Aus der Workshop-Reihe: **Design und Nachhaltigkeit**

Workshop: Es geht um’s Prinzip

Leitung des Workshops und Spielleiter: Christhard „Otto“ Landgraf, AGD

Der **Gestaltungswille** eines Designers ist immer Ausdruck seiner Haltung und spiegelt sich in seiner Positionierung wider. Die Positionierung steht damit im Fokus des unternehmerischen Handelns jeden Designers.

Weiterhin ist die Arbeit des Designers, genauso wie Nachhaltigkeit, wesentlich von der persönlichen Verantwortung der Akteure im unternehmerischen sowie im gesellschaftlichen Miteinander geprägt.

Wir werden uns mit diesem Workshop dem Gespann Design und Nachhaltigkeit im wahrsten Sinne des Wortes spielerisch nähern – **wir fischen alle im gleichen Teich**.

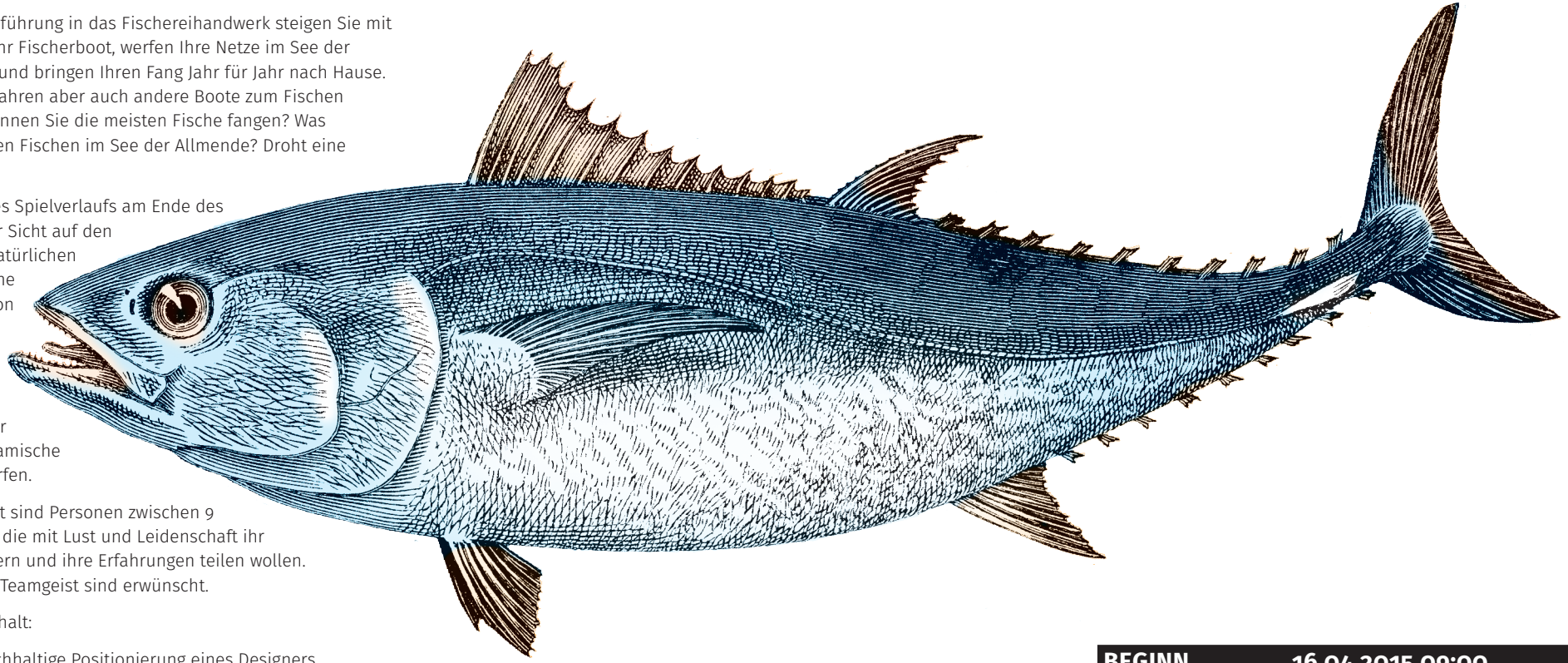
Nach einer Einführung in das Fischereihandwerk steigen Sie mit Ihrer Crew in Ihr Fischerboot, werfen Ihre Netze im See der Allmende aus und bringen Ihren Fang Jahr für Jahr nach Hause. Neben Ihnen fahren aber auch andere Boote zum Fischen hinaus. Wie können Sie die meisten Fische fangen? Was passiert mit den Fischen im See der Allmende? Droht eine Überfischung?

Die Analyse des Spielverlaufs am Ende des Spiels wird der Sicht auf den Umgang mit natürlichen Ressourcen eine neue Dimension geben. Weiterhin soll der Workshop das Verständnis für komplexe dynamische Prozesse schärfen.

Spielberechtigt sind Personen zwischen 9 und 90 Jahren die mit Lust und Leidenschaft ihr Wissen erweitern und ihre Erfahrungen teilen wollen. Offenheit und Teamgeist sind erwünscht.

Aufbau und Inhalt:

1. Über die nachhaltige Positionierung eines Designers
2. Das Spiel spielen
3. Analyse des Ergebnisses und Diskussion



Thunfisch (Thunnus thynnus)

BEGINN	**16.04.2015 09:00**
ENDE	**16.04.2015 11:15**
ORT	**Deutsche Werkstätten Hellerau**
ADRESSE	**Moritzburger Weg 68**
	01109 Dresden
VERANSTALTER	**Allianz Deutscher Designer AGD**
MAX. TEILNEHMERZAHL	**20**

Seminare im Frühjahr 2015:

Hamburg 18.05.2015, 09:00–17:00

Berlin 20.05.2015, 09:00–17:00

Informationen/Anmeldung: http://design-und-nachhaltigkeit.de/seminar

Spielanleitung für die FischerInnen

Bilden Sie möglichst gleich große Gruppen. Jede Gruppe stellt in diesem Spiel ein Fischerei-Unternehmen (Boot) dar, das sein Geld ausschließlich mit dem Fischfang verdient.

Ziel des Spiels ist es, nach einer bestimmten Zeit, d. h. nach **mehreren Fangsaisons**, ***insgesamt möglichst viele Tonnen Fische gefangen zu haben***.

Zu Beginn jeder Fangsaison erfahren die FischerInnen von der Spielleitung, wie viele Tonnen Fische im See sind – Bestand zum Saisonbeginn. Der Ausgangsbestand beträgt 1000 Tonnen.

Danach entscheidet jedes Unternehmen, wie viel Prozent dieser Fischmenge im See es fangen will. Erlaubt sind **Fangquoten zwischen 0 % und 15 %**.

Jedes Unternehmen trägt seine Fangquote und die Nummer der Fangsaison in den Protokollbogen rechts ein und gibt ihn bei dem/der SpielleiterIn ab. Kontakte zwischen Gruppen sind **NICHT** gestattet.

Am Ende jeder Fangsaison erhalten alle TeilnehmerInnen von dem/der SpielleiterIn zum Beispiel folgende Informationen:

Fangquote Boot 1: 6 %,
Fangquote Boot 2: 9 %,
Fangquote Boot 3: 12 %,
Fangquote Boot 4: 13 %,
Fangquote Boot 5: 14 %.
Insgesamt wurden somit 54 % der Fische aus dem See geholt.

Bei einem Ausgangsbestand von 1000 t bedeutet das eine Fangmenge von 540 t.

Die Protokollbögen werden anschließend an die einzelnen Gruppen zurückgegeben und die nächste Fangsaison beginnt.

Boot 1 2 3 4 5 Protokollbogen

Bitte die Fangquoten und Fangergebnisse hier eintragen.

Fangsaison Nr.	**Fangquote** (max. 15 %)	**Fangmenge in t**
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

zappo [Agentur für Kommunikation] GbR
Scharnhorststraße 25 • 10115 Berlin
Telefon +49 30 2045 0308
http://www.zappo-berlin.de

Grundlage für die Spielanleitung: www.umwelt-im-unterricht.de, Hrsg.: Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (2/2013). Dieser Text steht unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-NC-SA 3.0.