



Planspiel

Sozialer Notstand im Müllerviertel



PRAXISNETZWERK
FÜR SOZIALE
STADTENTWICKLUNG

LAG Soziale Brennpunkte Niedersachsen e.V.

1 Einführung

Grundidee des Szenarios

Das Planspiel soll es den Teilnehmern ermöglichen, vom üblichen Alltagsstress befreit, über Kooperation und Netzwerke zu diskutieren.

Im Spiel wechselt man in eine bisher unbekannte Rolle im Quartier. Dadurch lässt sich das Geschehen vor Ort einmal aus einer anderen Perspektive zu betrachten und man kann den eigenen Arbeitsalltag neu überdenken.

Der inhaltliche Hintergrund ist das Forschungsprojekt »Gelingende Kooperationen im Sozialraum« (GeKo), das von 2014 bis 2017 untersucht hat, welche Bedingungen das Gelingen von Kooperation fördern. Weitere Materialien zum Thema finden Sie in der Mappe, der das Spiel beiliegt, oder unter www.lag-nds.de. Es ist ratsam, parallel zum Planspiel die Broschüre »Fünf Prinzipien für Gelingende Kooperation« zu lesen.

Adressaten des Szenarios und Umsetzung

Das Planspiel richtet sich an alle Interessenten, die sich näher mit Netzwerken und Kooperation auf Quartiersebene beschäftigen möchten. Einzige Voraussetzung ist die **Bereitschaft, sich auf das Szenario einzulassen und dort eine Rolle zu übernehmen, die man im Alltag nicht innehat.**

Wegen der Anzahl der festgelegten Rollen ist eine **Teilnehmeranzahl von 10–15 Personen** ratsam.

Über die zur Verfügung gestellten Materialien hinaus werden nur geeignete Räumlichkeiten zur Arbeit in Gruppen und **circa dreieinhalb Stunden Zeit** benötigt.

Materialien zum Planspiel

Die folgenden Karten (bis auf die »Ereigniskarten«) werden in jedem Fall für die Durchführung des Planspiels benötigt. Empfehlenswert ist, sie zum besseren Verständnis in der nummerierten Reihenfolge zu lesen.

2.1 Regeln

Ziele des Spiels

- Jede/r Spieler/in füllt eine bestimmte Rolle mit eigenen Interessen (s. Rollen, Spielkarten 6 – 21). Jede/r Spieler/in hat also **individuelle Ziele**.
- Es ist außerdem **gemeinsames Ziel** der Spieler, Vorhaben im Quartier zu starten und sich dafür die Finanzierungszusage des Bürgermeisters / der Bürgermeisterin zu sichern (s.u.).

Rollen

- Die im Szenario verfügbaren Rollen werden zu Beginn auf die Spieler/innen verteilt. Es kann eine Rolle von mehreren Personen übernommen werden, nicht aber mehrere Rollen von einer Person. **Es ist nicht unbedingt notwendig, alle Rollen auszufüllen. In jedem Fall müssen aber die Rollen des Bürgermeisters / der Bürgermeisterin und des Stadtteilbüros besetzt werden.**
- Jede Rolle hat ein Hauptinteresse, das sie im Szenario zu erfüllen versucht und das als Leitlinie für die Spieler dient. Über das Hauptinteresse hinaus kann die Rolle frei gestaltet werden.
- Der / die **Bürgermeister/in** kann in der Stadtteilkonferenz (Verhandlungsphase) entscheiden, ob er / sie Vorhaben finanziert.
- Das **Stadtteilbüro** moderiert die Stadtteilkonferenzen.

2.2 Spielablauf

Das Spiel ist in **zwei Phasen** eingeteilt:

1. Planungsphase:

- In dieser Phase handelt jede Rolle für sich. Die Spieler/innen können in Einzelarbeit Pläne formulieren und andere Rollen im Szenario ansprechen um sich auszutauschen oder gemeinsame Vorhaben zu entwickeln. Solche Kommunikationsangebote sind natürlich nicht verpflichtend.
- Das Stadtteilbüro lädt zum Ende der Planungsphase zur Stadtteilkonferenz ein. Andere Spieler/innen können die aktive Teilnahme an der Konferenz aus ihren Rollen heraus begründet ablehnen.

2. Verhandlungsphase:

- Die Spieler/innen kommen in einer **Stadtteilkonferenz** zusammen, die vom Stadtteilbüro moderiert wird. Inhaltlich ist folgender Rahmen vorgegeben: Die Spieler/innen können (in ihren Rollen) Themen ansprechen, die ihnen wichtig sind, und bei der Stadtverwaltung Finanzierung beantragen; dazu findet eine Diskussion im Plenum statt.
- Spieler/innen, die in ihren Rollen eine aktive Teilnahme abgesagt haben, können als Zuhörer/innen teilnehmen.

* In der Stadtteilkonferenz wird durch den / die Bürgermeister/in entschieden, welche Vorhaben finanziert werden. Er / sie kann pro Konferenz zwei Vorhaben auswählen, die bis zur nächsten Konferenz unterstützt werden. Es bekommen Vorhaben den Vorzug, die Kooperation mehrerer Akteure beinhalten, Selbsthilfe der Bewohner/innen fördern und / oder einen Bezug auf Integration haben. Bei der folgenden Konferenz wird neu verhandelt, es können aber auch schon bestehende Projekte weiter gefördert werden.

3 Beispielhafter Ablaufplan

Dauer:

3,5 Stunden

Begrüßung der Teilnehmer, Vortrag des Szenario-Textes, Erklärung der Regeln, Verteilen der Rollen:	30 Min.
Pause:	10 Min.
Erste Planungsphase:	30 Min.
Erste Stadtteilkonferenz:	30 Min.
Pause:	10 Min.
Zweite Planungsphase:	30 Min.
Zweite Stadtteilkonferenz:	30 Min.
Pause:	10 Min.
Abschlussrunde mit gemeinsamer Besprechung des Ablaufs:	30 Min.

Kommentar:

Der oben stehende Ablaufplan kann natürlich je nach Gegebenheiten abgeändert werden. Es ist aber wichtig, einen guten Einstieg und Zeit zur Nachbesprechung zu gewährleisten. Beim Einstieg sollten auf jeden Fall das Szenario vorgelesen und die Regeln gemeinsam besprochen werden. Zur Ergänzung kann durch andere Materialien des Projektes »Gelingende Kooperationen im Sozialraum« ein Impuls für das Spiel gegeben werden, v.a. durch die Broschüre zu den »Fünf Prinzipien der Kooperation«. Eine Abschlussrunde zur Diskussion der Erfahrungen mit dem Spiel hilft dabei, die Ergebnisse festzuhalten. Die Anzahl der gespielten Runden kann frei gewählt werden, circa 2 Stunden Spielzeit sind aber ausreichend.



GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

4.1 Das Szenario

Kommentar:

Dieser Text sollte vor Beginn des Spiels für den versammelten Teilnehmerkreis vorgetragen werden, um auf das Szenario einzustimmen. Zusätzlich kann den Spielern das »Infoblatt Feldberg« zur Verfügung gestellt werden.

Liebe Teilnehmer/innen,

Sie befinden sich in **Feldberg**, einer mittelgroßen Stadt in Niedersachsen. Feldberg sieht sich derzeit mit einem sozialen Notstand konfrontiert: Im schon lange als benachteiligt geltenden **Müllerviertel** haben sich in den letzten Jahren **schwere sozialen Problemlagen** weiter verschärft.

Unattraktive und schlecht in Stand gehaltene Wohnungen haben zu Leerständen geführt, viele Bewohner/innen verfügen nur über ein geringes Einkommen und einen geringen Bildungsstand oder stehen aus anderen Gründen am Rand der Gesellschaft.

Zusätzlich ist in jüngster Zeit der Anteil an Menschen mit Migrationshintergrund im Quartier stark gestiegen. Flüchtlinge und andere Zuwanderer sind in die zuvor leer stehenden Wohnungen eingezogen. Die **schwache soziale Infrastruktur** im Quartier ist damit überfordert.

Derzeit droht gar eine **Eskalation der Lage im Quartier**: Es gibt zunehmende Beschwerden über die Verwahrlosung von Häusern und Müllablage auf öffentlichen Plätzen, viele nehmen auch einen Anstieg der Kriminalität wahr, wodurch das Sicherheitsgefühl beeinträchtigt wird. Durch die verstärkte Präsenz von Zuwanderer/innen sind zudem Ängste vor der Entstehung von »Parallelgesellschaften« und der Überbeanspruchung der vorhandenen Ressourcen wach geworden. Tatsächlich erfahren viele Bewohner wenig Unterstützung bei der Lösung ihrer alltäglichen Probleme.

Deutlich sichtbares Zeichen all dieser Vorgänge ist die starke **Zunahme nachbarschaftlicher Konflikte** im Müllerviertel. Zuletzt haben Berichte in der lokalen Presse diese Entwicklungen skandalisiert und zum stadtweiten Thema gemacht. →

4.2 Das Szenario

Im Müllerviertel sind zwar verschiedene **soziale Einrichtungen** präsent, die einer Eskalation entgegen wirken könnten: Ein Kita und eine Grundschule betreuen die Kinder im Stadtteil und ein städtisches Jugendzentrum kümmert sich um die Bedarfe der Jugendlichen. Das Personal dieser Einrichtungen teilt allerdings die Befürchtungen der Bewohner/innen, überlaufen und überfordert zu werden. Die Kita und die Grundschule haben sich deshalb vor kurzem öffentlich mehr Unterstützung bei ihrer Arbeit gewünscht. Anlaufstellen für die Sorgen und Nöte sozial benachteiligter Erwachsener sind derweil gar nicht vorhanden, auch eine Selbsthilfe der Bewohner/innen findet nicht statt.

Bisher wurde im Müllerviertel trotz der wachsenden Probleme noch keine Gemeinwesenarbeit betrieben, da Geld und politischer Wille fehlten. Deshalb ist auch unklar, welche Potentiale im Quartier eigentlich vorliegen und wie die lokalen Netzwerke aussehen.

Durch die Presseberichte ist jetzt aber Bewegung in die Situation gekommen. Angesichts der zusehends eskalierenden Lage hat die Stadtverwaltung von Feldberg ein **Stadtteilbüro** eingerichtet, das Strukturen der Gemeinwesenarbeit aufbauen soll.

Die Förderung von Vernetzung und Kooperation im Quartier ist Teil dieses Auftrages. Ein Zeitplan ist schon gesetzt: Die Stadtverwaltung erwartet, dass in den nächsten 2 Jahren jeweils eine Stadtteilkonferenz stattfindet, auf der die lokalen Akteure zusammen Vorhaben einleiten, welche die Probleme des Quartiers lösen. Dabei soll die Ansprache armer, ausgegrenzter Menschen und / oder bisher zu wenig einbezogener Menschen mit Migrationshintergrund im Mittelpunkt stehen. •

5.1 Info Stadt

Feldberg

- Einwohner/innen: 100.000
- Arbeitslosenquote: 6%
- Anteil an Empfängern/innen von Sozialleistungen: 11%
- Anteil an Einwohnern/innen mit Migrationshintergrund: 7%
- Feldberg fungiert als regionales Zentrum und ist daher mit sozialer, wirtschaftlicher und kultureller Infrastruktur gut ausgestattet. Außer dem Müllerviertel gibt es noch zwei andere Quartiere, die auch als benachteiligt gelten. Keines davon hat derzeit einen ähnlich hohen Zuzug an Migranten/innen.
Die Stadt wird von einem der SPD zugehörigen Bürgermeister regiert. Im Stadtrat sind SPD und CDU die stärksten Fraktionen. Die wirtschaftliche Entwicklung der Stadt ist stabil und die Finanzen der Kommune nicht überbelastet. Es gibt aber auch nicht viel Spielraum für neue Ausgaben.

5.2 Info Stadtteil

Müllerviertel

- Einwohner/innen: 10.000
- Arbeitslosenquote: 20%
- Anteil an Empfängern/innen von Sozialleistungen: 30%
- Anteil an Einwohnern/innen mit Migrationshintergrund: 40%
- Ursprünglich entstand das Müllerviertel Anfang des 20. Jahrhunderts als Arbeitersiedlung und wurde nach dem 2. Weltkrieg weiter ausgebaut.

Ab den 60er und 70er Jahren kam es durch gestiegene Ansprüche und Strukturwandel zu weitest gehendem Wegzug der alten Bewohner/innen und hohen Leerständen mit entsprechendem Sanierungsrückstand.

Seit dieser Zeit sind wegen der günstigen Mieten viele Menschen mit Zuwanderungsgeschichte und / oder sozialen Problemen wie Bildungsarmut hinzugezogen. Diese Situation droht sich jetzt zu verschärfen.

Dennoch ist das Quartier in Teilen noch sozial durchmischte: Es gibt mittelständische Unternehmen, einen Anteil von Bewohnern/innen aus der Mittelschicht in einzelnen sanierten Straßenzügen und eine Gruppe älterer Bewohner/innen ohne Migrationshintergrund, die zur ursprünglichen Bevölkerung aus der Zeit als Arbeiterviertel zählen.

6 Rolle: Bürgermeister/in

Der / die **Bürgermeister/in** (SPD) und die Stadtverwaltung sind Gemeinwesenarbeit (GWA) gegenüber offen, erwarten aber schnelle Erfolge. Zusätzliche Finanzmittel oder Ressourcen werden von der Verwaltung für das Müllerviertel nur zögerlich bewilligt, da die Kassen zu knapp sind. Das kann sich aber ändern, sobald öffentlichkeitswirksame Vorhaben entstehen. Dann wäre der Bürgermeister auch an Presseterminen vor Ort interessiert und würde sich für mehr finanzielle Unterstützung einsetzen. In den regelmäßigen Stadtteilkonferenzen entscheidet der / die Bürgermeister/in über die Finanzierung von Vorhaben im Quartier.

Hauptziel: Konflikte im Müllerviertel schlichten und dabei schlechte Presse vermeiden. Einsatz von eigenen Finanzmitteln gering halten.

Kommentar:

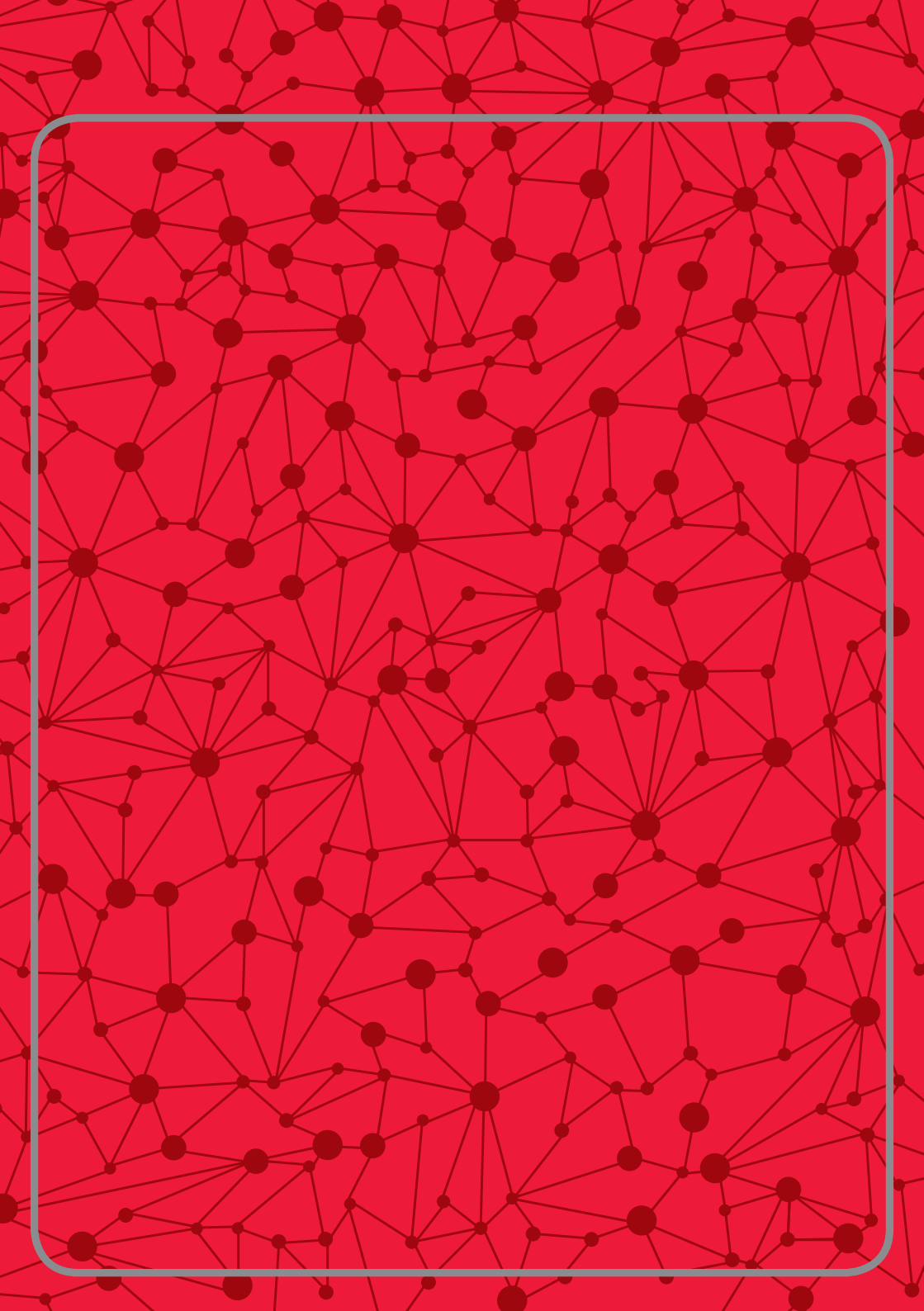
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



7 Rolle: Mitarbeiter/in des Stadtteilbüros

Das neu eingerichtete **Stadtteilbüro** für das Müllerviertel hat den Auftrag lokale Konflikte zu mindern, sozial schwache Menschen zu unterstützen und zur positiven Entwicklung des Quartiers beizutragen. Vernetzung und Kooperation zu fördern sind zentrale Leitlinie dieses Auftrages. Der / die Mitarbeiter/in verfügt über ein Büro vor Ort mit kleinem Versammlungsraum für circa 10 Personen, sowie ein kleines Budget (1000 € / Monat), das nach eigenem Ermessen für Vorhaben und Veranstaltungen ausgegeben werden kann. Zu Beginn des Szenarios ist das Büro gerade eröffnet worden und hat keine etablierten Netzwerke vor Ort.

Das Stadtteilbüro ist verpflichtet pro Jahr eine Stadtteilkonferenz einzuberufen und zu moderieren.

Hauptziel: Erfüllung des Auftrages der Stadtverwaltung durch Vernetzung im Quartier. Dieser Auftrag ist in einer Zielvereinbarung genauer beschrieben, die am Ende dieses Dokuments zu finden ist.

Kommentar:

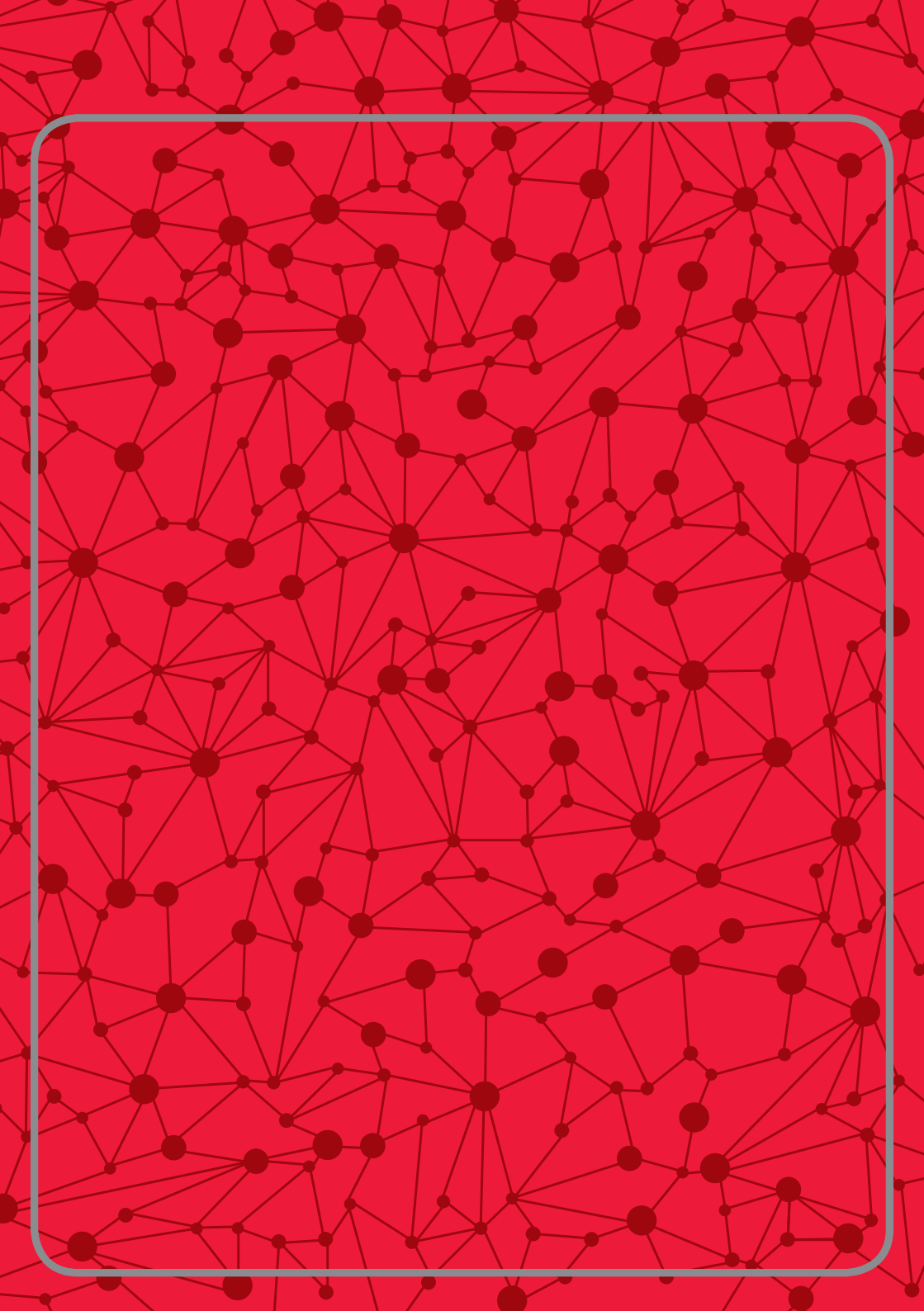
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



8 Rolle: Anwohner-Vertreter/in

Vertreter/in einer kleinen Gruppe von engagierten Bewohner/innen (circa 10 Personen) die sich schon ehrenamtlich für sozial schwache Menschen eingesetzt haben. Sie verfügen über die Motivation und genug Zeit (2–3 Nachmittage / Woche), um sich bei Vorhaben zu engagieren, können aber nur wenig Geld oder andere Ressourcen einbringen. Kennen sich untereinander und würden zu öffentlichen Veranstaltungen im Quartier kommen.

Hauptziel: Harmonisches Zusammenleben zwischen allen Menschen im Quartier fördern und sich für Benachteiligte einsetzen

Kommentar:

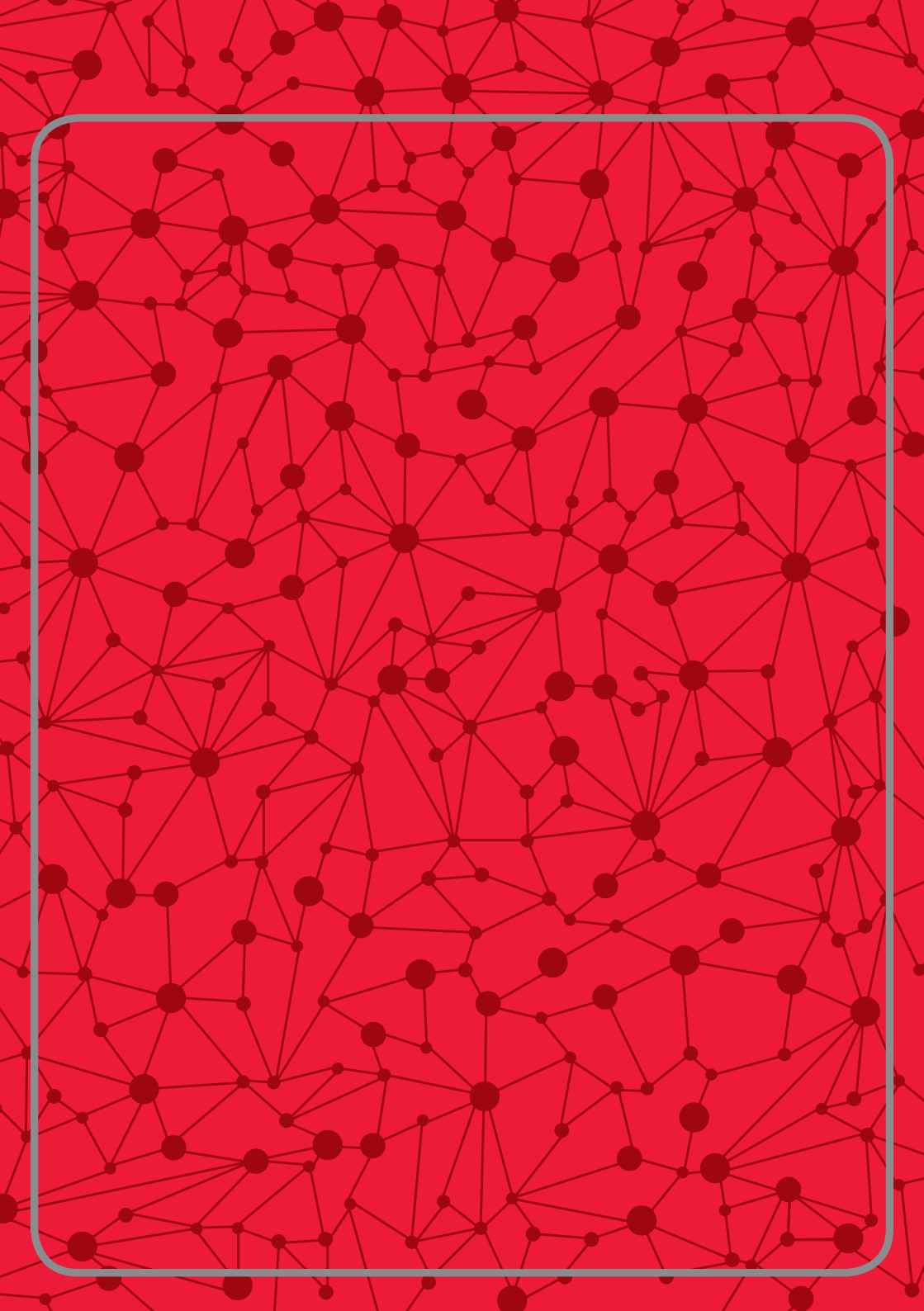
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



9 Rolle: Stammtisch-Vertreter/in

Vertreter/in eines lokalen Stammtischs älterer Bewohner/innen (circa 8 Personen), die große Angst vor Kriminalität und einer Verwahrlosung des Quartiers haben. Dabei spielen auch Vorurteile gegenüber Menschen mit Migrationshintergrund eine Rolle.

Von hier kamen Presseberichte mit Beschwerden über das schlechte Sicherheitsgefühl im Quartier. Die Empathie für Zuwanderer/innen und sozial Schwache ist bei dieser Gruppe eher gering.

Versuche, konkrete Konflikte zu schlichten haben aber Erfolg, solange man direkt mit dem Stammtisch in Kontakt tritt. Würden sich von sich aus nicht an Vorhaben beteiligen.

Hauptziel: Ruhe, Sauberkeit und öffentliche Ordnung im Quartier bewahren.

Kommentar:

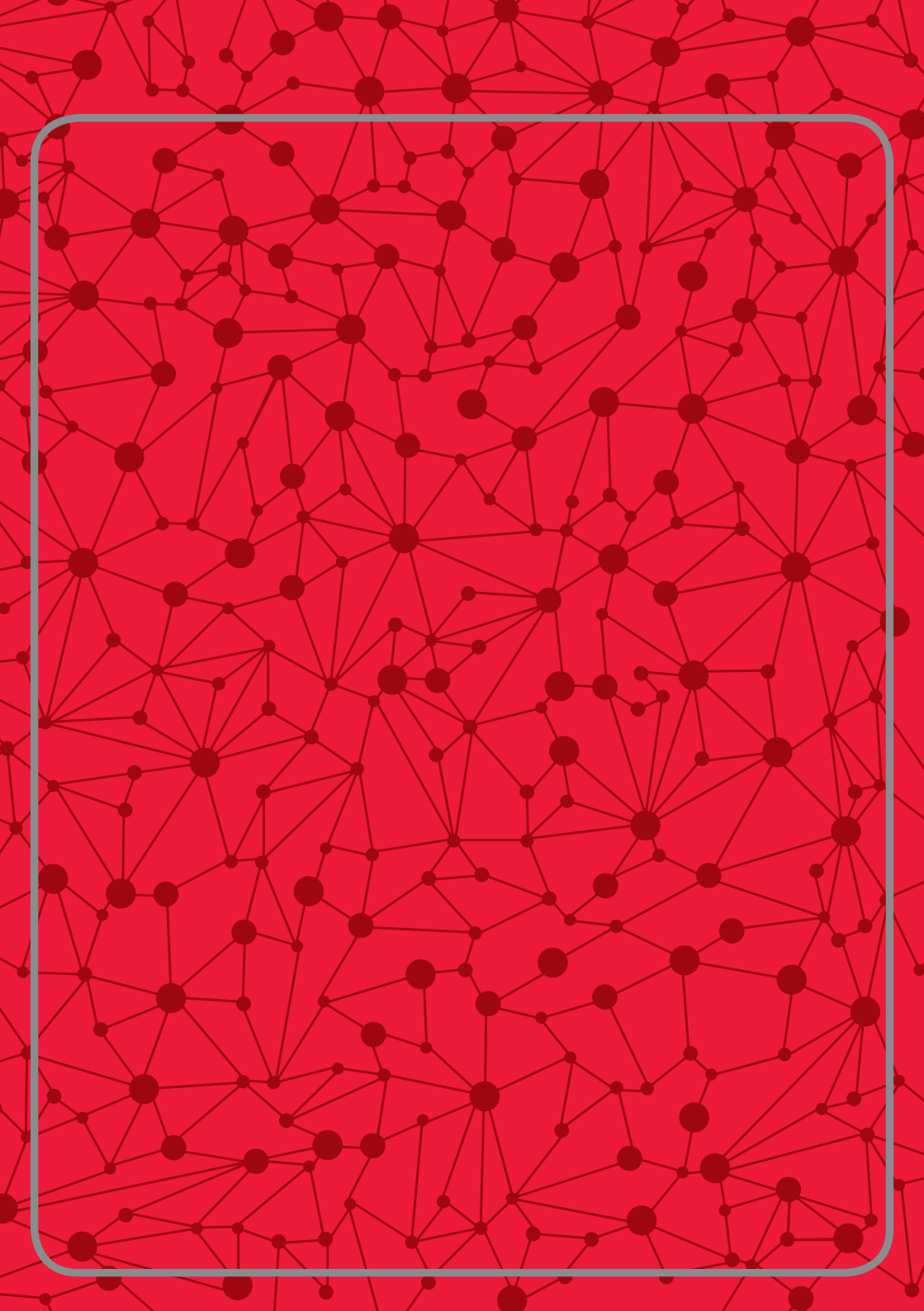
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



10 Rolle: Jugendliche/r Sprayer/in

Mitglied einer Gruppe lokaler Jugendlicher: Es gibt im Quartier einen losen Freundeskreis 10–15 Jugendlicher, die gelegentlich durch kleinere Straftaten auffallen (Ruhestörung, Diebstähle, kleinere Sachbeschädigungen wie Graffiti o.ä.).

In Einzelfällen wurden dabei auch ältere Bewohner/innen oder Menschen mit Migrationshintergrund belästigt. Daher sind die Jugendlichen Grund für Konflikte in der Nachbarschaft und für das sinkende Sicherheitsgefühl im Quartier.

An öffentlichen Veranstaltungen oder Vorhaben würden diese Jugendlichen eher nicht teilnehmen, Zugang zu ihnen findet man allenfalls über das lokale Jugendzentrum, das sie als »ihren« Ort im Quartier betrachten.

Hauptziel: Spaß haben, unabhängig sein und den »eigenen« Bereich im Quartier verteidigen.

Kommentar:

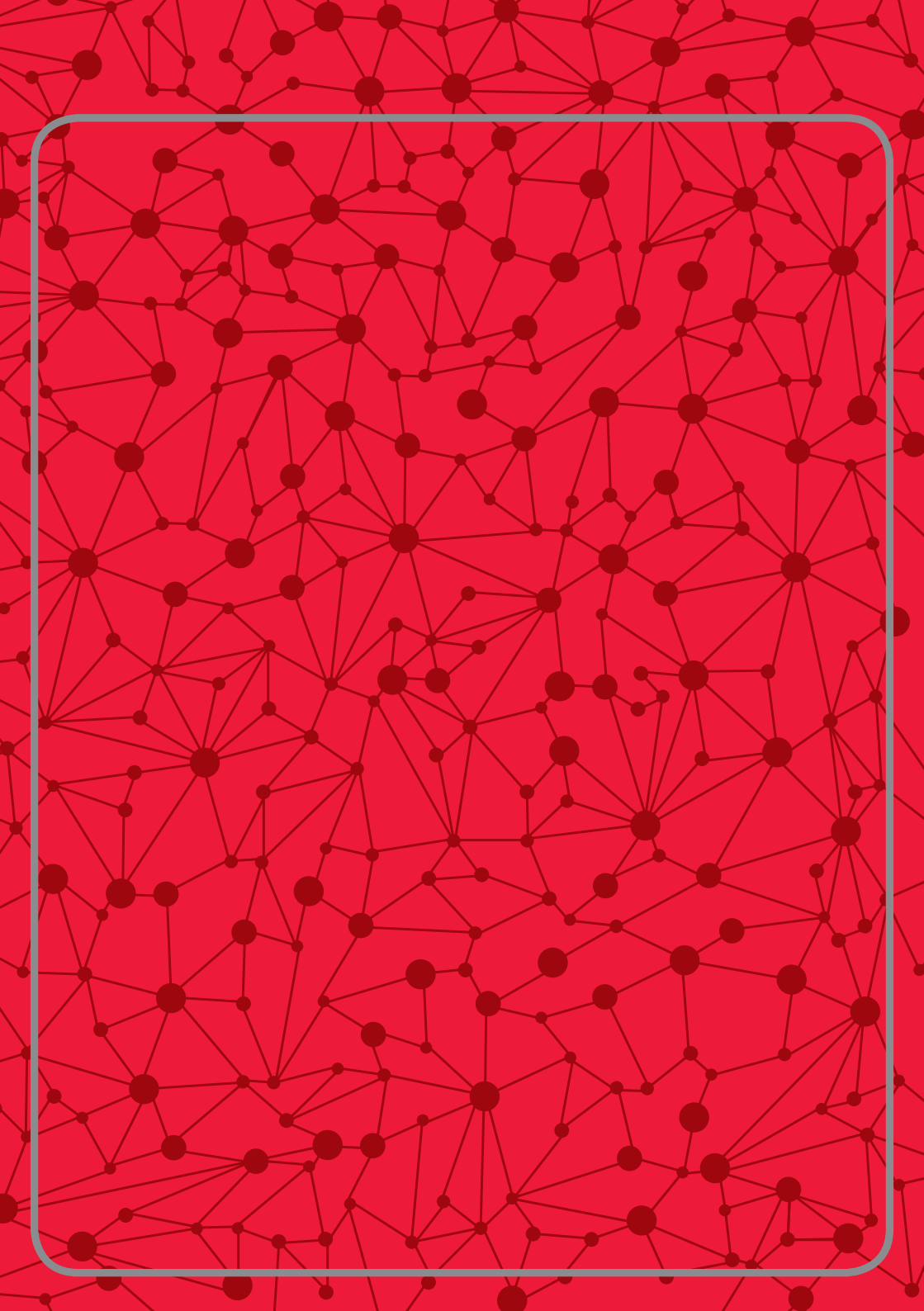
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



11 Rolle: Zugewanderte/r

Vertreter/in der neuen Zuwanderer/innen: Die neu hinzu gekommenen Zuwanderer/innen sind eine heterogene Gruppe mit verschiedenen sozialen und kulturellen Hintergründen. Zwei Drittel stammen aus Syrien und haben durch die räumlich nahe Wohnlage erste Kontakte zueinander aufgebaut. Innerhalb dieser entstehenden syrischen Gemeinschaft gibt es Menschen mit sehr unterschiedlichem Bildungsstand.

Allerdings sprechen die meisten bisher nur wenig Deutsch und wissen allgemein noch nicht viel über Feldberg / Deutschland (soziale Angebote, Gesetze, öffentliche Ordnung usw.). Viele haben bisher auch keinen Einstieg in Ausbildung und Beruf gefunden. Eine Teilnahme an Vorhaben oder Veranstaltungen ist am wahrscheinlichsten, falls diese Gruppe direkt angesprochen wird.

Hauptziel: Sich in der neuen Heimat orientieren und dabei soziale Kontakte in der Umgebung herstellen sowie in Bildung und Beruf vorankommen.

Kommentar:

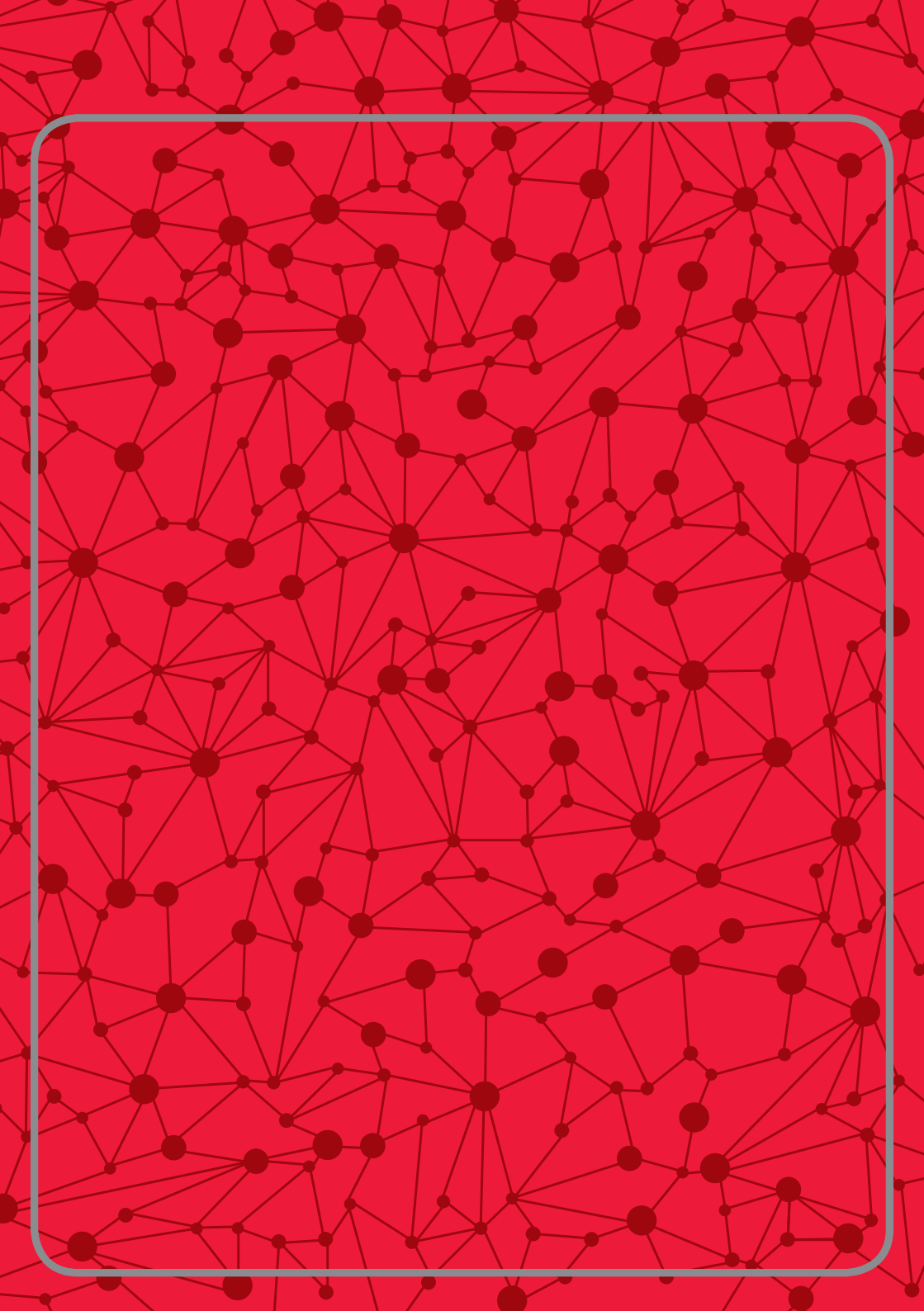
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



12 Rolle: Rom/Romni

Vertreter/in der Roma im Quartier: Im Müllerviertel leben mehrere Roma-Familien, die aus den südöstlichen EU-Mitgliedsstaaten eingewandert sind. Die meisten Familien haben nur einen niedrigen Bildungsstand und schlechte deutsche Sprachkenntnisse. Der Großteil bestreitet den Lebensunterhalt als Werkvertragsnehmer in der lokalen Lebensmittelindustrie, mit sehr geringem Verdienst.

Zusätzlich sind sie im Alltag Diskriminierung durch ihre Nachbarn ausgesetzt, die sie z.B. oft bei Straftaten im Quartier verdächtigen. Dem entsprechend leben die Familien zurückgezogen und treten von sich aus selten mit anderen Bewohner/innen in Kontakt. Einige Kinder besuchen aber die lokale Grundschule.

Hauptziel: Konflikten im Viertel aus dem Weg gehen und die eigenen Lebensumstände soweit es geht verbessern.

Kommentar:

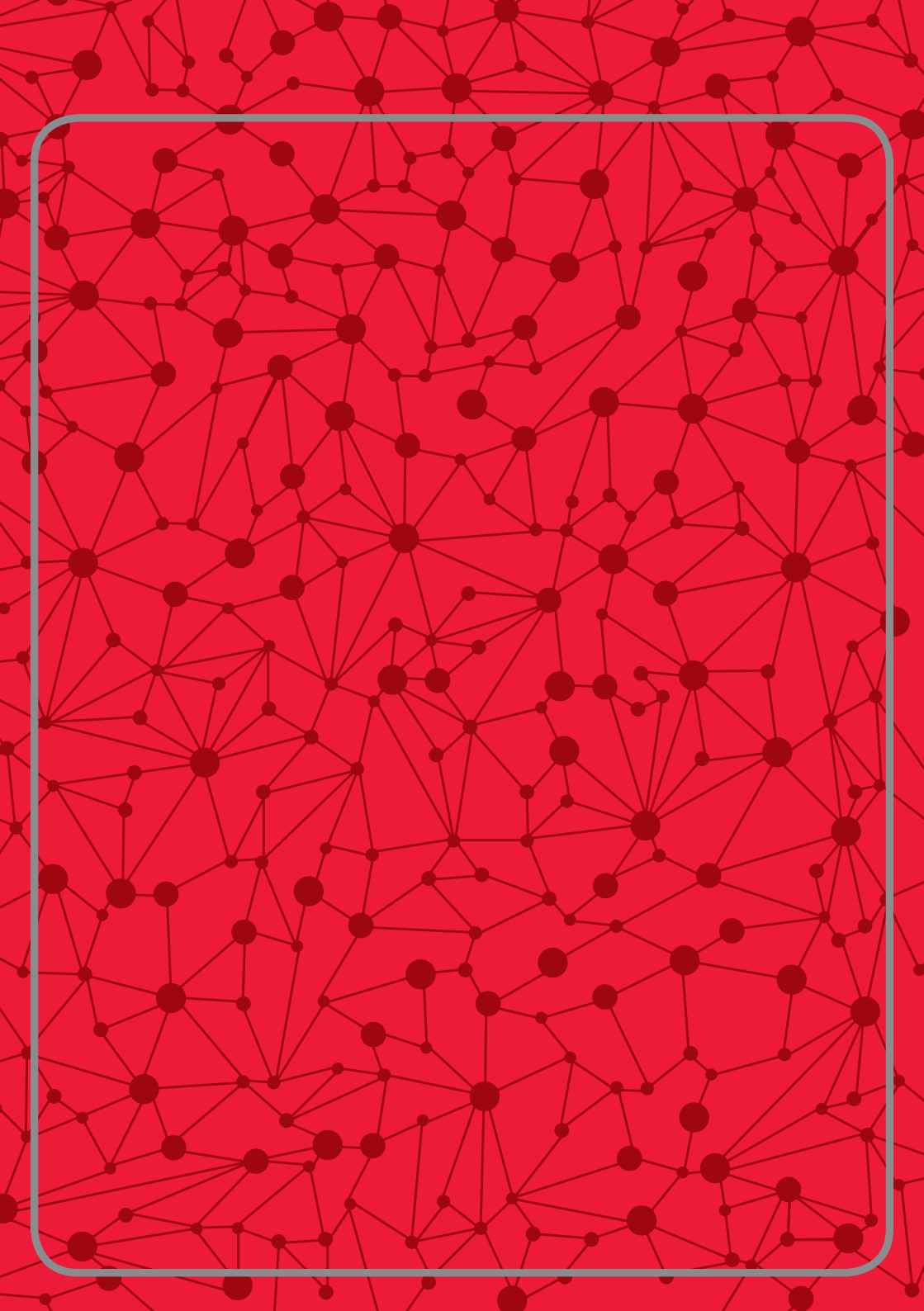
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



13 Rolle: Vorsitzende/r des Sportvereins

Sportverein »1. SC Müllerstraße« (1. Vorsitzende/r): Bietet verschiedenen Sportarten wie Fußball, Gymnastik etc. an. Verfügt über Sportflächen am Rand des Müllerviertels mit einem Vereinsheim.

Der Verein hat schon mal Projekte im Bereich Integration gefördert bekommen und sucht weiter aktiv nach Fördermöglichkeiten. Das Thema sozial schwache Menschen spielt hier bisher keine große Rolle, man ist sich aber der eigenen Funktion als wichtiger Anlaufpunkt für Menschen aller Schichten und Altersgruppen bewusst.

Hauptziel: Mitgliederzahlen erhalten oder steigern, dabei im Idealfall die Vereins-Financen verbessern.

Kommentar:

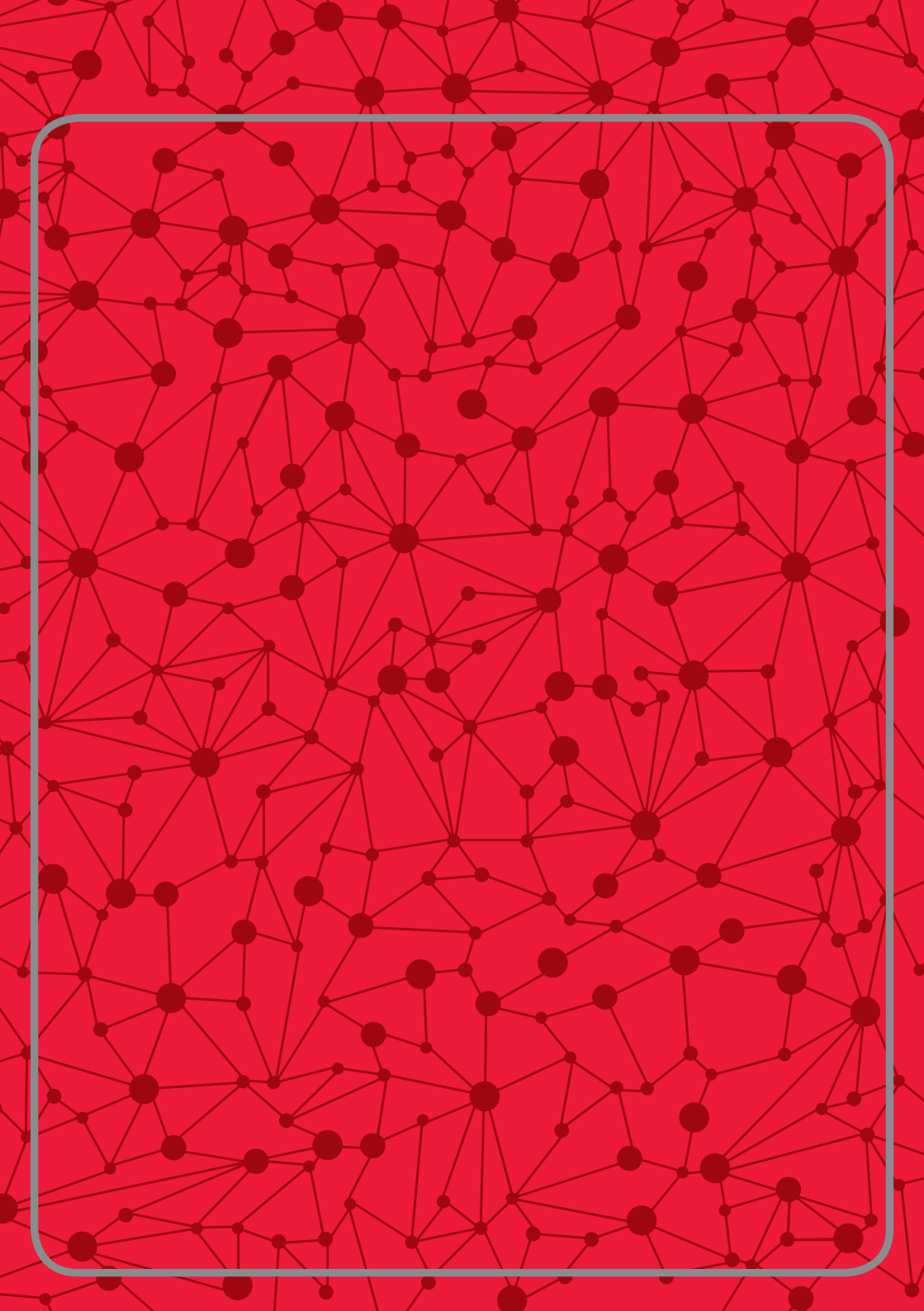
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



14 Rolle: Vorsitzende/r des Unternehmervereins

Unternehmerverein (1. Vorsitzende/r): Es gibt einen losen Zusammenschluss von lokalen Gewerbetreibenden. Bisher hat man sich zwecks Interessenvertretung unregelmäßig getroffen.

Derzeit befürchtet der Verein, dass ein Kippen des Viertels zu einem geschäftsschädigenden Imageverlust führen könnte. Deshalb gibt es schon Kontakte zum Rathaus und zur Polizei.

Der Verein hat Interesse an Vorhaben, die das Image des Viertels verbessern und Kriminalität entgegen wirken. Der / die Vorsitzende kommt sicher zu öffentlichen Veranstaltungen im Quartier.

Hauptziel: Image und Sicherheit des Viertels verbessern, um das eigene Geschäft zu fördern.

Kommentar:

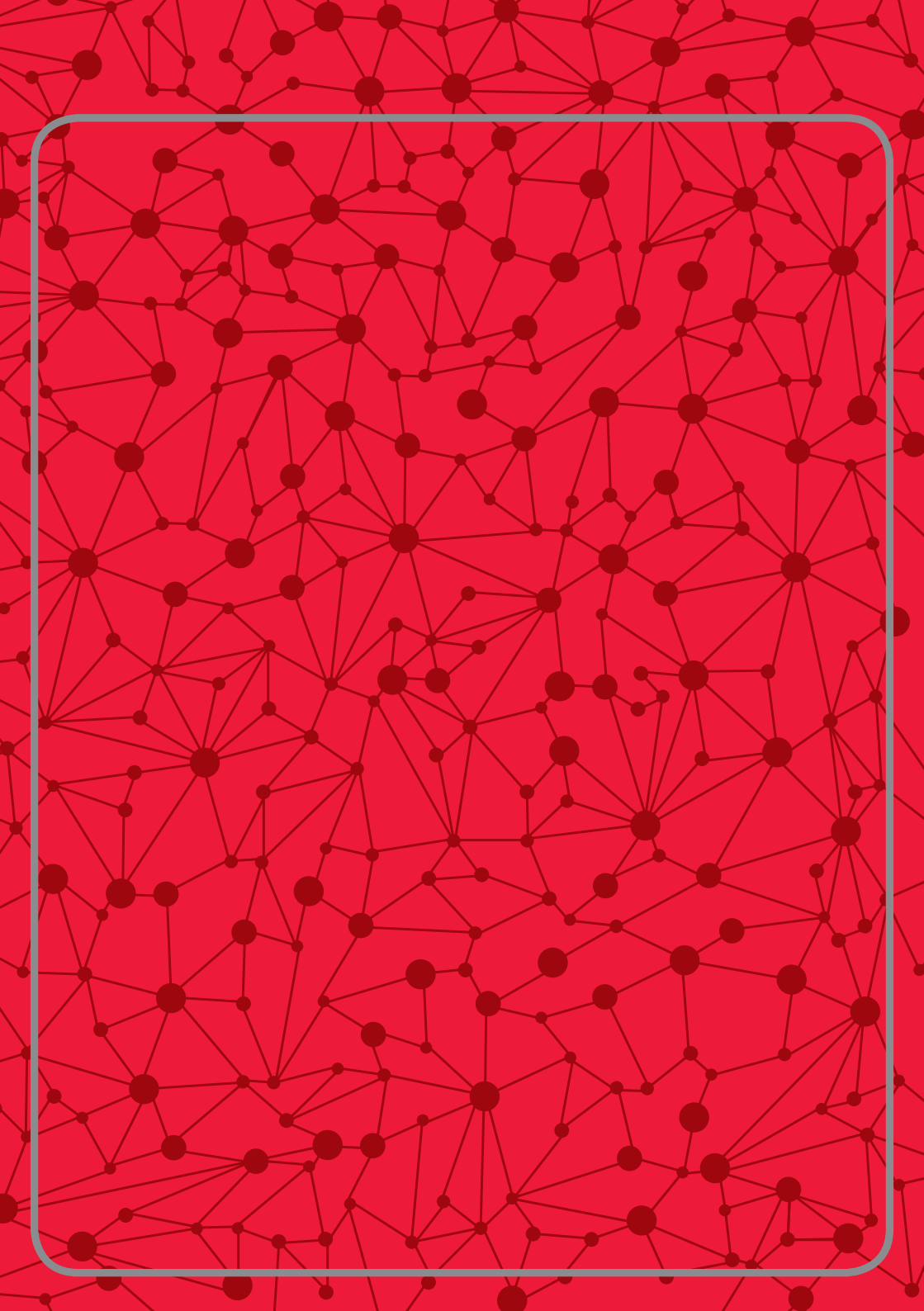
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



15 Rolle: Mitglied der Kirchengemeinde

Evangelische Kirchengemeinde (Sprecher/in der Ehrenamtlichen): Die Gemeinde hat keinen eigenen Pastor und Diakon mehr; das entsprechende Personal betreut noch zwei andere Gemeinden und ist nur ein bis zwei Tage pro Woche vor Ort.

Trotzdem existiert noch ein Gemeindeleben mit ehrenamtlichem Engagement, vor allem durch die Betreuung von Senior/innen, Kinderfreizeiten und einen gemeinsamen Chor.

Der / die Sprecher/in der Ehrenamtlichen der Gemeinde wohnt im Müllerviertel und wird wahrscheinlich zu öffentlichen Veranstaltungen kommen. Die Bereitschaft zu sozialen Vorhaben im Quartier ist hoch, weil Engagement für gesellschaftliche Randgruppen in der Gemeinde ein wichtiges Thema ist.

Hauptziel: Die Gemeinde wieder stärker beleben und an der Linderung sozialer Problemlagen mitwirken, gerne durch neue Vorhaben.

Kommentar:

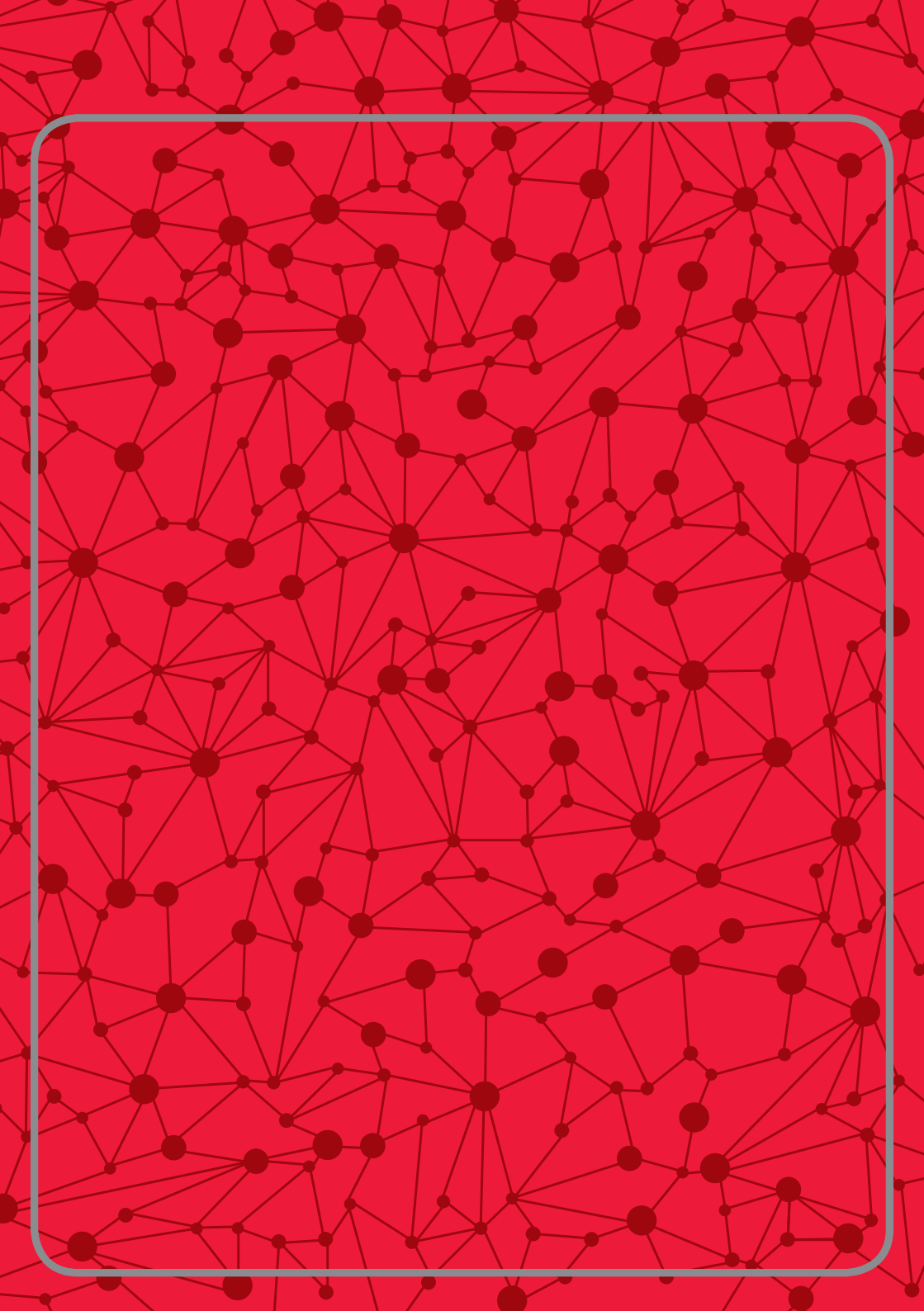
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



16 Rolle: Geschäftsführer/in der Wohnungsbaugesellschaft

Wohnungsbaugesellschaft BAUINVEST (Geschäftsführer/in für Feldberg):

Der BAUINVEST gehören alle größeren Mehrfamilienhäuser im Müllerviertel und damit circa 70% des Wohnbestandes. Die Häuser sind aus wirtschaftlichen Erwägungen nur zum Teil saniert. Manche Wohnungen sind in schlechtem Zustand.

Die BAUINVEST ist nicht in Feldberg beheimatet und überlässt den Kontakt mit den Mietern der lokalen Zweigstelle. Deren Auftrag ist es, Konflikte mit den Bewohnern bzw. unter den Bewohnern ohne große Öffentlichkeit zu schlichten. Dabei verlässt sich die BAUINVEST auch auf andere Akteure im Quartier, falls es hilfreich ist.

Hauptziel: Wirtschaftlichen Gewinn durch Vermietung des Bestandes im Müllerviertel erzielen und dabei schlechtes Image in der Öffentlichkeit vermeiden.

Kommentar:

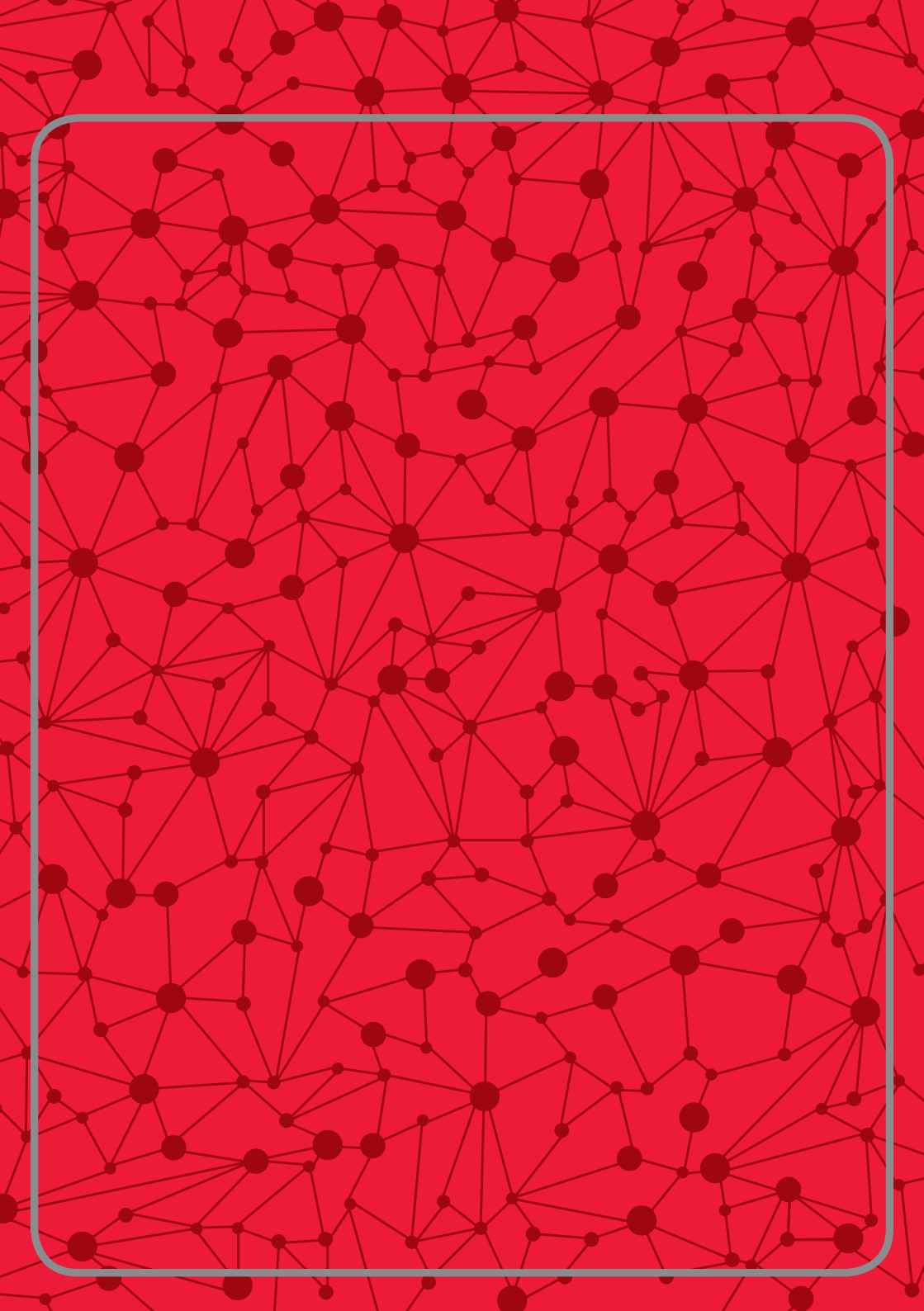
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



17 Rolle: Geschäftsführer/in des Jugendzentrums

Jugendzentrum (Geschäftsführer/in): Das Jugendzentrum schottet sich nach Außen ab. Es hatte in der Vergangenheit immer mal wieder Probleme mit Jugendlichen aus dem Quartier. Derzeit gibt es eine stabile Gruppe von jugendlichen Klienten, welche die Mitarbeiter/innen des Zentrums gerne betreuen (s. Karte 10: Jugendliche/r Sprayer/in). Auf möglicherweise durch Zusatzprobleme beeinträchtigte Neuzugänge haben die Mitarbeiter wenig Lust.

Die Mitarbeiter sind dem Engagement weiterer Akteure im Quartier durchaus aufgeschlossen, wollen aber ihre routinierte Arbeit im Zentrum ungern durch Änderungen gestört sehen. An öffentlichen Veranstaltungen und Vorhaben beteiligen sie sich nur insoweit es die eigene Arbeit zulässt.

Hauptziel: Stabile Arbeit mit bestehenden Klienten fortführen, zu viele Neuzugänge vermeiden.

Kommentar:

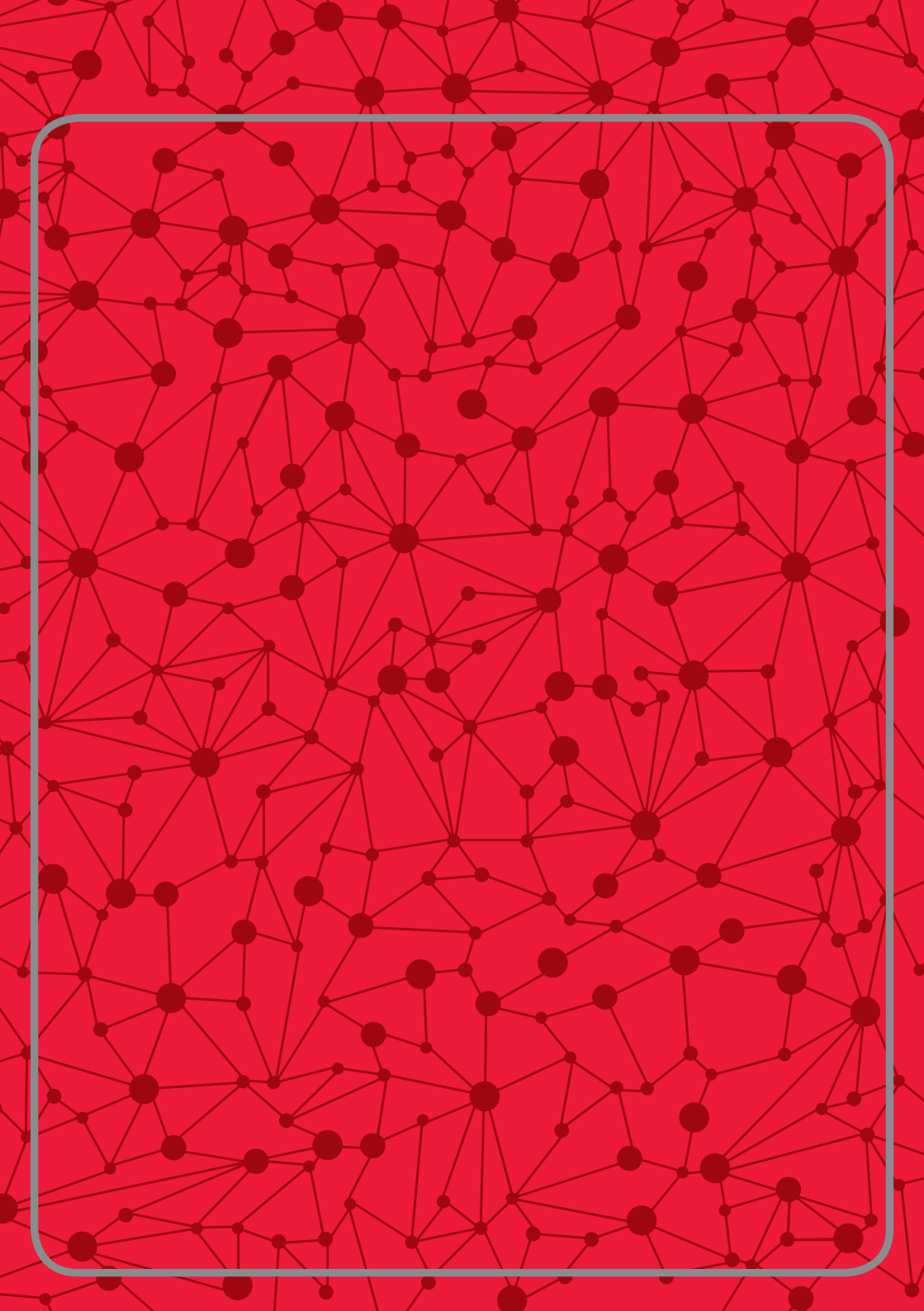
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



18 Rolle: Geschäftsführer/in der Kita

Kita (Geschäftsführer/in): Die Kita »Mühlen-Kita« ist mit den typischen Problemen solcher Einrichtungen konfrontiert: Schon immer gab es viele Kinder aus Familien mit sozialen Problemen und / oder Migrationshintergrund. Dem hohen Betreuungsaufwand standen und stehen knappe personelle und finanzielle Ressourcen gegenüber.

Die weitere Verschärfung der Lage im Quartier wird von den Mitarbeitern als Überforderung betrachtet. Manche erhoffen sich deshalb viel vom neuen Stadtteilbüro und wünschen sich Vorhaben, die die Kita unterstützen ohne zu viel eigenen Aufwand zu benötigen.

An öffentlichen Veranstaltungen im Quartier würde der / die Geschäftsführer/in teilnehmen, solange absehbar ist, dass dort Entscheidungen zu neuen Vorhaben gefällt werden.

Hauptziel: Beschaffen von Ressourcen / Unterstützung für die eigene Arbeit, v. a. die Integration von Migranten.

Kommentar:

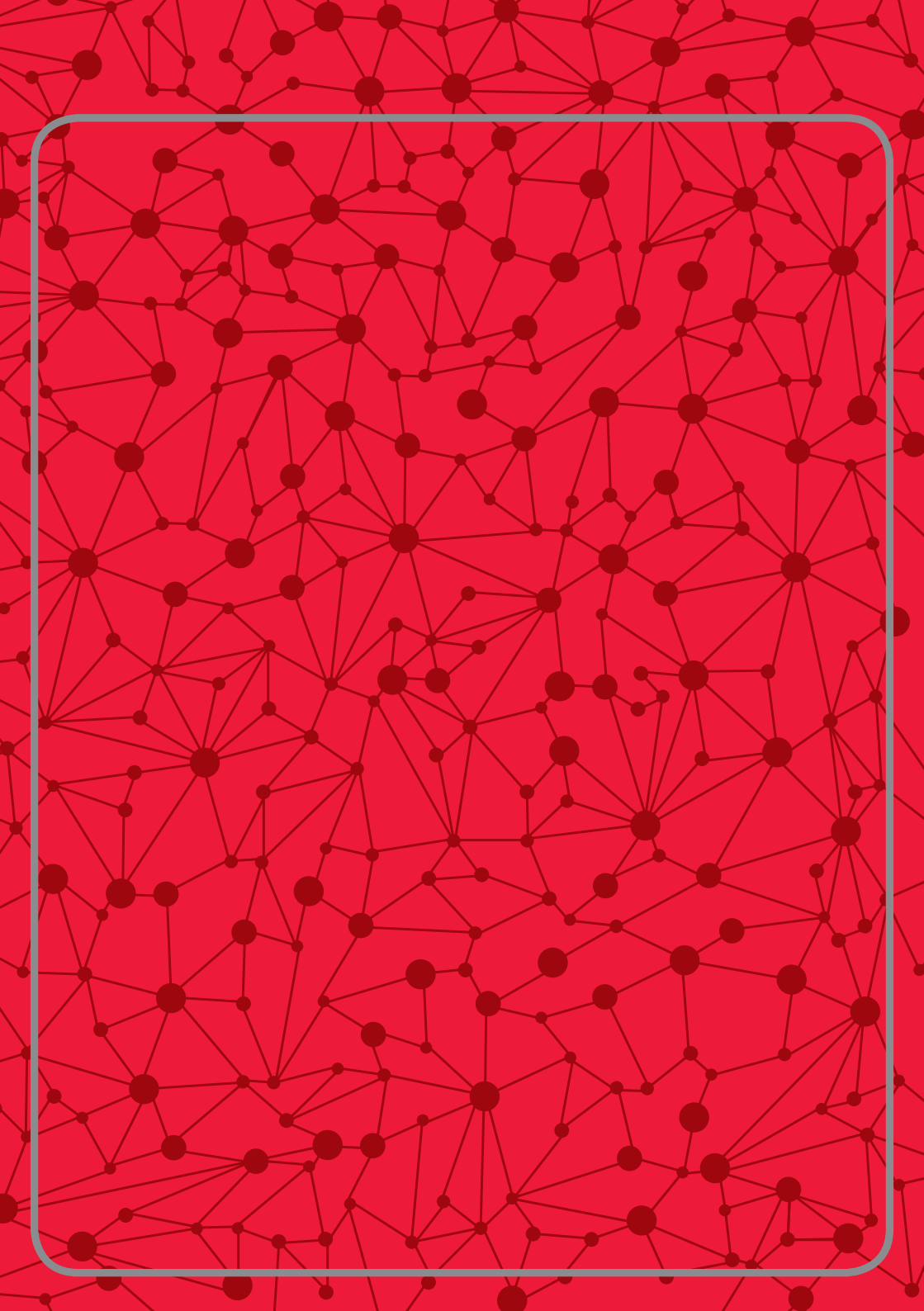
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



19 Rolle: Konrektor/in der Grundschule

Grundschule (Mühlenwald-Schule; Konrektor/in): In der Grundschule herrscht die Angst, durch weitere Zuwanderung überfordert zu werden. Auch bisher erfordert die Betreuung von Kindern aus bildungsfernen Familien schon hohen Aufwand.

Erste Eltern versuchen schon ihre Kinder von der Schule zu nehmen, da sie Nachteile befürchten. Deshalb ist die Schulleitung offen gegenüber Vorhaben, welche die Betreuungssituation im Schulbetrieb verbessern und den eigenen Ruf als gute Schule unterstützen.

Allerdings ist das Kollegium durch den normalen Schulbetrieb schon sehr ausgelastet und hat wenig Zeit für Vernetzung im Quartier. Daher ist Engagement aus der Schule nur zu erwarten, falls es einen klar erkennbaren Nutzen gibt, der dem Aufwand entspricht. Für Kontakte im Quartier ist der / die Konrektor/in zuständig.

Hauptziel: Ruf der Grundschule bessern und Abwanderung von Schülern aus besser gestellten Familien verhindern.

Kommentar:

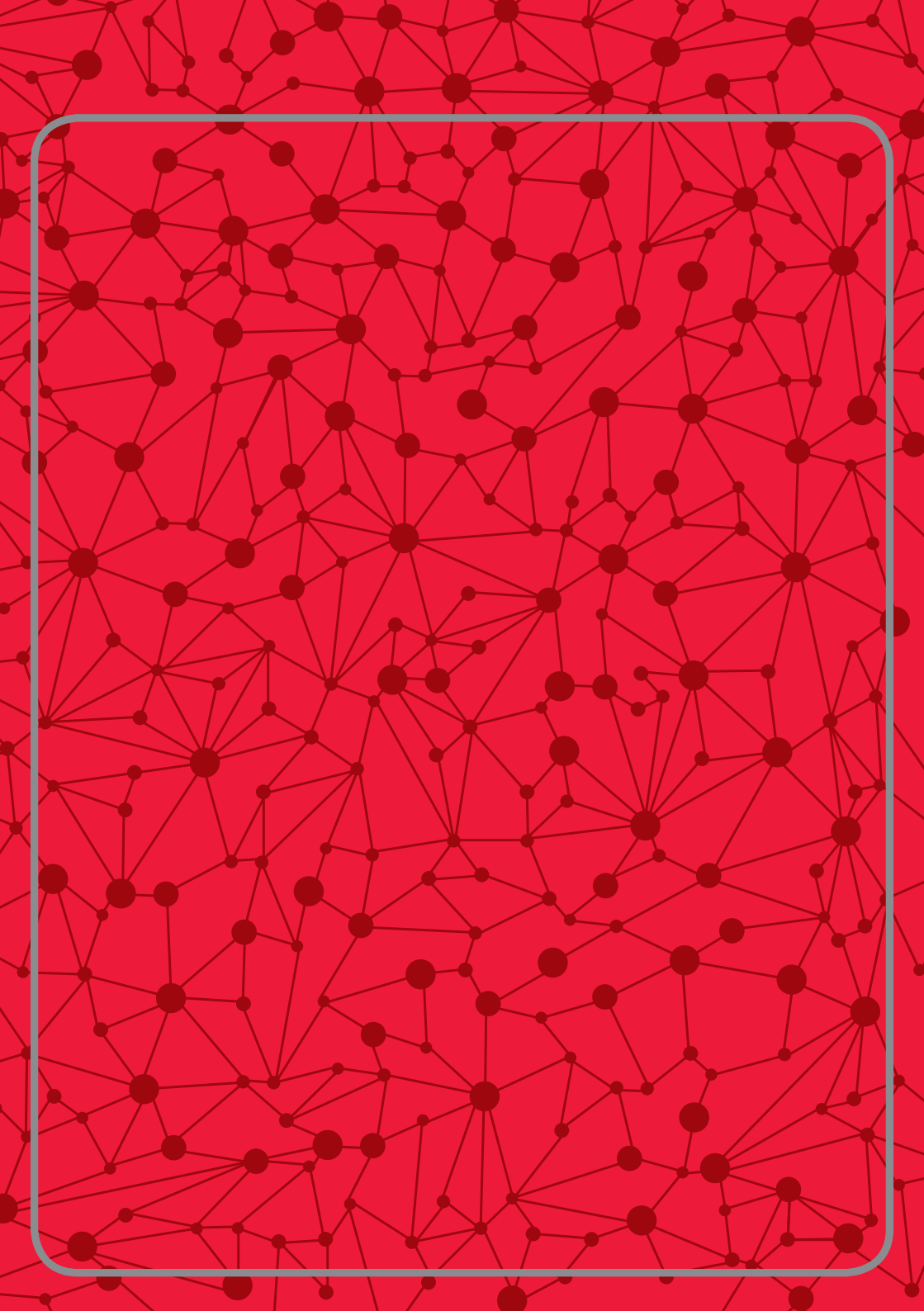
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



20 Rolle: Lokalredakteur/in

Feldberger Anzeiger (Redakteur/in): Die lokal am meisten gelesene Zeitung und wichtigste Medien-Instanz vor Ort.

In letzter Zeit war die zunehmend schlechte Lage im Müllerviertel oft Thema der Berichterstattung. Dabei wird zwar Verständnis für die Lage der Bewohner/innen geäußert, aber ebenso der Nachrichtenwert der sozialen Probleme vor Ort ausgereizt, z.B. durch skandalisierende Berichte über die angeblich hohe Kriminalität vor Ort.

Insofern ist der Ruf des Müllerviertels kein sehr wichtiges Kriterium für die Berichterstattung.

Hauptziel: Die eigene Auflage durch spannende Berichterstattung zum Müllerviertel steigern.

Kommentar:

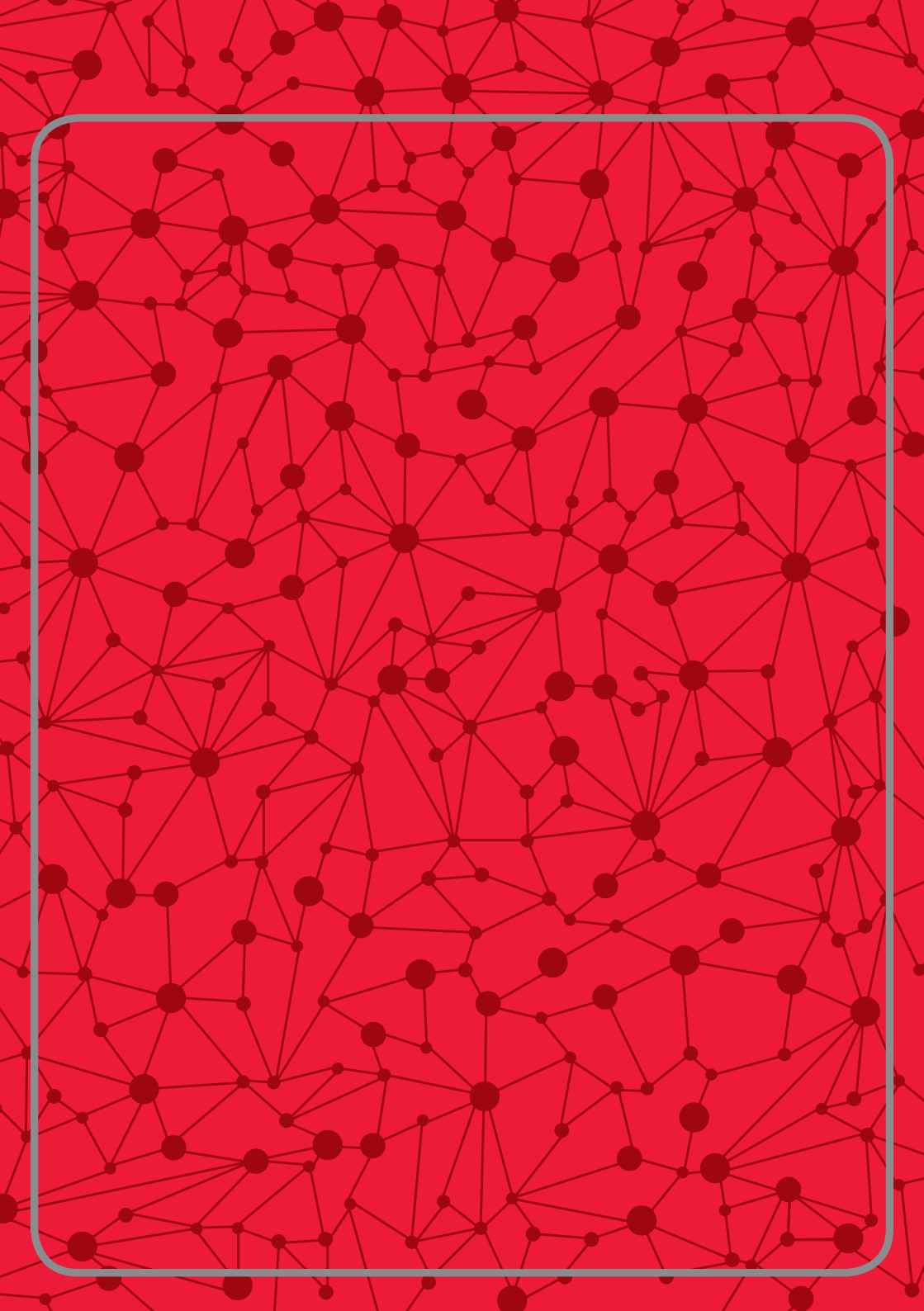
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



21 Rolle: Polizist/in

Polizei (Kontaktbeamter/-beamtin): Die lokale Polizei versucht in Feldberg derzeit verstärkt Präsenz zu zeigen. Weil der / die zuständige Kontaktbeamte/-beamtin aber auch für andere Quartiere zuständig ist, kann er / sie nur begrenzte Zeit für das Müllerviertel aufwenden (2–3 Tage pro Woche maximal). Er / sie kann bei Nachbarschaftskonflikten vermitteln und an öffentlichen Veranstaltungen teilnehmen, bei größeren Vorhaben aber nur punktuell unterstützen.

Hauptziel: Gewalttätige Eskalation von Konflikten im Müllerviertel verhindern, dabei aber nicht zu viele Kräfte vor Ort binden.

Kommentar:

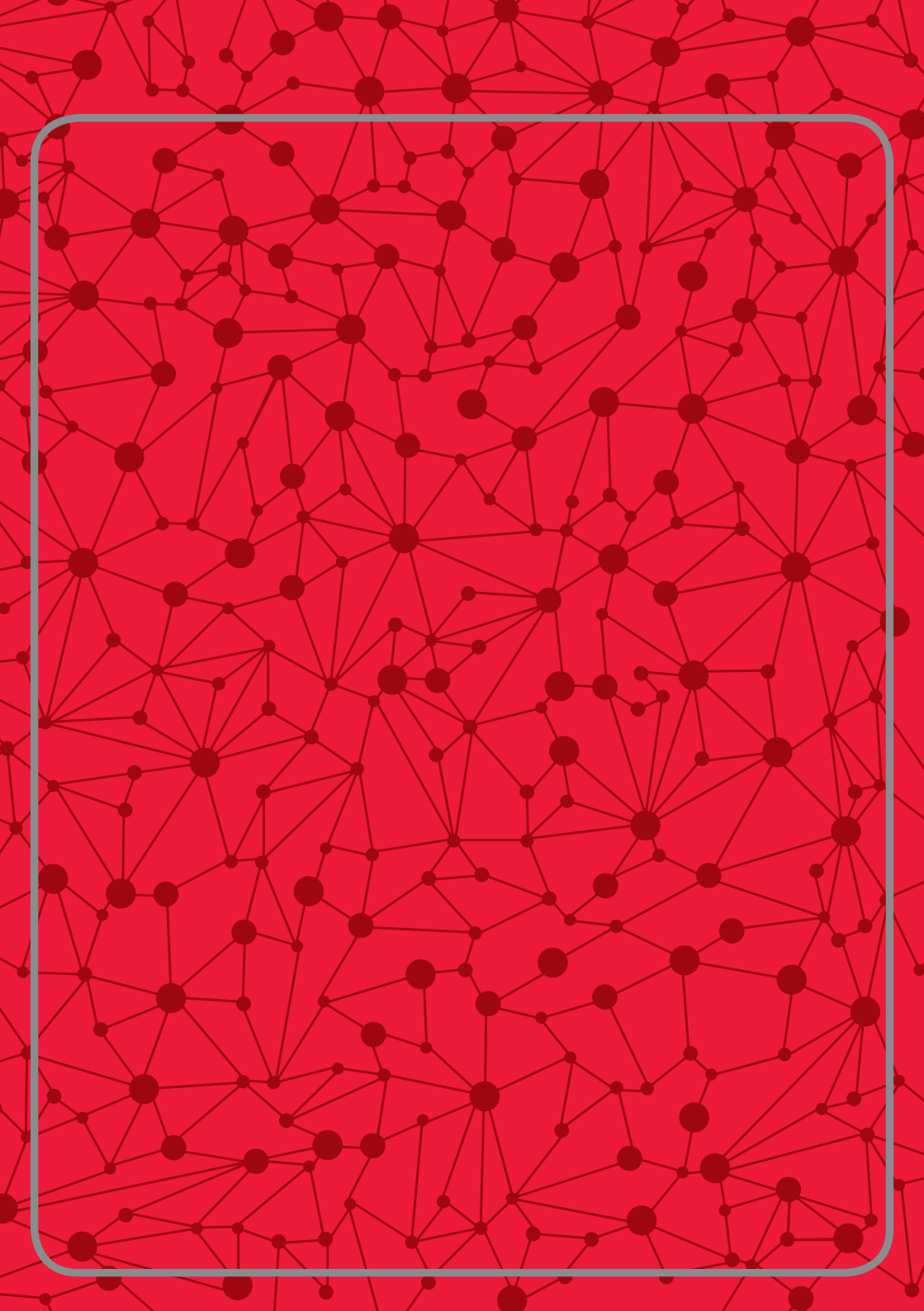
Die Rollen sollten zu Spielbeginn auf die Spieler verteilt werden.

*Es ist nicht notwendig, alle Rollen einzusetzen, **die Rollen des / der Bürgermeister/in und des Stadtteilbüros müssen aber besetzt sein.***

Jede/r Spieler/in sollte im Idealfall nur eine Rolle einnehmen.

Für jede Rolle werden kurz Eigenschaften und grundlegende Haltungen erklärt. Außerdem ist für jede Rolle ein Hauptziel angegeben, das sie im Spiel erreichen möchte. Dieses Hauptinteresse fungiert als Leitlinie für das Verhalten des jeweiligen Spielers.

Die Aufgaben des Stadtteilbüros sind auf der Spielkarte 22 in einer Zielvereinbarung beschrieben, die für alle Spieler einsehbar ist.



22.1 Zielvereinbarung

Zielvereinbarung für die **Gemeinwesenarbeit** im Müllerviertel:

1. Begründung und Aufgaben des Stadtteilbüros im Müllerviertel

Das Stadtteilbüro im Müllerviertel arbeitet im Kontext der folgenden zentralen gesellschaftlichen Entwicklungen:

- **Wirtschaftlicher Wandel:** Im Rahmen von Globalisierung und strukturellen Änderungen ist Vollbeschäftigung kaum erreichbar, besonders bei Randgruppen verfestigt sich Arbeitslosigkeit.
- **Demographischer Wandel:** Die Zunahme des Anteils ältere Menschen an der Bevölkerung stellt die Gesellschaft vor neue Herausforderungen.
- **Migration:** Der Anteil der Bevölkerung mit Migrationshintergrund nimmt zu, derzeit gibt es besonders starke Zuwächse.

Als Folge dieser Entwicklungen treten vielfältige Probleme in Erscheinung: Armut, soziale Isolation, Vernachlässigung des Wohnumfeldes, Kriminalität, Rassismus usw.

Im Müllerviertel konzentrieren sich diese Problemlagen besonders und führen zu Tendenzen der sozialen Segregation. Außerdem treten zunehmend nachbarschaftliche Konflikte auf. Dabei bleiben die vielversprechenden Potentiale des Viertels unterentwickelt.

Daher wirkt das Stadtteilbüro Müllerviertel im Rahmen seiner Möglichkeiten durch **Gemeinwesenarbeit** der Desintegration des Stadtviertels entgegen und sorgt für einen stärkeren sozialen Zusammenhalt sowie bessere Lebensbedingungen. →

22.2 Zielvereinbarung

2. Angebote im Stadtteil

Das Stadtteilbüro erbringt für und im Müllerviertel die folgenden Dienstleistungen:

- Eine Analyse des Bestandes an sozialer und zivilgesellschaftlicher Infrastruktur und bestehender Bedarfe
- Aktivierung der Bewohnerschaft, bei gleicher Berücksichtigung unterschiedlicher sozialer und ethnischer Gruppierungen
- Entwicklung von Projekten zur Förderung der lokalen Infrastruktur und zur Erfüllung von Bedarfen im Stadtteil
- Aufbau, Förderung und Begleitung lokaler sozialer Netzwerke und des sozialen Zusammenhaltes

3. Ziele und Wirkungen der Arbeit

- Orientierung an den geäußerten Bedürfnissen und Interessen der Bewohner/innen
- Ressourcenorientierung
- Zielgruppenübergreifender Ansatz
- Förderung der Selbsthilfe und Selbstorganisation
- Verbesserung der immateriellen Faktoren des Stadtteils
- Verbesserung der materiellen Situation und der Infrastruktur
- Zusammenarbeit von Haupt- und Ehrenamtlichen Kräften
- Umsetzung ressort- und bereichsübergreifender Ansätze

23 Ereigniskarte

Die Bundesregierung hat ein neues **Förderprogramm** für soziale Projekte aufgelegt.

Feldberg hat daraus 20.000 € für dieses Haushaltsjahr erhalten, die im Müllerviertel für ein zusätzliches Projekt angelegt werden können. Darüber wird bei der Stadtteilkonferenz durch die Verwaltung entschieden.

Bedingungen für eine Freigabe der Gelder sind, dass das Projekt in Kooperation mehrerer Akteure stattfindet und dass es ehrenamtliches Engagement durch Bewohner/innen umfasst.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.

The image features a complex network of interconnected nodes and lines. The nodes are represented by circles of varying sizes, colored in red and grey. The lines connecting them are thin and grey. A central rectangular area is defined by a thick grey border with rounded corners. Inside this border, the text 'GELINGENDE Kooperationen IM SOZIALRAUM' is displayed in a clean, sans-serif font. The background is white, and the overall composition is dense and interconnected, symbolizing social networks and cooperation.

GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

24 Ereigniskarte

Es ist zu einem **Konflikt auf einem Spielplatz** im Müllerviertel zwischen verschiedenen Bewohner/innen gekommen.

Ältere Anwohner/innen fühlten sich in ihrer Abendruhe durch laut spielende Kinder mit Migrationshintergrund gestört und versuchen jetzt zu späterer Stunde immer wieder den Spielplatz zu »räumen«. Dabei kam es zuletzt zu lautstarkem Streit, der erst durch Auftreten der Polizei beendet werden konnte. Die Presse hat darüber berichtet.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.



GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

25 Ereigniskarte

Die **Deutsche Post** hat überraschend angekündigt, aufgrund eines angeblichen Mangels an Kunden die einzige Filiale im Müllerviertel in drei Monaten zu schließen.

Unter den Bewohner/innen und Betreiber/innen von Geschäften im Quartier macht sich deswegen Protest breit. Man fühlt sich vernachlässigt und befürchtet Isolierung des Quartiers sowie Schaden für das lokale Gewerbe. Es wird viel darüber geredet, aktiv etwas gegen die Schließung zu unternehmen, bisher hat aber noch niemand eine konkrete Aktion angekündigt. Auch die Stadtverwaltung hat bisher noch nicht reagiert.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.

The image features a complex network of nodes and connections. The nodes are represented by circles of varying sizes, colored in red and grey. These nodes are interconnected by a dense web of thin grey lines, creating a mesh-like structure. A central rectangular area is defined by a thick grey border with rounded corners. Inside this border, the text 'GELINGENDE Kooperationen IM SOZIALRAUM' is displayed in a clean, sans-serif font. The overall composition is a visual metaphor for social networks and cooperation.

GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

26 Ereigniskarte

Unter den Bewohner/innen des Müllerviertels ist die **Arbeitslosigkeit** hoch, vor allem bei Jugendlichen.

Die örtlichen Schulen sind damit überfordert, den Schulbesuch von Kindern und Jugendlichen sicher zu stellen und Bildungsrückstände auszugleichen. Größere Gruppen von Jugendlichen halten sich tagsüber auf den Straßen auf, was zu großer Verunsicherung bei manchen Bewohner/innen führt.

Deshalb hat eine Gruppe besorgter Lehrer/innen und Bewohner/innen einen Brandbrief an das Rathaus geschrieben, der auch von der Presse abgedruckt wurde.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.

The image features a complex network of nodes and connections. The nodes are represented by circles of varying sizes, colored in red and grey. These nodes are interconnected by a dense web of thin grey lines, creating a mesh-like structure. A central rectangular area is defined by a thick grey border with rounded corners. Inside this border, the text 'GELINGENDE Kooperationen IM SOZIALRAUM' is displayed in a clean, sans-serif font. The overall composition is a visual metaphor for social networks and cooperation.

GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

27 Ereigniskarte

Der **lokale Stadtpark** im Müllerviertel ist sichtbar verfallen, vermüllt und erneuerungsbedürftig. Auch halten sich dort tagsüber regelmäßig Gruppen von Trinkern und Obdachlosen auf, wodurch die Nutzung durch andere Bewohner/innen etc. nachgelassen hat. Manche Bewohner/innen behaupten auch, dass Zuwanderer/innen angefangen haben im Park mit Drogen zu Dealen.

Der lokale Stammtisch älterer Bewohner/innen hat jetzt eine »Bürgerwehr« zur Überwachung und Säuberung des Parks gegründet, die dort patrouilliert. Bisher kam es nur zum Streit mit den örtlichen Trinkern und Obdachlosen, die ihrerseits auf dem Recht beharren, sich an öffentlichen Plätzen aufzuhalten.

Die Polizei sah bisher keinen Grund einzugreifen, da noch keine Straftaten vorgefallen seien.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.



GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM

28 Ereigniskarte

In zwei Häusern der BAUINVEST im Müllerviertel haben sich **untragbare Wohnbedingungen** ergeben.

Die Sanitäreinrichtungen funktionieren teilweise nicht mehr und in vielen Wohnungen ist Schimmel aufgetreten. Die Hausverwaltung der BAUINVEST argumentiert, die Probleme seien erst durch Überbelegung der Wohnungen und mangelnde Sorgfalt der Mieter entstanden.

Die Presse hat Berichte dazu veröffentlicht, welche einen Teil der Verantwortung auch der Untätigkeit der Stadt bei Betreuung der Bewohner/innen zurechnen.

Das Stadtteilbüro hat nun von der Verwaltung den Auftrag bekommen, zwischen den Bewohner/innen der betroffenen Häuser und den Hausbesitzern zu vermitteln oder anderweitig Lösungen für die vorliegenden Probleme zu finden.

Kommentar:

Diese Ereigniskarten können optional eingesetzt werden, um das Szenario abwechslungsreicher zu gestalten. Dann wird zu Beginn jeder Planungsphase eine Karte gezogen und allen Spielern vorgelesen, die auf die neue Situation nach eigener Maßgabe reagieren können.



GELINGENDE
Kooperationen
IM SOZIALRAUM