



Bild: A4F

Planspiel: How-To Bauwende

Ziel des Spiels ist die Vermittlung der 10 Forderungen (hier als Visionen bezeichnet) von Architects for Future in einer kooperativen Auseinandersetzung mit den Mitspielenden, die aus verschiedenen Berufsfeldern der Baubranche kommen. Die Prämisse dabei ist: Wir wollen nicht mehr neu bauen!

Es soll gemeinsam untersucht werden, welche Veränderungen notwendig sind, damit wir nicht mehr neu bauen (müssen). Wie können sich unsere Berufsbilder und Geschäftsmodelle wandeln? Welche Kooperationen helfen uns dabei?

Architects for Future lädt dazu ein, eine gemeinsame Vision zu entwickeln, existierende Hürden zu identifizieren und Lösungswege in einem Planspiel zu erarbeiten. Wir wollen in einen offenen und ehrlichen Diskurs darüber sprechen, wie wir ernsthaft und wirkungsvoll eine ökologisch und sozial tragfähige Zukunft ermöglichen können.

Zielgruppe

- Fachleute aus Planung, Bau, Verwaltung, Handwerk und Wissenschaft
- Studierende der Architektur, Stadtplanung, Landschaftsplanung, Bauingenieurwesen u. ä.

- Engagierte, die sich für die Bauwende interessieren und verstehen wollen, wie verschiedene Akteure zusammenwirken (hier ggf. mit Persona-Karten arbeiten)

Verschiedene [Varianten des Spiels](#) findet ihr [hier](#).

Ortsgruppen mit Erfahrung

Berlin, Düsseldorf, München

Material

- [Spielfeld](#): How to Bauwende
- [Visionskarten](#) mit den Forderungen von Architects for Future
- [Strategiekarten](#)
- [Teilgebietskarten](#) (Berufsgruppen, /Stakeholder/Einflussgruppen)
 - (Fach)planung (*Architektur, Statik, TGA, Bauphysik, etc.*)
 - Immobilienwirtschaft (Bauauftraggebende, Projektentwicklung, Finanzbranche, Facility Management)
 - Bauunternehmen und Handwerk
 - Industrie (Herstellung, Recycling, Wiederverwendung, etc.)
 - Bildung (Hochschulen, Lehrende, Netzwerke, Kammern...)
 - Kommunen / öffentliche Hand / Recht
- [Baustelle Gemeinschafts-Joker](#)
- [Namensschilder](#) mit Teilgebiet
- Stifte (mind. ein Stift je Teilnehmer:in)
- Moderationskarten
 - rot: zum notieren der Hürden
 - grün: zum notieren der Lösungen

Das gesamte Material findet ihr [hier als Druckvorlage](#) gesammelt. Einzelne Elemente können über die obigen Links abgerufen werden. Für Anpassungen findet ihr [hier die InDesign Dateien](#).

Leitfaden

Eine [visuelle Spielanleitung](#), die ihr auch zur Einführung der Veranstaltung nutzen könnt, findet ihr [hier](#).

Ziel des Spiels

So viele Karten wie möglich beschriftet auf dem Tisch und mehr Lösungswege (rund & grün) als Hürden (rund & rot)

Punktevergabe

- Strategiekarte ausformuliert & bewertet durch Hürden & Lösungswege: 10 Punkte

- + pro betroffenes Teilgebiet: 1 Extra-Punkt
 - unbearbeitete aber ausgefüllte Strategiekarten ohne Bewertung aber mit betroffenen Teilgebieten: 3 Punkte;
 - hier keine Extra-Punkte pro betroffenem Teilgebiet
 - Hürde ausformuliert: 1 Punkt
 - Lösungsweg ausformuliert: 4 Punkte
 - bei mehr Hürden als Lösungswegen jede zusätzliche Hürde: -5 Punkte
- (Dies kann in der ersten Runde nur durch den Baustellengemeinschaftsjoker pausiert werden)
- Baustellengemeinschaftsjoker anderer Gruppen, nachdem ihnen geholfen: 7 Punkte

Begrüßung und Einführung (15 Min.)

- **A4F-Moderation** eröffnet das Planspiel mit einer kurzen [Präsentation](#) zu den *Forderungen der Bauwende* und einer Einführung in das Spiel.
- Optional: alle Teilnehmer:innen sitzen zunächst verteilt im Raum, kurze Vorstellungsrunde.
- *A4F notiert dabei Berufsfelder der Teilnehmer:innen und koordiniert die spätere Gruppeneinteilung.*

Verteilung der Rollen (5 Min.)

- Handzeichenrunde: Wer gehört welcher Berufsgruppe an?
- Alle Teilnehmer:innen erhalten ein Namensschild mit dem Teilgebiet ihres Berufes.
- Danach: Verteilung auf die jeweiligen Gruppentische. Pro Tisch sollen möglichst viele verschiedene Teilgebiete repräsentiert sein.

Ablauf des Spiels

1. **Einführung durch die Spielleitung (5 Min.)**
 - Die Spielleitung liest zwei Visionskarten (also zwei Forderungen von A4F) laut vor.
 - Gruppe wählt eine Vision.
2. **Visionen entwickeln (25 Min.)**
 - Einzelarbeit: Erste Ideen für Strategien auf Strategie-Karten notieren. (5 Min.)
 - Blitz-Brainstorming mit Timer (10 Min.) : Jede Person nennt reihum eine Strategie (1 Min pro Person), und legt die damit beschriftete Karte in die Mitte. Wem nichts einfällt, der/die passt und gibt weiter.
Ziel: möglichst viele Ideen sammeln
 - Teilgebiete zuordnen (5 Min.): Welche Teilgebiete sind an der Strategie beteiligt?
 - Strategien priorisieren (5 Min.): Reihenfolge der Bearbeitung der Strategien festlegen.
Hinweis: Es ist empfehlenswert, mit den Strategien zu beginnen, an denen die meisten Teilgebiete beteiligt sind. Diese bringen später die meisten

Punkte.

3. **Hürden und Lösungswege besprechen (20 Min.)**
 - Findet im gemeinsamen Gespräch so viele Hürden und Lösungswege pro Strategie wie möglich. Teilt euch die Zeit gut ein, z.B. 4 Strategien je 5 Min. Besprechungszeit
4. **Pause (5 Min.)**
 - kurze Toilettenpause, A4F Spielleitung zählt Punktezwisehenstand zusammen
5. **Baustellen-Joker (20 Min.)**
 - Wählt eine Strategie aus, bei der ihr euch Unterstützung von einer anderen Gruppe wünscht. (5 Min.)
 - Setzt euch mit einer anderen Gruppe zur "Baubesprechung" zusammen. Lasst euch von ihr beraten und unterstützt sie andersherum bei ihrer Strategie. (10 Min. je Gruppe)
6. **Endspurt (10 Min.)**
 - Arbeitet die Anregungen aus der Baubesprechung in eure Strategien ein.
 - Wählt eine Person, die eure Strategien vorstellt.
7. **Abschluss (5 Min. pro Gruppe)**
 - Jede Gruppe stellt ihre Strategien vor.
 - Parallel wird der Punktestand der Gruppen ermittelt.
 - Diskussion im Plenum: Welche Strategien ähneln sich? Welche konkreten Schritte können jetzt unternommen werden, um die Vision Wirklichkeit werden zu lassen -> Hier kann das A4F-Moderationsteam auf bestehende Arbeitsgruppen in der Bewegung hinweisen und dazu motivieren, sich zu engagieren oder beispielsweise Mitglied des Vereins zu werden.