

# Eigeninitiative, ausdrücklich erwünscht!

## Trau dich. Das ZAM bist auch du!

Das ZAM lebt von Menschen, die Dinge anstoßen, mit anpacken und Initiative ergreifen: Grillen, Spieleabend, gemeinsam kochen, aufräumen, verschönern, verbessern und vieles mehr.

**Eigeninitiative ist ausdrücklich erwünscht.**

## Kurz gesagt

Du darfst Dinge möglich machen.

Eigeninitiative heißt auch Eigenverantwortung, deshalb gilt:

- mitdenken
- Betroffene einbeziehen
- [Belegungsplan](#) checken
- auf die Wirkung achten
- Dinge ordentlich abschließen
- Räume, Material und Gemeinschaft gut hinterlassen

Nicht jede Idee braucht zuerst einen großen Beschluss. Oft reicht es, aufmerksam zu sein, kurz zu kommunizieren und loszulegen.

## Die wichtigste Faustregel

**Je leichter etwas rückgängig zu machen ist, desto einfacher kannst du loslegen.  
Je dauerhafter die Spuren sind, desto mehr solltest du vorher abstimmen.**

Das gilt für physische Veränderungen genauso wie für Dinge, die nach außen wirken.

Kurzform:

**Reversibel und intern? Eher loslegen.**

**Dauerhaft, bereichsverändernd oder außenwirksam? Vorher abstimmen.**

## Gute Beispiele

Gemeinsam grillen im ZAM?

**Ja, klar.** Klärt Ort, Sicherheit, Rücksicht auf andere und Aufräumen.

Einen Spieleabend organisieren?

**Sehr gerne.** Raum klären, einladen, danach gut hinterlassen.

Gemeinsam kochen?

**Lasst es euch schmecken.** Küche sauber hinterlassen und genutzte Dinge wieder ordentlich zurückbringen.

Einen Bereich schöner, ordentlicher oder praktischer machen?

**Super.** Wenn es ein Bereich mit zuständigem Team ist, bezieh dieses Team ein. In Werkstätten also die Werkstattleitung oder das Werkstattteam, im Haupthaus das Haupthaus-Team, in der Küche das Küchenteam.

Etwas sehen, das besser sein könnte, und sich darum kümmern?

**Genau davon lebt das ZAM.**

## Wann einfach loslegen?

Du kannst meistens direkt loslegen, wenn etwas:

- intern bleibt
- leicht rückgängig zu machen ist
- keine Kosten verursacht
- keine Sicherheitsfragen berührt
- keine fremden Dinge verändert oder entsorgt
- keinen Bereich dauerhaft verändert
- andere nicht blockiert
- danach wieder gut hinterlassen wird

Beispiele:

- Tische für einen Abend umstellen und danach zurückstellen
- einen Spieleabend organisieren
- gemeinsam kochen und danach aufräumen
- offensichtliche Kleinigkeiten verbessern
- Menschen zu einer gemeinsamen Aktion einladen

## Wann Betroffene einbeziehen?

Bezieh andere ein, wenn:

- ein bestimmter Bereich betroffen ist
- Dinge umsortiert, beschriftet, gelagert oder entsorgt werden sollen
- Räume länger oder regelmäßig genutzt werden
- andere Gruppen, Teams oder Werkstätten betroffen sind
- du nicht sicher bist, wem etwas gehört
- die Änderung für andere spürbar ist

Das ist keine Bürokratie. Das ist gute Zusammenarbeit.

## Wann vorher abstimmen?

Bitte vorher mit den passenden Menschen klären, wenn etwas:

- dauerhaft ist
- Geld kostet
- Sicherheit betrifft
- Werkstattregeln berührt
- bauliche, technische oder gestalterische Spuren hinterlässt
- öffentlich im Namen des ZAM wirkt
- eine Zusage gegenüber Externen beinhaltet
- einen neuen Arbeitsbereich oder eine neue dauerhafte Nutzung schafft

Ansprechstellen:

- Werkstätten: Werkstattleitung oder Werkstattteam
- Haupthaus: Haupthaus-Team
- Küche: Küchenteam
- Öffentlichkeitsarbeit oder öffentliche Zusagen: PR-Team oder Crew
- unklarer Fall: Dorfplatz oder Crew

# Hilfreiche Sätze

- „Ich hätte Lust, das zu machen — wer macht mit?“
- „Spricht etwas dagegen, wenn ich mich darum kümmere?“
- „Wen betrifft das noch?“
- „Welches Team sollte ich dazu einbeziehen?“
- „Ich habe das hier verbessert — passt das so für euch?“

# Unser Wunsch

Wir wünschen uns ein ZAM mit mehr Leichtigkeit, mehr Zutrauen und mehr gemeinsamem Möglichmachen.

Ein ZAM, in dem Menschen nicht aus Angst vor Fehlern passiv bleiben, sondern Verantwortung übernehmen.

Ein ZAM, in dem gute Ideen umgesetzt werden.

Trau dich. Das ZAM bist auch du.

---

Revision #2

Created 2026-06-22 10:57:55 UTC by Julian Hammer

Updated 2026-06-22 11:04:41 UTC by Julian Hammer