



Handbuch Neulandgewinner- plakat

Werkstatt #4

am 21.09.2018 in Erfurt

Thünen-Institut
für Regionalentwicklung eG

 Robert Bosch
Stiftung

Einleitung

Dieses Handbuch informiert Sie über den Ablauf und notwendige Vorbereitungen für die Werkstatt #4. Das Thema der Werkstatt ist „Neuland Wirkungswelten“. Zu dieser Werkstatt sollen keine Plakate oder Karten vorbereitet werden. Stattdessen ist es sehr hilfreich, vorab im Team Wirkungen des eigenen Projektes zu sammeln und zu reflektieren. Was wurde alles durch unser Projekt angestoßen? Die unterschiedlichen Wirkungswelten werden im Folgenden noch näher erklärt und sollen zur Werkstatt in einem kleinen Team für jedes Projekt aufgezeichnet werden.

WERKSTATT #4

Am Vortag, den **20.09.2018** findet das **FESTIVAL DER ZIVILGESELLSCHAFT** der Robert Bosch Stiftung statt.

Um 18.30 Uhr lädt der **VEREIN „NEULAND GEWINNEN“** im Rahmen des Festivals unter dem Programmpunkt „Make your own festival“ alle Neulandgewinner*innen und weitere lokale Akteure aus Thüringen, Sachsen und Sachsen-Anhalt zu einem **REGIONALTREFFEN** zum Thema „Allmende - gemeinschaftlich Sorge tragen“ ein.

Freitag, 21. September 2018

9.00 Uhr	Einstieg
9:15 Uhr	NEULAND WIRKUNGSWELTEN
9:30 Uhr	In kleinen Gruppen werden Landkarten der Wirkungen für das eigene Projekt erstellt
11.15 Uhr	Gemeinsame Auswertungsrunde
13.00 Uhr	Mittagessen
14.00 Uhr	„WERKSTÄTTEN DES GUTEN LEBENS“ INTERNATIONALE GRÜNE WOCHEN (IGW) Entwicklung von „Bauplänen“ und Aktionen zur Grünen Woche Januar 2019. Wir stellen zusammen, was wir anderen als Anleitung aus unseren Projekterfahrungen weitergeben können.
15.00 Uhr	ABSCHLUSSRUNDE Gemeinsame Reflektion und Zukunftsprojektionen
16:00 Uhr	Ende der Werkstatt

Wirkungs- welten

Projekte von Neulandgewinner*innen schlagen Wellen. Der Kreis der Aktiven und deren Radius werden immer größer. Die Wirkungen des Projektes ziehen mittlerweile weite Kreise und sie liegen vielleicht auch schon weit außerhalb des eigentlichen Projektes.

Im ersten Teil der Werkstatt wollen wir uns diesen Wirkungswelten zuwenden und sie auf einer großen Karte für jedes Projekt festhalten.

FRAGEN ZU IHREN WIRKUNGSWELTEN

- In Ihrem Projekt gibt es ein festes Team. Haben sich für diese Menschen neue Wirkungsmöglichkeiten innerhalb oder außerhalb des Projektes ergeben? Wer wechselte vom Mitwirken zum Selbstwirken?
- Konnten Sie neue Menschen durch Mitmachaktionen gewinnen? Beziehungsweise wenn sich neue Menschen nun als Teil des Projektes fühlen, wie sind sie dazu gekommen?
- Ihr Projekt war vielleicht schon vor dem Neulandgewinner-Programm im Ort bekannt. Sind mit und während des Programms neue Menschen von weiter außen auf Sie zugekommen? Was war der Anlass?
- Wurden Sie bzw. andere Teammitglieder an andere weiterempfohlen? Wurde Ihr Expertentum entdeckt? Wo konnten Sie es einsetzen?
- Wo konnten Sie andere Menschen stärken? Und sind dadurch woanders Projekte neu entstanden oder stabiler geworden?
- Gab es Gelegenheiten, in denen politische Akteure auf Sie und Ihr Team aufmerksam geworden sind zum Beispiel durch Einladungen oder Auszeichnungen?
- Wie ist Ihr Wirkungsradius durch neue Medienaufmerksamkeit gewachsen?

Wir empfehlen, wie bei den vorherigen Plakaten und Karten, diese Fragen im Projektteam gemeinsam zu besprechen und Wirkungen zu sammeln. Sie stecken manchmal in Ecken, die man selbst nicht so im Blick hatte.

Zur näheren Erklärung hier einige Beispiele:



BEISPIEL RECKLESS ABANDON

In Ranis ist ein Jugendlicher nach langer Abwesenheit zum Verein Rollband zurückgekommen, um beim 10-jährigen Jubiläumfest vegane Burger zuzubereiten. Dafür hat er auch einen Aufsteller und T-Shirts für das Kochteam entworfen. Da diese allen so gut gefielen, fing er an, auch das Logo und die Webseite für den Verein zu entwickeln. Die Hauptmotivatoren für sein weiteres Wirken waren, dass es so gutes Feedback gab und dass genug Geld da war, alles Entworfenen auch gleich zu drucken und umzusetzen. Diese Möglichkeiten sich selbst auszuprobieren, haben ihn in seinem Beschluss gestärkt, aus seinem Hobby einen Beruf zu machen und Grafikdesign zu studieren.



BEISPIEL DEMOKRATIEBAHNHOF

Klara Fries wird als Akteurin in der Stadt immer bekannter. In Geschäften wird sie oft gefragt: Sind Sie nicht ... Demokratiebahnhof... etc. Nun sind Schüler auf sie zugekommen und haben sie gefragt, ob sie nicht helfen kann, ein Jugendparlament zu gründen. Das tut sie nun. Da die Stadt keinen eigenen Raum für das Jugendparlament hat, ziehen sie nun in den Bahnhof. Viele betreten so den Ort zum ersten Mal. Da sich dort viele Jüngere aufhalten, können die Parlamentsmitglieder hervorragend nach Nachwuchs suchen. Und der Demokratiebahnhof bekommt sein erstes Parlament.



BEISPIEL ESSBARE SCHULE

Der Imker, der beim Projekt „Essbare Schule“ in Rheinsberg mitgewirkt und dort viel und regelmäßig mit den Schulkindern zusammengearbeitet hat, ist aufgrund seiner Ausbildung zum Fotografen von der Schulleitung gefragt worden, ob er Kunst an der Schule unterrichten möchte. Nun ist er Kunstlehrer an der Schule und arbeitet auch auf anderer Ebene mit den Kindern weiter.

KONTAKT

Bei Fragen zu den Wirkungswelten wenden Sie sich bitte an Ihre Mentorin oder Ihren Mentor.

Siri Frech Tel.: 0177 4533995

Babette Scurrrell Tel.: 030 98332327

Andreas Willisch Tel.: 0160 934 081 72

Ines Hagenloch / Projektbüro Tel.: 030 23 499 748

IMPRESSUM

»Neulandgewinner. Zukunft erfinden vor Ort« ist ein Programm der Robert Bosch Stiftung und wird durchgeführt mit dem Thünen-Institut für Regionalentwicklung eG.

www.neulandgewinner.de

