

III. SPIEL
DIE DREI WEGE

INHALT VON KURS III – SPIEL: DIE DREI WEGE

Willkommen in der Politischen Akademie	Seite 2
1. Einführung zum Spiel „Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)“	Seite 3
1.1. Ruhe Ihr Bakterien! Hier entscheide ich!	Seite 3
1.2. Nehmt mich auf! Ich bin nicht mehr die Königin!	Seite 3
2. Gefahrenhinweise zu den drei Wegen	Seite 4
3. Spielanleitung und Hilfekarten für die drei Wege	Seite 5
3.1. Der Weg der Planerin	Seite 5
3.2. Der Weg des Rates	Seite 9
3.3. Der Weg der gleichen Rechte	Seite 12
3.4. Der Weg ist das Ziel & Diplom	Seite 14,15

Digitale Ressourcen für Kurs
https://organismendemokratie.org/politische-akademie/

Willkommen im Kurs III der Politischen Akademie der Organismendemokratie!

Sie sind nun im dritten und letzten Teil der Politischen Akademie der Organismendemokratie angelangt, unserem Selbst-Schulungs-Tool oder interaktiven Lehrgang, entwickelt speziell für Homo sapiens.
Sie haben Sich bereits eigenständig für Ihre planerische und politische Tätigkeit in der Multi-Spezies-Gesellschaft weitergebildet: In Kurs I haben Sie sich mit Machtverteilung und Diskriminierung beschäftigt, eine Partnerinnenspezies ausgewählt und sich an diese angenähert. Kurs II haben Sie gemeinsam mit anderen Homo sapiens absolviert – gemeinsam sind Sie in verschiedene Rollen geschlüpft, haben sich befragt und gestritten.*

Nun dürfen Sie spielen!

Kurs III ist ein Spiel: „Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)".
Dieses interaktive Abenteuer schickt Sie auf die Suche nach eben diesem Dorf. Welche Aufgaben werden Sie erfüllen müssen, hängt ganz von Ihnen ab.
Auf Ihrem Weg treffen Sie auf Götterbäume oder Waschbären, Sandbienen oder Spinnen –oder die geheimnisvolle Advokatin Ursula Urtica. Vielleicht begegnen Sie auch sprechenden Lachsen, lernen neuartige politische Interessensvertretungen kennen oder werden selbst mikroskopisch! In jedem Fall lernen sie vielfältige Möglichkeiten der Beteiligung von mehr-als-menschlichen-Arten an Planungs- und Entscheidungsprozessen kennen.

Diesen Kurs absolvieren Sie bitte mindestens zu viert – denn es gibt Aufgaben, die größer sind, als ein Homo Sapiens und die nur als Gruppe bewältigt werden können.

Los geht es, machen Sie sich mit Ihren Gefährtinnen bereit für einen einen der drei Wege!

* Die Politische Akademie der Organismendemokratie besteht aus drei aufeinander aufbauenden Kursen. Darin werden Ihnen Übungen, inspirierende Beispiele und konkrete Umsetzungsanleitungen für die Multispezies-Politik vorgestellt. Die Praxis der Organismendemokratie wurde vom Homo-sapiens-Künstlerinnen-Kollektiv Club Real initiiert und wird an inzwischen mehr als 10 Standorten partizipativ weiterentwickelt.
Falls Sie Kurs I und II der Politischen Akademie der Organismendemokratie noch nicht absolviert haben, holen Sie dies bitte nach und kommen dann wieder zurück!

*Gender Hinweis: Die Politische Akademie der Organismendemokratie nutzt das generische Femininum - mit dem

1. Einführung zum Spiel „Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)“

1.1. Ruhe Ihr Bakterien! Hier entscheide ich!

Hier, in meinem Garten
Hier, in meiner Wohnung
Hier, in meinem Bauprojekt
Hier, in unserer Stadt
Hier, auf und in meinem Körper

Für viele Homo sapiens ist es normal und selbstverständlich, große Teile von Ökosystemen als ihr Eigentum zu beanspruchen. Einige mehr-als-menschliche Lebewesen leben als Hausgenossinnen von Menschen, denen sie „gehören“ – andere, so genannte Wildtiere, werden von ihnen der „Natur“ zugeordnet. Zwar gibt es Hausrechte, Tierschutzrechte, Naturschutzrechte und eventuell einen Schutzstatus, sollte eine Spezies denn gefährdet oder vom Aussterben bedroht sein – doch unter der zerstörerischen Asymmetrie des Status von Menschen und mehr-als-menschlichen Arten erscheint eine echte Beteiligung dieser an Entscheidungen vielen Homo sapiens als ein absurdes Gedankenspiel:

Sollen wir etwa unsere körpereigenen Bakterien um Erlaubnis bitten, was wir essen sollen?

Sollen wir etwa Stadtbäume auf der Straße fragen, was wir für sie tun können?

Sollen wir etwa die Biber um Rat bitten, wie wir Gewässer bearbeiten sollen?

→ Überlegen Sie sich in Ihrer Gruppe drei Fragen an drei verschiedene mehr-als-menschliche Spezies, von denen Sie, als evolutionäre Neulinge in dieser Biosphäre, etwas lernen möchten.

1.2. Nehmt mich auf! Ich bin nicht mehr die Königin!

Vielleicht geht es gar nicht darum, mehr-als-menschlichen Lebewesen mehr Rechte zu geben. Vielleicht geht es darum, den Homo sapiens als einfache Bürgerin in die Gemeinschaft aller Lebewesen aufzunehmen?

Die Ankunft im Dorf der 10 Millionen Spezies – eine Heimkehr?

Hinweis: Um das Diplom für Kurs III zu erhalten, gehen Sie einen der drei Wege des Spiels „Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)“ und bewältigen – und dokumentieren Sie wie gehabt – die → Spielaufgaben die Ihnen auf Ihrem Weg gestellt werden.

2. Gefahrenhinweise

Im Spiel „Die drei Wege zurück (ins Dorf der 10 Millionen Spezies)“ erfahren Sie, was es bedeuten kann, sich die Macht mit allen anderen Lebewesen zu teilen.
Das „Dorf der 10 Millionen Spezies“ steht hierbei für eine zukünftige, lebenswerte Multispeziesgesellschaft.
Das Ziel des Kurs III besteht nicht im Erreichen des Dorfs (der 10 Millionen Spezies), sondern in der Bewältigung der unterwegs gestellten Aufgaben und der Dokumentation.
Bevor Sie sich entscheiden oder auslosen, welchen Weg Sie gehen, lesen Sie bitte die folgenden drei Hinweise zu Herausforderungen und Gefahren:

Weg 1 - Mit Kleinen Schritten aus dem Bekannten ins Unbekannte
Dieser Weg beginnt einfach, aber er zieht sich lange hin und möglicherweise werden Sie Ihr Ziel nicht erreichen. Wir empfehlen diesen Weg, wenn Sie gerne alleine stehen und keine Angst haben, von anderen Menschen für verrückt oder seltsam gehalten zu werden.
Hüten Sie sich vor herabstürzenden Teilen der zerfallenden Welt, aus der Sie aufbrechen.

Weg 2 - Mit Vernunft das Bewährte verändern, um zum Neuen zu gelangen
Dieser Weg nutzt kreativ bereits erprobte Bausteine gesellschaftlichen Engagements, um irgendwann in der Zukunft zurück ins Dorf der Lebewesen zu kommen.
Auch dieser Weg ist recht lang und unsicher, aber etwas geselliger als der erste Weg.

Weg 3 - Ein großer Entwurf, ein radikaler Schritt, Erfolg oder Scheitern nach kurzer Zeit
Mit Sicherheit ist der dritte Weg der kürzeste, aber auch der schwierigste. Sie können ihn nicht alleine gehen. Sie brauchen Helferinnen und müssen von Anfang an alle anderen Lebewesen mitnehmen. Manche sagen, dieser Weg seit gar kein Weg, sondern ein Kreis.

→ Entscheiden Sie sich JETZT intuitiv für einen der Wege: 1, 2 oder 3!

3. START

Sie haben eine Entscheidung für einen der drei Wege getroffen.
Wenn Sie Weg 1 gewählt haben, geht es direkt auf dieser Seite los.
Weg 2 startet auf Seite 9
Weg 3 beginnt auf Seite 12
Viel Erfolg auf der Suche nach dem Dorf der 10 Millionen Spezies!
Es geht los:

3.1. Weg 1 – Der Weg der Planerin

Sie haben einen Beruf gelernt und auch, wenn sich die Welt verändert, möchten Sie diesen Beruf behalten. Nennen wir diesen Beruf „Planerin", denn viele Homo sapiens planen gerne.
Wenn Sie Weg 1 gewählt haben, beschreiten Sie ihn als Planerin.
Sie werden alle Ihre Fähigkeiten brauchen, denn auf diesem Weg gibt es bisher keine Markierungen. Es sieht vorerst sogar so aus, als gäbe es gar keinen Weg.
Egal in welche Richtung Sie sich wenden, nirgends ein Hinweis auf das Dorf der 10 Millionen Spezies – dafür begegnen Ihnen ständig Menschen, die etwas von Ihnen wollen.
Lassen Sie sich nicht beirren und ablenken.
Auch wenn kein Hinweis auf eine Richtung da ist – Sie haben ein Ziel.
Überlegen Sie, was Sie tun können.
Fällt Ihnen nichts ein? Ziehen Sie eine Hilfekarte:

Hilfekarte 1
Da Sie sich auf dem Weg der kleinen Schritte befinden, müssen Sie die Richtung ins Dorf in Ihrem Alltag finden. Befragen Sie sich einmal selbst:
Wo in meiner Arbeit und meiner privaten Existenz habe ich mit anderen Spezies zu tun?
Plane ich gerade ein Einkaufszentrum oder einen Spielplatz auf einer Brachfläche?
Bearbeite ich in meiner Freizeit einen Garten? Ziehen Sie gleich noch eine Hilfekarte:

Hilfekarte 2
Die Erkenntnis, dass Ihre planerische Arbeit und Ihr alltägliches Leben zahlreiche andere Spezies betrifft, gibt Ihnen Orientierung.

→ Spielaufgabe Artenliste
Erstellen Sie nun eine Liste aller Arten von Lebewesen, mit denen Sie in Ihrer Arbeit zu tun haben. Achten Sie dabei auch auf Arten, die nicht mit bloßem Auge sichtbar sind oder versteckt leben.

Digitale Ressource 8: Artenliste aus dem Lebensumfeld der Planerin (link siehe Seite 1)

Lesen Sie nun, wie es auf Weg 1 weitergeht: Herzlichen Glückwunsch. Die Erkenntnis der Anwesenheit anderer Arten in Ihrem beruflichen und privaten Alltag gibt Ihnen Orientierung.

Ziehen Sie eine Begegnungskarte.

Begegnungskarte 1
Der Weg wird von einem Dickicht aus Bäumen versperrt. Die Stämme wachsen so dicht, dass Sie nicht durchkommen. Es sind die Götterbäume. Eine Spezies, die Sie irgendwo schon mal getroffen haben. Ach richtig, das waren doch die Bäume, die auf der Brachfläche wachsen, wo Sie aktuell einen Kinderspielplatz planen. Sie wurden von Homo-sapiens-Autoritäten vor kurzem als „invasive gebietsfremde Art" klassifiziert. Schlagartig wird Ihnen klar, dass die Bäume sich Ihnen aus einem bestimmten Grund in den Weg stellen.

→ Spielaufgabe – Götterbaum im Weg
Warum stellen sich die Götterbäume Ihnen in den Weg?
Was könnten Sie von Ihnen wollen?

Digitale Ressource 9: Götterbäume im Weg (link siehe Seite 1)

Während Sie nachdenken, finden Sie eine weitere Hilfekarte.

Hilfekarte 3
Sie sind erschöpft vom Nachdenken und machen direkt vor dem Dickicht der Götterbäume ein Schläfchen. Im Traum sehen Sie die Brachfläche, auf der der Spielplatz entstehen soll. Sie ist voller riesiger, fremdartiger Lebewesen: Gigantische Moose und Bakterien, Fadenwürmer, Insekten, Kräuter und Pilze. Alle bewegen sich rhythmisch und murmeln in fremdartigen Sprachen.
Sie wachen wieder auf und Ihnen ist plötzlich klar, dass die Brachfläche, auf der Sie im Planungstool Spielgeräte eingezeichnet haben, kein leerer Ort ist – sondern ein Lebensraum zahlloser Arten, die durch die Umsetzung Ihrer Planungen gefährdet werden.
In diesem Augenblick entdecken Sie eine Lücke im Dickicht der Götterbäume vor Ihnen.
Sie können weitergehen. Ein schmaler Pfad führt zwischen den Stämmen durch und entlang eines Kanals mit orangerotem Wasser. Dann kommt eine kleine hölzerne Brücke. Sie wollen die Brücke überqueren, doch mitten auf der Brücke sitzt jemand.

Ziehen Sie eine weitere Begegnungskarte.

Begegnungskarte 2
Der Weg über die Brücke wird von einem großen Insekt versperrt. Das Gesicht zwischen den Facettenaugen ist behaart, wie von einem Bart. Die riesigen Flügel schlagen und während Sie sich nähern, spüren Sie den Wind im Gesicht. Plötzlich erkennen Sie das Insekt. Es ist die Bärtige Sandbiene, die sich auf den Sandflächen des von Ihnen geplanten Spielplatzes angesiedelt hatte, der vor kurzem hätte eröffnet werden sollen. Das war sehr ungünstig, denn dadurch musste die Anlage gleich wieder gesperrt werden.

→ Spielaufgabe – Bärtige Sandbiene
Überlegen Sie, was Sie tun können, um die Sandbiene dazu zu bewegen, die Brücke und damit Ihren Weg freizugeben. Recherchieren Sie zur Bärtigen Sandbiene, zu ihren Lebensbedürfnissen und ökologischen Beziehungen.

Digitale Ressource 10: Bärtige Sandbiene (link siehe Seite 1)

Ziehen Sie eine weitere Hilfekarte.

Hilfekarte 4
Als Kind haben Sie sich gerne als andere Lebewesen verkleidet. Mithilfe von Materialien am Wegesrand basteln Sie sich ein phantasievolles Insektenkostüm. Das macht soviel Spaß, dass Sie die Riesensandbiene beinahe vergessen haben. Als Sie in Ihrem Kostüm zur Brücke zurückkehren, hebt die Biene gerade ab und macht den Weg frei.
Sie laufen als Insekt verkleidet weiter. Der Boden wird immer weicher und feuchter. Es ist, als würden Sie über Torf laufen. Wasser dringt in Ihre Schuhe. Sie kommen zu einem See mit sumpfigem Ufer. Weiterlaufen ist schwer möglich, auch zum Schwimmen wirkt die Situation wenig einladend, der See ist von zahlreichen Wasserpflanzen bewachsen.
Ziehen Sie eine Begegnungskarte.

Begegnungskarte 3
Sie entdecken ein Boot am Ufer und steigen ein. Als Sie bereits im Boot sitzen, bemerken Sie, dass das Boot zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist, in dem ein sehr großer Lachs regungslos verharrt. Der Lachs sieht Sie an. Plötzlich wird Ihnen klar, dass es der Lachs ist, den Sie gestern beim Empfang der Architektinnenkammer verspeist haben. Richtig, da hinter der Brustflosse fehlt auch ein großes Stück.

→ Spielaufgabe – Gespräch mit einem Lachs
Um mit dem Boot über den See zu kommen, müssen Sie mit dem Lachs ein Gespräch führen. Sie müssen ihn davon überzeugen, Sie über den See zu lassen.
Überlegen Sie, was Sie sagen möchten, bereiten Sie sich auf Fragen vor, die Ihre jüngsten Planungen zu einer landschaftsplanerischen Integration von Lachsaquakulturfarmen in Norwegen betreffen. Imaginieren Sie Fragen und Antworten des Lachses (s. Kurs II, Schreibaufgaben) Schreiben Sie das Gespräch mit dem Lachs auf.

Digitale Ressource 10: Gespräch mit dem Lachs (Link siehe Seite 1)

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben die Aufgaben von Weg 1 bewältigt.

Sie haben folgende Aufgaben erfüllt und können damit das Diplom Kurs III erhalten:
+ Artenliste aus dem Lebensumfeld der Planerin
+ Götterbaum im Weg
+ Bärtige Sandbiene
+ Gespräch mit einem Lachs

→ Senden Sie Ihre Dokumentation unter dem Betreff **Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)** an Club Real (info@clubreal.de)

3.2. Der Weg des Rates

Sie haben früh in Ihrem Leben gelernt, auf den Rat von anderen zu hören.
Sie scheuen nicht vor Konflikten zurück, waren aber auch immer kompromissbereit.
Sie sind der Meinung, dass Menschen, die keine Ahnung von einer Sache haben, sich mit Ihrer Meinung zurückhalten sollten.
Als sozial engagierter Mensch unterstützen Sie den Betriebsrat der Firma, in der Sie arbeiten. Sie betreten den Weg in der Folge als Ratsmitglied.
Ein Ratsmitglied ohne andere Ratsmitglieder ergibt keinen Rat!
Überzeugen Sie deshalb, bevor sie losgehen, gleichgesinnte Menschen in Ihrer Umgebung davon, mitzuspielen. Denn die Aufgaben, die auf diesem Weg auf Sie warten, lassen sich wahrscheinlich nicht alleine lösen. Sollten Sie niemanden finden, können Sie trotzdem Ihr Glück versuchen. Vielleicht treffen Sie ja unterwegs noch jemanden?

Ziehen Sie zuerst eine Handlungskarte.

Handlungskarte 1
Vor Ihnen befindet sich ein Park und inmitten des Parks ein ansprechendes Gebäude. Offenbar handelt es sich um ein Kunstmuseum.
Die Ausstellung beginnt im prunkvollen Foyer des Gebäudes. Die erste Skulptur, der Sie begegnen, ist ein großes Gerüst an dem zahlreiche Früchte, Bananen, Melonen, Äpfel, Trauben usw. aufgehängt sind. Einige andere Menschen stehen aufmerksam davor und ein Waschbär ist damit beschäftigt, Früchte aus dem Gestell zu reißen und aufzuessen.
Die Schalen und Reste fliegen im weiten Bogen in alle Richtungen. Sie merken, dass Sie großen Hunger haben und dem Waschbär gerne Gesellschaft leisten wollen. Gleichzeitig haben Sie das Gefühl, dass der Waschbär ein Teil der „Kunstinstallation“ ist, während Sie, als Besucherin der Museums, nur zusehen dürfen.
Oder handelt es sich hier nur um ein Wildtier, dass eine Kunstinstallation oder ein kunstvolles Buffet für eine Ausstellungseröffnung zerstört?

→ Spielaufgabe – Gespräch Fruchtinstallation
Diskutieren Sie gemeinsam mit Ihren Begleiterinnen, was Sie tun können und sollen.
Diskutieren Sie nun mit verteilten Rollen:
Eine Person spricht als „Waschbär“, eine Person als „Apfelbaum“, eine Person als „Museumsbesucherin“ usw.
Wie unterscheidet sich die zweite Debatte von dem ersten Gespräch?
Notieren Sie die wichtigsten Unterschiede zwischen den beiden Gesprächen.

Digitale Ressource 12 Fruchtinstallation

Mitten im Gespräch fällt Ihnen auf, dass Sie sich ja auf Weg 2 befinden, der Sie ins Dorf der 10 Millionen Spezies bringen soll. Ziehen Sie gleich noch eine Handlungskarte:

Handlungskarte 2
Sie gehen in den ersten, ans Foyer anschließenden, Ausstellungsraum.
Kurz bevor Sie durch einen goldenen Türrahmen in den Raum schreiten, halten Sie abrupt an, denn der Weg wird durch ein großes Spinnennetz versperrt. Abgesehen von dem Schreck - Sie mögen Spinnweben nicht so gerne im Gesicht - sind Sie verärgert, denn in dem Raum dahinter sind großformatige, sehr geheimnisvolle und schöne Bilder zu erahnen. Andererseits ist das Spinnennetz sehr kunstvoll gewebt und bei genauerem Hinsehen wird sogar ein mitten ins Netz hineingewebtes Wort sichtbar: „Genie".

→ Spielaufgabe – Gespräch Spinnennetz
Diskutieren Sie gemeinsam mit Ihren Begleiterinnen, was das Spinnennetz zu bedeuten hat. Ist es eine Kunstinstallation, wenn ja, von wem und was sagt Sie aus?
Sollte es entfernt werden, um ins eigentliche Museum zu gelangen?
Notieren Sie gemeinsam Ihre Gedanken dazu.

Digitale Ressource 13 Spinnennetz (link siehe Seite 1)

Ziehen Sie eine weitere Handlungskarte:

Handlungskarte 3
Mitten im Gespräch fällt Ihnen auf, dass der Museumsraum noch durch eine andere Tür betreten werden kann. Sie eilen nach rechts in einen Gang, der dorthin zu führen scheint. Der Gang wird immer enger und erdiger, nun stoßen Sie bereits mit dem Kopf an die Decke. Sie laufen links um eine enge Kurve und enden bei einem schwarzfelligen, sich bewegenden Etwas. Der Gang scheint an seinem Ende durch das Hinterteil eines Maulwurfs verstopft zu sein. Sie müssen zurück zu dem prunkvollen Türrahmen, bei dem Sie gestartet sind.
Sie starren auf das Netz und plötzlich fällt Ihnen auf, dass dort nicht mehr das Wort „Genie" eingewebt ist, sondern das Wort: „Idiot".
Verärgert gehen Sie zurück ins Museum, um die Leitung zu befragen, was hier mit den Besucherinnen für ein Spiel gespielt wird. Über der einzigen weiteren Tür im Foyer prangt ein großes Schild: „Betriebsrat der Lebewesen des Museums".
„Na endlich!", denken Sie, hier wird Ihnen Auskunft gegeben werden. Gemeinsam mit Ihren Mitstreiterinnen schreiten Sie durch die Tür.
Der Betriebsrat der Lebewesen des Museums befindet sich in einem großen Saal. Gleich beim Eintreten sehen Sie...

→ Spielaufgabe – Betriebsrat der Lebewesen
Was könnte ein Betriebsrat der Lebewesens eines Museums sein?
Suchen Sie sich ein konkretes Museum in Ihrem Lebensumfeld aus, zum Beispiel das Museum für Naturkunde in Berlin.
Suchen Sie für jedes Mitglied Ihrer Gruppe eine Art aus, die etwas mit diesem Museum zu tun hat. Zum Beispiel, weil:
– ihr Körper dort ausgestellt oder erforscht wird
– sie dort als Zimmerpflanze aufgestellt wurde
– sie dort „wild" und von Homo sapiens ungewollt lebt, wie Papierfischchen oder Fettkäfer

Entscheiden Sie nun, wer für welche Art als Sprecherin im Betriebsrat auftritt.
Spielen Sie eine Sitzung des Betriebsrats der Lebewesen mit verteilten Rollen durch:
Welche Beschwerden/Forderungen und Wünsche könnte es von Seiten der mitarbeitenden Lebewesen an die Museumsleitung geben?
Lassen Sie ein Tonaufnahmegerät mitlaufen!

Digitale Ressource 14 Betriebsrat der Lebewesen (link siehe Seite 1)

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben die Aufgaben von Weg 2 bewältigt.
Sie haben folgende Aufgaben erfüllt und können damit das Diplom Kurs III erhalten:
+ Gespräch Fruchtinstallation
+ Gespräch Spinnennetz
+ Betriebsrat der Lebewesen

→ Senden Sie Ihre Dokumentation unter dem Betreff **Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)** an Club Real (info@clubreal.de)

3.3. Der Weg der gleichen Rechte

Wählen Sie vor dem Start eine Person aus Ihrer Gruppe als Vorleserin des Spielverlaufes. Die anderen Spielerinnen schließen die Augen und hören zu, die Vorleserin liest langsam und deutlich die:

Handlungskarte
Wir brechen gemeinsam auf und wir möchten auch gemeinsam ankommen.
Entscheidend ist auf unserem Weg das WIR.
Wer zählt dazu?
Auch wenn mache Teile des Weges nur im Geist zurückgelegt werden können, wer sagt uns, dass unsere Bakterien nicht beeinflussen, wohin sich unsere Phantasie bewegt?
Seien wir also wachsam und offen für Begegnungen. Es geht los. Stellen oder setzen wir und bequem hin und atmen ruhig und tief.

Vor unserem Inneren Auge taucht eine schmutzige kleine Tür auf. Gleich daneben, etwa in Hühneraugenhöhe, erkennen wir ein winziges, staubiges Namensschild:
„Rechtsanwaltskanzlei Ursula Urtica, Gleiche Rechte für alle Lebewesen“

Wer möchte klingeln?
Gut, bitte, klingeln wir.

Im Augenblick als die Klingel gedrückt wird öffnet sich mit einem anschwellenden Sausen die Tür und wir alle werden, wie von einem gewaltigen Staubsauger, in ein kleines dunkles Kanzleizimmer gesaugt. Im Flug werden wir rasend schnell kleiner und kleiner und kleiner, bis wir bei der Größe von Bakterien angelangt sind.
Eine von uns verschwindet im Nasenloch der verdutzten Advokatin Ursula Urtica, die anderen landen im Inneren anderer Tier-, Pflanzen- und Pilzarten, die das vollgestopfte Kanzleizimmer bevölkern.
Eine von uns verweilt als Mikroorganismus in der Luft.
Wir sind mitten in ein Multispezies-Gespräch über Grundrechte für alle Arten auf dem Planeten Erde geraten. Jede von uns kann jedoch nur einen Satz mithören, dann werden wir durch das gewaltige Niesen eines Wildschweines wieder aus den anwesenden Lebewesen herausgeschleudert und landen wieder hinter der Tür– in unserem alten Menschenkörper.

Öffnen wir nun wieder unsere Augen.
Welche Lebewesen waren wir schon und welche werden wir noch sein?
Welche Werte verbinden uns alle?

→ Spielaufgabe – Gleiche Rechte
Erinnern Sie sich an Ihre im Kurs I oder II gewählte Partnerinnenspezies.
Was ist wichtig für ein gutes Leben für diese?

In einer gemeinsamen Runde machen Sie nun als Ihre Partnerinnenspezies einen Vorschlag für einen Grundrechtsartikel, der für alle Lebewesen auf dem Planeten Erde gleichermaßen gelten sollte. Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile eines Grundrechtskatalogs für alle Arten nach dem Muster der „Allgemeinen Deklaration der Menschenrechte".

Wenn alle in der Gruppe einen Vorschlag erarbeitet haben können Sie Ihr Ergebnis mit der bereits bestehenden „Allgemeinen Deklaration der Organismenrechte" (siehe Downloadlink unten) vergleichen.

Diskutieren Sie, was es für eine Gemeinschaft von Menschen und anderen Lebewesen (z.B. in Ihrer Heimatstadt) bedeuten würde, wenn alle Lebewesen die in dieser Stadt leben, die Grundrechte, die Sie erarbeitet haben, erhalten würden, bzw. beachten müssten.

Allgemeine Deklaration der Organismenrechte unter
www.organismendemokratie.org/wp-content/uploads/2023/11/DeklarationFaltblatt.pdf

Digitale Ressource 15 Grundrechtskatalog (link siehe Seite 1)

Sobald die Debatte an Schwung verliert, ziehen Sie eine weitere Handlungskarte:

Handlungskarte 2
Ursula Urtica hat Ihnen, wie Sie jetzt erst bemerken einen Brief mitgegeben: mit einer Karte zum Dorf der 10 Millionen Lebewesen. Die Karte stellt sich als unleserliches Gekritzel heraus und aus dem Brief gelingt es Ihnen gemeinsam nur einen Satz zu entziffern: „Der Weg zum Dorf der 10 Millionen Arten führt über die Teilung der Macht."

→ Spielaufgabe - Teilung der Macht
Diskutieren Sie als Runde von Sprecherinnen für Ihre Partnerinnenspezies, was mit „Teilung der Macht" gemeint sein könnte.
Machen Sie, jede für sich, ein Gedankenexperiment: Treten Sie gedanklich aus sich selbst heraus und betrachten Sie Ihr menschliches Leben aus der Perspektive Ihrer Partnerinnen-spezies.
An welcher Stelle würden Sie sich als Mensch raten, Ihre Macht mit anderen Lebewesen zu teilen?
Denken Sie darüber nach, was daraus werden könnte und dann stellen Sie den anderen in der Runde einen Vorschlag vor.
Notieren Sie gemeinsam die Vorschl'ge

Digitale Ressource 16 Ideen zur Teilung der Macht (link siehe Seite 1)

Ziehen Sie nun die letzte Handlungskarte in diesem Spiel.

Handlungskarte 3
Per Eilmeldung werden Sie ins Krankenhaus gerufen. Ursula Urtica möchte Ihnen noch etwas mitteilen. Als Sie dort ankommen sehen Sie, dass das Krankenhaus schon vor Jahren abgerissen wurde. An der Abrissstelle hat sich eine reichhaltige Brachflächenflora und -fauna angesiedelt. Könnte an dieser Stelle eine Organismendemokratie entstehen?

Herzlichen Glückwunsch!
Sie haben die Aufgaben von Weg 3 bewältigt.
Sie haben folgende Aufgaben erfüllt und können damit das Diplom Kurs III erhalten:
+ Spielaufgabe – Gleiche Rechte
+ Spielaufgabe – Teilung der Macht
+ Bonus-Gruppenaufgabe Organismendemokratie (freiwillig)
→ Senden Sie Ihre Dokumentation unter dem Betreff **Die drei Wege zurück ins Dorf (der 10 Millionen Spezies)** an Club Real (info@clubreal.de)

3.4. Der Weg ist das Ziel
Sie sind nun Absolventin der Politische Akademie der Organismendemokratie.

→ Bonus-Gruppenaufgabe Organismendemokratie
Überlegen Sie gemeinsam, ob es in Ihrem Umfeld einen Ort, einen Platz, ein Haus, einen Garten oder ein anderes Ökosystem gibt, den Sie gemeinsam mit allen dort ansässigen Lebewesen zu einer Organismendemokratie machen könnten.
Falls Sie genaueres über bereits bestehende Organismendemokratien wissen möchten, nehmen Sie Kontakt mit der Homo-sapiens-Künstlerinnengruppe Club Real auf:
info@clubreal.de
Anregungen und Berichte zu den partizipativen Multispezies-Formaten wie Verfassungsversammlung der Lebewesen, Parlament der Lebewesen, Exekutive der Lebewesen, Rat der Lebewesen, Verfassungsgericht der Lebewesen, Volksentscheid der Lebewesen und Botschafterinnen der Lebewesen finden sie unter:
www. organismendemokratie.org
Initiativen die an einem Ort eine Organismendemokratie etablieren, können den Ursula-Urtica-Preis gewinnen!

Für Fragen, Feedback und Kontaktaufnahme melden Sie sich unter info@organismendemokratie.org bei uns!

IMPRESSUM
Club Real 2026
Für den Inhalt verantwortlich: Marianna Sonneck, Kirsten Reinhardt, Georg Reinhardt

MUSTER URKUNDE MUSTERURKUNDE MUSTER

DIPLOM

Kurs 3
Politische Akademie
der Organismendemokratie

.....

Name

hat am .....

in Vertretung der Spezies

.....

erfolgreich den Kurs 3 der Politschen Akademie der Organismendemokratie absolviert.

Präsidium der Akademie

.....

Unterschrift

Stempel