

KAS MAKER THON

**Gestalte
unser Europa!**

Warum braucht Europa neue Ideen?

Europas Handlungsfähigkeit wird durch Sicherheitsrisiken, verschärften wirtschaftlichen und technologischen Wettbewerb, demografische Alterung sowie Belastungen des gesellschaftlichen Zusammenhalts und des Vertrauens in die Demokratie herausgefordert. Vor diesem Hintergrund sind neue Ideen eine praktische Notwendigkeit. Demokratische Teilhabe wird zu einem strategischen Vorteil, wenn es gelingt, gesellschaftliche Pluralität in tragfähige Lösungen zu überführen.

Was ist der KAS Makerthon?

Der KAS Makerthon ist ein handlungsorientiertes Beteiligungsformat zur Entwicklung innovativer Ideen. In bewusst heterogen zusammengesetzten Teams arbeiten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer innerhalb eines kompakten Zeitraums – in der Regel drei Tage – intensiv an vorab definierten Problemstellungen. Im Mittelpunkt steht dabei nicht die Erarbeitung umfassender Strategien, sondern die Entwicklung origineller, praxisnaher und umsetzbarer Vorschläge.

Was zeichnet das Konzept aus?

- Strukturierter Vier-Phasen-Prozess: klar gegliederter Ablauf aus *Analysis Phase*, *Ideation Phase*, *Execution Phase* und *Pitch Phase* – von der Problemdefinition bis zum pitchreifen Ergebnis.
- Bewusste Heterogenität: Die gezielte Vielfalt innerhalb der Teams hilft, pfadabhängigem Denken und *Groupthink* entgegenzuwirken.
- Partizipation by Design: Methoden wie der *Idea Relay* stellen sicher, dass auch zurückhaltende Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Perspektiven einbringen können.
- Qualitätssicherung: Instrumente wie die COCD-Box prüfen Vorschläge auf Umsetzbarkeit und Originalität. Strukturierte Peer-Kritik verdichtet und schärft die erarbeiteten Ideen.

- Anschlussfähigkeit: Die Pitches sind auf reale Zielgruppen und Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger ausgerichtet und eröffnen damit einen realistischen Weg von der Idee zur politischen Umsetzung.

Wo wird das Konzept eingesetzt?

Das Format wurde ursprünglich im Rahmen eines von Stipendiatinnen und Stipendiaten der Konrad-Adenauer-Stiftung selbstorganisierten Initiativseminars in Köln entwickelt und hat sich seither als fester Bestandteil des Seminarprogramms etabliert. 2023 wurde auf dieser Grundlage der KAS Makerthon Europe eingeführt. Er erweitert den Teilnehmerkreis über die Stipendiatenschaft hinaus und bietet mit der Europa-Rede in Berlin ein hochkarätiges Forum für die abschließenden Pitches.

Welche Ideen wurden beim KAS Makerthon Europe 2025 entwickelt?

Beim KAS Makerthon Europe 2025 entstanden zahlreiche innovative Lösungsansätze. Vier ausgewählte Ideen wurden im Rahmen der Europa-Rede live auf der Bühne präsentiert: (1) die europäische Sicherheits-App *ReadyEU* zur Stärkung der Krisenvorsorge; (2) der *Eurovision Start-up Contest*, ein gesamteuropäischer Gründerwettbewerb, der Expertenurteile mit bürgerschaftlichen Mikroinvestitionen verbindet; (3) *EU Gen Invest*, ein EU-geförderter Fonds, der Kindern bessere Startchancen eröffnen und Investitionen in Bildung, Wohnen, Gesundheit oder Unternehmertum ermöglichen soll; sowie (4) die *European Monument Challenge*, ein Wettbewerb, der Städte dazu einlädt, gemeinsam neue Denkmäler zu kreieren, die ein lokales Zugehörigkeitsgefühl mit europäischen Werten verknüpfen.

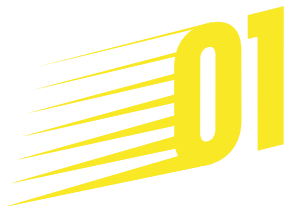
 01	Einleitung – Warum Europa neue Ideen braucht	5
 02	Das KAS-Makerthon-Konzept	9
	Der KAS-Makerthon-Prozess	12
	Warm Up – Die Analysis Phase	12
	Build the Momentum – Die Ideation Phase	13
	Makers' High – Die Execution Phase	15
	Photo Finish – Die Pitch Phase	16
 03	Das Konzept in der Praxis	17
	Analysis Phase – „Discover It!“	19
	Ideation Phase – „Ideate It!“	19
	Execution Phase – „Make It!“	20
	Pitch Phase – „Share It!“	20
 04	Europa der Ideen	25
	Bereit, wenn es darauf ankommt: Krisenvorsorge in Zeiten des Umbruchs	26
	Zwölf Punkte für Europa: Europas Start-up-Zukunft ermöglichen	27
	Von der demografischen Herausforderung zur gemeinsamen Chance: Eine Neugestaltung des Generationenvertrags in Europa	28
	In Vielfalt vereint: Das Zugehörigkeitsgefühl in Europa stärken	29

A large, bold, yellow number '01' is positioned in the upper right quadrant. To its left, several parallel yellow lines of varying lengths extend horizontally, creating a sense of speed or motion towards the number.

01

Einleitung – Warum Europa neue Ideen braucht

Felix Manuel Müller



„Europe is about ideas. It is about finding the political courage to turn those ideas into reality. That is the essence of Europe, that is what has driven us forward for the last decades, and that is the spirit we need to recapture now — that sense of hope and possibility. We need new ideas.“

Mit diesen eindrücklichen Worten eröffnete die Präsidentin des Europäischen Parlaments, Roberta Metsola, die Europa-Rede im November 2023. Ihr Appell wirkt nach, weil er eine grundlegende Erkenntnis des europäischen Projekts prägnant erfasst: Seine politische Überzeugungskraft beruht wesentlich auf der Fähigkeit, neuen Herausforderungen mit innovativen und tragfähigen Antworten zu begegnen.

Die Konrad-Adenauer-Stiftung begleitet den europäischen Integrationsprozess seit Jahrzehnten durch politischen Dialog, wissenschaftliche Analyse und Capacity Building. Gemeinsam mit ihren Partnern veranstaltet sie seit 2010 die Europa-Rede in Berlin. Die jährlich stattfindende Veranstaltung hat sich zu einem der führenden öffentlichen Foren für Europapolitik in Deutschland entwickelt. Ihr Anspruch besteht nicht darin, das tagespolitische Geschehen zu kommentieren. Vielmehr bietet sie eine Bühne, auf der führende europäische Akteurinnen und Akteure über den Zustand der Europäischen Union reflektieren und langfristige Perspektiven ihrer Weiterentwicklung entwerfen – vor einem Publikum aus Politik, Diplomatie, Zivilgesellschaft, Wissenschaft, Wirtschaft und interessierter Öffentlichkeit. Damit ist die Europa-Rede ein Forum strategischer Reflexion und zugleich ein Ort, an dem neue Ideen zur Bewältigung künftiger Herausforderungen formuliert werden.

In Demokratien ist zukunftsorientiertes Denken nicht den politischen Eliten vorbehalten. Sie bieten ihren Bürgerinnen und Bürgern die Möglichkeit, ihr Wissen, ihre Kreativität und Erfahrung einzubringen. So können vielfältige Perspektiven in kollektiven Fortschritt transformiert und gesellschaftlicher Pluralismus als Innovationsquelle genutzt werden. In Zeiten beschleunigten Wandels wird Partizipation zu einer strategischen Ressource. Sie erweitert die Innovationskraft der Gesellschaft und festigt das Vertrauen in demokratische Institutionen. Diese partizipative Dynamik verschafft Demokratien einen Vorteil gegenüber Autokratien, die Beteiligung einschränken und damit das Erneuerungspotenzial ihrer Gesellschaften ungenutzt lassen.

Zugleich steht das europäische Modell unter Druck. Die EU sieht sich einer Fülle externer und interner Herausforderungen gegenüber. Ein volatiles geopolitisches Umfeld und wachsende Sicherheitsrisiken treffen auf ökonomischen Gegenwind, verschärften technologischen Wettbewerb und demografische Alterung. All dies erhöht den Anpassungsbedarf der europäischen Wirtschafts- und Sozialmodelle. In vielen Mitgliedstaaten wird der gesellschaftliche Zusammenhalt durch Polarisierung, schwindendes Vertrauen in Institutionen und Zweifel an der Problemlösungsfähigkeit demokratischer Verfahren herausgefordert. Strategische Analysen wie die Studie *Shaping Europe – Scenarios for the European Union in 2030*¹ der Konrad-Adenauer-Stiftung unterstreichen die enge Verflechtung dieser Faktoren und betonen, wie stark Europas strategischer Handlungsspielraum im Jahr 2030 von den Entscheidungen dieses Jahrzehnts abhängt. Vor diesem Hintergrund ist Metsolas Forderung nach neuen Ideen keine bloße Rhetorik. Sie ist eine praktische Notwendigkeit, um Europas Handlungsfähigkeit zu erhalten und gleichzeitig seinen Werten treu zu bleiben.

Partizipation vollzieht sich jedoch nicht von selbst. Demokratische Systeme benötigen Formate, die Pluralität in produktive Problemlösungen übersetzen. Politische Parteien übernehmen hierbei eine zentrale Vermittlerrolle. Sie bündeln Interessen, strukturieren Debatten und überführen diffuse Präferenzen in kohärente Programme und Entscheidungen. Ergänzend können zeitlich komprimierte Formate diese langfristige Arbeit sinnvoll bereichern, indem sie fokussierte Räume schaffen, in denen außerhalb eingespielter Denkmuster gedacht und innerhalb kurzer Zeit innovative Ideen entwickelt werden.

Ein Format, das diese Übersetzungsleistung in besonderer Weise ermöglicht, ist der KAS Makerthon. Er verbindet handlungsorientierte Ideenentwicklung mit einem kompakten, klar strukturierten Arbeitsprozess und führt heterogen zusammengesetzte Teams von einem gemeinsamen Problemverständnis zu konkreten, umsetzungsorientierten Lösungsvorschlägen. Auf diese Weise entsteht eine direkte Verbindung zwischen bürgerschaftlich getragener Innovation und hochrangiger politischer Debatte.

Diese Publikation gründet auf der Überzeugung, dass Europas Bedarf an neuen Ideen zugleich wirksame Instrumente zu ihrer Entwicklung voraussetzt. Sie verfolgt drei Ziele: Erstens stellt sie das Konzept des KAS Makerthon vor, einschließlich seiner zugrunde liegenden Logik und zentralen Gestaltungsmerkmale. Zweitens zeichnet sie die Umsetzung dieses Konzepts im Rahmen des KAS Makerthon Europe 2025 nach und zeigt, wie der Prozess konkret gestaltet wurde, welche Anpassungen vor Ort vorgenommen wurden und welche Erkenntnisse Organisatorinnen und Organisatoren sowie Teilnehmerinnen und Teilnehmer daraus gewonnen haben. Drittens präsentiert sie die inhaltlichen Ergebnisse – die Ideen junger Europäerinnen und Europäer zu Herausforderungen wie Sicherheit, Wettbewerbsfähigkeit, demografischem Wandel und demokratischem Zusammenhalt – und veranschaulicht damit das Potenzial des Formats.

Wenn Europa tatsächlich von Ideen lebt, dann ist die Verbesserung der Art und Weise, wie wir Ideen entwickeln, ein wesentlicher Schritt zur Gestaltung unserer Zukunft. Der KAS Makerthon ist das Produkt jahrelanger iterativer Weiterentwicklung – erprobt, verfeinert und in verschiedenen Kontexten bewährt. Er dient als Werkzeugkasten für Parteien, Jugendorganisationen, Denkfabriken oder zivilgesellschaftliche Akteurinnen und Akteure, die das kollektive Ideenpotenzial Europas mobilisieren möchten. Daher soll diese Publikation zudem als Anregung und Orientierungshilfe für die Weiteranwendung des Formats wirken.



02

**Das KAS-
Makerthon-
Konzept**

Felix Manuel Müller



Der KAS Makerthon ist ein handlungsorientiertes Format zur Ideenentwicklung, das heterogen zusammengesetzte Teams für eine intensive, zeitlich verdichtete Zusammenarbeit an vordefinierten gesellschaftlichen oder politischen Herausforderungen zusammenbringt. Sein Ziel besteht nicht darin, umfassende Strategien zu formulieren, sondern originelle und zugleich umsetzbare Lösungsansätze zu erarbeiten. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer (*Maker*) sind besonders engagierte Personen aus verschiedenen Fachrichtungen mit ausgewiesenen Leistungsprofilen. In Teams entwickeln, erproben und verfeinern sie ihre Ideen iterativ, sodass diese in konkrete Initiativen, Projekte oder politisch relevante Vorschläge überführt werden können. Der Makerthon ist damit auf praktische Anwendung und politische Anschlussfähigkeit angelegt.

Anders als etablierte Hackathons, die typischerweise auf technisches oder digitales Prototyping ausgerichtet sind, stehen beim Makerthon soziale, kreative und governance-orientierte Ansätze im Mittelpunkt. Das Format ist noch vergleichsweise jung und bislang wenig institutionalisiert. Entsprechend gibt es keine standardisierte „Makerthon-Methode“. Bestehende Konzepte variieren in ihrer Ausgestaltung erheblich – etwa hinsichtlich des Beteiligungsmodus (Präsenz, digital, hybrid), der zeitlichen Struktur (kompakte Blockformate versus mehrteilige Prozesse über Monate), der Auswahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer (kuratierte Auswahl versus offener Zugang) sowie der Abfolge der Prozessschritte.

Das hier vorgestellte Konzept wurde vom Autor dieses Beitrags entwickelt. Erstmals umgesetzt wurde es im Mai 2022 in Köln von einer Gruppe von Stipendiatinnen und Stipendiaten der Konrad-Adenauer-Stiftung. Auf Grundlage der dabei gewonnenen praktischen Erfahrungen wurde es seither kontinuierlich weiterentwickelt. Ausgangspunkt war das Ziel, das Think-Tank-Potenzial einer diversen und leistungsstarken Stipendiatengemeinschaft für die Arbeit der Stiftung besser nutzbar zu machen. Nach positiver Resonanz und greifbaren Ergebnissen ist der KAS Makerthon zu einem festen Bestandteil des Seminarportfolios im Stipendienprogramm der Konrad-Adenauer-Stiftung geworden. Seither wird mindestens ein Makerthon pro Jahr von den Stipendiatinnen und Stipendiaten selbst im Rahmen von Initiativseminaren

konzipiert, organisiert und durchgeführt. Bemerkenswert ist dabei, dass neue Jahrgänge das Format nach dem Ausscheiden der ursprünglichen Initiatoren übernommen und eigenständig fortgeführt haben. Das spricht sowohl für die Robustheit des Formats als auch für den Wert, den die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihm beimessen. Methodisch ist der Makerthon auf eine übergreifende Challenge und in der Regel vier Sub-Challenges ausgerichtet, an denen jeweils ein Team von etwa sechs bis acht Personen arbeitet. Die Gesamtgruppengröße liegt damit in der Regel zwischen 24 und 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmern.

Aufbauend auf diesem Design wurde 2023 der KAS Makerthon Europe als spezialisierte Variante ins Leben gerufen. Er öffnet das Format bewusst über die Stipendiatengemeinschaft der Konrad-Adenauer-Stiftung hinaus und bringt junge Talente aus verschiedenen europäischen und internationalen Kontexten zusammen. Diese breitere Zusammensetzung bereichert den Prozess um zusätzliche fachliche, institutionelle und kulturelle Perspektiven, ohne die zugrunde liegende Methodik zu verändern. Die Ergebnisse werden im Rahmen der Europa-Rede der Konrad-Adenauer-Stiftung in Berlin präsentiert und damit in einen politisch sichtbaren Resonanzraum eingespeist, der Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger, Fachöffentlichkeit und eine breitere europapolitisch interessierte Öffentlichkeit erreicht.

Das KAS-Makerthon-Konzept

01 Analysis
Phase
Discover It!

02 Ideation
Phase
Ideate It!

03 Execution
Phase
Make It!

04 Pitch
Phase
Share It!

Abbildung 1: Die vier Phasen des KAS Makerthons

Der KAS-Makerthon-Prozess

Der KAS-Makerthon-Prozess bildet einen zeitlich verdichteten Rahmen, der die Arbeit der *Maker* von der ersten Problemdefinition bis zur Präsentation der Lösungsansätze strukturiert. Das Format wird als Präsenzveranstaltung durchgeführt und erstreckt sich in der Regel über einen kompakten Dreitageblock, der intensive Zusammenarbeit, hohe Arbeitsdynamik und iterative Weiterentwicklung von Ideen ermöglicht. Der Vier-Phasen-Workflow ist in Abbildung 1 zusammengefasst. Die folgenden Abschnitte erläutern die einzelnen Phasen im Detail.

Aus operativer Sicht profitiert der KAS Makerthon von einer Raumaufteilung, die den Wechsel zwischen Einheiten mit allen *Makern* und fokussierter Teamarbeit unterstützt. Idealerweise steht ein größerer Plenarraum für das *Coach Briefing*, das *Pitch Coaching* und die *Internal Heats* (siehe folgende Abschnitte) zur Verfügung. Ergänzend werden drei weitere Räume benötigt, die als Teamarbeitsräume genutzt werden können (wobei der Plenarraum während der Parallelarbeit als vierter Teamraum dient). Da der Prozess auf visueller Strukturierung, dem Aushängen von Arbeitsmaterialien und strukturiertem Peer-Feedback beruht, sollte jeder Arbeitsraum mit Pinnwänden oder Whiteboards sowie mit einer Grundausstattung an Moderationsmaterial ausgestattet sein. Dazu zählen insbesondere Flipcharts, Marker, Klebezettel, Klebeband und farbige Abstimmungspunkte. Diese Ausstattung erleichtert die schnelle Verdichtung von Zwischenergebnissen und ermöglicht eine konsistente Dokumentation.

Die Organisatorinnen und Organisatoren wählen die *Maker* im Vorfeld aus und ordnen sie bewusst heterogen zusammengesetzten Teams zu. Dabei wird darauf geachtet, in jeder Gruppe Fachexpertinnen und Fachexperten des jeweiligen Themenbereichs mit Personen aus anderen Disziplinen zu kombinieren. Dieses Teamdesign fördert unkonventionelles, Out-of-the-box-Denken und vermeidet pfadabhängige, disziplinär verengte Lösungsmuster sowie *Groupthink*. Zu Beginn des Prozesses werden die übergreifende Challenge und die Sub-Challenges vorgestellt und kontextualisiert. Durch einen Experteninput wird ein gemeinsames Verständnis der Problemstellung entwickelt. Das Herzstück des Prozesses liegt in der teambasierten Arbeit an den Sub-Challenges: Vier

parallel arbeitende Gruppen von *Makern* entwickeln, erproben und verfeinern Lösungsansätze innerhalb des übergreifenden thematischen Rahmens. Der Prozess kulminiert in strukturierten Pitches, bei denen *Team Anchors* die Vorschläge ihrer Gruppe einem externen Publikum und politischen Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern präsentieren.

Warm Up – Die Analysis Phase

Die *Analysis Phase* bereitet die *Maker* sowohl inhaltlich als auch sozial auf die intensive Arbeit des KAS Makerthons vor. Sie zielt darauf ab, ein gemeinsames Verständnis der übergreifenden Challenge und der Sub-Challenges zu schaffen und zugleich eine Vertrauensbasis innerhalb der Gruppe aufzubauen, um offene, kreative und mitunter kontroverse Diskussionen zu ermöglichen. Die Phase beginnt vor dem Präsenztreffen und setzt sich in den ersten gruppenübergreifenden Einheiten vor Ort fort.

In einem ersten Schritt erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vor dem Makerthon Zugang zu Vorbereitungsmaterial. Dieses kombiniert in der Regel anspruchsvollere Quellen – etwa wissenschaftliche Aufsätze, Policy Papers oder analytische Berichte – mit niedrigschwelligen Formaten wie Podcasts, Erklärvideos oder kompakten Briefings. Das Selbststudium erfolgt freiwillig und eigenverantwortlich. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden ermutigt, sich mit dem Material auseinanderzusetzen, sind dazu jedoch nicht verpflichtet. Ausdrücklich erwünscht ist, dass sie Vorwissen, eigene Erfahrungen und zusätzliche Quellen einbringen. Dieser Ansatz senkt Zugangshürden, berücksichtigt unterschiedliche Lernstile und zeitliche Ressourcen und vermeidet zugleich den Eindruck, es gebe eine einzige maßgebliche Wissensbasis, aus der alle Lösungsansätze abzuleiten wären.

Für das Gelingen des Makerthons ist es förderlich, wenn die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht in bereits stark vorgeprägten Gruppenstrukturen agieren. Neue Konstellationen erleichtern es, einander unvoreingenommen zu begegnen und sich stärker an Argumenten als an etablierten Rollen oder Bindungen zu orientieren. Nach der Ankunft am Veranstaltungsort findet ein *Makers Huddle* statt, bei dem sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vorstellen und kennenlernen. Kurze Interaktionsübungen schaffen eine konstruktive Atmosphäre, in

der alle Beteiligten ihre Ideen einbringen, Bedenken äußern und noch unausgereifte Gedanken in den folgenden Phasen ohne Hemmungen vorbringen können.

Sobald die erste soziale Grundlage gelegt ist, erfolgt eine inhaltliche Orientierung durch ein *Coach Briefing* im Plenum. Eingeladene Expertinnen und Experten halten kompakte Impulsvorträge, die sowohl die übergreifende Challenge als auch alle Sub-Challenges abdecken und dabei zentrale Trends, Dilemmata und Streitfragen herausarbeiten. Bei früheren Makerthons haben sowohl renommierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler diese Inputs übernommen – darunter Prof. Dr. Cornelia Woll und Prof. Dr. Karl-Rudolf Korte – als auch themenspezifische Praktikerinnen und Praktiker. Die Aufgabe der Expertinnen und Experten besteht nicht darin, Lösungsansätze vorzugeben oder bestimmte Positionen zu propagieren. Ihre Rolle ist es vielmehr, das Bewusstsein der Teilnehmerinnen und Teilnehmer für zentrale Fragen zu schärfen, relevante Rahmenbedingungen und blinde Flecken aufzuzeigen sowie grundlegende Erkenntnisse zu vermitteln. Diese sollen den Ideenentwicklungsprozess inhaltlich anregen, ihn aber nicht vorbestimmen. Aus Zeitgründen können im Plenum nur wenige Verständnisfragen beantwortet werden. Idealerweise steht die Expertenbegleitung deshalb während des gesamten KAS Makerthons zur Verfügung. Im Rahmen von Initiativseminaren ist eine durchgehende Präsenz jedoch häufig nicht realistisch. In diesem Fall reicht es aus, wenn die Expertinnen und Experten beim *Coach Briefing* anwesend sind und für die *Internal Heats* (siehe folgender Abschnitt) erneut zur Verfügung stehen. Die Begleitung lässt sich dabei auch flexibel gestalten. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass dieselben Expertinnen und Experten beide Elemente abdecken. Bei den *Internal Heats* können bei Bedarf zusätzliche oder andere Coaches zum Einsatz kommen.

Zusammengenommen stellen die Elemente der *Analysis Phase* – Vorbereitungsmaterialien, bewusste Teamzusammensetzung, ein interaktiver *Makers Huddle* und ein nicht-präskriptives *Coach Briefing* – sicher, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit einem Mindestmaß an gemeinsamem Wissen und in einem unterstützenden Gruppenklima in die anschließende Ideenentwicklungsarbeit starten. Diese Kombination ist eine der zentralen Stärken des KAS-Makerthon-Formats: Sie fördert

Chancengleichheit, ohne Uniformität zu erzwingen, und schafft die Voraussetzungen, unter denen vielfältige Perspektiven produktiv auf komplexe gesellschaftliche und politische Herausforderungen treffen können.

Build the Momentum – Die Ideation Phase

Die *Ideation Phase* markiert den Übergang von einem geteilten Problemverständnis zur gezielten Entwicklung einer Vielzahl potenzieller Lösungsansätze für die spezifischen Sub-Challenges. Nach der Einführung im Plenum kommen die zuvor eingeteilten Teams (in der Regel vier Gruppen, Team I–IV) in ihren jeweiligen Räumen zusammen, um innerhalb der jeweiligen Sub-Challenges ihre spezifische Perspektive zu schärfen. Divergentes Denken wird in dieser Phase ausdrücklich priorisiert. Kein Vorschlag wird im Vorhinein ausgeschlossen. Kritik oder Bewertung bleiben bewusst aus. Im Vordergrund stehen kreative Visionen, Offenheit und Neugier. Ziel ist es, möglichst viele unterschiedliche Zugänge zur Bearbeitung des Problems hervorzubringen. Um diese Kreativität sowohl partizipationsorientiert als auch effizient zu strukturieren, setzt der KAS Makerthon zwei komplementäre Methoden ein: den *Idea Relay* und den *Idea Circuit*.

Idea Relay (teamintern): In einem ersten Schritt arbeiten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer still und reflektieren eigenständig über die Sub-Challenge. Jeder *Maker* notiert Lösungsansätze oder Ideenelemente auf einem Blatt Papier in kurzen, in sich geschlossenen Einträgen. Wer das Gefühl hat, im Moment nichts Weiteres beitragen zu können, signalisiert dies, indem er sein Blatt umdreht. Anschließend werden die Blätter im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergereicht. Diese liest die bereits notierten Einträge und ergänzt weitere Ansätze oder Variationen – ohne frühere Beiträge zu kritisieren, zu filtern oder zu gewichten. Dieser Vorgang setzt sich fort, bis alle Blätter die gesamte Runde durch das Team durchlaufen haben und schließlich in der Mitte des Tisches abgelegt werden.

Sobald die stille Phase beendet ist, ordnet das Team das gesammelte Material. Die Einträge werden vorgelesen, gruppiert, zusammengefasst und verdichtet. Überschneidungen werden zusammengeführt, verwandte Ideen gebündelt und erste thematische Stränge sichtbar gemacht. Entscheidend ist, dass auch in diesem Schritt noch keine

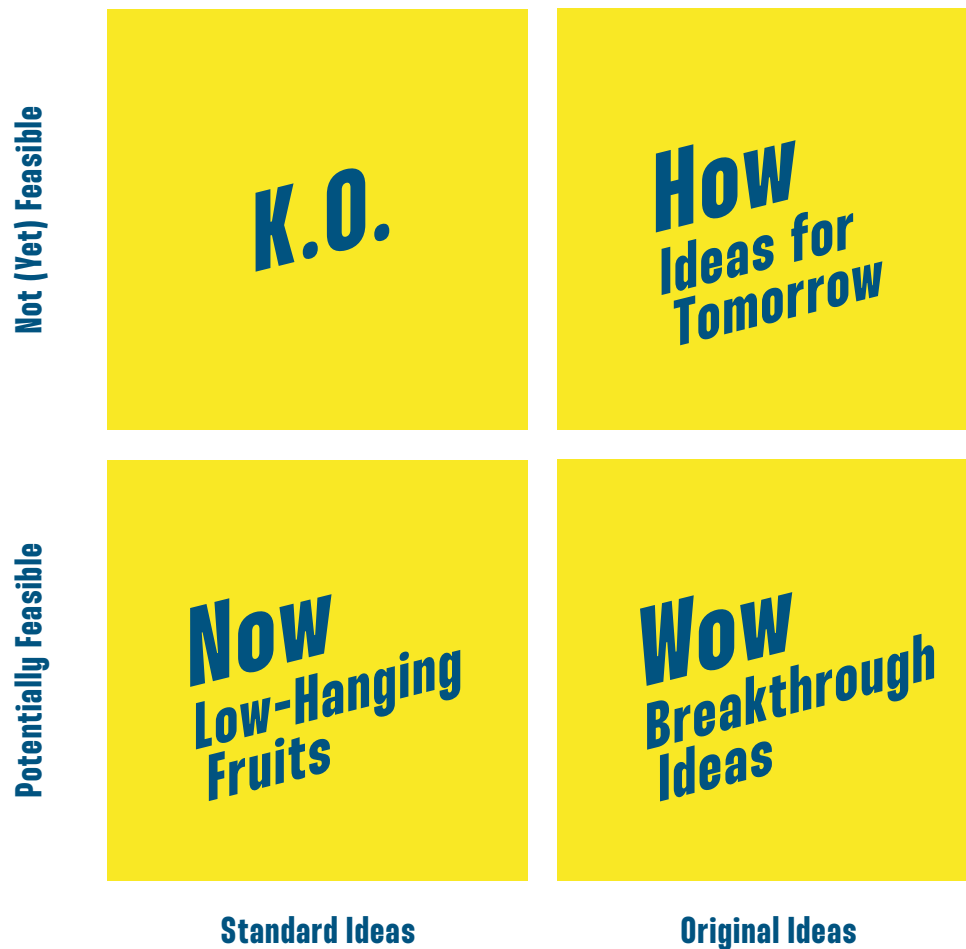


Abbildung 2: Die COCD-Box

Bewertung erfolgt und potenzielle Ansätze bewusst breit angelegt bleiben dürfen. Zweck dieses Schritts ist allein die Strukturierung und Sicherung der wachsenden Menge an Rohideen. Eine zentrale Stärke des *Idea Relay* besteht darin, dass alle Beiträge erfasst werden – auch jene zurückhaltenderer Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Als abschließender Schritt werden die entstandenen Cluster in klarer und gut lesbarer Form auf Pinnwänden oder Whiteboards im jeweiligen Teamraum festgehalten. Das Ziel ist Dokumentation, nicht Perfektion. Die Einträge dürfen daher noch unvollständig und locker strukturiert sein.

Idea Circuit (teamübergreifend): In einem zweiten Schritt erweitern die Teams ihr Repertoire an Ansätzen, indem sie gezielt gruppenexterne Perspektiven einbeziehen. Alle *Maker* besuchen die Räume der anderen Teams, sichten

das dort ausgehängte Material, führen kurze Gespräche und ergänzen neue Impulse, Erweiterungen und alternative Lösungsansätze direkt auf Moderationskarten oder Haftnotizen.

Der *Idea Circuit* bezieht also bewusst *Maker* ein, die nicht intensiv an der jeweiligen Sub-Challenge gearbeitet haben. Gerade ihr Außenblick hinterfragt oft Annahmen, die das zuständige Team für selbstverständlich hält, zeigt Parallelen zwischen verschiedenen Teilherausforderungen auf und stößt neue Kombinationen von Ansätzen an. Auch an diesem Punkt bleibt das Ziel die Erweiterung des Ideenpools – nicht die Urteilsbildung. Kommentare und Ergänzungen werden als Ansatzoptionen und Bausteine verstanden, nicht als BewertungsfILTER. Im Anschluss an den *Idea Circuit* kehrt jedes Team in seinen eigenen Raum

zurück, sichtet die Beiträge und integriert sie als zusätzliches Ideenmaterial in seine Cluster.

Auf diese Weise verbindet die *Ideation Phase* fokussierte Teamarbeit mit strukturierter teamübergreifender Stimulation. Sie mündet in einen umfangreichen und gut dokumentierten Pool vorläufiger Ansätze zu den jeweiligen Sub-Challenges, bestehend aus Einzelideen und Ideenkombinationen, der bewusst ungefiltert und vielfältig bleibt. Dieser Pool bildet das Rohmaterial für die anschließende Phase der Konsolidierung und Machbarkeitsprüfung.

Makers' High – Die Execution Phase

Bis zu diesem Punkt zeichnet sich der Prozess durch eine sehr offene Ideenakquise aus und zielt darauf ab, so viele Ansätze wie möglich zu generieren. Die *Execution Phase* verschiebt den Fokus von Breite auf Praxistauglichkeit und Originalität. Ihre Kernaufgabe besteht darin, jene Ideen zu identifizieren, die sowohl innovativ als auch realistisch umsetzbar sind. Vorschläge, die offensichtlich nicht praktikabel sind, werden von relevanten Stakeholdern nicht ernst genommen. Aus diesem Grund werden die gesammelten Ansätze im nächsten Schritt mit Blick auf ihre reale Anwendbarkeit bewertet und priorisiert.

Für diese Bewertung nutzt der KAS Makerthon die COCD-Box² als ein einfaches, aber wirkungsvolles Instrument. Die erarbeiteten Ansätze werden entlang zweier Dimensionen kategorisiert: Umsetzbarkeit (machbar versus nicht machbar) und Originalität (konventionell versus originell). Daraus ergibt sich eine Vier-Felder-Matrix (siehe Abbildung 2). Zunächst diskutiert jedes Team die Ansätze, um Annahmen, Restriktionen und beabsichtigte Wirkungen zu klären. Auf der Grundlage dieser gemeinsamen Diskussion ordnet anschließend jeder *Maker* die einzelnen Ansätze einem COCD-Feld zu, indem er sie mit einem farbigen Aufkleber kennzeichnet. Die resultierende Verteilung der Sticker macht sichtbar, welche Kategorisierung mehrheitlich geteilt wird und wo die Einschätzungen auseinandergehen.

Blau kann für konventionelle oder wenig innovative „Standardideen“ verwendet werden. Die praktische Erfahrung zeigt, dass bestimmte Typen von Vorschlägen regelmäßig in diese Kategorie fallen. Ein häufiges Muster sind

generische Austauschformate („Menschen zusammenbringen“) oder breit angelegte Informationskampagnen. Diese Ideen werden nicht verworfen, sondern als Basisoptionen behandelt. Der Fokus der Diskussion verschiebt sich dann darauf, wie Teams über solche Standardansätze hinausgehen und zu markanteren, zielgenaueren und innovativeren Vorschlägen gelangen können.

Die relevantesten Ideen sind diejenigen, die die meisten roten und gelben Aufkleber erhalten. Rote Ideen sind besonders wertvoll, weil sie hohe Originalität mit realistischen Umsetzungschancen verbinden. Gelbe Ideen werden ebenfalls weiterverfolgt – mit dem ausdrücklichen Ziel, ihre Machbarkeit zu erhöhen.

Sobald die Teams ihre vielversprechendsten Ansätze identifiziert haben, bereiten sie in ihren Gruppenräumen einen *Frontrunner Showcase* vor. In diesen „Ideenräumen“ wird nur eine kleine, kuratierte Auswahl der besten Vorschläge präsentiert. Die Ideen werden in einem klar strukturierten und visuell zugänglichen Format aufbereitet – etwa mithilfe prägnanter Überschriften, Diagrammen, Zeichnungen, Modellen oder Stichpunkten auf Pinnwänden oder Whiteboards. Ziel der *Frontrunner Showcases* ist es, die Vorschläge auf Anhieb verständlich zu machen und einen gemeinsamen Referenzpunkt für strukturierte Diskussionen und gezieltes Feedback durch andere Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu schaffen.

Auf die Visualisierung durch die *Frontrunner Showcases* folgt der *Team Swap*. Durch ihn werden die kuratierten Vorschläge einer externen Perspektive ausgesetzt. In dieser Phase werden die ursprünglichen Teams vorübergehend aufgelöst und zu gemischten Review-Gruppen neu zusammengesetzt. Die Organisatorinnen und Organisatoren stellen die Gruppen so zusammen, dass in jeder neuen Gruppe Mitglieder aus verschiedenen Ursprungsteams vertreten sind, zugleich aber niemand den *Frontrunner Showcase* bewertet, an dessen Entwicklung er oder sie selbst mitgewirkt hat. Jeder Prüfgruppe – benannt als Team Köln, Team Cadenabbia, Team Bonn und Team Rhöndorf – wird ein ihr unbekannter *Frontrunner Showcase* zugewiesen, den sie mit einem unverstellten, frischen Blick besucht. Die Review-Gruppe interpretiert und diskutiert gemeinsam die ausgestellten Vorschläge. Sie klärt, welches Problem adressiert wird, identifiziert die

Lösungsansätze und beurteilt, was besonders überzeugend, unklar oder problematisch erscheint. Verbesserungsvorschläge werden auf Moderationskarten festgehalten und im jeweiligen Breakout-Raum hinterlassen. Auf diese Weise werden die Ideen einer konstruktiven Prüfung durch Teilnehmerinnen und Teilnehmer unterzogen, die an anderen Sub-Challenges gearbeitet haben und deshalb neue Perspektiven einbringen können.

Abschließend kehren die ursprünglichen Teams in ihre eigenen Räume zurück. Dort sichten sie das vorgefundene Feedback, diskutieren dessen Relevanz und entscheiden, welche Anregungen sie übernehmen wollen. Dann verfeinern sie ihre Ansätze, klären offene Fragen und passen ihre Vorschläge bei Bedarf an. Am Ende der *Execution Phase* verfügt jedes Team über eine kleine Auswahl weiterentwickelter, praxisorientierter Lösungsansätze, die in der anschließenden *Pitch Phase* aufbereitet und präsentiert werden können.

Photo Finish – Die Pitch Phase

Die *Pitch Phase* überführt die ausgearbeiteten Lösungsansätze in prägnante Präsentationen, die auf das jeweilige Zielpublikum zugeschnitten sind und über den Makerthon hinaus kommuniziert werden können – insbesondere an externe Stakeholder und politische Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger. Beim KAS Makerthon soll nicht „für die Schublade“ produziert werden. Sein Anspruch ist, politische und gesellschaftliche Debatten durch konkrete, handlungsorientierte Vorschläge anzuregen. Die *Pitch Phase* konzentriert sich daher darauf, komplexe Ideen in klare Botschaften zu verdichten, ihre Plausibilität unter externem Prüfdruck zu testen und sie so zu formulieren, dass relevante Akteurinnen und Akteure sie aufgreifen können.

Am letzten Tag identifiziert jedes Team zunächst seine vielversprechendste Idee. Die *Maker* sichten gemeinsam ihre Ansätze, diskutieren Stärken und Schwächen und wählen die Option aus, die Originalität, Machbarkeit und erwartete Wirkung am besten verbindet. Im Anschluss an diese interne Auswahl erhalten alle *Maker* im Plenum ein *Pitch Coaching*, das ihnen praktische Instrumente und Hinweise an die Hand gibt. Danach benennt jede Gruppe einen *Team Anchor*, der die Team-Idee präsentieren soll. Idealerweise geschieht diese Auswahl konsensual, um

eine breite Basis der Entscheidung zu gewährleisten. Kann kein Konsens erzielt werden, erfolgt die Wahl des *Team Anchors* durch geheime Abstimmung der Teammitglieder mit der Mehrheit der abgegebenen Stimmen. Die Gruppe unterstützt ihren *Team Anchor* anschließend bei der Vorbereitung des Pitches.

Anschließend versammeln sich die *Maker* im Plenum zu den *Internal Heats*. Jedes Team präsentiert seinen Ansatz innerhalb eines klar definierten Zeitrahmens, gefolgt von einer kurzen Frage- und Kommentarrunde. Eingeladene Expertinnen und Experten geben Feedback zu Klarheit, Kohärenz und Machbarkeit. Als „critical friends“ – nicht als bewertende Juroren – ist es ihre Aufgabe, Annahmen zu hinterfragen, blinde Flecken sichtbar zu machen und konkrete Wege zur Stärkung des Vorschlags zu benennen. Die Teams können diese Hinweise nutzen, um ihre Pitches nach dem Präsenz-Makerthon weiter zu schärfen.

Eine wesentliche Besonderheit des KAS-Makerthon-Formats sind die externen Pitches vor politischen Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern – die *KAS Makerthon Finals*. Im Rahmen von Makerthons, die innerhalb des Stipendienprogramms der KAS als Initiativseminare organisiert wurden, haben Teams ihre Ansätze unter anderem Philipp Amthor und Petra Köpping vorgestellt. Die Beteiligung von hochrangigen Politikerinnen und Politikern zeigt, dass diese Akteurinnen und Akteure bereit sind, sich mit den Ergebnissen auseinanderzusetzen, substanzielles Feedback zu geben und im besten Fall Impulse für die eigene Arbeit aufzunehmen.

Die *KAS Makerthon Finals* unterstreichen die Praxisorientierung des KAS Makerthons und schlagen eine starke Brücke zwischen kreativer Problemlösung und politischer Praxis. Sie signalisieren den *Makern*, dass ihre Arbeit über das Workshop-Setting hinaus ernst genommen wird und dass es einen realistischen Weg von der Ideenentwicklung zu politischem Agenda-Setting oder zur Umsetzung gibt. Zugleich eröffnen sie Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern einen kompakten und gut aufbereiteten Einblick in innovative Lösungsansätze, die von engagierten jungen Talenten entwickelt wurden. Damit ist die *Pitch Phase* mehr als eine Präsentationsübung. Sie bildet die entscheidende Schnittstelle zwischen dem experimentellen Raum des Makerthons und den Realitäten politischer Entscheidungsfindung.



03

**Das Konzept in
der Praxis**

Tim Peter



Der KAS Makerthon Europe 2025 ist ein gutes praktisches Anwendungsbeispiel für das Konzept. Er fand vom 3. bis 5. Oktober 2025 in Konrad Adenauers ehemaliger Sommerresidenz, der Villa La Collina am Comer See, statt. Neben dem inspirierenden Veranstaltungsort profitierte der KAS Makerthon Europe von einem Team erfahrener Coaches aus verschiedenen europäischen Think Tanks und Instituten. Darüber hinaus wurden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus einem Pool politisch interessierter junger Talente aus dem Netzwerk der Stiftung und externer Partner ausgewählt. Die Europa-Rede bot einen außergewöhnlichen Rahmen für die Pitches, der den Ehrgeiz und das Engagement der *Maker* zusätzlich beförderte. Diese exzellenten Bedingungen lassen sich durch studentisch organisierte Seminare nicht eins zu eins reproduzieren – und das müssen sie auch nicht. Das Konzept bietet ausreichend Flexibilität, um in verschiedenen Kontexten umgesetzt zu werden.

Die folgende Beschreibung und Analyse dienen daher als Beispiel für die Umsetzung des Konzepts unter idealen Bedingungen. Zugleich wird deutlich, dass Coaches und Teams nach eigenem Ermessen kleinere Anpassungen am Konzept vornehmen und mitunter in bestimmten Situationen zusätzliche Instrumente integrieren können – etwa, wenn Diskussionen in eine Sackgasse geraten. Gerade diese methodische Anpassungsfähigkeit ist entscheidend, um in einem ambitionierten Ideenentwicklungsprozess unter Zeitdruck auf Gruppendynamiken reagieren zu können.

Die übergeordnete Challenge des KAS Makerthon Europe 2025 lautete: „Wie können wir ein handlungsfähiges Europa gestalten, das in der Welt von morgen erfolgreich ist?“ Die Sub-Challenges für die jeweiligen Teams waren:

1. Wie kann Europa nachhaltige Sicherheitskapazitäten aufbauen?
2. Wie kann Europa neue Impulse für Wachstum, Innovation und Wettbewerbsfähigkeit setzen?
3. Wie kann Europa Zukunftsperspektiven für junge Menschen schaffen, um Abwanderung zu verhindern und der demografischen Alterung entgegenzuwirken?
4. Wie kann Europa seine Demokratie und seinen gesellschaftlichen Zusammenhalt stärken?

Die folgende Darstellung entspricht der chronologischen Abfolge der Makerthon-Phasen.³

Analysis Phase – „Discover It!“

Vor Beginn des Makerthons in Präsenz machten sich die Gruppen mit der themenspezifischen Literatur vertraut, die von den Organisatorinnen und Organisatoren und Coaches des Makerthons bereitgestellt worden war. Dies bot die Möglichkeit, sich in das Themenfeld einzuarbeiten und sich erste Gedanken über die in der politischen und wissenschaftlichen Debatte diskutierten Themen und Politikvorschläge zu machen. Zugleich entstand dabei laut Rückmeldung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer vereinzelt auch der Eindruck einer überwältigenden Literaturfülle, die zudem eher theoretisch ausgerichtet war und es schwer machte, daraus konkrete, praxistaugliche Ansätze für die jeweilige Sub-Challenge abzuleiten.

Zu Beginn des Präsenz-Makerthons am Comer See halfen die *Coach Briefings* den Teams, die breite Literatur zu strukturieren und die Problemstellung zu schärfen. Anstatt fertige Lösungen für die Sub-Challenges zu präsentieren, lenkten die Coaches den Blick auf strittige Fragen, Zielkonflikte und zugrunde liegende Ursachen. So führte etwa der Coach für Demokratie und gesellschaftlichen Zusammenhalt den Begriff „Heimat“ beziehungsweise Zugehörigkeit ein und eröffnete der Gruppe damit eine Perspektive, die sie zuvor noch nicht mit der Sub-Challenge verbunden hatte. Im weiteren Verlauf erwies sich dieser Begriff als hilfreicher Anker für mehrere Ideen zur Stärkung des Zugehörigkeitsgefühls.

Während der ersten Teamsitzung tauschten die Gruppen Eindrücke und Perspektiven zu den jeweiligen Themen aus und definierten Bereiche, auf die sie sich konzentrieren wollten. Da die Sub-Challenges bewusst weit gefasst waren, war diese Eingrenzung für die folgenden Phasen von zentraler Bedeutung. Eine Gruppe arbeitete beispielsweise mit einer Reihe grundlegender Fragen, um Literatur und Expertenbriefing in praktisch verwertbare Aussagen zu übersetzen („Wer braucht was?“, „Wann wird es gebraucht?“, „Warum ist es schwierig, das bereitzustellen?“). Anschließend wurden Annahmen niedergeschrieben, durch kurze Recherchen überprüft und solche verworfen, die sich nicht bestätigten. Auf diese Weise

entwickelte die Gruppe ein gemeinsames Problemverständnis und schärfte ihren thematischen Fokus. Beispielsweise richtete die Gruppe zu Demokratie und gesellschaftlichem Zusammenhalt ihre Diskussion frühzeitig auf gemeinsame Symbole wie Denkmäler, Flaggen, Hymnen, geteilte Traditionen und nationale Feiertage aus.

Ideation Phase – „Ideate It!“

Während des *Idea Relay* generierten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst in stiller Arbeit Ideen und schrieben diese auf Notizzettel. Anschließend wurden die Zettel in der Gruppe zirkuliert und um zusätzliche Kommentare und verwandte Einfälle ergänzt. Die Gruppen berichteten, dass diese Methode allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern ermöglichte, sich einzubringen – auch den zurückhaltenderen. Die Kombination aus *Idea Relay* und der Diversität der Gruppen, die Personen unterschiedlicher Nationalitäten und akademischer Hintergründe umfassten, brachte eine Fülle von Ideen hervor. Zugleich wurde dieser Prozess aufgrund der schieren Menge an Zetteln auch als „etwas chaotisch“ beschrieben. Bereits in einem frühen Stadium gaben die Gruppenmitglieder einander Feedback, um die Ideen zu schärfen. Dieser Prozess strukturierter Kreativität erzeugte einen großen Pool an Ideen, die in den folgenden Phasen geprüft, überarbeitet, zusammengeführt oder verworfen wurden.

Durch den *Idea Circuit* floss Feedback von *Makern* aus anderen Teams in den teaminternen Ideenentwicklungsprozess ein. In dieser Phase wurden auch erste Überlegungen zur Machbarkeit der Vorschläge ausgetauscht. Einige Gruppen nutzten bereits während der *Ideation Phase* Selektionsmechanismen, um die Vielzahl ihrer Ideen einzugrenzen. Eine Gruppe behielt beispielsweise nur jene Einfälle aus dem *Idea Relay* bei, die drei Kriterien erfüllten: (1) für Nicht-Fachleute leicht verständlich, (2) im Pilotmaßstab umsetzbar und (3) in verschiedenen Mitgliedstaaten anwendbar.

Dieser Ansatz führte zu einem kleinen, kohärenten Portfolio statt einer einzelnen favorisierten Lösung. Eine andere Gruppe integrierte eine erste Idee zu Programmen für finanzielle Bildung von Jugendlichen in das umfassendere Konzept des *Eurovision Start-up Contest*, der später bei der Europa-Rede als Gewinner-Pitch gekürt wurde. Die Gruppen berichteten zudem, dass sie von informellen Gesprächen vor oder nach den Arbeitssitzungen profitierten. So sichteten und diskutierten sie beispielsweise die Kommentare der anderen Teams aus dem *Idea Circuit* während der Mittagspause. Die idealen Bedingungen in der Villa La Collina, die viel Raum für Austausch und Diskussion bot, begünstigten diesen informellen und kontinuierlichen Dialog.

Execution Phase – „Make It!“

Die Gruppen nutzten die COCD-Box, um ihre Ideen nach Originalität und Machbarkeit zu kategorisieren. Um eine ausgewogene Beteiligung zu gewährleisten, wurden die Ideen auf Pappschilder geschrieben, die dann von den einzelnen *Makern* jeweils mit farbigen Aufklebern markiert und bewertet wurden. Anschließend diskutierten die Gruppen, welche Ideen als „WOW – breakthrough ideas“ mit hoher Originalität und Machbarkeit und welche als „HOW – ideas for tomorrow“ mit hoher Originalität, aber begrenzter Machbarkeit einzuordnen seien. Nach intensiven Diskussionen kristallisierten sich in den meisten Teams ein oder zwei Ideen mit besonders hohem Potenzial heraus. Diese wurden weiter ausgearbeitet und in die übergeordneten Ziele der jeweiligen Sub-Challenges eingebettet. Um ihre Ideen zu präsentieren, gestalteten die Teams im Anschluss ihren *Fronrunner Showcase* in den Gruppenräumen. Während die meisten Teams sich auf die Gestaltung der Whiteboards konzentrierten, ordnete ein Team sogar die Möbel im Raum neu an, um seine Ideen anschaulich darzustellen.

In dieser Phase waren die Anleitung und die Expertise der Coaches von besonderer Bedeutung. So regte ein Coach seine Gruppe etwa dazu an, ihre Ideen mithilfe eines einfachen kausaltheorietischen Schemas zu strukturieren: (1) das angestrebte Ergebnis definieren, (2) die Faktoren identifizieren, die dieses Ergebnis fördern oder behindern, und (3) die Idee mit diesen Faktoren verknüpfen sowie geeignete Leitindikatoren auswählen. Die Anwendung eines standardisierten Rahmens half dabei, die

fachlichen Vorbehalte einzelner Gruppenmitglieder mit der Experteneinschätzung des Coaches abzuwägen und ermöglichte es der Gruppe, sich rasch auf einige Favoritenideen zu verständigen.

Der *Team Swap* war anschließend gewissermaßen die Feuertaufe für die bislang entwickelten Ideen. Die Ansätze wurden rigoros und vorbehaltlos geprüft, da die Teams so zusammengestellt worden waren, dass kein Mitglied der ursprünglichen Gruppe bei der Bewertung durch die anderen anwesend war. Der *Fronrunner Showcase* musste dabei selbsterklärend sein, da niemand im Raum zurückbleiben durfte, um die Ideen zu erläutern – oder Kritik abzufedern. Das Feedback wurde auf Präsentationskarten notiert und neben den jeweiligen Ideen angepinnt. Die Gruppen berichteten, dass der *Team Swap* neue Perspektiven eröffnete und in konstruktiver Weise Bereiche aufzeigte, in denen mehr Klarheit und Begründung erforderlich waren. Zugleich wurde die Kritik gelegentlich als hart empfunden, nicht zuletzt deshalb, weil bei der Gestaltung der Ideenräume mitunter wenig Zeit blieb, umfassende Informationen zu den entwickelten Ansätzen bereitzustellen. Letztlich führte dieser Prozess jedoch zu einer weiteren Präzisierung der Ideen und gab jenen Gruppen Orientierung, die noch keine Favoritenidee ausgewählt hatten. Damit legte er die Grundlage für die folgende *Pitch Phase*.

Pitch Phase – „Share It!“

Im ersten Schritt der *Pitch Phase* bestimmten die Teams eine Sprecherin oder einen Sprecher, die oder der ihre Idee präsentieren sollte – den *Team Anchor*. Die meisten Gruppen gaben dem Teammitglied den Vorzug, das die Idee ursprünglich entworfen hatte. Das anschließende *Pitch Coaching* half den *Team Anchors* zunächst bei der Vorbereitung ihrer Pitches vor den anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern und den Coaches. Die Vorbereitungszeit war jedoch kurz und Perfektion wurde nicht erwartet. Manche Teams entwickelten den Pitch-Text gemeinsam, andere gaben ihrem *Team Anchor* die Möglichkeit, nach individueller Vorbereitung einige Probelaufe zu absolvieren und Peer-Feedback einzuholen.



Bild 1: Die Gruppen kategorisieren ihre Ideen mithilfe der COCD-Box.

Bild 2: Die Gruppen bereiten ihren Frontrunner Showcase vor.



Für die *Internal Heats* wurde ein Feedbackpanel aus den Organisatorinnen und Organisatoren und Coaches des Makerthons gebildet. Diese gaben den *Makern* eine Rückmeldung sowohl zur Vortragsweise als auch zum Inhalt der Pitches. Ergänzend teilten auch die anderen *Maker* ihre Eindrücke und Ratschläge. Die Vortragenden werteten das Feedback in diesem internen Setting als konstruktiv und hilfreich für die Weiterentwicklung ihrer Pitches. Vor dem finalen Pitch bei der Europa-Rede hatten die *Team Anchors* zudem mehrere Wochen Zeit, weiter zu recherchieren, sich mit ihren Gruppen abzustimmen und an ihrem Präsentationsstil zu arbeiten. Einige Gruppen hielten digitale Follow-up-Treffen ab, um ihre Ideen weiter zu schärfen und ihre *Team Anchors* bestmöglich auf die *KAS Makerthon Finals* vorzubereiten.

Bei der Europa-Rede am 10. November 2025 pitchten die *Team Anchors* die Ideen ihrer Gruppen nacheinander – ähnlich wie bei einer Start-up-Investorenkonferenz.⁴ Das Publikum stimmte dann digital über die beste Idee ab. Am Ende gewann der *Eurovision Start-up Contest* mit 39 Prozent der Stimmen. Der *Team Anchor* der Gewinneridee nahm am Panel mit dem Hauptredner der Europa-Rede 2025, Manfred Weber, Präsident der Europäischen Volkspartei (EVP) und Vorsitzender seiner Fraktion im Europäischen Parlament, teil. Die umfangreiche Medienberichterstattung und die Anwesenheit politischer und wirtschaftlicher Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger sorgten dafür, dass über die Ideen und die geleistete Arbeit auch noch nach der Europa-Rede gesprochen wurde, um Möglichkeiten ihrer Umsetzung oder einzelner Elemente davon auszuloten.

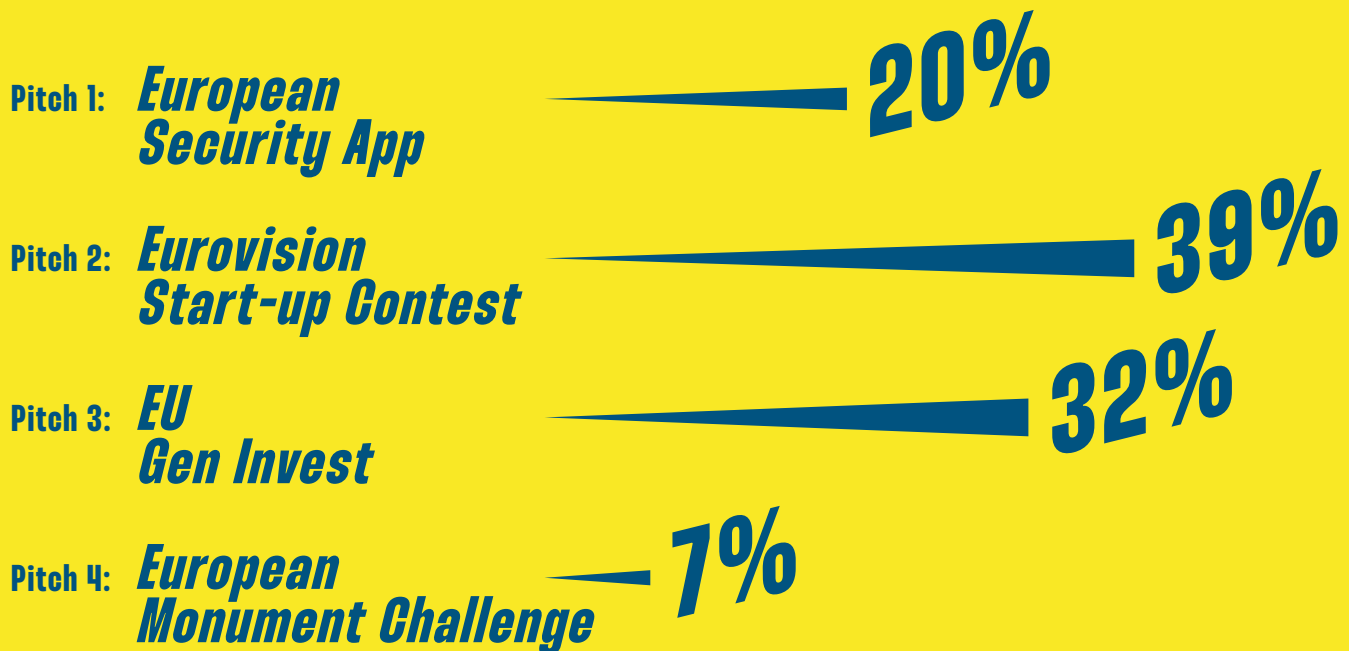


Abbildung 3: Ergebnis der Publikumsabstimmung bei der Europa-Rede (372 übermittelte Antworten). Abweichungen von 100 Prozent rundungsbedingt.



Bild 3: Chelsea Nshuti pitcht die EU Gen Invest-Idee bei der Europa-Rede 2025.

Bild 4: Mathis Sieglerschmidt (links), Team Anchor der Gewinneridee des KAS Makerthon Europe 2025, auf der Podiumsdiskussion mit Manfred Weber.



04

**Europa
der Ideen**

In diesem Kapitel werden die zentralen Ideen der vier Makerthon-Gruppen vorgestellt. Die Teams konzentrierten sich auf folgende Bereiche: (1) Sicherheit und Verteidigung, (2) Innovation und Wettbewerbsfähigkeit, (3) Zukunftsperspektiven und demografische Alterung sowie (4) Demokratie und gesellschaftlicher Zusammenhalt. Ziel war nicht die Entwicklung allumfassender Lösungen für drängende Herausforderungen, sondern die Erarbeitung konkreter, handlungsorientierter Ideen zur Verbesserung des Status quo. Diese Ideen allein können die Challenges nicht „lösen“, aber sie können einen schrittweisen Beitrag zu ihrer Bewältigung leisten. In den folgenden Abschnitten stellen jeweils zwei Gruppenmitglieder stellvertretend für ihr Team die Ideen vor.

**Bereit, wenn es darauf ankommt:
Krisenvorsorge in Zeiten des Umbruchs**
Marco la Rocca, Lena Strauß

Ausgehend von der Sub-Challenge „Wie kann Europa nachhaltige Sicherheitskapazitäten aufbauen?“ entwickelte unsere Gruppe drei Ideen: (1) einen Uniform-Tag, (2) ein Schulungsprogramm zur Bekämpfung von Desinformation und zur Stärkung von Medienkompetenz sowie (3) das *ReadyEU* Krisenportal. Diese Vorschläge bieten umsetzbare und skalierbare Ansätze zur Stärkung der europäischen Sicherheit und konkrete Maßnahmen, die Bürgerinnen und Bürger, Regierungen, EU-Organe und Institutionen einbeziehen.

Uniform-Tag

EU-weit könnte ein Uniform-Tag eingeführt werden. Reservistinnen und Reservisten sowie aktive Angehörige des Militärs würden an diesem Tag am Arbeitsplatz oder im Alltag Uniform tragen und sich an Veranstaltungen in ihren Gemeinden beteiligen, etwa an Schulgesprächen oder Informationsveranstaltungen am Arbeitsplatz. Diese Sichtbarkeit kann dazu beitragen, Bürgerinnen und Bürger in Uniform stärker als selbstverständlichen Teil der Gesellschaft wahrzunehmen, Vertrauen zu fördern und Gespräche über Krisenvorsorge anzustoßen. Ein solcher Ansatz könnte zudem Rekrutierungs- und Bindungsmaßnahmen unterstützen und die Distanz zwischen Zivilgesellschaft und Streitkräften verringern. Das Programm könnte auf freiwilliger Basis und mit klaren rechtlichen sowie sicherheitsbezogenen Leitlinien organisiert werden. Arbeitgeberinnen, Arbeitgeber und Partner könnten interne Informa-

tionsveranstaltungen anbieten und Kommunen Tage der offenen Tür mit Zivilschutz und Ersthelfenden ausrichten. Ein Pilotprogramm ließe sich mit mindestens einer und höchstens drei Städten pro Mitgliedstaat umsetzen, die als Hauptveranstaltungsorte dienen.

Schulungsprogramm zu Desinformationsbekämpfung und Medienkompetenz

Es könnte ein standardisierter, modularer Lehrplan zu Desinformation, Verifikation und Krisenkommunikation entwickelt werden. Als Train-the-Trainer-Programm angelegt, würde er zertifizierte Absolventinnen und Absolventen in die Lage versetzen, Workshops in Schulen, Unternehmen und Kommunen durchzuführen. In der ersten Stunde einer Krise verbreiten sich Gerüchte oft schneller als Fakten. Medienkompetenz und grundlegende Fähigkeiten zur Open-Source-Recherche und Verifikation würden Gemeinschaften dabei helfen, auf der Grundlage verlässlicher Informationen zu handeln. Die EU könnte einen standardisierten Lehrplan veröffentlichen, ein einfaches Zertifizierungssystem einrichten und frei zugängliches Material bereitstellen. Universitäten, öffentlich-rechtliche Medien, Fact-Checker und zivilgesellschaftliche Akteurinnen und Akteure könnten die Schulungen auf dieser standardisierten Grundlage durchführen. Einführen ließe sich das Programm zunächst in kleinerem Rahmen, indem Initiativseminare in Schulen oder am Arbeitsplatz als Teil einer allgemeinen Krisenvorsorge durchgeführt werden.

ReadyEU Krisenportal

ReadyEU ist ein Krisenportal mit einer begleitenden App, die in der gesamten EU sofortige, ortsbezogene und verlässliche Anweisungen in der eigenen Sprache bereitstellt. Wenn jemand die App während eines Waldbrands, einer Überschwemmung, eines längeren Stromausfalls, eines Chemieunfalls oder eines cyberinduzierten Blackouts öffnet, analysiert sie automatisch den Standort der Person und zeigt eine klare Ereigniskarte mit drei bis fünf passgenauen Handlungsschritten an. Diese Hinweise sind mit Tap-to-Navigate-Routen zum nächstgelegenen Schutzraum, zu Erste-Hilfe-Stellen sowie zu Wasser- oder Lebensmittelverteilpunkten verbunden. Jeder Ort wird mit Namen, Adresse, Entfernung, Status und letzter Aktualisierung angezeigt. Die Hinweise und Karten werden zudem für die Offlinenutzung zwischengespeichert, so-

dass sie auch bei überlasteten Netzen verfügbar bleiben. Fällt die Datenverbindung aus, liefert ein SMS-Fallback die wichtigsten Schritte und Koordinaten.

Während Mitgliedstaaten bereits eigene Plattformen entwickeln, kann dieses Portal überall und für jeden Orientierung bieten und Krisenvorsorge fördern – einschließlich Touristinnen und Touristen, Pendlerinnen und Pendlern sowie Personen, die die jeweilige nationale App nicht installiert haben. Die EU würde dafür ein gemeinsames Datenmodell, Mindeststandards für Cybersicherheit und Barrierefreiheit sowie mehrsprachige Templates vorgeben. Die Mitgliedstaaten würden nationale Knotenpunkte betreiben und ihre bestehenden Warnsysteme integrieren. Kommunen könnten lokale Standard Operating Procedures sowie Ortsdaten erstellen und freigeben, um verlässliche Informationen für die Menschen vor Ort sicherzustellen. Umsetzen ließe sich dies schon heute, indem praxisbewährte Anwendungen aus ukrainischen Krisentechnologien – etwa Offline-Karten, Schutzraumverzeichnisse und schnelle Content-Operationen – wiederverwendet und nationale Kanäle integriert statt ersetzt werden.

Zwölf Punkte für Europa: Europas Start-up-Zukunft ermöglichen *Ninni Norra, Mathis Sieglerschmidt*

Der vielversprechendste Ansatz unseres Teams war der *Eurovision Start-up Contest*. Dieser ist vom Geist und Erfolg des bekannten *Eurovision Song Contest* inspiriert, der Jahr für Jahr Millionen von Europäerinnen und Europäern zu einer Feier der Kreativität, des Talents und des kulturellen Austauschs zusammenführt. In Anlehnung an dieses vertraute und begeisternde Modell haben wir uns einen gesamteuropäischen Wettbewerb für Unternehmerinnen und Unternehmer sowie Innovatorinnen und Innovatoren vorgestellt, der Inspiration, Sichtbarkeit und Teilhabe am europäischen Start-up-Ökosystem fördern soll.

Gerade für jüngere Generationen ist dies besonders relevant, da sie bereits einen vergleichsweise großen Teil ihres Lebens mit wirtschaftlicher Unsicherheit und geopolitischen Herausforderungen konfrontiert sind. Als Antwort auf die Sub-Challenge unserer Gruppe – „Wie kann Europa neue Impulse für Wachstum, Innovation und Wettbewerbsfähigkeit setzen?“ – könnte dieses Projekt die Dop-

pelherausforderung aus wirtschaftlicher Stagnation und Desillusionierung junger Menschen angehen, indem es eine Plattform bietet, die unternehmerisches Engagement in eine gemeinsame europäische Erzählung übersetzt.

Ähnlich wie das bekannte Eurovision-Format würde der Wettbewerb in zwei Hauptphasen ablaufen:

1. Nationale Auswahlrunden – Jeder Mitgliedstaat würde in einem von ihm selbst gewählten Format eine eigene Auswahlrunde veranstalten, um vielversprechende Start-ups und junge Unternehmerinnen und Unternehmer zu identifizieren. Öffentliche Sichtbarkeit und Bürgerbeteiligung würden bewusst gefördert, um nationale Debatten über Innovation und wirtschaftliche Erneuerung anzustoßen.
2. Europäischer Wettbewerb – Die nationalen Sieger würden anschließend auf europäischer Ebene in einem dynamischen Live-Format im Stil von „Höhle der Löwen“ antreten. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer würden ihre Ideen vor einer Jury aus institutionellen Investorinnen und Investoren und Unternehmensführerinnen und Unternehmensführern pitchten – sowie vor einem europaweiten Publikum vor Ort und an den Bildschirmen.

Im Sinne einer breiten Beteiligung würde der *Eurovision Start-up Contest* ein öffentliches „Investment“-System einführen, das sich am Eurovision-Abstimmungsmechanismus orientiert. Bürgerinnen und Bürger aus ganz Europa könnten ihren Lieblingsideen Punkte in Form von Mikroinvestments zuweisen und würden damit selbst zur Förderung von Start-up-Innovationen beitragen. Dies würde den Zugang zu Start-up-Finanzierung verbessern, junge Europäerinnen und Europäer auf ansprechende Weise an die Grundprinzipien des Investierens heranzuführen und das Gefühl gemeinsamer Mitverantwortung für Europas wirtschaftliche Zukunft stärken. Die Gesamtsiegerin oder der Gesamtsieger würde Startkapital erhalten, das von der Europäischen Investitionsbank koordiniert wird und so einen realen Praxiseffekt sicherstellt.

Über den Wettbewerbscharakter hinaus verfolgt das Projekt ein kulturelles und motivierendes Ziel: Es soll Europas unternehmerischen Geist sichtbar machen und der

nächsten Generation positive Rollenvorbilder bieten. Indem Gründerinnen und Gründer sowie Innovatorinnen und Innovatoren aus allen Teilen des Kontinents sichtbar gemacht werden, würde der Wettbewerb Europas Kreativität, Vielfalt und Erneuerungswillen in den Mittelpunkt stellen.

Von der demografischen Herausforderung zur gemeinsamen Chance: Eine Neugestaltung des Generationenvertrags in Europa

Sofia Nolte, Chelsea Nshuti

Unsere Gruppe arbeitete an der Sub-Challenge „Wie kann Europa Zukunftsperspektiven für junge Menschen schaffen, um Abwanderung zu verhindern und der demografischen Alterung entgegenzuwirken?“ Aktuelle politische Programme richten sich bislang vor allem auf die Unterstützung älterer Generationen durch Rentenreformen, Langzeitpflege und Programme des aktiven Alterns. Junge Europäerinnen und Europäer, die einen Großteil der sozioökonomischen und finanziellen Lasten dieser Entwicklung tragen, stehen dagegen nur selten im Mittelpunkt der Debatte. Aus unserer Diskussion gingen zwei zentrale Ideen hervor: (1) *GenC Housing* und (2) *EU Gen Invest*. Beide sind darauf ausgelegt, generationenübergreifende Verbindungen zu stärken und sicherzustellen, dass Europas demografischer Wandel zu einer gemeinsamen Chance wird – statt zu einer wachsenden Spaltung.

GenC Housing

GenC Housing adressiert zwei der drängendsten Herausforderungen Europas: eine alternde Bevölkerung und einen Mangel an bezahlbarem Wohnraum. Das Konzept sieht vor, in Städten und Gemeinden generationenübergreifende Wohngebäude zu schaffen, in denen jede Etage von einer anderen Altersgruppe bewohnt wird. Zugleich teilen die Bewohnerinnen und Bewohner Räume und Verantwortlichkeiten:

1. Im Erdgeschoss ist eine Kindertagesstätte untergebracht. Sie bietet berufstätigen Eltern ein zuverlässiges Betreuungsangebot in unmittelbarer Nähe.
2. Darüber werden Service-Apartments für ältere Bewohnerinnen und Bewohner eingerichtet, die selbstständig leben, aber im Alltag von Unterstützung profitieren könnten.

3. In der mittleren Etage steht eine gemeinschaftlich genutzte Fläche allen Bewohnerinnen und Bewohnern für Mahlzeiten, Aktivitäten und soziale Begegnungen offen. So werden generationenübergreifende Kontakte gefördert.

4. In den oberen Stockwerken befinden sich Wohnungen für Studierende. Sie bieten jungen Menschen am Beginn ihres Erwachsenenlebens bezahlbaren Wohnraum und ein wichtiges Gemeinschaftsgefühl.

Kleinere und gemeinschaftlich organisierte Wohnmodelle werden mit zunehmender Alterung der europäischen Bevölkerung und knapper werdendem urbanen Wohnraum immer notwendiger. Das vorgestellte Modell bietet jedoch mehr als nur ein gemeinsames Dach: Es fördert das Teilen von Sorgearbeit, Zeit und Erfahrung. Jüngere Bewohnerinnen und Bewohner können Älteren etwa bei digitalen Aufgaben oder Besorgungen helfen, während ältere Nachbarinnen und Nachbarn Familien oder Studierende mit Rat, Hilfe bei der Kinderbetreuung oder einfach durch ihre Gesellschaft unterstützen können. Durch die Bündelung dieser informellen Netzwerke entlastet das Modell öffentliche Dienste und fördert zugleich Solidarität, soziales Kapital und Wohlbefinden.

EU Gen Invest

Unsere zweite Idee, *EU Gen Invest*, zielt darauf, junge Europäerinnen und Europäer finanziell auf die Zukunft vorzubereiten. Das Grundprinzip ist einfach: Jedes in der EU geborene Kind erhält Anteile an einem Investmentfonds, der durch Beiträge der nationalen Regierungen und der EU finanziert und von der Europäischen Investitionsbank verwaltet wird. Im Laufe der Zeit würde der Fonds durch sichere Anlagen anwachsen und mit Vollendung des 18. Lebensjahres verfügbar werden.

Der Fonds könnte in vier zentralen Bereichen eingesetzt werden: (1) Wohnen – zur Unterstützung bei Kautions- oder erster Miete; (2) Bildung – zur Finanzierung von Studium, Ausbildung oder Mobilität; (3) Gesundheit – zur Deckung von Ausgaben für Prävention und psychische Gesundheit; und (4) Unternehmertum – zur Gründung eines kleinen Unternehmens oder sozialen Projekts. Indem sich *EU Gen Invest* auf diese strategischen Prioritäten konzentriert, würde das Instrument jungen Menschen helfen, ein

sicheres und selbstbestimmtes Leben aufzubauen. Zugleich fördert der Fonds Chancengleichheit zwischen den Mitgliedstaaten und trägt dazu bei, dass künftige Generationen den demografischen und wirtschaftlichen Herausforderungen besser gewachsen sind.

Ziel ist es, Europas demografischen Wandel gemeinsam zu gestalten, statt ihm mit Sorge entgegenzusehen. *GenC Housing* baut Brücken zwischen den Generationen mit Blick auf unser Zusammenleben. *EU Gen Invest* unterstützt bei der Zukunftsplanung. Gemeinsam erinnern sie daran, dass Europas größte Ressource seine Fähigkeit zur Erneuerung durch Verbundenheit und Fürsorge ist.

In Vielfalt vereint:

Das Zugehörigkeitsgefühl in Europa stärken

Johanna Knauer, Elise Priester

Für die Sub-Challenge „Wie kann Europa seine Demokratie und seinen gesellschaftlichen Zusammenhalt stärken?“ untersuchte unsere Gruppe Ansätze zur Ausbildung einer europäischen Identität, der Dialogförderung und der Schaffung europäischer Symbole. Da die Vorschläge zum Nachdenken anregen und kreativ sein sollten, entwickelten wir Ideen, die Demokratie und gesellschaftlichen Zusammenhalt auf neue und kreative Weise vermitteln. Unsere zentralen Vorschläge sind: (1) Europäisches Pantheon, (2) *European Food Day* und (3) *European Monument Challenge*.

Europäisches Pantheon

Das Europäische Pantheon ist ein zentraler Ort, der historischen und zeitgenössischen europäischen Denkenden und Denkern, Künstlerinnen und Künstlern, politischen Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern sowie zivilgesellschaftlichen Akteurinnen und Akteuren gewidmet ist, die Europa intellektuell und moralisch geprägt haben. Es dient als Ort des Gedenkens und der Begegnung – ein Ort, an dem Bürgerinnen und Bürger zusammenkommen können, um zu reflektieren, Debatten zu führen und Europa als gemeinsamen kulturellen und zivilgesellschaftlichen Raum zu erleben. Eine Aufnahme in das Pantheon würde durch die Europäische Kommission auf Grundlage transparenter Kriterien erfolgen, die geografische und disziplinäre Vielfalt gewährleisten. Im Unterschied zu bestehenden Kulturzentren

wäre das Pantheon als symbolisches Monument und architektonischer Ausdruck von Europas geteiltem Erbe und seinem Pluralismus konzipiert.

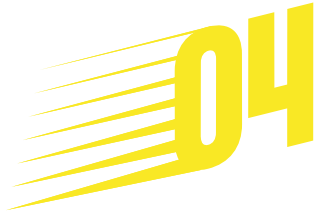
European Food Day

Der *European Food Day* würde einmal jährlich in allen Mitgliedstaaten stattfinden. Auf lokalen Märkten würden europäische Festivals veranstaltet, bei denen Bürgerinnen und Bürger Kulinarisches aus der gesamten Union probieren können. Es würde ein Europäisches Gericht des Jahres gekürt, idealerweise mit mehreren regionalen Variationen – etwa gefüllte Teigtaschen (zum Beispiel Pierogi, Tortellini und Ravioli). Schulen könnten thematische Schulessen organisieren und Supermärkte mit entsprechenden Produktaktionen teilnehmen. Ziel ist es, gemeinsam zu feiern und das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie unterschiedlich sich europäische Kulturen ausdrücken und wie häufig sie dennoch gemeinsame kulinarische Wurzeln teilen. So würde Verbundenheit im Alltag erfahrbar.

European Monument Challenge

Die *European Monument Challenge* greift eine Schlüsselfrage auf, die sich aus unseren Diskussionen ergeben hat: Wie lässt sich europäische Identität für Bürgerinnen und Bürger verschiedener EU-Mitgliedstaaten greifbarer machen? Dieser Vorschlag gründet in der kritischen Beobachtung, dass viele Denkmäler in Europa aus historischen Perioden stammen, in denen öffentliche Ressourcen vornehmlich in die Erinnerung an Kriege, militärische Siege und monarchische Macht investiert wurden. So wichtig diese Denkmäler für das historische Gedächtnis auch sind, repräsentieren sie nicht die prägenden Errungenschaften des heutigen Europas: friedliche Kooperation, demokratische Ordnung und kulturelle Pluralität. Die *European Monument Challenge* soll eine neue Ära der Denkmalkultur einläuten, die Europa sichtbar als Wertegemeinschaft erzählt, die in vielfältigen regionalen Traditionen verwurzelt ist.

Die *European Monument Challenge* würde Städte in ganz Europa dazu einladen, eigene europäische Denkmäler zu entwerfen und zu errichten und damit zur Reflexion über ihr Verhältnis zu Europa und seinen Werten anzuregen. Das Denkmal soll dauerhaft an einem öffentlichen Ort physisch präsent sein. Seine künstlerische Form bliebe



bewusst offen: klassische Architektur, modernes Design oder abstrakte Skulptur wären gleichermaßen denkbar. Wesentlich ist, dass das Projekt aus der lokalen Bürgerschaft heraus entsteht, etwa durch partizipative Designwettbewerbe oder Bürgerkonsultationen. Jedes Denkmal soll eine spezifische regionale Identität, Tradition oder einen historischen Bezug symbolisieren und zugleich seine Verbindung zu europäischen Werten wie Demokratie, Menschenwürde, Solidarität und Rechtsstaatlichkeit veranschaulichen. Auf diese Weise würde europäische Identität im alltäglichen Umfeld verankert.

Der Wettbewerb wäre zudem mit einer Webseite verknüpft, auf der europäische Bürgerinnen und Bürger für ihr Lieblingsprojekt stimmen können. Um Menschen noch stärker miteinander zu verbinden, könnten Besucherinnen und Besucher entlang einer *Monument Route* reisen und an jedem Ort digitale oder physische Stempel sam-

eln. Jedes Jahr würde ein anderes Denkmal als Replik nachgebildet und vor dem Europäischen Parlament aufgestellt, um das Gefühl europäischer Verbundenheit zurückzutragen und Brüssel daran zu erinnern, dass Europa aus einer Vielzahl lokaler Geschichten besteht. Diese Nachbauten würden vor dem Parlamentsgebäude eine dauerhafte, zugleich aber wandelnde Installation bilden und symbolisieren, dass Europa aus seinen Regionen besteht.

- 1 Die Studie *Shaping Europe – Scenarios for the European Union in 2030* ist verfügbar unter: <https://www.kas.de/en/single-title/-/content/shaping-europe-scenarios-for-the-european-union-in-2030> [zuletzt abgerufen: 30.03.2026].
- 2 School of Creative Thinking: <https://schoolofcreativethinking.nl/en/cocd-box/> [zuletzt abgerufen: 30.03.2026].
- 3 Dieses Kapitel wurde auf Grundlage eigener Beobachtungen sowie schriftlicher Rückmeldungen der Gruppen verfasst.
- 4 Die Aufnahme der Europa-Rede 2025 ist hier verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=gct4q4-2lOo> [zuletzt abgerufen: 30.03.2026].

Impressum

Herausgeberin: Konrad-Adenauer-Stiftung e. V., 2026, Berlin

Kontakt:
Felix Manuel Müller
Europapolitik
Analyse und Beratung
felix.mueller@kas.de

Tim Peter
Wettbewerbsfähigkeit Europas
Analyse und Beratung
tim.peter@kas.de

Gestaltung und Satz: KALUZA+SCHMID Studio GmbH, Berlin

Bildnachweise: S. 21 Konrad-Adenauer-Stiftung/Mediapace;
S. 23 Konrad-Adenauer-Stiftung/Jens Jeske

Hergestellt mit finanzieller Unterstützung der Bundesrepublik Deutschland.

Diese Veröffentlichung der Konrad-Adenauer-Stiftung e. V. dient ausschließlich der Information. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerbenden oder -helfenden zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Bundestags-, Landtags- und Kommunalwahlen sowie für Wahlen zum Europäischen Parlament.



Der Text dieses Werkes ist lizenziert unter den Bedingungen von „Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 international“, CC BY-SA 4.0 (abrufbar unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>).

ISBN 978-3-98574-359-9

