

LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

BWIM

SPIELANLEITUNG

Kaum etwas durchdringt unseren Alltag so sehr wie Mobilität. Aber was verstehen wir eigentlich unter Mobilität? Und wie können wir gezielt darüber reden, was uns in diesem Kontext bewegt?

Die Konversationskarten *Let's Talk about Mobility* des BWIM ermöglichen einen schnellen Einstieg, um in verschiedenen Situationen mit vielen oder wenigen Menschen ins Gespräch zu kommen. Die Karten können dabei ganz unterschiedlich eingesetzt werden: Als Ausgangspunkt für einen ersten Austausch oder aber als Gesprächsimpulse, um neue Blickwinkel und neue Aspekte in eine Diskussion einzubringen.

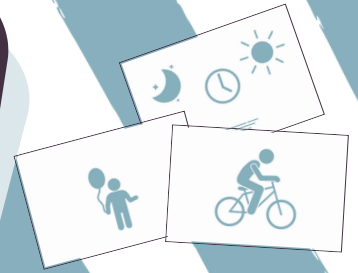
Einige Nutzungsideen haben wir nachfolgend zusammengetragen. Wir sind sicher, es ergeben sich noch eine Menge weitere. Über Feedback und neue Einsatzideen freuen wir uns unter info@bw-im.de.

Wir wünschen

GUTE GESPRÄCHE!

© BWIM 2024

LET'S TALK
ABOUT MOBILITY



BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Piktogrammkarten



ERZÄHLCAFE

Was genau bewegt die Gruppe oder die Menschen? Welchen Blick haben sie auf Mobilität? Mithilfe der Karten können Geschichten geteilt, Gemeinsamkeiten aufgedeckt und Neues entdeckt werden. Ob im direkten Austausch mit einzelnen Bürger*innen oder während eines Workshops mit Expert*innen – die Piktogramme laden dazu ein, sich konkrete Situationen vorzustellen und persönliche Geschichten zu teilen.

Zum Spielbeginn können die Spieler*innen entweder verdeckt eine Karte aus dem Stapel ziehen oder bewusst aus allen offengelegten Karten eine beliebige Karte auswählen. Eine Spielvariante besteht darin, eine feste Anzahl an Karten (z.B. drei) für die gesamte Gruppe zu nutzen.

In einer Gruppe unbekannter Menschen kann es sich anbieten, zunächst Zweiergruppen zu bilden. Das schafft zunächst eine natürliche Gesprächssituation und kann die Arbeit in der Gruppe erleichtern.

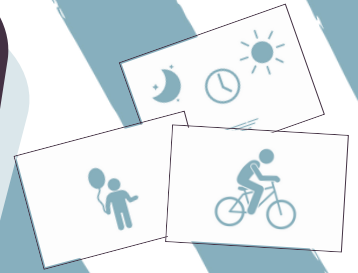
Variante:

Kombiniert die Karten des Sets 2 *Metafragen* mit den Karten des Sets 1 *Piktogramme*. Besprecht zunächst eine Frage aus eurer Perspektive und zieht anschließend z.B. eine Zielgruppenkarte. Der weitere Spielverlauf kann sich an der Methode *In den Schuhen von...* orientieren.

© BWIM 2024



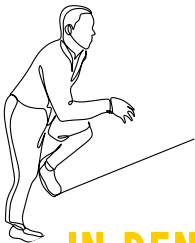
LET'S TALK
ABOUT MOBILITY



BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Piktogrammkarten



IN DEN SCHUHEN VON...

Wenn wir konkrete Situationen betrachten oder bewerten, greifen wir in der Regel auf unsere eigenen Erfahrungen und unser vorhandenes Wissen zurück. Doch wie empfindet eine andere Person die gleiche Situation?

Die Piktogrammkarten ermöglichen es, sich in die Lage anderer Menschen zu versetzen und so neue Perspektiven auf vertraute oder unbekannte Situationen in das Gespräch oder die Diskussion einzubringen.

Verwendet für diese Spielvariante die Karten mit den Zielgruppenicons und lasst eine Gruppe oder eine Person eine konkrete Situation aus der Sicht unterschiedlicher Sichtweisen betrachten. Was fällt euch dabei auf? Welche neuen Erkenntnisse könnt ihr gewinnen? Was überrascht euch?

Diskutiert eure Beobachtungen in der Gruppe.

© BWIM 2024





LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

Wie kann man
nicht mobil sein?

Ist Mobilität
individuell?

Ist Mobilität
politisch?

BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Metafragen



VOM ME ZUM WE!

Bildet kleine Gruppen von maximal 5 Teilnehmenden. Findet gemeinsam mindestens eine Frage, zu der ihr eine ähnliche Antwort geben würdet bzw. ihr übereinstimmt, aber auch mindestens eine Frage, bei der ihr sehr unterschiedlicher Meinung seid bzw. unterschiedliche Erfahrungen gemacht habt.

Kommt zurück in die Großgruppe. Stellt die Karte samt euren Antworten vor und lasst die Teilnehmenden sich entsprechend ihrer Zustimmung im Raum aufstellen. Zeichnet dazu eine Linie. An den beiden Enden platzieren sich die Extrempositionen (z.B. volle Zustimmung / keine Zustimmung).

Stark verteilte Aufstellungen laden dazu ein, vertiefend über das Thema zu diskutieren.

Variante:

Wenn ihr Aspekte gezielt diskutieren wollt, sucht vorab 3 bis 5 Fragen aus dem Kartenset aus, lasst die Personen sich dazu im Raum aufstellen und diskutiert anschließend in Kleingruppen. Achtung: Diese Spielvariante funktioniert nur bei Fragen mit klaren Antwortausprägungen.

© BWIM 2024

LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

Wie kann man
nicht mobil sein?

Ist Mobilität
individuell?

Ist Mobilität
politisch?

BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Metafragen



SPEEDDATING

Immer zwei Personen teilen sich ein Set an Karten. Zunächst zieht Person 1 eine Karte und beantwortet die gezogene Frage, während Person 2 zuhört. Anschließend zieht Person 2 eine weitere Karte und Person 1 hört zu. In der dritten Runde diskutieren die beiden über das Gehörte, fragen nach, halten Unerwartetes fest und entdecken Gemeinsamkeiten.

© BWIM 2024

LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

Wie kann man
nicht mobil sein?

Ist Mobilität
individuell?

Ist Mobilität
politisch?

BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Metafragen



CHECK-IN / CHECK-OUT

Diese Spielvariante eignet sich besonders für Teams, die im Bereich Mobilität oder einem verwandten Feld arbeiten. Durch die gestellten Fragen können neue Perspektiven und Erkenntnisse gewonnen werden.

Nehmt euch am Anfang oder Ende eures Teammeetings 15 Minuten Zeit, zieht eine Frage und lasst jeden Teilnehmenden diese individuell für sich in 3 Minuten beantworten. Anschließend macht die Ergebnisse sichtbar – entweder, indem ihr sie an ein Whiteboard pinnt oder die Antworten anonymisiert festhaltet.

Betrachtet die Antworten: Was überrascht? Was ist unerwartet? Hier gibt es neue Gesprächsansätze.

© BWIM 2024



LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

Wie kann man
nicht mobil sein?

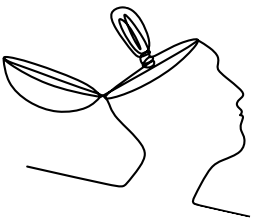
Ist Mobilität
individuell?

Ist Mobilität
politisch?

BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Metafragen



THINKING HEADS 1/2

Bei dieser Spielvariante kombiniert ihr die Persona- und Emotionskarten aus Spielset 1 mit den Fragekarten aus Spielset 2. Jede Person zieht eine Personakarte, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich hin. Anschließend wird eine Fragekarte gezogen.

In der Diskussion schlüpfen die Teilnehmenden in die „Rolle“ ihrer Persona und bringen deren Perspektive ein. Diskutiert die Frage für 10 bis 15 Minuten. Es kann hilfreich sein, eine*n Moderator*in zu bestimmen, um die ungewohnte Gesprächssituation zu erleichtern.

Nach der Diskussion darf jede*r eine Vermutung äußern, aus welcher Perspektive die anderen argumentiert haben. Diskutiert, welche Aussagen zu diesen Vermutungen geführt haben und was euch allgemein in der Diskussion aufgefallen ist. Besprecht auch, wie sich jeder in der Rolle der Persona gefühlt hat und was überraschend, berührend oder störend war.

© BWIM 2024



LET'S TALK
ABOUT MOBILITY

Wie kann man
nicht mobil sein?

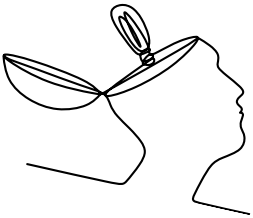
Ist Mobilität
individuell?

Ist Mobilität
politisch?

BWIM

MÖGLICHE SPIELIDEEN

Metafragen



THINKING HEADS 2/2

Variante:

Dieses Spiel eignet sich auch für größere Gruppen. Teilt dazu die Gruppe in bis zu 5 Untergruppen auf, wobei jede Gruppe eine Persona vertritt. Nach der Auswahl einer Frage hat jede Gruppe 10 Minuten Zeit, um sich auf ihre Rolle und Positionen abzustimmen. Anschließend entsendet jede Gruppe einen Vertreter in die Diskussion, während die übrigen Teilnehmenden das Geschehen beobachten. Die Beobachtungen werden im Anschluss in der gesamten Gruppe diskutiert.

Es ist auch denkbar, dass die Gruppenmitglieder im Verlauf der Diskussion, ähnlich wie bei einer Fishbowl-Diskussion, die Rolle wechseln und ihre jeweiligen Perspektiven einbringen.

© BWIM 2024

