



**Hochschule
für nachhaltige Entwicklung
Eberswalde**

UCS Ulrich Creative Simulations
Dr. Markus Ulrich



komm:loop

Mit komm:loop kommen Kommunen in den Kreislauf

Anleitung für Eigenproduktion

Das Planspiel komm:loop entstand im Rahmen des Projekts zirkulierBAR – REGION.innovativ in Kooperation der Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde und Ulrich Creative Simulations GmbH.

Autor:innen: Hannah Di Terlizzi, Dr. Markus Ulrich, Katja Searles

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

**REGION.
innovativ**



1 Urheberrechte



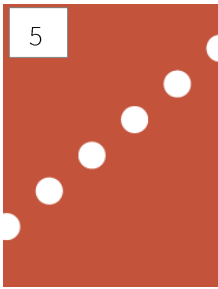
Die Inhalte des Dokuments sowie des Planspiels komm:loop sind unter einer Creative Commons Namensnennung-Weitergabe 4.0 International Lizenz lizenziert. [Details zur Nutzung dieser Lizenz unter Creative Commons – Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International – CC BY-SA 4.0.](#) Sie sind frei verfügbar, können von anderen genutzt, geteilt und verändert werden, wenn Wiederveröffentlichung unter gleichen Bedingungen (SA = Share Alike) und Namensnennung (BY) erfolgt. Existierende Marken- und Lizenzrechte bleiben bestehen und sind von der CC-Lizenz ausgenommen, insbesondere die dargestellten Firmenlogos. Enthaltene urheberrechtlich geschützte Fotos und Abbildungen sind ebenfalls von der CC-Lizenz ausgenommen und sind entsprechend gekennzeichnet.

2 Inhalt eines Spiels

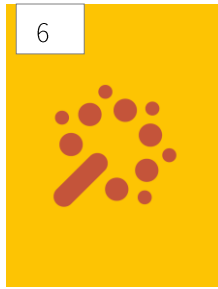
Ein *komm:loop*-Spiel besteht aus den folgenden Spielelementen. Diese sind unter der Liste jeweils mit der dazugehörigen Zahl abgebildet. Ein Spiel eignet sich für 3-5 Personen. Das Spiel kann an mehreren Spieltischen parallel gespielt werden. Nähere Infos zur benötigten Anzahl an Spielen je Workshop-Kontext finden sich in der Spielanleitung für die Spielleitung:

- | | |
|---|---|
| 1. 1 Projekt-Landkarte | 7. 9 Regelkarten |
| 2. 5 Entwicklungsfelder | 8. 5 Projekt-Infokarten |
| 3. 13 Spielfelder | 9. ca. 50 Ordner (große Runddose) |
| 4. 48 Stärkenkarten (24 Karten, je doppelt) | 10. 1 Würfel (große Runddose) |
| 5. 16 Veto-Karten | 11. 5 x 10 Stärkensteine (kleine Runddosen) |
| 6. 18 Wunderkerzen-Karten | 12. 5 Spielfiguren (kleine Runddosen) |





5 VETO
 Euer Projekt ist in Gefahr!
 Ein mächtiger Akteur sieht seine Interessen bedroht und stellt sich quer.
Was hilft? Die umsichtige Nutzung der eigenen Macht.
 Dagegenhalten mit:
 Haltung
 Im Direktkontakt sein
 Ressource
 Macht
 Ressource
 Geldmittel



6 WUNDERKERZE
 Pssst... zünde die Wunderkerze, wann du willst!
 Hilfsbereitschaft liegt dir in den Genen. Jemand schuldet dir noch einen Gefallen.
 Beim Ausspielen der Karte darfst du eine Person nach einer bestimmten Stärkenkarte oder nach bis zu 2 Ordnern fragen. Kann die Person den Wunsch erfüllen, muss sie es tun.

Grundregeln 1

Karte aufdecken, wenn
 Bei Spielbeginn

REGEKARTE

Löst aus: Grundregeln 2 7

Grundregeln 1

Spielziel:
 Du sammelst möglichst viele **Ordner**. Gesammelte **Ordner** stehen für das erledigte kommunale Tagesgeschäft und deine Pflichtaufgaben, für welche du in deiner Kommune verantwortlich bist.

Ablauf
 Die pünktlichste Person, bzw. wer als erstes am Tisch saß, beginnt. Die Spielzüge beginnen immer mit **Würfeln** und Ziehen, wobei die Spieler:innen der Reihe nach würfeln und mit ihrer **Spielfigur** voranziehen.
 Wer auf einem **Spielfeld** mit strategischer oder operativer kommunaler Aufgabe landet, erhält **1 Ordner** für geleistete kommunale Arbeit.
 Wer auf ein **leeres Spielfeld** gelangt, setzt aus.
 Wer zum Feld **Start** kommt, gibt als geleistete kommunale Arbeit **1 Ordner** ab und wartet auf dem Feld **Start** bis alle anderen Mitspieler:innen die erste Runde geschafft haben.
 Sobald alle auf **Start** angekommen sind, kommt **Grundregel 2** ins Spiel. Wichtig: Merkt euch für jede bereitgelegte **Regelkarte**, wann genau diese aufgedeckt wird.

8

PROJEKTPHASE 3 Rollout starten

In Projektphase 3 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn nun...
 ...positioniert sich eine zentrale Person des zuständigen Ministeriums gegen euer Produkt.
 ...wird zunehmend die breite Bevölkerung angesprochen, diese reagiert jedoch mit Ekel auf diese neuartigen Dünger.
 ...wächst im Bereich Abwasserbehandlung und Kanalisation die Furcht vor Verlust von Einfluss, Macht und Arbeitsplätzen.

Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 4 Stärkenkarten hinlegen
 Nach und nach **Ordner** auf **Projektlandkarte** ablegen, bis der **Projekturm** das sichere grüne Feld erreicht.

Herzlichen Glückwunsch! Eure Zukunftsvision wurde Wirklichkeit!



PROJEKT-INFOKARTE

In Waldläuschen gibt es ein Problem...
 Globale Krisen machen auch vor der idyllischen Kommune Waldläuschen nicht halt. Zahlreiche Waldbrände und Ernteauffälle durch ungewöhnliche Wetterphänomene der letzten Jahre machen deutlich, dass der Status Quo nicht bestehen bleiben kann. Nun werden auch die bisher so günstigen und umso heißer geliebten Synthetik Dünger immer teurer. Es reicht! Es muss sich etwas verändern in und um Waldläuschen!

...und eine gute Idee
 Da bewegt sich was! Eine kleine Gruppe von Idealist:innen hat sich zusammengenut und schlägt nun vor, in Waldläuschen aus menschlichen Exkrementen Dünger herzustellen. Irgendwie seid ihr neugierig. Ihr seid kommunale Mitarbeitende in und um die Kommune Waldläuschen. In dieser Rolle möchtet ihr das Vorhaben, das bisher noch am entstehen ist, unterstützen. Vielleicht ließe sich ein erster Schritt machen?

Aufklappen bei Start der Projektphase 1

PROJEKTPHASE 1 Aufgleisen

In Projektphase 1 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn bisher...
 ...ist unklar, was das Projekt mit vorhandenen Strategien zu tun hat.
 ...mangelt es an einem guten Netzwerk und Kompliz:innen, die durch ihre institutionelle Zugehörigkeit etwas bewegen können.
 ...würden keine Entscheidungsträger:innen vom Vorhaben begeistert.

Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 2 Stärkenkarten hinlegen
 Nach und nach **Ordner** auf **Projektlandkarte** ablegen, bis der **Projekturm** das sichere grüne Feld erreicht.

Herzlichen Glückwunsch! Dank eurer guten Zusammenarbeit konnte das Projekt aufgleist werden - erste Trockentoiletten stehen im Park.



PROJEKTPHASE 2 Tatbeweis erbringen

In Projektphase 2 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn momentan...
 ...wird es als weitgehend gesundheitsschädigend angesehen, aus Inhalten aus Trockentoiletten Dünger zu gewinnen.
 ...erschweren rechtliche Rahmenbedingungen es, überhaupt in Aktion zu treten. Denn politische Akteure lassen sich nur ungern auf Diskussionen ein.
 ...werden die Toiletten kaum genutzt, und wenn doch in einem unzumutbaren Zustand hinterlassen.

Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 3 Stärkenkarten hinlegen
 Nach und nach **Ordner** auf **Projektlandkarte** ablegen, bis der **Projekturm** das sichere grüne Feld erreicht.

Herzlichen Glückwunsch! Die Zusammenarbeit konnte weiter vertieft und Akzeptanz an wesentlichen Stellen gestärkt werden - eine Verwertungsanlage wird kooperativ aufgebaut.



3 Übersicht zur Eigenproduktion

Spielelemente selbst ausdrucken (siehe 4.1)			
Nr.	Spielelement	Anzahl je Spiel	To Do's
1	Projekt-Landkarte	1 x einseitig bedruckt auf Din A3	Drucken
2	Entwicklungsfeld	5 x zwei einseitig bedruckte Blätter (Din A4)	Drucken, kleben, ggf. schneiden
3	Spielfelder	1 Set je 13 doppelseitig bedruckte Karten	Drucken, schneiden
4	Stärkenkarten	2 Sets je 24 Karten	Drucken, schneiden
5	Vetos	1 Set je 16 doppelseitig bedruckte Karten	Drucken, schneiden
6	Wunderkerzen	1 Set je 18 doppelseitig bedruckte Karten	Drucken, schneiden
7	Regelkarten	1 Set je 9 doppelseitig bedruckte Karten	Drucken, schneiden
8	Projekt-Infokarte	5 x 1 Blatt doppelseitig bedruckt	Drucken, schneiden, falten

Spielelemente online bestellen (siehe 0)			
Nr.	Spielelement	Anzahl je Spiel	To Do's
9	Ordner	ca. 50 Stück	Bestellen
10	Würfel	1 Stück	Bestellen
11	Stärkensteine	je Farbe 10 Stück	Bestellen
12	Spielfiguren	je Farbe 1 Stück	Bestellen

Verpackungselemente online bestellen (siehe 4.3)			
Nr.	Verpackungselement	Anzahl je Spiel	To Do's
a	Verpackung: Spilschachtel	1 Stück für bis zu zwei Spiele	Bestellen
b	Verpackung: Runddose für Ordner	1 Stück (optional, alternativ Beutel zur Aufbewahrung)	Bestellen
c	Verpackung: Runddose für Stärkensteine	5 Stück (optional, alternativ Beutel zur Aufbewahrung)	Bestellen

4 Eigenproduktion einer Spielebox

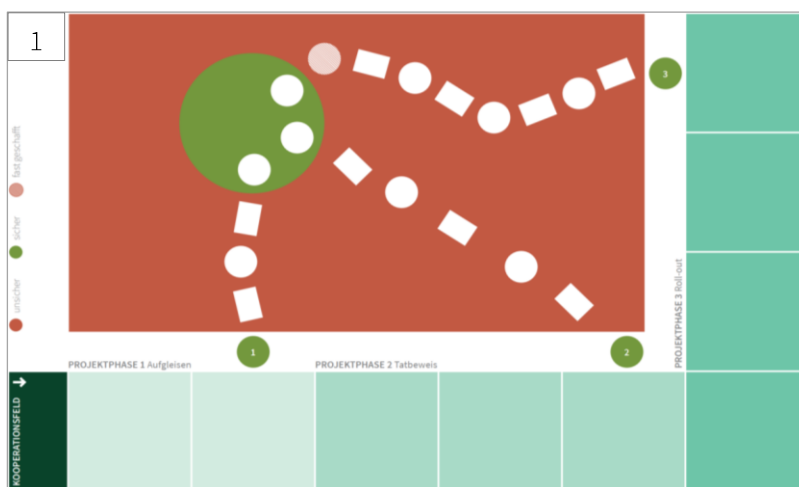
Eine Spielebox besteht aus Elementen, die selbst ausgedruckt werden können, aus Spielelementen, die online bestellt werden können. Dazu empfehlen wir Verpackungselemente, um das Spiel aufzubewahren. Diese können ebenfalls online bestellt werden. Es bestehen keinerlei Kooperationen mit den hier genannten Onlineshops. Hier werden lediglich die Bezugsquellen genannt, auf die das Projektteam bisher zurückgegriffen hat. **Wenn Sie das Spiel einsetzen, freuen wir uns über eine Nachricht an kommloop@ucs.de.** Dies ermöglicht es uns, einen Überblick über die Einsätze des Spiels zu erhalten. Gerne nehmen wir auch ihr Feedback entgegen. So können wir und andere aus Ihren Erfahrungen lernen.

4.1 Spielelemente selbst ausdrucken

Hinweise zum Druck – Eigenproduktion vs. professioneller Druck:

Für eine papiersparende Variante existieren für die Spielelemente *Stärkenkarten*, *Vetos*, *Wunderkerzenkarten* und *Regelkarten* je ein Dokument für die Vorder- und Rückseiten mit mehreren Spielkarten pro Seite. Für den Druck in einer professionellen Druckerei ist es üblicherweise notwendig, dass nur eine Karte pro Seite abgebildet ist. Dieses separate Dokument stellen wir ebenfalls zur Verfügung. Für ein wertiges Spiel empfiehlt sich der Druck auf möglichst schwerem Papier (mindestens 160 bis 300 g/m²).

1. **Projekt-Landkarte** 1 x auf Din A3 Papier ausdrucken.



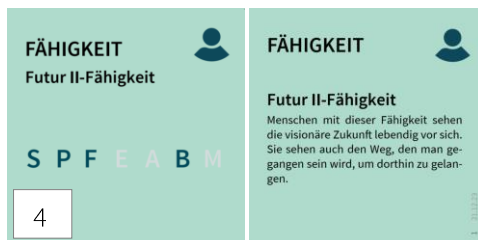
2. **5 x Entwicklungsfelder** auf zwei Din A4 Seiten ausdrucken, an der kurzen Seite zusammenkleben, sodass die grauen Kreise rechts außen sind. Optional: den weißen Bereich links von ORGANISATION abschneiden.



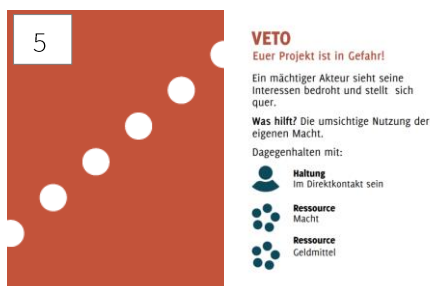
3. **Spielfelder** (13 unterschiedliche Felder) doppelseitig ausdrucken. Bei Startfeld, Vetos und Wunderkerzen bleibt eine Seite weiß. Die Spielfelder zuschneiden (Maße 58mm x 58mm). Das Design der Spielfelder beinhaltet einen Anschnitt von 3mm.



4. **2 Sets Stärkenkarten** doppelseitig ausdrucken, sodass je zwei Sets mit je 24 Karten je Spiel vorhanden sind. Die Stärkenkarten zuschneiden. Das Design der Stärkenkarten beinhaltet einen Anschnitt von 3mm.



5. **Veto-Karten** (16 unterschiedliche Karten, rote Rückseite einheitlich) doppelseitig ausdrucken und zuschneiden. Das Design der Vetos beinhaltet einen Anschnitt von 3mm.



6. **Wunderkerzen-Karten** (18 unterschiedliche Karten, gelbe Rückseite einheitlich) doppelseitig ausdrucken und zuschneiden. Das Design der Wunderkerzen-Karten beinhaltet einen Anschnitt von 3mm.



7. **Regelkarten** (9 unterschiedliche Karten) doppelseitig ausdrucken und zuschneiden. Das Design der Regelkarten beinhaltet einen Anschnitt von 3mm.

Grundregeln 1

Karte aufdecken, wenn
Bei Spielbeginn



Löst aus: Grundregeln 2 bis 7

Grundregeln 1

Spielziel:
Du sammelst möglichst viele **Ordner**. Gesammelte **Ordner** stehen für das erledigte kommunale Tagesgeschäft und deine Pflichten, für welche du in deiner Kommune verantwortlich bist.

Ablauf
Die pünktlichste Person, bzw. wer als erstes am Tisch saß, beginnt. Die Spielzüge beginnen immer mit **Würfeln** und Ziehen, wobei die Spieler:innen der Reihe nach würfeln und mit ihrer **Spielfigur** vorziehen.

Wer auf einem **Spielfeld** mit strategischer oder operativer kommunaler Aufgabe landet, erhält **1 Ordner** für geleistete kommunale Arbeit.

Wer auf ein **leeres Spielfeld** gelangt, setzt aus.

Wer zum Feld **Start** kommt, gibt als geleistete kommunale Arbeit **1 Ordner** ab und wartet auf dem Feld **Start** bis alle anderen Mitspieler:innen die erste Runde geschafft haben.

Sobald alle auf **Start** angekommen sind, kommt **Grundregel 2** ins Spiel. Wichtig: Merkt euch für jede bereitgelegte **Regelkarte**, wann genau diese aufgedeckt wird.

8. **Projekt-Infokarten** 5 x doppelseitig ausdrucken, zuschneiden und in der Mitte falten, sodass die farblich hinterlegte Seite die Titelseite bildet. Das Design der Projekt-Infokarte beinhaltet einen Anschnitt von 3mm. Bei der Projekt-Infokarte reicht eine Papierstärke von 80 bis 120 g/m².

8

PROJEKTPHASE 3 Rollout starten

- !** In Projektphase 3 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn nun...
 - ...positioniert sich eine zentrale Person des zuständigen Ministeriums gegen euer Produkt.
 - ...wird zunehmend die breite Bevölkerung angesprochen, diese reagiert jedoch mit Ekel auf diese neuartigen Dünger.
 - ...wächst im Bereich Abwasserbehandlung und Kanalisation die Furcht vor Verlust von Einfluss, Macht und Arbeitsplätzen.
- ?** Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 4 Stärkenkarten hinlegen
 - Nach und nach **Ordner** auf Projektlandkarte ablegen, bis der Projekturm das sichere grüne Feld erreicht.
- ✓** Herzlichen Glückwunsch! Eure Zukunftsvision wurde Wirklichkeit!



PROJEKT-INFOKARTE

! In Waldläuschen gibt es ein Problem... Globale Krisen machen auch vor der idyllischen Kommune Waldläuschen nicht halt. Zahlreiche Waldbrände und Ernteaussfälle durch ungewöhnliche Wetterphänomene der letzten Jahre machen deutlich, dass der Status Quo nicht bestehen bleiben kann. Nun werden auch die bisher so günstigen und umso heißer geliebten Synthetik Dünger immer teurer. Es reicht! Es muss sich etwas verändern in und um Waldläuschen!

💡 ...und eine gute Idee
Da bewegt sich was! Eine kleine Gruppe von Idealist:innen hat sich zusammengesetzt und schlägt nun vor, in Waldläuschen aus menschlichen Exkrementen Dünger herzustellen. Irgendwie seid ihr neugierig. Ihr seid kommunale Mitarbeitende in und um die Kommune Waldläuschen. In dieser Rolle möchtet ihr das Vorhaben, das bisher noch am entstehen ist, unterstützen. Vielleicht ließe sich ein erster Schritt machen!

Aufklappen bei Start der Projektphase 1 →

PROJEKTPHASE 1 Aufgleisen

- !** In Projektphase 1 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn bisher...
 - ...Ist unklar, was das Projekt mit vorhandenen Strategien zu tun hat.
 - ...mangelt es an einem guten Netzwerk und Kompl:innen, die durch ihre institutionelle Zugehörigkeit etwas bewegen können.
 - ...wurden keine Entscheidungsträger:innen vom Vorhaben begeistert.
- ?** Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 2 Stärkenkarten hinlegen
 - Nach und nach **Ordner** auf Projektlandkarte ablegen, bis der Projekturm das sichere grüne Feld erreicht.
- ✓** Herzlichen Glückwunsch! Dank eurer guten Zusammenarbeit konnte das Projekt aufgelegt werden – erste Trockentoiletten stehen im Park.



PROJEKTPHASE 2 Tatbeweis erbringen

- !** In Projektphase 2 gilt es, zahlreiche Hürden zu überwinden, denn momentan...
 - ...wird es als weitgehend gesundheitsschädigend angesehen, aus Inhalten aus Trockentoiletten Dünger zu gewinnen.
 - ...erschweren rechtliche Rahmenbedingungen es, überhaupt in Aktion zu treten. Denn politische Akteure lassen sich nur ungern auf Diskussionen ein.
 - ...werden die Toiletten kaum genutzt, und wenn doch in einem unzumutbaren Zustand hinterlassen.
- ?** Welche Stärken können helfen und warum genau diese? Gemeinsam 3 Stärkenkarten hinlegen
 - Nach und nach **Ordner** auf Projektlandkarte ablegen, bis der Projekturm das sichere grüne Feld erreicht.
- ✓** Herzlichen Glückwunsch! Die Zusammenarbeit konnte weiter vertieft und Akzeptanz an wesentlichen Stellen gestärkt werden – eine Verwertungsanlage wird kooperativ aufgebaut.



4.2 Spielelemente online bestellen

9. ca. 50 Ordner: Quader aus Holz, natur, 15x10x5 mm, z.B. verfügbar unter <https://www.spielmaterial.de/de/spielmaterial/spielsteine/quader/baustein-stein.html>
- 10.1 Würfel: Holzwürfel Standard, schwarze Augen, z.B. verfügbar unter <https://www.spielmaterial.de/de/spielmaterial/wuerfel/augen-und-zahlenwuerfel/augenwurfel/holzwurfel-standard-schwarze-agen.html>
11. Je 10 Stärkensteine: Holzzyylinder 15x10mm in den Farben blau, grün, gelb, rot, orange, z.B. verfügbar unter <https://www.spielmaterial.de/de/game-components/game-pieces/cylinders/holzzyylinder-15x10-mm-quips.html>
12. Je 5 Spielfiguren: Standard Pöppel in den Farben blau, grün, gelb, rot, orange, z.B. verfügbar unter <https://www.spielmaterial.de/de/spielsteine/poepfel-halmakegel/standard-poppel/standard-poppel.html>



4.3 Verpackungselemente online bestellen

Die Verpackungselemente können über die angegebenen Links bestellt werden:

- a) **Pappschachtel für die Aufbewahrung von bis zu zwei Spielen:** Spielkarton 317 x 230 x 50 mm DinA4+ blanko verfügbar unter <https://www.spielmaterial.de/de/spielekartons/kartons/spielekarton-normal-blanko.html> ODER Aufbewahrungs-Karton, ca. 320x230x50 mm, A4, z.B. verfügbar unter <https://www.ti-metex.com/de-de/p/aufbewahrungs-karton-ca.-320x230x50-mm-a4/>
- b) **Runddose für Stärkensteine und Pöppel** je Spielfarbe: ø68x16mm, z.B. verfügbar unter <https://eshop.semadeni.com/de/PRODUKTE/Verpacken-und-Aufbewahren/Runde-Dosen/Runddosen-klein---Polystyrol- PS -36103.html> (ACHTUNG: Mindestmenge 100 Stück). Alternativ können die Stärkensteine und Pöppel in einem Beutel aufbewahrt werden und die Stärkensteine im Spiel ohne Verpackung auf das dazugehörige graue Feld auf dem Entwicklungsfeld gelegt werden.
- c) **Runddose für Ordner:** ø68x30mm, z.B. verfügbar unter <https://eshop.semadeni.com/de/PRODUKTE/Verpacken-und-Aufbewahren/Runde-Dosen/Runddosen-klein---Polystyrol- PS -36107.html> (ACHTUNG: Mindestmenge 100 Stück). Alternativ können die Ordner in einem Beutel aufbewahrt werden und dieser im Spiel offen in die Mitte der Spielfelder gelegt werden.