

Die Kategorien und ihre Muster

Resiliente Strukturen: Wie können sich Gruppen so aufbauen, dass sie offen für Neues und gleichzeitig resilient gegenüber Unbekanntem sind?

- 1 Alle unter einen Hut bringen
- 2 Verbindliche Entscheidungen
- 3 Kulturalbum
- 4 Gemeinsame Werkzeuge
- 5 Rhythmus und Rituale
- 6 Sich den Hut aufsetzen
- 7 Wichtiges richtig dokumentieren#
- 8 Kommen und Gehen
- 9 Rausgehen
- 10 Schnittstellen schaffen
- 11

Augenhöhe: Wie kommen unterschiedliche Akteur:innen auf Augenhöhe? Was kann getan werden, um aufeinander zuzugehen?

- 1 Der erste Eindruck zählt
- 2 Grassroots werden erwachsen
- 3 Persönliche Treffen
- 4 Dranbleiben
- 5 Neutrales Spielfeld
- 6 Sich zusammenarbeiten
- 7 Ernstgemeint beteiligen
- 8 Sich konstruktiv beteiligen
- 9 Pat:innen finden
- 10 Vertrauensvorschuss
- 11

Intervention: Was ist zu beachten und wie kann ich vorgehen, wenn ich etwas Neues implantieren oder Bestehendes umgestalten will, damit es eine lebendige Struktur wird?

- 1 Fuß in die Tür
- 2 Prototypen
- 3 Geplante Irritation
- 4 Krise als Gelegenheitsfenster
- 5 Mut zur Lücke
- 6

Gemeinwohl: Was kann getan werden, um das begrenzte Gut Boden in Städten gerechter zu nutzen? Welche Möglichkeiten gibt es, um mehr Gemeinwohl und Miteinander zu erschaffen?

- 1 Zugesicherte Orte
- 2 Raumsymbiosen
- 3 Dein, Mein, Unser
- 4

Das große Ganze: Was ist zu tun, um gemeinsam die Vision von Kooperation und Koproduktion in der Stadtentwicklung voranzubringen?

- 1 Das fremde System
- 2 Vision
- 3 Allianzen schmieden
- 4 Kombiniere, kombiniere
- 5

Diese Mustersprache ist eine Weiterentwicklung der Ergebnisse der #raumkon19. Sie besteht nicht auf Vollständigkeit! Die Joker-Karten laden euch dazu ein, sie weiterzudenken. Für Anregungen und Fragen meldet euch gerne bei sabine.pfister@interquality.de. Bestellungen von gedruckten Kartensets über www.interquality.de

Die Muster dürfen kopiert, geteilt und je nach individuellen Bedürfnissen weiterentwickelt werden. Wir bitten allerdings um den Hinweis auf uns als Entwerfer:innen der Erstausgabe.

Lizenz: *Die lebendige Stadt – eine Mustersprache für gute Zusammenarbeit* von InterQuality Architekten GmbH & Konglomerat e.V. ist lizenziert unter einer *Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International* Lizenz (CC BY-SA 4.0).

Grafik: Clemens Rothbauer
Illustration: Camillo Gulde

Eine Zusammenarbeit von:
InterQuality Architekten GmbH & Konglomerat e.V.



Die lebendige Stadt

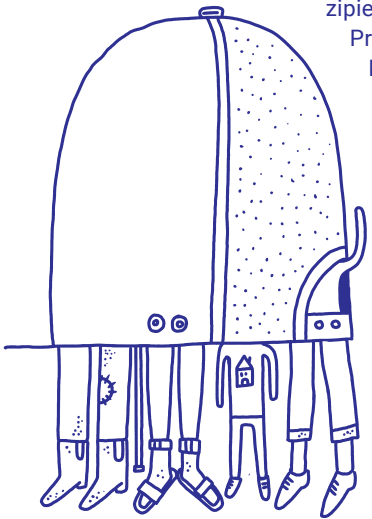


Eine Anleitung für gute Zusammenarbeit

Was ist eine Mustersprache?

Der Erfinder der Mustertheorie ist der Architekt und Philosoph Christopher Alexander. Sein Buch »A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction« erschien 1977 und enthält 253 Architektur-Muster. Sein Ziel ist die größtmögliche Lebendigkeit für die gebaute Umgebung. Die Muster enthalten erprobtes Erfahrungswissen, das immer wieder in unterschiedlichen Situationen angewendet werden kann. Die Zusammenstellung von Mustern für eine Aufgabe oder einen Lebensbereich ergibt eine Mustersprache. Eine Mustersprache zeigt

grundsätzliche Lösungsprinzipien für wiederkehrende Problemstellungen auf. Mittlerweile gibt es Mustersprachen über die ursprüngliche Anwendung in der Architektur hinaus in so unterschiedlichen Bereichen wie z.B. der Softwareentwicklung, der Pädagogik und der Organisationsentwicklung.



Lebendige Städte und gute Zusammenarbeit

Mit der Mustersprache »Die lebendige Stadt« wollen wir aufzeigen, wie Akteur:innen unterschiedlicher Institutionen und Organisationsformen im Bereich der Stadtentwicklung konstruktiv und auf Augenhöhe zusammenarbeiten können. Die Muster bieten dafür Handlungs- und Denkanstöße zu verschiedenen thematischen Kategorien. Sie befassen sich sowohl mit Prozessen und Strukturen innerhalb der jeweiligen Gruppen, als auch mit direkten Interaktionen zwischen den verschiedenen Organisationen und Möglichkeiten von Interventionen.

Wofür sind die Karten der Mustersprache da?

Die Karten sind zum Benutzen gedacht: wie genau, das ist euch überlassen. Hier einige Vorschläge für die Anwendung der Musterkarten.

Bestes Deck: Bildet Gruppen und sucht euch jeweils ein Deck mit den wichtigsten Mustern. Vergleicht die Ergebnisse und diskutiert darüber. Welche Schwerpunkte seht ihr, wie könnte dies eurem Projekt einen neuen Dreh geben, welcher nächste Schritt entsteht?

Impulse: In einer Gruppe beschreibt jemand eine anstehende Aufgabe. Die Zuhörer:innen nehmen währenddessen abwechselnd Karten auf, die sie für wichtig für diese Aufgabe halten. Anschließend werden die Karten abwechselnd vorgelesen und jede:r erklärt, warum die Karte gewählt wurde. Wer sieht welche Schwerpunkte, wer könnte welche Aufgaben übernehmen? Wen sollte man ansprechen?

Ins Stocken geraten: Das kommt fast immer vor: Das Projekt gerät ins Stocken. Nehmt einfach verdeckt ein Karte auf und überlegt, wie sie euch weiterhelfen könnte und wann ihr sie das letzte Mal angewendet habt. Gibt es eine Geschichte dazu? Wenn nicht: überlegt, ob sie in eurem Kulturalbum noch fehlt und welche Geschichte euch weiterhelfen könnte.

Mitgestalten: Jede:r bekommt zu Beginn eines Treffens willkürlich eine Karte und muss das Muster auf irgendeine Weise in das Treffen einfließen lassen. Ergeben sich neue Aspekte für meinen Input? Welche nächsten Schritt würde ich gehen?

Sensibilisieren: Legt ausgesuchte, zum Thema passende Karten auf einen Stapel und lasst die Teilnehmer:innen des Treffens jeweils eine Karte ziehen. Nun geht's ans Tauschen: mit welcher Karte kann ich mich persönlich am besten einbringen? Wer fehlt noch im Team für das Projekt?

Eins nach dem anderen: Versucht die Karten in eine chronologische Folge für euer Projekt zu bringen. Was muss als nächstes passieren? Was muss noch geplant werden? Was fehlt total? Kann man Abläufe standardisieren?

Alles dabei: Habt ihr alle Karten einer Kategorie (oder zumindest eine Karte pro Kategorie) angewendet? Wo sind eure Stärken, wo sind eure Schwächen? Wo sollte man nochmal genau hinschauen?

Hüte aufsetzen: Legt ausgewählte Karten auf den Tisch und überlegt gemeinsam, wer welches Muster in eine Handlung umwandelt: wer setzt sich den Hut auf? Wer hat welche Stärken? Ergibt sich daraus eine neue Aufgabenverteilung? Wer wird noch gebraucht?

Feedbackrunde: Alle Teilnehmer:innen eines Treffens nehmen je 3 Karten, die entweder Themen zeigen, die gut gelaufen sind oder Themen, die verbesserungswürdig sind oder fehlen. Merke: Feedback soll immer positiv sein und das Projekt und die Teilnehmer:innen weiter bringen. Schlage einen konstruktiven nächsten Schritt vor, den du für angebracht hältst.

