



Hochschule
für nachhaltige Entwicklung
Eberswalde

UCS Ulrich Creative Simulations
Dr. Markus Ulrich



komm:loop

Mit komm:loop kommen Kommunen in den Kreislauf

Spielanleitung

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



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Übersicht.....	3
2 Eckdaten komm:loop.....	3
3 Urheberrechte.....	4
4 Inhalt der Spielebox.....	4
5 Vorbereitung eines Spiele-Workshops.....	6
5.1 Inhaltliche Vorbereitung eines komm:loop-Workshop.....	6
5.2 Raumgestaltung und Materialvorbereitung für den komm:loop-Workshop	6
5.3 Aufgaben der Spielleitung.....	8
6 Durchführung eines Spiele-Workshops.....	9
6.1 Einführung.....	9
6.2 Spielerlebnis.....	9
6.2.1 Grundregeln 1.....	10
6.2.2 Grundregeln 2.....	11
6.2.3 Regel 1: Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen.....	13
6.2.4 Regel 2: Spieler:in kommt ohne Ordner über Start.....	14
6.2.5 Regel 3: Eine Zeile ist mit 3 Stärkenkarten komplett.....	15
6.2.6 Regel 4: Projekt starten und voranbringen	16
6.2.7 Regel 5: Player an Bord holen	17
6.2.8 Regel 6: Ein Player landet auf einem Vetofeld	18
6.2.9 Regel 7: Rollout fast geschafft.....	19
6.3 Nach dem Spiel.....	20
6.3.1 Such dir eine Stärkenkarte aus.....	20
6.3.2 World Café mit Leitfragen	21
6.3.3 Stärkenkarten-Dreieck.....	22
6.3.4 Einsatz des Stärken-Booklets.....	23
6.3.5 Leitfaden kommunale Netzwerke.....	23
7 Zeitablauf (Design).....	24
7.1 Standard-Format.....	24
7.2 Schnelles Format.....	24
8 Ausleihe, Eigenproduktion und Spielleitung.....	25
9 Hintergrund zum Spiel.....	25
Anhang.....	27
Anhang 1: Ablaufplan – Workshop mit Planspiel komm:loop – Standard Format.....	27
Anhang 2: Ablaufplan – Workshop mit Planspiel komm:loop – schnelles Format.....	29

1 Übersicht

Das Planspiel komm:loop ist ein Experimentierraum, in dem die Spieler:innen in der Rolle als kommunale Akteur:innen den Weg in die zirkuläre Zukunft erkunden. Im Spiel bringen sie aus kommunaler Perspektive gemeinsam die Sanitär- und Nährstoffwende mit Hilfe eines Projekts auf den Weg. „Gemeinsam“ ist dabei wörtlich zu nehmen: Wie in der Realität gelingt der Wandel auch in komm:loop nur mit starken Allianzen. Doch welche Stärken brauchen Menschen und Organisationen für diese Systemveränderung? Und wie setzen wir Ressourcen so ein, dass trotz anstehender Transformation die Pflichtaufgaben nicht aus dem Blick geraten? In der Reflexions- und Transferphase werden systemische Zusammenhänge vertieft und das Spielerlebnis im Hinblick auf die praktische Anwendung im eigenen Wirkungsfeld konkretisiert.

Das Planspiel komm:loop kann begleitet werden durch geschulte Spielleiter:innen oder selbstorganisiert angeleitet werden.

2 Eckdaten komm:loop

Nutzen

- Experimentieren, wie Systemveränderung Hand in Hand mit den kommunalen Pflichtaufgaben vorangetrieben werden kann.
- Kommunen als relevante Partner für Nachhaltigkeitstransformation am Beispiel der Sanitär- und Nährstoffwende erfahren.
- Stärken, die Menschen und Organisationen für systemverändernde Innovationen befähigen, kennenlernen.
- Die Unterschiedlichkeit der Stärken bei kooperierenden Akteur:innen als Mehrwert begreifen.

Zielgruppen

- Kommunen, die Veränderungen an tief verankerten Systemen und Verhaltensweisen voranbringen möchten.
- Personen und Organisationen, die gemeinsam mit Kommunen als Partner systemverändernde Innovationen vorantreiben möchten.
- Bildungsinstitutionen (Berufsbildung, Bachelor, Master, berufliche Fort- und Weiterbildung) in den Bereichen Kommunalentwicklung und -planung, Systemveränderung, Transformation und nachhaltige Entwicklung.
- Personen und Organisationen, die sich mit den Stärken für Systeminnovation intensiver auseinandersetzen möchten.

Rahmenbedingungen

- je 3-5 Teilnehmende pro Spiel
- Mehrere parallele Spiele möglich, idealerweise mit einem/einer Spielleiter:in pro 2 bis 3 Spiele
- Dauer: 2-4 Stunden
- Sprache: deutsch, englisch

- Moderation durch geschulte Spielleiter:innen oder selbstorganisiert. Das Spiel kann auch selbst durchgeführt und produziert werden. Mehr Infos dazu unter Kapitel 8.

3 Urheberrechte

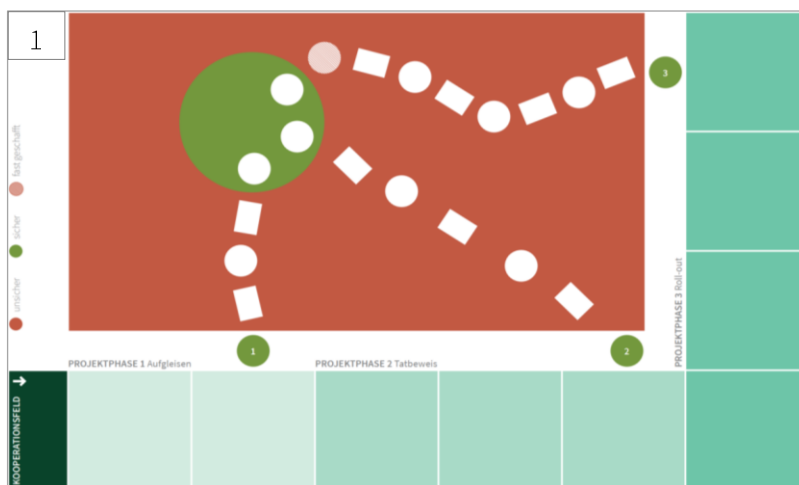


Die Inhalte des Dokuments sowie des Planspiels komm:loop sind unter einer Creative Commons Namensnennung-Weitergabe 4.0 International Lizenz lizenziert. [Details zur Nutzung dieser Lizenz unter Creative Commons – Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International – CC BY-SA 4.0.](#) 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.

4 Inhalt der Spielebox

Jede Spielebox enthält zwei Spiele für je 3-5 Spieler:innen. Ein Spiel besteht aus folgenden Spielelementen. Diese sind unter dieser Liste mit der dazu dazugehörigen Zahl abgebildet:

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



2	☆ Vision			☆ Strategie			☆ Ressourcen		
	1. Zeile				1. Zeile				Info: Felder zeilenweise mit Stärkekarten füllen. Wird eine Stärkekarte für das Projekt entnommen, musst du das Feld nicht ersetzen. Kennzeichne das nun leere Feld als Gedankenstütze mit einem Stärkestein.  
	2. Zeile				2. Zeile				
3. Zeile				3. Zeile					
ORGANISATION	1. Zeile				1. Zeile	☹ Fähigkeiten	☹ Haltung	☹ Wissen	
	2. Zeile				2. Zeile				
	3. Zeile				3. Zeile				
MENSCHEN	1. Zeile				1. Zeile				
	2. Zeile				2. Zeile				
	3. Zeile				3. Zeile				



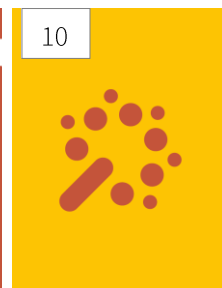
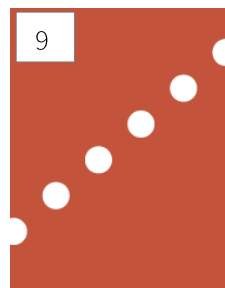
FÄHIGKEIT
Futur II-Fähigkeit

S P F E A B M

8

FÄHIGKEIT
Futur II-Fähigkeit

Menschen mit dieser Fähigkeit sehen die visionäre Zukunft lebendig vor sich. Sie sehen auch den Weg, den man gegangen sein wird, um dorthin zu gelangen.



Grundregeln 1

Karte aufdecken, wenn ...
Bei Spielbeginn

REGEKARTE

Löst aus: Grundregeln 2 b

11

12

PROJEKT-INFOKARTE

In Waldlauschen gibt es ein Problem...
Globale Krisen machen auch vor der idyllischen Kommune Waldlauschen 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 Waldlauschen!

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

Aufklappen bei Start der Projektphase 1 →

5 Vorbereitung eines Spiele-Workshops

Die Vorbereitung eines Workshops umfasst die inhaltliche Vorbereitung (Kapitel 5.1), die Bereitstellung des Raumes und des Materials (Kapitel 5.2). Die Aufgaben, welche die Spielleitung während eines Workshops übernimmt, sind in Kapitel 5.3 beschrieben.

5.1 Inhaltliche Vorbereitung eines komm:loop-Workshop

Der Erfolg eines Spiele-Workshops hängt maßgeblich von einer guten Einbettung in den Gesamtkontext ab. Vor dem Workshop sollte geklärt werden, welche Ziele mit dem Workshop erreicht werden sollen, welche Ausgangslage bei den Teilnehmenden und ggf. deren Organisation vorliegt und wie die Erfahrungen des Workshops in den späteren beruflichen Alltag oder anschließende Lehrveranstaltungen einfließen sollen. Weiter gilt es den Zeitrahmen zu klären. Dabei können folgende Leitfragen helfen:

- Wie viel Zeit steht uns zur Verfügung?
- Mit welchem Ziel kommen die Teilnehmenden in den Workshop?
- In welchem Kontext arbeiten die Teilnehmenden? Wo steht deren Organisation bezüglich Systemveränderung und Nachhaltigkeit?
- Kennen sich die Teilnehmenden bereits?
- Wenn ja, gibt es bestehende Konflikte, die das Workshop-Thema betreffen?
- Soll der Spiele-Workshop in einen bestimmten Kontext eingebettet werden oder ein bestimmtes Projekt begleiten?
- Wie werden die Erkenntnisse aus dem Workshop dokumentiert?

Je nach Kontext können diese Fragen in einem Vorgespräch mit der verantwortlichen Person geklärt werden oder für sich selbst individuell beantwortet werden. Vor einem Workshop muss auch dessen Finanzierung und die Bereitstellung weiterer Ressourcen (Räume, Kommunikation, ...) geklärt werden.

5.2 Raumgestaltung und Materialvorbereitung für den komm:loop-Workshop

Nachdem feststeht wie lange der Workshop dauern soll, in welchem Rahmen der Workshop stattfindet und wie viele Personen teilnehmen werden, steht die Planung der Räumlichkeiten sowie des benötigten Materials an. Das Spiel kann von mehreren Gruppen gleichzeitig und parallel an separaten Tischen gespielt werden. Zunächst gilt es ausgehend von der Anzahl der Teilnehmenden zu definieren, wie viele parallele Tischgruppen aufgebaut werden müssen. Das Spiel lässt sich mit drei bis fünf Personen spielen, wobei die ideale Anzahl bei drei bis vier Personen liegt. Es zeigte sich, dass es einen Mehrwert in Workshops hat, wenn Gruppen parallel spielen. Dies kann sich positiv auf die Dynamik am eigenen Spieltisch auswirken.

Anzahl Teilnehmende	Anzahl der Spiele und Spieltische
3-5	1
6-8	2
9-12	3
13-20*	4

*ab 17 Personen 5 Spieler:innen oder teilweise Doppelbesetzung in einzelnen Rollen

Ab drei Spieltischen sind zwei Personen in der Spielleitung wünschenswert, ab vier Spieltischen sehr empfehlenswert. Bei mehreren Spieltischen sinkt die Kapazität bei einer alleinigen Spielleitung, Fragen von Teilnehmenden zu beantworten und die Spiele unterstützend zu begleiten. Die einzelnen Spielgruppen müssen das Spielerlebnis dann stärker selber steuern.

Es wird empfohlen, die Spieltische aufzubauen, bevor die Teilnehmenden in den Raum kommen. Steht genügend Zeit zur Verfügung, kann der Aufbau gemeinsam mit den Teilnehmenden stattfinden.

Der Spielaufbau zu Beginn des Spiels ist wie folgt (siehe Abbildung 1):

Die folgenden Spielelemente werden, wie auf Abbildung 1 dargestellt, bereitgelegt:

- **Spielfelder** mit kommunalen Aufgaben als Kreis im Zentrum des Tisches
- **Ordner-Vorrat** in der Mitte der Spielfelder
- **Stärkenkarten** verdeckt auf sechs Stapeln, je Stärkenfeld ein Stapel (Wissen, Fähigkeiten, etc.)
- **Vetos** und **Wunderkerzen** verdeckt neben den Stärkenkarten
- **Projekt-Landkarte** zugeklappt, darin **Projekt-Infokarten** entsprechend der Anzahl der Spieler:innen am Tisch
- **Entwicklungsfelder** jeweils am Platz der Spieler:innen, darauf jeweils Vorrat der **Stärkensteine** in der Spieler:innen-Farbe, 2 **Ordner** je Spieler:in
- **Spielfiguren** aller Spieler:innen auf **Start**
- **Regelkarten** bereitlegen
- **Würfel** bereitlegen

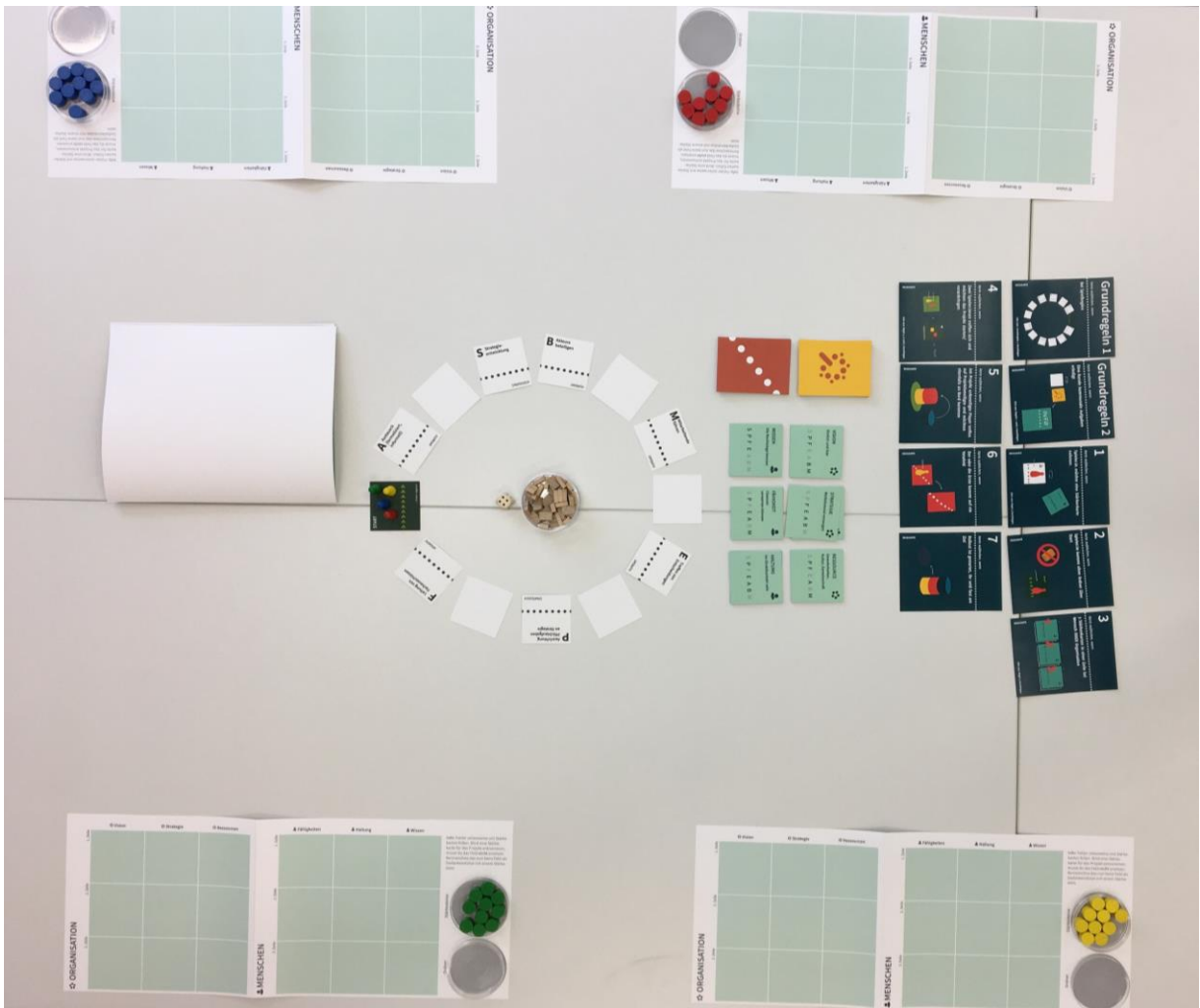


Abbildung 1 Spielaufbau zu Beginn eines Workshops

5.3 Aufgaben der Spielleitung

Während eines Spiels agieren Spielleiter:innen in verschiedenen Rollen. Als **Spielleitung** im engeren Sinn leiten sie (unterstützt durch das Drehbuch mit Zeitablauf, siehe Kapitel 7) durch das Planspiel, erklären die Spielregeln und sorgen für einen guten, klaren und zeitlich passenden Ablauf des Spiels. In einer weiteren Rolle, als **Beobachter:innen**, beobachten sie den Gang des Spiels. Dabei halten sie wichtige Äußerungen und Emotionen von Spieler:innen im Lauf des Spiels fest. Solche konkreten Beobachtungen befruchten die an das Spiel anschließende Reflexion (Debriefing) in sehr konstruktiver Weise. Die Rolle der Spielleitung sollte mit einer offenen Haltung eingenommen werden, die sich nicht an „richtig“ und „falsch“ orientiert, sondern vielmehr an „so“ und „anders“ geprägt ist durch Wertschätzung und Neugier.

6 Durchführung eines Spiele-Workshops

Ein Planspiel wird typischerweise in drei Phasen geteilt: Einführung, Spielerlebnis, Debriefing. Ein Planspiel-Workshop orientiert sich sinnvollerweise an diesen drei Phasen. Diese Phasen finden sich in Teilen dieses Kapitels wieder und strukturieren die Gestaltung eines Workshops mit dem Planspiel komm:loop.

6.1 Einführung

Während der Einführung werden die Teilnehmenden begrüßt, je nach Kontext kann eine kleine Vorstellungsrunde stattfinden. Die Spielleiter:innen setzen das Planspiel komm:loop in den jeweiligen Kontext des Workshops und stellt die Ziele des Workshops vor (siehe 5.1).

Die Teilnehmenden erfahren nun, dass sie im Spiel kommunale Mitarbeitende in und um der Kommune Waldauschen sind. Die Spielleiter:innen stellen nun die einzelnen Spielelemente vor, die bereits auf den Tischen aufgebaut und sichtbar sind. Es kann hilfreich sein für diesen Schritt alle Teilnehmenden an einem Spieltisch zu versammeln. Die Spielleitung benennt zu diesem Zeitpunkt die folgenden Spielelemente (siehe auch Abbildung 1):

- **Spielfelder** mit kommunalen Aufgaben als Kreis im Zentrum des Tisches
- **Ordner-Vorrat** in der Mitte der Spielfelder
- **Stärkenkarten** verdeckt auf sechs Stapeln, je Stärkenfeld ein Stapel (Wissen, Fähigkeiten, etc.)
- **Vetos** und **Wunderkerzen** verdeckt neben den Stärkenkarten
- **Entwicklungsfelder** jeweils am Platz der Spieler:innen, darauf jeweils Vorrat der **Stärkensteine** in der Spieler:innen-Farbe, 2 **Ordner** je Spieler:in
- **Spielfiguren** aller Spieler:innen auf **Start**
- **Regelkarten**
- **Würfel** bereitlegen


Dann gehen die Spielleiter:innen dazu über, Grundregel 1 (siehe 0) zu erklären und das Spielerlebnis beginnt.

6.2 Spielerlebnis

Im Planspiel komm:loop ist der Übergang zwischen Einführung und Spielerlebnis fließend. Die Regeln kommen nach und nach ins Spiel. Auf einigen Regelkarten wird am Schluss auf weitere Regelkarten verwiesen, die als nächstes ins Spiel kommen können. Auf der Vorderseite (dunkelblaue Seite) ist jeweils beschrieben, wann diese Regel greift (z.B. Regel 1: „Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen“). Aufgabe der Spielleiter:innen ist es, im Blick zu behalten, dass die Teilnehmenden den Überblick über die Regeln behalten und diese auch wie vorgesehen einsetzen. Sollte für den Workshop wenig Zeit eingeplant sein, finden sich in Kapitel 7.2 einige Hinweise, wie das Spiel beschleunigt werden kann. Während des Spielerlebnisses bietet es sich an, dass die Spielleiter:innen neben der Spielbegleitung Beobachtungen notieren, die für das Debriefing relevant sein können.

Im Weiteren werden die einzelnen Regeln abgebildet und jeweils einige Hinweise dazu gegeben.

6.2.1 Grundregeln 1



The image shows two versions of a rule card titled 'Grundregeln 1'. The left version is the front side, featuring a circular arrangement of 12 white cards with various icons and text. The right version is the back side, which contains the following text:

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.

Abbildung 2 Grundregel 1 - Vorder- und Rückseite

Zu Beginn des Spielerlebnisses stellen die Spielleiter:innen Grundregel 1 vor (siehe Abbildung 2). Die Teilnehmenden versammeln sich zu dem Zeitpunkt noch um einen Spieltisch und gehen zurück an ihren Platz. Sie spielen an ihren Spieltischen die erste Runde, bis alle wieder auf Start kommen. Diese erste Runde repräsentiert den „gewöhnlichen“ kommunalen Alltag. Sie soll den Teilnehmenden eine Vorstellung vom kommunalen Alltag vermitteln, sodass sie vor diesem Hintergrund im weiteren Spielverlauf aus kommunaler Perspektive in die Systemveränderung einsteigen können.



6.2.2 Grundregeln 2



Grundregeln 2

Karte aufdecken, wenn
Eine Runde kommunale Aufgaben erledigt

REGELKARTE

Löst aus: Regeln 1 und 2 bereitlegen

Grundregeln 2

Zweites Spielziel: Sammle weiterhin möglichst viele **Ordner**, kommunale Aufgaben bleiben dein Tagesgeschäft. Zusätzlich realisiert ihr gemeinsam ein **systemveränderndes Projekt**. Das Spiel endet, wenn ihr das Rollout geschafft habt.

Erweiterter Spielaufbau:

1. Klappt die **Projekt-Landkarte** auf und verteilt die **Projekt-Infokarten** an alle Spieler:innen. Die Inhalte sind erst ab Projektstart relevant.
2. Deckt die **weißen Spielfelder** auf.
3. Jede:r Spieler:in erhält je eine zufällig ausgewählte **Stärkenkarte** für Menschen & Organisation und legt sie auf das eigene **Entwicklungsfeld**.

Ablauf

Wie zuvor macht ihr der Reihe nach euren Zug. Zusätzlich gilt:

1. Auf einem **Spielfeld** mit strategischer oder operativer kommunaler Aufgabe hast du nun zwei Möglichkeiten:
 - a) Wie bisher: Kommunale Arbeit; du kriegst **1 Ordner**.
 - b) Neu: Du nimmst eine **Stärkenkarte** von einem der 6 Stapel und sammelst diese auf deinem **Entwicklungsfeld**. Dafür kriegst du **keinen Ordner**.
2. Wer auf oder über **Start** kommt, gibt **1 Ordner** ab und wartet nicht mehr auf die Anderen.
3. Für **1 Ordner** darf man nach dem Ziehen 1 Feld vor oder zurück gehen.

Regeln 1 und 2 zum Aufdecken bereitlegen.

Abbildung 3 Grundregel 2 - Vorder- und Rückseite

Wenn alle auf dem Feld „Start“ angelangt sind erklären die Spielleiter:innen Grundregel 2 (siehe Abbildung 3) mit dem erweiterten Spielaufbau (siehe Abbildung 5 und Abbildung 4). Ab jetzt geht es nicht mehr bloß um die routinemäßigen kommunalen Aufgaben. Jetzt kommt ein zweites Spielziel hinzu und damit die Möglichkeit, systemverändernd zu wirken und das innovative Pilotprojekt Schritt für Schritt umzusetzen. Die Teilnehmenden legen nun Regeln 1 und 2 bereit. Wenn die erste Person auf eine kommunale Aufgabe kommt und statt eines Ordners eine Stärkenkarte nehmen möchte, kommt Regel 1 ins Spiel. Wenn eine Person über Start kommt, aber keine Ordner im eigenen Vorrat hat, kommt Regel 2 ins Spiel.

Die Spielleiter:innen motivieren die Teilnehmenden im weiteren Verlauf immer wieder dazu, auf das systemverändernde Projekt hinzuarbeiten bzw. die kommunalen Aufgaben nicht zu vernachlässigen.



Abbildung 5 Spielaufbau ab Grundregel 2

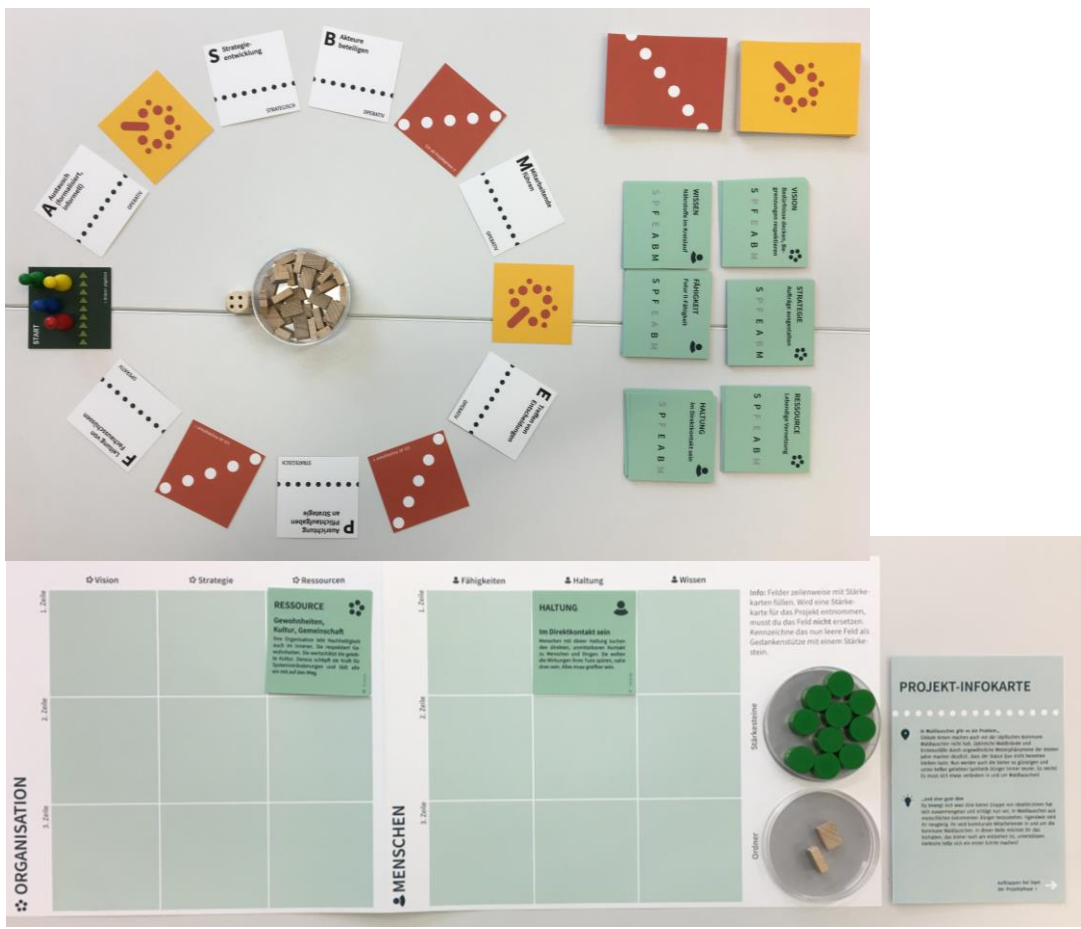


Abbildung 4 Details Aufbau ab Grundregel 2: kommunale Aufgaben und Entwicklungsfeld

6.2.3 Regel 1: Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen



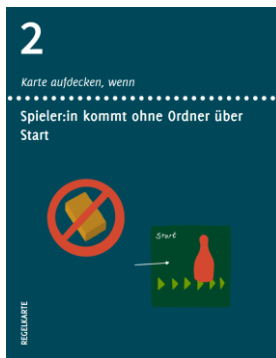
1 Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen

1. Wer sich auf einem **Spielfeld** für eine **Stärkenkarte** entscheiden möchte, macht folgende Schritte:
Stärkenkarte (6 Stapel) passend zum **Spielfeld** wählen, auf dem deine **Spielfigur** gelandet ist: kommunale Aufgabe S, P, F etc. muss auf der **Stärkenkarte** erscheinen.
Beispiel: **Spielfigur** steht auf **Spielfeld S** Strategieentwicklung. Auf der **Stärkenkarte** muss der Buchstabe S erscheinen.
Hinweis: Erscheint der Buchstabe S auf keiner **Stärkenkarte**, ist nur kommunale Aufgabe möglich.
2. Gesammelte **Stärkenkarten** zeilenweise bei Menschen oder Organisation auf **Entwicklungsfeld** ablegen;
3. **Spielfeld**, auf dem deine **Spielfigur** steht, umdrehen: Ab jetzt bekommt ihr auch **1 Ordner**, wenn ihr euch auf diesem **Spielfeld** für eine **Stärkenkarte** entscheidet.
Regel 3 zum Aufdecken bereitlegen.

An dieser Stelle im Spiel benötigen Teilnehmende häufig Unterstützung durch die Spielleiter:innen. Steht die eigene Spielfigur auf dem Feld Strategieentwicklung, dürfte die Person bspw. die Vision Sehnsucht wählen, da hier das S markiert ist. Die Ressource Gewohnheiten, Kultur, Gemeinschaft dürfte wiederum nicht ausgewählt werden, da hier das S nicht markiert ist. Nach der Auswahl der jeweiligen Stärkenkarte können die Teilnehmenden dazu motiviert werden, die Stärkenkarte laut vorzulesen. So kennen alle den Inhalt für den weiteren Spielverlauf.



6.2.4 Regel 2: Spieler:in kommt ohne Ordner über Start



2 Spieler:in kommt ohne Ordner über Start

Du hast nach einer Spielrunde **keinen Ordner** zum Abliefern?

1. In der kommenden Runde darfst du auf den **Spielfeldern** nur kommunale Aufgaben machen und **keine Stärkenkarte** nehmen oder am Projekt wirken.
2. Den fehlenden **Ordner** musst du nicht nachliefern.

Diese Regel soll diejenigen rügen, die das erste Spielziel aus den Augen verloren haben und ihre kommunalen Aufgaben vernachlässigen. Diese Situation tritt nicht notwendigerweise direkt nach Regel 1 ein. Wo möglich geschieht es erst ganz zum Schluss oder sogar gar nicht, dass eine Person über Start kommt und keinen Ordner mehr hat.

6.2.5 Regel 3: Eine Zeile ist mit 3 Stärkekarten komplett



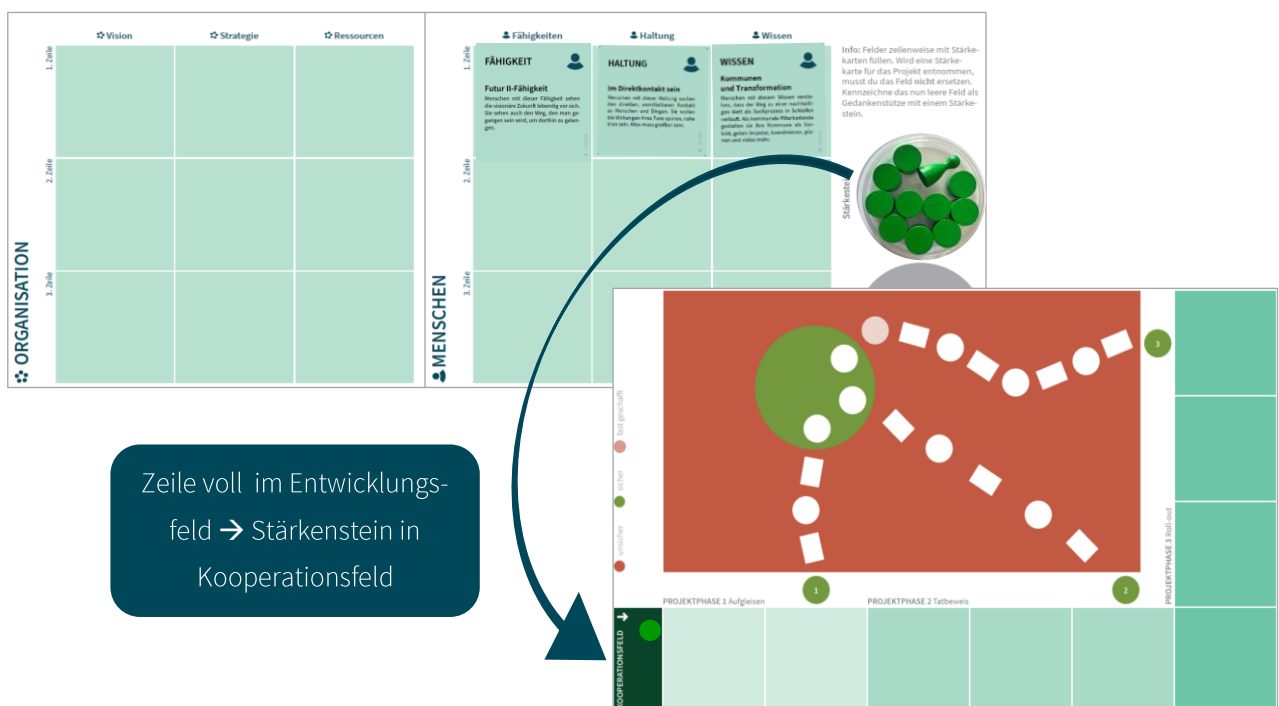
3 Eine Zeile ist mit 3 Stärkekarten komplett

Eine Zeile deines **Entwicklungsfelds** ist komplett, d.h. bei „Mensch“ oder „Organisation“ liegen **3 Stärkekarten** in einer Reihe.

- 1 **Stärkenstein** aus deinem Vorrat auf das Kooperationsfeld der **Projekt-Landkarte** legen.
- Wenn du auf einem beliebigen **Spielfeld** einen oder mehrere Player triffst, die mindestens **1 Stärkenstein** im Kooperationsfeld haben, könnt ihr das systemverändernde Projekt starten oder voranbringen. Das Starten einer Projektphase erfolgt immer anstatt einer anderen Aufgabe (kommunale Aufgabe, **Stärkekarte** oder **Wunderkerze** nehmen). Einen **Ordner** gibt es dafür nicht.

Regel 4 zum Aufdecken bereitlegen..

Spielleiter:innen sollten die Teilnehmenden dazu motivieren, Zeilen auf dem Entwicklungsfeld zu füllen. Denn nur so kommen die Teilnehmenden dem Projekt näher. Erst wenn sie, wie in dieser Regel geschieht, einen Stärkenstein in das Kooperationsfeld der Projekt-Landkarte legen, können sie das Projekt initiieren.



6.2.6 Regel 4: Projekt starten und voranbringen



4 Projekt starten und voranbringen

Ihr trefft euch auf einem **Spielfeld** und habt min. je 1 **Stärkestein** im Kooperationsfeld → Systemverändernde Projekt starten/ voranbringen:

1. **Stärkenkarten:**
 - 2, 3 bzw. 4 Stärkenkarten von **Entwicklungsfeld** der Beteiligten auswählen, um Hürden zu überwinden (siehe **Projekt-Infokarte**); Auswahl begründen;
 - **Stärkenkarten** auf **Projekt-Landkarte** zu passender Projektphase 1, 2 oder 3 ablegen;
 - **Stärkenkarten** auf **Entwicklungsfeld** nicht ersetzen; leeres Feld mit **Stärkestein** kennzeichnen.
 2. **Stärkesteine:** Je 1 **Stärkestein** der Beteiligten vom Kooperationsfeld zu einem Turm stapeln und auf erstes Feld der entsprechenden Projektphase 1, 2 oder 3 stellen.
 3. **Fixkosten:**
 - Projektphasen kosten **2, 3 oder 4 Ordner**
 - Projektbeteiligte können je Spielzug **1 Ordner** auf **Projekt-Landkarte** zur laufenden Projektphase ablegen;
 - Projekturm auf das Feld vor dem letzten **Ordner** vorrücken.
 4. **Vetos** beginnen ab jetzt zu wirken.
 5. **Safe:** Projektphase ist abgeschlossen, sobald euer Projekturm den sicheren Bereich erreicht; ab jetzt: nächste Projektphase mit neuen Turm beginnen.
- Regel 5, 6 und 7 bereitlegen**

Wenn die Teilnehmenden die Bedingungen zum Start des Projektes erfüllen (siehe Regel 4), lesen sie in diesem Moment die ersten beiden Seiten der Projekt-Infokarte. Nun erfahren sie, worum es im Projekt geht und welche Hürden es für die erste Projektphase zu überwinden gilt. Eine häufige Frage bei dieser Regelkarte ist, ob es nur ein Projekt im Spiel gebe und ob die nun nicht beteiligten Teilnehmenden nun gar nicht mehr am Projekt beteiligt sein können? Ja, im Spiel wird EIN Projekt auf den Weg gebracht, welches aus mehreren Phasen besteht. Teilnehmende können während einer Projektphase dazu kommen (siehe Regel 5), eine neue Projektphase kann von einem neuen Personenkreis initiiert werden, es muss allerdings immer

mindestens eine Person der vorherigen Phase beteiligt sein – im Sinne des Wissenstransfers ;-)



6.2.7 Regel 5: Player an Bord holen



5 Player an Bord holen

Treffen Projektbeteiligte auf einem **Spielfeld** andere, noch unbeteiligte Player, so können diese an Bord des Projekts kommen, sofern diese einen **Stärkenstein** im Kooperationsfeld haben.

1. **1 Stärkenstein** der neuen Projektbeteiligten Person aus Kooperationsfeld auf den Projekturm stapeln.
2. Einsatz: Die Integration des neuen Mitglieds kostet **1 extra Ordner**. Dieser kann vom neuen Mitglied oder anderen Projektbeteiligten kommen.

Hinweis: Die Beteiligten sollten prüfen, ob nicht gleich die nächste Projektphase gestartet werden kann, sofern die Voraussetzungen gegeben sind (siehe **Regel 4**).

Teilnehmende können zu einer Projektphase dazu stoßen, wenn diese bereits gestartet ist. Aus diesen Gründen kann dieser Schritt Sinn machen:

- Vetos können jeweils mit den Stärkenkarten aller Beteiligten der jeweiligen Projektphase abgewehrt werden. Je mehr Beteiligte, desto stärker die Abwehr.
- Die Wahrscheinlichkeit ist höher, dass die nächste Projektphase schnell gestartet werden kann, wenn mehr Personen an der vorangegangenen Projektphase beteiligt waren. Bei drei Spieler:innen spielt dies keine Rolle, wenn sich zwei treffen, wird immer mind. eine Person an der vorangegangenen Projektphase beteiligt sein. Bei mehr als drei Spieler:innen kann es aber sehr wohl passieren, dass sich zwei treffen, die an der letzten Projektphase nicht beteiligt waren und die neue Projektphase somit nicht starten können.

Ganz generell gilt es jedoch immer im Blick zu behalten, ob bereits die nächste Projektphase gestartet werden kann und manchmal kann es auch Sinn machen, die Ordner zu sparen. Spielleiter:innen sollten die Teilnehmenden nicht in eine Richtung drängen, können aber Anregungen geben, um den Spielfluss zu unterstützen.

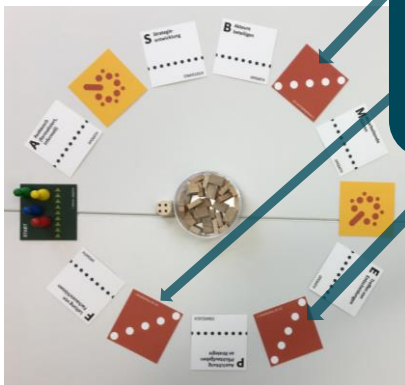
6.2.8 Regel 6: Ein Player landet auf einem Vetofeld



6 Ein Player landet auf einem Vetofeld

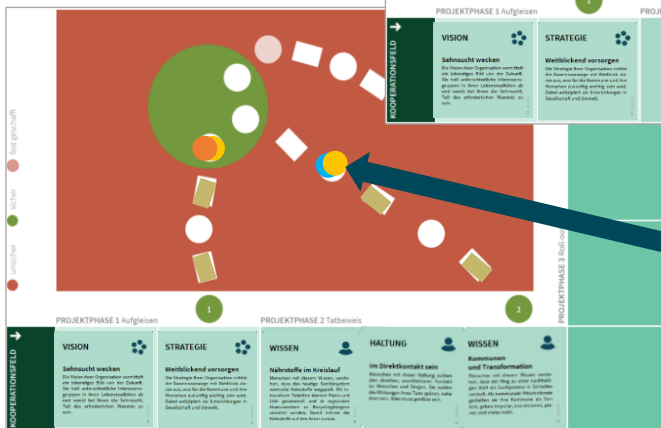
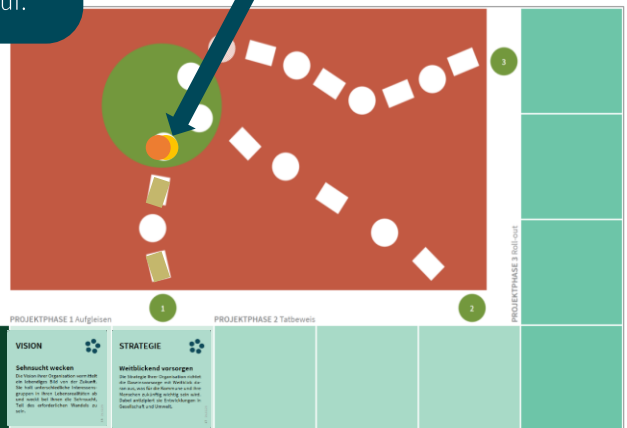
Euer Projekt ist bedroht!

1. Du darfst einem aktiven **Veto** nicht mit vor/zurück ausweichen.
2. Oberste **Vetokarte** ziehen und laut vorlesen.
3. Bist du aktuell nicht am Projekt beteiligt, gib die **Vetokarte** an eine:n Projektbeteiligte:n.
4. Alle, die an der aktuellen Projektphase beteiligt sind, können das **Veto** abwehren, mit eigenen passenden **Stärkenkarten** oder passenden auf der **Projekt-Landkarte**.
5. Für jede nicht vorhandene **Stärkenkarte** rückt euer Projekturm 1 Feld zurück, maximal bis zum ersten Feld der aktuellen Projektphase.
6. Alle **Ordner**, die nun vor dem Projekturm stehen, müssen abgegeben werden.



Die drei Veto-Spielfelder greifen jeweils erst an einer der drei Projektphasen. Das Risiko steigt im Spielverlauf.

Projekturm im sicheren Bereich: Vetos wirken nicht.



Projekturm im unsicheren Bereich: Vetos ab Projektphase 1 und Projektphase 2 wirken.

6.2.9 Regel 7: Rollout fast geschafft



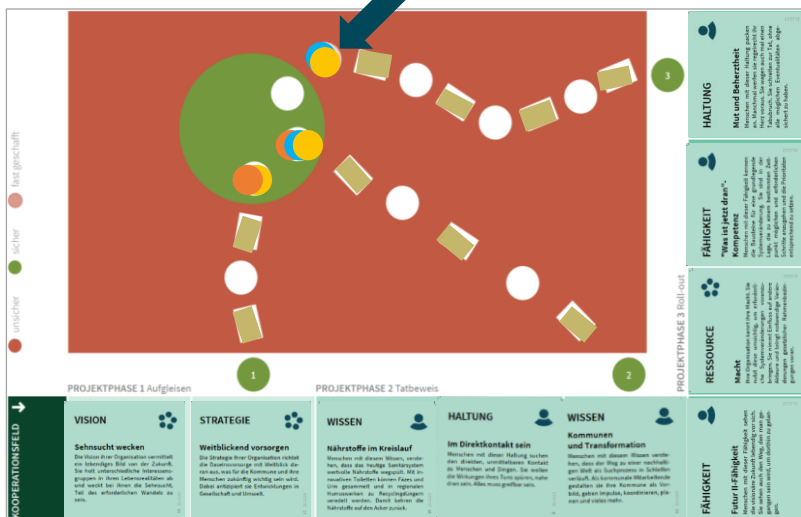
7 Rollout fast geschafft

Euer Projekturm steht auf dem Feld „Roll-out fast geschafft“ und ihr seid fast am Ziel:

1. Sobald alle Projektbeteiligten einmal auf oder über **Start** gekommen sind, rückt der Projekturm der Projektphase 3 in die sichere Zone. Der Rollout ist gelungen und ihr seid am Ziel!
2. Versucht noch so viele Player wie möglich an Bord zu holen. So lassen sich mögliche Widerstände gemeinsam bewältigen.

Nun ist Endspurt angesagt. Alle Regeln sind auf dem Tisch und die letzten Hürden, die es zu überwinden gilt, sind Vetos. Dazu ist es hilfreich, wenn möglichst viele an der letzten Projektphase beteiligt sind. Die Spielleiter:innen können die Teilnehmenden dazu motivieren, möglichst viele an Bord der Projektphase zu holen. Wenn alle Teilnehmenden ein letztes Mal auf oder über Start kommen, ist das Spiel vorbei.

Steht der Projekturm der 3. Projektphase auf diesem Feld ist das Roll-Out fast



6.3 Nach dem Spiel

Nach dem Spielerlebnis geht es über zum Debriefing, das aus einem bloßen Spielerlebnis eine Lernerfahrung macht. Die Teilnehmenden übertragen in dieser Phase ihr Spielerlebnis in die reale Welt. Idealerweise bietet das Spielerlebnis zukünftig einen gedanklichen Ort, an den die Teilnehmenden zukünftig mit unterschiedlichen Problemstellungen zurückkehren können und aufbauend auf diesen Erfahrungen Lösungen entwickeln können. Es soll damit zu einer Erweiterung der individuellen mentalen Landkarte führen, die insbesondere die Perspektiven auf die Themen Zirkularität und Systemveränderung schärft.

Im Folgenden werden einige Transfereinheiten vorgestellt, die je nach Zeitkapazität in einem Workshop mit komm:loop integriert werden können.

6.3.1 Such dir eine Stärkenkarte aus

Dauer: 10-20 Minuten

Material: Stärkenkarten

Bei dieser Transfereinheit tauchen die Teilnehmenden nach Abschluss des Spielerlebnisses noch einmal in die Stärkenkarten ein. Ziel ist es, dass sie sich inhaltlich mit einer Stärkenkarte auseinandersetzen und dabei ihren persönlichen Bezug zu dieser Stärkenkarte im echten Leben herstellen.

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, einen Blick auf die ausliegenden Stärkenkarten zu werfen. Dabei können alle Stärkenkarten, auch die noch verdeckten, einbezogen werden. Jede Person wählt eine Stärkenkarte aus, die mit ihr räsontiert. In Murmelrunden zu zweit, maximal zu dritt tauschen sich die Teilnehmenden darüber aus, warum sie diese Stärkenkarte ausgewählt haben und welchen Bezug sie dazu im echten Leben haben (ca. 5 min). Zum Abschluss der Transfereinheit können einzelne Schlaglichter aus den Murmelrunden im Plenum geteilt werden. (ca. 5-15 min)

Beispiele, wie der Bezug einer Stärkenkarte zum realen Leben aussehen kann:

- Teilnehmende sehen diese Stärke bei sich selber oder arbeiten daran, diese Stärke bei sich selber auszubilden.
- Teilnehmende erkennen diese Stärke bei einer anderen Person und können davon auch profitieren.
- Teilnehmende erkennen eine noch fehlende Stärke, die im Kontext eines bestimmten Projekts besonders hilfreich wäre.

Bei der Transfereinheit soll auch aufgezeigt werden, dass es nicht immer zwingend notwendig ist, eine Stärke selber zu verkörpern, sondern dass es ebenso hilfreich sein kann, andere Personen mit dieser Stärke im Netzwerk zu haben.

6.3.2 World Café mit Leitfragen

Dauer: 45-60 Minuten

Material: Flipchart-Papier, Flipchart Stifte, ggf. Klebezettel

Bei dieser Transfereinheit tauschen sich die Teilnehmenden sich an Thementischen zu unterschiedlichen Fragestellungen aus, um das Spielerlebnis Revue passieren zu lassen und in den Kontext des eigenen Tätigkeitsfeldes zu setzen. Dabei strukturiert das vielen bekannte Format World Café die Diskussion:

An drei Tischen wird jeweils ein Flipchart mit einer Fragestellung ausgelegt, auf welchem die Diskussion festgehalten wird.

Für jeden Tisch wird eine Person als Moderation ausgewählt, der oder die den Tisch während der gesamten Diskussion betreut. Die Gruppe wird auf die Tische aufgeteilt und die Teilnehmenden besprechen die jeweilige Fragestellung. Die Tischmoderation berücksichtigt, dass alle zu Wort kommen, dokumentiert die Diskussionspunkte auf dem Flipchart und moderiert die Diskussion möglichst wertfrei. Nach ca. 10-15 Minuten wechseln die Teilnehmenden den Tisch. Ggf. teilt sich die Gruppe auf die anderen beiden Tische so auf, so dass die neuen Gruppen wieder möglichst neu gemischt sind. Die Moderation erläutert der neuen Gruppe die Fragestellung und fasst die bisherigen Diskussionsergebnisse zusammen. Daran anknüpfend beginnt die neue Gruppe ihre Diskussion zur Fragestellung. Das Ganze wird noch einmal wiederholt, sodass am Schluss, alle Teilnehmenden zu allen drei Fragestellungen diskutiert haben.

Zum Abschluss stellen die Tischverantwortlichen im Plenum kurz die Ergebnisse der Diskussion mit Hilfe des Flipcharts vor. Die Teilnehmenden können bei Bedarf ergänzen.

Mögliche Fragestellungen inkl. Unterfragen zur Unterstützung der Diskussion:

1. Wie war das Spielerlebnis für dich / für euch?
 - Welche Highlights habt ihr erlebt?
 - Welche Momente der Frustration gab es?

2. Wie war Euer Vorgehen?
 - Wie verlief eure Teamarbeit? Kurz Review passieren lassen.
 - Wie verliefen die Verhandlungen bzgl. des Projekts
 - Gab es Regeln in eurer Gruppe, die so nicht im Regelwerk definiert sind?
 - Was habt ihr als Individuen konkret zur Teamarbeit beigetragen?
 - Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
 - Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?

3. Was nimmst du mit für deine Arbeit bzw. für dein Wirkungsfeld?
 - Welche Aha-Erlebnisse oder Erkenntnisse hattest du?
 - Siehst du Parallelen zu deiner Arbeit / deinem Wirkungsfeld?

6.3.3 Stärkenkarten-Dreieck

Dauer: ca. 30 min

Material: je drei leere Din A 4-Blätter je Tisch

Bei dieser Transfereinheit tauschen sich die Teilnehmenden inhaltlich über die Stärkenkarten aus und übertragen diese in ihren realen Kontext. Diese Einheit eignet sich besonders für existierende Gruppen und Teams, die bereits zusammenarbeiten und ihre Arbeit mit komm:loop reflektieren möchten.

Die Teilnehmenden ordnen die im Spiel eingesetzten Stärkenkarten drei Kategorien zu:

1. vorhanden: diese Stärkenkarten bringen wir bereits mit
2. notwendig: diese Stärkenkarten brauchen wir noch
3. nicht relevant: diese Stärkenkarten sind für uns nicht relevant

Dazu beschriften sie die drei Din A4 Blätter mit je einer Kategorie (siehe Abbildung 6) und legen die dazugehörigen Stärken darauf.

Hier einige Leitfragen, welche die Diskussion der einzelnen Tischgruppen begleiten können und individuell ergänzt werden können:

- Inwieweit hat uns Kooperation im Spiel geholfen?
- Wie gut nutzen wir unsere unterschiedlichen Stärken im Alltag?
- Welche Rolle spielen bei uns Kooperationen innerhalb unseres Teams und über Bereichsgrenzen hinweg?

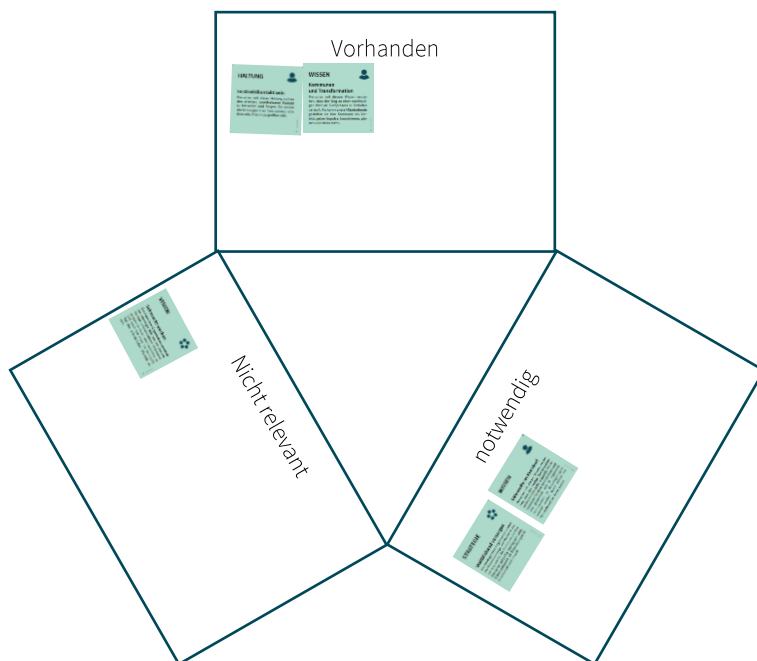


Abbildung 6 Das Stärkenkarten-Dreieck kann z.B. so aussehen

6.3.4 Einsatz des Stärken-Booklets

Dauer: 25-45 Minuten

Material: ausgedrucktes Stärken-Booklet für jede Person

Passend zu den Stärkenkarten im Spiel wurde das Stärkenbooklet entwickelt, in welchem jede Stärke vorgestellt wird und mit persönlichen Gedanken dazu notiert werden können. Das Stärkenbooklet kann auch im Debriefing eingesetzt werden.

Beispiel: Jede:r wählt für sich 3-4 Stärkenkarten aus, die er oder sie persönlich besonders relevant findet und notiert persönliche Gedanken auf den dazugehörigen Seiten im Stärken-Booklet (ca. 10-15 Minuten). Anschließend folgt ein Austausch in Kleingruppen (3-4 Personen) zu folgenden Leitfragen (15-20 Minuten)

- Wo zeigen sich Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede?
- Was bedeutet das für uns als Team, für unsere Organisation oder für unser aktuelles Projekt?
- Wie können wir die Vielfalt der unterschiedlichen Stärken weiter ausbauen und für uns nutzen?
- In welchen Bereichen sollte ich mich mit meinen Stärken künftig stärker einbringen, in welchen weniger

Zum Schluss gibt es einen kurzen Austausch im Plenum. Jede Gruppe vervollständigt in einem Blitzlicht im Plenum den Satz: „Ein besonders spannender Diskussionspunkt/spannende Erkenntnis in unserer Gruppe war ...“ (ca. 5 Minuten).

6.3.5 Leitfaden kommunale Netzwerke

Dauer: individuell

Material: Leitfaden kommunale Netzwerke „Kommunale Herausforderungen mit starken Allianzen lösen“ für die Umsetzung missionsorientierter Innovationen.

Der Leitfaden kommunale Netzwerke wurde von der Projektpartnerin Fraunhofer Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI) im Rahmen des Projektes zirkulierBAR entwickelt. Er bietet einen ersten Einstieg, um strategische Überlegungen zum Netzwerkaufbau schon in der Initiierungsphase Ihres Innovationsprojekts mitzudenken. In vier Schritten führt der Leitfaden durch einen Reflektionsprozess. Teams die sich in einem ähnlichen Prozess befinden, kann dieser Leitfaden auch im Anschluss an das Spielerlebnis Orientierung geben. Sie finden diesen hier [hier](#).

7 Zeitablauf (Design)

Format	Zeitumfang	Möglichkeiten
Standard-Format	3-3,5 Stunden	Einführung: 15 min Spielerlebnis: 90-120 min Reflexion: +/-60 min
Schnelles Format	2 Stunden	Einführung: 15 min Spielerlebnis: 75 min Reflexion: 30 min

Im Anhang finden sich zwei exemplarische Zeitabläufe – einen für das Standard-Format und einen für das schnelle Format – als Orientierung.

7.1 Standard-Format

Im Standard-Format ist ein vollständiger Spieldurchlauf möglich, sowie eine Transfereinheit, die bereits in die Tiefe gehen kann, z.B. eine Kombination der hier vorgeschlagenen Transfereinheiten „Such dir eine Stärkenkarte aus“ (siehe 6.3.1) und „World Café mit Leitfragen“ (siehe 6.3.2). Ein Workshop mit komm:loop kann auch deutlich umfangreicher als die hier genannten 3-3,5 Stunden sein. Das komm:loop kann auch in einen Arbeitsprozess an einem konkreten Vorhaben zur Systemveränderung eingebettet werden.

7.2 Schnelles Format

Mit dem schnellen Format möchten wir komm:loop auch denen ermöglichen, die nicht viel Zeit mitbringen und in ca. 2 Stunden trotzdem einen Anstoß zur Systemveränderung im kommunalen Kontext erhalten möchten. Hier schlagen wir neben dem verkürzten Spieldurchlauf die Transfereinheit „Such dir eine Stärkenkarte aus“ vor.

Hier einige Tipps, wie das Spiels beschleunigt werden kann und die Teilnehmenden dennoch die grundlegenden Mechanismen im Spiel erleben können:

- Etwa 15 Minuten vor geplantem Ende des Spielerlebnisses wird ein **Projekturm auf Phase 3** gestellt und damit die Projektphase Roll-out in itiiert, auch wenn das bisherige Spiel noch nicht so weit fortgeschritten ist. Die Beteiligten an der Projektphase können die bisherigen Projektbeteiligten oder diejenigen sein, die bereits Stärkensteine im Kooperationsfeld haben. Liegen dort nicht mindestens zwei unterschiedlich farbige Stärkensteine, können alle die möchten am letzten Projekturm beteiligt sein.
- Anstatt alle drei Projektphasen zu spielen, kann Projektphase 2 weggelassen werden.
- Zeigt sich an manchen Spieltischen, dass insbesondere fehlende Ordner oder Stärkensteine den Spielverlauf bremsen, können diese auch einfach in sinnvoller Anzahl durch die Spielleitung zugeteilt werden.

8 Ausleihe, Eigenproduktion und Spielleitung

Planspiel komm:loop ausleihen

Das Planspiel kann gegen eine Bearbeitungsgebühr (auf Anfrage) ausgeliehen werden. Anfragen können an kommloop@ucs.ch oder zirkulierbar@igzev.de gestellt werden.

Eigenproduktion Planspiel komm:loop

Das Spiel kann online heruntergeladen werden und ausgedruckt werden, alle weiteren Spielelemente können online bestellt werden. Es sollte allerdings beachtet werden, dass dies aufgrund der Vielzahl der Spielelemente sehr zeitaufwändig ist. Die Anzahl der benötigten Spiele hängt von der Gruppengröße ab. Weitere Infos finden sich in Kapitel 5.2. Alle Hinweise zur Eigenproduktion finden sich in Kürze unter zirkulierbar.de/planspiel-kommloop. **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.

Begleitetes Spiel

Die Autor:innen des Planspiels sowie weitere Multiplikator:innen aus dem Projekt REGION.innovativ – zirkulierBAR bringen die Kompetenzen zur Spielbegleitung mit. Anfragen können an kommloop@ucs.ch oder zirkulierbar@igzev.de gestellt werden.

Selbstorganisierte Spielleitung

Das Planspiel komm:loop ist so gestaltet, dass jede Gruppe es selbstorganisiert spielen kann. Diese Spielleitung soll Gruppen dabei unterstützen. Dabei sollten eine oder mehrere Personen die Rolle der Spielleitung übernehmen, um die Gruppe gut zu begleiten.

9 Hintergrund zum Spiel

Das Planspiel komm:loop entstand im Rahmen des Projekts REGION.innovativ zirkulierBAR. Das Projekt wird im Zeitraum von 06/2021 bis 12/2024 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen der Fördermaßnahme REGION.innovativ gefördert.

Die Vision des Projekts zirkulierBAR

Das Projekt hat die Vision Nährstoffe aus verzehrten Lebensmitteln zurückzugewinnen und sie der Landwirtschaft wieder zuzuführen. Das Ziel von zirkulierBAR ist eine nachhaltige, regionale Kreislaufwirtschaft.

Die Mission des Projekts zirkulierBAR

zirkulierBAR baut eine innovative und flexibel anpassbare Verwertungsanlage für Inhalte aus Trockentoiletten, also Urin, Kot und sogenannte Zuschlagsstoffe wie Stroh oder Klopapier. Die Endprodukte sind Recyclingdünger für Landwirtschaft und Gartenbau: gesundheitlich unbedenklich, nährstoffreich und schadstoffarm. Wir bieten Kommunen damit eine wassersparende und ressourcenschonende Alternative zu linearen wasserabhängigen Klärsystemen an.

Das Planspiel komm:loop

Für die Entwicklung des Planspiel komm:loop wurde eine umfassende Systemanalyse gemacht. Das parallel zum Spiel veröffentlichte Diskussionspapier sowie das begleitende Stärken-Booklet geben weitere Einblicke in die theoretischen Hintergründe des Spiels. Weitere Veröffentlichungen rund um das Planspiel komm:loop finden sich unter <https://zirkulierbar.de/planspiel-kommloop/>

Anhang

Anhang 1: Ablaufplan – Workshop mit Planspiel komm:loop – Standard Format

Zeitraumen: 3-3,5 Stunden

Material:

- ✓ Spielesets je nach Anzahl der Teilnehmenden
- ✓ Flipchart-Bögen mit vorbereiteten Fragen
- ✓ Textmarker
- ✓ Ggf. Feedbackbögen

Zeit	Beschreibung	Material/Sozialform/Wer
10 Minuten	Check-In Herzlich Willkommen Vorstellung der Workshopleiter:innen Ziel des Workshops	TN sitzen am Platz
10 Minuten	Briefing / Einleitung ins Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Szenario • Einleitung ins Spiel: <ul style="list-style-type: none"> ○ Übersicht Spielbrett ○ 1. Grundregel erklären → alle Gruppen starten & es geht weiter, wenn alle wieder auf Start sind (optional: bei Grundregel 2 Texte in Projekt-Infokarte lesen) 	An einem Spieltisch alle Spielelemente vorstellen und Grundregel 1
100-120 Minuten	Spielerlebnis Spielleiter:innen erklären die Regeln den Gruppen im Spielverlauf, Tische auf Spielleiter:innen aufteilen	Spiele an Spieletischen
5 Minuten	Anerkennen was war: je Gruppe... <ul style="list-style-type: none"> • Projektstufe benennen, • Wie viele waren beteiligt an den einzelnen Stufen • Wer hat die meisten Ordner gesammelt? 	
10 Minuten	Debriefing – Teil 1: Murmelrunde Vertiefung: Ein Blick in die Stärkenkarten: wählen Sie eine Karte aus, die mit Ihnen räsontiert. Murmelrunde zu zweit/dritt: warum räsontiert diese Stärkenkarte mit Ihnen? (5 min) Evtl. teilen im Plenum (5 min)	Stärkenkarten

Zeit	Beschreibung	Material/Sozialform/Wer
45 Minuten	<p>Debriefing – Teil 2: World Café</p> <p>Drei Teilnehmende auswählen, die je einen Tisch im World Café betreuen.</p> <p>Tisch 1: Wie war das Spielerlebnis für dich / für euch?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Highlights habt ihr erlebt? • Welche Momente der Frustration gab es? <p>Tisch 2: Wie war Euer Vorgehen (ergänzen: wie war das Geschehen)? – Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie verlief eure Teamarbeit? Kurz Review passieren lassen. • Wie verliefen die Verhandlungen bzgl. des Projekts • Gab es Regeln in eurer Gruppe, die so nicht im Regelwerk definiert sind? • Was habt ihr als Individuen konkret zur Teamarbeit beigetragen? • Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet? • Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen? <p>Tisch 3: Was nimmst du mit für deine Arbeit bzw. für dein Wirkungsfeld?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Aha-Erlebnisse oder Erkenntnisse hattest du? • Siehst du Parallelen zu deiner Arbeit / deinem Wirkungsfeld? <p>Je 10 min / Tisch, Tischbetreuung dokumentiert, gibt einen kurzen Überblick, wenn neue Gruppe kommt, dann neue Beiträge sammeln</p> <p>Ca. 5-15 Minuten im Plenum Ergebnisse aus Diskussionen vorstellen</p>	<p>Leitfragen auf Flipcharts schreiben</p> <p>Drei Tische vorbereiten für World Café Runden</p>
5 Minuten	Feedbackbogen verteilen und ausfüllen lassen	Feedbackbögen
	Verabschieden und Ende	

Anhang 2: Ablaufplan – Workshop mit Planspiel komm:loop – schnelles Format

Zeitraumen: 2 Stunden

Material:

- ✓ Spielesets je nach Anzahl der Teilnehmenden
- ✓ Ggf. Feedbackbögen

Zeit	Beschreibung	Material/Wer
10 Minuten	Check-In Herzlich Willkommen Vorstellung der Workshopleiter:innen Ziel des Workshops	TN sitzen am Platz
10 Minuten	Briefing / Einleitung ins Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Szenario • Einleitung ins Spiel: <ul style="list-style-type: none"> ○ Übersicht Spielbrett ○ 1. Grundregel erklären → alle Gruppen starten & es geht weiter, wenn alle wieder auf Start sind (optional: bei Grundregel 2 Texte in Projekt-Infokarte lesen) 	An einem Spieletisch alle Spielelemente vorstellen und Grundregel 1
75 Minuten	Spielerlebnis Spieleleiter:innen begleiten die Gruppen parallel mit den Regeln Nach 60 Min (je nach Spielstand) ggf. beschleunigen	Spiele an Spieletischen
5 Minuten	Anerkennen was war: je Gruppe... <ul style="list-style-type: none"> • Projektstufe benennen, • Wer war beteiligt an den einzelnen Stufen • Wer hat die meisten Ordner gesammelt? 	
10 Minuten	Debriefing – Teil 1: Vertiefung: Ein Blick in die Stärkenkarten: wählen Sie eine Karte aus, die mit Ihnen rasoniert. Murmelrunde zu zweit/dritt: warum rasoniert diese Stärkenkarte mit Ihnen? (5 min)	Stärkenkarten
5-10 Minuten	Debriefing – Teil 2: Was nehmen Sie für Ihre Arbeit bzw. für Ihr Wirkungsfeld im kommunalen Handeln mit? <ul style="list-style-type: none"> • Welche Aha-Erlebnisse oder Erkenntnisse hatten Sie? • Welche Parallelen zu Ihrer Arbeit /Ihrem Wirkungsfeld sehen Sie? <p>Alle schreiben eine Sache auf einen Post-It / Moderationskarte; wir sammeln an Moderationswand</p>	
5 Minuten	Feedbackbogen verteilen und ausfüllen lassen	Feedbackbögen
	Verabschieden und Ende	