



ToolBox

Eine Ideenkiste zum Vormachen - Mitmachen - Selbermachen

Konzeption und Umsetzung: krauses Projektdesign | Norbert Krause | post@krauses.info, www.krauses.info

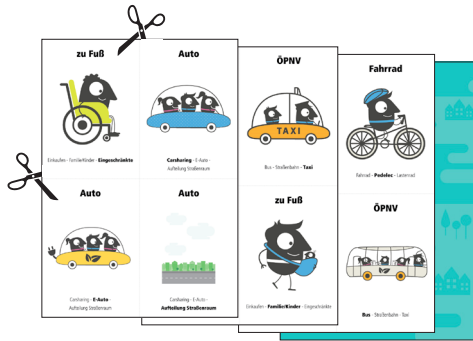
Umwelt
Bundesamt

EUROPÄISCHE MOBILITÄTSWOCHE
16. bis 22. SEPTEMBER 2017

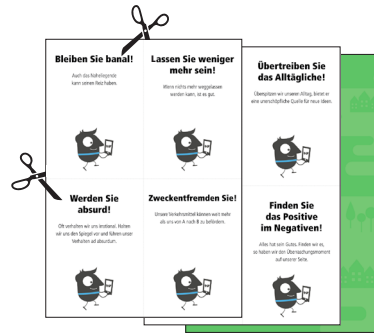
Toolbox Spielanleitung

Zuerst schneiden Sie bitte die Mobilitäts- und Methodenkarten an den Markierungen auseinander:

Mobilitätskarten



Methodenkarten



Sonst noch enthalten sind:

Akteurskarten

Akteur	Ort / Idee-Nr.
Kernkompetenz meines Akteurs	Nebenkompetenz meines Akteurs
Mobilität	
Methode	
Idee (aus Entwürfen)	Idee (Was soll Daraus zu machen sein?)
Erster Schritt (Was fange ich an die Idee umzusetzen?)	

Sanduhr (2 Minuten)



Einleitung

Ziel dieser Toolbox ist es auf spielerische Art Ideen zu entwickeln. Diese können im Anschluss mit den jeweiligen Akteuren weiterentwickelt werden und so zu tatsächlichen Aktionen oder ganzen Projekten reifen.

Das Spiel lässt sich zwar auch alleine oder zu zweit spielen, spielt man es aber mit einer größeren (geraden) Anzahl an Spieler*innen, werden mehr überraschende Ergebnisse wahrscheinlicher.

Wie auch in anderen Kreativkontexten empfiehlt es sich eine möglichst heterogene Gruppe an Spieler*innen zusammenzustellen, sowie themenfremde Menschen hinzuzuladen. Auch wenn Teile dieses Spiels in einer bestimmten Zeit absolviert werden sollen, nehmen Sie sich für den ganzen Prozess bitte genügend Zeit. Je nach Gruppengröße 90 Minuten oder mehr.

1 Akteure identifizieren

Setzen Sie sich in Gruppen von zwei bis drei Spieler*innen zusammen. Sammeln Sie bei einem Brainstorming mögliche Akteure für die nächste Europäische Mobilitätswoche und tragen Sie diese jeweils auf einer Akteurskarte ein. Akteure können Institutionen, Vereine oder Firmen, andere Fachbereiche oder städtische Töchter, im speziellen Fall auch Privatpersonen sein. Die Akteure können aus dem Mobilitätssektor kommen, müssen es aber nicht. Oft entstehen ungewöhnlichere Ideen mit mobilitätsfremden Akteuren. Auch fällt es so leichter neue Zielgruppen anzusprechen. Neben potentiellen Akteuren, die sich noch nicht an der EMW beteiligt haben, können Sie aber auch Akteure benennen, die bereits Teil vergangener EMWs waren.

Tragen Sie anschließend die Kern- und Nebenkompetenz der Akteure in die entsprechenden Felder ein. Die Kernkompetenz eines Taxifahrers ist z.B. die überdurchschnittliche Kenntnis des Straßennetzes. Eine mögliche Nebenkompetenz besteht in einem guten Gespür für aktuelle städtische Themen, aufgrund vieler Gespräche mit seinen Kunden.

Beschriften Sie anschließend Ihre Akteurskarten mit Ihrem Namen oder der für Sie stehenden Nummer. Jede*r sollte mindestens so viele Akteure benannt haben, wie Runden im folgenden Speed-Dating gespielt werden.

2 Ideenschmiede

Für den zweiten Teil wird eine lange Tischreihe benötigt. Setzen Sie sich wie beim klassischen Speed-Dating paarweise gegenüber. Jedes Spielerpaar erhält ein Päckchen Mobilitätskarten, ein Päckchen Methodenkarten sowie eine Sanduhr. Zusätzlich halten alle Spieler*innen ihre ausgefüllten Akteurskarten bereit. Auf ein Zeichen der Spielleitung werden die Sanduhren umgedreht. Die Spieler*innen auf einer Seite des Tisches decken eine Akteurskarte sowie eine Mobilitäts- und Methodenkarte auf. Ziel ist es nun, zu zweit eine Idee zu entwickeln, die den jeweiligen Akteur mit der gezogenen Mobilitätsform und der Methode kombiniert. Einfälle werden auf der Akteurskarte notiert. Sind die zwei Minuten abgelaufen, wird getauscht. Die Spieler*innen auf der anderen Tischseite bringen nun eine ihrer Akteurskarten ein und decken neue Mobilitäts- und Methodenkarten auf.

Haben beide Seiten des Tisches eine Idee auf ihren Akteurskarten notiert, rücken alle Spieler*innen im Uhrzeigersinn einen Platz auf. Neue Paarungen entstehen und es geht von vorne los.

Jede Runde dauert ca. fünf Minuten (zwei mal zwei Minuten, plus Zeit fürs Aufrücken). So erhält man mit nur acht Spieler*innen innerhalb einer halben Stunde bis zu 48 Ideen!

3 Weiter schmieden

Hat man die vorher festgelegte Anzahl an Speed-Dating-Runden absolviert, lassen die Spieler*innen ihre Akteurskarten am Platz liegen und rücken ohne diese einen Platz auf.

Nun beginnen neue Speeddating-Runden im selben Zwei-Minuten-Takt. Die Aufgabe der Paarungen ist es, innerhalb von zwei Minuten eine „fremde“ Idee weiter zu entwickeln. Wurde allen Ideen etwas hinzugefügt, ist das Ziel des Spiels erreicht.

4 Wie es weiter geht

Die im Laufe des Spiels zusammengekommenen Ideen können im Anschluss gesichtet, bewertet und sortiert werden. Ein nächster Schritt und Zuständigkeiten werden besprochen und die potentiellen Akteure werden kontaktiert.