

## Impressum

Diese Broschüre ist im Forschungsprojekt „Urbane Xtopien – Freiräume der Zukunft“ entstanden.

Zitationsempfehlung: Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811



Diese Veröffentlichung – ausgenommen Zitate und anderweitig gekennzeichnete Teile – ist unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International“ (CC BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>) lizenziert.

Die Collagen auf dem Titel stammen von Florence Iff

## Team des Forschungsprojekts:

### Projektleitung:

Jasmin Jossin  
Annette Voigt

### Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen:

Richard Beecroft  
Tanja Godlewsky  
Sven Messerschmidt  
Margarete Arnold  
Ulrike Amrehn  
Franziska Bernstein  
Katja Becker  
Claudia Vogler

### Studentische Mitarbeiter:innen:

David Rothfuss  
Ida-Maria Sommerfeldt  
Insa Olshausen  
Sophia Multhaup  
Marie Aweh

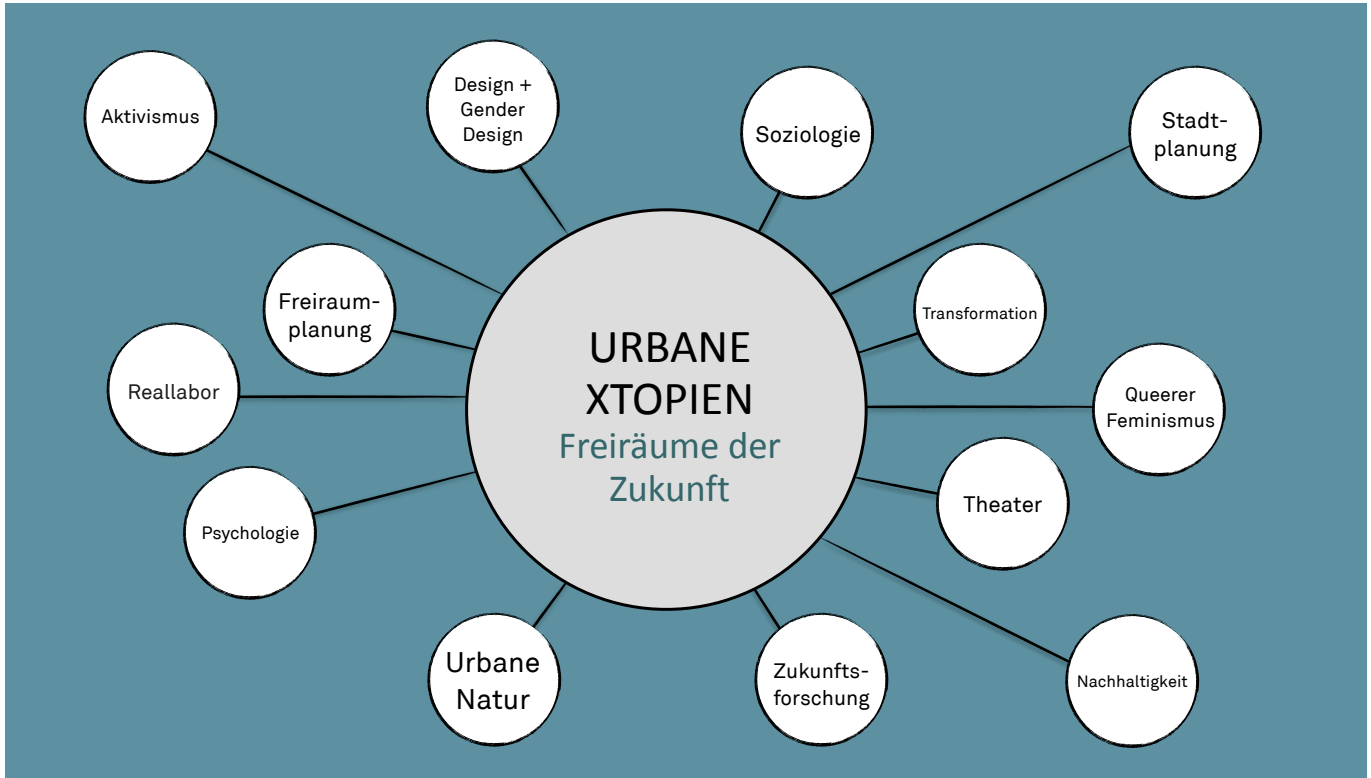
[xtopien.org](http://xtopien.org)

Beteiligt waren Wissenschaftler:innen von:



U N I K A S S E L  
V E R S I T Ä T





*Unser inter- und transdisziplinäres Team eröffnete eine Vielzahl von Perspektiven auf mögliche Zukünfte im Übermorgen. Wie können Menschen motiviert und befähigt werden, die Zukunft aktiv mitzugestalten?*

## Xtopien – Zum Einstieg

Die Toolbox für Xtopien ist eine herzliche Einladung an alle Bildungsakteur:innen, Kulturschaffende, Teamer:innen, Förder:innen, Aktivist:innen und Interessierte, die mit Xtopien Zukunftsthemen aufgreifen und zu einer demokratisierten Zukunftsgestaltung beitragen wollen. Wir laden Euch ein, den xtopischen Ansatz in euer tägliches Schaffen einfließen zu lassen, indem ihr einzelne Tools verwendet – oder euch auf das äußerst spannende, freudvolle und anspruchsvolle Abenteuer zu begeben, eine eigene Xtopie zu entwickeln und durchzuführen.

Die Toolbox ist ein Ergebnis aus dem Projekt „Urbane Xtopien – Freiräume der Zukunft“. Gefördert von der Robert-Bosch-Stiftung haben wir uns in einem inter- und transdisziplinären Team auf die Suche begeben, wie man über die erstaunliche Vielfalt möglicher Zukünfte im Übermorgen nachdenken und wie man Menschen motivieren und befähigen kann, die Zukunft aktiv mitzugestalten. Dabei war uns wichtig, die Potentiale von Utopien (z. B. Inspiration durch ideale Ziele) und von Dystopien (z. B. Warnung vor gesellschaftspolitischen Gefahren) zu nutzen und zugleich die Ambivalenzen (Uneindeutigkeiten, Widersprüche, Zwischentöne) hervorzuheben, die alle Zukunftsvorstellungen beinhalten. So ist das Konzept der Xtopie entstanden – als spielerischer Denkanlass, um sich auf die Vielschichtigkeit der Zukunft einzulassen und selbst Akteur:in bei der Gestaltung der Zukunft zu werden. Diese Broschüre enthält geballtes Erfahrungswissen aus vier Jahren und soll euch dabei helfen, Xtopien passend zu den Themen, Fragen und Menschen zu entwickeln, mit denen ihr zu tun habt.

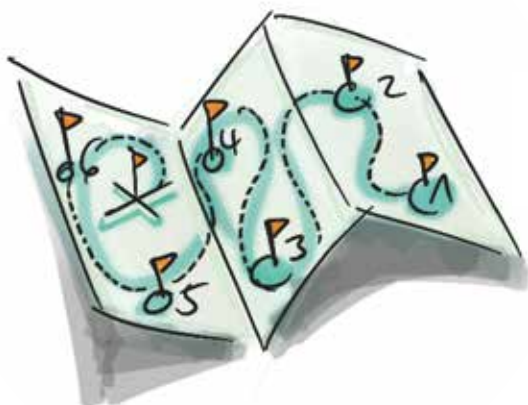
**Wir wünschen euch dafür viel Inspiration, Mut zum Risiko, Spaß im Prozess und Erfolg bei der Erreichung eurer Ziele!**

Euer Xtopien-Team

# TOOLBOX Einführung

Was sind Xtopien?

Wozu dienen Xtopien?





## Was sind Xtopien?

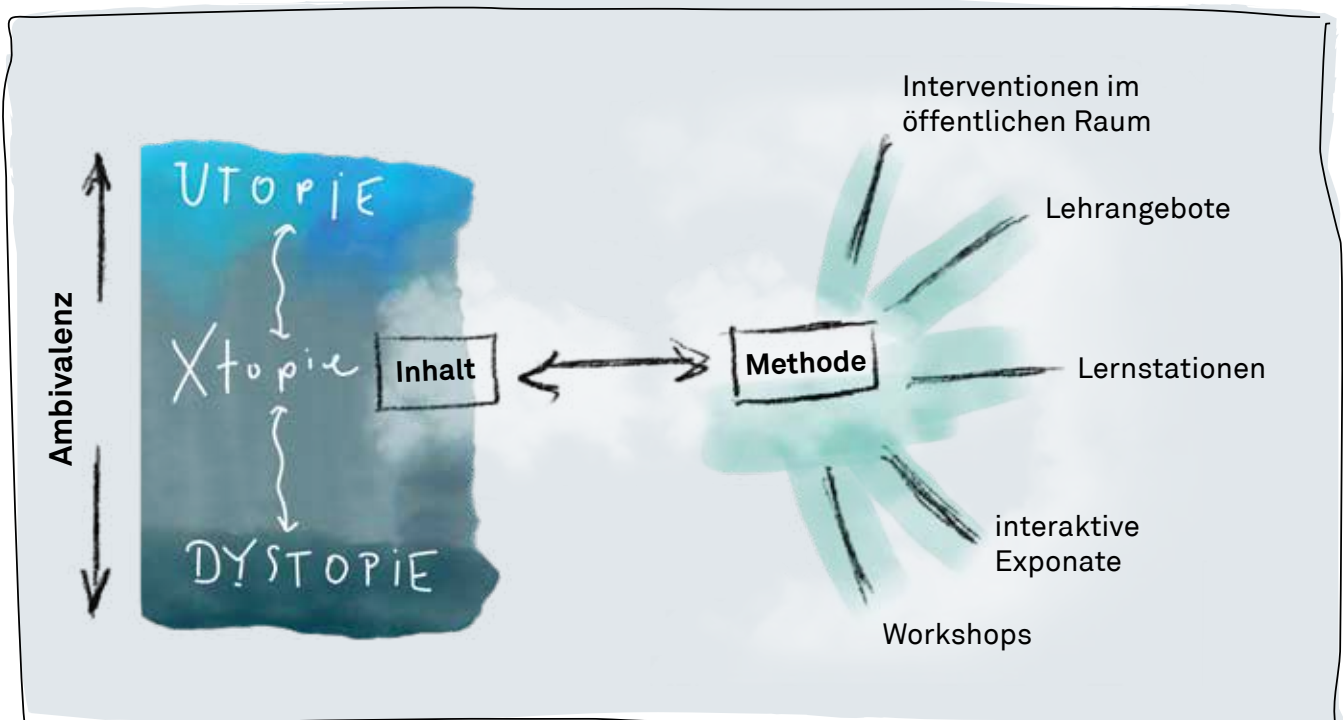
**Xtopien ermöglichen Menschen, auf spielerische Art neue, eigene Zukunftsvisionen zu entwickeln, mit anderen zu diskutieren, sich einzufühlen und kritisch zu reflektieren. Sie sind Interventionen, die dem transformativen Lernen dienen und so Weltanschauungen und Perspektiven grundlegend verändern können.**

Xtopische Interventionen entstehen aus der systematischen Verbindung von Inhalten und Methoden: **Als Inhalte eignen sich ambivalente Zukunftsvorstellungen, die also sowohl positive wie negative Aspekte in sich tragen bzw. deren Aspekte von Menschen unterschiedlich bewertet werden.** Damit stehen Xtopien zwischen Utopien und Dystopien, denn die Zukunft wird genauso vielschichtig und widersprüchlich sein wie die Gegenwart. Ambivalenzen bieten Ansatzpunkte zur Auseinandersetzung und regen das Nachdenken über eigene Ideale und Ängste an. Die Themenfelder, deren Ambivalenz wir im Projekt Urbane Xtopien beispielhaft in den Mittelpunkt gestellt haben, waren der Umgang mit Tod und Sterben, die Zukunft der Arbeit, und der Wandel von Mensch-Natur-Verhältnissen. Auf der folgenden Doppelseite stellen wir eine Auswahl dieser Xtopien kurz vor und kommen im Kapitel zum Bau einer Xtopie auf diese Beispiele zurück, um Hinweise zu veranschaulichen. Natürlich können auch andere Themen zum Inhalt einer Xtopie werden. Wir empfehlen Kernthemen zu wählen, die sich gut mit Themen anderer Handlungsfelder (soziale, ökologische, tech-

nologische etc. Themen) verknüpfen lassen, um so ganzheitliches Denken zu unterstützen. **Diese Inhalte werden mit Methoden verbunden, die sehr unterschiedlich sein können:** Denkbar sind angeleitete Aktivitäten, z. B. Moderationsmethoden in einem Workshop oder digitale Interaktionsmöglichkeiten wie virtuelle Whiteboards, oder auch Objekte, beispielsweise interaktive Ausstellungsstücke und Lernstationen.

**Die Verbindung von Inhalten mit Methoden erleichtert es den Adressat:innen, sich in ambivalente Zukunftsvorstellungen hineinzudenken, hineinzufühlen oder sie sogar experimentell zu erleben. So können sie die Zukunftsvorstellungen weiter analysieren, abwägen, mit eigenen Werten und Zukunftsvorstellungen abgleichen und reflektieren.**

Die Methoden können aus einem breiten Spektrum von Praxisfeldern aufgegriffen werden, etwa der Didaktik, der Performancekunst, dem Design Thinking, der Museumspädagogik oder der Sozialen Arbeit. Wenn unterschiedliche Partner:innen beteiligt sind, etwa aus Wissenschaft und Zivilgesellschaft, ist diese Breite besonders inspirierend. Wichtig ist beim Bau der Xtopie nicht der Ursprung der Methoden, sondern die sinnvolle Verbindung der Methoden mit den Inhalten. Oft lohnt es sich, mehrere Methoden zu kombinieren, um unterschiedlichen Anforderungen zu genügen, wie die folgenden Beispiele zeigen.





## Beispiele aus dem Projekt „Urbane Xtopien“

**Das Ende der Dominanz des Menschen:** Diese Xtopie setzt inhaltlich bei der Vorstellung an, dass Menschen ihre Dominanz gegenüber der Natur zurücknehmen.



Foto: Tillmann Finner

*Spielerische Interaktionen an unterschiedlichen Stationen behandelten zukünftige Mensch-Natur-Verhältnisse.*

Um diese radikale Idee, inspiriert durch Diskurse zu „conviviality“ oder „more-than-human“, mit Leben zu füllen, haben wir ein „Zirkeltraining“ (siehe Toolbox) für ein interaktives Stationenlernen im öffentlichen Raum entwickelt: Die Stationen realisierten verschiedene Facetten unterschiedlicher Zukünfte und luden mit Formaten zwischen 5 und 60 Minuten zur spielerischen Interaktion ein – beispielsweise mit einem Rollenspiel zur Perspektive von Bienen, einem Modetelier für Kleidung, die auf der Haut wächst, oder einem Hörspiel über zukünftige, künstlich hergestellte „Natur“. Die Stationen wurden in studentischen Design-Experimenten in Kooperation mit Hochschul-lehrer:innen (u.a. FH Potsdam; siehe dasendederdominanz.de) entwickelt und im Zirkeltraining von den Studierenden selbst betreut.

Das primäre Bildungsziel dieser Xtopie war, dass die Besucher:innen unser vorherrschendes Verhältnis zur Natur in den Blick nehmen, sich gleichberechtigte Formen des Zusammenlebens vorstellen, aber auch eigene Grenzen in dieser Hinsicht erspüren. Evaluiert wurden die Wirkungen des Zirkeltrainings und seiner einzelnen Stationen auf die Besucher:innen durch Forschungstagebücher, teilnehmende Beobachtung, eine Reflexions-Wand am Ausgang des Zirkeltrainings und durch spontane Gespräche.

**Der Todomat** ist ein umfunktionierter Ticketautomat. Er versetzt seine Nutzer:innen in eine Zukunft, in der sich Menschen stärker mit ihrer eigenen Endlichkeit befassen. Dieses „Artefakt der Zukunft“ ist vertraut und neuartig zugleich, denn es unterstützt seine Nutzer:innen dabei, ihren Tod selbstbestimmter und nachhaltiger zu gestalten. Mit 20 Fragen ermöglicht er, Wünsche und Entscheidungen in den Kategorien Körper, Verabschiedung, Gedenken, Dinge, Daten und Geheimnisse zu hinterlegen. Dabei werden etwa vielfältige, teils erst in der Zukunft verfügbare Formen der körperlichen Transformation nach dem Tod zur Wahl gestellt, digitale Gedenkort angeboten oder gegenwärtige und mögliche zukünftige Praktiken im Umgang mit physischen und digitalen Hinterlassenschaften hinterfragt. Der Todomat gibt auf Basis der eigenen Antworten eine To-do-Liste aus, um den eigenen Tod vorzubereiten, einschließlich eines QR-Codes, mit dem die Konfiguration im Internet beim „digitalen Zwilling“ des Todomaten fortgeführt werden kann. So können die Nutzer:innen beim Erstkontakt selbst entscheiden, für wie lange und wie intensiv sie eintauchen möchten. Der Todomat steht seit September 2023 beim Museum für Sepulkralkultur in Kassel, unserem Praxispartner, und sein digitaler Zwilling ist im Internet nutzbar ([todomat.org](http://todomat.org)). Die Bildungsziele (v. a. Reflexion über wesentliche Lebensinhalte, Zukunftsoffenheit im „Todes-Business“) werden im nachfolgenden Kapitel detaillierter erläutert.



Foto: Maximilian Beck

*Der Name Todomat setzt sich aus den Begriffen „Tod“, „To-do“ und „Automat“ zusammen. Er steht im Museum für Sepulkralkultur in Kassel.*



Die Motive, die sich aus der gemeinsamen Arbeit der Kinder mit den Moodboards entwickelt haben, wurden anschließend unter Anleitung von ihnen selbst an die Turnhallenwand gesprayed.

**Die Zukunft der Arbeit:** Diese Xtopie war ein zweieinhalbtägiger Nachbarschafts-Workshop, in dem wir das Zusammenspiel von zwei äußerst relevanten Veränderungsprozessen untersucht haben: Die Zukunft der Arbeitswelt und die gesellschaftlichen Nachhaltigkeitstransformationen. Dieses Zusammenspiel haben wir am Beispiel eines benachteiligten Quartiers konkretisiert, in dem wir in Kooperation mit unserem Partner Spirit of Football e. V. zum Workshop eingeladen haben. Das zentrale Bildungsziel war, die Teilnehmer:innen darin zu bestärken, in komplexen Veränderungsdynamiken einen eigenen Weg zu entwickeln (Empowerment). Die geplante Zielgruppe waren Jugendliche und Erwachsene; tatsächlich nahmen primär Kinder unter 15 Jahren teil. Dementsprechend haben wir kurzfristig zahlreiche spielerische und bewegungsorientierte Elemente ergänzt. Zentral im Ablauf blieb aber das Wechselspiel von künstlerisch-kreativem Schaffen und Gesprächen. Als besonders inspirierend stellte sich die Nutzung von Moodboards (siehe Toolbox) zum Öffnen von Zukunftsthemen heraus. Über das Hineindenken in lokale Zukunftsszenarien sind Motive entstanden, die wir gemeinsam mit den Teilnehmer:innen als legales, großflächiges Graffiti auf die Wand der Turnhalle gesprayed haben, in der der Workshop stattfand. Die Kommune unterstützte die Xtopie organisatorisch und finanziell, inzwischen wurden in dem Quartier auch dezidierte Graffiti-Wände aufgestellt. Ein direkt benachbartes Café unterstützte uns bei der anschließenden Wirkungsforschung.

## Wozu dienen Xtopien?

Eine Xtopie setzt auf transformative Lernprozesse und das Training von Zukunftskompetenzen, um Menschen zur aktiven Mitgestaltung einer nachhaltigen Entwicklung zu motivieren. So kann ihr Einsatz auch zu einer demokratisierten Gestaltung der Zukunft beitragen.

### Direkte Lernergebnisse

Trotz der möglichen Vielfalt an Themen und Interaktionsmethoden fördern alle Xtopien die Fähigkeit zum Austausch über Zukunftsvorstellungen. Dies geschieht sowohl durch den Input von radikalen, ambivalenten Visionen als auch über das Formulieren von eigenen Visionen. Mit dem Fokus auf Ambivalenzen sollen außerdem eigene Wunschvorstellungen in Bezug auf ihre Konsequenzen für andere reflektiert werden: Ist meine Utopie für dich eine Dystopie? Gleichzeitig können übermäßige Zukunftsängste und idealisierte Vorstellungen neu bewertet und ggf. auch relativiert werden.

Anhand von Hintergrundinformationen regt der Todomat dazu an, über gegenwärtige Wahlmöglichkeiten zur Bestattung nachzudenken. So informiert er beispielsweise über den ökologischen Fußabdruck des Einäscherns und stellt alternative – wenig bekannte, illegale oder fiktive – Bestattungsformen wie Kompostierung oder Gefriertrocknen zur Wahl.

**TODOMAT** Vorbereitet Sterben.

## Dein Körper.

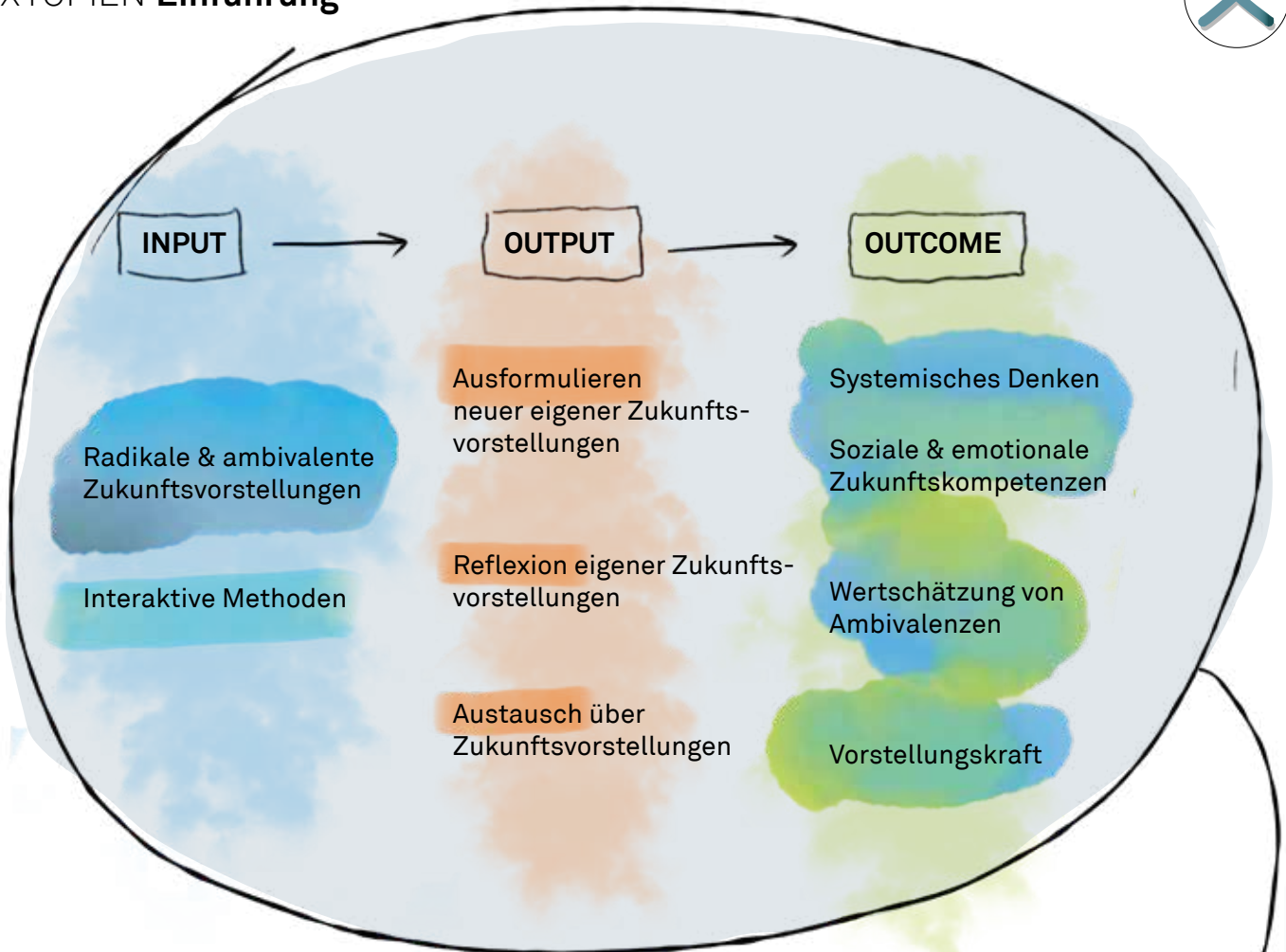
Wie soll dein Körper transformiert werden?

- Vergraben
- Beschleunigt kompostieren
- Bestimmen (verfügbar bis 2040)
- Gefriertrocknen (verfügbar ab 2034)
- Die Variante, die zum Zeitpunkt meines Todes die beste ökologische Bilanz hat
- Ich lasse andere entscheiden / mir egal

utopisch

?

dystopisch



Über phantasievolle und reflexive Interaktionen eröffnen Xtopien verschiedene Wege, sich mit Zukunftsvorstellungen auseinanderzusetzen. Der Lernprozess kann transformativ sein.

**Beteiligung an Zukunftsgestaltung**

**Beabsichtigte Bildungsziele**

Indem Xtopien unbekannte Visionen thematisieren und zur kritischen Reflexion einladen, können sie transformatives Lernen fördern. In diesem werden grundsätzliche Annahmen, Überzeugungen und Werte in Bezug auf die Zukunft hinterfragt und verändert, oft auch im Dialog mit anderen.

Der Todomat verfolgt zwei transformative Bildungsziele: Zum einen möchte er die individuelle Auseinandersetzung mit der eigenen Endlichkeit fördern – um zur Kommunikation mit Angehörigen anzuregen, aber auch, um zu einem bewussteren Leben beizutragen, in dem der Blick aufs Wesentliche gelenkt wird. Er kann Dankbarkeit fördern, Versäumnisse deutlich machen oder Mut zu Veränderungen geben. Zum anderen gibt er Gedankenimpulse, wie der gesellschaftliche Umgang mit dem Tod verändert

werden könnte, wo er offen und gestaltbar ist, zum Beispiel im Sinne nachhaltiger Entwicklung.

Diese Bildungsziele korrespondieren mit dem Training von unterschiedlichen Zukunftskompetenzen bei direkt beteiligten Personen. Drei davon sind für die Beteiligung an Diskursen über tiefgreifende Transformationsprozesse unseres Erachtens elementar:

**Vorstellungskraft** in Bezug auf die Zukunft – d. h. die Fähigkeit, sich von pfadabhängigen Annahmen und der bloßen Reproduktion von dominierenden Zukunftsvorstellungen zu lösen und alternative Bilder, Ideen und Visionen von der Zukunft zu entwickeln. Diese Kompetenz erfordert nicht nur Kreativität und Phantasie, sondern auch ein Interesse für Zukunftsfragen und die Überzeugung, dass Zukunft gestaltbar ist.





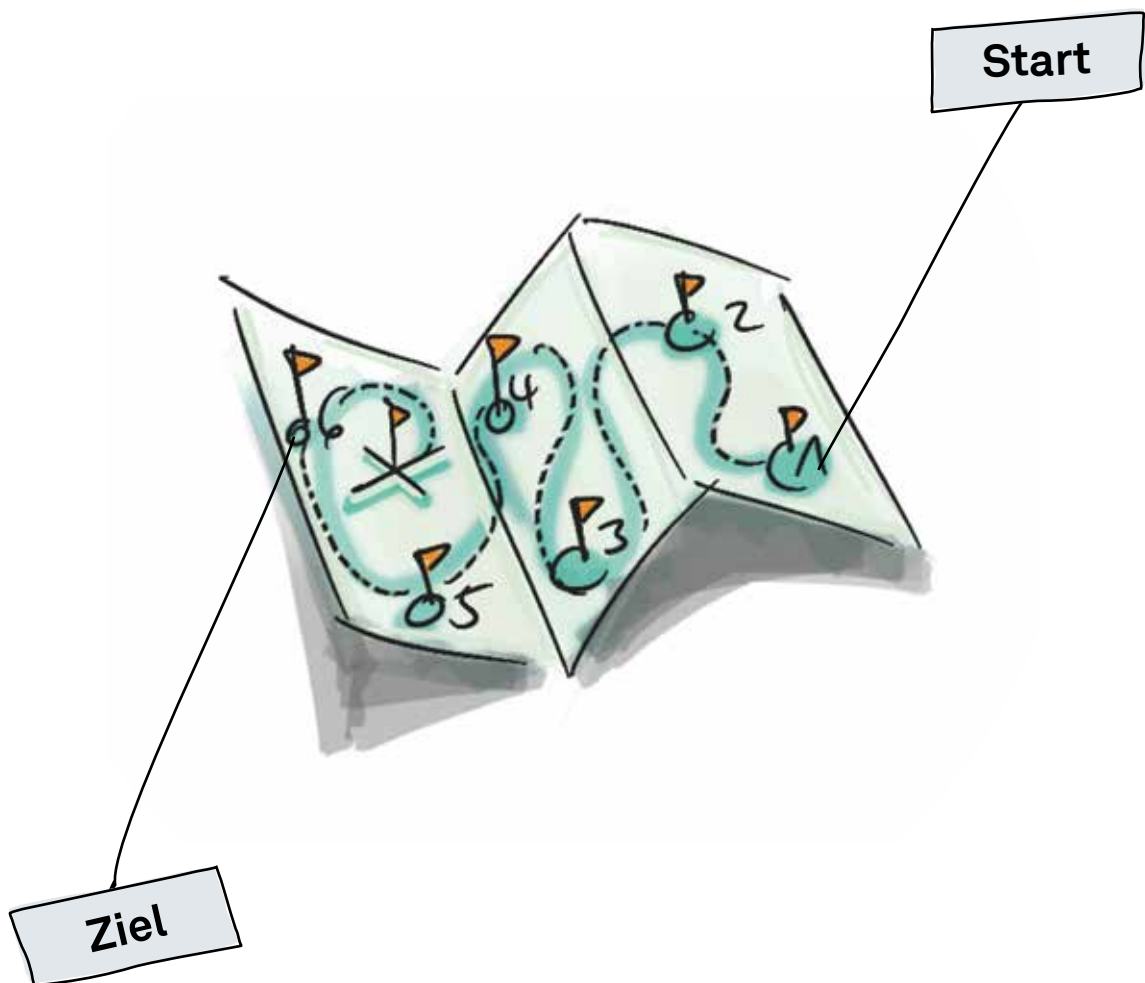
**Wertschätzung von Ambivalenzen:** Xtopien fokussieren auf die Vielschichtigkeiten und Mehrdeutigkeiten. Damit soll nicht nur die prinzipielle Offenheit gegenüber unsicheren Zukünften und uneindeutigen Zukunftsvorstellungen erhöht werden. Es geht insbesondere darum zu akzeptieren, dass die Zukunft aller Voraussicht nach ähnlich ambivalent und widersprüchlich sein wird wie die Gegenwart, sodass ambivalente Zukunftsvorstellungen sowohl realistischer als auch anregender zur Bewertung von möglichen Zukünften und deren Gestaltung sind.

**Systemisches Denken:** Eine Xtopie hat das Potential, das Verständnis der (gegenwärtigen und) zukünftigen Welt als komplexes und vielfältiges System zu fördern, in dem sich verschiedene Interessen

gegenüberstehen und verhandelt werden müssen. Die Gestaltung von Zukunft macht eine Perspektive erforderlich, die Wechselwirkungen zwischen diversen Handlungsbereichen und deren Freiheitsgraden zusammen in den Blick nimmt. Xtopien geben hierzu Impulse und ermöglichen auch, die eigene Akteursrolle mit zu reflektiert.

**Neben diesen kognitiven Zukunftskompetenzen fördern Xtopien auch emotionale und soziale Fähigkeiten, die konstruktive Zukunftsdialoge mit anderen ermöglichen: z. B. die emotionale Verbundenheit mit sich selbst und der Außenwelt, die Fähigkeit zum aktiven Zuhören sowie weitere Kommunikations- und Kritikfähigkeiten.**

# TOOLBOX **Bauanleitung**





## Anleitung zum Bau einer Xtopie

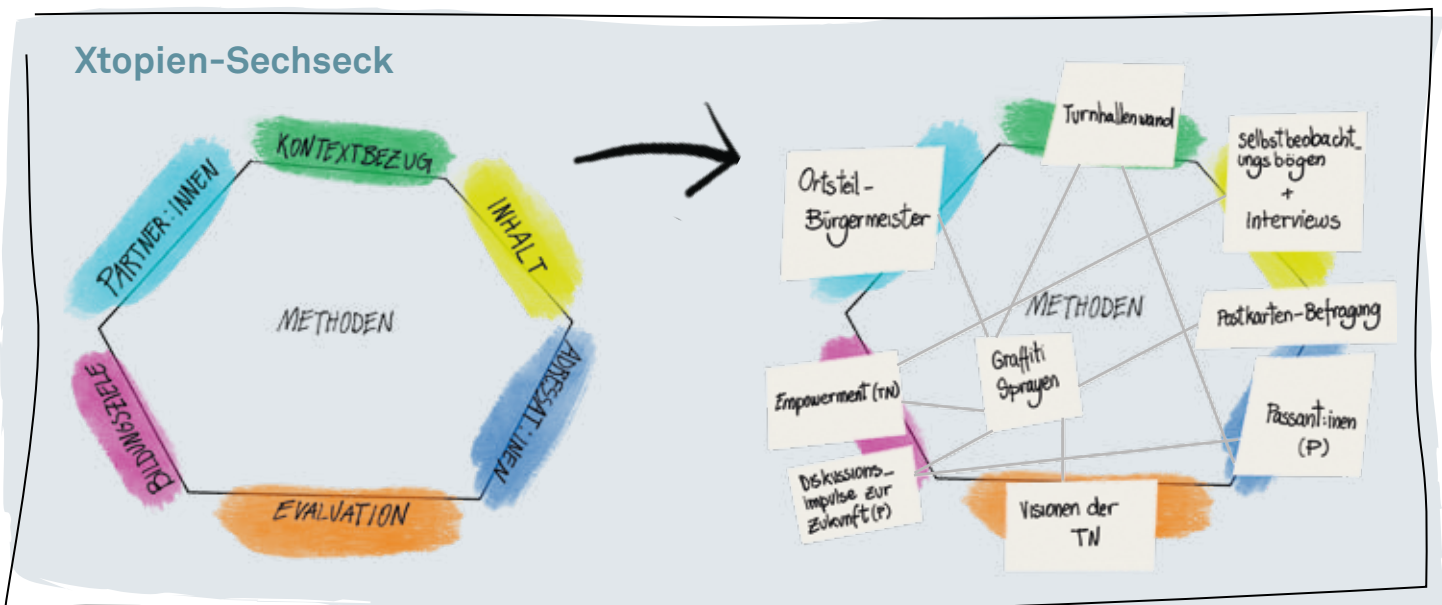
Mit der folgenden „Bauanleitung“ möchten wir euch als Bildungsakteur:innen, Kulturschaffende, Teamer:innen, Aktivist:innen und andere Interessierte dazu ermutigen, selbst eine Xtopie zu entwickeln, durchzuführen und ihren Erfolg zu überprüfen.

Die Anleitung basiert auf unseren Erfahrungen aus vier Jahren transformativer Forschung zu Xtopien: Hier gingen sowohl die Reflexionen von digitalen und physischen Prototyping-Aktivitäten, als auch die Learnings aus vier großen Interventionsreihen ein, die wir in verschiedenen Kontexten durchgeführt und formativ evaluiert haben. In eurer eigenen Praxis ergibt sich bei der Entwicklung einer Xtopie möglicherweise eine andere Reihenfolge und ggf. werdet ihr auch nicht alle Ratschläge umsetzen können – dies ist uns auch selbst nicht immer vollständig gelungen. Erwartet insgesamt keinen stringenten Entwicklungsprozess, sondern denkt eher in Zyklen („iteratives Design“) und bezieht Partner:innen möglichst früh ein (s. u.).

### 1 Schritt 1: Ein Xtopien-Sechseck als Arbeitsgrundlage erstellen

Eine Herausforderung bei der Entwicklung von Xtopien ist, sich in der Vielfalt von spannenden Themen, interessanten Kontexten und möglichen Methodenelementen zurechtzufinden und sich an einem Punkt auf bestimmte Entscheidungen festzulegen, auch wenn es noch so viele andere tolle Ideen gibt! Wir haben hierzu ein Visualisierungstool entwickelt, um die Übersicht zu behalten und gute Entscheidungen zu treffen: das Xtopien-Sechseck.

Die Außenseiten des Sechsecks beschreiben sechs zentrale Felder: Den Inhalt der Xtopie (Zukunftsvorstellungen), ihre Bildungsziele und Adressat:innen, ihren Kontextbezug, mögliche Partner\*innen bei der Entwicklung und Durchführung der Xtopie sowie Evaluationsbausteine. Zu diesen Feldern sammelt ihr im weiteren Prozess der Entwicklung jeweils Stichworte. In die mittlere Fläche könnt ihr die methodischen Elemente der Xtopie hineinschreiben und sie dann systematisch auf die Stichworte der Felder beziehen, um zu prüfen, ob sie den Anforderungen aller sechs Seiten genügen. Die Visualisierung könnt ihr mit euren bevorzugten Medien, Softwares und Stilen gestalten. Im Projekt Urbane Xtopien haben wir uns für eine Online-Kollaborationsplattform entschieden, um im Kernteam und mit Partner:innen digital an der Xtopie zu arbeiten. Dabei haben wir auch von der Archivierungsfunktion profitiert. Die Elemente zu den sechs Seiten könnt ihr außer als Text auch in anderer Form festhalten, z. B. Karten für den räumlichen Kontext, Mindmaps für die Inhalte, Organigramme für Partner:innen, theoretische Modelle für die Bildungsziele. Priorität hat, dass alle Partner:innen, die an der Entwicklung und Durchführung beteiligt sind, die Darstellungsweise nutzen können. Manche Elemente mögen trivial erscheinen, können aber über den Erfolg der Xtopie mitentscheiden (z. B. Kinderbetreuung, Ankündigung, Verpflegung) und sollten daher vermerkt werden. Die im folgenden vorgeschlagene Reihenfolge ist eine von mehreren möglichen; einige der Seiten werden euch sehr leicht fallen oder schon festgelegt sein. Mit diesen könnt ihr beginnen und euch so an die anderen heranarbeiten. Oft bedingen sich die Seiten auch gegenseitig.





## 2 Schritt 2: Ein Zukunftsthema wählen und kreativ ausgestalten

Eine besonders schöne Aufgabe, die oft am Anfang der Entwicklung einer Xtopie steht, ist die Auswahl von Inhalten: Eure Xtopie sollte ein Thema in den Mittelpunkt rücken – nicht zur Abgrenzung, sondern um den Anlass zu schärfen, anhand dessen eure Adressat:innen über die Zukunft nachdenken können.

Die folgenden Checklisten zeigen die Kriterien, die wir dabei wichtig finden: Wählt Themen, die sich ausreichend von der Gegenwart absetzen, Ambivalenzen aufzeigen und für euren Adressatenkreis kommunizierbar sind. Arbeitet die Nachhaltigkeits- und Transformationsrelevanz heraus und brecht große Menschheitsfragen so weit herunter, dass sie an einem handlichen Beispiel gedanklich durchgespielt werden können. Verbindet bei der weiteren Ausgestaltung das Kernthema explizit mit Zukunftsvorstellungen aus anderen Handlungsfeldern und gestaltet es so, dass ihr Menschen motiviert, sich zukünftig weiter mit diesem Thema zu beschäftigen. Berücksichtigt möglichst auch die Perspektiven marginalisierter Gruppen (s. u.), da es keine nachhaltige Zukunft ohne soziale Gerechtigkeit geben kann.

Für das Sechseck ist wichtig festzuhalten, was das Kernthema groß und wichtig macht, aber ebenso, was das konkrete Beispiel ist.

**Bei der „Xtopie der Arbeit“ war unser Fokus der Versuch, den sich abzeichnenden Wandel der Arbeitswelt (Roboter übernehmen viele Aufgaben, KI im Alltag, Pflegenotstand etc.) mit Nachhaltigkeits- und Transformationsrelevanz wie der Energie- oder Ernährungswende zusammenzudenken: Welche Herausforderungen und welche Lösungswege könnte es geben?**

Die eingangs gewählten Inhalte sind nicht in Stein gemeißelt – es ist sinnvoll, auch die Inhalte fortlaufend anzupassen.



### Inhalte sind tauglich für eine Xtopie, wenn sie

- mit der Gegenwart brechen,
- Ambivalenzen, Differenzen und Zwischentöne aufscheinen lassen,
- kommunizierbar sind,
- große gesellschaftliche Fragen aufwerfen, insbesondere zu nachhaltiger Entwicklung,
- exemplarisch einen sehr konkreten Anlass zur Beschäftigung bieten.



### Sie verbinden das Kernthema mit Aspekten aus anderen Handlungsbereichen, z. B.

- Ökologie
- Technologie
- Wirtschaft
- Infrastruktur
- Gesellschaft
- Politik



### Sie motivieren die weitere Beschäftigung, indem sie

- relevant für die Lebenswelt der Adressat:innen,
- innovativ, überraschend, inspirierend,
- vielschichtig, Fragen aufwerfend, neue Perspektiven aufzeigend,
- kritisch gegenüber gegenwärtigen gesellschaftlichen Zuständen sind.



### Sie fördern Gerechtigkeit durch die Integration der Perspektiven z. B. von

- ökonomisch Benachteiligten,
- gender diversity,
- people of color,
- Menschen mit Migrationserfahrung,
- Menschen aus dem globalen Süden,
- Neurodiversität,
- Menschen mit physischen Behinderungen.



### 3 Schritt 3: Eine Methodenfamilie wählen

In den meisten Fällen werdet ihr relativ früh im Prozess eine Methodenfamilie für eure geplante Intervention auswählen, die zum gewählten Thema passt und die folgenden Kriterien entsprechen sollte:

- weckt Interesse: „abholend“, einladend sowie ästhetisch ansprechend,
- löst Interaktionen aus (eine passive Beobachtung reicht nicht aus!),
- löst Emotionen aus (damit ist die Xtopie besser erinnerbar),
- im anvisierten räumlichen Kontext durchführbar,
- ethisch reflektiert,
- erlaubt die Evaluation der Wirkung bei Adressat:innen.

Aus der Methodenfamilie werdet ihr im weiteren Entwicklungsprozess eine spezifische Methode auswählen, mit anderen Methoden ergänzen und immer wieder anpassen. Habt keine Sorgen, die Methodenauswahl sogar ganz zu verwerfen und neu zu gestalten.

**Zum Bau der Xtopie eignen sich die acht in der xtopischen Toolbox vorgestellten Tools als Methoden; diese Sammlung ist aber natürlich nicht abschließend und passt sicher nicht immer.**

Manche Partner:innen bringen Methodenerfahrungen mit, die ihr unbedingt einbeziehen und nutzen solltet. Die methodischen Elemente, die ihr in die Fläche des Sechsecks hineinschreibt, können beispielsweise methodisch unterschiedliche Phasen in einem Workshop oder Spiel sein, oder verschiedene Elemente einer Installation. Je nach Art eurer Xtopie könnt ihr die methodischen Elemente in einer zeitlichen, räumlichen oder funktionalen Logik zusammenstellen.

Bei der Xtopie der Arbeit z. B. waren verschiedene Phasen über zweieinhalb Tage Workshop vorgesehen. Das letzte methodische Element war das gemeinsame Sprayen eines großflächigen Graffiti mithilfe von Schablonen, die zuvor gemeinsam erarbeitet wurden. Diese letzte Phase und ihre Verbindungen zu den Elementen anderer Seiten des Sechsecks zeigen wir beispielhaft in der Abbildung auf Seite 10.

### 4 Schritt 4: Die weitere Ausgestaltung am Xtopien-Sechseck

#### Adressat:innen

Xtopien sollen möglichst unterschiedliche Menschen erreichen können. Dennoch ist es sinnvoll, dass ihr eine oder wenige Gruppe(n) von Adressat:innen ins Zentrum rückt. Prüft genau, ob diese Gruppe(n) zu euren Partner:innen, Inhalten, Kontexten und Bildungszielen passen.

**Im Fall der Xtopie der Arbeit erlebten wir z. B. eine Überraschung: Entgegen unserer Planung haben fast nur Kinder am Workshop teilgenommen, die über eine Multiplikatorin den Weg zu uns gefunden haben. Eine zweite Zielgruppe waren Passant:innen und Anwohner:innen bei der Turnhalle, auf die wir das Graffiti gesprüht haben.**

#### Transformative Bildungsziele

Mit einer gelungenen Xtopie regt ihr Menschen dazu an, vielfältiger und offener über Zukünfte nachzudenken, sich auf unterschiedliche Zukunftsvorstellungen einzulassen und sie und ihre Widersprüche und Ambivalenzen mit anderen zu diskutieren. Ihr ermöglicht ihnen dadurch, sich von bestehenden, dominanten Zukunftsbildern zu lösen.

**Im o. g. Beispiel haben wir vor allem ein Empowerment der Teilnehmer:innen des Workshops in Bezug auf die eigene Berufswahl und die Mitgestaltung der zukünftigen Arbeitswelt angestrebt. Mit dem Graffiti konnten wir indirekt auch Passant:innen und Anwohner:innen der Nachbarschaft erreichen und hofften darauf, mit den Motiven Impulse für Gespräche und Reflexionen über die Zukunft anstoßen zu können.**





**Partner:innen**

Xtopien sind dann am spannendsten, wenn sich Partner:innen aus unterschiedlichen Bereichen, z. B. aus Wissenschaft, Bildung, Lokalpolitik, Kunst oder Praxis zusammentun. Auf dieser Seite des Rechtecks skizziert ihr die Partnerschaft, die eure Xtopie trägt. Wenn mehrere Partner:innen in deutlich unterschiedlichen Rollen beteiligt sind, könnt ihr das hier auch festhalten (z. B. Werbung, Verstetigung, Praxisbezug, Evaluation).

**Die Xtopie der Arbeit wurde von einer Partnerschaft zwischen unserem wissenschaftlichen Team und dem Verein „Spirit of Football“ sowie lokalen Akteur:innen aus der sozialen Arbeit und Verwaltung getragen. In diesem Fall stand der Beschluss, gemeinsam eine Xtopie durchzuführen, vor allen anderen Seiten des Sechsecks fest.**



**Kontextbezug**

Eure Xtopie findet in einem bestimmten sozialen und räumlichen Kontext statt, der ihre Wirkung beeinflusst. Am besten nutzt ihr diese Einflüsse gezielt, oder ihr denkt sie zumindest mit: Wie verändert sich meine Xtopie, wenn ich sie nicht vor einem wirtschaftswissenschaftlichen Forschungsinstitut, sondern in einem unterprivilegierten Stadtteil organisiere? Wie wirkt die Xtopie in einem Seminarraum, auf einer Kunstaussstellung oder auf einem Friedhof? Bei Außenräumen stellen sich dabei oft praktische Fragen (Wetter, Beleuchtung), bei Innenräumen organisatorische (z. B. Schlüssel). Hier könnt ihr auch andere Kontextbedingungen ausweisen, z. B. wenn die Xtopie im Rahmen einer größeren Veranstaltung stattfindet oder wenn sie von vornherein für Multiplikator:innen an ganz anderen Orten konzipiert werden soll.

**Die Nachbarschaft, in der unser Workshop stattgefunden hat, hat unser ortsansässiger Partner ausgewählt. Aufgrund hoher Arbeitslosigkeit unter den Bewohner:innen haben wir uns dann für den thematischen Fokus der Zukunft der Arbeit entschieden. Die Wand der Turnhalle wurde durch den Ortsteilbürgermeister für das Graffiti freigegeben.**

**Evaluation**

Wir halten die Evaluation für einen integralen Teil der Xtopien, weil es alles andere als trivial ist, zum Nachdenken über die Zukunft in neuen Wegen anzuregen. Im schlimmsten Fall kann eure Xtopie auch schaden, z. B. Zukunftsängste schüren. Deswegen empfehlen wir euch sehr, zumindest einige Aspekte eurer Xtopie und ihrer Wirkungen so zu dokumentieren, dass ihr daraus etwas lernen könnt (formative Evaluation). Eine Datensammlung mit Dokumenten, die ohnehin entstehen (z. B. Fotos oder Notizen der Partner:innen), oder eine teilnehmende Beobachtung nehmen normalerweise weniger Einfluss auf den Ablauf der Xtopie als z. B. eine Vorher-Nachher-Befragung. Haltet an dieser Seite des Rechtecks also fest, was ihr wie erheben wollt; ggf. auch, welche Datenschutzbestimmungen ihr berücksichtigen müsst.

**Die Evaluation verlief in der Xtopie der Arbeit parallel zu allen Phasen des Workshops mit Selbstbeobachtungsbögen für uns als Durchführende. Zusätzlich haben wir ein Jahr nach der Intervention zwei Interviews mit Multiplikator:innen der Nachbarschaft geführt und mit einer Postkarten-Aktion die Wahrnehmung und Bewertung des Graffitis durch Passant:innen erforscht.**



**5 Schritt 5: Die Xtopie inhaltlich überprüfen, testen und finalisieren**

Wenn ihr die sechs Seiten und die methodischen Elemente in der Mitte ausgearbeitet habt, solltet ihr überprüfen, ob alle im Sechseck ausgewiesenen Elemente zueinander passen. Dabei sind manche Verbindungen sehr einfach (haben die Partner:innen Zugang zu den Adressat:innen?), andere können unerwartete Probleme aufdecken (z.B. zwischen räumlichem Kontext und Evaluation: haben wir hier das Recht zu fotografieren?).



Insgesamt empfehlen wir euch, die Xtopie schrittweise und zunächst anhand von Prototypen zu entwickeln und auf dem Weg (ggf. mehrmals) zu testen. Dadurch vermeidet ihr übermäßigen Aufwand und könnt prüfen, ob es Hürden gibt und wo diese liegen: auf der Ebene der Inhalte, der Zeitplanung, dem Zugang zur Zielgruppe usw.

Nachdem wir zum Beispiel die Xtopie der Arbeit in Erfurt – mit viel Aufwand – hinter uns hatten, haben wir die „Installation für vernetztes Denken“ (siehe Toolbox) als absolut reduziertes Format entwickelt, um den wirkungsvollsten Arbeitsschritt dieser Xtopie für einen größeren Adressat:innenkreis zu öffnen.



## Checkliste zur Entwicklung einer Xtopie

Bei der Entwicklung einer Xtopie kann es aus unserer Erfahrung leicht passieren, dass man in der Begeisterung für die sprudelnden Ideen den Blick dafür verliert, ob das, was man baut, eigentlich noch eine Xtopie wird. Die folgende Checkliste soll euch dabei helfen, dies im Blick zu behalten. Sie eignet sich sowohl für die Finalisierung einer Xtopie, als auch für die Bewertung eines Prototypen, was wir – wie oben beschrieben – sehr empfehlen.

### Seite des Sechsecks

#### Inhalte

Die Inhalte sind vielschichtige Zukunftsvorstellungen, die in der Gesellschaft unterschiedlich gedeutet und bewertet werden (Ambivalenz) und folgen den weiteren auf S. 11 genannten Kriterien.

Die Ausgestaltung dieser Seite des Sechsecks ist im Sinne einer Xtopie

Die Ausgestaltung passt zur Planung der anderen Seiten des Sechsecks



#### Kontextbezug

Die Xtopie greift ihren sozialen und räumlichen Kontext auf.



#### Partner:innen

Die Partner:innen können und wollen die Xtopie in dieser Konstellation durchführen.



#### Adressat:innen

Die Zielrichtung der Xtopie passt zu der erwarteten und ggf. zu weiteren Zielgruppen.



#### Bildungsziele

Die Bildungsziele sind transformativ und betreffen die Zukunft.



#### Formative Evaluation

Die Evaluation erfasst die wichtigsten und schwierigsten Elemente der Xtopie.



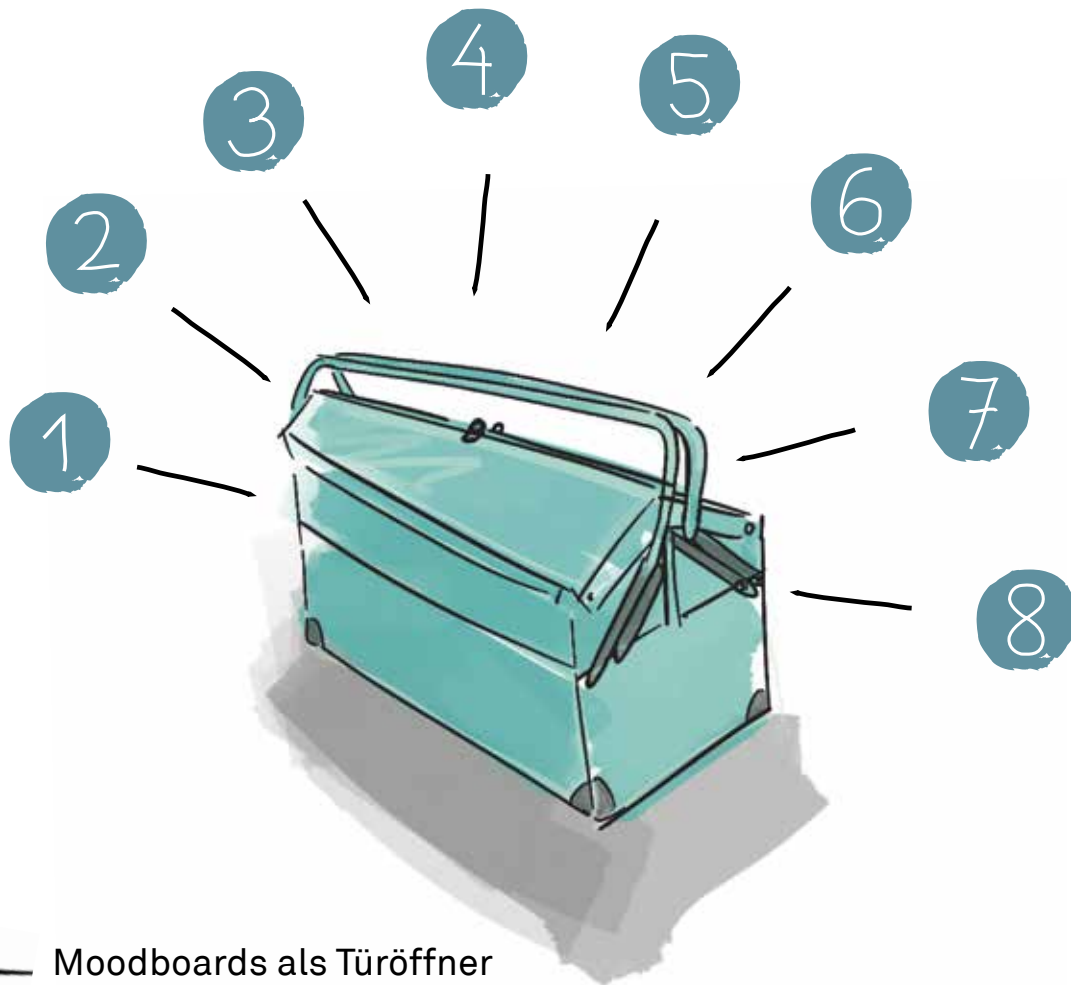
### Innenfläche




#### Methodische Elemente

Die Methodenzusammenstellung bezieht die Adressat:innen aktiv ein und wird allen sechs Seiten gerecht.

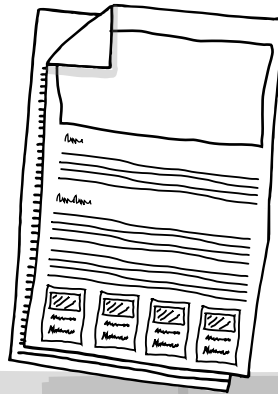


# TOOLBOX **TOOLS**

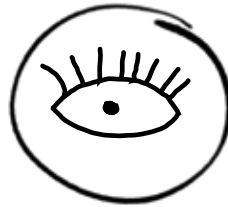


- 1 — Moodboards als Türöffner
- 2 — Gedankenreise in die Zukunft (plus Anleitung, Downloadmaterial) 
- 3 — PerspektIERwechsel (plus Anleitung, Downloadmaterial) 
- 4 — Spielraum-Xperiment (plus Anleitung)
- 5 — Installation zum vernetzten Denken (plus Anleitung)
- 6 — Cohabitat (plus Anleitung, Downloadmaterial) 
- 7 — Digitaler Todomat
- 8 — Xtopisches Zirkeltraining (plus Anleitung)





1 Kurzprofil



2 Praxisbeispiel

Outputs: **Wie möchte der Erfurter Wiesenhügel im Übermorgen leben?**



# Inhalt des Tools: Moodboards als Türöffner



## Moodboards als Türöffner

→ Großformatige Collagen aus Fotos, Bildern und Grafiken eignen sich hervorragend, um Assoziationen zu einem vielschichtigen Zukunftsthema anzuregen und ins Imaginieren von Zukünften einzusteigen.



### Das Thema

Ganz unterschiedliche Themen lassen sich durch ein Moodboard erschließen. Dabei kannst du neben Bildern auch Schlagworte oder schematische Darstellungen nutzen. Moodboards erleichtern die Verbindung zwischen kreativ-intuitiven Zugängen zu Bildern und analytischem Denken, z. B. zu den Zusammenhängen von visualisierten Themen. Für einen komplexeren Diskurs bietet es sich an, mit mehreren Moodboards zu unterschiedlichen Aspekten eines Themas zu arbeiten. Dabei sollten die Themen nicht vollständig abstrakt sein, um an die Lebenswirklichkeiten der Teilnehmer:innen anzuknüpfen.

### Das xtopische Moment

Die unterschiedlichen Bilder, Fotos oder Grafiken auf einem Moodboard lösen Stimmungen, Fragen oder Gedanken bei den Teilnehmer:innen aus. Diese können als Ausgangspunkt für ein Gespräch und für die Entwicklung von eigenen Ideen oder ganzen Zukunftsvisionen dienen. Ambivalente, sich widersprechende oder auch provokante Bilder helfen Reaktionen auszulösen, die im Gespräch festgehalten und in weiteren Arbeitsschritten im Sinne der Xtopie genutzt werden können. Wenn du mit mehreren Boards arbeitest, ist sehr zu empfehlen, an jedem Board eine:n geschulte:n Moderator:in zu haben.

### Die Adressat:innen

Moodboards kannst du als Türöffner sowohl bei der (Visions-)Arbeit mit Erwachsenen als auch bei Kindern und Jugendlichen einsetzen. Durch die visuelle Ansprache können Moodboards die Hürde senken, in einen Diskussionsprozess einzusteigen. Neben der analogen Variante sind sie auch in Online-Kollaborationstools nutzbar.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Einstieg</b> 5-10 min</p> <p><b>Durchführung</b> ca. 15 min pro Moodboard</p> <p><b>Abschluss</b> 15-30 min Methoden</p>	<p>3-8 Personen pro Moodboard; freie oder vorgegebene Wechsel zwischen den Moodboards</p>	<p>Kleingruppen mit je einer/einem Moderator:in</p>	<p>Geräumige Innenräume oder Freiflächen; alternativ Online-Kollaborationstool</p>	<p>Ca. 8-10 Bilder für ein A1</p>



## Die Bildungsziele

Moodboards eignen sich durch ihre Vielfalt und assoziative Anschlussfähigkeit als Impuls, um eigene Zukunftsvorstellungen zu entwickeln und in einen Diskurs über die Zukunft einzusteigen. Dabei werden eigene unbewusste Vorstellungen oder persönliche Haltungen deutlich und können gemeinsam reflektiert werden. So wird insbesondere erkennbar, ob die eigene Utopie für Andere eine Dystopie darstellt.

## Die Anwendung

Du musst ein Moodboard als Türöffner in einen Workshop oder eine Lehrinheit einbetten. Es bietet sich z. B. an, jeweils ein passendes Moodboard als Grundlage für die Tische in einem World Café zu nutzen.

**Vorbereitung:** Für ein Moodboard solltest du geeignete Fotos, Bilder oder Grafiken heraussuchen und auf einem großen Plakat (mind. A2) layouten – direkt auf Papier oder digital zum späteren Ausdruck. Gerade überraschende, provokante und ambivalente Abbildungen erleichtern den Zugang für die Betrachter:innen, wie auch ästhetisch ansprechende und interessante. Je nach Gruppe ist denkbar, neben Fotos auch Grafiken, Kunstwerke oder anderes zu verwenden. Achte in jedem Fall auf die Nutzungsrechte der Bilder! Zitate oder kurze Redewendungen können das Moodboard vervollständigen.

**Durchführung:** Das Moodboard wird auf einer Tischinsel platziert oder so aufgehängt, dass sich jeweils eine Kleingruppe damit beschäftigen kann. Zuerst werden die Elemente auf dem Board betrachtet. Dann gibst du als Moderator:in einen Impuls, der sich auf einzelne Bilder konzentriert. Du kannst die Teilnehmer:innen die Bilder z. B. zum Einstieg beschreiben lassen. So kann ein persönlicher Bezug zu den Bildern entstehen und eine Diskussion über persönliche Haltungen, Ideen und Vorstellungen angeregt werden. Im weiteren Verlauf kann sich die Diskussion anhand der Bilder entwickeln oder sich gänzlich von ihnen lösen. Halte die dabei entstehenden Gedanken oder Ideen schriftlich fest, um sie nachfolgend weiter zu nutzen, z. B. durch große Haftnotizen rund um die Boards.

**Nachbereitung:** Am Ende können die interessantesten erarbeiteten Ideen von jedem Moodboard in der Gesamtgruppe vorgestellt und diskutiert werden. An die Arbeit mit Moodboards können sich weitere Methoden, wie z. B. ein Visionstheater, anschließen.

## Die Potentiale und Herausforderungen

Durch die hohe Verfügbarkeit von Bildern und Grafiken ist es inzwischen relativ leicht, gute Moodboards zu erstellen. Die Auswahl und Darstellung der Bilder kannst du an die Adressat:innen anpassen. Die Auswahl erfordert Bedacht, z. B. um nicht implizit Stereotype zu verstärken oder thematische Schief lagen herzustellen. Du kannst Moodboards zu beliebigen Themen erstellen, solange diese nicht zu abstrakt für die jeweilige Gruppe sind. In einem längeren Workshopsetting können sie im Raum hängen bleiben und so unaufdringlich präsent bleiben. Einzelne Bilder können Teilnehmer:innen besonders berühren, positiv oder negativ (z. B. aufgeregte Jugendliche, die eine Influencerin auf einem Foto erkannten). Dies kann Exkurse in der Moderation nötig machen. Je nach Kontext der Veranstaltung können die Bildrechte eine Hürde bei der Auswahl geeigneter Abbildungen darstellen, insbesondere wenn eine visuelle Dokumentation geplant ist, aber keine Mittel zum Erwerb von Bildern vorhanden sind.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

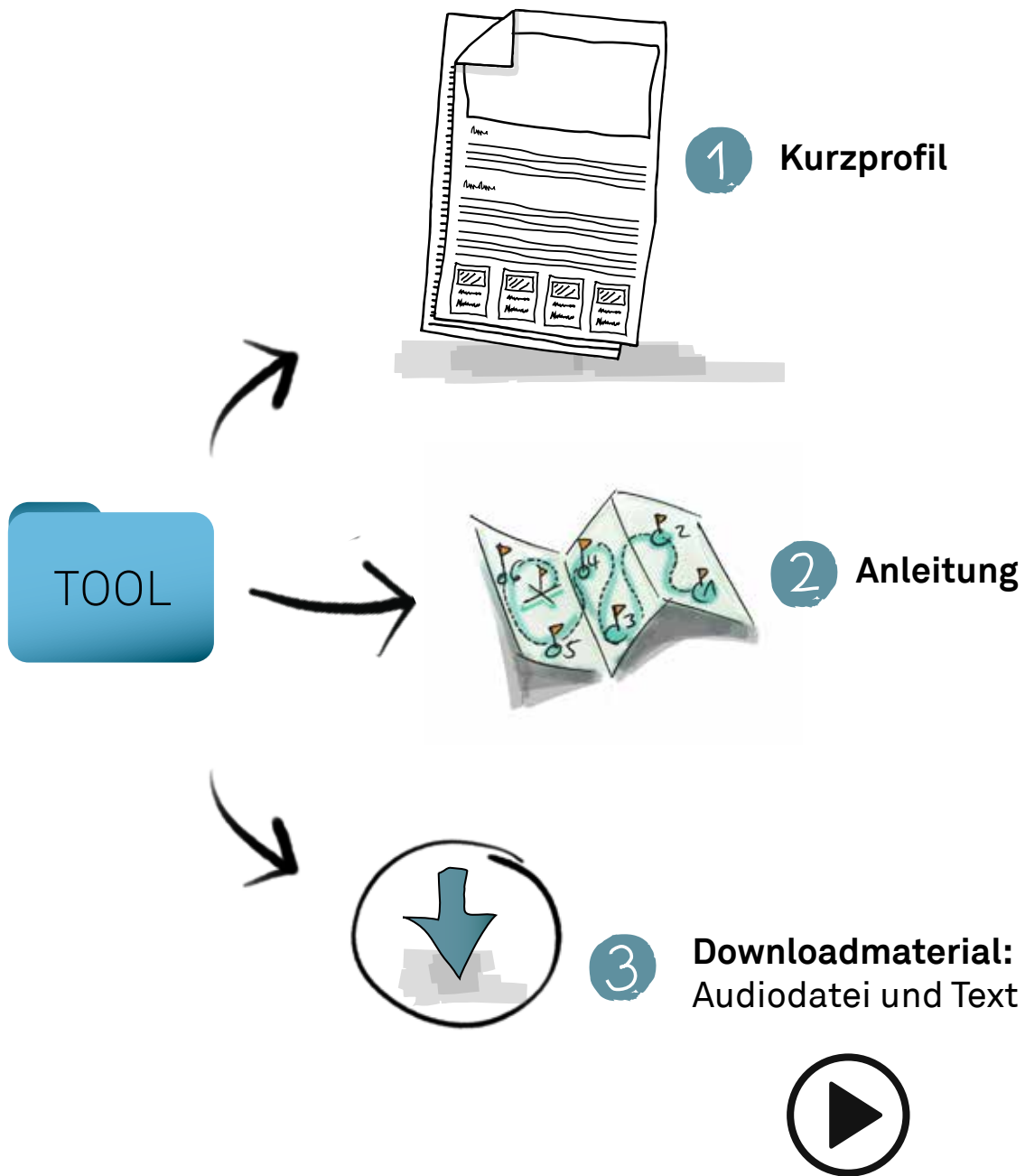
**Wir danken:** Spirit of Football e.V. für die gemeinsame Entwicklung. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Kostenlose Bilder mit freien Lizenzen finden sich u. a. bei unsplash.com, pixabay.com, gratisography.com oder freepik.com. Dennoch unbedingt immer die Lizenzbedingungen einzeln prüfen, z. B. muss ggf. die Quelle angegeben werden!

## Umsetzungsbeispiel: Einsatz der Moodboards als Türöffner in Erfurt

Moodboards haben wir erstmals in einem zweieinhalb tägigen xtopischen Workshop im Erfurter Stadtteil Wiesenhügel erprobt. Dort haben wir v. a. mit den jüngeren Bewohner:innen Visionen erarbeitet, wie sie in der Zukunft arbeiten und leben möchten. Im Wechselspiel zwischen Bildern und Sprache haben die Moodboards im World-Café ähnlichen Setting einen optimalen Einstieg ins Visionieren geboten. Ein Rating der beliebtesten Ideen ermöglichte die Auswahl von (neuen) Motiven für ein Graffiti.





# Inhalt des Tools:

## Gedankenreise in die Zukunft



## Gedankenreise in die Zukunft

→ **Wie stellen sich Menschen die städtische Zukunft vor? Die geleitete Meditation hilft dabei, diese Frage beantworten zu können und neue, faszinierende Visionen zu finden.**



### Das Thema

Diese Gedankenreise leitet mit offenen Fragen die Imagination von Gebäuden, Natur und menschlichen oder nicht-menschlichen Lebewesen in einer unbestimmten Zukunft an. Sie beginnt mit einer entspannenden Körperreise, um die Konzentration nach innen zu lenken und die Vorstellungskraft zu nähren.


### Das xtopische Moment

Der Ausgang der Reise ist ungewiss. Die Inhalte der hervorgerufenen Bilder und Sinneseindrücke können bekannt oder überraschend sein. Die Erfahrungen können motivieren, inspirieren und zuversichtlich stimmen. Manches kann aber auch irritierend oder abschreckend wirken und somit zur Steuerung und Veränderung einladen. So repräsentiert die Übung auch methodisch die Offenheit der Zukunft, die Überraschungen birgt.

### Die Adressat:innen

Die Gedankenreise ist insbesondere im Bildungswesen, in planungsrelevanten Innovationsbranchen und – je nach Zielgruppe – auch im Stadtentwicklungskontext interessant. Prinzipiell eignet sie sich für alle psychisch gesunden Jugendlichen und Erwachsenen, die sich auf innere Bilder und Assoziationen einlassen möchten. Für Kinder kann die schriftliche Form altersgerecht angepasst und vorgelesen werden.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Einstieg</b> 5 min</p> <p><b>Durchführung</b> 30 min</p> <p><b>Nachbereitung</b> 15-30 min</p>	Beliebig	Individuell in Eigenregie oder als Einzelarbeit im Gruppensetting	In ruhiger, geschützter Umgebung	<p>Anleitung, Audio-Datei und Abspielgerät oder Text zum Vorlesen, Schreibutensilien</p> 



### Die Bildungsziele

Die Gedankenreise regt die Vorstellungskraft und Phantasie in Bezug auf die Zukunft an und kann dabei helfen, neue Visionen auszuformulieren. In einen geleiteten Reflexionsprozess eingebettet kann sie die Offenheit für Ambivalenzen in Zukunftsdiskursen erhöhen oder gegen Unerwünschtes mobilisieren.

### Die Anwendung

Wir empfehlen dir als Anleiter:in, die Gedankenreise zunächst selbst auszuprobieren. So kannst du am besten einschätzen, ob sich die Audio-Datei für deine Zwecke und Zielgruppe eignet.

**Vorbereitung:** Entscheide, ob du die Teilnehmer:innen einlädst, die Gedankenreise in Eigenregie vor einem gemeinsamen Termin durchzuführen. Gib ihnen dann auch die zugehörige Anleitung mit. Alternativ kannst du sie ‚live‘ in einen Prozess einbinden und den Text ggf. an eigene Bedarfe anpassen und selbst sprechen – etwa, wenn du gezielt Visionen zu bestimmten Zukunftsräumen (z. B. Arbeitsumgebungen, Wohnräume etc.) anregen möchtest. Kündige sie entlang der einführenden Hinweise in der Anleitung an. Sorge für eine entspannende und störungsarme Raumsituation. Du kannst auch andere Übungen für Aufmerksamkeit oder Kreativität voranstellen. Mache Alternativangebote, wenn jemand die Gedankenreise nicht machen möchte.

**Durchführung:** Da sich deine Teilnehmer:innen eigenverantwortlich auf die Reise in ihr inneres Ich einlassen sollen, solltest du die Freiwilligkeit betonen. Wenn du die Gedankenreise live einbindest, kannst du die Audio-Datei direkt abspielen oder die Teilnehmer:innen Kopfhörer mitbringen lassen und ihnen die Datei auf ein Smartphone weiterleiten. Jugendliche können sich möglicherweise einfacher einlassen, wenn sie sich währenddessen unbeobachtet fühlen.

**Nachbereitung:** Ein geleiteter Gruppenprozess bietet tolle Möglichkeiten, um die Erfahrung nachwirken zu lassen, einzuordnen und die Bedeutung der Visionen für das Leben im Hier und Jetzt zu reflektieren: Welchen Aspekt kann ich schon morgen im Kleinen in mein Leben holen? Möchte ich zur Realisierung von Ideen beitragen, und wenn ja, wie? Was möchte ich persönlich vermeiden? Dafür eignen sich etwa Methoden des aktiven Zuhörens in Zweier- oder Kleingruppen, ggf. mit blitzlichtartigen Berichten in größere Gruppen. Je nach verfügbarer Zeit kannst du die Teilnehmer:innen ihre Erlebnisse zuvor noch notieren oder kreativ in Lyrik, Bildern, Skulpturen oder mit Körperbewegungen darstellen lassen.

### Die Potentiale und Herausforderungen

Die Gedankenreise ermöglicht deinen Teilnehmer:innen, Vorstellungen über eine fernere Zukunft bewusst zu machen, die sie bereits in sich tragen. Sie kann auch neue Visionen erzeugen und Impulse geben, sich weiter mit Zukunftsfragen zu beschäftigen. Das Tool eignet sich z. B. in einer Anfangssituation, um den Denkraum aufzuspannen. Im Gruppenkontext können sich Teilnehmer:innen mit ihren Erfahrungsberichten gegenseitig inspirieren. Das Teilen persönlicher Erlebnisse kann auch das Gemeinschaftsgefühl in Gruppen stärken. Beachte, dass die Intensität und die emotionale Qualität der hervorgerufenen Visionen vom Grad der Entspanntheit und der Stimmung beeinflusst werden. Es kann passieren, dass Teilnehmer:innen etwas „sehen“, das ihnen nicht gefällt. Für Menschen mit eingeschränkter psychischer Gesundheit ist die Gedankenreise ohne professionelle Begleitung ungeeignet.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaupt, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Der Sprech- und Klangkünstlerin für die Zusammenarbeit. Marilyn Mehlmann von Legacy 17 für die Ballonreise-Idee. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Die Audio-Datei und der Sprechtext stehen in deutscher und englischer Sprache zum Download bereit unter [xtopien.org/toolbox](https://xtopien.org/toolbox).



## Anleitung für Gedankenreisende

### Worum geht es?

Wir laden dich ein, mithilfe der zugehörigen Audio-Datei eine spannende Gedankenreise zu unternehmen: Für dich allein und zu einem Zeitpunkt, in dem du Ruhe hast und neugierig bist. Du kannst sie aber auch gemeinsam mit anderen machen – setze es so um, wie es stimmig für dich ist.

Eine Gedankenreise wird auch Traum- oder Phantasie-reise genannt. Sie hilft dir dabei, spontan Bilder und Ideen entstehen zu lassen, die du schon in dir trägst.

Diese Gedankenreise führt dich in eine Stadt in der Zukunft. Sie beginnt mit einer körperlichen Entspannung, um deine Vorstellungskraft zu nähren.

Ein wichtiger Hinweis: Gedankenreisen werden auch in der Psychotherapie eingesetzt, um Menschen zu helfen, mit Traumata oder Trauer umzugehen oder sich selbst und der eigenen Ziele bewusster zu werden. Falls du dich in einer emotional instabilen Lebensphase befindest, Psychopharmaka/Drogen nimmst oder an Schizophrenie oder dem Borderline-Syndrom leidest, raten wir dir, Gedankenreisen nur mit professioneller Begleitung zu machen. Um trotzdem neue eigene Zukunftsvisionen zu finden, kannst du beispielsweise alternativ das Spielraum-Xperiment aus der Toolbox für Xtopien ausprobieren.

### Deine Reisevorbereitungen

- Du brauchst ein Abspielgerät für die Audio-Datei. Wenn du die Reise allein antrittst, nimm dir am besten eines, bei dem du leicht die Pausetaste drücken kannst. So kannst du dein Tempo selbst steuern.
- Nimm dir mindestens 60 Minuten Zeit. Suche dir einen Zeitpunkt aus, an dem du aufmerksam sein kannst, dich neugierig fühlst und Lust hast, die Erfahrungen einer Gedankenreise zu machen.
- Schaffe dir einen ungestörten Raum: Kein Hunger, kein Durst? Handy und Ähnliches stumm gestellt? Hunde oder Kinder versorgt? Vermeide Ablenkungen und Geräuschquellen vorab soweit wie möglich und sehe während der Gedankenreise über unvermeidbare Störungen hinweg.
- Falls du möchtest, lege Stifte und Papier bereit, damit du dir etwas notieren kannst – entweder währenddessen oder auch danach.

→ Vor einer Gedankenreise wird grundsätzlich eine körperliche Entspannung empfohlen. In dieser Audiodatei erwartest dich zu Beginn ein „Bodyscan“. Wenn du in Entspannungsübungen geübt bist, möchtest du vielleicht lieber so einsteigen, wie du es gewohnt bist. In diesem Fall kannst du nach deinen eigenen Übungen auch direkt bei Minute 13:00 mit der Gedankenreise beginnen.

→ Such Dir eine bequeme, aber achtsame Körperhaltung. Verbinde deine Füße mit dem Boden. Du kannst sitzen oder liegen. Wenn du sitzt, richte dich gerade auf und lehne möglichst nicht zurück.

Du entscheidest, wie tief Du dich auf diese Reise einlassen möchtest. Du kannst die Reise steuern, korrigierend eingreifen und natürlich auch jederzeit abbrechen, wenn sie dir nicht gefällt.

Starte nun die Audio-Datei. Wir wünschen dir eine gute Reise!

### Die Reise nachwirken lassen

Wenn du deine Reiseerlebnisse für dich festhalten möchtest:

- Notiere oder skizziere erstmal alles, was du in Erinnerung hast – auch Dinge, die du nicht mit Anderen teilen möchtest. Folge auch hier deinen Eingebungen: die Bilder, die du gesehen hast, und was du vielleicht gehört, gerochen, gefühlt oder sogar geschmeckt hast.
- Hattest du besondere Gefühle an bestimmten Orten deines Spaziergangs? Notiere auch diese.
- Natürlich kannst Du auch dabei deine Gedanken, Bilder und Eindrücke noch weiterentwickeln, ergänzen oder ändern. Nichts zwingt dich, bei deinen ursprünglichen Erlebnissen zu bleiben.



**Wenn du deine Stadt der Zukunft kreativ ausdrücken möchtest:**

- Schreibe eine Reisereportage oder einen Erlebnisbericht, zeichne eine Skizze, male ein Gemälde, mache eine Collage oder gestalte den Raum aus Knetmasse, Lego oder Krempel und mache davon ein oder mehrere Fotos.
- Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt – nutze auch hier den Schaffensprozess, um Ideen dazukommen zu lassen.

**Wenn du dich über deine Gedankenreise austauschen möchtest:**

- Erzähle einer Person deiner Wahl in einem ruhigen Moment, was du gesehen oder erlebt hast. So kannst du nochmal nachspüren. Ihr könnt auch Ideen zur Zukunft gemeinsam weiterdenken.
- Ein Gespräch kann auch helfen, wenn du das Erlebte aus deinem Kopf kriegen möchtest.
- Du kannst andere dazu einladen, die Gedankenreise auch zu machen. Dann habt ihr etwas, über das ihr euch austauschen könnt.

**Wenn du deine Erlebnisse reflektieren möchtest, frage dich:**

- Welchen Aspekt meiner positiven Visionen kann ich schon morgen im Kleinen in mein Leben holen?
- Möchte ich zur Realisierung von Ideen beitragen, und wenn ja, wie?
- Was möchte ich persönlich vermeiden?

Du kannst dir sogar konkrete Ziele aus diesen Fragen ableiten. Formuliere sie am besten SMART, also spezifisch, messbar, attraktiv, realistisch und terminiert.

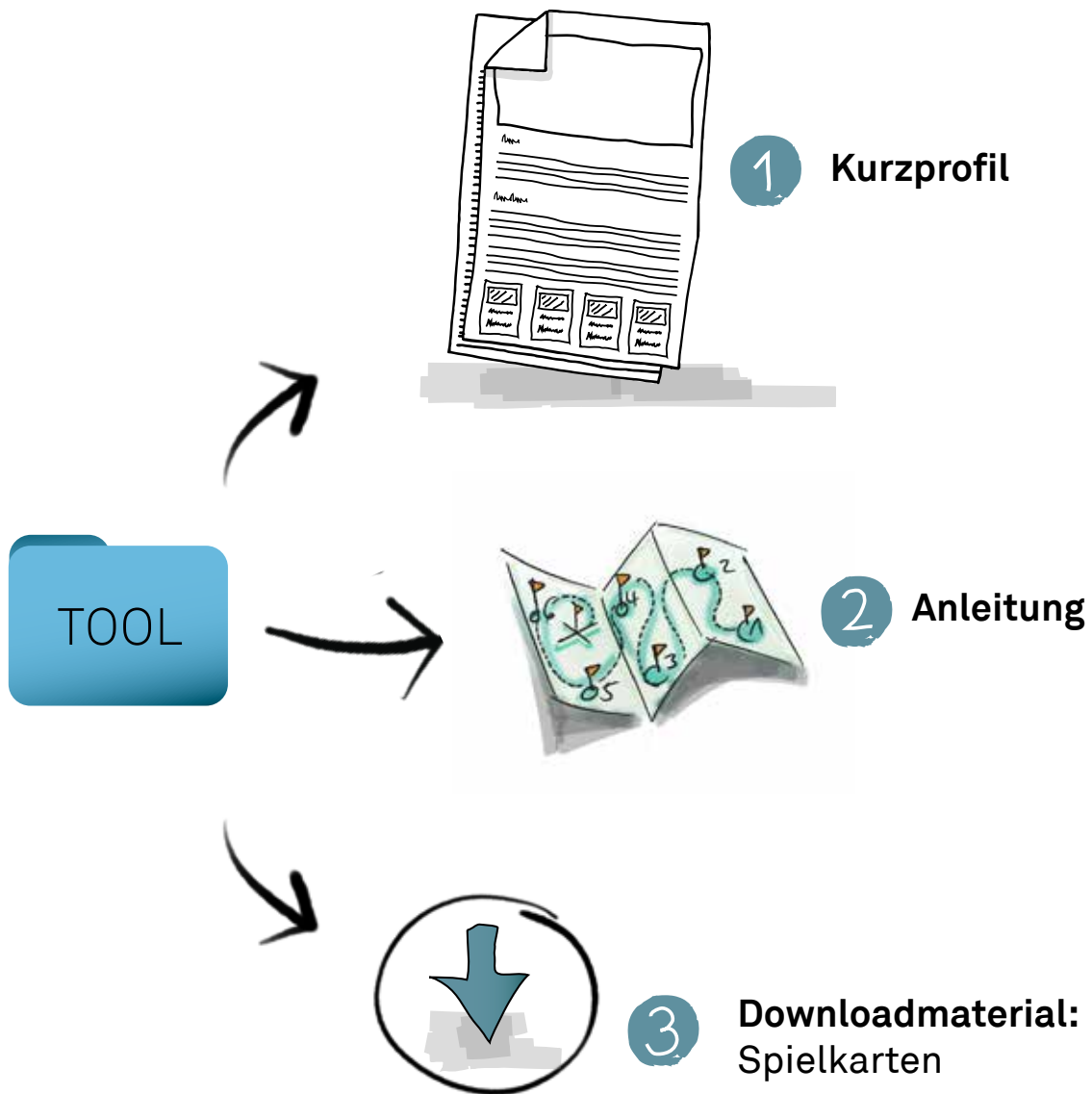


**Anwendungsideen für die Gedankenreise in die Zukunft**

Die Gedankenreise ist ursprünglich entstanden, um eigene Zukunftsvisionen für unser Forschungsprojekt Urbane Xtopien aufzuspüren. Im Anschluss haben wir sie auch in einer xtopischen Lehrveranstaltung an der Universität Kassel (als eine von mehreren möglichen Visionsmethoden) eingesetzt. Studierende haben ihre Erfahrungen danach skizziert und, wenn sie wollten, den Anderen vorgestellt. Ein Beispiel für diese Dokumentation seht ihr unten.

**Den Sprechtext zur Gedankenreise und die Audio-Datei findet ihr auf unserer Website**  
unter [https://xtopien.org/gedankenreise\\_xtopien/](https://xtopien.org/gedankenreise_xtopien/)

Alle Grenzen der Physik sind überwunden.  
 Menschen sind reines Bewusstsein.  
 Körper, Raum und Zeit sind frei wählbare Variablen.  
 Menschen schaffen Paralleluniversen.  
 Realitäten können selbst gebildet werden.  
 Es besteht kein Unterschied zwischen Erschaffen und Denken.  
 Alles ist frei von Konsequenzen und Interdependenzen.  
 Alles ist Experiment, alles ist Spiel.



# Inhalt des Tools: PerspekTIERwechsel



# PerspekTIERwechsel

→ Gelingt es uns, die Perspektive von freilebenden Tieren einzunehmen? Die Rollenkarten erweitern spielerisch die eigene Wahrnehmung der Stadt.

### Das Thema

Die Karten leiten mit einem kurzem Text den Perspektivwechsel ein. Dieser ermöglicht das Erleben der Stadt aus Sicht von 12 Arten freilebender Tiere (Biene, Möwe, Tagpfauenauge, Igel, Eichhörnchen etc.). Welchen Möglichkeiten, Herausforderungen und Gefahren begegnet man dabei? Die Karten sind eine Einladung, neu über die Beziehungen zwischen Mensch und freilebenden Tieren in der Stadt nachzudenken.

### Das xtopische Moment

Die Straße ist eine ohrenbetäubende Todeszone, der Müllimer ein Schlaraffenland, die Abwesenheit von Bäumen eine Barriere und das Hochhausdach ein sicherer Nistplatz: Sich in ein Tier hineinzusetzen offenbart unbekannte und ambivalente Seiten städtischer Räume und ihrer alltäglichen Nutzungen – vielleicht sogar der eigenen Gewohnheiten. So regt PerspektTIERwechsel zu neuen Ideen für eine tiergerechtere Zukunft an.

### Die Adressat:innen

Du möchtest Anderen dabei helfen, die Selbstverständlichkeit der eigenen Sichtweise spielerisch infrage zu stellen und die Stadt aus Tierperspektive zu erleben? PerspektTIERwechsel eignet sich für Kinder ab 8 Jahren, die damit Wildtierarten kennenlernen und sich z. B. im Unterricht (Sachkunde, Kunst o. a.) weiter damit beschäftigen können. Die Karten richten sich auch an Personen, die bestehende Nutzungen und Gestaltungen von Orten hinterfragen und neue Ideen für Stadträume entwickeln wollen. Damit eignet sich das Tool insbesondere für Menschen, die raumgestaltend tätig sind – privat oder beruflich.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Einstieg</b> 10-15 min</p> <p><b>Durchführung</b> 15-45 min</p> <p><b>Abschluss</b> 30-60 mi</p>	<p>3-12 Personen je Set; insgesamt ca. 24 Personen</p>	<p>Individuell, Einstieg und Abschluss in der Gruppe</p>	<p>Draußen: Schulhof, Stadtviertel, Quartiersplatz o.ä.</p>	<p>Anleitung, Tierkarten, ggf. Doppelklebeband, ggf. Karte/Absperrband o.ä.</p> <p style="text-align: center;"></p>



## Die Bildungsziele

PerspekTIERwechsel weckt das Interesse an freilebenden Tieren und kann für ihre Bedürfnisse sensibilisieren. In der Gruppe kann der Erfahrungsaustausch zeigen, dass jede Art unterschiedliche, teils unvereinbare Ansprüche hat. Das Rollenspiel erleichtert, konträre Positionen zu verhandeln: „Ich als Taube will... und als Mensch will ich ...“. Im besten Fall überträgt sich die verbesserte Fähigkeit zum Perspektivwechsel auf den Umgang mit Gender, Diversität und Inklusion.

## Die Anwendung

PerspekTIERwechsel kannst du als eigenständige Übung oder als Baustein eines Workshops einsetzen.

**Vorbereitung:** Suche als Gruppenleiter:in ggf. die für deine Region passenden Tierarten aus. Entscheide, ob sich alle ihr Lieblingstier auswählen können oder eine Karte ziehen. Lege auch den Raum fest: Je nach Zweck eignet sich z. B. ein stark menschlich geprägter Bereich der Innenstadt, ein Wohngebiet oder der Schulhof. Wenn das Gebiet den Teilnehmer:innen nicht ausreichend bekannt ist oder die Grenzen unklar sind, kannst du eine Karte vorbereiten oder (bei Kindern) einen bestimmten Bereich sichtbar abstecken. Den Bereich stark einzugrenzen ist auch sinnvoll, wenn du Interaktionen zwischen den „Tieren“ anregen möchtest (bei jüngeren Kindern eher nicht zu empfehlen, da ablenkend). Vielleicht möchtest du die Karten schon bei einem Vortermine verteilen, damit sich die Teilnehmer:innen auf ihre Rolle vorbereiten können – etwa durch weitere Recherchen oder mit bequemer/passender Kleidung. Um Hemmungen abzubauen, kann es sinnvoll sein, vor dem PerspekTIERwechsel Icebreaker-Übungen anzuleiten.

Die **Durchführung** ist detailliert in der zugehörigen Anleitung beschrieben – einschließlich einer möglichen Mini-Meditation, die deinen Teilnehmer:innen dabei helfen kann, sich in ein Tier zu „verwandeln“.

**Nachbereitung:** In der Anleitung findest du mögliche Fragen für den anschließenden Erfahrungsaustausch in der Gruppe. Je nach Zeit kannst du die Teilnehmer:innen zunächst anregen, ihre Eindrücke für sich selbst festzuhalten, etwa als Erzählung oder Wahrnehmungsvignette (phänomenologische Beobachtungsmethode). Für raumgestalterische Lernziele kannst du die Teilnehmer:innen auf einer Karte Gefahrenstellen und Wohlfühlorte für ihre Tierart einzeichnen lassen. Auf der Basis könnte die Gruppe gegensätzliche Einschätzungen und Verbesserungen für schwierige Orte aus Tier- und Menschenperspektive diskutieren: Wer ist sich einig, wer nicht? Sind „grüne“ Orte gute Orte für alle Tiere? Wie geht es ihnen auf Kiesdächern, Parkplätzen oder Schulhöfen?

## Die Potentiale und Herausforderungen

Neben persönlichen Learnings ermöglicht das Spiel, gemeinsam konkrete Verbesserungsvorschläge für einen Ort herauszuarbeiten. Das eigentliche Rollenspiel erfolgt alleine – entweder als „Hausaufgabe“ oder zeitgleich und im selben Gebiet. In diesem Fall können die Teilnehmer:innen als Tiere interagieren, dafür aber vielleicht weniger den Raum erforschen. Wie sehr sie interagieren, hängt aber auch davon ab, wie groß der zu erkundende Raum ist und wie gut sie sich kennen. Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, den Raum deutlich abzugrenzen, damit sie nicht „verloren“ gehen. Jugendliche und Erwachsene können je nach Persönlichkeit Hemmungen haben, die Rolle eines Tieres zu spielen; eine vertrauensvolle, ermutigende Atmosphäre ist daher entscheidend.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Oliver Emde, Leiter des Bildungsprogramms „Can\_Situations“ bei der documenta fifteen, für das wir die Karten entwickelt haben. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Die Karten stehen in deutscher und englischer Sprache zum Download bereit unter [xtopien.org/toolbox](https://xtopien.org/toolbox). Die Anwendung der Tierkarten in einem Multi-Stakeholder-Workshop in Kiel beschreiben wir auf [xtopien.org/outputs](https://xtopien.org/outputs).



## Spielanleitung PerspektIERwechsel

PerspektIERwechsel ist ein Rollenspiel, das einen Perspektivwechsel hin zu wildlebenden Tieren in der Stadt anregt – mit dem Ziel, das Leben von Tieren im städtischen Raum besser zu verstehen. Perspektivwechsel beschreibt die Fähigkeit, neben dem eigenen auch andere Blickwinkel einnehmen und verstehen zu können.

### Warum sollten wir die Perspektive von Tieren einnehmen?

Wir Menschen gestalten uns die Welt weitgehend nach unseren Interessen und bedenken manchmal kaum, wie Tiere den von Menschen geschaffenen Raum nutzen: Welche Möglichkeiten, Herausforderungen und Gefahren lauern hier für sie? Natürlich ist es uns Menschen nicht möglich, vollständig die Perspektive eines Tieres einzunehmen – vielleicht aber zumindest ein wenig. Mit dem Rollenspiel könnt ihr euch spielerisch folgenden Fragen nähern:

- Kann ich mich in ein Tier und in dessen Sinneswahrnehmungen, Bedürfnisse und Verhaltensweisen hineindenken und empfinden?
- Wie verändert sich meine Wahrnehmung der Welt, wenn ich die Perspektive eines Tieres einnehme?
- Wie müssten wir die Stadt verändern, um auch den Bedürfnissen der Tiere gerecht zu werden?

Das Spiel besteht aus Karten für 12 Tierarten, die in einigen Städten Deutschlands häufig vorkommen, in anderen aber weniger oder gar nicht leben. Einige sehen wir alltäglich, andere seltener; manche sind sehr beliebt, andere werden auch kritisch gesehen. Sie alle können etwas, was wir Menschen nicht können, und sie können einiges viel besser. Die Karten leiten den Perspektivwechsel mit einer kurzen Beschreibung der Fähigkeiten und Bedürfnisse der jeweiligen Art ein.

Im Folgenden beschreiben wir die Anwendung in einer Gruppe, weil es dann mehr Spaß und den Perspektivwechsel wirkungsvoller macht, wenn man sich nach der Verwandlung in ein Tier mit anderen über die Erfahrungen austauschen kann. Natürlich kannst du es auch allein anwenden: Suche dir dann am besten eine Karte aus und überlege vorher, was dir dabei helfen kann, dich in dieses Tier hineinzuversetzen (z. B. Kleidung, Tageszeit, Gebiet).

Für die Durchführung in der Gruppe empfehlen wir einen gemeinsamen Start, um Spielort und -zeit sowie Fragen zu klären und die „Verwandlung“ in das Tier zu erleichtern. Jede/r Teilnehmer:in sucht sich eine Tierkarte aus oder zieht eine aus dem Stapel. Du kannst dazu sagen: „Stell dir vor, dass du kein Mensch bist, sondern ein Tier! Auf den Tierkarten steht einiges über dein Tier. Um dich in dein Tier zu verwandeln, brauchst du kein Kostüm, sondern vor allem deine Fantasie. Lies dir jetzt den Text durch, der auf der Karte steht.“

Wenn die Tierkarte danach sichtbar an die Kleidung geheftet wird, ist während des Rollenspiels eine Interaktion mit anderen Tieren möglich. Manche Gruppen fanden es aber gerade spannend, nicht zu wissen, welche anderen Tiere unterwegs waren und haben es dann anhand des spielerischen Verhaltens der anderen Teilnehmer:innen erraten.

Nach unserer Erfahrung ist es nicht leicht, sich in ein Tier hineinzusetzen. Um den Teilnehmer:innen den Perspektivwechsel zusätzlich zu erleichtern, kannst du eine geführte Mini-Meditation anleiten. Einen Beispieltext dafür findest du unten. Nach der „Verwandlung“ gehen alle alleine los, um die Welt aus der Tier-Perspektive zu erkunden. Nach einer gewissen Zeit (ca. 15-45 min) kannst du ein Signal geben, das die Rückverwandlung einleitet und die Teilnehmer:innen zum vereinbarten Ort zurückholt. Nun könnt ihr die Erfahrungen gemeinsam besprechen.

### Mini-Meditation zur Verwandlung:

„Schließe deine Augen. Atme tief durch die Nase ein. Atme durch den Mund aus. Wiederhole dies ein paar mal. Stelle dir nun dein Tier vor. Wie sieht dein Tier aus? Wie groß oder klein ist dein Tier? Versuche dir vorzustellen, wie es ist, die Größe des Tieres zu haben. Wie fühlt sich deine Haut oder Hülle als dieses Tier an? Welche Körperform hast du jetzt? Welche Farben? Du siehst toll aus! Wie fühlt es sich an, so zu sein? Stell dir vor, du kannst die Welt jetzt anders sehen, hören, riechen, schmecken und auch anders er-tasten. Was ist anders, was ist neu? Wie bewegst du dich? Probiere es aus. Spürst du bestimmte Bedürfnisse? Was brauchst du dafür? Findest du es? Nimm deine Tierkarte und laufe, fliege oder schwimme los. Erkunde jetzt deine Welt.“



## Mögliche Fragen für den Erfahrungsaustausch im Anschluss:

### Das Tierwerden

- Hat es Spaß gemacht, dein Tier zu sein?
- Hat es für dich funktioniert, die Perspektive deines Tieres einzunehmen und dich als Tier zu fühlen? Wenn ja:
- Hat das lange gedauert? War es schwierig oder ist es dir eher leicht gefallen?
- Hat dir etwas dabei geholfen?
- Ggf. auch: Hast du dich vorbereitet? Hattest du eine bestimmte Kleidung an?
- Waren die Informationen auf der Karte ausreichend? Hast du weitere Informationen über dein Tier (Sinne, Eigenschaften, Verhalten ...) im Internet, in Büchern oder in Filmen recherchiert? Oder würdest du dies gerne tun, um noch einen Versuch zu machen?

### Die Erkundung

- Wo warst du (Innenstadt, Garten, Wald, Park, Einkaufszentrum etc.)?
- Wie lange warst du als Tier unterwegs?
- Was konntest du entdecken?
- Wo waren aus Sicht deines Tieres besonders schwierige oder gefährliche Stellen?
- Welche Stellen waren geeignet oder gut?
- Hast du andere Tiere (sowohl echte, als auch andere Spieler:innen) getroffen? Wie war das?
- Was hast du gelernt? Was hat dich beeindruckt?
- Wärest du lieber ein anderes Tier gewesen? Welches? Warum? Magst du eine andere Karte ausprobieren?

## Bereitstellung und Produktion der Karten

**Achtung:** Für dieses Tool haben wir eigenes Print-Material erstellt. Die Karten mit schönen Motiven stehen für dich zum Download bereit. Du kannst sie entweder von einem Druckdienstleister produzieren lassen (die Daten sind Druck-PDF mit Schnittmarken) oder selber ausdrucken und ausschneiden.

### Druckdienstleister:

Einfach das Druck-PDF runterladen und an die Druckerei schicken. Gerne mit dem Hinweis, mit runden Ecken zu produzieren (sofern möglich).

### Selber ausdrucken:

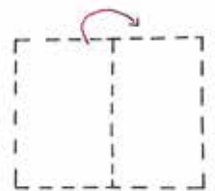
Wir empfehlen dir, einen Farbdrucker zu verwenden, damit die schönen Bilder maximal inspirieren können. Am besten druckst du auf etwas dickerem Papier (160g). Du faltest die Karten in der Mitte und klebst Vorder- und Rückseiten aufeinander. Dafür eignet sich am besten ein Sprühkleber, aber du kannst natürlich auch jeden anderen Papierkleber verwenden. Anschließend schneidest du die Karten entlang der Markierungen aus.

### Selber ausdrucken und ausschneiden:

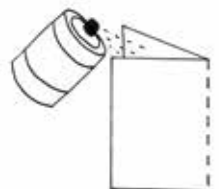
- 1 → Karten runterladen und auf dickem Papier drucken



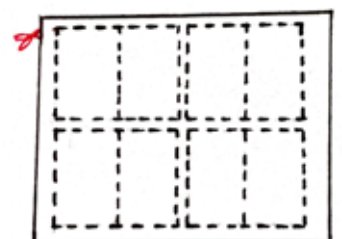
- 2 → Entlang der Markierung falten



- 3 → Vorder- und Rückseiten mit Sprühkleber aufeinander kleben



- 4 → Entlang der Markierungen ausschneiden





**Material zum Download**

Für PerspektTIERwechsel haben wir eigenes Material in deutscher und englischer Sprache erstellt. Hier sind beispielhaft einige der Karten zur Vordersicht. Du kannst die Tierkarten runterladen und selber ausschneiden oder von einer Druckerei produzieren lassen. Die Anleitung findest du im Downloadbereich unter [xtopien.org/toolbox](http://xtopien.org/toolbox) noch einmal im Format der Karten, damit Du sie ggf. mitdrucken kannst.



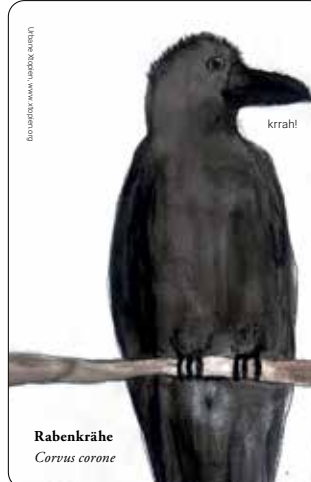
**Waschbär**  
*Procyon lotor*

knurr!

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Waschbär**  
*Procyon lotor*

Du bist ein Waschbär. Deine Augen brauchst du wenig, Farben siehst du kaum. Aber du kannst Regenwürmer im Boden hören. Vor allem fasst du alles mit deinen Pfoten an, die viel empfindsamer sind als die Hände des Menschen. Du „siehst“ mit den Pfoten. Du kannst auch fantastisch klettern und gut schwimmen. Tagsüber versteckst du dich auf Bäumen oder Dachböden. Nachts suchst du Obst, Vögeleier und kleinere Tiere zum Essen. Manchmal wühlst du im Abfall. Einige Menschen finden, dass du Unordnung veranstaltest und nicht hierhergehörst. Andere finden dich kuschelig, niedlich und lustig. Lauf los und sei ein Waschbär! Ertaste die Welt mit deinen Pfoten. Wo gibt es leckeres Essen und gute Verstecke? Was machen die anderen Tiere? Hüte dich vor Füchsen, Autos und Stadtjäger:innen.



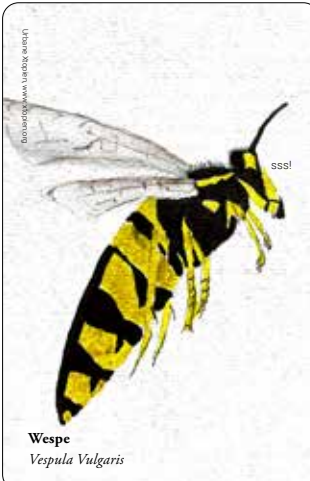
**Rabkrähe**  
*Corvus corone*

krrah!

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Rabkrähe**  
*Corvus corone*

Du bist eine Krähe. Du kannst fliegen und fühlst dich unter anderen Krähen sehr wohl. Du redest viel und laut mit ihnen und machst ihnen Geschenke – oder beklaut sie, wenn sie nicht hinschauen. Du kümmerst dich um Verletzte. Du bist schlau und vorausschauend, baust dir sogar manchmal Werkzeuge. Beim Essen bist du nicht wählerisch: Würmer, Mäuse, Käfer, Jungvögel, aber auch Früchte und Samen magst du. Menschen mögen dich nicht so. Viele sind von dir generiert, weil du nicht so schön singen kannst, dich aber gerne mit deinen Artgenossen austauschst. Manche finden dich sogar unheimlich. Flieg los und sei eine Krähe! Welche Tiere beobachtest du, während du fliegst? Findest du Nahrung? Du bist nicht gerne alleine. Gibt es andere Krähen zum Reden? Nimm dich in Acht vor dem Fuchs.



**Wespe**  
*Vespula vulgaris*

ss!

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Wespe**  
*Vespula vulgaris*

Du bist eine Wespe. Du kannst fliegen und bist klein und flink. Du siehst die Welt um dich herum verschwommen. Aber wenn sich etwas bewegt, siehst du es sehr gut, und selbst im schnellen Flug kannst du Hindernissen leicht ausweichen. Ohren hast du nicht, sondern nimmst Geräusche über Vibrationen wahr. Du liebst Süßes, aber auch Fleisch und Insekten. Du lebst in einem Wespenstaat. Euer Nest baut ihr in Mäuselöchern oder anderen dunklen Hohlräumen, oft in Gebäuden. Viele Menschen haben Angst vor dir, denn dein Stich schmerzt ziemlich. Dabei stichst du nur, um dich zu wehren. Flieg los und sei eine Wespe! Wie schnell kannst du durch den Raum fliegen? Findest du Nahrung und einen guten Ort für euer Nest? Was machen die anderen Tiere? Hüte dich vor Vögeln und Menschen!



**Rotfuchs**  
*Vulpes vulpes*

wauu!

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Rotfuchs**  
*Vulpes vulpes*

Du bist ein Fuchs. Du bist sehr intelligent und führst so manche schlaue Krähe hinter's Licht. Deine Welt ist voller Geräusche und Gerüche. Du hörst und riechst sehr viel mehr und besser als ein Mensch. Deinen buschigen Schwanz benutzt du als Flagge, um mit anderen Füchsen zu kommunizieren und er wärmt dich. Du isst am liebsten kleine Tiere, wie Mäuse, Vögel oder Igel. Auf die Jagd gehst du alleine. Die meisten Menschen finden dich spannend, andere fürchten sich vor dir. In Städten sieht man dich immer häufiger. Sehr scheu bist du nicht mehr. Lauf los und sei ein Fuchs! Konzentriere dich auf deinen Geruchs- und Hörsinn. Wo schleichst du dich hin? Findest du Nahrung? Was machen die anderen Tiere? Nimm dich in Acht vor Menschen und Autos!



**Hausmaus**  
*Mus musculus*

fiep!

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Hausmaus**  
*Mus musculus*

Du bist eine Maus. Du bist blitzschnell. Du siehst zwar nicht gut, kannst aber besonders gut riechen, hören und schmecken. Mit deinen Schnurrhaaren nimmst du kleinste Veränderungen der Luft wahr. Deine Zähne sind fast so hart wie Diamanten. Du isst Pflanzen, Insekten, Aas und alles, was Menschen so liegen lassen. Du bist sehr neugierig und erkundest deine Umgebung gerne im Schutz von Kanten und Vorsprüngen. Menschen mögen dich leider nicht besonders. Einige haben sogar Angst vor dir, andere finden dich süß. Fressen wollen dich viele: Katzen, Füchse, Krähen, Otter, Marder. Lauf los und sei eine Maus! Spüre mit deinen Schnurrhaaren die Luft. Verlasse dich auf deinen Geruchs- und Hörsinn. Was machen die anderen Tiere? Versteck dich vor deinen Feinden. Findest du Futter?



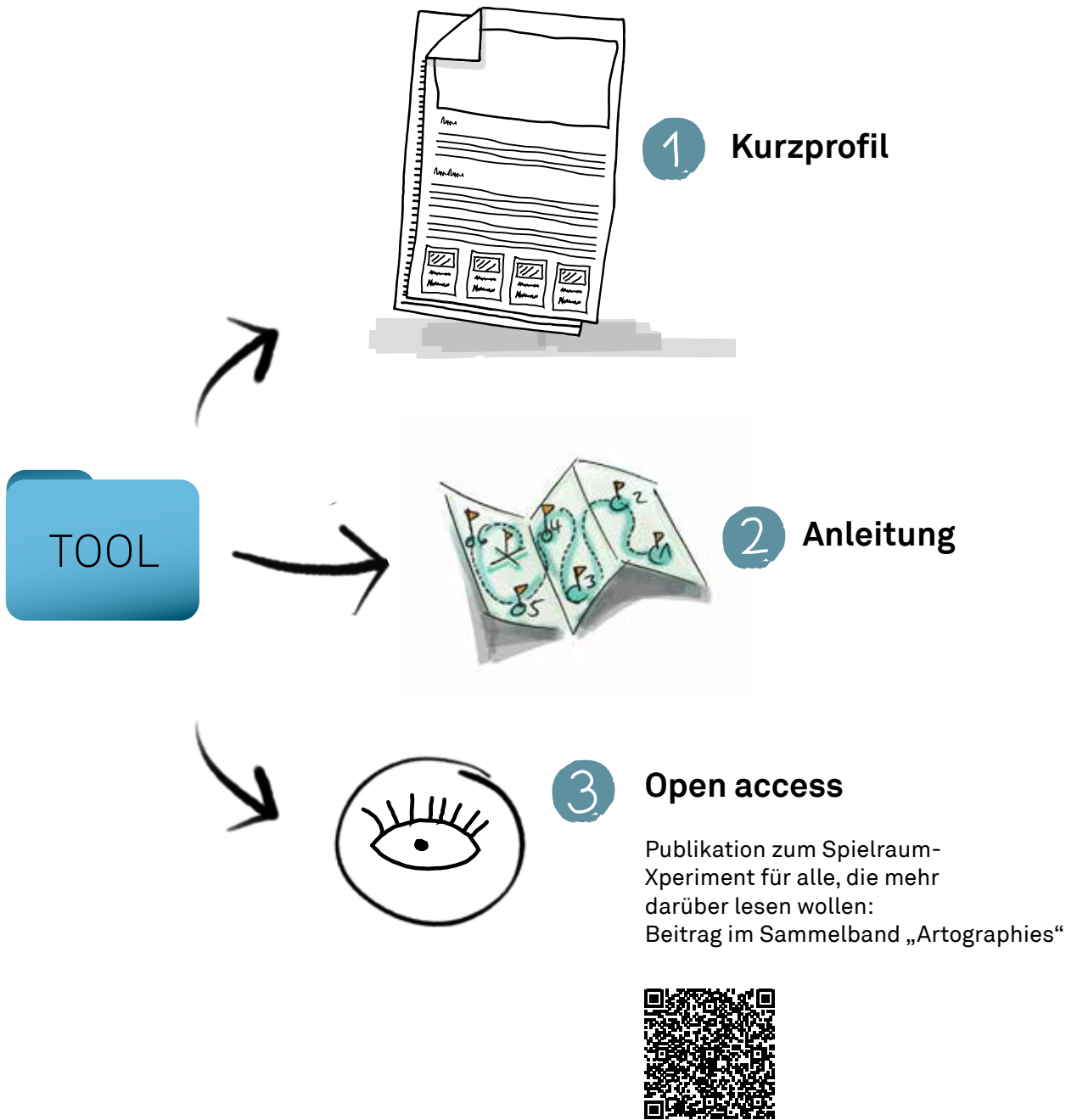
**Tagpfauenauge**  
*Aglais io*

Urbanes Xtopien, www.xtopien.org

**Tagpfauenauge**  
*Aglais io*

Du bist ein Schmetterling. Du kannst fliegen, musst dich dafür aber erstmal in der Sonne aufwärmen. Dabei willst du nicht hoch hinaus, fliegst lieber in Bodennähe. Deine Augen sehen nicht weit, aber mit den Fühlern kannst du riechen, schmecken und sogar die Temperatur wahrnehmen. Deine Flügel sind extrem wasserabweisend. Trotzdem sind dicke Tropfen gefährlich. Bei Regen versteckst du dich unter großen Blättern. Du isst am liebsten Blütennektar. Den Winter bringst du an ruhigen Orten, wie Kellern oder Garagen. Mit dem bunten Muster auf deinen Flügeln erschreckst du deine Feinde. Menschen finden es besonders schön. Flieg los und sei ein Schmetterling! Spürst du Temperaturunterschiede? Riechst du Nektar? Findest du einen sicheren, warmen Platz? Was machen die anderen Tiere? Hüte dich vor Vögeln, die dich fressen wollen.





# Inhalt des Tools: Spielraum-Xperiment



## Spielraum-Xperiment

→ Je freier wir spielen, desto mehr sind wir gefordert, Spielfelder und Regeln selbst zu erfinden. Dieses Tool lädt dazu ein, frei und spielerisch zu visionieren.



### Das Thema

Gesucht werden Ideen für öffentliche Freiräume der Zukunft, an den gespielt, sich bewegt oder einfach träumerisch verweilt werden kann: Visionen für Grünflächen, Straßen, urbane Plätze o. ä. im Übermorgen, jenseits von Regeln, Normen und den Grenzen der Realität.

### Das xtopische Moment

Die Aufgabe lässt einen Einstieg ins freie Visionieren finden. Insbesondere, wenn sie moderierend begleitet wird, fordert sie ein ständiges Abwägen zwischen eigenen Interessen und denen anderer Menschen, Tieren und Pflanzen ein. Sie führt zu immer weiterführenden Fragen: Wenn es keine Autos gibt, wie funktioniert die Feuerwehr? Wenn es feuerlöschende Drohnen gibt, wie werden sie mit Wasser befüllt? Wenn jedes Dach mit einem Pool ausgestattet ist, darf man da baden und wird er von Wasservögeln als Habitat angenommen?

### Die Adressat:innen

Das Tool kann in Eigenregie von allen angewandt werden, die Lust haben, darüber nachzudenken, wie die Welt von Übermorgen sein könnte. Es ist geeignet für Erwachsene, Jugendliche und Kinder; jüngere Kinder gemeinsam mit Erwachsenen. Besondere Relevanz kann es für Zielbildungsprozesse in der Stadtentwicklung, für die Ausbildung in Gestaltungs- und Planungswissenschaften oder in Workshops zum Training von Zukunftskompetenzen haben.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Einstieg</b> 10-15 min</p> <p><b>Durchführung</b> 90-180 min</p> <p><b>Abschluss</b> 30-90 min</p>	<p>Bis ca. 20 Personen</p>	<p>Individuell oder als Partnerarbeit</p>	<p>Digital oder in Präsenz; wichtig sind viel Platz, Ruhe und eine gute Atmosphäre</p>	<p>Anleitung, Stifte &amp; Papier, diverse Bastel- materialien</p>



## Die Bildungsziele

Über eigene Freiraum-Visionen nachzudenken fördert das Loslösen von gewohnten Denkmustern, das räumliche Denken und die Vorstellungskraft in Bezug auf die Zukunft. Es kann deinen Teilnehmer:innen dabei helfen, gesellschaftliche Bedingungen und die räumliche Umwelt als gestaltbar wahrzunehmen. Der Austausch mit anderen Freiraumvisionist:innen ermöglicht Reflexionen: Welche Auswirkungen hätte die Umsetzung meiner Ideen auf andere Menschen sowie Tiere und Pflanzen? Ist meine Utopie deine Dystopie?

## Die Anwendung

Das Spielraum-Xperiment kann in Eigenregie oder live in einem Gruppenprozess durchgeführt werden.

**Vorbereitung:** Die Vorderseite der Anleitung erklärt die Aufgabe und gibt Anregungen für den Visionsprozess und die Visualisierung der Ideen. Überlege, ob du die Aufgabe zeitlich oder auf bestimmte Materialien, einen spezifischen Freiraumtyp oder auf eine räumliche Struktur (z. B. vorgegebene Wege oder bauliche Begrenzungen auf einem ansonsten weißen Blatt) einschränken möchtest. Gerade bei kreativ weniger geübten Menschen können Einschränkungen kreativitätsfördernd sein. Wenn ausreichend Zeit ist, kannst du Kreativitätsübungen vorschalten, z. B. ein geführtes Journaling, die Umkehrmethode oder die „Ja, und“-Übung. Bereite den Raum so vor, dass alle genügend Platz und unterschiedliche Materialien (z. B. als Materialkoffer) zur Auswahl haben.

**Durchführung:** Kündige die Übung als Einladung an, sich so weit wie möglich vom Gewohnten zu lösen. Erläutere auch, was danach mit den Spielraum-Visionen passiert. Jede:r erhält die Anleitung (ggf. nur die Vorderseite) und kann so die Anregungen eigenständig lesen. Die Aufgabe kann auch gemeinsam besprochen werden. Dann entwickeln die Teilnehmer:innen ihre Freiraumvision und Ausdrucksform alleine oder in Partnerarbeit. Vielleicht möchtest du auch eine Phase des gemeinsamen Weiterdenkens einbauen, in der sich die Teilnehmer:innen gegenseitig besuchen und Fragen stellen können, um dann inspiriert an der eigenen Vision weiterzuarbeiten.

**Abschluss:** Lasse die Teilnehmer:innen zusammenkommen, um sich ihre Spielraumvisionen gegenseitig vorzustellen und sie gemeinsam zu reflektieren. Du kannst Regeln für eine konstruktive Diskussion vorschlagen und mit der Gruppe abstimmen. Alle, die möchten, stellen die eigene Spielraumvision vor, evtl. im Rahmen einer Ausstellung. Es erfolgt eine wertschätzende Würdigung der Visionen und eine geleitete Diskussion, was die Freiraumvisionen für andere Menschen sowie für Tiere und Pflanzen, aber auch für das eigene Leben im Hier und Jetzt bedeuten. Die Reflexionsfragen auf der Anleitung geben weitere Anregungen.

## Die Potentiale und Herausforderungen

Beim Visionieren oder dem Austausch darüber können persönliche Sorgen, Prioritäten, Wünsche und Ideale bewusst werden. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass die Teilnehmer:innen eine große Kluft zwischen Ist (z. B. Zustand öffentlicher Freiräume in der eigenen Wohnumgebung) und Soll (die eigene Vision) als unangenehm erleben. Es könnte passieren, dass die Teilnehmer:innen dann die eigene Vision abwerten, was schade wäre. Das lässt sich vielleicht verhindern, wenn du sie dabei unterstützt, sich in der Realität zumindest gedanklich dem Lebensgefühl der Vision anzunähern oder tatsächliche Ressourcen für Handlungen zu mobilisieren: Im Idealfall motiviert sie der Ist-Soll-Vergleich, das eigene Verhalten zu ändern oder sich an gesellschaftlichen Veränderungen zu beteiligen. Hier kannst du durch einen guten Austausch konkrete Ideen entstehen lassen.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Publikation zum Spielraum-Xperiment:** Voigt, A., Rothfuss, D. & Jossin, J. (2023). *Freiraum für Übermorgen: Das transformative Potenzial spielerischen Visionierens*. In K. Singer, K. Schmidt & M. Neuburger (Hrsg.): *Artographies – Kreativ-künstlerische Zugänge zu einer machtkritischen Raumforschung*. S. 160-172. transcript.

Das Projekt „Urbane Xtopien“ wurde von der Robert Bosch Stiftung gefördert.  
**Mehr Tools und Materialien:** [xtopien.org/toolbox](http://xtopien.org/toolbox)



## Einladung zum Spielraum-Xperiment: Deine Freiraum-Vision

### Stell dir vor ...

... es könnte einen öffentlichen Ort in deiner Stadt geben, der dich inspiriert und spielerisch werden lässt. Ein Ort, an dem du dich freudvoll bewegen oder träumerisch verweilen kannst. Stell dir vor, alles ist möglich: Kümmere dich nicht darum, ob deine Idee derzeit zu realisieren ist. Entwickle deine Vision eines idealen Freiraums der Zukunft.

Manchmal ist es schwierig, sich von dem zu lösen, was gerade da ist. Vielleicht helfen dir die folgenden Fragen, deine Ideen zu entwickeln:

### Wie ist dein idealer Freiraum?

#### Wie sieht dieser Ort aus?

Ist er ein gepflegter Stadtgarten, ein verwilderter Park, eine bunte (Spiel-)Straße, ein majestätischer Stadtplatz oder ein ganz neuartiger Spielplatz? Welche Dinge sind da, für welche bietet er Platz?

#### Welche Sinne spricht dieser Ort noch an?

Welche bekannten oder fremden Geräusche gibt es an diesem Ort? Wonach riecht er? Wie fühlt es sich an, sich dort zu bewegen oder zu verweilen? Hat der Ort Elemente, die du gerne anfassen oder kosten möchtest?

#### Wer ist an diesem Ort – und wer nicht?

Bist du dort allein oder mit Anderen? Gibt es dort Tiere oder andere Wesen?

#### Was machst du an diesem Ort?

Was tust du draußen am liebsten oder was wolltest du schon immer mal machen, hast aber bisher keinen idealen Platz dafür gefunden? Von welchen Aktivitäten im Freien träumst Du? Wie spielst du an diesem Ort?

#### Gibt es Regeln an diesem Ort?

Wer stellt sie auf, wer überwacht sie?

#### Wann bist du dort?

Frühmorgens im Nebel, an einem friedlichen, sonnigen Nachmittag, in einer sternklaren Nacht – oder möchtest du diesen Ort sogar bei einem wilden Gewitter oder anderen Wetterextremen aufsuchen?

#### Welche Gefühle löst der Ort in dir aus?

Macht der Ort dich glücklich? Ist er entspannend, spirituell erhebend oder eher aufregend?

#### Aus welcher Zeit kommt dieser Ort?

Ist es ein Ort, den es in fernerer Zukunft geben könnte? Oder ein Ort, der in Vergessenheit geraten ist? Ist es ein Ort der Unmöglichkeiten oder ein bestimmter Ort, den Du kennst und verändern willst?

### Los geht's! Schaffe deine Freiraum-Vision:

Schreibe eine Geschichte, erstelle eine Collage, male ein Bild oder erschaffe deinen Freiraum in 3D aus Knetmasse, Lego, Naturmaterialien oder Dingen, die du in deinem Haushalt findest. Gestalte allein oder gemeinsam. Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt! Am Ende kannst du deinem Beitrag noch einen Titel geben.

Viel Spaß beim Visionieren!

### Über deine Freiraum-Vision nachdenken

Um deinen Visionsprozess im Anschluss noch zu einem xtopischen Gedankenexperiment auszubauen, kannst du über deine Ideen mithilfe der folgenden Fragen nachdenken – für dich selbst oder auch im Gespräch mit anderen:

- Was würden Personen aus deiner Familie zu deinen Visionen sagen (Großeltern, Eltern, Kinder, Enkel, Urenkel etc.) – oder auch Freund:innen oder andere geschätzte Personen, die oft eine andere Meinung haben als du?
- Können deinen Freiraum alle nutzen, die dies gerne möchten? Können – und sollen – sich dort auch Menschen wohlfühlen, die manche Orte in der Stadt nur eingeschränkt nutzen: Kinder, Jugendliche, Senior:innen, Frauen, in Armut lebende Menschen, Personen mit eingeschränkter Mobilität oder Erkrankungen, Menschen, die Rassismus ausgesetzt sind, Mitglieder der Regenbogen-Familie (LGBTQIA2S+), Hundehalter:innen u.v.m.?
- Bietet deine Vision Lebensraum für Tiere und Pflanzen? Welche sind dir wichtig und haben bisher keinen Platz?
- Welche weiteren Konsequenzen hat dein Freiraum für den Planeten? Erzeugt er oder seine Nutzung z. B. klimaschädliche Emissionen oder Müll? Wirkt er bestimmten ökologischen Problemen entgegen?
- Wie teuer wäre es, deinen Freiraum bzw. die realisierbaren Aspekte davon umzusetzen und aufrecht zu erhalten? Könnte man bestimmte Aspekte auch kosten- oder ressourcenärmer gestalten, mit ähnlichen Effekten?



- Welches Zukunftsbild liegt deiner Vision zugrunde: In welchen Aspekten unterscheidet sich diese Zukunft von der Gegenwart? Ist es eine für dich vollkommen wünschenswerte Zukunft oder gibt es Aspekte, die du selbst hinterfragst? Glaubst du daran, dass diese Zukunft erreicht werden kann? Ist es eine Zukunft, zu deren Erreichung du selbst beitragen kannst? Und wie?
  
- Was bleibt uneindeutig, schwer zu bewerten, wober möchtest du weiter nachdenken?

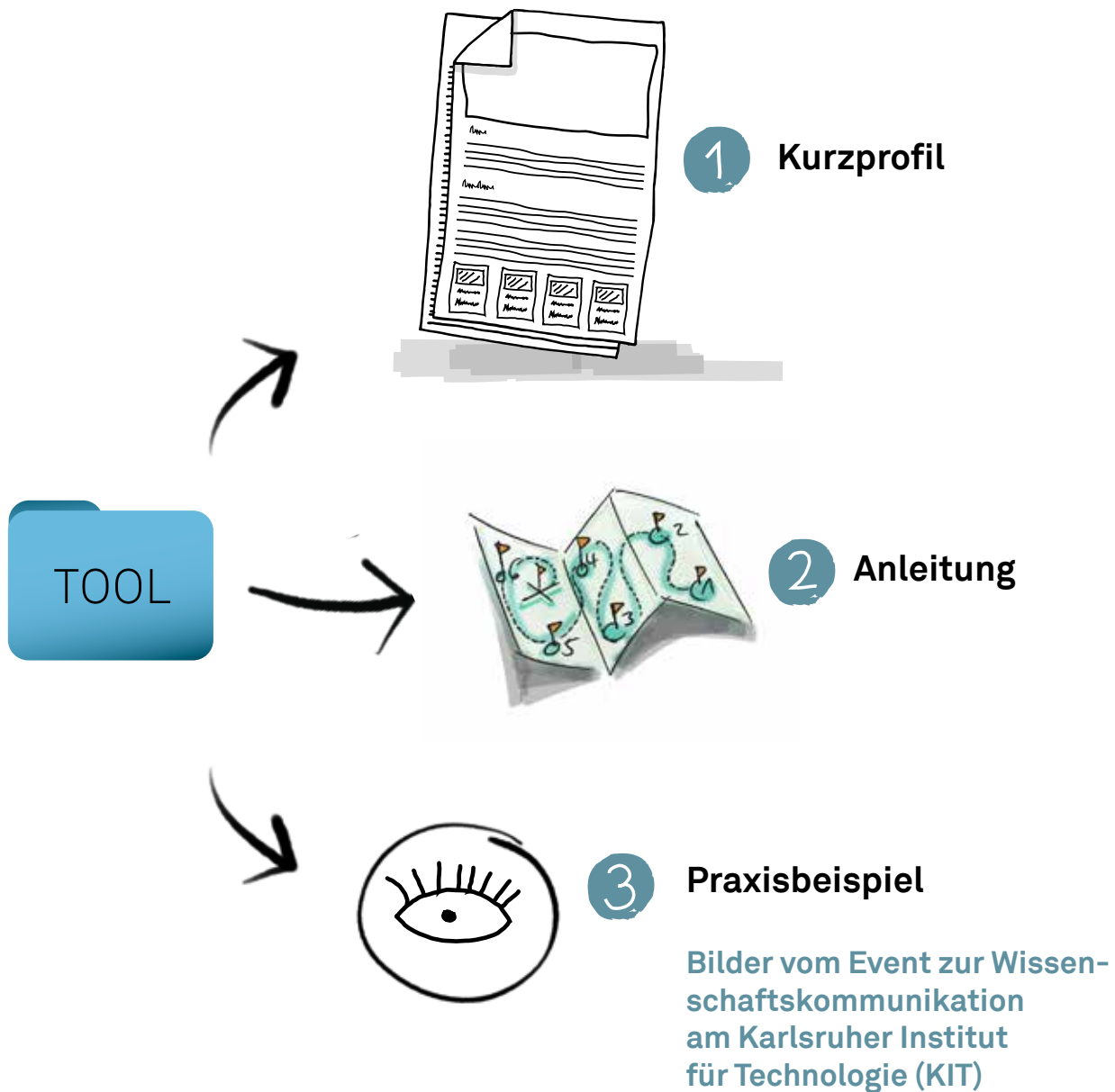
Hast du durch diese Fragen Ideen bekommen, wie du deine Freiraum-Vision so weiterentwickeln könntest, dass du die Bedürfnisse anderer Menschen und zukünftiger Generationen wie auch die Bedürfnisse von Tieren und Pflanzen noch stärker berücksichtigst als vorher? Dann würde dein Freiraum eine sozial und ökologisch gerechte Zukunft besser unterstützen und hätte so vielleicht mehr Chancen, umgesetzt zu werden.

**Fühl dich frei, deine Freiraum-Vision jederzeit zu verändern oder neu zu schaffen. Vielleicht wächst sie in und mit dir!**

## Anwendungsbeispiel: Digitale und analoge Spielraum-Xperimente

Das Tool ist als digitale Aktion entstanden, um Menschen im Lockdown ein „Ersatzerlebnis“ für die gesperrten Freiräume anzubieten und die Sehnsucht nach Freiräumen für das Training der Vorstellungskraft zu nutzen. Beim Einsatz in Lehrveranstaltungen in den Design- und Planungswissenschaften übten Studierende durch das Kreieren und Präsentieren zudem Gestaltungs- und Kommunikationskills. Einen Teil ihrer Visionen und anderer Einreichungen zur Corona-Aktion könnt ihr unter [padlet.com/xtopia](https://padlet.com/xtopia) besichtigen.





# Inhalt des Tools: Installation zum vernetzten Denken



## Installation zum vernetzten Denken

→ Die dreidimensionale Installation aus Bambusstangen und Schnüren lädt dazu ein, die Zusammenhänge von zwei vielschichtigen Transformationsprozessen aufzuspüren und Fragen und Ideen zu deren Zusammenspiel mit anderen zu teilen.



### Das Thema

Die beiden Transformationsprozesse der Installation zum vernetzten Denken sind offen. Es empfiehlt sich, zwei große Themenfelder zu wählen, die sich jeweils gut in mehrere Teilthemen („Trends“) aufteilen lassen: Wandel der Arbeitswelten umfasst z.B. neue Berufsfelder und Industrie 4.0, Nachhaltigkeit umfasst z. B. die Mobilitäts-, Energie- und Ernährungswende. Da die Trends mit wenig Text dargestellt werden, bieten sich Teilthemen mit Schlagwörtern an, die nicht genauer erläutert werden müssen.

### Das xtopische Moment

Transformationsprozesse in die Zukunft hinein sind komplex; erst recht, wenn sie miteinander wechselwirken. Die Installation kann dabei helfen, in der Fülle der Zukunftsthemen eine Frage zum Zusammenspiel zweier größerer Trends zu verfolgen. So lässt sich ein eigener Gedanke an einer Verbindungslinie zwischen zwei Trends in der Installation positionieren. Dies ermöglicht es, einzelne Wechselbeziehungen, die in der Installation als Verbindungslinien räumlich visualisiert sind, für sich zu bearbeiten, ohne das Gesamtbild aus dem Blick zu verlieren.

### Die Adressat:innen

Die Installation richtet sich an erwachsene Passant:innen oder an die Besucher:innen einer größeren Veranstaltung, in deren Kontext die Installation steht, z. B. eine Ausstellung oder Tagung. Dabei ist eine inhaltliche Bezugnahme zur Veranstaltung möglich, aber nicht zwingend.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Aufbau nach Erstkonstruktion:</b> 30 min</p> <p><b>Durchführung:</b> beliebig</p> <p><b>Abbau:</b> 20 min</p>	<p><b>Gleichzeitig:</b> Einzelpersonen oder sehr kleine Gruppen</p> <p><b>Insgesamt:</b> unbegrenzt</p>	<p>Einzelgespräche, individuelle Zeit zum Denken und Schreiben</p>	<p>Umfeld, das konzentriertes Gespräch erlaubt; Innen- oder Außenraum</p>	<p>Bauanleitung, Installation, Klammern, Karten &amp; Stifte, ggf. Gewichte</p>





## Die Bildungsziele

Die Installation zum vernetzten Denken hilft dabei, gedanklich Zukunftstrends systemisch zu verbinden, und zwar sowohl individuell als auch in der Zusammenschau der Beiträge Anderer. Damit kombiniert sie individuelle Beiträge (entlang einer einzelnen Verbindungslinie zwischen zwei Trends) als partizipatives Verfahren zu einem strukturierten Gesamtbild. Das Bildungsziel besteht darin, kreatives und systemisches Denken zu verbinden. Das Gespräch an der Installation dient dazu, dies durch offenes Fragen individuell zu unterstützen.

## Die Anwendung

**Inhaltliche Vorbereitung:** Strukturiere die inhaltlichen Inputs möglichst kompakt, aber ansprechend: Formuliere zwei Themenfelder, denen du jeweils 3-5 Trends zuordnest (im Fall von Zukunft der Arbeit z. B. KI im Management, steigendes Alter der Arbeitnehmer:innen, Mensch-Roboter-Interaktion). Jeden der Trends stellst du mit einem Begriff und möglichst einem sprechenden Bild dar.

**Konstruktion:** Die Installation zum vernetzten Denken ist ein Tetraeder aus sechs Bambusstangen. Vier davon haben nur eine stützende Funktion, die anderen zwei tragen je ein Themenfeld mit seinen Trends. Zwischen den Trends ist ein Netz mit Schnüren als Verbindungslinien gespannt (bei je 3 Trends 9 Verbindungen; Details in der zugehörigen Bauanleitung). Der erstmalige Bau braucht etwas Zeit und Geschick, es lohnt sich aber besonders dann, wenn du die Installation wiederholt einsetzen willst. In „eingeklapptem“ Zustand ist sie bequem transportabel und extrem leicht.

**Durchführung:** Die Installation dient als Gesprächsanlass. Baue sie daher an einem Ort auf, an dem die Adressat:innen sie gut sehen und stehenbleiben können. Briefe die Personen, die die Installation betreuen so, dass sie Fragen zur Idee der Installation beantworten können. Sie sollen in der Lage sein, die Teilnehmer:innen durch sokratische (d. h. offene, reflexive, erörternde, klärende etc.) Fragen beim systemischen Denken und Festhalten eigener Gedanken zu unterstützen. Gib ihnen ggf. eine Übersicht über die schon auf Karten formulierten Gedanken bisheriger Teilnehmer:innen. Lege Stifte und Karten bereit, damit die Teilnehmer:innen ihre Ideen festhalten und anbringen können.

**Auswertung:** Wenn die Ideensammlung der Teilnehmer:innen weiter genutzt werden soll, ist eine Übertragung in eine Matrix möglich, in der die Teilthemen (Trends) gegenübergestellt werden. Für eine tiefere Interpretation (z. B. durch qualitative Inhaltsanalyse) ist es nötig, auf jeder Karte die beiden Bezugspunkte (Trends) zu vermerken. Es ist möglich, dass die Person, die die Installation betreut, auch einen Beobachtungsbogen über die verschiedenen Interaktionen mit Interessierten führt. So lassen sich auch Ergebnisse von Personen festhalten, die nichts in die Installation gehängt haben.

## Die Potentiale und Herausforderungen

Die Installation ist durch ihre Größe und ungewöhnliche geometrische Form ein Blickfang im öffentlichen Raum. Die einfachen Materialien und wenigen Textelemente stellen eine spielerische Atmosphäre her, die dazu einlädt, sich mit komplexen Zukunftsfragen zu beschäftigen. Nicht jedes Gespräch wird dabei zu einer beschrifteten Karte führen. Einzelne Gespräche können sehr zeitaufwändig sein und in die Tiefe gehen. Je komplexer die Themen sind, desto ausführlicher sollte darum die Moderation im Vorfeld vorbereitet werden.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaupt, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Die Anwendung der Installation in Karlsruhe beschreiben wir auf [xtopien.org/outputs](http://xtopien.org/outputs).



## Bauanleitung zur Installation zum vernetzten Denken

Die Installation zum vernetzten Denken besteht aus einem Tetraeder aus sechs Bambusstangen: eine waagrechte über dem Boden, eine waagrechte an der oberen Kante, und vier schräge Stangen, die die Enden der waagrechten Stangen verbinden.

▶ Auf unserer Webseite [xtopien.org/toolbox/](http://xtopien.org/toolbox/) findest Du auch ein Aufbau-Video. Viel Spaß beim Bauen.

**Stangen**

- 1 Obere Querstange
- 2 Zwei schräge Stangen mit je 3-5 Knotenpunkten
- 3 Zwei schräge Stangen ohne Knotenpunkte
- 4 Untere Querstange (gekürzt)

**Schilder und Karten**

- Titelschild
- Zwei Themenkarten
- 6-10 Trendkarten

**Schnüre zur Konstruktion**

- a) Dauerhafte Knoten zwischen den schrägen Stangen (kurz)
- b) Lösbare Knoten an den Ecken zur Befestigung der Querstangen (kurz)
- c) 3 bis 5 Verbindungsschnüre zwischen den Knotenpunkten (jeweils mehrere Meter je nach Gesamtgröße)

**Lösbare Hilfsschnüre**

- d) Hilfsschnur für das Titelschild (kurz)
- e) Vier Hilfsschnüre für die Themen- und Trendkarten (2-2,5m)
- f) Hilfsschnüre für Gewichte (2-3m)

Konstruktionsskizze zur Installation zum vernetzten Denken

### Moderationsmaterial:

- Ein Titelschild, beschriftet z. B. mit „Installation zum vernetzten Denken“ o. ä., ca. 15 cm x 100 cm
- 2 Themen-Schilder für die Transformationsprozesse, rückseitig ggf. mit kurzer Erläuterung des Themas (A3, längs gefaltet, ggf. laminiert)
- 6 bis 10 Trendkarten (A3, längs gefaltet, ggf. laminiert)
- A5 Karten oder Moderationskarten
- Moderationsstifte
- Maulklammern
- Eine kleine Arbeitsfläche zum Karten schreiben, z. B. Bistrotisch
- Beobachtungsbögen über die Interaktionen bei Bedarf

### Konstruktionsmaterial:

- 5 Bambusstangen ca. 200-250 cm Ø 15 mm,
- 1 Bambusstange ca. 160-210 cm Ø 15 mm
- 100 m Abspannschnur für Zelte (oder ähnliche)
- Klebeknete und rauen Bindfaden
- 10 Wäscheklammern

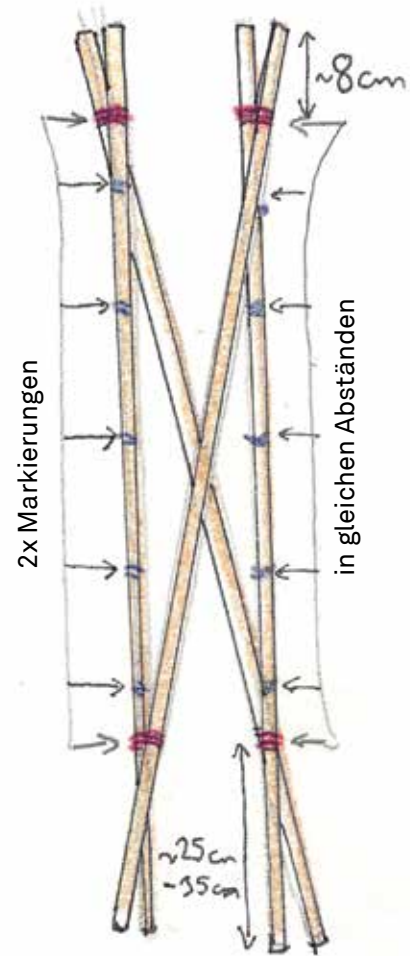
### Hilfsmittel für Transport und Aufstellung:

- Stoffrest für den Transport, ideal 1x2m
- 2 Sandsäcke oder Steine als Windsicherung (bei Bedarf)
- Je nach Einsatzort sollten alle Materialien wetterfest sein



**Aufbau:**

- 1 Kürze ggf. die untere waagrechte Stange um 40 cm.
- 2 Markiere zwei der vier schrägen Stangen unauffällig, z. B. mit einem Bleistiftstrich: 10 cm vom oberen (=dünnere) Ende, 30 cm vom unteren, und dann je nach Zahl der Trends mit 3-5 Markierungen in gleichen Abständen zwischen den äußeren Markierungen.
- 3 Verbinde die vier schrägen Stangen an den äußeren Bleistiftmarkierungen. Je zwei am unteren Ende und die andere Kombination am oberen Ende (siehe Abbildung rechts).
  - a. Die Knoten müssen am Bambus absolut rutschfest sein, müssen aber zwischen den Stangen etwas Abstand halten und Spiel erlauben (siehe Abbildungen unten).
  - b. Wenn die Knoten nicht fest genug auf den Stangen halten: Wickle einen Ring Klebeknete um die Stange und knote darüber fest drei Windungen sehr rauen Bindfadens. Schneide die Enden kurz ab. Über diese Schicht kannst du jetzt die anderen Knoten anbringen.



*Beweglicher Knoten für die schrägen Stangen*



4

**Stelle die Stangen vorläufig als Tetraeder auf**  
(kein zu glatter Boden).

5

**Befestige die obere Querstange:**

- a. Lege sie so auf die oberen beiden Knotenpunkte, dass sie jeweils ca. 25 cm übersteht (Markierung).
- b. Befestige sie mit lösbaren Knoten sehr fest an den beiden bestehenden Knotenpunkten. Diese Knoten müssen für den Transport wieder lösbar sein, aber zugleich die Zugspannung aller Schnüre in der Installation halten können; nimm z. B. mehrere Windungen + Schleife, siehe Foto.
- c. Lege die kürzere, untere Querstange auf die unteren Kreuzungspunkte der schrägen Stangen, sie sollte nur wenige Zentimeter überstehen. Befestige sie wie die obere Querstange leicht lösbar.



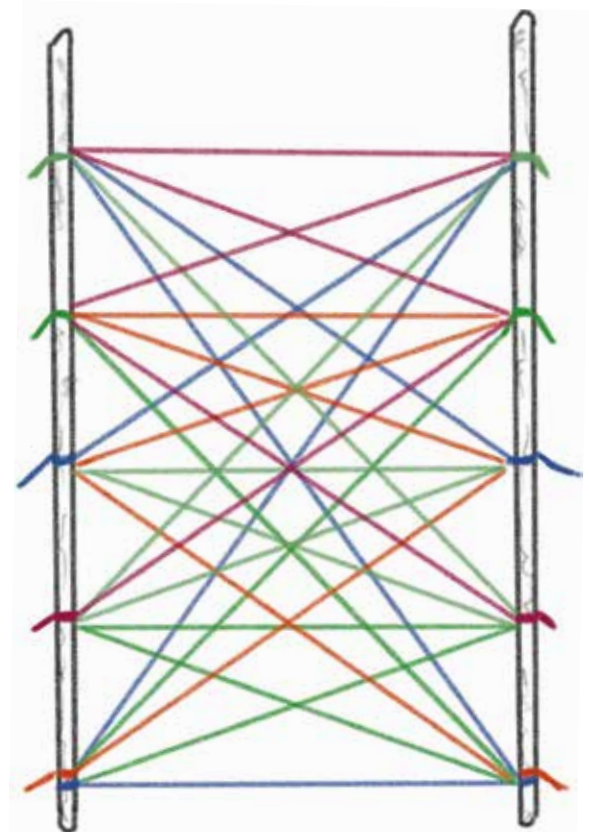
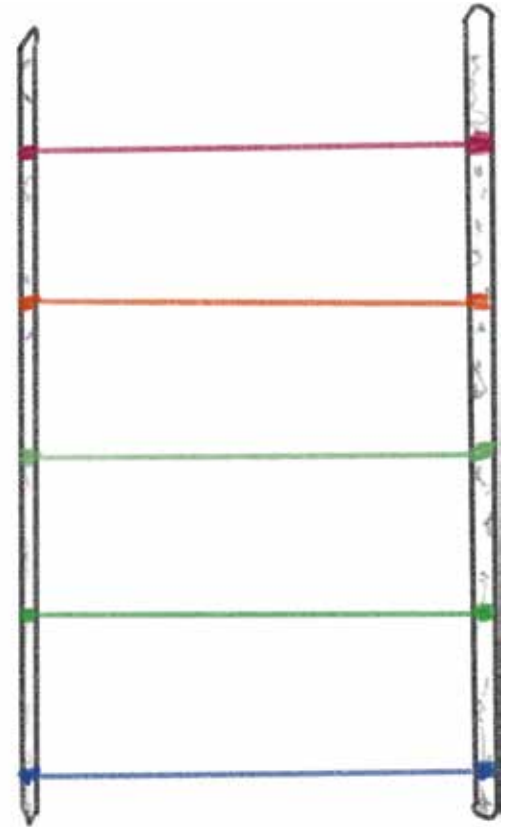
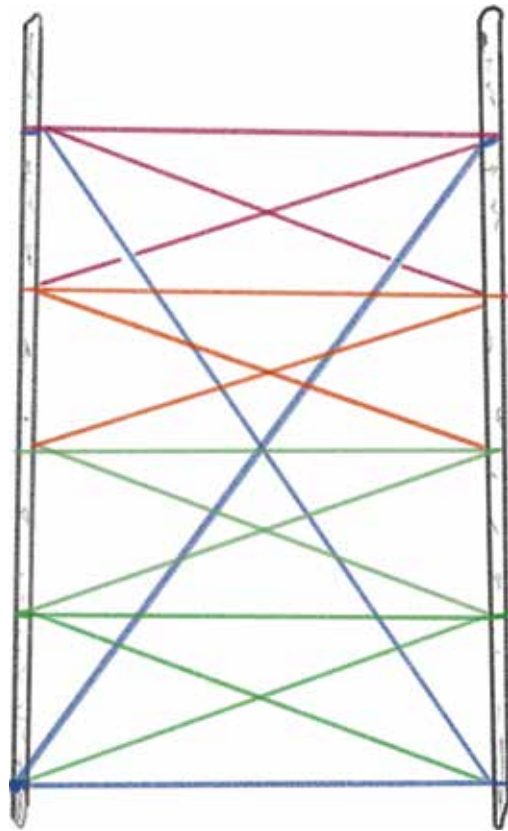
*Auflegen und Verknoten der oberen Querstange*



6

**Schätze die Schnurlängen und die Verspannungen:**

- a. Um die richtige Länge vorher abzuschätzen, lohnt es sich, dass du eine Skizze mit den Knotenpunkten auf beiden Seiten erstellst (Bild). An jedem Knotenpunkt sollte ein Schnurende mindestens 40 cm überstehen für die Verknotung und die Verbindung zur Themenkarte.
- b. Die Schnüre sollten jeweils nicht mehr als 4-6 Knotenpunkte kreuzen, um das Nachspannen der Knoten einfach zu halten.
- c. Anzahl der Schnüre = Anzahl der Knotenpunkte an einem Stab (3-5).
- d. Länge: 3 bzw. 5 mal 1,8 m Schnur + Zuschlag von 1 m für die Enden und Windungen.



Skizzen zur Verspannung, Beispiel mit je 5 Knotenpunkten und 5 waagrecht Schnüren



7

**Vorläufiges Verspannen der Schnüre**, die als Verbindungslinien dienen:

- a. Es werden zwei gegenüberliegende schräge Stangen ausgewählt (links vorne, rechts hinten). Bring an den Bleistiftstrichen jeweils einen Ring aus Klebeknete an und binde diese mit drei Windungen rauhen Bindfaden sehr fest. Schneide die Enden vom Bindfaden kurz ab. Diese befestigten Stellen werden die Knotenpunkte.
- b. Verbinde die jeweils untersten Knotenpunkte beider Stangen mit einer Schnur. Dabei sollte die Mitte der Schnur (markiert mit einer Maulklammer) in der Mitte der Verspannung liegen, die Schnur sollte nur sanft gespannt sein.
- c. Verbinde danach die zweituntersten Knotenpunkte usw. bis zu den obersten in der selben Weise.
- d. Winde die Enden der Schnur um die Bambusstange und befestige sie vorläufig mit einer Wäscheklammer.
- e. Dann verspannst du entsprechend der Strichzeichnung die weiteren, schrägen Verbindungen der Knotenpunkte und stabilisierst die Schnüre an jedem Knotenpunkt mit Wäscheklammern hinter den Stangen.



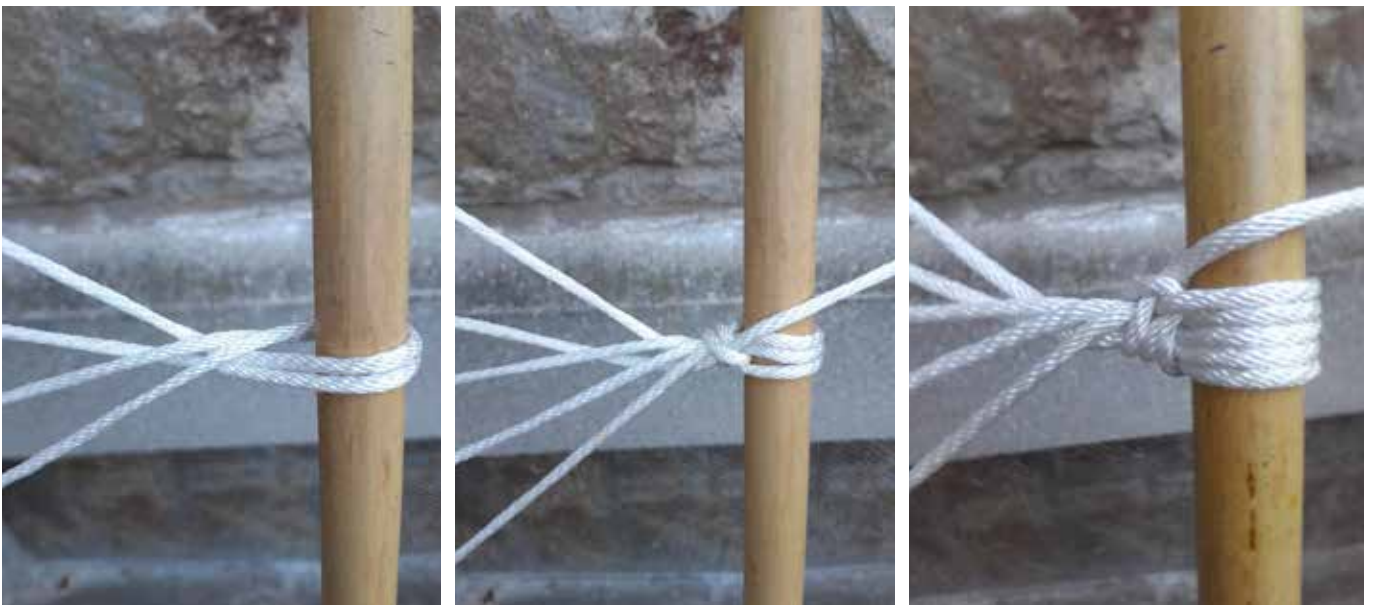
*Zwischenstand beim Verspannen: Wäscheklammern halten die Schnüre in Position.*



## 8

**Finales Verspannen der Schnüre:**

- a. Erst, wenn du alle Schnüre vorläufig verspannt hast, gleichst du die Spannung der Schnüre an. Hierbei ist nicht die absolute Spannung wichtig – diese lässt sich später durch die obere und untere Stange justieren – sondern die gleichmäßige Spannung aller Schnüre.
- b. An jedem Knotenpunkt endet mindestens eine Schnur mit genug Reserve. Diese verwendest du dazu, alle Schnüre so fest zusammenzuknoten, dass sie nicht mehr auf der Bambusstange abrutschen können. Wichtig ist ein „sauberer“ Knoten, da die Aufmerksamkeit der Teilnehmer:innen später stark auf diesen Knotenpunkten liegen wird.
- c. Sollten einzelne Schnurenden noch überstehen, kannst du diese jetzt kürzen und bei Bedarf alle gegen Ausfransen sichern (z. B. durch Anschmelzen).



*Die Schnüre an einem Knotenpunkt werden mit dem Schnurende an diesem Knotenpunkt fest miteinander und mit der Stange verbunden.*



9

**Anbringen von Hilfschnüren** (diese nimmst du für den Transport vollständig ab):

- Um die Trendkarten gut sichtbar aufhängen zu können, spannst du parallel zu den beiden Stangen mit Knoten jeweils zwei Schnüre von der oberen waagrechten Stange zu einem der unteren Enden der schrägen Stangen. Eine verläuft nah an der schrägen Stange, eine vom Ende der oberen Querstange zum unteren Ende der schrägen Stange.
- Diese Schnüre solltest du mit festen, aber wieder ablösbaren Knoten anbringen.
- Bei Aufstellung mit Windgefahr kannst du die Installation ausgehend von den beiden oberen Teetraederecken verspannen (gegen Gewichte oder feste Punkte, z. B. Geländer). Die Installation ist in sich weit stabiler als sie aussieht.
- In belebten Umgebungen kannst du auch ein Gewicht an der unteren waagrechten Stange anbringen, welches die Standfestigkeit wesentlich erhöht, ohne eine Stolperfalle zu bilden.

## Abbau für den Transport:

- Nimm alle Schilder ab und sammle die Klammern ein.
- Knote die Hilfschnüre ab, klammere sie bei Bedarf zusammen mit einer Beschriftung (die Verbindungsschnüre bleiben an den Stangen).
- Nimm die waagrechten Stangen ab.
- Falte die schrägen Stangen so zusammen, dass sich die Verbindungsschnüre nicht verheddern.
- Wickle alle Stangen in ein Tuch und knote dieses für einen sicheren Transport mit einer der Hilfschnüre zusammen.

*Hilfschnüre für den Titel, die Themenkarten und die Windbefestigung*







### Aufbau am Einsatzort:

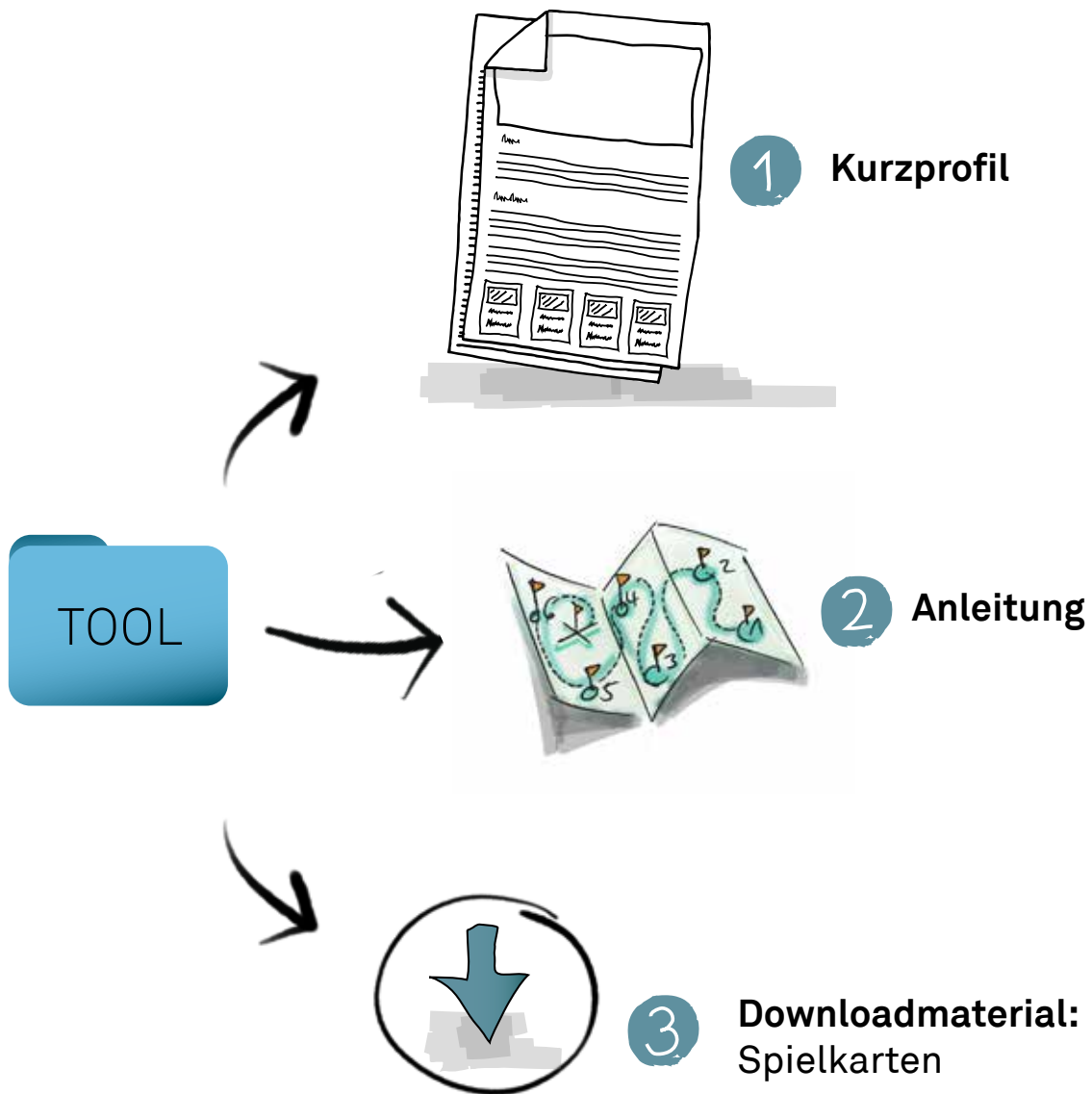
- a. Baue die Installation an einem geschützten Ort in der Nähe des Einsatzorts auf. Der Tetraeder ist extrem leicht auch von einer Person transportierbar, ist aber zu groß für die meisten Türen.
- b. Lege alle Materialien bereit, sortiere dabei die Hilfsschnüre und Schnüre zum Verknöten der waagrechten Stangen.
- c. Stelle den Tetraeder auf und entwirre ggf. die Schnüre. Prüfe, ob alle Knoten noch fest sitzen.
- d. Lege nacheinander die obere und untere waagrechte Stange auf und knöte sie (mit ablösbaren Knoten!) fest, so dass alle Verbindungsschnüre leicht gespannt sind.
- e. Justiere ggf. die Knoten nach, wenn die Spannung ungleichmäßig ist. Die Bambusstangen sollten sich nicht sichtbar durchbiegen.
- f. Bringe alle Hilfsschnüre mit ablösbaren festen Knoten an.
- g. Das Titelschild kannst du mit zwei kurzen Schnüren und Klammern an den Enden oder mit einer Schnur im Zickzack mit mehreren Klammern an der oberen waagrechten Stange anbringen.
- h. Bringe die Überschriften der Themenfelder ganz oben an den Hilfsschnüren mit Maulklammern an.
- i. Bringe die Trendkarten mit Maulklammern an den Knotenpunkten an. Knöte oder klammere die Trendkarten an die jeweils überstehende Schnur an den Knotenpunkten.
- j. Stell die Installation final an einem Ort auf, der von allen Seiten gut sichtbar zugänglich ist (Fläche möglichst 9 qm zum bequemen Umrunden).
- k. Bringe ggf. Abspannschnüre und Gewichte an.
- l. Stelle einen Tisch mit Stiften, Karten, Maulklammern und ggf. dem Beobachtungsbogen neben der Installation auf.
- m. Damit die Installation nicht ganz leer startet, kannst du bereits einzelne Karten ausfüllen und hineinhängen, die du dann später entfernst.



## Anwendungsbeispiel: Die Installation zum vernetzten Denken im Einsatz

Im Rahmen von zwei mehrtägigen Events zur Wissenschaftskommunikation vom Karlsruher Institut für Technologie (KIT) haben wir die Installation auf einem öffentlichen Platz in der Stadt eingesetzt. Ziel war es, Passant:innen zum Gespräch darüber einzuladen, wie die vielfältigen nötigen Nachhaltigkeitstransformationen zusammenspielen mit den Veränderungen moderner Arbeitswelten. Um so „trockene“ Themen anzusprechen, ist eine einladende, lebendige und interaktive Installation genau der richtige Türöffner.





## Inhalt des Tools: Cohabitat



## Cohabitat

→ Ein Rätsel- und Rollenspiel, das aktuelle Mensch-Natur-Konflikte offenbart und Ideen für zukünftige Formen des Zusammenlebens mit anderen Lebewesen anregt.

### Das Thema

Das Spiel basiert auf dem Cohabitations-Konzept, das das Zusammenleben oder Nebeneinanderexistieren verschiedener Lebewesen in den Fokus nimmt. Im ersten Teil lösen die Spieler:innen gemeinsam ein Rätsel, das einen aktuellen Konflikt im Zusammenleben zwischen Menschen und Tieren, Pflanzen und/oder Mikroorganismen beschreibt. Der zweite Teil führt die Spieler:innen gedanklich nach Zoopolis, einer zukünftigen Multispezies-Demokratie, wo sie die Positionen der Protagonist:innen des Rätsels neu verhandeln.

### Das xtopische Moment

Sich in ein anderes Lebewesen hineinzudenken und dessen Recht auf gutes Leben spielerisch gegen andere, v. a. menschliche, Interessen zu verteidigen, offenbart unreflektierte menschliche Selbstverständnisse. Der Perspektivwechsel und die Aushandlung der Rechte öffnen den Teilnehmer:innen den Raum für neue Ideen zum zukünftigen Zusammenleben, offenbaren aber auch Grenzen der Utopie eines gleichberechtigten Miteinanders.

### Die Adressat:innen

Ins Cohabitat kannst Du von Stadtplaner:innen bis Tierrechtsaktivist:innen all diejenigen einladen, die Lust haben, das Zusammenleben mit anderen Lebewesen zu überdenken und Spaß am Rätseln und Rollenspielen haben. Für Kinder ist das Spiel weniger geeignet, da die Rätsel für sie zu schwierig sind und sich die Spieler:innen schnell in eine Rolle hineindenken und in ihr argumentieren müssen.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<p><b>Einstieg</b> 5min</p> <p><b>pro Spielrunde</b> 15-20 min</p> <p><b>evtl. Abschluss</b> 10-30 min</p>	<p>4-7 Personen (inkl. Spielleitung) je Gruppe; mehrere Gruppen möglich</p>	<p>Kleingruppen</p>	<p>Dinnen oder draußen</p>	<p>Je Gruppe eine Spielanleitung und ein Set Cohabitations- Karten</p> <p style="text-align: center;"></p>



## Die Bildungsziele

Cohabitat verdeutlicht zum einen die menschliche Dominanz gegenüber anderen Lebewesen bei Alltagshandlungen. Zum anderen ermöglicht das Spiel einen Perspektivwechsel, indem die Teilnehmer:innen spielerisch üben, andere Lebewesen in ihrem Lebensrecht anzuerkennen und aus deren Positionen heraus zu argumentieren. Die Fähigkeit zum Perspektivwechsel ist nicht nur für den Umgang mit Tieren und Pflanzen wichtig, sondern für diverse gesellschaftliche Herausforderungen (Diversität, Inklusion etc.). Zudem trainiert das Spiel die Moderationsfähigkeiten all derjenigen, die in einer Runde die Spielleitung übernehmen.

## Die Anwendung

**Vorbereitung:** Teile deine Gesamtgruppe in Kleingruppen von 4 bis 7 Personen auf. Drucke je Gruppe die zugehörige Spielanleitung und die benötigte Anzahl Cohabitations-Karten beidseitig aus (bzw. alle zehn, um Rätsel selbst auszuwählen). Entscheide dich, wie viele Runden du spielen lassen möchtest.

**Durchführung:** Setze die Kleingruppen heterogen zusammen; eine Vielfalt an Perspektiven ist beim Raten und Diskutieren von Vorteil. Je Gruppe übernimmt eine Person (kein besonderes Vorwissen nötig) die Leitung für beide Teile einer Runde. Diese Rolle kann wechseln, wenn ihr mehrere Runden spielt. Die Gruppen spielen selbständig; du kannst herumgehen, zuhören und helfen, wenn Probleme auftreten. Im Rollenspiel gibt es keine eindeutige Lösung: Ob z. B. Amsel, Mensch, Tigermücke und Virus neue Wege des Zusammenlebens finden oder nicht, ist der Gruppe überlassen. Sie spielt eine ideale Multispezies-Demokratie, in der es keine einfachen Lösungen gibt. Entscheidend ist, dass sich die Spieler:innen in die Position anderer Lebewesen hineinversetzen, für deren Recht auf gutes Leben argumentieren und versuchen, auch die Sichtweisen anderer Lebewesen zu berücksichtigen. Du kannst temporär in bestimmte Rollen schlüpfen, um die Diskussion zu unterstützen. Wenn mehrere Gruppen asynchron spielen, musst du das Spiel (mit Ankündigung) irgendwann abbrechen oder eine Pause als Puffer anschließen.

**Abschluss:** Du kannst eine Reflexionsrunde anschließen, in der sich alle über ihre Erfahrungen austauschen: Wie fühlt es sich an, als Stadtfuchs oder Götterbaum für das Recht auf ein gutes Leben zu argumentieren? Welche Dominanzverhältnisse, menschlichen Selbstverständnisse und Konflikte werden deutlich? Konnten Lösungen gefunden werden? Was nehmen die Teilnehmer:innen für ihr privates oder berufliches Handeln mit? Je nach verfügbarer Zeit kannst du weitere Übungen anschließen, z. B. deine Teilnehmer:innen die Zoopolis-Idee weiterspinnen lassen. Dafür käme etwa ein abgewandeltes Spielraum-Xperiment aus dieser Toolbox infrage. Eine spannende Aufgabe z. B. für ältere Schüler:innen/Studierende könnte sein, eigene Rätsel- und Rollenspielkarten zu entwickeln – für Fortgeschrittene vielleicht sogar mit futuristischen Szenarien bereits in den Rätseln!

## Die Potenziale und Herausforderungen

Cohabitat kann von den Gruppen weitgehend allein gespielt werden. Es empfiehlt sich jedoch, die Gruppen im Blick zu behalten und bei auftretenden Problemen zu helfen. Im Rollenspiel gelingt es deinen Teilnehmer:innen möglicherweise unterschiedlich gut, den Perspektivwechsel zu üben und unterschiedliche Positionen zu verhandeln. Manche Gruppen diskutieren ggf. länger als andere, was du in der Planung berücksichtigen solltest.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaupt, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Den Studierenden Selma Harnischmacher, Leon Meißner und Janina Ortmann, die die Idee zum Spiel hatten. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Die Karten stehen in deutscher und englischer Sprache zum Download bereit unter [xtopien.org/toolbox](https://xtopien.org/toolbox).



## Spielanleitung Cohabitat

### Wie wollen wir Menschen mit anderen Lebewesen zusammenleben – jetzt und in Zukunft?

Ziel des Spiels „Cohabitat“ ist es, die menschliche Perspektive zu verlassen, die Positionen anderer Lebewesen einzunehmen und in der Gruppe Ideen für ein verändertes Miteinander zu entwickeln. Das Spiel macht vor allem in einer großen Runde viel Spaß, man sollte mindestens zu viert sein.

Cohabitat besteht aus zwei Teilen: Einem Rätsel, das es zu lösen gilt, und einem auf der Lösung des Rätsels aufbauenden Rollenspiel. Die Anleitung für den zweiten Teil könnt ihr lesen, wenn ihr das erste Rätsel beendet habt.

- **Wichtig: Auf den Vorderseiten der Karten seht ihr jeweils ein Bild und einen kurzen Rätseltext, der mit der Frage „Warum wohl?“ endet. Auf den Rückseiten befinden sich die Lösungen der Rätsel, daher diese nicht angucken!**

#### 1. Teil: Das Rätsel

Vorbereitung: Eine Person übernimmt die Spielleitung, die anderen versuchen als Spieler:innen gemeinsam, das Rätsel zu lösen. Die Spielleitung kann wechseln, wenn in der Gruppe nacheinander mehrere Karten gespielt werden.

- Alle Rätsel thematisieren das Zusammenleben zwischen Mensch und anderen Lebewesen und basieren auf wahren Begebenheiten.
- Eure Aufgabe als Spieler:innen ist es, das Rätsel zu lösen: Welches Tier, welcher Mensch, welche Pflanze verbirgt sich hinter welchem Namen? Welche Lebewesen wirken noch mit? Was ist passiert und warum?
- Die Namen der Charaktere geben keine Hinweise darauf, um welche Art von Lebewesen es sich handelt: Susi, Milan und Ali können Menschen, Tiere, Pflanzen oder Mikroorganismen sein.
- Um das Rätsel zu lösen, stellt ihr abwechselnd Fragen an die Spielleitung. Sie müssen so formuliert sein, dass die Spielleitung sie mit einem „Ja“ oder einem „Nein“ beantworten kann, z. B.: „Ist Rita ein Schwan?“ „Wurde Max gefressen?“
- Damit das Rätsel als gelöst erklärt wird, müsst

ihr nicht die genaue Bezeichnung aller mitwirkenden Lebewesen erraten. Wichtig ist, dass ihr erratet, was warum passiert ist; der genaue Name einer Art ist dafür nicht relevant.

Durchführung: Ihr wählt eine Karte aus dem Kartenset, ohne die Rückseite anzugucken. Die Spielleitung liest sich zunächst die Auflösung auf der Rückseite durch, damit sie die Fragen der Spieler:innen beantworten kann. Dann liest sie die Überschrift sowie den geheimnisvollen Hinweistext auf der Vorderseite laut vor und fragt: „Warum wohl?“ Um das Rätsel lösen zu können, stellen die Spieler:innen der Reihe nach Fragen an die Spielleitung, die diese nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Falls es euch schwer fällt, ein Rätsel zu lösen, kann euch die Spielleitung bei Bedarf zusätzliche Hinweise geben. Die Auflösung auf der Rückseite ist die „richtige“ Lösung – aber vielleicht gibt es auch andere Konstellationen zwischen Mensch, Tieren oder Pflanzen, für die das Rätsel zutrifft? Sobald die richtige oder eine andere passende Lösung erraten wurde, liest die Spielleitung den Text auf der Rückseite laut vor.

#### 2. Teil: Das Rollenspiel

Gratulation zur erfolgreichen Rätsellösung! Wir laden euch nun nach Zoopolis ein: Einem Ort in der Zukunft, an dem alle Lebewesen miteinander kommunizieren können und dieselben Rechte auf ein gutes Leben haben. Wir befinden uns also in einer Multispezies-Demokratie! Dafür nimmt jede:r Spieler:in jeweils den Standpunkt eines Lebewesens ein, das Teil der Rätselauflösung war. Falls ihr mehr Spieler:innen seid, als Rollen vorgesehen sind, könnt ihr auch zu mehr eine Rolle einnehmen und euch gegenseitig unterstützen. Seid ihr zu wenig, könnt ihr überlegen, auf welche Rolle ihr verzichten möchtet. Die Spielleitung moderiert: Sie kann das Wort erteilen, Sprechzeiten regulieren, Kompromissvorschläge machen und beendet die Diskussion. Sie übernimmt aber selbst nicht die Rolle eines mitwirkenden Lebewesens.

Durchführung: Verteilt die Rollen. Stellt Euch vor, dass ihr in der Situation des Rätsels seid, aber als Lebewesen miteinander reden könnt, um den Konflikt oder die Herausforderung, die im Rätsel beschrieben ist, zu lösen. Denkt dran: Alle haben das

Recht auf ein gutes Leben! Welche Argumente habt ihr, um eure Ziele und Handlungen zu verteidigen? Schafft ihr es, eine andere Lösung zu finden oder Kompromisse zu schließen? Stellt ihr neue Regeln des Zusammenlebens auf, könnt ihr eure Beziehungen neu gestalten – oder bleibt alles beim Alten? Das Ziel von Zoopolis ist es, sich in die Interessen und Perspektiven anderer Lebewesen hineinzu-denken. Es ist offen, wie die Diskussion endet. Es gibt keine vorgegebene Lösung: Je nachdem, wie ihr diskutiert und welche Standpunkte ihr stark macht, kommt ihr zu unterschiedlichen Ergebnissen.

Viel Spaß in Zoopolis!

## Bereitstellung und Produktion der Karten

**Achtung:** Für dieses Tool haben wir eigenes Print-Material erstellt. Die Karten mit schönen Motiven stehen für dich zum Download bereit. Du kannst sie entweder von einem Druckdienstleister produzieren lassen (die Daten sind Druck-PDF mit Schnittmar-ken), oder selber ausdrucken und ausschneiden.


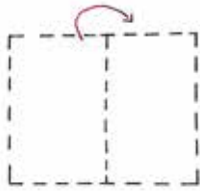
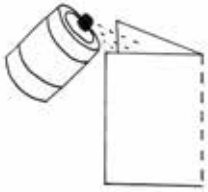
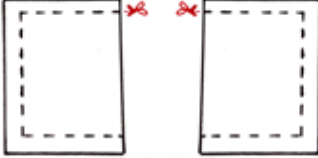
### Druckdienstleister:

Einfach das Druck-PDF runterladen und an die Druckerei schicken. Gerne mit dem Hinweis, mit runden Ecken zu produzieren (sofern möglich).

### Selber ausdrucken:

Wir empfehlen dir, einen Farbdrucker zu verwenden, damit die schönen Bilder maximal inspirieren können. Am besten druckst du auf etwas dickerem Papier (160g). Du faltest die Karten in der Mitte und klebst Vorder- und Rückseiten aufeinander. Dafür eignet sich am besten ein Sprühkleber, aber du kannst natürlich auch jeden anderen Papierkleber verwenden. Anschließend schneidest du die Karten entlang der Markierungen aus.

### Selber ausdrucken und ausschneiden:

- 1 → Karten runterladen und auf dickem Papier drucken 
- 2 → Entlang der Markierung falten 
- 3 → Vorder- und Rückseiten mit Sprühkleber aufeinander kleben 
- 4 → Entlang der Markierungen ausschneiden 



**Material zum Download**

Für Cohabitat haben wir eigenes Material in deutscher und englischer Sprache erstellt. Hier beispielhaft einige der Karten zur Voransicht. Du kannst die Rätselkarten runterladen und selber ausschneiden oder von einer Druckerei produzieren lassen. Die Anleitung findest du im Downloadbereich unter [xtopien.org/toolbox](http://xtopien.org/toolbox) noch einmal im Format der Karten, damit du sie ggf. mitdrucken kannst.

**Paradise Lost**



Gisela hatte Nahrung im Überfluss. Doch wegen Hugo und seiner Gang überlebten ihre Nachkommen nicht. Gisela wusste: Dahinter steckt Jöhn!

Warum wohl?

Die Lebensmittelmotte Gisela lebte in der Küche des Menschen John und legte dort auch ihre Eier. Die geschlüpften Mottenlarven fraßen sich durch Johns Vorräte. Das fand John allerdings nicht gut: Um die Motten loszuwerden, kaufte er sich Schlupfwespen, darunter auch Hugo. Die winzigen Schlupfwespen legten ihre Eier an den Eiern Giselas ab. Nach dem Schlüpfen ernährten sich die Schlupfwespenlarven von diesen Motteneiern. John freute sich darüber, dass die Motten aus seiner Küche verschwunden sind – ohne Gift und großen Aufwand. Als keine Motteneier als Futter mehr da waren, verschwanden auch die Schlupfwespen.

Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Lebensmittelmotte Gisela und ihre Nachkommen: Eier und Larven der Motte
- 2 Mensch John
- 3 Schlupfwespen Hugo und seine Artgenossen
- 4 Schlupfwespen- und -larven

**Nomen est omen?**



Levin traut sich nicht mehr in den Garten, seitdem Juan ihm Elia gezeigt hat. Juan aber freut sich, wenn er Elia sieht und sorgt für ihn.

Warum wohl?

Der 5-jährige Junge Levin traut sich nicht mehr in den Garten, seitdem sein Vater Juan ihm erzählt hat, dass es dort Ohrenkneifer wie Elia gebe. Er hat Angst um seine Ohren. Ohrenkneifer werden jedoch nur Blattläusen wie Karl und Eiern von Apfelwicklern, Milben und Gespinnstmoten gefährlich, denn sie fressen sie. Juan bastelt sogar kleine Unterschlupfmöglichkeiten für Ohrenkneifer und hängt sie in den Apfelbaum Alkmene, um so Karl und seine Familie zu bekämpfen, die den Baum schädigen.

Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Kind Levin
- 2 Mensch Juan
- 3 Ohrenkneifer Elia
- 4 Blattläuse Karl und Familie
- 5 Apfelbaum Alkmene

**Delikates Wechselbad**



Felix hatte keinen Platz mehr für Tom und Mira. Das bezahlen deren entfernte Verwandte mit dem Tode. Ein paar Pfiffige haben eine erfolgreiche Idee.

Warum wohl?

Aquarienbesitzer Felix hielt Rote Amerikanische Sumpfkrebse. Da das Becken zu klein für sie wurde, setzte er die Krebse Tom und Mira in einem See aus, wo sie sich erfolgreich fortpflanzten. Rote Amerikanische Sumpfkrebse sind nicht nur konkurrenzstärker als der Europäische Flusskrebs, sondern übertragen auf ihn auch die tödliche „Krebs-Pest“. Sie selbst sind dagegen resistent. Daher geht derzeit der Europäische Flusskrebs stark zurück und die eingeführten Krebse vermehren sich stark. Sie gelten für Naturschützer:innen als „invasive Plage“. Ein pfiffiges Berliner Start-up erkannte ihr Potenzial: Seit einigen Jahren fangen sie die Krebse und vermarkten sie als exotisch-lokalen „Berlin Lobster“.

Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Aquarienbesitzer Felix
- 2 Rote Amerikanische Sumpfkrebse Tom und Mira
- 3 Europäische Flusskrebs
- 4 Naturschützer:innen
- 5 Pfiffige Jungunternehmer:innen

**Heiße Tage**



Eigentlich hatte Rita viel Freude an Ron, aber weil sie Angst vor Lukas hat, lockt sie ihn nicht mehr zu sich.

Warum wohl?

Mensch Rita freute sich, dass die Amsel Ron auf ihren Balkon kam, um an der Vogeltränke zu trinken und auch zu singen. Doch Rita hat Angst vor der Tigermücke Sandra, die aufgrund der Klimaerwärmung und dem internationalen Handel und Verkehr nach Europa gelangt ist. Das Weibchen legt ihre Eier in Gefäße mit Wasser, wo sie sich erst zu Larven und dann zu Mücken entwickeln. Um Eier legen zu können, braucht sie Blut und sticht auch Menschen. Dabei könnte neben anderen Viren auch das Dengue-Virus Lukas übertragen werden. In Mittel- und Nordeuropa herrscht zwar derzeit ein geringes Risiko, sich mit dem Dengue-Virus anzustecken, die Viruserkrankung kann aber durchaus auch hier zum Tod führen. Aus Sorge vor diesem Virus hat Rita ihre Vogeltränke abgebaut.

Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Mensch Rita
- 2 Amsel Ron
- 3 Tigermücke Sandra
- 4 Virus Lukas

**Leichte Beute**



Bevor er starb, spürte Peter einen heftigen Schmerz in der Kehle. Agnes jedoch freute sich.

Warum wohl?

Damit hatte der Angler Ivan wohl nicht gerechnet. Fischadler Agnes stibitzte ihm den bereits an der Angelschnur zappelnden Fisch Peter. Der Vogel zerrie die Beute kurzerhand vom Haken und flog damit von dannen.

Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Angelder Mensch Ivan
- 2 Fischadler Agnes
- 3 Fisch Peter

**Bauchschmerzen**



Hugo ging es schlecht, weil Annette Körner streute.

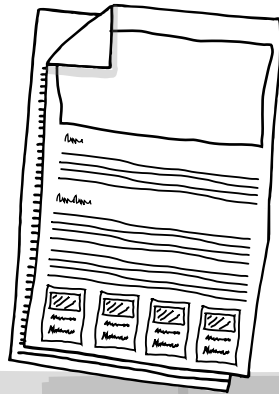
Warum wohl?

Gärtnerin Annette hat einen Garten, in dem sie Salate ansät. Dimitri, die Nacktschnecke, fraß jedoch so viel von der frisch ausgekeimten Salatpflanze Romana, dass diese einging. Annette streute mit schlechtem Gewissen Schneckenkorn, um wenigstens einige Salatpflänzchen zu retten. Es ist ein Gift, das zwar für Igel wie Hugo unschädlich sein soll, ihn durch den Tod der Nacktschnecken aber zumindest einer wichtigen Ernährungsgrundlage beraubt.

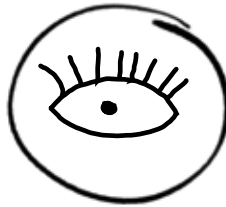
Eure Rollen in Zoopolis

- 1 Gärtnerin Annette
- 2 Nacktschnecke Dimitri
- 3 Salatpflanze Romana und Geschwister
- 4 Igel Hugo





1 Kurzprofil



2 Website  
todomat.org



# Inhalt des Tools: Digitaler Todomat



## Der digitale Todomat

→ Der digitale Hinterlassenschaftskonfigurator lädt seine Nutzer:innen dazu ein, sich konstruktiv mit ihrem Tod in einer unbestimmten Zukunft auseinanderzusetzen und empfiehlt To-dos für persönliche Vorkehrungen.



### Das Thema

„Todomat“ verbindet die Begriffe Tod, To-do und Automat in einer interaktiven Website. Er fragt 20 Entscheidungen rund um den eigenen Tod in sechs Kategorien (Körper, Verabschiedung, Gedenken, Dinge, Daten, Geheimnisse) ab. Die Antwortoptionen beinhalten derzeitige Möglichkeiten, aber auch solche, die es möglicherweise in der Zukunft geben könnte. Zusätzliche Erläuterungen informieren über ökologische und soziale Konsequenzen verschiedener Wahlmöglichkeiten (z. B. Bestattung, Vererben). Auf Basis der individuellen Antworten empfiehlt der Todomat abschließend To-dos für weitere Vorkehrungen.

### Das xtopische Moment

Die in xtopischen Methoden anvisierte Mischung aus Inspiration und Irritation zieht sich durch die gesamte Nutzer:innenführung: Bereits die Begrüßung provoziert und vermittelt zugleich, welchen Nutzen frühzeitige Vorkehrungen für den eigenen Abschied für die Person selbst, aber auch für Angehörige haben – zu Lebzeiten, wie danach. Die fiktiven Optionen sind ambivalent und fordern Reflektionen heraus, die „unter die Haut“ gehen.

### Die Adressat:innen

Der digitale Todomat eignet sich für alle Menschen, die sich einen weichen, spielerischen Einstieg in das Thema Vorbereitung auf den Tod wünschen. Darüber hinaus ist er ein vielseitiges Tool, um das Thema in Gruppenprozesse einzubinden – etwa im Bereich Persönlichkeitsentwicklung oder interkulturelle Verständigung. Weitere Zielgruppen sind diverse Berufsgruppen, die mit Sterbebegleitung und Bestattung zu tun haben. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Kurzprofils ist der Todomat leider noch nicht für Menschen mit Sehbehinderung geeignet; eine englische Version ist in Planung.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
ca. 10 bis 30 min	Beliebig	Einzelarbeit oder zu zweit	Überall, wo das Display gut sichtbar ist	Smartphone, Tablet oder PC; Website: todomat.org



## Die Bildungsziele

Die Wahlmöglichkeiten der Entscheidungsfragen und die resultierenden To-dos regen die Selbstreflexion an: Was ist mir im Leben wichtig, wem möchte ich etwas mitteilen, welche Orte liegen mir am Herzen, worauf bin ich stolz? Die Hintergrundinformationen streifen verschiedene Nachhaltigkeitsaspekte und fördern das systemische Denken. Die fiktiven Optionen verdeutlichen, dass es in unserer Gesellschaft an Debatten und Visionen für den zukünftigen Umgang mit dem Tod mangelt – und dass auch in diesem Bereich die Zukunft offen ist und gestaltet werden kann.

## Die Anwendung

**Individuelle Nutzung:** Das Tool kann unter [todomat.org](http://todomat.org) aufgerufen werden und ist selbsterklärend. Die Nutzer:innen wählen, ob sie nur eine oder mehrere Kategorien bearbeiten möchten. Eine Speicherung der eingegebenen Daten zum späteren Wiederaufruf ist in der digitalen Variante des Todomaten jedoch nicht möglich. Es werden alle To-dos ausgegeben, die aus den Antworten resultieren. Die To-dos werden auf dem Bildschirm angezeigt und können über den Druckdialog ausgedruckt oder als pdf gespeichert werden. Die Priorisierung und Auswahl mehrerer To-dos bleibt den Nutzer:innen überlassen.

**Einbettung in einen Gruppenprozess:** Wenn du den Todomaten in einen geleiteten Gruppenprozess einbinden möchtest, empfehlen wir dir, dieses Thema vorher anzukündigen (s. u.). Sorge für eine ausreichende Auswahl von webfähigen Geräten und überlege, ob du aus Zeitgründen nur bestimmte Kategorien vorschlägst, oder es den Teilnehmer:innen überlässt, was sie konfigurieren möchten. Bereite Reflexionsfragen vor und lasse sie im Anschluss – je nach Gruppengröße und Vertrautheit – allein, zu zweit, in Kleingruppen oder auch in der Gesamtgruppe besprechen. Beispiele könnten sein: „Welche Fragen haben dich (am meisten) berührt, und warum? Welchen Fragen oder Kategorien stehst du kritisch gegenüber? Welche Themen oder Aspekte hast du vermisst, und warum findest du sie wichtig? Hast du ein To-do bekommen, das du wirklich ausführen möchtest – und wenn ja, bis wann? Empfindest du es als Privileg, so über den eigenen Tod nachdenken zu können? Was nimmst du insgesamt mit? Hättest du Ideen für weitere Zukunftsvisionen? Worüber möchtest du weiter nachdenken?“

## Die Potentiale und Herausforderungen

Der Todomat gibt eine neue Perspektive auf Zukunftsgestaltung und fördert einen achtsamen Blick auf das eigene Leben. Er kann gute Gespräche zwischen nahestehenden Personen und ggf. auch nachhaltige Veränderungen anregen, etwa wenn empfohlene To-dos umgesetzt werden. Mit dem in Zukunftsdiskursen eher exotischen Thema ermöglicht er ein besonderes Überraschungsmoment, das in einem längeren Gruppensetting erfrischend sein kann. Allerdings sind nicht alle Menschen in jeder Lebenssituation bereit, über den eigenen Tod nachzudenken, daher muss die Nutzung freiwillig sein. Wir haben bewusst nicht alle realen Optionen und alle kulturellen oder religiösen Praktiken aufgelistet, weil dies für den Zweck einer xtopischen Intervention nicht zielführend gewesen wäre.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaupt, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

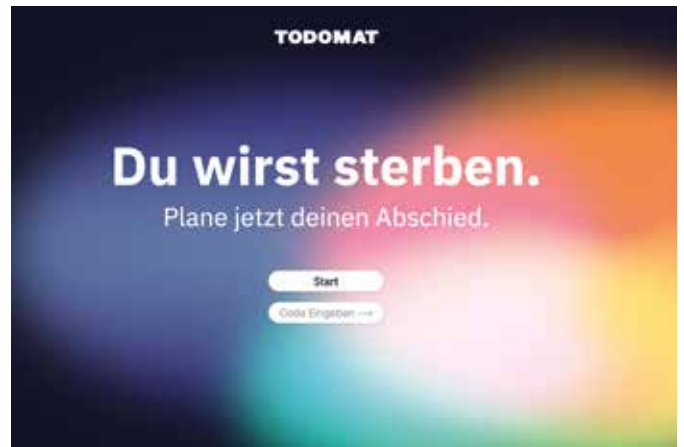
**Wir danken:** Paula Ahn, Maximilian Beck, Valentin Natschke und Kjell Wisthoff für die technische Umsetzung des Todomaten. Dem Museum für Sepulkralkultur Kassel für die Zusammenarbeit. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

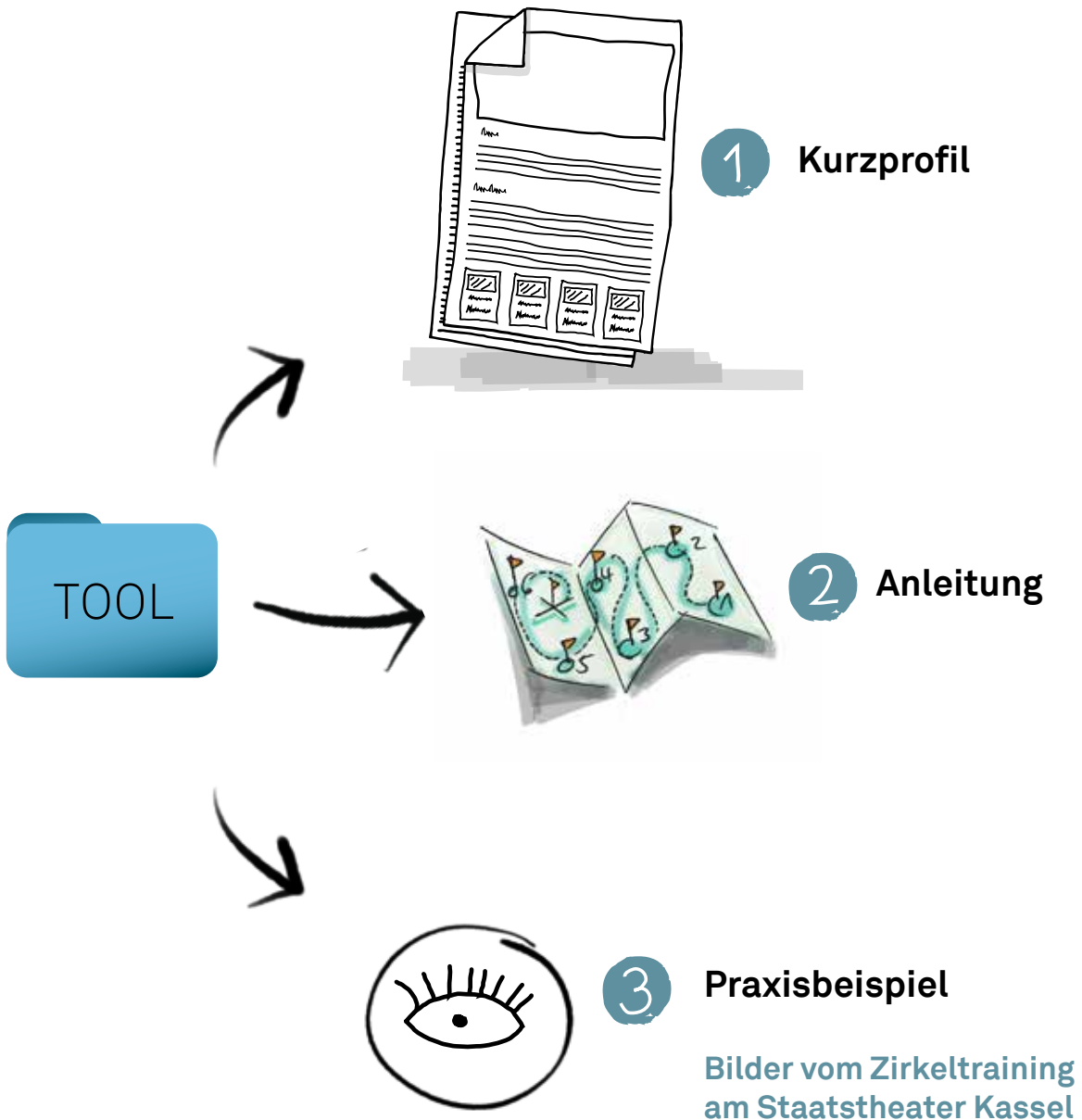
Das Projekt „Urbane Xtopien“ wurde von der Robert Bosch Stiftung gefördert.  
**Mehr Tools und Materialien:** [xtopien.org/toolbox](http://xtopien.org/toolbox)



### Der Todomat als Artefakt aus der Zukunft

Die Website [todomat.org](http://todomat.org) ist der digitale Zwilling des analogen Originals: Ein umfunktionierter Ticketautomat dient als Hülle des Todomaten und steht im Museum für Sepulkralkultur in Kassel. Dort empfängt er die Besucher:innen des frei zugänglichen Museums-Cafés als ein Artefakt aus einer Zukunft, in der die Menschen den Tod enttabuisiert haben und sowohl selbstbestimmter, als auch nachhaltiger gestalten. Er gibt seinen Nutzer:innen individuelle To-dos und einen persönlichen Zugangs-Code zum digitalen Zwilling mit auf den Weg.





# Inhalt des Tools:

## Xtopisches Zirkeltraining



# Xtopisches Zirkeltraining

→ Ein interaktives Format mit mehreren Stationen, das Entwickler:innen wie Besucher:innen gedankenexperimentell für die Zukunft trainiert.



### Das Thema

Das Tool stellt ein Konzept für ein zukunftsbezogenes Stationenlernen dar. Die Stationen behandeln verschiedene Aspekte eines beliebigen, übergeordneten Zukunftsthemas. Sie müssen eigens entwickelt werden, können sich aber aus der Toolbox für Xtopien speisen – insbesondere (aber nicht nur), wenn es um Mensch-Natur-Beziehungen gehen soll.


### Das xtopische Moment

Ein Zukunftsthema wird anhand von mehreren Stationen aus unterschiedlichen Perspektiven und mit unterschiedlichen Methoden zugänglich gemacht. Jede Station kann für sich eine Xtopie darstellen, die durch aktivierende Methoden radikale, ambivalente Zukunftsvorstellungen thematisiert. Ebenso ist es möglich, dass erst der Durchlauf aller Stationen einen xtopischen Moment erzeugt.

### Die Adressat:innen

Als interaktives Format richtet sich das xtopische Zirkeltraining typischerweise an ein öffentliches Publikum. Es kann aber auch gezielt für bestimmte Zielgruppen, z. B. Akteur:innen einer Stadt, Mitarbeiter:innen von Organisationen u.v.m., entwickelt werden.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
<b>Aufbau</b> 60-120 min <b>Spieldauer</b> > 60 min <b>Abbau</b> 30-60 min	Großgruppen ab ca. 30 Personen	Individuell oder in Kleingruppen	Draußen oder drinnen, in Präsenz	Stationen, Begleitmaterial, ggf. Stempelkarte, ggf. Evaluationsmaterial 



### Die Bildungsziele

Das xtopische Zirkeltraining zielt in erster Linie darauf ab, Phantasieräume zu öffnen, die Vorstellungskraft zu trainieren und die kritische Auseinandersetzung mit vermittelten oder bisherigen eigenen Zukunftsvisionen zu fördern – nicht nur bei Besucher:innen, sondern auch bei denjenigen, die es mitentwickeln. Je nach Ausgestaltung können gezielt weitere Zukunftskompetenzen trainiert werden.

### Die Anwendung

Die Entwicklung eines Zirkeltrainings ist relativ komplex und ist in der angehängten Anleitung detailliert beschrieben. Du brauchst eine größere Gruppe dafür!

**Vorbereitung:** Wir empfehlen, die Durchführung des Zirkeltrainings in eine größere Veranstaltung einzubetten oder bei der Kommune frühzeitig als Veranstaltung anzumelden. Erstelle einen Aufbauplan und berücksichtige dabei Transport und zeitliche Ressourcen der Beteiligten.

**Aufbau:** Setze dich im Vorfeld mit dem Ort der Veranstaltung und dessen räumlicher Situation auseinander. So kannst du vorhandene Gegebenheiten für das Zirkeltraining nutzen oder zusätzlich benötigte Dinge (z. B. Tische, Strom, Materialien etc.) vorab klären. Der Aufbau selbst ist durch eine gute Vorbereitung in ein bis max. zwei Stunden erledigt.

**Durchführung:** Eine Stempelkarte kann die Motivation erhöhen, an allen Stationen teilzunehmen. Wenn die Teilnehmer:innen eine bestimmte Reihenfolge einhalten sollen, bietet sich an, eine deutlich markierte Check-in Station vorzulagern.

**Abschluss:** Entweder verlassen die Besucher:innen das Zirkeltraining wann und wo sie wollen. Oder du bietest einen Check-out Punkt an, wo sie über ihre Erlebnisse sprechen, ggf. eine gefüllte Stempelkarte gegen eine Belohnung eintauschen und Feedback zur Veranstaltung geben können.

**Evaluation:** Für eine Evaluation des Zirkeltrainings für Forschungszwecke oder eine mögliche Überarbeitung von Stationen eignen sich u. a. die Auswertung von Ergebnissen an den Stationen, Forschungstagebücher der Stationsbetreuer:innen, Interviews mit Stationsbetreuer:innen oder Besucher:innen und ggf. auch eine teilnehmende Beobachtung, sofern ausreichend Kapazitäten dafür vorhanden sind.

### Die Potentiale und Herausforderungen

Das Zirkeltraining kann ein großes und breites Publikum ansprechen, indem es ihm vielfältige Zugänge zu Zukunftsthemen bietet. So kann es eine große Resonanz erzeugen und ermöglicht Zugang zu Meinungen, Haltungen und Zukunftsvorstellungen der Zielgruppe. Einmal entwickelt, kann es ggf. zur Wanderausstellung werden. Dafür erfordert es in der Entwicklung und Durchführung einen hohen Organisations- und Personalaufwand und motivierte Entwickler:innen sowie sozial kompetente und gut gebriefte Stationsbetreuer:innen.

**Quelle:** Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

**Wir danken:** Prof. Myriel Milicevic und Gilbert Wigankow vom Fachbereich Design der Fachhochschule Potsdam (FHP) sowie den beteiligten Studierenden der FHP und der Universität Kassel. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

**Weiteres:** Die Umsetzung von xtopischen Zirkeltrainings an mehreren Standorten beschreiben wir auf [xtopien.org/outputs](https://xtopien.org/outputs). Die Stationen eines an der FH Potsdam entwickelten Zirkeltrainings werden auf [dasendederdominanz.de](https://dasendederdominanz.de) vorgestellt.



## Entwicklung und Vorbereitung eines xtopischen Zirkeltrainings

### Was ist ein xtopisches Zirkeltraining?

Das Konzept ist vom Sport inspiriert, wo ein Zirkeltraining aus mehreren Stationen besteht, an denen man unterschiedliche Muskelgruppen und sportliche Fertigkeiten trainiert. Das xtopische Zirkeltraining besteht aus methodisch abwechslungsreichen Stationen, die i. d. R. jeweils von mehreren Personen im Vorfeld entwickelt wurden und in der Durchführung betreut werden. Jede Station ist eine Xtopie (siehe *Anleitung zum Bau einer Xtopie*) oder eine Xtopien-orientierte Übung, die Besucher:innen mithilfe einer ausgewählten, aktiv einbeziehenden Methode in unterschiedliche Zukunftsvorstellungen hineindenken und -fühlen lässt. Das xtopische Zirkeltraining trainiert sowohl bei den Entwickler:innen, als auch bei den Besucher:innen verschiedene Zukunftskompetenzen, beispielsweise

- sich verschiedene Zukünfte vorstellen zu können,
- motiviert zu sein, sich mit Zukunftsfragen zu beschäftigen,
- systemisch denken zu können und
- Ambivalenzen in Zukunftsvisionen zu erkennen und konstruktiv mit ihnen umzugehen.

### Inhaltliche Entwicklung eines xtopischen Zirkeltrainings, step by step

Die Entwicklung eines Zirkeltrainings, welches komplett aus selbstentwickelten Stationen besteht, macht Spaß und ist eine anregende Lernreise – es ist aber auch sehr aufwändig. Die Gruppe, die das Zirkeltraining entwickelt, wird sich sehr intensiv sowohl mit dem Thema als auch mit verschiedenen aktivierenden Methoden auseinandersetzen. Dafür eignen sich längere Gruppenprozesse, wie in der Bildung oder transformativen Forschung. Stelle also zunächst sicher, dass du ausreichend „wo:manpower“ und mindestens mehrere Wochen Zeit für die Vorbereitung und Entwicklung hast und überlege, welche finanziellen Ressourcen Du investieren kannst. Für die Konzeption der einzelnen Stationen kannst du optional Tools aus der *Toolbox für Xtopien* verwenden und damit den Entwicklungsprozess deutlich verkürzen (siehe Schritt 3).

#### Schritt 1: Die Bauanleitung für Xtopien lesen

Da das xtopische Zirkeltraining aus mehreren kleinen Xtopien besteht, empfehlen wir dir und deiner Gruppe, euch zunächst mit der *Anleitung zum Bau einer Xtopie* vertraut zu machen.

#### Schritt 2: Das Zukunftsthema für das Zirkeltraining auswählen

Das xtopische Zirkeltraining ist geeignet, ein übergreifendes und ambivalentes Zukunftsthema zu behandeln: Jede Station kann eine andere Facette des Themas in den Fokus nehmen, einen anderen Blickwinkel einnehmen oder eine andere Methode verwenden. Im Forschungsprojekt *Urbane Xtopien* haben wir beispielsweise gemeinsam mit Studierenden zwei Zirkeltrainings zu Mensch-Natur-Beziehungen in der Zukunft entwickelt (Abb. 1). Je nach Zweck und Kontext ist aber auch denkbar, dass unterschiedliche Zukunftsthemen innerhalb eines Zirkeltrainings angesprochen werden. *Die Anleitung zum Bau einer Xtopie* gibt Tipps, wie ihr ein Thema so ausarbeiten könnt, dass ihr das transformative Potenzial der Xtopie ausschöpft.

#### Schritt 3: Das Gesamtkonzept des Zirkeltrainings entwickeln

Nach der Wahl eines übergreifenden Themas wirst du, oder ihr gemeinsam, die Zielgruppe bestimmen, die mit dem Zirkeltraining verfolgten (Bildungs-) Ziele ausformulieren, einen geeigneten Ort oder Anlass für die Durchführung (z. B. ein Straßenfest) suchen, möglicherweise Partner:innen für die Konzeption oder Durchführung gewinnen und eventuell über eine Evaluation nachdenken.

Für diese Konzeptionsphase empfehlen wir, mit dem xtopischen Sechseck zu arbeiten, wie in der *Anleitung zum Bau einer Xtopie* beschrieben. Vor der Entwicklung einzelner Stationen muss feststehen, ob die Spieldauer an jeder Station einheitlich und die Reihenfolge der Stationen festgelegt sein soll, oder ob die Stationen unabhängig voneinander bespielbar sein sollen. Die erste Variante setzt voraus, einen strukturierten Spielplan durchführen zu können und bietet sich an, wenn die Teilnehmenden vergleichbare Erfahrungen machen sollen – etwa für Forschungszwecke oder als gemeinsamer Erlebnishorizont für weiterführende Prozesse. Soll eher die Freiheit bei der Entwicklung einzelner Stationen oder bei der Auswahl der Stationen auf Seiten der späteren Besucher:innen im Vordergrund stehen, ist ein Open Space Format sinnvoller. Dann überlässt du die Reihenfolge, Stationsauswahl





und Pausen den Vorlieben der Besucher:innen und berücksichtigt damit, ähnlich wie beim Fitness-Training, unterschiedliche Kompetenz- und Motivationsniveaus besser. Ein Nachteil ist, dass sich das Interesse und die Anwesenheit von Besucher:innen selten gleichmäßig auf alle Stationen und den gesamten Zeitrahmen verteilen und sich Wartezeiten an Stationen ergeben können.

Eine weitere Entscheidung betrifft die Anzahl und die Dauer der verschiedenen Stationen. In Abhängigkeit von der erwünschten Spieldauer und allgemeiner Kapazitäten empfehlen wir etwa drei bis sieben Stationen. Je mehr Stationen durchlaufen werden, umso vielfältiger werden die Phantasieräume geöffnet. Zudem sind Menschen unterschiedlich, so dass sie sich „je nach Typ“ von unterschiedlichen Stationen, Inhalten und Methoden angesprochen fühlen. Hingegen ermöglichen länger dauernde Stationen eine tiefergehende Beschäftigung mit einem Thema.

**Schritt 4: Kleingruppen bilden**

Wir gehen davon aus, dass du wegen des hohen Aufwands das Zirkeltraining mit einer Gruppe entwickelst. Bildet daher zunächst Kleingruppen, die jeweils eine Station gemeinsam entwickeln. Hier empfiehlt sich etwa ein „Markt der Möglichkeiten“, auf dem alle ihre Konzeptideen einer Zirkelstation (Thema, Methode) vorstellen und dann aufgrund passender Interessen in Kleingruppen zusammenfinden.

**Schritt 5: Einzelne Stationen entwerfen**

Für die einzelnen Stationen sind verschiedene Methoden denkbar – beispielsweise interaktive Theater-Formen und Rollenspiele, Serious Games oder Installationen mit Diskussionsanlässen. Sie können sich an Einzelpersonen oder an kleine Gruppen richten. Insgesamt ist wichtig, vorab zu planen, wie die einzelnen Stationen betreut werden können: Gibt es jeweils eine „Spilleitung“ oder Ansprechpartner:in? Wir würden dies empfehlen. Aus unserer Erfahrung sind zudem Stationen, die unterschiedliche Sinne ansprechen, besonders beliebt. Diskursive Elemente, also die Möglichkeit zum Austausch und zur Diskussion, sind nicht an jeder Station ein Muss, bieten sich aber in vielen Fällen an, da sie die Reflexion über ein Thema erleichtern. Ein Give-away kann dabei helfen, später weiter über eine Station oder das gesamte Zirkeltraining nachzudenken. Optimal sind Stationen, die sich in verschiedenen Varianten und Schwierigkeitsstufen spielen lassen (z. B. für Kinder und Erwachsene).

Die *Toolbox für Xtopien* bietet zwei Tools zum Thema Mensch-Natur-Beziehungen an, die jeweils eine betreute Station darstellen können (*PerspektIERwechsel* und *Cohabitat*). Die *Gedankenreise* in die Zukunft kann eine länger dauernde Station sein, die zu vielen Zukunftsthemen passt oder die du – wenn du sie selbst textlich anpasst und neu aufnimmst – mit überschaubarem Aufwand verkürzen oder auf ein bestimmtes Thema beziehen kannst. Ähnliches gilt für das *Spielraum-Xperiment*, das wir zum Visionieren von spielerischen Freiräumen in der Zukunft

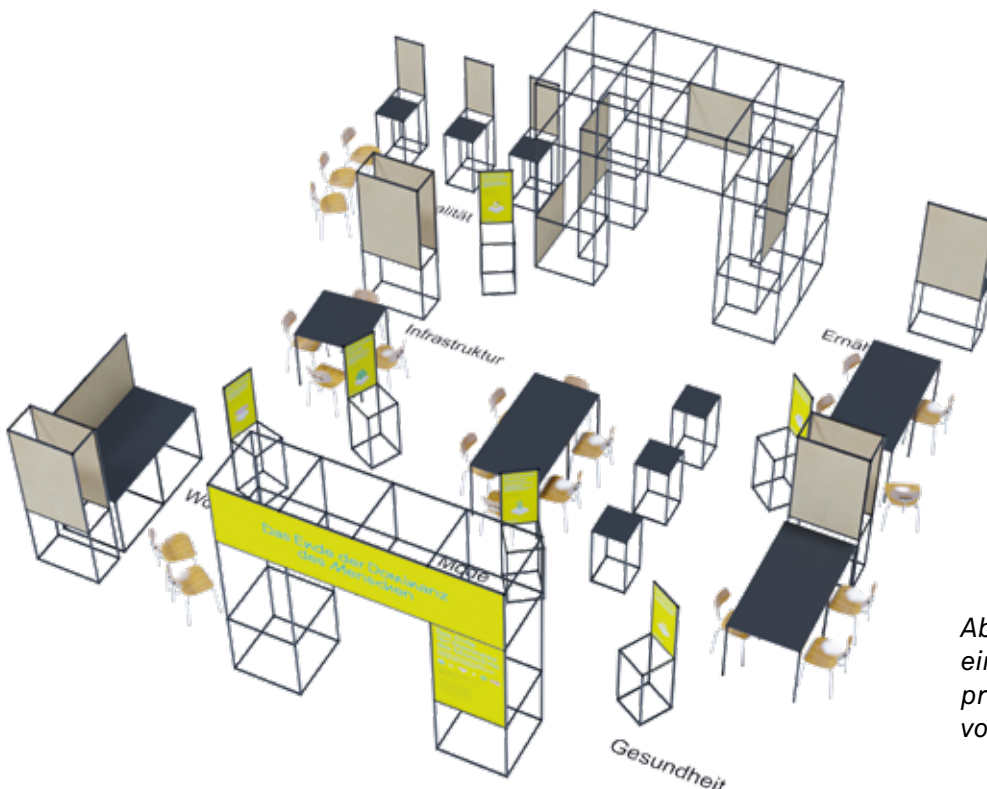


Abbildung 1: Beispielhafte Ansicht eines Zirkeltrainings im Forschungsprojekt „Urbane Xtopien“. Rendering von Gilbert Wigankow, FH Potsdam.



entwickelt haben und das sich leicht auf einen bestimmten Freiraum-Typ oder auf andere Räume anpassen lässt. *Die Installation zum vernetzten Denken und die Moodboards als Türöffner* sind inhaltsunabhängig und stellen geeignete Formate für Stationen dar, die mit Inhalten gefüllt und gebaut bzw. zusammengestellt werden müssen.

Egal, welche Methoden ihr für einzelne Stationen wählt: Erstellt Requisiten und jegliches Zubehör zunächst als einfache Prototypen ohne großen Materialaufwand. So könnt ihr die Stationen testen und verfeinern, ohne zu früh wertvolle Ressourcen zu verschwenden. Beachtet beim Finalisieren, dass das Design der Stationen einladend ist und zu eurer Message passt; nutzt natürliche und ressourcenschonende Materialien.

## Schritt 6: Die Stationen testen und finalisieren

Keine Xtopie sitzt auf Anheb! Stellt euch daher Prototypen der Stationen gegenseitig vor und testet oder „spielt“ sie, um Feedback zu geben, gemeinsam die Ideen weiterzuentwickeln, einzelne Stationen aufeinander abzustimmen und sie im Anschluss zu verbessern. Wiederholt diesen Prozess eventuell mehrmals und ladet möglichst auch Gäste ein; ein Blick von außen kann sehr hilfreich sein. Achtet beim Testen besonders darauf, ob die Stationen sowohl im Einzelnen als auch als Gesamtkonzept a) für die Zielgruppe verständlich sind, b) in der Durchführung funktionieren, c) eure Bildungsziele erfüllen und d) keine unerwünschten Effekte haben. Dabei ist uns eine Sache besonders wichtig: Ganz im Sinne der Xtopie können die einzelnen Stationen utopische, dystopische und vor allem ambivalente Aspekte der Zukunft thematisieren. Bei negativen Zukunftsszenarien sollten Teilnehmer:innen jedoch unbedingt die Möglichkeit haben, eigene Handlungsoptionen zu erschließen, die negativen Szenarien entgegenwirken oder eine konstruktive Bewältigung fördern können. Dies kann direkt an der jeweiligen Station oder – bei einem strukturierten Ablauf – auch an einer nachfolgenden Station passieren. Sorgt insgesamt dafür, dass die Besucher:innen das Zirkeltraining angeregt, inspiriert und möglichst auch ermutigt verlassen können. Wenn diese vier Kriterien erfüllt sind, könnt ihr die Requisiten und das Zubehör für eure Stationen finalisieren und produzieren.

## Schritt 7: Die „Klammer“ des Zirkeltrainings gestalten

Ein verbindendes, ansprechendes Design aller Stationen gibt den Besucher:innen Orientierung, stärkt

ihre Erlebnisqualität und kann auch thematisch relevante Assoziationen wecken. Ein designierter Startpunkt als „Eingang“ zum Zirkeltraining kann räumliche Orientierung schaffen und ins Thema einführen. Zusätzliche Plakate an jeder Station helfen, den jeweiligen Fokus schneller zu erfassen (z. B. mit anregenden Fragen wie „Was wäre wenn...?“). Achtet auf einfache Sprache – insbesondere bei einer breiten Zielgruppe. Eine Stempelkarte, die an jeder durchlaufenen Station abgestempelt wird, kann die Orientierung erleichtern und die Motivation erhöhen, alle Stationen auszuprobieren. Eine Check-out Station ermöglicht, einen gedanklichen Abschluss zu gestalten, Feedback von Teilnehmer:innen zur Evaluation einzufangen oder Raum für Diskussion anzubieten.

## Das Zirkeltraining vorbereiten

### Den Ort und Zeitpunkt der Präsentation wählen

Das Format des Zirkeltrainings funktioniert am besten im Rahmen größerer Veranstaltungen wie Stadt- oder Schulfeste, Festivals oder Veranstaltungen in kulturellen Einrichtungen. Hier hast du die Chance, ein breiteres Publikum zu gewinnen. Menschen „von der Straße weg“ für eine intensive Teilnahme an einem singulären Event zu gewinnen ist schwierig – insbesondere bei unplanbaren Faktoren wie ungünstigem Wetter.

### Der Aufbau

Die Stationen sollten mit einem Mindestabstand von mehreren Metern aufgebaut werden, um sich nicht kommunikativ zu stören. Markierungen am Boden (Neon-Klebeband o. ä.) oder andere Verbindungen können den Zusammenhang der Stationen und ggf. die empfohlene Richtung verdeutlichen.

### Die Betreuer:innen planen und briefen

Optimalerweise empfangen Ansprechpartner:innen an einem Startpunkt die Besucher:innen. Sie und die Stationsbetreuer:innen sollten sozial aufgeschlossen sein und Freude an der Kommunikation mit Besucher:innen haben. Alle brauchen ein gutes Briefing, insbesondere diejenigen, die die Stationen nicht selbst entwickelt haben. Es ist wichtig, sie darauf vorzubereiten, wertschätzend auf Kritik zu reagieren und ggf. mit intensiven emotionalen Reaktionen umzugehen. Das in dieser Hinsicht kompetenteste Teammitglied betreut am besten die Check-out Station.

Wir wünschen euch viel Freude und Erfolg beim Entwickeln eures Zirkeltrainings!



**Umsetzungsbeispiel: Ein xtopisches Zirkeltraining am Staatstheater Kassel**

In Lehrveranstaltungen an der Uni Kassel und der FH Potsdam haben wir gemeinsam mit den Studierenden zwei xtopische Zirkeltrainings zum „Ende der Dominanz des Menschen über andere Lebewesen“ entwickelt. Sie bestanden aus fünf bzw. sechs Stationen. Nach mehreren Präsentationen im jeweiligen Kursverbund waren wir im Rahmen der Veranstaltung „Grüne Utopien oder Weltuntergang“ am Staatstheater Kassel zu Gast, wo vier Stationen aus beiden Kursen beteiligt waren. Die Resonanz war sehr positiv, das Zirkeltraining wurde im Nachgang weiter nachgefragt.



Fotos: Stella Hood

Gefördert von



**Robert Bosch  
Stiftung**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7376-1143-5

DOI: <https://doi.org/10.17170/kobra-202309278811>

© 2023, kassel university press, Kassel  
<https://kup.uni-kassel.de>

Druck und Verarbeitung: Print Management Logistik Service, Kassel  
Printed in Germany

ISBN 978-3-7376-1143-5



9 783737 611435 >