmerkungen:</b>	
„Stadtspieler“ bringt jede/n in Bewegung. Jedes Spiel verläuft anders, passt sich den Mitspielern an. Die Abstraktion des Spielplans fördert die Emotionen. Das Spielbrett ermöglicht als Zwischenraum Nähe und Distanz. Ideen, Erfahrungen werden eingebracht, Strukturen sichtbar. Unübliche Kombinationen führen zu Innovationen. „Entdecken – Bauen – Leben.“ Der meistgenannte Satz nach dem Spiel: „In der Stadt möchte ich gerne leben.“ Die Erfahrung von Stadt als Zusammenspiel war wichtiger als die Ideensammlung. Es geht um den Schlüssel zur Kreativität. Vorteil: Das Spielbrett kann „wandern“, an denkbar viele Orte, in kleine und große Veranstaltungen, z.B. den Tag der Städtebauförderung ab 2015.	

### Bildung einer Community für Plattform der Akteure

Mit dem Stadtspieler-Instrument kann analog der Kampagne von 2011 eine Community mit Akteuren als allen Branchen und sozial-kulturellen Kontexten aufgebaut werden.

### Projektkommunikation und Quartiersagent

Die auf der folgenden Seite vorgestellte STORYBOX kann durch den / die Quartiersagenten als Projektbegleitungs-, Kommunikations- und Markenbildungstool eingesetzt werden – in Variationen.



# Georg Pohl

Ideen und Instrumente  
für Kooperation in  
Quartier, Stadt und Region



Einsatz in Projekten der Stadt- und Regionalentwicklung



32. Europäisches Planspielforum der SAGSAGA, Stuttgart 2017



Menschen, die sich auf den Weg machen ...  
(Drei Quartiere – Eine Stadt, Soltau 2015)



Einsatz in Seminaren und zu Kongressen



Einsatz im persönlichen Leben und der Biografiearbeit



Einsatz in der Internen Kommunikation



## Impressum

Konzept und Projektträger: Georg Pohl, Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region, Stammannstraße 11, 22303 Hamburg, gp@georgpohl.de

Graphic Recording: Malte von Tiesenhausen, [www.visualfacilitators.com](http://www.visualfacilitators.com)

Grafik Design Instrumente: Till Brömme, [www.broemme.eu](http://www.broemme.eu)

Layout: Wolfgang Scholz, [www.bueroscholz.de](http://www.bueroscholz.de)

Textlektorat: Thorsten Krause

Fotos: Felix Borkenau [www.borkenau.de](http://www.borkenau.de), Jörg Hornbostel, Georg Pohl, SAGSAGA / Thomas Logenwein, Till Brömme

SPIEL GESCHICHTEN BILDER  
das Neue im Alten

---

das Alte im Neuen  
SPIEL GESCHICHTEN BILDER