Planspiel

Die integrierte Entwicklung eines Wohngebietes

Einführung und Anleitung für die Spielleitung

Autor/innen:
Anja Müller, Jan Üblacker, Dr. Mei-Ing Ruprecht, Dr. Julia Jarass

erarbeitet im Rahmen der Arbeitsgruppe „Integrierte Entwicklung des Wohnens“ des Jungen Forums der Akademie für Raumforschung und Landesplanung (ARL)

CC-Lizenz BY-NC 3.0 Deutschland

Download auf www.arl-net.de, Stichwort “Planspiel”
Letzte Aktualisierung: März 2018

Inhalt

1. Vorwort 3
2. Das Thema: Integrierte Entwicklung eines Wohngebiets 3
3. Ziel des Planspiels 4
4. Perspektiven und Konflikte im Planspiel 4
5. Vorbereitung des Planspiels 5
6. Durchführung des Planspiels 6
7. Spielregeln 7
8. Rolle der Spielleitung 8
9. Einsatz von Ereigniskarten 8
10. Leitfaden für die abschließende Plenumssitzung 8
11. Auswertung des Planspiels 10
12. Materialien und Hinweise für den Druck 11

1. Vorwort

Das Planspiel wurde im Rahmen der Arbeitsgruppe „Neue Wege für die integrierte Entwicklung des Wohnens in städtischen Räumen“ des Jungen Forums der Akademie für Raumforschung und Landesplanung (September 2014 –März 2017) erarbeitet. Es wurde konzipiert, um Studierende und Berufseinsteiger/innen aus den Bereichen Stadtplanung, Raumplanung, Geographie, Soziologie und Architektur an die Praxis von Planung, „integrierten Prozessen“ und Stadtentwicklung heranzuführen. Der Zielgruppe soll damit eine spielerische Annährung an die genannten Themenfelder ermöglicht werden, die darüber hinaus ein Lernen auf fachlicher und persönlicher Ebene fördert.

Ein Planspiel soll vor allem Spaß machen! Daher hoffen wir als Autor/innen-Team, dass Sie gut mit den vorliegenden Materialien arbeiten können und gute Erfahrungen mit Ihren Teilnehmer/innen machen.

Für weiterführende Informationen zum Thema der integrierten Entwicklung des Wohnens sowie zur Entstehung des Planspiels wird auf den dazugehörigen Arbeitsbericht verwiesen (erscheint voraussichtlich im Sommer 2018): *Ruprecht, M.; Böttcher, J. M. (Hrsg.): Wohnen in städtischen Räumen – Neue Wege für eine integrierte Entwicklung*

2. Das Thema: Integrierte Entwicklung eines Wohngebiets

Der Kontrast von Wohnungsknappheit und Wohnungsleerständen sowie eine Zuspitzung gesellschaftlicher Herausforderungen in den Städten rücken das Thema Wohnen zunehmend in den Fokus planerischen Handelns. Ausgehend von der „Leipzig Charta zur nachhaltigen europäischen Stadt“, der Initiative „Nationale Stadtentwicklungspolitik“ und verstärkt in der aktuellen Kohäsionspolitik der Europäischen Union wird die Bedeutung einer integrierten Stadtentwicklung betont. Eine integrierte und somit ganzheitliche Betrachtung von Quartieren, die in die gesamtstädtische Entwicklung eingebunden ist, wird in diesen Dokumenten als Ansatz für eine intelligente und nachhaltige Entwicklung der Städte gesehen.

Die Auseinandersetzung mit dem Thema Wohnen ist erforderlich, denn eine integrierte Entwicklung von städtischen Räumen ist trotz der bekannten Relevanz kein Standard im kommunalen Planungsalltag. Insbesondere ist die Umsetzung einer integrierten Stadtentwicklung gemäß der politischen Forderung zu stärken und auszubauen. Um das Wohnen in städtischen Räumen „integriert“ weiterzuentwickeln, sollten Konzepte und Planungen auf eine Vielzahl von Rahmenbedingungen, insbesondere auch auf das Zusammenspiel aus baulichen, sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Prozessen eingehen.

3. Ziel des Planspiels

Anhand eines fiktiven Szenarios, bei der auf einer innerstädtischen Industriebrache Wohnbauland entwickelt wird, werden die Interessen unterschiedlicher Akteursgruppen, die Konflikte um Flächen und das Handeln zwischen staatlichen und wirtschaftlichen Zwängen deutlich. Das Thema Wohnen wird im Spannungsfeld zwischen Wirtschafts- und Sozialgut dargestellt.

Mit dem Planspiel soll erreicht werden, dass sich die Teilnehmer/innen mit zentralen Fragestellungen der Stadtplanung auseinandersetzen: Was bedeutet es, ein Wohngebiet „integriert“ zu entwickeln? Wer sind die relevanten Akteure im Prozess und wie sind deren Handlungslogiken? Welche Themen sind bei Wohngebietsentwicklungen bedeutsam? Wodurch wird das Ergebnis einer Planung beeinflusst? Und wie kann Kooperation erfolgen?

Die Beschreibung der Ausgangssituation und die Aufgabenstellung für die Teilnehmenden sind den beiliegenden Materialien zu entnehmen. Der Startpunkt des Planspiels liegt in Anlehnung an den Ablauf eines Bebauungsplanverfahrens nach dem Aufstellungsbeschluss in der Phase der Konzeptfindung. Die Stadt Barstedt hat für die Konzeptfindung einer für die Stadt derart wichtigen Entwicklung zunächst informelle Beratungen zwischen relevanten Akteuren vorgesehen, um eine integrierte Entwicklung von Wohngebieten zu erreichen. Ziel dieses Beteiligungsprozesses ist, einen intensiven Austausch zwischen den Akteuren zu erreichen und die Ergebnisse, die in der abschließenden Plenumssitzung erarbeitet werden, in das formelle Planungsverfahren aufzunehmen.

4. Perspektiven und Konflikte im Planspiel

Kern des Planspiels sind zahlreiche Konflikte, die die Teilnehmer/innen im Verlauf des Planspiels bearbeiten. Unterschiedliche Perspektiven und Motivationen der Akteursgruppen führen zu einer Vielzahl an inhaltlichen Fragestellungen für die Entwicklung des Wohngebietes:

Städtebau: Wie bettet sich das neue Quartier städtebaulich in den vorhandenen Kontext ein? Welche Dichte soll erreicht werden? Welche Gebäudetypologien und wie viele Wohneinheiten sollten es werden? In welchen Lagen (am Grünraum, an Verkehrsachsen) sollen welche Stadtbausteine verwendet werden?

Soziale Mischung: Welche Zielgruppen sollen zukünftig in dem neuen Quartier wohnen? Wie wirkt sich das neue Wohngebiet auf die Sozialstruktur im angrenzenden Gebiet aus?

Wirtschaftlichkeit: Welcher Zusammenhang besteht zwischen Dichte und Wirtschaftlichkeit? Welcher zwischen Dichte und Kosten? Wie soll sich die Stadt positionieren? Soll sie größtmöglichen Profit erreichen, Kostendeckung anstreben und sogar noch subventionieren?

Bürgerbeteiligung: Wird eine Bürgerbeteiligung ermöglicht? Ist mit einer starken Beteiligung zu rechnen? Wer beteiligt sich und welche Bedeutung hat das für die Planung?

Verkehr: Wird das Gelände durch den ÖPNV erschlossen? Wenn ja, wie? Wie hoch soll der Stellplatzschlüssel sein? Wie geht man mit der Bewohnerschaft angrenzender Gebiete um, die wegen Verschmutzung und Lärm besorgt ist sowie mit einem „drohenden Mangel“ an Stellplatzflächen? Können alternative Mobilitätskonzepte umgesetzt werden?

Altlasten und Umweltschutz: Wie geht man mit der Kontamination des Bodens um und wer trägt die Kosten?

Kultur: Welche Möglichkeiten haben die Künstler/innen, ihre Ateliers und ihre Veranstaltungshalle zu behalten?

Denkmalschutz: Was geschieht mit der Halle, die unter Denkmalschutz steht? Wie kann die Halle identitätsstiftend erneuert und genutzt werden?

Freiflächen: Wie kann der Verlust von Freiflächen (für die bestehende Nachbarschaft) kompensiert werden? Wie soll die Flussaue genutzt und zugänglich gemacht werden?

5. Vorbereitung des Planspiels

Der aufgezeigte Spielablauf ist auf eine ganztägige Veranstaltung mit Mittagspause ausgelegt (6 Stunden). Selbst bei einer verkürzten Dauer sollten min. 4 Stunden (mit Pause) eingeplant werden. Ein alternativer verkürzter Spielablauf ist in der Präsentation enthalten

Als Teilnehmerzahl sind min. 8 bis max. 20 Teilnehmer/innen günstig, da so in der Regel max. zwei Personen eine Rolle übernehmen. Ggf. können einzelne Rollen als Dreierteam besetzt werden. Im Idealfall sind es 16 Personen.

Der Raum, in dem das Planspiel durchgeführt wird, sollte ausreichend groß bemessen sein, so dass sowohl eine Plenumssitzung (U-Form) als auch Arbeit an Kleingruppen-Tischen in den seitlichen Bereichen des Raumes möglich ist. Ein aufwändiger Umbau für die Plenumssitzungen sollte vermieden werden. Alternativ können ein mittelgroßer Raum und zwei kleinere Seminarräume für bilaterale Besprechungen vorgesehen werden.

Im Vorhinein sind die Teilnehmenden über Thema und Ziel des Planspiels (s.o.) zu informieren. Der Arbeitsbericht der Arbeitsgruppe sollte NICHT im Vorfeld zur Lektüre empfohlen werden, da dort die Rollen – wenn auch abstrakt – beschrieben sind.

Im Verlauf des Planspiels werden folgende Ausstattung und Technik benötigt:

- Beamer für Präsentation, Laptop
- Tischanordnung in U-Form für ca. 16 Personen, abhängig von Teilnehmerzahl
- Tisch für die Spielleitung
- Mehrere Tische für Besprechungen als „Büros“
- Medienkoffer mit dicken und dünnen Stiften, mehrere Scheren, Klebestreifen, Pinnadeln, Moderationskarten
- Weißes Papier für Schriftverkehr
- freie Fläche an einer Wand für Poster, 1 Flipchart, 2 Moderationswände
- Ausgedruckte Spielmaterialien, Mappe je Rolle erstellen (s. Druckhinweise)
- ggf. Kekse & Getränke für eine angenehme Spielatmosphäre

6. Durchführung des Planspiels

Der Spielablauf wird mit ca. 6 Stunden angesetzt (vgl. Schaubild in Materialien). Gruppenprozesse sind sehr dynamisch, weshalb Pufferzeiten eingeplant werden sollten. Erfahrungsgemäß fehlt am Ende oft Zeit für die Auswertung. Diese sollte aber unter keinen Umständen gekürzt werden oder gar entfallen, da diese für den Lernerfolg entscheidend ist.

Pausen sind am besten nach dem 1. Plenum oder im Laufe der freien Phasen möglich. Eine Pause zwischen der abschließenden Plenumssitzung und der Auswertung ist nicht zu empfehlen, da die Reflektion sonst bereits in der Pause stattfinden könnte.

1. Einführung, Informations-/Lesephase, Strategiebildung

- Die Spielleitung führt in das Planspiel ein, neben einer kurzen Vorstellung der Herkunft des Spiels, folgen einleitende Worte zum Ablauf des Spiels.
    - Vorstellen des Planspiel-Szenarios anhand der Präsentation (s. Dokument D) und des zu entwickelnden Plangebietes
    - Vorstellen der Aufgabe und Erläutern der Stadtbausteine und Kennzahlen
- Die Rollen werden anhand von Losen an die Teilnehmenden vergeben. Sofern mehr als eine bzw. zwei Personen je Rolle vertreten sein sollte, sind vorrangig die Stadtplanung, die Vertreter der Wohnungswirtschaft sowie danach die Zivilgesellschaft mit einer zusätzlichen Person zu besetzen. Die Spielleitung kann dies anhand der Anzahl der Lose steuern.
- Anschließend setzen sich die Teilnehmenden zu ihrem Namensschild und lesen sich in ihre Rollen ein. Danach sollte die Möglichkeit für Rückfragen eingeräumt werden.
- Sofern mehr als eine Person eine Rolle übernimmt, wird nun gemeinsam rollenintern eine Strategie überlegt.
- Die Teilnehmenden erhalten Hinweise in der Präsentation für diese Phase. Die Spielleitung sollte sich im Vorhinein damit vertraut machen.

2. Spielphase

Der Spielablauf ist in freie Spielphasen und gemeinsame Plenumsphasen unterteilt.

Sofern ausreichend Zeit vorhanden ist, kann die freie Spielphase verlängert und ggf. durch eine zwischengeschaltete weitere Plenumsphase unterbrochen werden.

Auftakt

In der ersten Plenumsphase stellen die Teilnehmenden prägnant ihre jeweilige Rolle sowie dazugehörige institutionelle Anbindung vor und nennen knapp die in den Rollenbeschreibungen enthaltenen Ziele (sofern sie diese preisgeben möchten). Die Spielleitung sollte den Zeitrahmen hierfür gering halten. Bei einem knappen Zeitrahmen kann alternativ die Vorstellung der Rollen durch die Spielleitung mit den jeweils wichtigsten Zielen und möglichen Ansatzpunkten für Gespräche erfolgen.

Freie Spielphase : Interaktion zwischen den Akteuren

Die Teilnehmenden können entsprechend der Spielregeln miteinander kommunizieren und verhandeln. Sie können sich an den vorgegebenen Rollenbeschreibungen orientieren und gleichzeitig Freiräume der Rolle ausloten.

Die Spielleitung hat während des gesamten Spielablaufs die Aufgabe, die Situation zu verfolgen und gegebenenfalls steuernd einzugreifen. Ein Mittel hierzu sind die Ereigniskarten, die neue Informationen ins Spiel bringen und damit kurzfristig die allgemeine Interessenlage verändern oder gezielt bestimmten Rollen nutzen können.

Genauere Informationen siehe Erläuterungen.

Abschließende Plenumssitzung

Die Teilnehmenden können bis spätestens 15 min vor Beginn ihre Tagesordnungspunkte (TOPs) bei der Spielleitung einreichen. Zum Ablauf siehe gesonderte Erläuterungen.

3. Reflexion und Feedback

Die Spielauswertung trägt wesentlich zum Lernerfolg der Planspieler/innen bei und sollte genügend zeitlichen Raum einnehmen. Zum Ablauf siehe gesonderte Erläuterungen.

7. Spielregeln

Spielleitung

- verteilt die Rollen per Los, ein bis drei Personen je Akteur/ Akteursgruppe
- einhalten der Zeitplanung, passt ggf. den Ablauf und die Länge der Spielschritte an
- leitet die Plenumsrunden
- verteilt Ereigniskarten

Kommunikation zwischen den Akteuren

- Besprechungen oder „Telefonate“ mit anderen: Abstimmung untereinander, bei Konflikten ggf. nur nach Zustimmung der Spielleitung, gemeinsames Treffen im „Büro“/Kleingruppen-Tisch
- Schriftliche Nachrichten: handschriftlich zwischen Akteuren, ggf. Auslieferung über die Spielleitung
- Interne Besprechungen (innerhalb einer Akteursgruppe): z.B. Strategie und nächste Spielschritte überlegen
- allgemein muss „live“ gespielt werden (kein Internet und Handy)

Zwei Plenumssitzungen – Auftakt (10-15 min) und abschließende Plenumssitzung

- Jeweils Vorstellung des erarbeiteten Konzepts vorbereiten
- Tagesordnungspunkte einreichbar bis 15 min vorher

8. Rolle der Spielleitung

Die Spielleitung übernimmt eine zentrale Rolle für den Spielverlauf. Wünschenswert ist ein kreativer, spontaner Umgang mit den sich entwickelnden Situationen, die sich nicht vorhersehen lassen.

Aufgaben

- Einführung und Auswertung des Spiels
- Einhaltung des zeitlichen Rahmens: Balance zwischen Einhalten des Zeitplans und Dynamik des Spiels wahren
- Moderation der Plenumsphasen (in fiktiver Rolle eines Planungsbüros), in der freien Phase nimmt die Spielleitung keine Rolle ein
- Gruppenprozess beobachten und steuernd eingreifen, Kommunikation fördern
- Neben der didaktischen Durchführung ist auch fachliches Wissen notwendig
- Konfliktlösung: Die Durchführung des Planspiels kann mitunter sehr emotional werden

Bei der Einführung sollte ggf. darauf hingewiesen werden, dass es um ein verantwortliches Handeln geht und nicht darum, um jeden Preis zu gewinnen, z.B. durch Tricks oder das Brechen von Vereinbarungen. Die Spielleitung schreitet ein, wenn es zu starken Konflikten im Gruppenprozess kommt. Im Zweifel unterbricht die Spielleitung das Spiel, um auf der Meta-Ebene zu klären, wie es zum Konflikt kam und wie er gelöst werden könnte.

9. Einsatz von Ereigniskarten

Durch die Eingabe von Ereigniskarten, die Zusatzinformationen enthalten, wirkt die Spielleitung auf den Verlauf ein und kann zusätzliche Dynamiken auslösen. Die Ereigniskarten können ein Spiel beschleunigen oder ihm eine neue Richtung geben. Setzen Sie diese sorgfältig ein.

Ereigniskarten können einer Rolle, mehreren Gruppen oder allen ausgehändigt werden. Wenn die Information nur Einzelnen vermittelt wird, sorgt dies für mehr Spannung, da nicht klar ist, woher die neue Information kommt. Die Ereigniskarten können sowohl in der freien Phase als auch als Nachricht in einer Plenumssitzung eingesetzt werden.

In den Materialien ist eine Auswahl an Ereigniskarten vorhanden, welche geeignete Adressaten aufführen. Zudem kann die Spielleitung auch weitere Ereigniskarten frei erfinden.

10. Leitfaden für die abschließende Plenumssitzung

Die Plenumssitzung dient dazu, dass alle beteiligten Akteure/Akteursgruppen die erarbeiteten Strategien diskutieren und möglichst zu einer gemeinsamen Lösung kommen. Es kann passieren, dass aufgrund kontroverser Positionen eine gemeinsame Lösung nicht erreicht werden kann. In diesem Fall ist es Aufgabe der Spielleitung, durch eine entsprechende Moderation gemeinsame Punkte herauszuarbeiten.

Vorbereitung

- Alle Akteure sollen einen Vorschlag vorbereiten
- Die Spielleitung sammelt die Tagesordnungspunkte (TOPs) bis 15 min vor Beginn und erstellt eine Tagesordnung, zunächst verdeckt auf Flipchart
- Plan des Plangebiets für alle sichtbar aufhängen

1) Einführende Worte (exemplarisch)

„Herzlich Willkommen zur heutigen Sitzung unseres Arbeitskreises „Wohnen“. Die heutige Sitzung ist eine besonders wichtige Sitzung, da wir ein großes Wohngebiet beraten und diskutieren wollen, das für die Entwicklung unserer Stadt Barstedt zentral ist. Thema ist, wie Sie wissen, die Entwicklung auf dem Areal Motorenwerk. Neben dem Stadtplanungsamt und dem Liegenschaftsamt sind vertreten: die KoWoGe, Lux Residential, Künstlerkollektiv, Bürgerinitiative,… sowie natürlich die Vertreter/innen der Politik. Vielen Dank, dass Sie so zahlreich erschienen sind und im Vorfeld so engagiert gearbeitet haben. Ziel der heutigen Sitzung ist es, möglichst einen Konsens für die weitere Planung zu erzielen. Dazu bitte ich zunächst den/die Vertreter/in des Stadtplanungsamtes die Situation zu schildern und ihren Vorschlag zu unterbreiten.“

Mögliche Tagesordnungspunkte sind, z. B. Anzahl der Wohneinheiten, Art der Wohneinheiten, Quote für geförderten Wohnungsbau, Stellplatzschlüssel

2) Vorstellung der Vorschläge der Akteure/Akteursgruppen

Zuerst stellt das Stadtplanungsamt seine Ideen bzw. schon vereinbarte Stadtbausteine vor, im Weiteren beziehen dann die Akteure der Wohnungswirtschaft (KoWoGe, Lux Residential) ihre Position.

3) Eröffnen der Diskussion

- „Wer hat Fragen oder weitere Anregungen zu dieser Planung? Wer kann die vorgestellte Planung in der Form mittragen? Gibt es weitere Vorschläge?“
- Sofern verwendet, berechnete Kennzahlen aus Stadtbausteinen abfragen: Wie viele Wohneinheiten entstehen? Welche Zielgruppen werden mit dieser Planung erreicht? Wie hoch ist der Anteil an gefördertem Wohnungsbau?
- Wie wirkt sich diese Planung auf das angrenzende Quartier aus?

Es sollten sich alle Akteursgruppen einbringen und bei Zurückhaltung gezielt einbezogen werden, um ihre Position darzustellen.

4) Abschließendes Fazit durch Spielleitung/ Planungsbüro

- Sofern ein gemeinsamer Konsens erzielt wurde, diesen darstellen
- Falls kein Konsens erzielt wurde, die offenen Aspekte / Streitpunkte für die nächste gemeinsame Sitzung aufzeigen

11. Auswertung des Planspiels

Die Auswertung eines Planspiels ist ein extrem wichtiger Baustein des Spiels, um den Ablauf und die eigene Rolle zu reflektieren sowie einen effektiven Lernprozess zu ermöglichen. Daher sollte ausreichend Zeit (60 Minuten) eingeplant werden.

Ziele der Auswertung:

- dient der Reflexion, Bewertung und Kritik des Spielverlaufs
- aus Sicht der Teilnehmer dient die Auswertung des Planspiels dazu, die Erfahrungen des Planspiels in einen realen Kontext einzuordnen („Realitätscheck“)
- ggf. aus Sicht der Spielleitung: Verbesserungsvorschläge aufnehmen für Spielmaterial/-ablauf

Ablauf

- Verlassen der Rolle: Namensschilder abgeben, Von Sie-Modus auf Du-Modus wechseln
- 10 Minuten Reflexion: Jede/r Teilnehmer/in erhält einen Reflexionsbogen (s. Druckvorlage) und 10 Minuten Zeit, um über den Spielverlauf zu reflektieren. Wichtig ist, die eigenen Gedanken zunächst für sich selbst festzuhalten.
- 45 Minuten Offene Feedbackrunde (s.u.)
    - Ggf. Festhalten der Antworten auf Flipchart

Ergänzende Einfühlungsfragen für die Feedbackrunde

- Wie habt Ihr Euch in der Rolle gefühlt? Wie seid Ihr mit Eurer Rolle zurechtgekommen?
- Inwieweit seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Wie empfandet ihr den Spielverlauf? Wie habt ihr die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Akteuren/Gruppen wahrgenommen?
- Inwieweit konntet ihr die Interessen eurer Rollen vertreten? Decken sich diese mit eurer persönlichen Auffassung?

Fragen für den „Realitätscheck“

- Welches Bild von integrierter Entwicklung des Wohnens ist durch das Planspiel entstanden? Was war realistisch, was nicht?
- Wo unterscheiden sich einzelne Ergebnisse im Planspiel von Ergebnissen in der Realität, mit denen ihr bereits in Kontakt gekommen seid?
- Welche Handlungsoptionen hatten die Akteure, die ihr so noch nicht in der Realität kennengelernt habt?
- Sofern das Planspiel Teil eines Semesterkurses o.ä. ist, kann auch ein Bezug zu dort behandelten Themen / Referenzbeispielen vorgenommen werden.

12. Materialien und Hinweise für den Druck

Folgende Materialien sollten im Vorfeld ausgedruckt und zusammengestellt werden (TN=Teilnehmer/innen, SL=Spielleitung) s. Dokumente B Druckvorlagen / C TN-Materialien

- 1 SL-Mappe
    - dieses Dokument
    - Ausgangssituation
    - Aufgabenstellung
    - Alle Rollenbeschreibungen
    - Überblick über Rollen (1x SL sowie als Lose je nach TN-Zahl mehrfach, geschnitten, gefaltet, s. Hinweis zur Verteilung unter Kapitel 5)
    - Ereigniskarten 2-fach (1x SL, 1x geschnitten zum Verteilen)
    - Hintergrundinformationen M1-M7 (DIN A4)
    - Reflexionsbögen für die Auswertung (je nach TN-Zahl sowie 1x SL zum späteren Verteilen)
- 8 TN-Mappen (eine je Rolle/Akteursgruppe)
    - Ausgangssituation
    - Aufgabenstellung
    - jeweilige Rollenbeschreibung (ggf. zweifach)
    - Protokollbogen
    - Plangebiet (DIN A3)
    - Kennzahlen zu den Stadtbausteinen (DIN A3)
- Für den Raum(zum Aufhängen)
    - Namensschilder (DIN A4 quer, gefaltet, für die Tische)
    - Spielablauf (DIN A2) + Spielregeln (DIN A2)
    - Hintergrundinformationen M1-M7 (DIN A3)