

SKRIPT DER MULTIPLIKATORENVERANSTALTUNG „SYSTEM- UND GRUPPENKOMPETENZEN FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG“

KURZBESCHREIBUNG:

Wie kann aus dem abstrakten Leitbild "Nachhaltige Entwicklung" eine lebendige Erfahrung werden? Dennis Meadows; Autor des Club of Rome-Berichtes "Die Grenzen des Wachstums" hat hierzu ein spezielles Veranstaltungsdesign entwickelt.

Im Mittelpunkt steht dabei der Umgang mit Komplexität und dessen Bedeutung für eine nachhaltige Entwicklung. Die Moderatoren verzichten weitgehend auf verbale Inputs und benutzen stattdessen erfahrungsorientierte Methoden, computergestützte Simulationen und Rollenspiele, die Komplexität erleben lassen und bewusst machen, welche Faktoren für einen Erfolg entscheidend sind. Kernstücke solcher Veranstaltungen sind:

- "Fishbanks Ltd.", eine Simulation über die nachhaltige Entwicklung regenerierbarer Ressourcen

- "STRATAGEM"; eine Simulation, in der über einen Zeitraum von 50 Jahren Entscheidungen hinsichtlich der Entwicklung eines Landes zu treffen sind. Eine Reihe einfacher, jedoch eindrucksvoller Spiele und Experimente, die das Thema aus verschiedenen Perspektiven beleuchten (z. B. systemisches Denken, Teambildung, Kommunikation, Kooperation, Konfliktmanagement).

REFERENTEN:

Winfried Hamacher
Deutscher Entwicklungsdienst DED
Tulpenfeld 7
53113 Bonn
winfried.hamacher@ded.de

Stephan Paulus
Deutsche Gesellschaft für Technische
Zusammenarbeit (GTZ) GmbH
Postfach 5180
65726 Eschborn
Stephan.Paulus@gtz.de
Tel.: 06196791313

ANMERKUNGEN:

Auf der CD zum Multiplikatorenprogramm finden Sie die meisten der Materialien, die während der Schulung benutzt und erstellt wurden. Zur besseren Orientierung können Sie die Ausschreibung lesen, die Sie über die Ziele und Inhalte des Seminars informiert. Nachstehendes Inhaltsverzeichnis gibt Ihnen einen Überblick über alle auf der CD gespeicherten Materialien und Dokumente.

INHALTSVERZEICHNIS:

1 AUSSCHREIBUNGSTEXT

2 ZUKUNFTSPROGNOSEN

3 FISHBANKS LTD. I

4 FISHBANKS LTD. AUSWERTUNG

5. FISCHEREIWIRTSCHAFT

6. STRATAGEM

7. SPIELE

7.1 BALANCING TUBES

7.2 DER TURMBAU

7.3 HARVEST - FISCHFANG

7.4 FISHBANKS – ENTSCHEIDUNGSBOGEN

7.5 FISHBANKSROLLENBESCHREIBUNG

7.6 FIVE EASY PIECES

7.7 GORDISCHER KNOTEN

7.8 DAS INSELSPIELRÄTSEL

7.9 INSELSPIELROLLEN

7.10 LEBENSRAUM

7.11 MONOLOG-DIALOG

7.12 MOONBALL

7.13 ROGERS GAME

7.14 SQUARING THE CIRCLE

7.15 TOUCH BASE

7.16 VERSCHRÄNKTE ARME