

Spielanleitung & Begleitmaterial

TORFITZ

Das Planspiel zum Strukturwandel



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Vorwort | 4 |
| Warum ihr Torfitz spielen solltet | 5 |
| Empfehlungen für Spielleiter:innen | 6 |
| Spielanleitung | 7 |
| Spielmaterial | 7 |
| Spielelemente | 7 |
| Spielablauf | 10 |
| Variante 1 – Basisspiel | 11 |
| Variante 2 – Bewohner:innen und ihre Wünsche | 14 |
| Variante 3 – Kommunal und regional | 17 |
| Pädagogische Hinweise | 21 |
| Spielerische Kompetenzvermittlung | 25 |
| Regionaler Wandel in der Lausitz | 27 |
| Beteiligung im Strukturwandel in Brandenburg | 28 |
| Beteiligung im Strukturwandel in Sachsen | 29 |
| Impressum | 30 |

Vorwort

Selten bleibt es so, wie es ist. Auch außerhalb der Metropolen kann sich viel ändern, wenn bspw. ein großes Unternehmen schließt oder ein Hafen nicht mehr gebraucht wird. Ganze Regionen müssen sich dann fragen: Was nun?

So geht es der Lausitz. Spätestens 2038 läuft die Kohleförderung aus. Strom muss dann woanders herkommen, aber auch Arbeitsplätze und Ideen, wofür die Lausitz eigentlich steht. Bis dahin ist noch etwas Zeit. Schon heute können sich große und kleine Kommunen überlegen, wo sie hinwollen. Für gute Projekte gibt es Geld von der Bundesregierung.

Aber wer entscheidet eigentlich, was gut ist? Wir finden, da sollten alle eine Chance haben, mitzureden. Und mitzumachen. Das ist nicht leicht, denn immerhin wohnen 1,15 Millionen Menschen in der Lausitz. Wir laden euch ein, den Beginn der Zukunft für das kleine "Torfitz" zu spielen. Auf gehts!

Victoria Luh, David Löw Beer, Johannes Staemmler
(IASS Potsdam)



Warum ihr Torfitz spielen solltet

Der Strukturwandel stellt die Menschen in der Lausitz vor Herausforderungen. Die Arbeitsplatzsituation verändert sich und Menschen sehen sich existenziellen Fragen gegenüber. Daraus entstehen Unsicherheiten, aus denen Zukunftsangst werden kann.

Aber: Veränderungen gehören zum Leben dazu. Und das Gute daran ist: Sie können gestaltet werden!

Torfitz – Das Planspiel zum Strukturwandel schafft einen Rahmen, in dem sich die Spielenden auf kreative und kooperative Weise mit Veränderungen auseinandersetzen. Die Spieler:innen übernehmen die Rolle von Bürger:innen verschiedener Kommunen, die sich mit spezifischen Herausforderungen konfrontiert sehen. Im gemeinsamen Gespräch werden Abwägungen getroffen, Ideen und Lösungsansätze entwickelt und schließlich konkrete Projektideen erarbeitet, wie dem Wandel wirkungsvoll begegnet werden kann. Der Austausch mit anderen, das konstruktive Streiten um die besten Ideen und das Entwickeln von Projekten stärkt nicht nur die sozialen Kompetenzen der Spielenden, sondern vermittelt zugleich das Gefühl, dass Veränderungen auch Chancen sind, Dinge besser zu machen.

Torfitz ermöglicht den Spielenden, gemeinsames Engagement zu erleben und eröffnet Perspektiven, die sowohl im schulischen als auch persönlichen Alltag von Bedeutung sind bzw. sein können: Es liegt auch an mir, mein Lebensumfeld zu gestalten.

Die Welt verändert sich schnell, nicht nur in der Lausitz. Das Wissen, Veränderungen nicht nur aushalten, sondern auch selbst initiieren zu können, ist deshalb eines der wichtigsten Werkzeuge für die Gestaltung unserer Zukunft.

Empfehlungen für Spielleiter:innen

Entscheiden Sie sich für die passende Spielvariante! Torfitz ist in drei Spielvarianten spielbar, die sich hinsichtlich der Spieldauer, des benötigten Materials, aber auch der Anforderungen an die Spielgruppe unterscheiden. Stellen Sie sich vorab die Frage, welchen zeitlichen Rahmen Sie einplanen wollen und wie leistungsstark Sie Ihre Spielgruppe einschätzen, um sich für die entsprechende Variante zu entscheiden.

Moderieren Sie das Spiel und führen Sie Ihre Spielgruppe durch die einzelnen Spielphasen! Das Material ist so aufbereitet, dass Sie einen klaren Handlungsablauf an die Hand bekommen. Kommunizieren Sie in jeder Spielphase die konkreten Schritte und Aufgaben. Daraus ergeben sich mehrere Vorteile. Sie müssen das Spiel nicht vorab erklären, es kann also viel schneller mit dem Spiel begonnen werden. Die klare Kommunikation von Aufgaben bietet den Spielenden eine wertvolle Orientierung. Die Spielphasen sind so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen, aber zugleich neue Impulse setzen. Nehmen Sie diese Impulse nicht vorweg, sondern beobachten Sie die Reaktionen der Spielenden.

Planen Sie Zeit für die Reflexion ein! Nach dem Spiel haben Spielende häufig das Bedürfnis, über ihre Erfahrungen und Erlebnisse zu sprechen, Fragen zu stellen oder Beweggründe zu erläutern. Schaffen Sie deshalb bewusst einen Raum für ein reflektierendes Gespräch.



Spielanleitung

Spielmaterial

Das Spielmaterial umfasst folgende Elemente. Je nach Spielvariante werden nur Teile davon benötigt.

- 5 Kommunenkarten
- 30 Rollenkarten (6 für jede Kommune)
- 5 Herausforderungskarten für jede Kommune
- 6 regionale Herausforderungskarten
- 1 Werkstattkarte
- Übersicht Spielablauf für 3 Spielvarianten
- Spielanleitung

Spielelemente

1. Kommunenkarten

Im Spiel übernehmen Spielgruppen von bis zu 6 Spielenden je eine fiktive Kommune. Jede Kommune hat hinsichtlich Größe, Lage, Umfeld und Geschichte eine eigene Charakteristik. Die Kommunenkarten vermitteln den Spielenden einen Eindruck von eurer Kommune.

2. Rollenkarten

So verschieden wie die Kommunen sind auch ihre Bewohner:innen. Die Spielenden übernehmen die Rollen von fiktiven Personen, die in den Kommunen zu Hause sind. Die Bewohner:innen haben unterschiedliche Vorstellungen, verfolgen verschiedene Ziele und bringen teilweise besondere Funktionen ein. Die Funktionen stehen

farbig hervorgehoben unter den Gesichtern. Sie haben entweder Bedeutung für den Spielablauf oder strukturieren die Zusammenarbeit in den Gruppen. In Torfitz werden den Spielenden die nachstehenden Funktionen ihrer Rollenkarten begegnet.

Moderation: strukturiert die Gespräche, vergibt Rederecht, fasst Ergebnisse zusammen.

Zeitwächter: hat die Zeit im Blick, erinnert die Spielgruppe daran, fokussiert zu arbeiten.

Achtet auf respektvollen Umgang: Gespräche sollen konstruktiv und wertschätzend sein, Beleidigungen haben im gemeinsamen Austausch keinen Platz.

Stimmen zählen bei Abstimmungen: Wird bei Entscheidungen auf das Mittel der Abstimmung zurückgegriffen, zählt diese Person die Stimmen.

Präsentiert vor der Werkstatt: stellt die erarbeiteten Projektvorschläge der Spielgruppe in der letzten Spielphase (Werkstattphase) vor.

Wird in die Regionalkonferenz entsendet: ist nur in Spielvariante 3 relevant, kümmert sich mit Delegierten aus anderen Kommunen um regionale Herausforderungen und vertritt dabei die Interessen seiner Kommune.

Vertritt Tiere und Pflanzen: achtet bei der Entwicklung von Projektvorschlägen insbesondere auf die Interessen von Tieren und Pflanzen.

Darf einmal Influencer nutzen: hat einmalig die Möglichkeit, bei Abstimmungen in der Kommune die eigene Stimme doppelt zählen zu lassen.

3. Kommunale Herausforderungskarten

Aufgrund ihrer spezifischen Historie sehen sich die Kommunen besonderen Herausforderungen gegenüber. Einige Herausforderungen sind konkret, andere offener – aber welche am wichtigsten ist, müssen die Bewohner:innen entscheiden.

4. Regionale Herausforderungskarten

Eine Region im Strukturwandel sieht sich auch regionalen, übergreifenden Herausforderungen gegenüber. Auf den Herausforderungskarten sind einige dargestellt.

5. Werkstattkarte

Werkstätten sind Gremien, die über die Verteilung der Fördermittel mitentscheiden. Sie werden aus Expert:innen verschiedener Professionen gebildet und orientieren sich bei ihrer Auswahl an verschiedenen Kriterien. Die Werkstattkarte stellt diese Kriterien vor.

6. Übersicht Spielablauf für 3 Spielvarianten

Torfitz kann in 3 verschiedenen Varianten gespielt werden, die sich hinsichtlich benötigter Zeit, Komplexität und Material unterscheiden. Die Übersichten sind so aufbereitet, dass die anleitende Person mit Hilfe der Übersicht auch ohne vorherige Einarbeitung durch das Spiel führen kann.



Spielablauf

Es wird empfohlen, das Spiel nicht vorab zu erklären, sondern die Spielgruppen durch die einzelnen Spielphasen zu begleiten. Aus diesem Grund sind die Erklärungen der einzelnen Spielphasen als Aufforderung formuliert, so dass sie von der anleitenden Person direkt vorgelesen werden können.

Spielvariante 1 - Das Basisspiel kann in einer 45-minütigen Unterrichtsstunde eingesetzt werden. Die Variante fokussiert auf den gemeinsamen Austausch und die pragmatische, ergebnisorientierte Erarbeitung von Projekten in verschiedenen Spielgruppen.

In Spielvariante 2 kommen Rollenkarten hinzu, die fiktive Bewohner:innen der Kommunen, ihre persönlichen Geschichten und individuellen Ziele und Vorstellungen repräsentieren. Die Spielenden werden angehalten, sich in ihre jeweilige Rolle hineinzusetzen und diese in Abwägungsprozessen und Projektentwicklungen zu berücksichtigen. Variante 2 ist dadurch etwas anspruchsvoller und für einen zeitlichen Rahmen von 60 Minuten konzipiert.

In Spielvariante 3 wird das Setting zusätzlich um **regionale Herausforderungen ergänzt**. Die Spielgruppen müssen nun nicht mehr nur kommunale Herausforderungen und individuelle Ziele der Bewohner:innen berücksichtigen, sondern Projektvorschläge auch im regionalen Kontext einordnen. Für Variante 3 wird ein zeitlicher Rahmen von 90 Minuten empfohlen.

Eine Übersicht der Varianten finden Sie in der PowerPoint Präsentation (Link siehe Rückseite des Hefts).

Variante 1 – Basisspiel

| | |
|-----------------------|---|
| Dauer: | 45 Minuten + Reflexion |
| Anforderungen: | Meinungsbildung, Entwickeln von Projektvorschlägen, Diskussion, Argumentation |

Benötigtes Material:

- maximal 6 Spieler:innen pro 1 Kommune (maximal 30 Spieler:innen = 5 Kommunen)
- für jede Kommune die zugehörigen Herausforderungskarten
- für jede Kommune die zugehörigen Rollenkarten (bei weniger als 6 Spieler:innen entsprechend der Nummerierung)
- Werkstattkarte

1. Vorbereitung (Dauer: ca. 10 Minuten)

1. Bildet gleich große Spielgruppen zu maximal 6 Personen.
2. Jede Spielgruppe nimmt sich eine Kommunenkarte, die dazugehörigen Herausforderungskarten und die dazugehörigen Rollenkarten. Das Material bleibt zunächst verdeckt.
3. Verteilt verdeckt die Rollenkarten. Schaut euch die Rollen an und prüft, wer die Rolle "Bürgermeister:in" gezogen hat. Nur diese Rolle wird benötigt, alle anderen Rollenkarten werden zur Seite gelegt. Bei der Rolle Bürgermeister:in zählt nur die Funktion, die auf der Karte vorgestellt wird. Sie/er moderiert die Gespräche in der Gruppe.
4. Schaut euch jetzt die Kommunenkarte an und stellt euch vor, ihr würdet hier leben.
5. Die/der Spielleiter:in macht Notizen und führt durch die Spielphasen.

2. Spielphase Kommune (Dauer: ca. 15 Minuten)

1. Dreht die Herausforderungskarten um.
2. Überlegt und diskutiert, welche Herausforderungen eurer Meinung nach wichtig sind.
3. Entscheidet euch für zwei Herausforderungen. Diskutiert, wie diese angepackt oder gelöst werden können. Notiert eure Überlegungen.
4. Ihr habt 15 Minuten Zeit, um für zwei Herausforderungen je einen konkreten Projektvorschlag zu erarbeiten.

3. Spielphase Werkstatt (Dauer: ca. 20 Minuten)

1. Bereitet euch nun auf die Präsentation eurer Projektvorschläge vor. Jede Spielgruppe bestimmt hierzu eine Person, die die erarbeiteten Projektvorschläge vorstellen wird. Die Redezeit für jede Präsentation beträgt 2 Minuten. Erwähnt kurz den Namen eurer Kommune, beschreibt die Herausforderungen, die ihr angehen wollt, und erklärt eure 2 Projektvorschläge.
2. Alle übrigen Spieler:innen aus allen Kommunen finden sich zusammen und bilden die Expert:innen der Werkstatt, denen die Projektvorschläge vorgestellt werden. Die Rollen haben jetzt keine Bedeutung mehr.
3. Die Werkstatt nimmt die Werkstattkarte. Schaut euch die aufgeführten Kriterien an. Nach diesen müsst ihr die vorgestellten Projekte anschließend bewerten.
4. Die Projektvorschläge aus den Kommunen werden alle nacheinander vorgestellt. Hinweis an Spielleiter:in: Stichpunkt(e) zu jedem Projektvorschlag notieren! Der Vorschlag muss wiedererkennbar sein. Z.B.: „Kommune Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung“.
5. Nachdem alle Projektvorschläge präsentiert wurden, stimmt die Werkstatt ab. Anhand der notierten Stichpunkte der/s Spielleiter:ins werden alle Projektvorschläge nacheinander aufgerufen, z.B. "Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung." Die

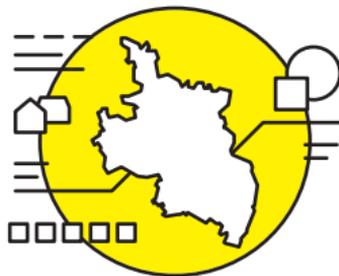
Zustimmung erfolgt durch Handzeichen. Jede/r Expert:in darf insgesamt nur 3 Projektvorschlägen zustimmen. Die Zustimmung zu den einzelnen Projektvorschlägen wird gezählt. Beachtet bei der Entscheidung über eure Zustimmung die Werkstattkriterien!

- Die beiden Projekte mit den meisten Stimmen werden umgesetzt, die Projekte auf den Plätzen 3 und 4 werden an die Kommunen zur Überarbeitung zurückverwiesen. Dies wird nicht mehr gespielt.

4. Reflexionsphase (Dauer: im Ermessen der/s Spielleiter:in)

Impulse zur Reflexion:

- Allgemeiner Eindruck – Wie habt ihr das Spiel empfunden?
- Wie empfanDET ihr den Austausch und die Zusammenarbeit in euren Kommunen?
- Wie habt ihr euch in den Kommunen für Lösungswege entschieden? Hattet ihr das Gefühl, gleichberechtigt zu sein?
- Perspektivwechsel Werkstatt – Ist es euch gelungen, euch auf die Kriterien der Werkstatt einzulassen oder habt ihr für die Projekte aus eurer Kommune gestimmt?
- Realitäts-Check – Denkt ihr, dass eure Lösungsvorschläge umsetzbar sind? Wo seht ihr Schwierigkeiten oder Hürden?
- Ihr habt es geschafft, zu komplexen Herausforderungen Lösungen zu entwickeln. Was könnt ihr daraus mitnehmen?



Variante 2 – Bewohner:innen und ihre Wünsche

| | |
|-----------------------|---|
| Dauer: | 60 Minuten + Reflexion |
| Anforderungen: | Meinungsbildung, Entwickeln von Projektvorschlägen, Diskussion, Argumentation, Abstraktion, Berücksichtigung individueller Zielstellungen |

Benötigtes Material:

- maximal 6 Spieler:innen pro 1 Kommune (maximal 30 Spieler:innen = 5 Kommunen)
- für jede Kommune die zugehörigen Herausforderungskarten
- für jede Kommune die zugehörigen Rollenkarten (bei weniger als 6 Spieler:innen entsprechend der Nummerierung)
- Werkstattkarte

1. Vorbereitung (Dauer: ca. 15 Minuten)

1. Bildet gleich große Spielgruppen zu maximal 6 Personen.
2. Jede Spielgruppe nimmt sich eine Kommunenkarte, die dazugehörigen Herausforderungskarten und die dazugehörigen Rollenkarten. Das Material bleibt zunächst verdeckt.
3. Schaut euch jetzt die Kommunenkarte an und stellt euch vor, ihr würdet hier leben.
4. Verteilt verdeckt die Rollenkarten. Schaut euch eure Rollen an und versucht euch in die Person, ihre Probleme und Ziele hineinzusetzen. Achtet auch auf die Funktion, die eure Rolle mitbringt.
5. Die/der Spielleiter:in macht Notizen und führt durch die Spielphasen.

2. Spielphase Kommune (Dauer: ca. 25 Minuten)

1. Dreht die Herausforderungskarten um!
2. Überlegt und diskutiert, welche Herausforderungen eurer Meinung nach wichtig sind. Berücksichtigt dabei auch die Probleme und Wünsche eurer Rollen.
3. Entscheidet euch für zwei Herausforderungen. Diskutiert, wie diese angepackt oder gelöst werden können. Notiert eure Überlegungen.
4. Ihr habt 25 Minuten Zeit, um für zwei Herausforderungen je einen konkreten Projektvorschlag zu erarbeiten.

3. Spielphase Werkstatt (Dauer: ca. 20 Minuten)

1. Bereitet euch nun auf die Präsentation eurer Projektvorschläge vor. In jeder Spielgruppe gibt es eine Person (Funktion auf der Rollenkarte), die die erarbeiteten Projektvorschläge vorstellen wird. Die Redezeit für jede Präsentation beträgt 2 Minuten. Erwähnt kurz den Namen eurer Kommune, beschreibt die Herausforderungen, die ihr angehen wollt, und erklärt eure 2 Projektvorschläge.
2. Alle übrigen Spieler:innen aus allen Kommunen finden sich zusammen und bilden die Expert:innen der Werkstatt, denen die Projektvorschläge vorgestellt werden. Die Rollen haben jetzt keine Bedeutung mehr.
3. Die Werkstatt nimmt die Werkstattkarte. Schaut euch die aufgeführten Kriterien an. Nach diesen müsst ihr die vorgestellten Projekte anschließend bewerten.
4. Die Projektvorschläge aus den Kommunen werden alle nacheinander vorgestellt. Hinweis an Spielleiter:in: Stichpunkt(e) zu jedem Projektvorschlag notieren! Der Vorschlag muss wiedererkennbar sein. Z.B.: „Kommune Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung“.
5. Nachdem alle Projektvorschläge präsentiert wurden, stimmt die Werkstatt ab. Anhand der notierten Stichpunkte der/s Spielleiter:ins werden alle Projektvorschläge nacheinander

aufgerufen, z.B. "Torfitz, Müllvermeidung." Die Zustimmung erfolgt durch Handzeichen. Jede/r Expert:in darf insgesamt nur 3 Projektvorschläge zustimmen. Die Zustimmung zu den einzelnen Projektvorschlägen wird gezählt. Beachtet bei der Entscheidung über eure Zustimmung die Werkstattkriterien!

6. Die beiden Projekte mit den meisten Stimmen werden umgesetzt, die Projekte auf den Plätzen 3 und 4 werden an die Kommunen zur Überarbeitung zurückverwiesen. Dies wird nicht mehr gespielt.

4. Reflexionsphase (Dauer: im Ermessen der/s Spielleiter:in)

Impulse zur Reflexion:

- Allgemeiner Eindruck – Wie habt ihr das Spiel empfunden?
- Wie empfanDET ihr den Austausch und die Zusammenarbeit in euren Kommunen?
- Wie habt ihr euch in den Kommunen für Lösungswege entschieden? Hattet ihr das Gefühl, gleichberechtigt zu sein?
- Konntet ihr euch in eure Rolle hineinversetzen? Haben eure Rollen euch bei euren Gedanken, Ideen und Entscheidungen beeinflusst? Oder habt ihr die Rolle „vergessen“?
- Perspektivwechsel Werkstatt – Ist es euch gelungen, euch auf die Kriterien der Werkstatt einzulassen oder habt ihr für die Projekte aus eurer Kommune gestimmt?
- Realitäts-Check – Denkt ihr, dass eure Lösungsvorschläge umsetzbar sind? Wo seht ihr Schwierigkeiten oder Hürden?
- Ihr habt es geschafft, zu komplexen Herausforderungen konkrete Lösungen zu entwickeln. Was könnt ihr daraus mitnehmen?

Variante 3 – Kommunal und regional

| | |
|-----------------------|---|
| Dauer: | 90 Minuten + Reflexion |
| Anforderungen: | Meinungsbildung, Entwicklung von Projektvorschlägen, Diskussion, Argumentation, Abstraktion, Berücksichtigung individueller Zielstellungen, Abwägung zwischen kommunalen und regionalen Interessen, Priorisierung |

Benötigtes Material:

- maximal 6 Spieler:innen pro 1 Kommune (maximal 30 Spieler:innen = 5 Kommunen)
- für jede Kommune die zugehörigen Herausforderungskarten
- für jede Kommune die zugehörigen Rollenkarten (Nr. 1, 2 und 6 müssen bei weniger als 6 Spieler:innen dabei sein)
- die regionalen Herausforderungskarten
- Werkstattkarte

1. Vorbereitung (Dauer: ca. 15 Minuten)

1. Bildet gleich große Spielgruppen zu maximal 6 Personen.
2. Jede Spielgruppe nimmt sich eine Kommunenkarte, die dazugehörigen Herausforderungskarten und die zugehörigen Rollenkarten. Das Material bleibt zunächst verdeckt!
3. Schaut euch jetzt die Kommunenkarte an und stellt euch vor, ihr würdet hier leben.
4. Verteilt verdeckt die Rollenkarten. Schaut euch eure Rollen an und versucht, euch in die Person, ihre Probleme und Ziele hineinzusetzen. Achtet auch auf die Funktion, die eure Rolle mitbringt.
5. Die Spieler:innen, die über die Funktion auf ihrer Rollenkarte in die Regionalkonferenz entsendet werden (Delegierte),

finden sich an einem gesonderten Tisch zusammen. Ihr nehmt bitte die Karten regionale Herausforderungen! Die Karten bleiben zunächst verdeckt.

6. Die/der Spielleiter:in macht Notizen und führt durch die Spielphasen.

2. Spielphase Projektarbeit (Dauer: ca. 25 Minuten)

1. Dreht die Herausforderungskarten um.
2. Überlegt und diskutiert, welche Herausforderungen eurer Meinung nach wichtig sind. Berücksichtigt dabei auch die Probleme und Wünsche eurer Rollen bzw. der Kommunen, aus denen ihr entsendet wurdet.
3. Entscheidet euch für zwei Herausforderungen. Diskutiert, wie diese angepackt oder gelöst werden können. Notiert eure Überlegungen.
4. Ihr habt 25 Minuten Zeit, um für zwei Herausforderungen je eine konkrete Projektideen zu erarbeiten.

3. Spielphase regional oder kommunal (Dauer: ca. 25 Minuten)

1. Die Delegierten aus der Regionalkonferenz gehen in ihre Kommunen zurück. Sie stellen dort die gemeinsam entwickelten Projektideen für regionale Herausforderungen vor.
2. Die Kommunen präsentieren jeweils der/dem Delegierten die erarbeiteten Lösungen für kommunale Herausforderungen.
3. Ihr müsst nun in jeder Kommune diskutieren und entscheiden, ob ihr lieber das regionale Vorhaben anstelle eines kommunalen Projekts verfolgen wollt.
4. Ihr habt 25 Minuten Zeit, um euch auf 2 konkrete Projekte (kommunal oder regional) zu verständigen, die eure Kommune umsetzen bzw. unterstützen möchte.

4. Spielphase Werkstatt (Dauer: ca. 25 Minuten)

1. Bereitet euch nun auf die Präsentation eurer Projektvorschläge vor. In jeder Spielgruppe gibt es eine Person (Funktion auf der Rollenkarte), die die erarbeiteten Projektvorschläge vorstellen wird. Die Redezeit für jede Präsentation beträgt 2 Minuten. Erwähnt kurz den Namen eurer Kommune, beschreibt die Herausforderungen, die ihr angehen wollt, und erklärt eure 2 Projektvorschläge.
2. Alle übrigen Spieler:innen aus allen Kommunen finden sich zusammen und bilden die Expert:innen der Werkstatt, denen die Projektvorschläge vorgestellt werden. Die Rollen haben jetzt keine Bedeutung mehr.
3. Die Werkstatt nimmt die Werkstattkarte. Schaut euch die aufgeführten Kriterien an. Nach diesen müsst ihr die vorgestellten Projekte anschließend bewerten.
4. Die Projektvorschläge aus den Kommunen werden alle nacheinander vorgestellt. Hinweis an Spielleiter:in:
I. Stichpunkt(e) zu jedem Projektvorschlag notieren! Der Vorschlag muss wiedererkennbar sein. Z.B.: „Kommune Torfitz, Projekt zur Müllvermeidung“.
II. Präsentieren mehrere Kommunen den gleichen überregionalen Projektvorschlag, so darf hier zusammengefasst werden. Z. B. „Torfitz und Krammingen unterstützen beide die Fachkräfteinitiative.“
5. **Nachdem** alle Projektvorschläge präsentiert wurden, stimmt die Werkstatt ab. Anhand der notierten Stichpunkte der/s Spielleiter:ins werden alle Projektvorschläge nacheinander aufgerufen, z.B. "Torfitz, Müllvermeidung." Die Zustimmung erfolgt durch Handzeichen. Jede/r Expert:in darf insgesamt nur 3 Projektvorschlägen zustimmen. Die Zustimmung zu den einzelnen Projektvorschlägen wird gezählt. Beachtet bei der Entscheidung über eure Zustimmung die Werkstattkriterien!
6. Die beiden Projektvorschläge mit den meisten Stimmen werden umgesetzt, die Projektvorschläge auf den Plätzen 3 und 4 werden an die Kommunen zur Überarbeitung zurückverwiesen. Dies wird nicht mehr gespielt.

4. Reflexionsphase (Dauer: im Ermessen der/s Spielleiter:in)

Impulse zur Reflexion:

- Allgemeiner Eindruck – Wie habt ihr das Spiel empfunden?
- Wie empfanDET ihr den Austausch und die Zusammenarbeit in euren Arbeitsgruppen?
- Wie habt ihr euch in den Arbeitsgruppen für Lösungswege entschieden? Hattet ihr das Gefühl, gleichberechtigt zu sein?
- Konntet ihr euch in eure Rolle hineinversetzen? Hat eure Rollen euch bei euren Gedanken, Ideen und Entscheidungen beeinflusst? Oder habt ihr die Rolle „vergessen“?
- Habt ihr in der Regionalkonferenz eure Kommune und die spezifischen Interessen im Kopf gehabt? Hat euch eure Kommune bei euren Überlegungen beeinflusst?
- Rückkehr der Delegierten – Wie schwierig war es, neue Projektideen von außen zuzulassen? Nach welchen Kriterien habt ihr euch in der Kommune letztendlich für eure Projekte entschieden?
- Perspektivwechsel Werkstatt – Ist es euch gelungen, euch auf die Kriterien der Werkstatt einzulassen oder habt ihr für die Projekte aus eurer Kommune gestimmt?
- Realitäts-Check – Denkt ihr, dass eure Lösungsvorschläge umsetzbar sind? Wo seht ihr Schwierigkeiten oder Hürden?
- Ihr habt es geschafft, zu komplexen Herausforderungen Lösungen zu entwickeln. Was könnt ihr daraus mitnehmen?

Pädagogische Hinweise

Von guten und schlechten Ideen...

Ziel des Spiels ist der gemeinsame Austausch, das Entwickeln von Lösungsansätzen und das argumentative Ringen um die besten Projektvorschläge. Ideen, die von den Spieler:innen entwickelt werden, spiegeln häufig den individuellen Wissens- und Erfahrungsschatz sowie den persönlichen Wertekanon wieder.

Im Spiel durchlaufen Ideen verschiedene Bewertungsebenen: Innerhalb der Kommunen werden sie direkt diskutiert, gewichtet und zu Projekten weiterentwickelt. Bei der abschließenden Präsentation vor der Werkstatt wird nochmals abgestimmt, welche der konkreten Projekte am meisten überzeugen konnten. Die ausgewählten Ansätze sind also nach Einschätzung der Spielenden die besten.

Das verrät Ihnen als Spielleiter:in einiges über das Denken und Fühlen der Spielenden. Vermeiden Sie es, die Ansätze hinsichtlich Innovationsgrad, Nutzwert oder Umsetzbarkeit zu beurteilen. Nutzen Sie die Gedanken vielmehr als Ausgangspunkt für eine vertiefte Auseinandersetzung: „Wie könntet ihr euch vorstellen, Idee A) umzusetzen?“ – „Denkt ihr, dass Projekt A wirklich geeignet ist, um Ziel B zu erreichen?“

Möglicherweise werden Ansätze vorgestellt, die Ihren persönlichen Wertvorstellungen widersprechen. Sehen Sie die Ansätze als Einblick in die Gedanken- und Wertvorstellungen der Spielenden und nutzen Sie diese als Gesprächseinstieg: „Wie seid ihr darauf gekommen, dass...?“; „Welche Überlegungen haben euch zu dieser Idee geführt?“

Laden Sie die Spielenden:innen dazu ein, sich mit Ihnen gemeinsam über Ideen und alternative Ansätze zu unterhalten.

Visionen und Realitäten

Um theoretische Ideen in konkrete Projekte zu übertragen, müssen in der Realität verschiedene beschränkende Faktoren überwunden werden. Dazu gehören neben rechtlichen Regelungen limitierende Ressourcen wie verfügbare Zeit und vor allem verfügbares Budget.

Im vorliegenden Planspiel wird bewusst auf die Einbindung von Geld oder Zeit verzichtet. Die Schüler:innen sollen ausgehend von Herausforderungen im gemeinsamen Gespräch eigenständig Lösungsansätze entwickeln. Diese Lösungen sollen unbedingt ergebnisoffen sein und können nicht antizipiert werden.

Eine Einschätzung, wieviel ein Projekt voraussichtlich kosten würde, übersteigt den Kompetenzrahmen junger Leute deutlich. So ist bspw. für Schüler:innen nahezu unmöglich zu beurteilen, welche Maßnahmen mit einem Budget von 4 Mio. Euro umsetzbar wären. Aus diesem Grund legt Torfitz den Fokus auf die besten und nicht auf die wirtschaftlich realistischsten Ideen.

Im Rahmen der sich an das Spiel anschließenden Reflexion bietet sich jedoch ein Realitäts-Check an. Hier kann gezielt gefragt werden, welche Herausforderungen die Umsetzung mit sich bringt oder wie ein Projekt finanziert werden soll. Dabei liegt das Augenmerk des Interesses weniger auf konkreten Zahlen und Beträgen als vielmehr dem Erkennen und Thematisieren von strukturellen Zusammenhängen.

Emotionen und Diskussionskultur

Das Äußern von Ideen ist häufig mit einer hohen emotionalen Bindung des Ideengebers verknüpft. Man ist sich sicher, eine gute Idee zu haben und hofft auf Zustimmung von anderen. Der gemeinsame Austausch, das Beurteilen von Gedanken und das – positiv konnotierte – Streitgespräch schaffen einen Rahmen, der nicht frei von persönlichen Emotionen sein kann. Emotionen sind wertvoll, da sie eine hohe individuelle Partizipation belegen.

Emotionale Beteiligung äußert sich oftmals im Erhöhen der Stimme, Unterbrechen von anderen und dem Durcheinanderreden verschiedener Personen. Es entsteht Unruhe, die das ergebnisorientierte Arbeiten erschwert. Dieses Phänomen ist nicht nur im schulischen Kontext, sondern auch in anderen Gremien zu beobachten. Politische Gremien, Plena und andere Organisationsformen, in denen Meinungs-austausch eine zentrale Rolle spielt, haben sich Instrumente geschaffen, die Diskussionen regulieren und strukturieren.

In Torfitz gibt es diese Instrumente in vereinfachter Form auch – sie finden sich als Funktionen auf den Rollenkarten wieder. So hat die Rolle “Bürgermeister:in” bspw. die Funktion zu moderieren. Die Strukturierung der Gespräche erfolgt also in den Gruppen selbst. Als Spielleiter:in fungieren Sie als übergeordnete Instanz, die ggf. auf die Rollenkarten verweisen kann, sollten Ihrer Meinung nach die Emotionen die Oberhand gewinnen.

Die Verteilung der Rollenkarten erfolgt zufällig. In den allermeisten Fällen wird das Prinzip „Zufall“ und die sich daraus ergebenden Konsequenzen von den Spielenden akzeptiert. Sollten Sie in einer oder mehreren Gruppen beobachten, dass Unzufriedenheit entsteht oder aus pädagogischen Gründen eine Festlegung sinnvoll sein, so können Sie zentrale Rollen wie bspw. “Bürgermeister:in” auch bestimmen.

Eine Frage der Perspektive...

Meinungen und Standpunkte sind häufig abhängig von der Perspektive, aus der ein Sachverhalt betrachtet wird. In Torfitz wird bewusst mit Perspektive und Perspektivwechsel gearbeitet.

Die Spielenden übernehmen die Rolle von Bürger:innen, die jeweils in einer fiktiven Kommune leben. Sie lernen ihre Kommune mit spezifischen Charakteristika und Herausforderungen kennen und lassen sich bei ihren Gedanken von der kommunalen Perspektive leiten.

In der abschließenden Spielphase der Werkstatt kommen die Spielenden aus allen Kommunen zusammen und bilden ein übergeordnetes Gremium. Sie lernen Kriterien kennen, nach denen nun Abwägungen getroffen werden müssen. Projekte, die man selbst mitentwickelt hat, müssen nun vor dem Hintergrund anderer Kriterien neu bewertet werden.

In den Spielvarianten 2 und 3 kommen als zusätzliche Elemente Rollenkarten und regionale Herausforderungen hinzu. Die Rollenkarten erfordern den Wechsel von einer/m „unspezifischen“ Bewohner:in einer Kommune hin zu einer Person mit individuellen Interessen und Wünschen. Regionale Herausforderungen machen einen Perspektivwechsel weg von den spezifischen Problemen einer Kommune hin zu übergreifenden regionalen Aufgaben notwendig.

Diese Perspektivwechsel stellen die Spieler:innen vor Herausforderungen, die in der anschließenden Reflexion thematisiert werden sollten.



Spielerische Kompetenzvermittlung

Torfitz unterstützt und fördert die Entwicklung verschiedener Kompetenzen.

- 1. Abstraktionsvermögen**
Die Spielenden werden mit verschiedenen Elementen konfrontiert, die eine komplexe Situation beschreiben. Die Spielenden müssen Sachverhalte einordnen, sich einen Überblick verschaffen und davon ausgehend Lösungen entwickeln.
- 2. Beurteilungs- und Entscheidungsfindungskompetenz**
Die Spielenden werden mit Herausforderungen oder Lösungsansätzen konfrontiert, die beurteilt und gegeneinander abgewogen werden müssen. Welche Herausforderung ist wichtiger? Welcher Lösungsansatz ist geeigneter? Im gemeinsamen Austausch werden Standpunkte erläutert und somit eine Entscheidungsfindung ermöglicht.
- 3. Kreativität**
Ausgehend von konkreten oder offenen Herausforderungen werden die Spielenden aufgefordert, Lösungsansätze zu entwickeln. Dabei sind die Lösungen ergebnisoffen und unterliegen zunächst keinen Beschränkungen. Die Spielenden verbinden ihr Wissen zu neuen Ideen und schaffen so kreative oder innovative Herangehensweisen.
- 4. Problemlösungskompetenz**
Die zu entwickelnden Lösungen sollten plausibel, zielgerichtet und wirksam sein. Das Abwägen verschiedener Optionen und die Entscheidung für die geeignetste Variante stärkt die Kompetenz, Probleme effektiv zu lösen.
- 5. Argumentations- und Diskussionsfähigkeit**
Kern des Spiels ist die Entwicklung von Ideen und der Austausch von Argumenten. Das schlüssige Begründen eigener Gedanken wird dabei ebenso gestärkt, wie das Zuhören und das Akzeptieren sowie Kontextualisieren der Überlegungen anderer.

6. **Demokratiekompetenz**
Meinungsbildung, freie Meinungsäußerung, Abstimmungen nach Mehrheitsprinzip, Perspektivwechsel, das empathische Hineinversetzen in andere Rollen, Partizipation am (gesellschaftlichen) Veränderungsprozess – in Torfitz werden zahlreiche demokratierelevante Werte, Rechte und Fähigkeiten direkt erlebbar.
7. **Teamfähigkeit**
Die Herausforderungen, mit denen die einzelnen Kommunen konfrontiert werden, können nur von den Bewohner:innen gemeinsam angegangen werden. Der Austausch mit anderen, das gemeinsame Entwickeln von Ideen und die Erarbeitung konkreter Projekte befördern die Zusammenarbeit im Team.
8. **Soziale Kompetenzen**
Respektvoller Umgang miteinander, die Bereitschaft andere Ideen anzunehmen, die Akzeptanz, dass eigene Gedanken keine Mehrheit finden, Wertschätzung anderer und die Bereitschaft, sich für eine gemeinsame Aufgabe zu engagieren sind Elemente der sozialen Interaktion, die in Torfitz gestärkt werden.

Neben den aufgeführten Kompetenzen kann das Spiel auch Impulse für die Entwicklung von persönlichen Werten unterstützen. Das Übernehmen von Verantwortung, die Gestaltung des eigenen (Lebens-)Umfeldes, die Bereitschaft, Dinge zu verbessern, anstatt Misstände zu beklagen und nicht zuletzt das eigene Engagement können durch Torfitz nachhaltig inspiriert werden.

Regionaler Wandel in der Lausitz

In Torfitz könnt ihr neue Ideen für Kommunen und eine Region entwickeln. Anschließend wählt ihr besonders geeignete Ideen aus. Viele Kommunen und Regionen in Deutschland stehen vor ähnlichen Herausforderungen: Orte sollen lebenswert für jüngere und ältere Menschen sein, es soll Arbeit geben und auch in Zukunft soll man dort leben können. Was wichtig sein wird, weiß man nie genau, aber Klimawandel, Digitalisierung und Globalisierung spielen sicher eine Rolle.

Die Kommunen und Entscheidungswege von Torfitz sind erfunden. Unser Vorbild ist die Lausitz, die im „Strukturwandel“ steckt. Zu ihr geben wir euch einige Informationen: Die Lausitz liegt im Süden von Brandenburg, im Osten von Sachsen und in Polen. Im deutschen Teil leben ca. 1,15 Millionen Menschen. Die Lausitz ist ländlich; Cottbus ist mit ca. 100.000 Einwohner:innen die größte Stadt. Im letzten Jahrhundert war die Lausitz vor allem eine Kohle- und Energieregion. Daneben gibt es auch Chemieindustrie, Maschinen-, Anlagen- und Fahrzeugbau und einigen Tourismus. Es gibt zwei Hochschulen, viele Seen und Kultur, aber auch lange Wege. Kulturell sind insbesondere die Sorben/Wenden, eine Minderheit mit eigener Sprache, bekannt.

Um den Klimawandel zu bekämpfen, steigt Deutschland bis spätestens 2038 aus der Kohle aus. Damit sind 20.000 Jobs in der Region gefährdet. Die Bundesregierung investiert ca. 17 Milliarden Euro, damit in der Lausitz bis zum Ende der Kohle Neues entstehen kann.

Wie wird entschieden, wo das Geld hingehet? Das ist im Investitionsgesetz Kohleregionen (InvKG) geregelt, das 2020 vom Bundestag beschlossen wurde. Über die Verwendung von etwa 2/3 der Gelder entscheidet die Bundesregierung. Etwa 1/3 des Geldes fließen an die Bundesländer, das heißt 3,6 Milliarden Euro an

Brandenburg und 2,4 Milliarden Euro an Sachsen. Im Einklang mit Artikel 104b des Grundgesetzes müssen sich die Ausgaben für die Gelder an drei Prioritäten orientieren:

1. Stärkung und Entwicklung der Wettbewerbsfähigkeit
2. Bildung und Fachkräfteentwicklung
3. Stärkung und Entwicklung von Lebensqualität und Vielfalt

Beteiligung im Strukturwandel in Brandenburg

Die Beteiligung in Brandenburg wird im Lausitzprogramm geregelt. Dort steht, dass das Land Brandenburg sowie Gemeinden (-verbände), Unternehmen, Hochschulen etc. Geld beantragen können. Die Förderanträge werden in fünf „Werkstätten“ besprochen und begutachtet. In den Werkstätten sind jeweils rund 20 Mitglieder aus Kommunen sowie verschiedenen Organisationen, wie z.B. Industrieverbänden, Gewerkschaften oder auch die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung vertreten. Die Mitglieder wurden von der Landesregierung ausgewählt.

Nach den Beratungen in der Werkstatt entsteht eine Vorschlagsliste. Diese nutzt der so genannte Lausitzbeauftragte, um ein Projektranking für eine interministerielle Arbeitsgruppe (IMAG) der brandenburgischen Landesregierung zu erstellen. Die IMAG prüft die Empfehlungen hinsichtlich der Übereinstimmung mit den strategischen Programmzielen sowie der Einhaltung der Prioritäten. Sie tagt mehrmals im Jahr und hat bisher jedes Mal etwa 20 Projekte ausgewählt. Bislang ist sie den Empfehlungen aus den Werkstätten gefolgt.

Beteiligung im Strukturwandel in Sachsen

Der Prozess in Sachsen ist im Handlungsprogramm zur Umsetzung des Strukturstärkungsgesetzes Kohleregionen des Bundes in den sächsischen Braunkohlerevieren und der Förderrichtlinie des Sächsischen Staatsministeriums für Regionalentwicklung zur Gewährung von Zuwendungen nach dem Investitionsgesetz Kohleregionen (RL InvKG) geregelt.

Im Handlungsprogramm sind regionale Leitbilder bzw. Entwicklungsstrategien verankert. Außerdem sind Indikatoren zur Auswahl von Projekten festgelegt. Die Indikatoren beziehen sich auf die Bereiche Wirksamkeit, Nachhaltigkeit und Klimaschutz, Umfeld, Umsetzbarkeit und Effizienz. Eine Beteiligung von Akteuren außerhalb der Verwaltungen der Kommunen und des Landes findet in Sachsen erst deutlich später im Prozess statt als in Brandenburg. Dazu ist in Sachsen ein regionaler Begleitausschuss (RBA) Lausitz von der Landesregierung gegründet worden. Im RBA dürfen die beiden Landkreise Görlitz und Bautzen, vier Kommunalvertretungen und das Sächsische Ministerium für Regionalentwicklung über Projektideen abstimmen. Der Ausschuss wird von verschiedenen Mitgliedern beraten. Diese Mitglieder repräsentieren verschiedene Interessengruppen wie z.B. Arbeitgeber:innen, Arbeitnehmer:innen, Klima und Energie oder Kinder und Jugendliche. Im RBA dürfen sie ihre Meinung äußern, aber nicht abstimmen.

Weder in Sachsen noch in Brandenburg dürfen Kinder und Jugendliche über die Verwendung der Fördergelder direkt mitentscheiden. In Torfitz aber schon ;-)

Impressum

Herausgeber

Institute for Advanced Sustainability Studies e.V. (IASS Potsdam)
Berliner Straße 130
14467 Potsdam
Telefon: 0331 28822-300
Mail: info@iass-potsdam.de
Web: www.iass-potsdam.de
1. Auflage - 2022

Game Design & Umsetzung i.A. von Institute for Advanced Sustainability Studies e.V. (IASS)

Playing History UG (haftungsbeschränkt) & Co. KG
c/o Studio Neuf
Gneisenaustr. 42
10961 Berlin
Email: info@playinghistory.de
Web: www.playinghistory.de

Game Design & Gestaltung

Ronald Hild, Jonas André, Marie Friedrich & Martin Thiele-Schwez
(Playing History)

Redaktion

Johannes Staemmler, David Löw Beer, Victoria Luh (IASS Potsdam)
Ronald Hild & Martin Thiele-Schwez (Playing History)

Dieses Spiel ist im Rahmen des Projekts »Sozialer Strukturwandel und responsive Politikberatung in der Lausitz« am Institut für transformative Nachhaltigkeitsforschung (IASS) in Potsdam entstanden. Das Spiel erscheint mit freundlicher Unterstützung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (FZ 03SF0561).



Weitere Informationen und eine Kurzanleitung zum Spiel als PowerPoint Präsentation finden Sie unter:
<https://www.iass-potsdam.de/de/torfitz>

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



PLAYING HISTORY