



Ins Spiel vertieft: Landschaftsarchitekt Christian Köhler und Netzwerk-Südost-Mitarbeiterin Ulrike Kopsch. Foto: Ralf Zweynert

## Mit Knete wird man Ehrenbürger Grimmas

Lern- und Entwicklungsagentur will mit ihrer Idee Muldentaler zur Gemeinnützigkeit erziehen

**Grimma.** Wie wird man Ehrenbürger Grimmas? Jeder kann es werden, wenn er oder sie beim Strategiespiel zur Stadtentwicklung die Nase vorn hat. Die Lern- und Entwicklungsagentur Grimma/Netzwerk Südost e.V. hat vor zwei Jahren das Strategiespiel zur Entwicklung der Leipziger Alten Messe herausgebracht und heimste dafür einen Preis ein. Jetzt stellte sie die Grimmaer Variante vor.

So saßen im Landschaftsplanungsbüro Dr. Bormann & Partner an zwei Tischen je sechs Leute zusammen, hantierten mit Männchen und Knete und entwickelten ganz spielerisch eine Menge Ideen, um eine Ecke in Grimma zu gestalten, die es wahrhaft nötig hat:

das nördliche Areal von Töpfer- und Mühlstraße. Mit viel Spaß dabei waren Leute vom Fach, aber auch engagierte Laien wie Pfarrer Christian Behr.

Ehrenbürger beim Spiel wird, wer beim Bauen ein Höchstmaß an Gemeinnützigkeit erreicht. Zwar zählt auch die Zahl der Baubereiche, die jeder zum Ganzen beiträgt, aber ebenso fällt das schönste Haus ins Gewicht. Pluspunkte erwirbt außerdem, wer als angenehmster Nachbar gilt oder wer die überzeugendste Werbung für sein Grundstück aussendet. Im Gegenzug gibt es Minuspunkte für den hässlichsten Bau und den störendsten Nachbarn.

Womöglich war Letzteres der Grund, warum sich an beiden

Tischen die Spieler an Gemeinnützigkeit geradezu überboten. Was wurde da alles gebaut: Kindergarten, Kreativschule, Jugendherberge, ein Grillplatz, Konditorei, Gaststätte, ein Aussichtsturm. Originell ein Nonnenkloster mit einem Bereich, der Wanderer auf dem Jacobs-Pilgerweg aufnimmt. Eine Bank am Fluss wurde zunächst kaum beachtet, geriet jedoch ins öffentliche Interesse, nachdem sie Solarstrom von einer benachbarten Gaststätte erhielt, so dass man auch im Winter gut darauf sitzen kann.

Am anderen Tisch entstanden unter anderem ein Skulpturenpark, ein Botanischer Garten, eine Skaterbahn, ein Kleinkunsttheater und eine Galerie für moderne Kunst.

Das Spiel, das für Grimma erst in einer provisorischen Variante existiert, könnte im Stadthaus nicht nur für Unterhaltung sorgen, sondern auch neue Ideen entwickeln helfen. Andererseits wäre es aber auch auf diese Weise möglich, den Normalbürger stärker für einen ausgewogenen Wachstumsprozess seiner Stadt zu interessieren, hoffen die Entwickler. Am Ende der Runde wurde der Gedanke geboren, das Spiel an zehn Tischen in einem der beiden Grimmaer Gymnasien spielen zu lassen und die Ideen, die dabei entwickelt werden, zu bewahren. Vielleicht nach dem Motto: Je mehr Ehrenbürger im Spiel hervorgebracht werden, desto besser für Grimma. -oet-