warpzone Wiki philipp:21091006

Nachtreffen

• 8 Mitglieder

1. Ausrichtung des Vereines

Politische Äußerungen / Demos / Statements

- Wie wird entschieden, wie sich der Verein positioniert?
- · Demoaufrufe?
- Muss die Warpzone sich eigentlich positionieren oder können das auch die Untergruppen machen? (Freifunk, Chaostreff etc).
- Idee: Alles zu unterzeichnende (offene Briefe, (Demo)Aufrufe etc) muss grundsätzlich im Plenum abgesprochen werden.
- Wenn es in der Warpzone Widerspruch gibt, kann immer noch z.B. der Chaostreff oder eine andere Untergruppe unterzeichnen.
- Infos zu Demos mit WZ-Bezug können auf MLs angekündigt werden im Zweifel geht jede® als Privatmensch hin.

Aktionen

- Kernpunkt des Hackerspaces sind spontane Aktionen
- Leute sind sich nicht sicher, ob sie Aktionen organisieren / durchführen dürfen oder nicht.
- Vielleicht sollte es nach Eskalationen auch Auflösungen geben.
- Wenn sich Teams Verantwortung aufbürden sollen sie diese auch abgeben können.
- Nach Fuck-Ups sollte es ein gemeinsames Treffen geben.

Fahrten

• Fahrten sind an sich kein Problem.

2. Engagement / Dankbarkeit

- Oft ist das Problem nicht ein fehlendes "Danke", sondern eine aktive Undankbarkeit ("Wieso hast du X nicht auch gemacht?!?")
- Diskutiert werden mehrere Möglichkeiten:

Feste Zuständigkeiten für feste Bereiche

- Leute sind fest für einen Bereich als Zuständige zuständig
- Problem: Könnte in Blockwartum ausarten.
- Muss nicht BLockwartum sein, wenn Probleme im Plenum besprochen werden.

1/2 Printed on 08.11.2025

warpzone Wiki philipp:21091006

Rollende Zuständigkeiten

- Jedes Mitglied muss regelmäßig alles aufräumen. (Zeitdauer ca 1 1,5h)
- Problem: Viele Karteileichen
- Jeder muss mal ran nicht nur die, die die Zone hauptsächlich nutzen.

Minitasks

• Die Minitasks liegen aus und jede® arbeitet bei jedem Zonenbesuch einen Task ab.

From:

http://wiki.warpzone.ms/ - warpzone

Permanent link:

http://wiki.warpzone.ms/philipp:21091006?rev=1570372577

Last update: **06.10.2019**



2/2 Printed on 08.11.2025