



Ev. Jugend Pfalz



Mach dich schlau
und schütz die Erde

Weltivity

Doch dein Gegner
ist die Zeit



Spielanleitung

Ein Spiel für Gruppen
für 6-24 Spieler*innen
ab 13 Jahren /// 120 Minuten



BEVOR ES LOSGEHT...

Weltivity bietet die Möglichkeit zum Perspektivenwechsel. Es weckt Neugier, Empathie, Offenheit, Toleranz und das Empfinden für Recht und Unrecht. Die Teilnehmer*innen erfahren spielerisch wichtige Informationen zu den Themen Klimaschutz, Frieden, Gerechtigkeit, nachhaltige Ernährung und Konsum. Auf den Einsatz moralischer Appelle wird verzichtet, sondern Wege zu solidarischem Verhalten eingeübt. Die Spieler*innen lernen, sich als Teil der Menschen auf der Erde zu verstehen die einen Wandel nur gemeinsam bewältigen können. Gleichzeitig spielt Zeit im Spiel eine wichtige Rolle, weil es auch auf der Erde eine Frage der Zeit ist Dinge zum Besseren hin zu verändern.

Weltivity ist eine Arbeitshilfe, die „einfach so“ gespielt werden kann und funktioniert darüber hinaus als Einstieg in das komplexe Thema „Globales Lernen“. Es motiviert, sich mit Themen des globalen Lernens auseinander zu setzen. Globales Lernen geschieht auch, aber nicht nur, „mal eben so“. Besser ist es, wenn es überall dort eine Rolle spielt, wo gemeinsam mit Jugendlichen gelernt, gelacht, gesungen und gespielt wird.

Weltivity ist eingebettet in das entwicklungspolitische Engagement der Evangelischen Jugend der Pfalz und dient dem Ziel, sich für Frieden, Gerechtigkeit und die Bewahrung der Schöpfung einzusetzen.

Wir bedanken uns bei Brot für die Welt, Bingo-Lotto Rheinland-Pfalz und Greentonic für die Unterstützung bei der Produktion des Spiels.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Herzlichst
Michael Borger

Spielidee

Drei Teams versuchen im Wettlauf mit der Zeit mit ihrer Spielfigur die Erde bzw. das Spielfeld einmal zu umrunden und dabei fünf Aufgaben aus verschiedenen Themenbereichen lösen. Die Teams müssen die Ziellinie überschreiten bevor der Wecker nach 90 Minuten klingelt. Das Spiel gegen die Zeit kann nur als Gesamtgruppe gewonnen werden, wenn alle Teams ihre Spielfigur ins Ziel gebracht haben.

Auf dem Weg ins Ziel müssen die Teams Aufgaben in den Bereichen Klimaschutz, Frieden, Gerechtigkeit, nachhaltige Ernährung und Konsum lösen. Bei der Lösung der Aufgaben helfen Informationen die sie sich erspielen können. Sicher ist: die Chance der Gesamtgruppe auf den Sieg steigt, wenn sich die Teams gegenseitig unterstützen.



SPIELMATERIAL

- ✓ Spielpläne mit einer flächentreuen Projektion der Weltkarte, der sogenannten Petersprojektion
- ✓ drei farbige Spielfiguren
- ✓ eine unifarbene Spielfigur, der E-Man
- ✓ ein Zahlenwürfel
- ✓ ein Schicksalswürfel
- ✓ ein Wecker
- ✓ ein Klemmbrett mit Notizzetteln
- ✓ 24 farbige Namensschilder
- ✓ drei Sets mit fünf farbigen Scheiben
- ✓ 30 unifarbene Scheiben
- ✓ Spielekarten (Infokarten, Antwortkarten, Ereigniskarten, Konferenzkarten, Aufgabenkarten)
- ✓ diverse DVD's

Dazu stellt das Martin Butzer-Haus folgende Materialien zur Verfügung:

- ✓ einen Handicap-Koffer
- ✓ einen Rollstuhl
- ✓ frisches Wasser mit Zitrone und Trinkbecher
- ✓ Obst (Für das Obst muss ein Mehrpreis entrichtet werden)



SPIELVORBEREITUNGEN

In der Mitte des Raums oder bei schönem Wetter auch draußen, wird die Spielpläne ausgebreitet, die Spielfiguren in die Startposition gebracht, die beiden Würfel bereitgelegt und die Spielekarten ausgelegt. Die Spielleitung sorgt dafür, dass gesunde Ernährung wie Obst, Gemüse und Zitronenwasser und ein „Handicap-Koffer“ bereit gestellt ist. Weitere Informationen dazu sind auf den Seiten 4 und 5, wichtige Informationen/ Schicksalspunkt zu finden.

Die Gruppe wird in vier Teams aufgeteilt und jedem Team eine Farbe zugeteilt. Jedes Teammitglied erhält ein entsprechendes farbiges Namensschild. Die Teams nehmen an den Seiten der Spielpläne Platz. Schließlich nimmt die Spielleitung Klemmbrett, Stift und Notizzettel zur Hand, stellt den Wecker so, dass er nach 90 Minuten klingelt und es kann losgehen.

EINE BITTE

Damit auch nachfolgende Gruppen Freude an Weltivity haben, ist es wichtig sorgsam und pfleglich mit den Spielmaterialien umzugehen. Dank der robusten Spielpläne kann „Weltivity! auch draußen gespielt werden. Allerdings muss diese anschließend gereinigt und getrocknet werden. Danke.



Spielregeln

Das Ziel des Spieles besteht darin, die Spielfiguren der vier Teams vom Start weg über die Ziellinie zu ziehen. Dazu müssen sie das Spielbrett einmal umrunden. Über die Anzahl der zu ziehenden Felder pro Runde entscheidet ein Würfel. Es beginnt das in der Summe des Lebensalters jüngste Team. Es wird reihum gewürfelt und gesetzt. Achtung! Es würfeln nicht nur die Teams sondern auch die Spielleitung. Diese hat eine eigene Figur, den E-Man. Im wiederkehrenden Modus ziehen zuerst die Teams ihre Spielfigur und dann die Spielleitung den E-Man.

DER E-MAN

Die Spielleitung führt eine eigene Spielfigur - den E-MAN - und bewegt diesen „nach Lust und Laune“ über die Spielfelder. Er beginnt das Spiel von seinem eigenen Startpunkt auf dem Spielfeld. Rückt der E-Man auf ein Feld welches bereits von anderen Spielfiguren besetzt ist, zieht er eine Ereigniskarte und liest ein Ereignis vor. Dieses kann den weiteren Spielverlauf der betroffenen Gruppe positiv oder negativ beeinflussen. Würfelt der E-Man eine sechs, darf er direkt die nächstplatzierte Spielfigur aufsuchen.

Alle Spielfiguren dürfen sowohl vorwärts als auch rückwärts gerückt werden. Aktionspunkte müssen genau getroffen werden. Ausnahme: Wird eine sechs gewürfelt, darf direkt der nächstgelegene Aktionspunkt angesteuert werden. Die jeweilige Aktion wird direkt durchgeführt.

DIE AKTIONSPUNKTE AUF DEM SPIELFELD

Schicksal

Den Schicksalspunkt muss jede Gruppe als erstes Ansteuern. Bis der Schicksalspunkt getroffen wurde, darf jedes Team bis zu drei Mal würfeln. Dort entscheidet der Farbwürfel, ob ein Team vom Schicksal begünstigt oder benachteiligt ist.

- **Würfelt die Gruppe grün**, hat die Gruppe Zugang zu gesunder Ernährung. **Tipp:** Die Küche des MBH richtet zu diesem Zweck (gegen Mehrpreis) gerne einen Obstkorb und stellt Wasser in Karaffen mit Zitronenscheiben zur Verfügung. Für die Zeit des Spiels dürfen sich das Team die mit Obst und Wasser versorgen. **Tipp:** Die Spielleitung sollte darauf achten, dass so viel Obst vorhanden ist, dass nach dem Spiel alle etwas Obst abbekommen.

- **Bei Gelb**, hat die Gruppe Zugang zu Bildung und erhält an jedem erreichten Infopunkt zwei Infokarten. Das Team muss eine Karte vorlesen und darf entscheiden, ob es die 2. Karte ebenfalls vorliest und ihr Wissen teilt.
- **Bei Rot**, ist es um das Gesundheitssystem nicht allzu gut bestellt. Zwei Teammitglieder haben Beeinträchtigungen. Gäbe es eine gute medizinische Versorgung könnte den Leuten geholfen werden. Aber so ist es halt, wie es ist. Im Martin-Butzer-Haus kann ein sogenannter Handicap-Koffer und ein Rollstuhl ausgeliehen werden. Dadurch können Beeinträchtigung simuliert werden. Z.B. Blindheit durch Augenbinde. Welche Beeinträchtigungen das sind, entscheidet die Spielleitung vor Spielbeginn. Welche Mitglieder betroffen sind entscheidet das Team. Im Laufe des Spiels können die Rollen getauscht werden, damit auch andere Teammitglieder Erfahrungen mit einer Beeinträchtigung machen dürfen.

Info

Treffen die Spielfiguren auf einen Infopunkt, erhalten die Gruppen hilfreiche Informationen für den weiteren Spielverlauf. Diese werden in der Regel laut vorgelesen. Infopunkte können, müssen aber nicht angesteuert werden.



Klimaschutz



nachhaltige Ernährung



Gerechtigkeit



Konsum



Frieden

Jedes Team muss alle fünf Aufgabenpunkte ansteuern und die gestellte Aufgabe erfolgreich erledigen. Erst dann kann die Spielfigur ins Ziel gezogen werden. Damit jede Gruppe weiß, welche Aufgabengebiete sie erledigt hat, erhält sie Holz-scheiben in der Farbe der gelösten Aufgabe.

Kann eine Aufgabe auf Anhieb nicht erfüllt werden, erhält das Team die entsprechende Aufgabekarte und hat im Spielverlauf weitere Chancen die Aufgabe doch noch zu lösen.



Die Möglichkeit dazu hat ein Team auf den Feldern mit der Aufschrift Chance. Dort angelangt darf es eine noch nicht gelöste Aufgaben erledigen, die Aufgabenkarte der Spielleitung abgeben und schließlich eine farbige Holzscheibe kasieren.



Trifft eine Spielfigur auf einen Reisepunkt, kann Sie auf jeden anderen Reisepunkt des Spielfeldes reisen.



Wer seine Spielfigur auf einen Konferenzpunkt rückt, ruft alle Mitspieler*innen zu einer Konferenz ein. Die Spielleitung zieht eine Konferenzkarte und liest vor, warum die Konferenz zusammenkommt und welche Aufgabe sie hat. Die Spielleitung moderiert die Konferenz, fasst die Ergebnisse zusammen und notiert sie auf dem Notizzettel. Das Ergebnis der Konferenz ist nicht spielentscheidend. Nach einer kurzen Diskussionsrunde darf jedes Team zur Belohnung automatisch den nächstgelegenen Aktionspunkt (Schicksalspunkt, Infopunkt, Aufgabenpunkt, Reisepunkt, Chance) ansteuern.

Beispiel für ein Konferenzthema:

Messungen haben ergeben: in deutschen Haushalten wird zu viel Strom verbraucht. Dadurch geraten die Klimaziele der Bundesregierung in Gefahr. Was kann getan werden, um im Haushalt Strom zu sparen?

Tipp: Konferenzen sollten kurz und knackig sein!

DIE AUFGABE DER SPIELLEITUNG

Die Spielleitung moderiert das Spiel und nimmt mit einer eigenen Spielfigur, dem E-Man aktiv am Spiel teil. Wenn der E-Man auf ein Feld trifft, das bereits von der Spielfigur eines Teams besetzt ist, zieht die Spielleitung eine Ereigniskarte vom Stapel und liest das Ereignis vor.

Die Auswirkungen der Ereignisse werden von der Spielleitung auf dem Notizzettel notiert und zum entsprechenden Zeitpunkt umgesetzt.

Die Spielleitung ist neutral und weder Freund noch Gegner der Teams. Sie verfolgt keine eigenen Ziele sondern überbringt durch den E-Man eher zufällig Nachrichten über positive oder negative Ereignisse. Der Notizzettel hilft, den

Überblick über den Spielverlauf zu behalten. Welches Team hat gerade welches Schicksal getroffen. Welches Team hat welche Aufgaben aus welchem Themenfeld bereits gelöst? Was waren die Ergebnisse der Konferenzen? Eine der wichtigsten Aufgaben der Spielleitung ist es darauf zu achten, dass während des Spiels TEAMWORK großgeschrieben wird. Besonders beim Lösen der Aufgaben ist darauf zu achten, dass alle Teammitglieder gehört werden.

DIE ERSTEN SPIELSCHRITTE

Es beginnt das in der Summe des Lebensalters jüngste Team. Jedes Team muss zuerst zum Schicksalspunkt. Es würfelt so lange, bis die Zahl passt, um genau auf dem Feld zu landen. Wird eine sechs gewürfelt, kann die Spielfigur direkt auf den Schicksalspunkt und im weiteren Spielverlauf auf den jeweils nächstgelegenen Aktionspunkt (Infopunkt, Aufgabenpunkt, Konferenzpunkt, Reisepunkt, Chance) rücken. Bis der Schicksalspunkt erreicht wurde, darf jedes Team drei Mal würfeln.

Die Würfelzahl darf nicht aufgeteilt werden. Ein Beispiel: Bei einer gewürfelten fünf darf man nicht zwei Punkte vorwärts und drei Punkte rückwärts ziehen.

Die Teams und die Spielleitung würfeln reihum. Wenn ein Team auf dem Schicksalspunkt war, muss es die fünf Aufgabenfelder besuchen und die Aufgaben erfüllen. Es ist egal in welcher Reihenfolge die Aufgaben gelöst werden. Die Ziellinie kann erst überquert werden, wenn alle Aufgaben erfüllt sind. Tipp: Reisepunkte nutzen, um größere Entfernungen auf dem Spielbrett zurück zu legen oder an einen bestimmten Punkt zurückzugehen.

Im Spiel ist die Zeit der größte Gegner. Schnelligkeit ist in jeder Phase des Spiels Trumpf.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Wecker nach 90 Minuten klingelt.

Die Gesamtgruppe hat gewonnen, wenn alle Teams die Spielfiguren auf ihrem Zielpunkt platziert haben. Achtung! Erst wenn alle Teams ihre fünf Aufgaben gelöst haben, dürfen sie ins Ziel.



Weitere Anregungen

Eine Auswertung direkt im Anschluss des Spiels ist sehr wichtig. Hier geht es darum gemeinsam zu betrachten, wo man u.U. Zeit verloren hat, oder wo man aus Eile die falschen Entscheidungen getroffen hat. Wo hätte man ein anderes Team besser unterstützen können? Die Auswertung wird von der Spielleitung moderiert.

Über eine kleine Belohnung nach dem Spiel würden sich die Spieler*innen sicher freuen. Wie wär es z.B. mit einem Riegel fair gehandelter Schokolade.

Sollte die Gruppe, den Wettlauf mit der Zeit verloren haben, kann es hilfreich sein, dass die Gruppe eine Chance erhält durch eine Zusatzleistung das Spiel doch noch erfolgreich abzuschließen indem sie z.B. bereit ist gemeinsam einen Film anzuschauen. Sehr gute Filme zum Thema Globales Lernen befinden sich in der Materialkiste. Beamer und DVD-Player sind im Martin-Butzer-Haus auszulihen. Achtung: Extrazeit einplanen.

Zum Schluss noch ein Wort zur Darstellung unserer Erde auf dem Spielfeld.

Die Erde ist eine Kugel. Die Herausforderung jeder Karten-Projektion ist es, die runde Erde auf einer flachen Oberfläche darzustellen. Es findet also eine Transformation vom Dreidimensionalen ins Zweidimensionale statt. Wenn man sich die Erde als Apfelsine vorstellt und die Schale abtrennt passiert genau das gleiche. Die Apfelsinenschale ist gewölbt, wollte man sie auf einer glatten Fläche aufkleben, würde sie einreißen und verzerrt werden. Es gibt verschiedene mathematische Modelle, um Punkte auf dreidimensionalen Oberflächen auf zweidimensionale Flächen umzurechnen. Insgesamt gibt es über 400 verschiedene Karten-Projektionen. Das Dilemma, in dem sich der Kartograph befindet, ist, dass man nicht Form und Größe gleichzeitig exakt darstellen kann. Wer eine wirklichkeitsgetreue Form erreichen will, muss notwendigerweise Einbußen bei den Proportionen der Größenverhältnisse hinnehmen und umgekehrt. Wir haben uns für die sogenannte „Petersprojektion“ entschieden, die im Gegensatz zu den von Peters als „eurozentristisch“ empfundenen üblichen Projektionen die Länder

der sog. „Dritten Welt“ in ihrer tatsächlichen Größe entsprechend darstellen soll. Auf flächentreuen Projektionen wird ein Quadratmeter – egal, wo auf der Welt er sich befindet – überall auf der Karte gleich groß abgebildet, wobei im Falle der Peters-Projektion besonders die äquatornahen Gegenden gestreckt, die polnahen Gegenden gestaucht werden.

Quelle: www.weltinderschule.uni-bremen.de



klassische Weltkarte



Peters-Projektion

IMPRESSUM

Autor

Michael Borger

Mitarbeitende

Heidrun Perron, Carola Nebe, Annika Gramoll

Mitarbeitende

Dr. Veit Laser, Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V., Johannes Küstner, Brot für die Welt



Gestaltung

Agentur GREENTONIC // www.green-tonic.de

Förderer

Brot für die Welt

Bingo-Lotto Rheinland-Pfalz

Agentur GREENTONIC

