



Identitätenlotto – Ein Spiel quer durchs Leben

Zielgruppe: Gymnasien ab Klasse 10

Verfügbarkeit: 1 Exemplar

Anzahl MitspielerInnen: 2-6

Spieldauer: mind. 1,5h

Wie ist das Leben in einer anderen Identität? Diese Frage führt als Spielidee durch das Spiel. Mit einer neuen, zufällig gezogenen Spielidentität leben die Spieler*innen in Deutschland (Österreich, Schweiz) und durchlaufen verschiedene Lebensthemen wie Alltag, Selbstbild und Familie. Neben Alltagsereignissen trifft die Spielidentität auf Fragen des Lebens. Das Brettspiel für 2-6 Spieler*innen ab 15 Jahren bringt lebhaftes Diskussions- und überraschende Erkenntnisse. Je nachdem, wie viele Lebensthemen durchlaufen werden, dauert das Spiel mindestens ca. 1,5 Stunden.

Ziel des Spiels ist es, zum einen über die Beeinflussung der eigenen Identität durch gesellschaftliche Verhältnisse, zufällige Ereignisse und das Miteinander in der Gemeinschaft ins Gespräch zu kommen, zum anderen möglichst viele „Ressourcensteine“ zu sammeln und zu gewinnen. Mithilfe des Glücksbarometers kann abschließend noch diskutiert werden, ob die Gewinner*innen auch immer die Glücklicheren sind.



Zusammen – Spiel dich fit für Vielfalt

Zielgruppe: InteA- Klassen, ab Klasse 10, Berufsschule

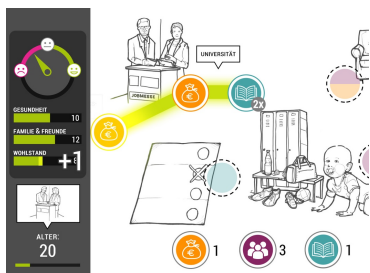
Verfügbarkeit: 4 Exemplare

Anzahl MitspielerInnen: 15-30

Spieldauer: 80-90 min

Das Zusammenleben verschiedener ethnischer, religiöser und kultureller Gruppen ist eine Herausforderung, die viele Schulen beschäftigt. Eine Kultur des gegenseitigen Respekts und der Toleranz kommt nicht von alleine, sie muss erarbeitet und erlernt werden. Wichtig sind hierbei Wissensvermittlung und vor allem der Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit Verschiedenheit.

Die Heinrich-Böll-Stiftung hat zu diesem Zweck ein Spiel mit Unterrichtsmaterial entwickelt, das in Sozialkunde, in Gemeinschaftskunde oder in Politik eingesetzt werden kann. Das Spiel besteht aus vier Teilspielen. Sie behandeln die Themen: Freizeit, Demokratie, Flucht und Migration sowie Arbeit. Pro Teilspiel benötigt man eine Doppelstunde. Sie können alle einzeln gespielt werden und sind geeignet für Deutsch-Lernende.



EINLEBEN – Wie viel soziale Herkunft steckt in Zukunft?

Zielgruppe: ab Klasse 10

Verfügbarkeit: online unter www.boell.de/de/einleben

Anzahl MitspielerInnen: je nach Tablet- / Handyverfügbarkeit

Spieldauer: Spielphase 30-45 min, Diskussionsphase 45-60 Minuten

EINLEBEN ist ein webbasiertes Lern- und Erfahrungsspiel für den Unterricht ab Klasse 10, das auch mit mobilen Endgeräten gespielt werden kann. Es thematisiert soziale Herkunft, Zufriedenheit und Entscheidungsspielräume. Anhand des Spiels werden diese Begriffe erarbeitet und reflektiert. Im Spiel begegnen die Schüler*innen typischen Ereignissen der Lebensjahre 16 bis 30. Sie treffen Entscheidungen, ob und welche Ressourcen (Bildung, Geld, Beziehungen, ...) sie bei den Ereignissen einsetzen wollen. Wie viele Ressourcen die Spielenden zur Verfügung haben, ist unterschiedlich. Als Ergebnis erreichen sie einen individuellen Zufriedenheitswert. Abschließend kann reflektiert werden, wie die Start-Voraussetzungen und das Ergebnis im Verhältnis zueinanderstehen. Dazu stehen reale Statistiken zu Faktoren sozialer Herkunft zur Verfügung.

Lehrkräfte müssen sich einmalig als Spielleiter*in registrieren. Sie erhalten eine Bestätigungsmail mit einem Passwort, mit dessen Hilfe sie sich immer wieder aufs Neue als Spielleiter*in einloggen können.



Team 3

Zielgruppe: ab Klasse 4

Verfügbarkeit: 13 Spiele

Anzahl MitspielerInnen: 3-6

Spieldauer: 20-60 Minuten (je nach Lust und Laune)

"Nichts sagen, nichts hören, nichts sehen." (frei nach einem japanischen Sprichwort)

In TEAM3 muss jeweils ein Team aus 3 Spielern zusammen ein Gebäude bauen. Doch wie soll das funktionieren, wenn: der Architekt, der den Bauplan kennt, nichts sagen darf; der Bauleiter, der beschreiben soll, was gemacht werden muss, nur einen wild gestikulierenden Architekten sieht und der Bauarbeiter, der das Gebäude schließlich bauen soll, gar nichts sehen kann? Die Antwort: Mit Teamwork, Chaos und jeder Menge Spaß!

Mit diesem Spiel kann man sich auf charmante Art der Thematik Behinderung nähern und erhält im Spielverlauf gleich die Lösung für die gesellschaftliche Mammutaufgabe der Inklusion: Vielfalt gelingt nur im Miteinander.

Jedes der Spiele enthält zwei Sets für 3 Spieler, so dass pro Spiel 6 Schüler*innen agieren können.