



„Chronokinesien – Next Level Democracy“ **Spielanleitung**





Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| Überblick & Voraussetzungen | 3 |
| Vorbereitung | 5 |
| Check Spielmaterialien | 5 |
| Präparieren der Spielmaterialien | 6 |
| Raum einrichten | 6 |
| Das Spiel | 7 |
| Anmoderation | 7 |
| Level 1 „Ankunft auf der Insel“ | 8 |
| Level 2 „Weg zum Gipfel“ | 9 |
| Level 3 „Die Agora“ | 19 |
| Abmoderation | 20 |



Überblick & Voraussetzungen

Anzahl der Spielenden

Das Spiel ist geeignet für eine Gruppe von mindestens 10 bis maximal 30 Personen. Während des Spiels wird die Gesamtgruppe zeitweise in fünf Kleingruppen aufgeteilt. Wir empfehlen eine Gruppenstärke von ca. 20 Personen.

Triggerwarnung!!

Die Spielenden sollen sich während des Spiels in die Situation von Geflüchteten hineinversetzen. Es werden fiktive Geschichten von Flucht sowohl in Textform als auch mit Bildern beschrieben, die auch gewaltvolle Szenen enthalten. Bitte weisen Sie als Spielleitung die Jugendlichen darauf hin und bieten Sie Rückzugsmöglichkeiten an.



Übersicht & Spielzeit

Das Spiel Chronokinesien ist in zwei Abschnitte unterteilt. Den Spiel-Part (Level 1 und 2) und den Diskussion-Part (Level 3). Der Spiel-Part dauert 60 Minuten ab dem Öffnen des Kartons und sollte von der Spielleitung plakativ als Spannungselement gestartet werden und zwischenzeitlich immer wieder aktuell kommuniziert werden („Ihr habt noch XX Minuten“). Der Diskussion-Part kann in der Dauer durch die Spielleitung flexibel gehalten werden - ein grober Richtwert sind 15-20 Minuten. Insgesamt ist ein Durchlauf mit einer Einführung und einem Abschluss sowie Ausblick für 90 Minuten konzipiert.

Die reine Spielzeit kann ggf. etwas verkürzt oder verlängert werden, je nach Einschätzung der Spielleitung. Ziel ist es, dass die Gruppe das Spiel erfolgreich beendet.

Der Raum und Materialien

Es werden sechs Tische benötigt (fünf Gruppentische und ein großer Tisch (2x3m) für den Karton und einen großen Spielplan). Alternativ zum großen Tisch kann auch eine Freifläche von mindestens 3x4 Meter am Boden genutzt werden. Außerdem wird für das Spiel pro Kleingruppe mindestens ein digitales Endgerät mit QR-Code Scanner (bspw. Tablet oder Smartphone) und ein ruhiges Umfeld benötigt (damit abgespielte Videos von allen Spielenden der Kleingruppe gehört werden können). Hilfreich sind außerdem je Gruppe Zettel und Stift für das Notieren von Lösungen.

Option: Um das Startvideo größer als auf dem Tablet- oder Handydisplay sichtbar zu machen, kann von der Spielleitung im Hintergrund der folgende Link vorbereitet werden:
<http://chronokinesien.de/videos-story/video-story-01.html>
Nähere Informationen dazu siehe Abschnitt „Level 1: Ankunft auf der Insel“.

Spielleitung

Eine Person übernimmt die Spielleitung. Sie kontrolliert das Spiel auf Vollständigkeit und Ordnung und richtet den Raum ein. Sie moderiert das Spiel an, nimmt die Zeit, unterstützt die Spielenden mit Tipps (siehe „Gameguide“), sofern sie nicht weiterkommen, und hat die Lösungen zur Hand.

Begrifflichkeiten

Es existieren unterschiedliche Begleitmaterialien, diese befinden sich alle in der Box für die Spielleitung und haben die folgenden Bezeichnungen und Funktionen:

Spielanleitung (dieses Dokument):

Bitte vor Durchführung unbedingt sorgfältig unter Hinzuziehung der Materialien durchlesen und im besten Fall einmal „trocken“ durchspielen.

Gameguide:

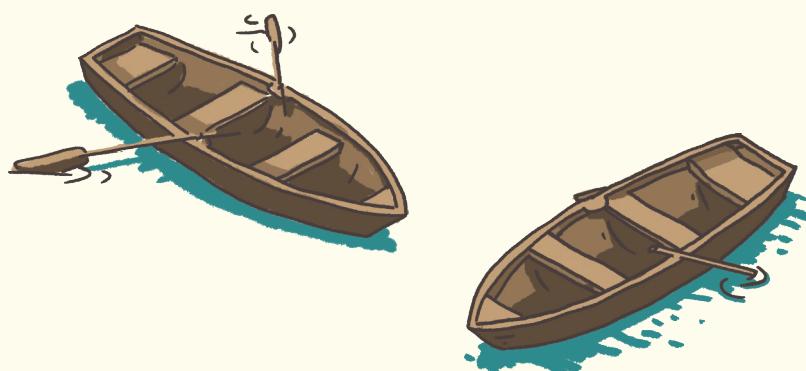
Kurzanleitung, die der Spielleitung während des Spiels als Orientierung dient. Hier sind pro abgelaufener Spielminute Hinweise aufgeführt, die man den Teams ggf. geben kann, damit das Spiel innerhalb der Spielzeit gelöst wird.

Resetguide:

Anleitung zum Vorbereiten des Spieletabakts für einen Spieldurchlauf oder um das Spiel zurückzusetzen.

Bildungsmaterialien:

Liefert Hintergrundinformationen zum Spiel und gibt Hinweise zur Vertiefung der Inhalte.



Vorbereitung

Check Spielmaterialien

Vor Beginn des Spiels überprüft die Spielleitung die Materialien auf ihre Vollständigkeit

Spielekarton

1 x QR-Code Start des Spiels (verweist auf Start-Video und Anweisungen)

Box Material Spielleitung

1 x Unterlagen für Spielleitung mit Inhalt:

- » 1 x Spielanleitung
- » 1 x Pädagogisches Begleitmaterial
- » 1 x Gameguide
- » 1 x Resetguide

Level 1 „Ankunft auf der Insel“

1 x Kleine Box mit 30 x DIN A6 Spielkarten/Fluchtkarten (durchgehend nummeriert, 6 Spielkarten pro Gruppe)

1 x Insel-Plane (inkl. mit Klettstreifen angebrachter runder Abdeckung)

Level 2 „Weg zum Gipfel“

5 x DIN A5 Inselchroniken (eine pro Gruppe)

5 x DIN A4 Sammelmappe mit Gruppenmaterial (eine pro Gruppe)

Inhalt Gruppe 1 (grün):

- » Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (DIN A4 beidseitig)
- » Konfliktlösungsmodell (DIN A3)
- » Kärtchen Konfliktlösungsmodell (16 kleine Kärtchen)
- » QR-Code grüne Raute
- » Gerichtsurteile (DIN A4 beidseitig)

Inhalt Gruppe 2 (blau):

- » Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (DIN A4 beidseitig)
- » Bedürfnispyramide (DIN A3)
- » Kärtchen Bedürfnisse (24 kleine Kärtchen)
- » QR-Code blaue Raute
- » QR-Code blaues Fünfeck
- » Artikel „Nigeria“ (2x DIN A4)

Inhalt Gruppe 3 (gelb):

- » Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (DIN A4 beidseitig)
- » Zitate (7 kleine Kärtchen)
- » Urheber*innen (8 kleine Kärtchen)
- » QR-Code gelber Kreis
- » QR-Code gelbe Raute

Inhalt Gruppe 4 (braun):

- » Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (DIN A4 beidseitig)
- » QR-Code brauner Kreis
- » Partizipationspyramide (DIN A3)
- » Kärtchen Partizipation (7 Kärtchen)
- » Beispiele Partizipation (DIN A4)

Inhalt Gruppe 5 (rot):

- » Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (DIN A4 beidseitig)
- » Grafiken Beschleunigung (DIN A4 beidseitig)
- » QR-Code rotes Quadrat
- » Infotext „Buen Vivir“

Level 3 „Die Agora“

1x QR-Code Gesetzesgenerator auf der Insel-Plane unter der Abdeckung

Sollten Druckmaterialien fehlen, verloren gehen etc., können diese kostenfrei unter dem folgenden Link heruntergeladen werden:

<http://www.chronokinesien.de/download-spielmaterialien.html>

Achtung: die Materialien sind nur über diese Adresse erreichbar, nicht über die Navigation der Website!

Präparieren der Spielmaterialien

Nachdem alles auf Vollständigkeit überprüft und das Spiel vorbereitet wurde (siehe Resetguide), wird der Karton geöffnet und die Spielleitungs-Box entfernt. Im Anschluss daran wird der Karton wieder geschlossen.

Raum einrichten

Im Raum müssen mindestens sechs Tische sein (fünf Gruppentische mit Stühlen für 2-6 Personen je nach Anzahl der Spielenden und ein großer Tisch ohne Stühle für den Karton und die Plane). Alternativ zu dem großen Tisch kann eine 3x4 Meter große Freifläche in der Mitte des Raums eingerichtet werden (die Spielenden sollten sich um eine 1,5x2 Meter große Plane stellen können).

Das Spiel

Anmoderation

Hier stimmt die Spielleitung die Spielenden auf das Spiel ein und erklärt, wie alles ablaufen wird.

Folgender Text kann so übernommen werden oder entsprechend der eigenen Sprechart angepasst werden:

“

In den folgenden 60 Minuten wird die Gruppe das Spiel „Chronokinesien“ spielen. Dabei handelt es sich um eine Art Escape Game. Kennen alle Escape Games?

Die Regeln bei einem Escape Game sind:

- » Die Mission muss innerhalb von einer bestimmten Zeit erfüllt werden (hier 60 Minuten). Die Uhr startet nach dem Öffnen des Spieletabakons. Danach wird es mit einem zweiten, kürzeren Teil weitergehen.
- » Alles, was sich im Karton befindet, darf benutzt werden. Aber nur, falls ihr vom Spiel darauf hingewiesen werdet.
- » Bitte die Materialien nicht willkürlich auseinanderrupfen und keine Gewalt anwenden. Nichts beschreiben oder bemalen!
- » Untersucht und lest alles genau und kombiniert mögliche Lösungen.
- » Tauscht euch aktiv aus, sprecht miteinander und findet gemeinsam die Lösung!
- » Noch ein Hinweis: Kooperation ist im Spiel wichtig. Die Mission kann nur als gesamtes Team gelöst werden. Das Spiel ist kein Wettkampf gegen die anderen Teams, sondern nur gegen die Zeit. Ihr arbeitet zwar zwischenzeitlich in fünf Kleinteams, aber hier geht es nicht darum, das schnellste Team zu sein. Schnelle Teams dürfen langsameren Teams gern helfen.

Gibt es noch Fragen?

“

Alles Weitere befindet sich im Karton. Viel Spaß!



Level 1 „Ankunft auf der Insel“

Materialien:

1x Spieldekarton mit aufgeklebten Start-QR-Code
Kleine Box „Spielkarten“ mit 30 x Spielkarten/Fluchtkarten
1 x Insel-Plane

Spieldurchführung:

Das erste Level ist ein Rätsel für alle Spielenden als Gesamtgruppe:

1. Zuallererst wird der QR-Code auf dem Spieldekarton von einem Spielenden gescannt (mit einem digitalen Endgerät). Der Karton bleibt in diesem Schritt noch zu.
 - » Alternativ kann die Spielleitung im Zuge der Vorbereitung über ein größeres Gerät (Beamer, Smartboard oder ähnliches) folgenden Link eingeben: <http://chronokinesien.de/videos-story/video-story-01.html> So lässt sich das bevorstehende Video in größerem Format abspielen.
2. Nach dem Scannen des QR-Codes erscheint ein Start-Video, welches in die Geschichte einleitet und anschließend dazu auffordert, den Karton zu öffnen und jedem*r Spielenden eine der 30 Spielkarten/Fluchtkarten zu geben, bevor auf „Weiter“ geklickt werden darf.
 - » Dabei ist es wichtig, dass die Fluchtkarten von oben nach unten verteilt werden, da der Stapel im Voraus sortiert wurde. Die ggf. übriggebliebenen Karten verbleiben vorerst in der Box. Jede*r Spielende liest sich nun seine/ihre Fluchtgeschichte durch (ignoriert die andere Seite der Karte) und versucht seine/ihre Gruppe zu finden.
 - » Die beschriebenen Fluchtgeschichten unterscheiden sich und lassen sich folgenden fünf Kategorien von Fluchtursachen zuordnen:
 - 1. Krieg und Gewalt**
 - 2. Armut und Perspektivlosigkeit**
 - 3. Religiöse, sexuelle und kulturelle Diskriminierung**
 - 4. Politische Verfolgung**
 - 5. Umweltzerstörung und Klimawandel**Diejenigen, deren Fluchtgeschichten derselben Fluchtursache zuzuordnen sind, bilden ab nun eine Gruppe.
 - » Ein übergeordneter Begriff für die jeweilige Gruppe/Fluchtursache ist auf jeder Karte fettgedruckt.
3. Nachdem die fünf Gruppen gebildet wurden und auf „Weiter“ geklickt wurde, erscheint ein zweites Video mit der Fortsetzung der Geschichte und der Aufforderung die Insel-Plane (die sich zu dem Zeitpunkt noch im Karton befindet) vor sich auszurollen, bevor auf „Weiter“ geklickt werden darf.
4. Hierbei gilt es zu beachten, dass die Gipfelabdeckung noch nicht entfernt werden darf!

Level 2 „Weg zum Gipfel“

Materialien:

5 x Inselchroniken (eine pro Gruppe, markiert mit dem entsprechendem Gruppensymbol)
5 x Sammelmappe mit Gruppenmaterial (eine pro Gruppe, markiert mit dem entsprechendem Gruppen-Symbol). Inhalt der Sammelmappen ist weiter oben unter „Vorbereitung“ aufgelistet.

Spieldurchführung:

Hinweis: Folgende Auflistung ist der Vollständigkeit halber sehr ausführlich erklärt und könnte komplexer/länger wirken als sie im eigentlichen Spiel ist.

1. Nachdem die Inselplane ausgebreitet und auf „Weiter“ geklickt wurde erscheint ein drittes Video mit der Fortsetzung der Geschichte und drei letzten Aufforderungen:

„Verteilt die restlichen Spielkarten und ordnet sie euren Gruppen zu, falls noch welche übrig geblieben sind.“

- » Sobald alle Spielkarten/Fluchtkarten auf alle Gruppen verteilt wurden, sollte jede Gruppe genau sechs Fluchtkarten haben.

„Findet heraus, welche Inselchroniken jeweils zu euren Gruppen gehören. Schaut euch dafür den Strand und eure Spielkarten genau an. Die Strandkarte hilft euch sicher weiter. Legt die anderen Pfadkarten noch nicht auf die Insel!“

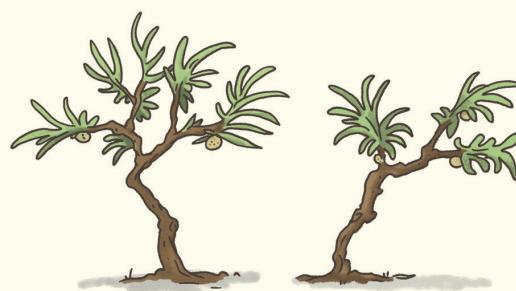
- » Wenn man sich die Rückseiten der Fluchtkarten anschaut, erkennt man, dass eine etwas besonders aussieht (sie zeigt als einzige Küste/Strand). Dies ist die „Strandkarte“. Die restlichen Karten heißen „Pfadkarten“.
- » Die Gruppen müssen sich die Küste der Insel genauer anschauen und ermitteln, wo ihre Strandkarte auf die Inselplane passt.
- » Sobald eine Strandkarte richtig platziert wurde, erkennt man im unmittelbaren Umfeld der Strandkarte eine farbige Form. Die Farbe gibt fortan die Gruppenfarbe vor.
- » Die Form wird verwendet, um das Gruppenheftchen (Inselchronik) zu finden, welches sich die Gruppen nun aus dem Karton nehmen können.

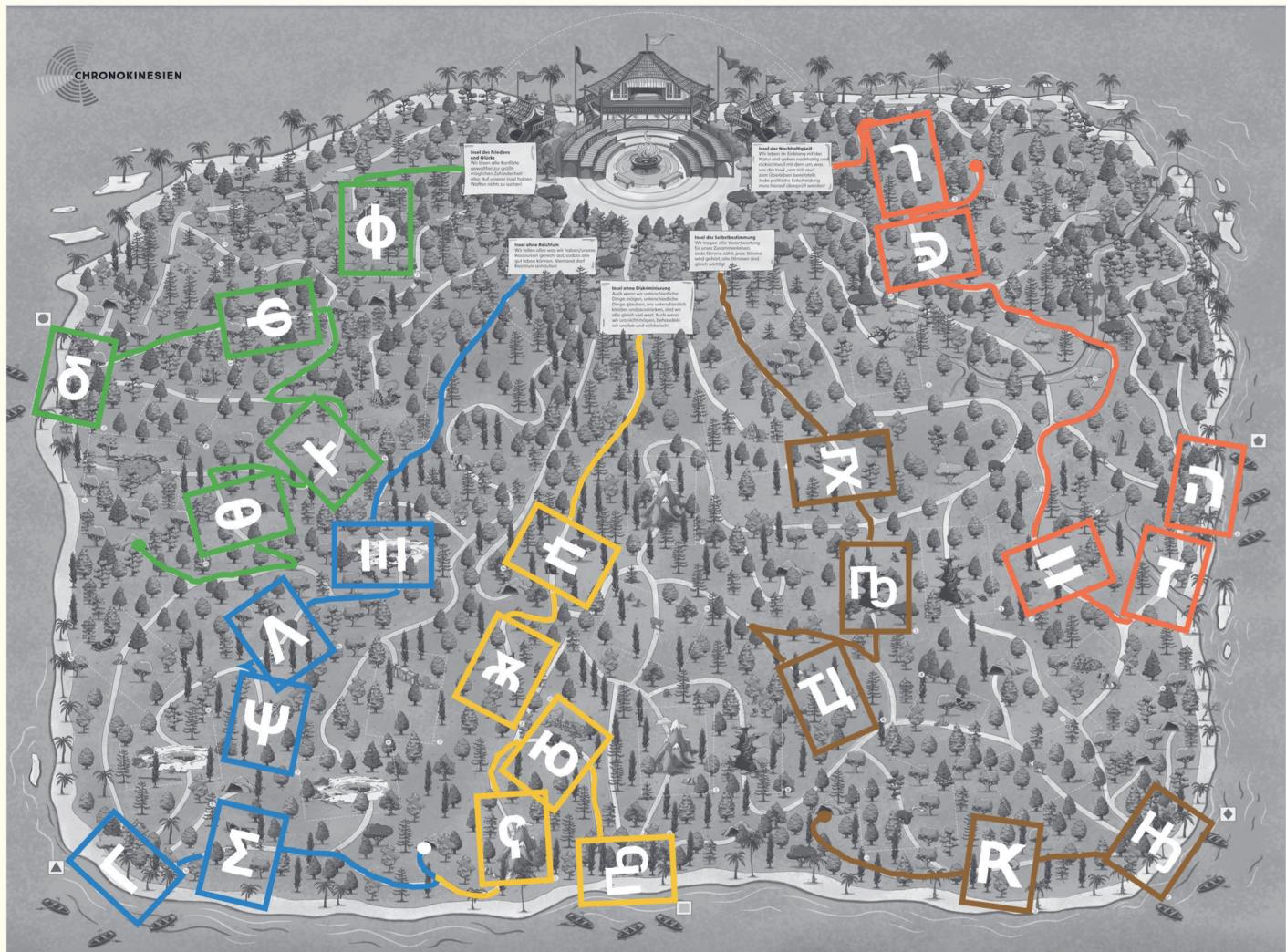
„Gebt vor Ablauf der Zeit hier unten eure Gipfelzahl ein. Wie ihr sie ermittelt, verrät euch eure Inselchronik.“

- » Die Spielenden werden aufgefordert einen 5-stelligen Zahlencode einzugeben. Diesen können sie aber erst eingeben, sobald alle fünf Gruppen ihren Pfad zum Gipfel ermittelt haben. Dies wird erst am Ende von Level 1 der Fall sein.

2. Nun sollte jede Gruppe fünf Pfadkarten (die Strandkarte wurde bereits auf die Plane gelegt) und eine Inselchronik vorliegen haben. Jede Gruppe versucht nun separat ihre Ziffer (im Spiel „Gipfelzahl“ genannt) des 5-stelligen Zahlencodes zu ermitteln.
3. Auf der ersten Seite der Inselchronik werden die Gruppen dazu aufgefordert, ihre Sammelmappe aus dem Karton zu nehmen. Dieses Material wird benötigt, um die vier Aufgaben jeder Inselchronik zu lösen.
 - » In der Inselchronik finden die Gruppen insgesamt vier Aufgaben (ausführlichere Beschreibung der Aufgaben siehe weiter unten). Jede Aufgabe liefert als Lösung eine 2-stellige Buchstabenkombination.
 - » Die Buchstabenkombination kann im hinteren Bereich der Inselchronik (Pfadverzeichnis) verwendet werden, um die genaue Position einer der fünf Pfadkarten auf der großen Inselplane zu ermitteln.
 - » Mithilfe dieses Systems werden die Spielenden insgesamt vier ihrer fünf Pfadkarten auf die Inselplane legen. Eine Pfadkarte bleibt über und wird auch Gipfelkarte genannt.
4. Mithilfe der vier platzierten Pfadkarten, der Strandkarte und der übriggebliebenen Gipfelkarte kann die Gipfelzahl errechnet werden. Die letzte Seite der Inselchronik liefert die nötigen Hinweise.
 - » Mithilfe des Symbols unten rechts auf der Gipfelkarte muss die richtige Zeile mit einer Rechnung gewählt werden.
 - » Nun gilt es zu erkennen, dass sich auf der Inselplane neben den vier platzierten Pfadkarten und der Strandkarte versteckt aufgedruckte Zahlen befinden. Die Zahlen können den Schriftzeichen auf den platzierten Pfadkarten bzw. der Strandkarte zugewiesen werden.
 - » Wenn die korrekten Zahlen für die Schriftzeichen in der Rechnung eingesetzt werden, erhält die Gruppe die Gipfelzahl.
 - » Sobald alle Gruppen ihre Gipfelzahl ermittelt haben, müssen die Gipfelzahlen aller Gruppen noch in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Dies geschieht mithilfe des Hinweises auf der letzten Seite der Inselchroniken.

Nachdem als Großgruppe die richtige 5-stellige Gipfelzahl eingegeben wurde (entweder auf einem/mehreren digitalen Endgeräten oder auf einem zentralen Bildschirm) wird die Zeit gestoppt und es geht weiter mit Level 3.





Korrekte Platzierung für die Pfadkarten aller Gruppen

Lösungen:

Hinweis: Folgende Auflistung ist der Vollständigkeit halber sehr ausführlich erklärt und könnte aufgrund der unterschiedlichen Aufgaben pro Gruppe komplexer/länger wirken als sie im eigentlichen Spiel ist.

Gruppe 1 (grün): Krieg und Gewalt



Aufgabe 1: Menschenrechte

- » Um die Frage zu beantworten, muss das beiliegende Material „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“ verwendet werden. Im Abgleich mit den Spielkarten der Gruppe können die verletzten Menschenrechte ermittelt werden.
- » Lösung Aufgabe 1: LD



Aufgabe 2: Konfliktlösung

- » Bei dieser Aufgabe müssen die 16 vorliegenden Kärtchen in das Raster des Konfliktlösungsmodells gelegt werden und herausgefunden werden, welches der Kärtchen überbleibt (das Raster besteht nur aus 15 Feldern). Die Buchstabenkombination auf der Rückseite des verbleibenden Kärtchens („Stiftet Verwirrung...“) ist die Lösung.
- » Lösung Aufgabe 2: RO

| | Erklärung | Bewertung | Beispiele |
|------------|--|---|--|
| Flucht | Dem Konflikt aus dem Weg gehen | Konflikt wird nicht ausgetragen, kann jederzeit wieder ausbrechen, Situation bleibt ungelöst, energie- und zeitsparend | Nicht miteinander reden, Fahrerflucht, vor einer Gruppe von Nazis davonlaufen, die zahlenmäßig überlegen ist |
| Kampf | Kennt nur zwei Ergebnisse: Vernichtung oder Unterwerfung | Bietet keine Vielfalt an Alternativen, Fehler sind nicht mehr korrigierbar, unmenschlich, es gibt nur einen Sieger bzw. eine Siegerin, der bzw. die Besiegte verliert die Selbstbestimmung | Mobbing, Duell, „Ehrenmord“, Völkermord, Monopolstellung eines Unternehmens |
| Delegation | Außenstehende entscheiden über Ausgang des Konflikts | Konflikt wird unparteiisch und objektiv gelöst, aber nicht wirklich behandelt, Konfliktparteien identifizieren sich nicht so stark mit dem Ergebnis, als wenn sie es selbst erarbeitet hätten | Gerichtsverhandlung, Eltern schlichten Geschwisterstreit, Schiedsrichter*in entscheidet, Ältestenrat trifft Entscheidung, Paartherapie |
| Kompromiss | Teileinigung im Sinne einer freiwilligen Übereinkunft | Konfliktparteien gehen aufeinander zu, beide Seiten müssen ihre Positionen teilweise aufgeben | Tarifverhandlung, Koalitionsvertrag, der Urlaub wird zur Hälfte am Meer, zur anderen Hälfte in den Bergen verbracht |
| Konsens | Neue Lösungen müssen gefunden werden, die allen Konfliktparteien Rechnung tragen | Jede Stimme zählt gleich viel, alle Beteiligten werden gehört, es gibt keine Gewinner oder Verlierer, löst Widersprüche auf, erfordert Mut, Offenheit und Zeit, alle sind am Ende zufrieden | Einstimmiger WG-Bechluss, NATO-Beitritt |

Konfliktlösungsmodell nach Gerhard Schwarz: <http://teamarbeit.fachlink.net/124804.0/>

RO



Stiftet Verwirrung, weil keine der Konfliktparteien sich bewegt, unklarer Ausgang, Unsicherheit



Aufgabe 3: Gewalt

- » An dieser Stelle müssen zwei Fragen beantwortet werden, jede liefert einen Buchstaben (R und K). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigelegten QR-Codes ermittelt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 3: RK

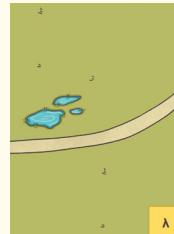
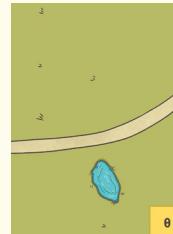
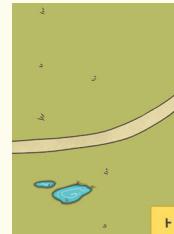


Aufgabe 4: Das Urteil

- » Hier muss die richtige Aussage unter den Antwortmöglichkeiten gefunden werden. Dazu müssen die beiliegenden Gerichtsurteile verwendet werden.
- » Lösung Aufgabe 4: ZP

Gipfelzahl:

- » Symbol Gipfelkarte: **λ**
- » Berechnung: $8 - 7 + 3 + 9 - 7 = 6$
- » Position: 1. Position, finale Gipfelzahl: 63459



Gipfelkarte

Gruppe 2 (blau): Armut und Perspektivlosigkeit



Aufgabe 1: Menschenrechte

- » Um die Frage zu beantworten, muss das beiliegende Material „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“ verwendet werden. Im Abgleich mit den Spielkarten der Gruppe können die verletzten Menschenrechte ermittelt werden.
- » Lösung Aufgabe 1: GB



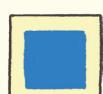
Aufgabe 2: Hunger

- » Bei dieser Aufgabe müssen zwei Antwortmöglichkeiten mit jeweils einem Buchstaben ausgewählt werden (D und O). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigelegten QR-Codes ermittelt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 2: DO



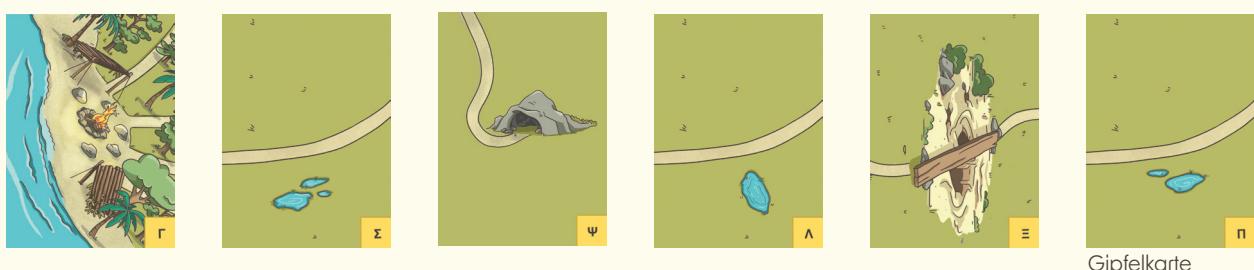
Aufgabe 3: Bedürfnisse

- » An dieser Stelle müssen die 24 vorliegenden Kärtchen in die Bedürfnispyramide gelegt und anschließend herausgefunden werden, bei welcher Spalte die meisten Kärtchen liegen. Links neben der richtigen Spalte kann die entsprechende Buchstabenkombination ermittelt werden. Um die Kärtchen richtig zu platzieren, kann der beigelegte QR-Code gescannt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 3: BS



Aufgabe 4: Hunger und Armut

- » Hier müssen zwei Antwortmöglichkeiten mit jeweils einem Buchstaben ausgewählt werden (K und S). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigelegten Artikels ermittelt werden.
 - » Lösung Aufgabe 4: KS
- Gipfelzahl:
- » Symbol Gipfelkarte: **Π**
 - » Berechnung: $6 + 2 - 6 + 7 - 6 = 3$
 - » Position: 2. Position, finale Gipfelzahl: 63459



Gruppe 3 (gelb): Religiöse, sexuelle und kulturelle Diskriminierung



Aufgabe 1: Menschenrechte

- » Um die Frage zu beantworten, muss das beiliegende Material „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“ verwendet werden. Im Abgleich mit den Spielkarten der Gruppe können die verletzten Menschenrechte ermittelt werden.
- » Lösung Aufgabe 1: FQ



Aufgabe 2: Wir sind das Grundgesetz

- » Bei dieser Aufgabe müssen zwei Fragen beantwortet werden, jede liefert einen Buchstaben (X und L). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigefügten QR-Codes ermittelt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 2: XL



Aufgabe 3: Zitate

- » An dieser Stelle müssen die acht vorliegenden Zitate sieben möglichen Urheber*innen zugewiesen werden. Falls manche der Urheber*innen nicht bekannt sind, kann die Aufgabe auch mithilfe der fett gedruckten Initialen der Urheber*innen auf den Zitatkarten gelöst werden. Die Buchstabenkombination auf der Rückseite des übriggebliebenen Zitats („Die Leute finden ihn als Fußballspieler gut. Aber sie möchten einen Boateng nicht als Nachbarn haben“, Alexander Gauland, AfD Politiker) ist die Lösung.
- » Lösung Aufgabe 3: GN

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>„Menschenrechte sind Frauenrechte. Frauenrechte sind Menschenrechte. Solange Diskriminierung und Ungleichheit weltweit an der Tagesordnung sind – solange Mädchen und Frauen geringer geschätzt sind, schlechter und zuletzt ernährt, überarbeitet, unterbezahlt, nicht ausgebildet und Gewalt im eigenen Heim unterworfen sind –, kann das Potenzial der Menschheit zur Schaffung einer friedlichen, prosperierenden Welt nicht voll entfaltet werden.“</p>  | <p>Hillary Clinton ehemalige US-Präsidentenkandidatin der Demokraten, bei einer Rede zur vierten Weltfrauenkonferenz in Peking 1995</p> | <p>„[...] dass die Welt mehr bedroht ist durch die, welche das Übel dulden oder ihm Vorschub leisten, als durch die Übeltäter selbst.“</p>  | <p>Albert Einstein Physiker und Begründer der Relativitätstheorie</p> |
| <p>„Wenn du dich selbst befreien willst, musst du die Ketten der Unterdrückung selbst brechen. Nur dann können wir unsere Würde zeigen, nur wenn wir uns selbst befreit haben, können wir mit anderen Gruppen kooperieren. Erniedrigung, Demütigung, Beleidigung zu akzeptieren heißt, Minderwertigkeit zu akzeptieren.“</p>  | <p>Winnie Mandela Widerstandskämpferin gegen die Apartheid (=Rassentrennung) in Südafrika</p> | <p>„Ich verrate euch, was meine Religion ist. Tu anderen nichts an, was du nicht willst, dass man es dir antut. Fertig.“</p>  | <p>Gene Wilder Filmkomödiant in Hollywood</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>„Als gäb' es nur die Wahl zwischen Erdogan und Böhmermann. Nur die Wahl zwischen Bertelsmann und Dönermann. Als gäb' es nur den Wahlbereich zwischen Schwarz und Weiß. Gutmensch oder Arschloch sein, Antifa und Nazischwein“</p> | <p>Eko Fresh deutscher Rapper und Schauspieler, aus dem Song „Aber“, Album Legende</p> | <p>„Obgleich wir von verschiedenen Orten kommen, und eine andere Sprache sprechen, schlagen unsere Herzen gemeinsam.“</p> | <p>Albus Dumbledore in „Harry Potter und der Feuerkelch“</p> |
| <p>„Es sind nicht unsere Unterschiede, die uns trennen. Es ist unsere Unfähigkeit diese Unterschiede zu erkennen, zu akzeptieren und zu feiern.“</p> | <p>Audre Lorde US-amerikanische Schriftstellerin und Aktivistin, die sich selbst als black, lesbian, feminist, mother, poet und warrior bezeichnete</p> | <p>„Die Leute finden ihn als Fußballspieler gut. Aber sie wollen einen Boateng nicht als Nachbarn haben.“</p> | <p>GN</p> |



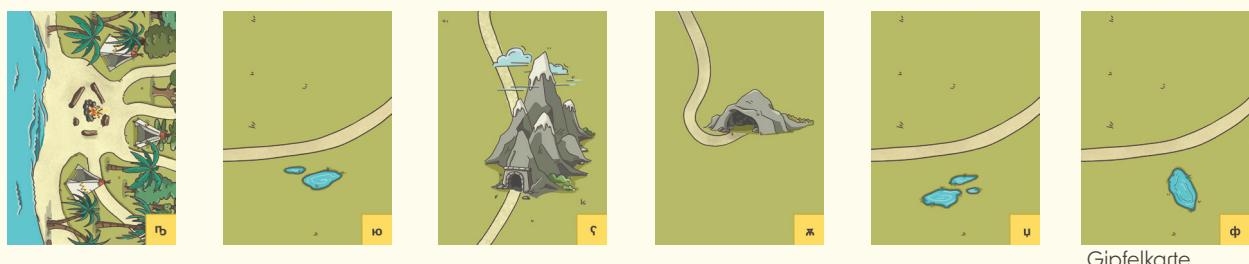
Aufgabe 4: Diskriminierung

- » Hier müssen zwei Antworten gewählt werden, jede liefert einen Buchstaben (R und B). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigelegten QR-Codes ermittelt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.

Lösung Aufgabe 4: RB

Gipfelzahl

- » Symbol Gipfelkarte: **Φ**
- » Berechnung: $8 - 6 + 5 - 4 + 1 = 4$
- » Position: 3. Position, finale Gipfelzahl: 63459



Gruppe 4 (braun): Politische Verfolgung



Aufgabe 1: Menschenrechte

- » Um die Frage zu beantworten, muss das beiliegende Material „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“ verwendet werden. Im Abgleich mit den Spielkarten der Gruppe können die verletzten Menschenrechte ermittelt werden.
- » Lösung Aufgabe 1: UK



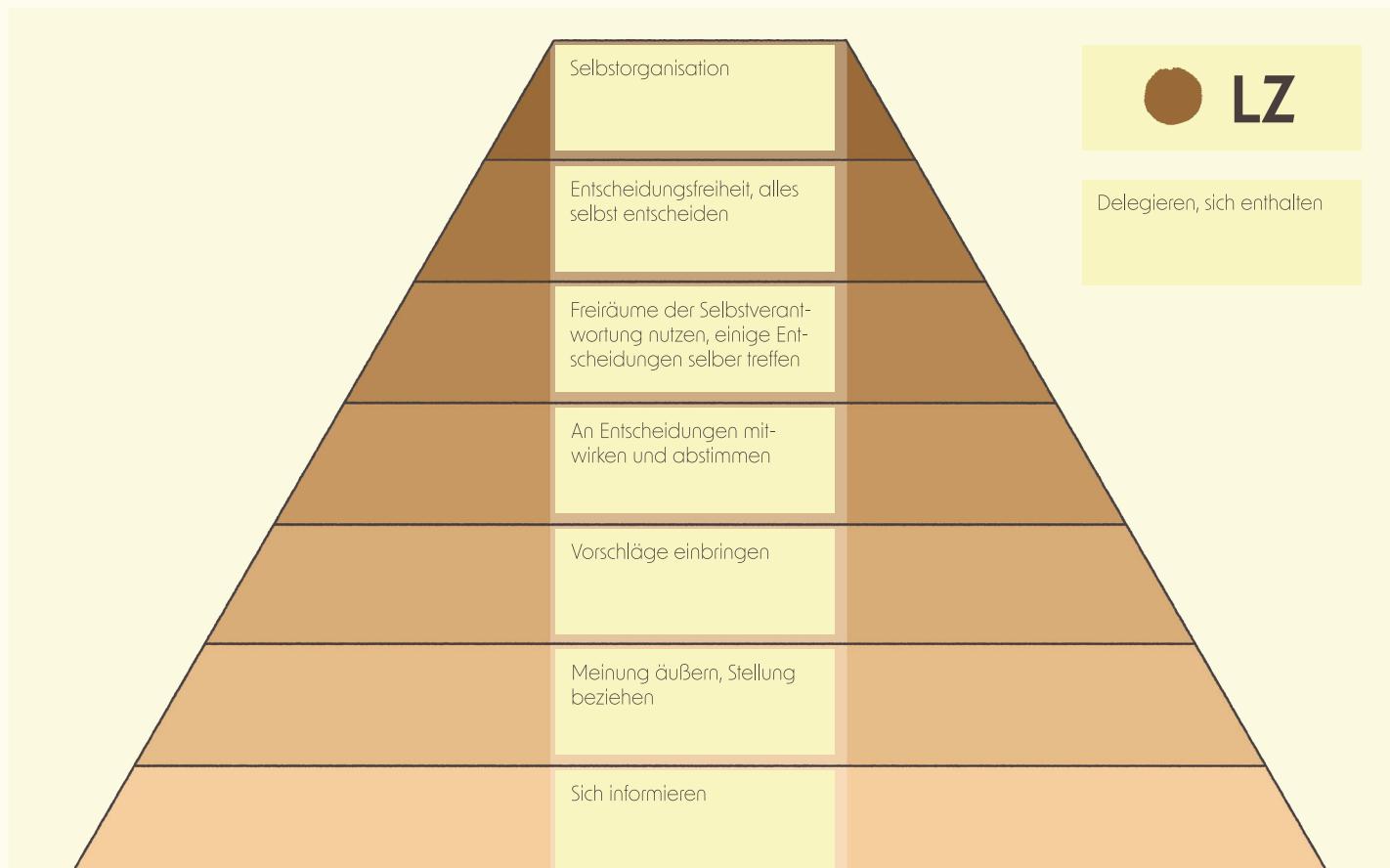
Aufgabe 2: Echte Partizipation

- » Bei dieser Aufgabe müssen die vorliegenden Beispiele der Partizipationssituationen verwendet und auf echte Partizipation geprüft werden, um im Anschluss die richtige Antwort zu wählen.
- » Lösung Aufgabe 2: KB



Aufgabe 3: Partizipationspyramide

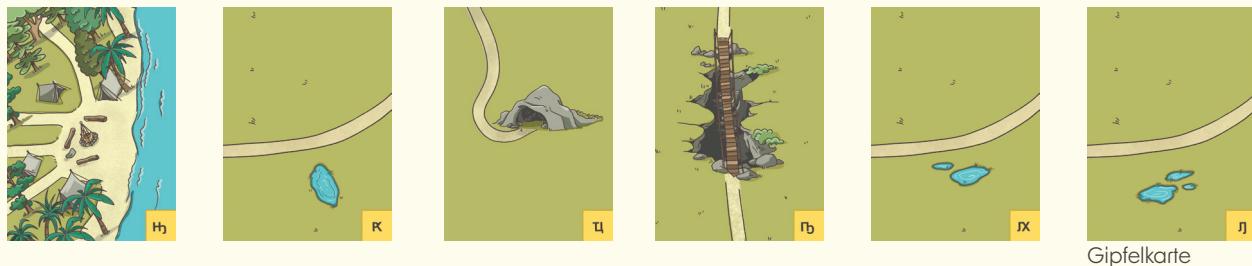
- » An dieser Stelle müssen sechs der sieben vorliegenden Kärtchen in die Partizipationspyramide gelegt und anschließend herausgefunden werden, welches der Kärtchen überbleibt (die Pyramide besteht nur aus sechs Feldern). Die Buchstabenkombination auf der Rückseite des verbleibenden Kärtchens („Delegieren, sich enthalten“) ist die Lösung. Um die Kärtchen richtig zu platzieren, kann der beigelegte QR-Code gescannt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 3: LZ





Aufgabe 4: Selbstbestimmung

- » Hier müssen zwei Antworten gewählt werden, jede liefert einen Buchstaben (A und C).
 - » Lösung Aufgabe 4: AC
- Gipfelzahl
- » Symbol Gipfelkarte: **Л**
 - » Berechnung: $8 + 1 + 4 - 7 - 1 = 5$
 - » Position: 4. Position, finale Gipfelzahl: 63459



Gruppe 5 (rot): Umweltzerstörung und Klimawandel



Aufgabe 1: Menschenrechte

- » Um die Frage zu beantworten, muss das beiliegende Material „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“ verwendet werden. Im Abgleich mit den Spielkarten der Gruppe können die verletzten Menschenrechte ermittelt werden.
- » Lösung Aufgabe 1: UH



Aufgabe 2: Klima

- » Bei dieser Aufgabe müssen zwei Antworten gewählt werden, jede liefert einen Buchstaben (A und G). Die richtige Antwort kann durch die Verwendung des beigeklebten QR-Codes ermittelt werden, der auf ein Erklärvideo verweist.
- » Lösung Aufgabe 2: AG



Aufgabe 3: Beschleunigung

- » An dieser Stelle müssen die beiliegenden Beschleunigungsgrafiken verwendet werden. Die Lösung kann ermittelt werden, wenn die Falschaussage über die Grafiken identifiziert wurde.
- Lösung Aufgabe 3: JO



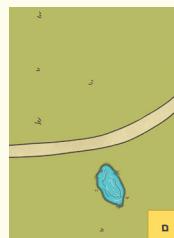
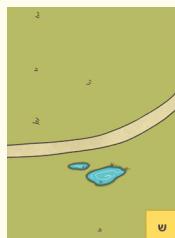
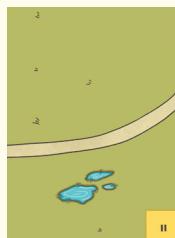


Aufgabe 4: Buen Vivir

- » Hier setzen sich die Spielenden mit einem kurzen Artikel zum Thema „Buen Vivir“ auseinander und suchen erneut nach einer Falschaussage, die die richtige Buchstabenkombination liefert.
- » Lösung Aufgabe 4: MN

Gipfelzahl:

- » Symbol Gipfelkarte: 
- » Berechnung: $5 + 3 - 4 + 2 + 3 = 9$
- » Position: 4. Position, finale Gipfelzahl: 63459



Gipfelkarte

Level 3 „Die Agora“

Materialien:

1 x QR-Code Gesetzesgenerator auf der Insel-Plane unter der Abdeckung

Spieldschritte:

1. Nachdem die Gipfelzahl in der Großgruppe eingegeben wurde (**63459**) erscheint ein vierter und letztes Video, welches die Spielenden auf dem Gipfel willkommen heißt und die Geschichte abschließt.
2. Des Weiteren fordert die Sprecherin im Video die Spielenden dazu auf, die Abdeckung des Gipfels abzunehmen und die darunterliegende Agora (=Versammlungsplatz) zu enthüllen. Dadurch kommen auch ein QR-Code sowie fünf Botschaften für die fünf Gruppen zum Vorschein.
3. Die Spielenden erhalten durch die Sprecherin mithilfe des QR-Codes, der zu einem Gesetzesgenerator führt, die finale Aufgabe in ihren Kleingruppen ein Gesetz zu entwerfen und dieses anschließend mit den anderen Gruppen zu diskutieren.
4. Sobald alle Gruppen ihre Gesetze in einer vorgegebenen Zeit fertiggestellt haben (ca. 15-20 Minuten), werden die Gesetze gegenseitig vorgestellt und in der großen Gruppe diskutiert und ggf. angepasst.
5. Wenn alle Gruppen mit den fünf erarbeiteten Gesetzen einverstanden sind, ist das Spiel vorbei.

Anregungen Diskussion/Abgleich der Gesetze

Sollte es den Jugendlichen schwerfallen, selbst in die Diskussion bzw. den Austausch zu den entworfenen Gesetzen zu finden, hier ein paar Anregungen für die Spielleitung.

Der Abgleich der Gesetze kann anhand verschiedener Kriterien/Kategorien durchgeführt werden (angelehnt an die Unterpunkte des Gesetzesgenerators):

Beispiele:

1. Widersprechen sich die Ziele der Gesetze oder sind diese in Einklang zu bringen?
2. Warum ist das Gesetz notwendig? Soll es etwas verhindern oder Dinge regeln?
3. Sind die Gesetze für den gleichen Personenkreis gültig? Welche Personenkreise habt ihr für euer Gesetz festgelegt? (z.B. alle, die auf der Insel leben; alle, die dort ankommen; Männer/Frauen/ Kinder...) Warum habt ihr bestimmte Personenkreise gewählt?
4. Für wen habt ihr Ausnahmen definiert? Warum?
5. Welche Sanktionierungen/Strafen habt ihr bei Nichteinhaltung der Gesetze vorgesehen? Warum erscheinen sie euch geeignet? Sind die Sanktionierungen/Strafen mit den Gesetzen der anderen Gruppen in Einklang zu bringen?

Weitere Möglichkeiten für einen Austausch in der gesamten Gruppe zum Spiel und zu der Idee, eigene Regeln für eine Gesellschaft aufzustellen:

1. Ihr habt euch im Spiel ja damit beschäftigt, wie wir auf dieser Welt gut zusammenleben können – was dabei eine Rolle spielt (wie gehen wir miteinander um, wer entscheidet was, wer hat wieviel zu sagen, wie darf ich sein, wie gehen wir mit der Umwelt um? etc.). Jetzt geht es um euch und eure Vision eines guten Lebens miteinander. Was braucht ihr, um glücklich zu sein und gut leben zu können? Und sind Regeln oder Gesetze nötig, um dies zu ermöglichen?
2. Was ist die wichtigste/beeindruckendste/interessanteste Information, die du aus dem Spiel in der Kleingruppe mitnimmst? Berichte den anderen davon.

Abmoderation

Nach dem Spiel übernimmt die Spielleitung wieder die Moderation und kann ggf. Themen des Spiels nochmals aufnehmen oder eine Feedbackrunde initiieren.

Das pädagogische Begleitmaterial liefert weiterführende Informationen zu den Inhalten des Spiels.

Notizen



Notizen



