

PerspektivenDorf

„*PerspektivenDorf*“ ist ein Planspiel / spielerisches Verfahren (Gamification mit Graphic Recording) mit dem Ziel, Entwicklungsprozesse 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 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*“ Ausgangspunkte für ein innovatives Dorfkonzept, indem sie aus ihrer eigenen Perspektive jeweils einen symbolischen Körper („Energie-Element“) einsetzen. Mit ihrer Präsentation zeigen sich die fünf Personen beispielhaft als Akteure im ländlichen Raum.

In *Phase 4* werden aus dem *PerspektivenDorf* durch jede/n Teilnehmer/in DorfPerspektiven angelegt. Ziel des Agierens in Phase 4 ist ein persönlicher Themenkontext, potentiell mit einem Projekt und einer Strategie. Aus einem 32-Karten-Quartett mit der Matrix aus den vier Dorfprofilen (Ökonomie, Ökologie, Sozial, Kultur) und den vier Elemente-Kategorien (Institutionen, Produkte, Initiativen, Ereignisse) erhält jede/r vier Themen-Karten für einen individuellen Projekt-Ansatz. Die Karten werden untereinander so lange ausgetauscht, bis bei jede/r/m passende Karten für das eigene *Perspektiven-Projekt* verbunden sind. In einer Teamarbeit werden die Ideen qualifiziert zu ersten Konzepten. Die abschließende Präsentation zeigt alle Intentionen und Initiativen. Die vom Akteur im Begleitheft beantwortete Frage zu Zielen im Dorf ist nun durch eine live handgezeichnete individuelle Motivkarte (Graphic Recording) ergänzt. Alle Karten und ein symbolisches Energie-Element (Bergkristall) 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 2,5 bis 3,5 Stunden und ist von eine/r/m ModeratorIn anzuleiten. Auch eine verkürzte Version von 120 Minuten ist möglich. Bei größeren Gruppen sind mehrere Spielteams zu planen. Eine Dokumentation wird empfohlen, Art und Umfang richtet sich nach der Zielstellung des Veranstalters. Ein Einsatz von begleitendem Graphic Recording ist Teil des Spielkonzeptes. Das Spielverfahren kann in einer Grundversion oder in einer auf einen konkreten Ort bezogene Variante mit angepassten Plänen zum Einsatz kommen. Anleitung und Materialien können über www.perspektivendorf.de oder per mail bei gp@georgpohl.de bezogen werden.

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

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