

Gruppen	5			Ungehörsam			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
	35	80	0	▼ Phase 1: Übersicht und analoges Ausprobieren					
1	5			Lust machen, Kennenlernen, Anteaern des Themas	Diksussionsrunde	Heute eigene Geschichte schreiben! Stadt zurückerobern, Was sollte anders sein? Wo entdeckt ihr kreative Umgestaltungen der Stadt? Wo hinterlassen Bewohner ihre Meinung in der Stadt (Plakate, Grafitis, Zettel,...)			
2	10			Überblick schaffen	Input	Kennenlernen, Tagesüberblick, Aufgabe erklären			
3.1	15	30		Möglichkeitsraum aufmachen	Testspiel	Vorbereitete QR-Code Story im Raum ausprobieren lassen.	Zuvor selbst verfasste QR-Code Story		Skalierbar: Größere Story = Längeres Spielen
3.2.1		30		Grundlagen der Methode Interaktiver Geschichten mit ortsbezug	Gemeinsame Story	Interaktive Streetgame Story analog verfassen: Start und Ausgangslage vorgeben oder bei mehr Zeit zusammen festlegen. Kann fiktive Situation sein! Startzettel ausfüllen und zwei Entscheidungen überlegen. Gruppe auf Entscheidungen aufteilen und nächsten Zettel am nächsten Ort schreiben lassen. Erneutes Teilen bis Einzelpersonen übrig sind. Diese schließen mit zwei Zetteln ihren Pfad der Geschichte ab, in dem sie ENDE darunter schreiben. Enden können positiv oder negativ sein. Überschneiden sich Orte, kann das "Falls du von ... kommst" Feld des schon dahängenden Zettels genutzt werden, um eine Überleitung zu schaffen. Insgesamt sollte sich so in kurzer Zeit eine Geschichte mit doppelt so vielen Enden wie Teilnehmenden entwickeln.	Handouts "Ungehörsam Analg" (pro TN 3 Stück), Stifte, Klebestreifen		Optional: Eignet sich gut an mehrtägigen Projekten: Analog und Ideenentwicklung an Tag 1, Digital an Tag 2
3.2.2		20	Spielen		Alle treffen sich am Startpunkt und sollen Pfade verfolgen, die sie nicht selbst geschieben haben. Wer schafft es alle Enden zu erreichen? Zeit ausmachen, nach der sich wieder getroffen wird!				
4	5			Reflexion / Techniken	Fragerunde	Was war cool? Lieblingsstellen? Entscheidungsvarianten, Twists, Ausdruck diskutieren.			
	15	0	0	▼ Phase 2: Inspiration & Gruppenfindung					
5	10			Einführen in das Thema	Input kreative Gestaltung des öffentlichen Raumes	Streetart, QR-Ralleys, Sticker, Tags, Graffiti, Generell: Wem gehört die Stadt?, Ausrichtung von Stadtplanung nach Bewohnern (Zebrastreifen, Lautstärke, Priorisierung Autos via Parkplatz, kleine/keine Fahrradstreifen), Gentrifizierung			
6	5			Teambildung	Gruppenfindung	Offen lassen (Gruppen kennen sich, thematisch einteilen - z.B. Ortsbezogen: Spielplätze, Straßen, Wohnorte)			
				PAUSE					
	160	2.000	0	▼ Phase 3: Entwicklung					
7	160	2.000		Anwendung des Gelernten, Kreative Darstellung ihrer Ideen	Entwicklungsphase	In dieser Phase wird das Spiel entwickelt. Wichtig ist dabei Zeit für Tests einzuplanen, auf deren Basis Veränderungen eingebaut werden können.			Über mehrere Tage kann Konzept, Prototyp und erster Test ausführlicher behandelt werden
7.1					Ortsbezug	Auf einem Ausdruck oder Skizze der näheren Umgebung (Stadtkarte oder Screenshot von Google Maps, Bing, Open Street Maps o.ä.) sollen mit grünen und roten Klebepunkten Orte markiert werden, welche gut oder nicht so gut sind. Eventuell kleine Vorstellungsrunde: Warum ist das so?	Ortskarten-Handout (oder vorbereiteter Ausdruck einer Umgebungskarte), eventuell Pinnwände		Statt der Umgebung kann auch der Plan eines Hauses benutzt werden, wenn man nur drinnen arbeiten möchte.

Gruppen	5			Ungehörig			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
7.2					Konzept	Leitfrage: Perfektes Viertel, Wie wäre die Stadt für Jugendliche / Lehrer / Autofahrer / Reiche / Kindergartenkinder,....? Wie sähe die Umgebung aus, wenn alle roten zu grünen Punkten werden würden - Was müsste sich ändern? Spielinhalt vorschlagen / festlegen lassen: Gemeinsamen Raum gestalten, Schulkonzept, Aussenräume entwerfen, Schulweg, Öffis Bei mehr Zeit: Auf Papier grobe Pfade / Möglichkeiten oder einfach nur "interessante" Orte einzeichnen.	Papier, Stifte, Scheren		
7.3					Ortsscouting	Ort begehen und spannende Spielorte, QR-Code Positionen und Storyideen notieren. Kann mit vorherigem Schritt "Konzept" kombiniert werden.			
7.4					Prototyp auf Karte	Mit weißen Punkten Spielorte auf der Karte markieren und Nummern vergeben. Striche zwischen Orten ziehen, die auf sich verweisen. Bei viel Zeit: Auf Extra-Blatt die Nummern mit Szenenname, kurzem Inhalt und Entscheidungen schreiben. Fertig? Dann an Pinnwand befestigen.	Klebeplunkte weiß		
7.5					Arbeitsteilung und Umsetzung	In der Editor-Anwendung, die Szenen anlegen und mit entsprechenden Nummern benennen.	Laptops mit Editor, alternativ Tablet oder Handy		Bei kurzer Workshopzeit: Nach ca. 30min sollte diese Phase gestartet werden. Sowohl Editor als auch Reader sind beides Offline-Anwendungen, müssen jedoch vorher installiert bzw. einmalig geladen werden.
7.6					Druck und Anbringen der Codes	QR-Codes ausdrucken und an den entsprechenden Orten anbringen. Vorher testen, ob die Codes mit der Reader-App erkannt werden! Jeder Story eine Farbe zuweisen und mit Klebeplunkten markieren.	Drucker, Scheren, Klebestreifen, Tablets / Handys mit Reader-App, bunte Klebeplunkte		
				PAUSE					
	80	25	0	▼ Phase 4: Präsentation und Reflexion					
8.1	50			Präsentieren / Spielen	Spielen der anderen Spiele	Je eine Person des entwickelnden Teams führt in ihr Spiel ein und läuft anschließend mit Spielenden mit. Bei mehreren Tagen: Guter Abschluss des ersten Tages.			
8.2	5			Reflexion	Bewertungen	An den Startpunkten werden Zielscheiben platziert mit Fragen zum Spiel: Wie "schön" ist die Vision, wie realistisch? Wie ist das Spiel selbst, wie wichtig ist die Aussage? Spielende kreuzen darin ihre Meinung an.	Stifte, Zielscheiben-Handout		Parallel zu Schritt 8.1
8.3		15		Selbstwirksamkeit	Öffentliche Präsentation	Öffentliches Spielen mit geladenen Gästen. Zeitlich kommt dadurch eine Einleitung zum Projekt und den Teilnehmenden dazu.			
9	25			Möglichkeiten der Veränderungen aufzeigen	Präsentation + Diskussion	Kurzvorstellung der Spiele (ca. 2min) durch Entwickelnde. Feedback Spielende: Was war toll? Warum wurde wie mit den Kreuzen bewertet? Wie ist die Vision ihres Ortes? Sind negative Stellen guten gewichen?			
10		10		Nachhaltigkeit	Doku	Spiele speichern. Langfristig, wenn möglich: Codes laminieren und anbringen - Besuchende einladen, die Rallye zu spielen. Diskussionen anregen.			Guter Einstieg in ein Thema oder spannende Führung durch eigene Umgebung.

Gruppen	5			Ungehörsam			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
Minuten	290,0	2.105,0	0,0						
Stunden	4,8	35,1	0,0						