

WIR BAUEN FRIEDEN – SEI PEACEBUILDER (GELÄNDESPIEL)

Hannah Geiger



Pfarramt für Friedensarbeit



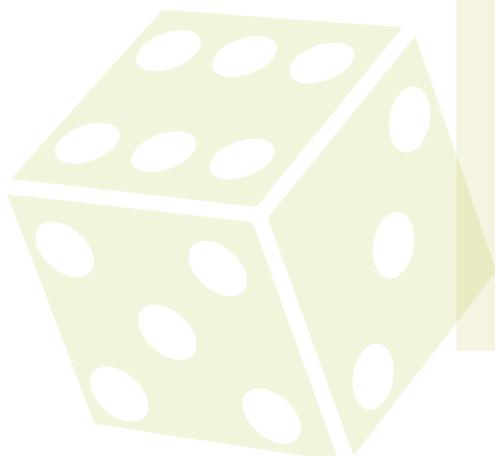
EVANGELISCHE LANDESKIRCHE
IN WÜRTEMBERG

Geländespiel: Wir bauen Frieden – sei Peacebuilder!

Das folgende Geländespiel nimmt den Gedanken des „Aktiv-Werdens für den Frieden“ spielerisch auf. Kinder und Jugendliche werden durch das Geländespiel mit wichtigen Voraussetzungen und Projekten, die Frieden innerhalb von Gesellschaften ermöglichen, konfrontiert. Ähnlich wie beim Brettspielklassiker „Die Siedler von Catan“ müssen Rohstoffe erspielt werden mit denen dann Projekte realisiert werden können. Der Spaß und die Spannung stehen in dieser Phase im Vordergrund. Bei den Friedensprojekten handelt es sich um Einrichtungen und Institutionen, die uns in unserer demokratischen Gesellschaft inzwischen selbstverständlich geworden sind, die aber auf dem Weg zu einer friedlichen Gesellschaft und für ein gutes soziales Miteinander unerlässlich sind. So bauen die Teilnehmenden beispielsweise eine gerechte Schule, erschaffen Streitschlichter, Gerichte und Rathäuser. Während des Spiels begegnen die Teilnehmenden einigen Voraussetzungen (Rohstoffe) und Institutionen mit Friedenspotential (Friedensprojekte), in einer anschließenden Reflexionsphase werden die Bedeutung der Friedensprojekte vertieft und Hemmnisse für eine friedlich-demokratische Entwicklung erarbeitet. Außerdem können die einzelnen Gruppen ein eigenes Friedensprojekt entwickeln, von dem sie denken, dass sie es selbst umsetzen könnten.

Materialien

- *Friedensprojektkarten (M1)*
- *Projektbauübersicht (M2)*
- *Würfelkarte (M3)*
- *Rohstoffübersicht (M4)*
- *Rohstoffkarten (M5)*
- *Stationensymbolkarten (M6)*
- *Würfel (wenn möglich groß)*
- *lautes Signal (z.B. Pfeifer, Trommel, Hupe)*
- *Erkennungszeichen Räuber (Hüte oder ähnliches)*
- *Materialien für Stationsspiele – gesonderte Liste*
- *Menschenrechte (M7)*



Grundaufbau des Spiels:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe zieht aus den Friedensprojektkarten (M1) ein Projekt, das in einer Gesellschaft zu Gerechtigkeit und somit zum Frieden beiträgt. Solche Projekte sind:

- > Schule – Bildung für alle
- > Gericht – gerechte Urteile
- > Streitschlichter – Konflikte gut lösen
- > Grundsicherung – gesicherter Zugang zu Wohnung, Kleidung, Nahrung, Geld
- > Polizei – für Recht und Ordnung
- > Rathaus – Demokratie
- > Dialog – Verständigung zwischen den Religionen

Um diese Projekte umsetzen zu können, braucht es bestimmte Rohstoffe, die in ihrer besonderen Zusammensetzung das Projekt realisieren (M2). Insgesamt gibt es sechs Rohstoffe (M5) im Spiel:

- > Menschenrechte und Gesetze
- > Nächstenliebe
- > Fairness
- > Geld
- > Bildung und Wissen
- > Kommunikation und Verständigung

Diese Rohstoffe können von den Gruppen erspielt werden. Welcher Rohstoff erspielt wird, entscheidet der Würfel (Auge 1-6 –M3). Die Spiele finden anschließend an sechs Stationen – pro Station ein Spiel, um einen bestimmten Rohstoff zu erspielen – statt. Hat eine Gruppe alle für ihr Projekt notwendigen Rohstoffe (M2) erlangt, hat sie ihren Auftrag erfolgreich umgesetzt und siegt. Gewonnen wurde allerdings erst, wenn alle Projekte umgesetzt werden konnten. Voraussetzung für den Spielerfolg ist also ein gewisses Maß an Kooperation zwischen den einzelnen Gruppen. Rohstoffe dürfen an andere Gruppen verschenkt werden, allerdings erst, wenn das eigene Projekt beendet wurde.

Da die Gruppen wahrscheinlich Rohstoffe erspielen werden, die sie für ihr eigenes Projekt nicht brauchen, andere aber nicht erwürfeln, die sie selbst benötigen werden, müssen sich die Gruppen am Ende des Spiels gegenseitig unterstützen.

Rohstoffe dürfen nach bestimmten Regeln getauscht werden. So können die Gruppen Rohstoffe erhalten, die sie nicht gewürfelt haben.

Gruppengröße:

Das Spiel ist angelegt für 7 Gruppen mit jeweils 4-6 Mitspielenden also insgesamt für zwischen 30 und 40 Teilnehmende. Es kann aber auch nur mit 15 und für bis zu 100 Teilnehmende variiert werden.

Für kleine Gruppen mit wenigen Mitarbeitenden:

Jede Gruppe kann von einer mitarbeitenden Person begleitet werden. Die Würfelstation und die Stationen sind unbesetzt und es gibt keinen Räuber. Bei vier Gruppen mit jeweils vier Mitspielenden werden dann vier Mitarbeitende benötigt und es spielen 16 Teilnehmende.

Für große Gruppen mit vielen Mitarbeitenden:

Es werden so viele Projekte wie Gruppen vorbereitet. Bei 14 Gruppen mit jeweils fünf Mitgliedern ist jedes Friedensprojekt doppelt vorhanden und wird von den Gruppen gezogen. An den Stationen sollten jeweils zwei Mitarbeitende sein, sodass jede Station doppelt bespielt werden kann. Auch die Anzahl der Räuber sollte auf drei bis vier erhöht werden. So werden für 70 Mitspielende etwa 16 Mitarbeitende benötigt.

Selbstverständlich kann das Spiel eigenständig erweitert werden: Mehr Friedensprojekte und zusätzliche Rohstoffe schaffen wiederum neue Möglichkeiten.

Spieldauer:

Das Spiel kann zeitlich begrenzt werden: 90 Minuten. Wenn in dieser Zeit nicht alle Projekte gebaut werden konnten, hat die Gesamtgruppe verloren. Es gibt also keinen Sieger. Die für den Frieden benötigten Institutionen und Projekte konnten nicht realisiert werden. Die Zeitbegrenzung kann aber auch weg gelassen werden, sie erhöht jedoch die Spannung. Wer gerne länger spielen möchte, kann die Anzahl der zu erspielenden Rohstoffe erhöhen.

Spielvorbereitung:

Die Spielstationen für die Rohstoffe sowie die Würfelstelle werden aufgebaut.

Die Gruppen werden eingeteilt.

Jede Gruppe zieht ein Friedensprojekt (M1). Jede Gruppe erhält eine Projektbauübersicht (M2) und eine Würfelkarte (M3). Die Rohstoffübersicht (M4) wird für jede Gruppe an der Würfelstation angebracht und mit den Namen der Mitspielenden versehen.

Spielverlauf:**Runde 1:**

Zu Beginn jeder Runde würfelt ein Mitglied der Gruppe eine Zahl (1-6). Diese Zahl entscheidet welcher Rohstoff in dieser Runde erspielt werden kann. Die Gruppe geht zur gewürfelten Station. Zu Beginn muss die richtige Station auf dem Feld gesucht werden, später wissen die Gruppen, wo welche Station ist. Wenn sichergestellt werden soll, dass die Gruppen ausschließlich zur von ihnen gewürfelten Station gehen, muss ihnen der oder die Mitarbeitende einen unterschriebenen Zettel mit dem Namen der Station mitgeben. Dieser muss an der Station abgegeben werden.

Der Würfelbereich wird durch einen Mitarbeitenden betreut.

Runde 2:

Jede Station ist mit einer Stationensymbolkarte (M6) gekennzeichnet, sodass für die Gruppen deutlich wird an welcher Station welcher Rohstoff erspielt werden kann. Jede der sechs Stationen wird von einem Mitarbeitenden betreut. Er oder sie erklärt der Gruppe die Aufgabe oder das Spiel, die zu erfüllen sind, um zwischen 1-3 Rohstoffen zu erhalten. Die Gruppe spielt. Jede Station dauert etwa 6-7 Minuten (siehe Beschreibung der Stationen und ihrer Spiele in der Anlage). Der Mitarbeitende gibt die erspielten Rohstoffkarten (M5) aus und die Gruppe geht zurück zur Würfelstelle.

Auf dem Rückweg kann sie vom Räuber gefangen werden, wodurch sie die eben erspielten Karten verliert.

Sind mehrere Gruppen an einer Station, wird nacheinander gespielt. An der Station Bildung muss darauf geachtet werden, dass die wartende Gruppe die Lösung der vorherigen Gruppe nicht aufschnappt. Hier kann es sinnvoll sein, für die wartende Gruppe eine andere Aufgabe aus den vorliegenden zu wählen.

Runde 3:

Nach Beendigung der Station und Rückkehr zur Würfelstelle, gibt die Gruppe ihre Rohstoffkarten ab und legt sie auf ein Übersichtsfeld (M4). Die Gruppen sehen so, wie weit die anderen Gruppen sind. Nun gibt es die Möglichkeit, für das eigene Projekt unnötige Rohstoffe zu tauschen.

Folgende Regeln gelten für den Tausch:

Die Gruppen dürfen nicht direkt miteinander tauschen, sie dürfen nur an der Würfelstation mit dem dortigen Mitarbeitenden tauschen. Zwei beliebige Rohstoffkarten können sie in eine Wunsch-Rohstoffkarte umtauschen.

Nach der Möglichkeit zum Tausch würfeln die Gruppen erneut und gehen zur nächsten Station.

Räuber:

Ein bis zwei Mitarbeitende sind die Räuber. Sie wollen die Friedensinitiativen verhindern, indem sie versuchen, den Gruppen ihre erspielten Rohstoffkarten abzunehmen. Sie dürfen Mitglieder der Gruppe fangen, wenn sie von der Station zur Würfelstelle unterwegs sind. Die Gruppe muss ihre erspielten Rohstoffkarten abgeben, wenn ein Gruppenmitglied gefangen wurde. Die Räuber müssen einen Abstand im Radius von 10 Metern zu jeder Station einhalten und sollten versuchen, alle Gruppen möglichst gleichmäßig zu fangen. Die Räuber sind an einem gleichen Zeichen, wie beispielsweise ihren Hüten, erkennbar.

Das Spiel kann enden, wenn:

- > die vorher festgelegte zeitliche Begrenzung des Spiels (in der Regel 90 Minuten) vorbei ist. In diesem Fall hat die Gesamtgruppe verloren.
- > eine Gruppe ihr Friedensprojekt beendet hat. Alle Gruppen werden mit einem lauten Signal an die Würfelstelle gerufen.
- > alle Gruppen ihre Friedensprojekte beendet haben. Nachdem eine Gruppe ihr Friedensprojekt beendet hat, ist es sinnvoll, alle Gruppen mit einem lauten Signal an die Würfelstelle zu rufen und deutlich zu machen, dass die erste Gruppe beginnt, andere zu unterstützen und deshalb Rohstoffkarten verschenken darf.

Reflexion im Anschluss:

Im Anschluss an das Geländespiel folgt eine Reflexionsphase über die Grundidee des Spieles.

Im Plenum wird den Gruppen nochmals der Titel des Geländespiels vor Augen geführt und die Frage aufgeworfen, was die einzelnen Projekte mit Frieden zu tun haben.

Jede Gruppe wird nun aufgefordert, in zwei bis fünf prägnanten Sätzen zu formulieren, was ihr Projekt mit Frieden zu tun hat, beziehungsweise wie dieses Projekt zum Frieden beiträgt. Weitere Aufgaben für diese Gruppenphase können sein:

- > Welche Rohstoffe müssten ergänzt werden, sodass das Projekt zum Frieden und nicht zur Gewalt beiträgt?
→ für die zu ergänzenden Rohstoffe können Symbole entwickelt werden.
- > Die Räuber sollten im Spiel verhindern, dass ihr euer Friedensprojekt umsetzt. Was verhindert, dass euer Projekt zum Frieden beiträgt?
- > Angenommen, ihr müsstet wirklich ein Friedensprojekt „bauen“, welches wäre das? Überlegt Euch ein Projekt, dass ihr selbst umsetzen könntet.

Die Gruppen erstellen ein Plakat zu ihren Ergebnissen. Anschließend stellen sich die Gruppen ihre Ergebnisse gegenseitig vor. Bei großen Gruppen kann die Marktplatzmethode bzw. der Museumsrundgang geeigneter sein als eine langwierige Vorstellung. Hier werden die einzelnen Plakate ausgestellt und die anderen Gruppen können sie sich anschauen und durchlesen und so von den Ergebnissen profitieren.

Erfahrungen:

Das Geländespiel wurde auf einer Konfirmandenfreizeit im Februar 2019 ausprobiert. Der Grundaufbau des Spiels und die einzelnen Stationenspiele kamen bei den Konfis sehr gut an und waren für alle gut verständlich. Es ist sinnvoll, mit den Mitarbeitenden die Stationen anzuspüren, um den Schwierigkeitsgrad an der konkreten Station einzuschätzen. Nach der Erprobungsphase wurden letzte Verbesserungen vorgenommen, sodass die Spannung und auch der Spaß am Spiel nun noch größer sein sollten. Also, viel Spaß dabei :)

Herzlichen Dank an die Konfis aus den Kirchengemeinden Bernstadt und Hörvelsingen und die Mitarbeitenden, die sich auf ein noch unerprobtes Spiel eingelassen haben!

Stationen - Materialien:**Spiel – Menschenrechte:**

- > Gabeln (4-6)
- > Luftballons (4-6)
- > Pylonen/Hindernisse
- > Übersicht Menschenrechte
blanko und ausgefüllt: M7)
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Spiel – Kooperation:

- > Pylonen
- > Augenbinden
- > Rohstoffkarten Kooperation & Verständigung
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Spiel – Fairness:

- > 6 Becher
- > Tischtennisbälle (viele)
- > Rohstoffkarten Fairness
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Spiel – Geld:

- > Sparschweine (2)
- > Lineale (2)
- > Münzen (50cent, 20cent, 10cent)
- > Rohstoffkarten Geld
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Spiel – Bildung:

- > Aufgabenkarten Denksportaufgaben
- > Stifte und Papier
- > Rohstoffkarten Bildung
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Spiel – Kommunikation & Verständigung:

- > Wortkarten
- > Stifte
- > Zettelbox
- > Rohstoffkarten Kommunikation & Verständigung
- > Stoppuhr
- > Aufgabenbeschreibung

Menschenrechte / Gesetze

Für dieses Spiel werden Luftballons und Gabeln, Pylonen beziehungsweise andere Hindernisse, eine Stoppuhr sowie eine große Übersicht über Menschenrechte und eine blanko Vorlage derselben benötigt (M7).

Zuerst wird eine zu absolvierende Strecke abgesteckt. Ob diese Strecke Hindernisse beinhaltet, ist vom Alter und Geschick der Gruppe abhängig. Mit Hindernissen wird es wesentlich schwieriger, aber auch lustiger und spannender. Dann bekommen die Mitspielenden einen Luftballon und eine Gabel in die Hand. Nach dem Startsignal müssen die Luftballons die ganze Strecke entlang in das Ziel transportiert werden, nur mithilfe der Gabel. Der Luftballon darf nicht mit der Hand, den Beinen oder dem Kopf berührt werden, oder den Boden berühren. Fällt der Luftballon auf den Boden, muss von vorn begonnen werden! Wie der Luftballon mit der Gabel transportiert wird, bleibt den Mitspielern komplett selbst überlassen: Ob er nur balanciert oder mit der Gabel in der Luft gehalten wird, ist egal. Wichtig ist, der Luftballon darf ausschließlich mit der Gabel berührt werden.

Die Spielenden absolvieren die Strecke. Am Ende ist auf einer Wand eine Tafel mit den 30 Menschenrechten angebracht. Die Spielenden merken sich ein Menschenrecht, nehmen den Luftballon in die Hand und rennen zurück. Sie übergeben Luftballon und Gabel dem nächsten Gruppenmitglied und nennen das Menschenrecht dem die Station betreuenden Mitarbeitenden, der oder die es in die Übersicht einträgt.

→ Die Spielenden haben 6 Minuten Zeit.

→ Ab 6 genannten Menschenrechten – 1 Rohstoffkarte; ab 12 genannten Menschenrechten – 2 Rohstoffkarten; ab 18 genannten Menschenrechten – 3 Rohstoffkarten

(je nach Strecke muss diese Einteilung angepasst werden)

Nächstenliebe: Kooperationsübungen

Für diese Kooperationsübung werden ausreichend Augenbinden, Pylonen bzw. andere Hindernisse und eine Stoppuhr benötigt.

Allen Mitgliedern der Gruppe werden die Augen verbunden, außer einem Mitglied. Die Blinden stellen sich hintereinander auf und fassen sich an den Schultern. Die sehende Person steht als Letzte in der Reihe und dirigiert durch Schulterdruck, aber ohne Sprache, die Gruppe. Die Gruppe muss einen Parcours um Pylonen meistern.

Die Schwierigkeit des Spiels kann durch den Parcours beziehungsweise die verwendeten Hindernisse variiert werden.

→ Die Spielenden haben 5 Minuten Zeit.

→ Ab 5 Parcoursrunden – 1 Rohstoffkarte; ab 11 Parcoursrunden – 2 Rohstoffkarten; ab 16 Parcoursrunden – 3 Rohstoffkarten (je nach Strecke muss diese Einteilung angepasst werden)

Fairness:

Für dieses Spiel werden mindestens 6 baugleiche Becher benötigt. Wenn Plastikbecher verwendet werden, sollten diese mit etwas Wasser befüllt werden. So bleiben sie stabil stehen und fallen nicht bei jedem Wurf um. Weiterhin wird ein flacher und ebener Tisch benötigt, sowie einige Tischtennisbälle und eine Stoppuhr.

Die Becher werden in Form eines Dreiecks auf der einen Seite des Tisches aufgebaut. Der Aufbau sieht wie folgt aus: An die Tischkante kommt ein Becher, davor dann 2 Becher und wiederum davor die letzten 3 Becher. Die Spielenden stehen an der anderen Seite des Tisches und sehen zuerst die Reihe mit den 3 Bechern vor sich.

Die Spielenden müssen versuchen den Tischtennisball in einem der Becher zu versenken. Dabei muss der Tischtennisball jedoch mindestens einmal auf dem Tisch aufkommen, bevor er in einem Becher landet. Für jeden Treffer in einem Becher gibt es jeweils einen Punkt. Wurde ein Treffer erzielt, wechselt der Spieler.

Schwierigkeiten anpassen: Für das Wurfspiel „Einbechern“ kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden. Werden die Becher weiter auseinander gestellt und der Abstand zum Abwurfpunkt erhöht, wird es schwieriger. Werden die Becher enger gestellt und der Abstand zum Abwurfpunkt minimiert, wird es wesentlich einfacher. Ebenso wird das Spiel einfacher, je größer die Becher sind.

→ Die Spielenden haben 6 Minuten Zeit.

→ Ab 6 Treffern – 1 Rohstoffkarte; ab 12 Treffern – 2 Rohstoffkarten;
ab 18 Treffern – 3 Rohstoffkarten
(je nach Schwierigkeit muss diese Einteilung angepasst werden)

Geld:

Für dieses Spiel werden ein Sparschwein, mehrere Lineale, Desinfektionstücher und eine Stoppuhr benötigt sowie einige Münzen.

Die Teilnehmenden des Geschicklichkeitsspiels sitzen auf einem Stuhl vor einem Tisch. Auf dem Tisch steht das Sparschwein, welches es zu befüllen gilt. Dann bekommt jeder Teilnehmer ein Lineal in die Hand, welches an einem Ende in den Mund genommen werden muss. Nur ein kleines Stück, maximal 1cm des Lineals, verschwindet in dem Mund. Das andere Ende des Lineals wird auf das Sparschwein gelegt, sodass es bis an den Einwurfschlitz heranreicht. Dann wird das Geldstück auf die Seite gelegt, die dem Mund am Nächsten ist. Ab diesem Zeitpunkt dürfen die Mitspielenden ihre Hände nicht mehr einsetzen, sie müssen auf den Tisch gelegt werden. Nach dem Startsignal des Mitarbeitenden muss das Geldstück in das Sparschwein befördert werden. Dazu wird die eine Seite des Lineals etwas angehoben, damit das Geldstück zu rutschen beginnt. Mit viel Geduld und Geschicklichkeit gelangt das Geldstück schließlich in das Sparschwein. Sollte das Geldstück von dem Lineal herunterfallen, muss es aufgehoben und wieder an der oberen Stelle des Lineals aufgelegt werden. Wurde das Geldstück im Sparschwein versenkt, ist der nächste Spielende an der Reihe. Auch zwischendurch darf getauscht werden.

So viele Geldstücke wie möglich sollen in das Sparschwein gefüllt werden. Die Lineale werden jeweils mit Desinfektionstüchern gereinigt, wenn sie weitergegeben werden sollen.

Der Schwierigkeitsgrad kann über die Länge der Lineale und über die Größe und Schwere der Münzen variiert werden. Je größer und schwerer die Münzen und umso kürzer die Lineale sind, desto einfacher ist das Spiel.

→ Die Spielenden haben 6 Minuten Zeit.

→ Ab 1 Treffer – 1 Rohstoffkarte; ab 4 Treffern – 2 Rohstoffkarten;
ab 8 Treffern – 3 Rohstoffkarten
(je nach Schwierigkeit muss diese Einteilung angepasst werden)

Bildung:

Für dieses Spiel werden die nachfolgenden Aufgaben auf Karten benötigt, ebenso Papier und Stifte, eine Stoppuhr und die Lösungen separat für die die Station betreuenden Mitarbeitenden.

Jeder Gruppe wird eine Aufgabe gestellt, für die sie 6 Minuten Zeit hat, um sie zu lösen. Ist die Lösung falsch, kann eine erneute Lösung erarbeitet werden, sofern die Zeit nicht überschritten wird.

Der Mitarbeitende sollte eine Liste führen, in der er oder sie festhält welche Gruppe welche Aufgabe bereits gelöst hat. Keine Gruppe darf eine Aufgabe zweimal gestellt bekommen.

Alle Rätsel sind der Homepage „Denksport-Rätsel“ entnommen. Dort finden sich noch viele weitere Denksportaufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Unter folgendem Link können diese abgerufen werden: <http://www.denksport-raetsel.de/>

→ Die Spielenden haben 6 Minuten Zeit.

→ Unter 6 min – 1 Rohstoffkarte; unter 3 min – 2 Rohstoffkarten;
unter 1 min – 3 Rohstoffkarten
(je nach Schwierigkeit der Aufgabe muss diese Einteilung angepasst werden)

Aufgabe 1:**Zwei Karawanen**

Zwei Karawanen treffen in der Wüste aufeinander. Da sagt der eine Karawanenführer zu anderen: „Wenn du mir ein Kamel abgibst, dann haben wir gleich viele.“ Da erwidert der andere: „Wenn du mir ein Kamel abgibst, dann habe ich doppelt so viele wie du.“

Wie viele Kamele haben die beiden Karawanen?

Lösung:

Die Karawanenführer haben 5 und 7 Kamele.

Aufgabe 2 (Achtung beinhaltet 2 Aufgaben):**Ein Euro mehr**

Ludwig und Klaus haben 20 Euro und sollen diese so unter sich aufteilen, dass Ludwig einen Euro mehr bekommt als Klaus.

Wie viel Geld bekommt Ludwig?

Mögliche Lösung:

Ludwig bekommt 9,50 Euro (Klaus hat 10.50 Euro).

Schneller Genuss

Der Weihnachtsmann schenkt dir elf Kekse und sagt: „Es ist sehr wichtig, dass Du sie nicht alle auf einmal isst. Warte mindestens sieben Minuten, bis Du einen weiteren Keks isst, sonst bekommst du Bauchschmerzen.“

Nach wievielen Minuten hast du frühestens alle Kekse gegessen?

Lösung:

70 min (der erste Keks wird direkt gegessen, dann die folgenden zehn jeweils nach sieben Minuten)

Aufgabe 3:**Die Familie auf der Hängebrücke**

Eine Familie (Vater, Mutter, Sohn und Tochter) möchte nachts eine baufällige Hängebrücke überqueren.

Aufgrund des schlechten Zustands der Brücke können maximal zwei Personen gleichzeitig die Brücke betreten. Die Familie hat nur eine Taschenlampe zur Verfügung, um sich den Weg zu leuchten. Die zwei Personen müssen somit gemeinsam gehen. Damit das nächste Paar gefahrlos das andere Ufer erreichen kann, muss die Taschenlampe wieder zurückgebracht werden.

Das Tempo der Familienmitglieder ist unterschiedlich. Zum Überqueren der Brücke braucht:

Die Mutter (25 Minuten)

Der Vater (20 Minuten)

Die Tochter (10 Minuten)

Der Sohn (5 Minuten)

In welchen Paarungen muss die Familie gehen, wenn sie maximal 60 Minuten Zeit hat, die Brücke zu überqueren?

(Anm.: Die Lampe kann nicht zurückgeworfen sondern muss zurückgetragen werden)

Mögliche Lösung:

Tochter und Sohn gehen gemeinsam – 10 min

Tochter geht mit Taschenlampe zurück – 10 min

Mutter und Vater gehen gemeinsam – 25 min

Sohn geht mit Taschenlampe zurück – 5 min

Tochter und Sohn gehen gemeinsam – 10 min

Aufgabe 4:**Zahlen anordnen**

Gegeben sind die Zahlen 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4. Bringe diese Zahlen so in eine Reihe, dass die Zahl selbst immer den Abstand zu ihrem Zwilling angibt.

Die zwei 1-er müssen folglich direkt nebeneinander stehen. Zwischen der einen 2 und der anderen 2 muss genau eine andere Zahl stehen. Zwischen der einen 3 und der anderen 3 müssen genau zwei andere Zahlen stehen. Zwischen der einen 4 und der anderen 4 müssen genau drei andere Zahlen stehen.

Die Lösung bitte in der Form 11223344 eingeben.

Mögliche Lösungen:

41134232 oder 34232411 oder 11342324 oder 11423243 oder 42324311

Kommunikation und Verständigung

Für das Spiel benötigt jeder Mitspielende einen Stift und ein Blatt Papier, ebenso werden Karten mit den unten aufgeführten Begriffen sowie eine Stoppuhr gebraucht.

Es werden mehrere Runden gespielt. In jeder Runde wird eine Person ausgewählt, deren Gedanken gelesen werden. Dann teilt der Mitarbeitende allen eine Kategorie, ein Wort, mit. Jetzt müssen die anderen Mitspielenden auf ihrem Blatt notieren, was ihnen zu dem genannten Wort einfällt und wovon sie sich vorstellen können, dass dieses Wort auch die ausgewählte Person wählen wird. Sie versuchen also ihre Gedanken zu lesen. Dieses Wort schreiben die Spielenden verdeckt auf. Haben alle etwas aufgeschrieben, werden die Stifte weggelegt und die ausgewählte Person sagt laut und deutlich, was ihm zu diesem Wort einfällt. Für jeden Spielenden, der oder die das gleiche Wort wie die ausgewählte Person hat, erhält die Gruppe einen Punkt.

Beispiel:

Der oder die Mitarbeitende nennt das Wort (die Kategorie) Raumfahrt. Jetzt müssen alle Mitspielenden auf ihrem Blatt notieren was ihnen zu dem Wort „Raumfahrt“ einfällt, bzw. was die ausgewählte Person anschließend sagen könnte. Sind alle damit fertig, werden die Stifte zur Seite gelegt und die ausgewählte Person darf antworten. Dieser fällt zuerst „Rakete“ ein. Jetzt wird mit den Antworten der anderen Spielenden verglichen. Wer ebenfalls „Rakete“ auf sein Blatt geschrieben hat, bekommt für diese Spielrunde einen Punkt und die nächste Runde mit einer anderen ausgewählten Person kann beginnen.

Mögliche Kategorien:

Modemarke, Autoteil, Urlaub, Natur, Raumfahrt, Frieden, Computer, Dessert, Religion, Christentum, Haus, Möbelstück, Kleidungsstück, Freibad, Sportart, Schauspieler, Musiker, Keller, Social Network

→ Die Spielenden haben 6 Minuten Zeit

→ Ab 4 richtigen Antworten – 1 Rohstoffkarte; ab 9 richtigen Antworten – 2 Rohstoffkarten; ab 15 richtigen Antworten – 3 Rohstoffkarten

M1 – Friedensprojektkarten



M2 – Projektbaukarte



Schule
Bildung für alle

4x 
Bildung

3x 
Geld

2x 
Kommunikation und
Verständigung



Rathaus
Demokratie

4x 
Menschenrechte
& Gesetze

3x 
Bildung

2x 
Geld



Streitschlichter
Konflikte lösen

4x 
Kommunikation und
Verständigung

3x 
Nächstenliebe

2x 
Fairness



Dialog – Verständigung
zwischen den Religionen

4x 
Kommunikation und
Verständigung

3x 
Nächstenliebe

2x 
Bildung



Gericht
gerechte Urteile fällen

4x 
Fairness

3x 
Menschenrechte
& Gesetze

2x 
Bildung



Polizei
für Recht und Ordnung

4x 
Menschenrechte
& Gesetze

3x 
Fairness

2x 
Kommunikation und
Verständigung



Grundsicherung
genug für alle

4x 
Nächstenliebe

3x 
Geld

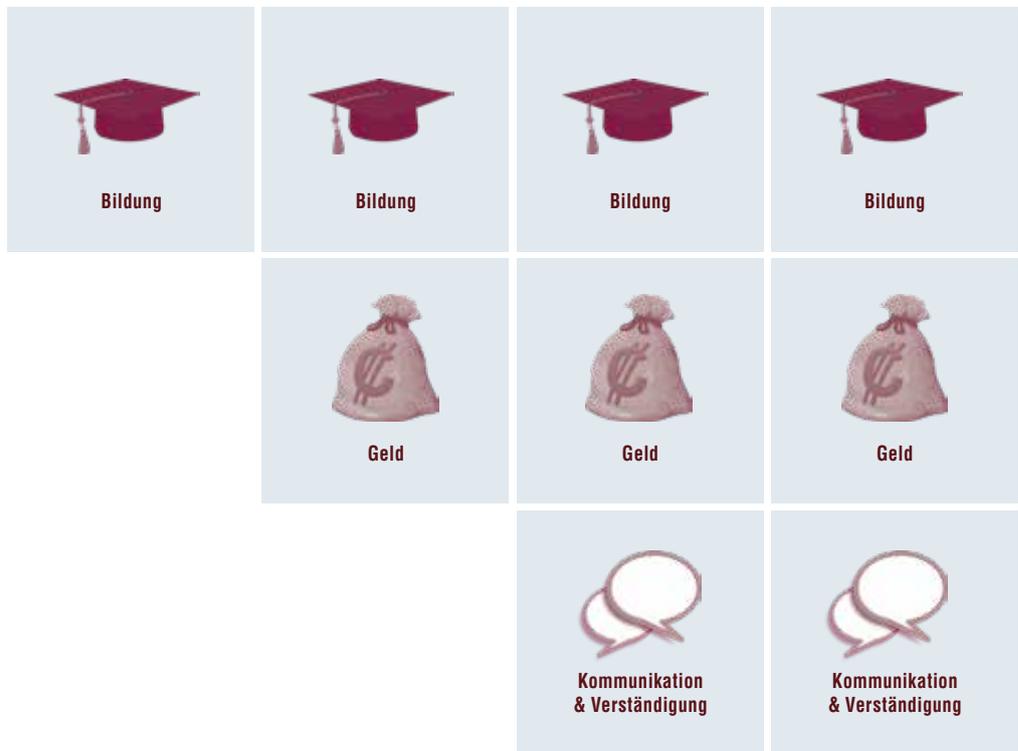
2x 
Menschenrechte
& Gesetze



M3 – Würfelkarte



M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



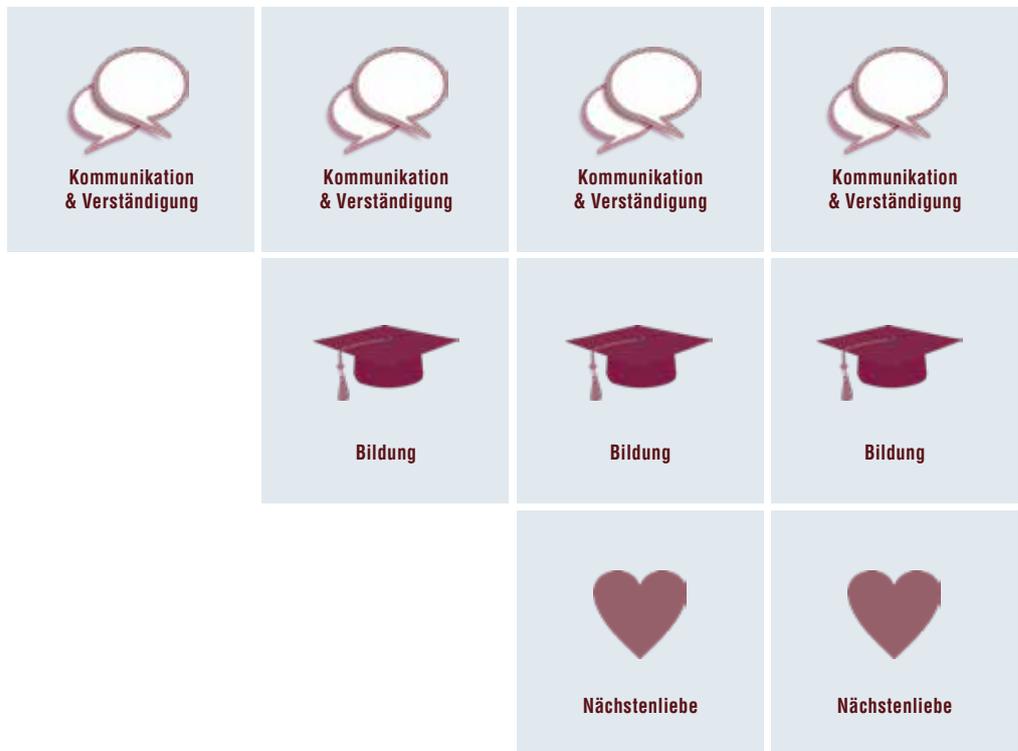
M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



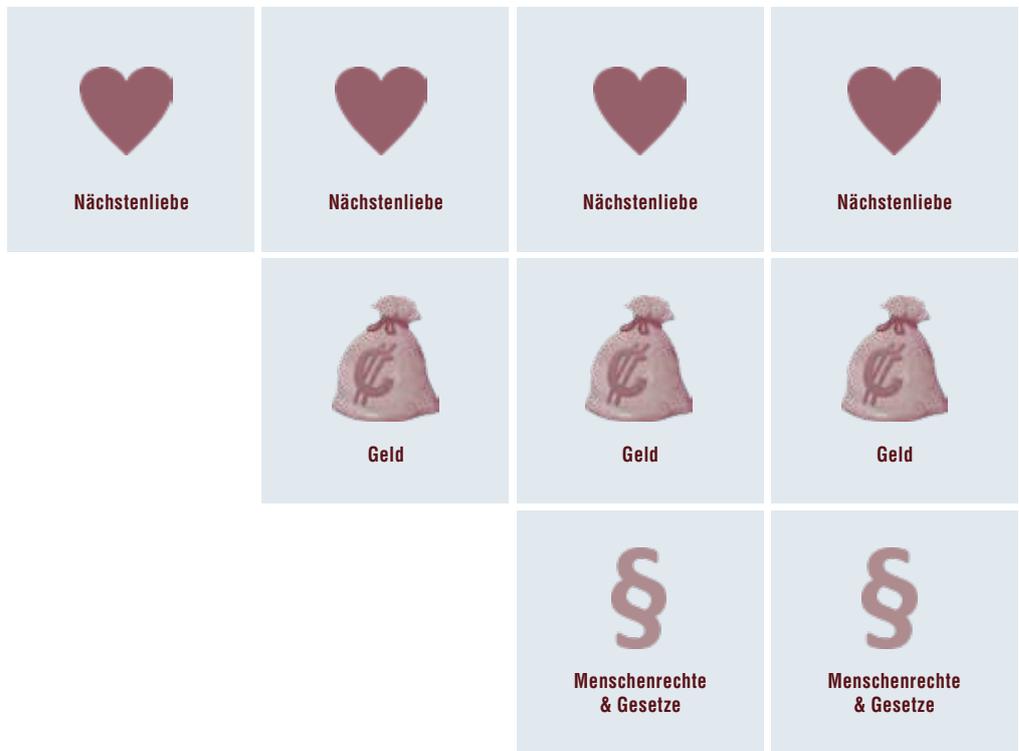
M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



M4 – Rohstoffübersicht für Würfelstelle



M5 – Rohstoffkarten



 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe
 Nächstenliebe	 Nächstenliebe	 Nächstenliebe

M5 – Rohstoffkarten



 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness
 Fairness	 Fairness	 Fairness

M5 – Rohstoffkarten



 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung
 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung	 Kommunikation & Verständigung

M5 – Rohstoffkarten



 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung
 Bildung	 Bildung	 Bildung

M5 – Rohstoffkarten



 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld
 Geld	 Geld	 Geld

M5 – Rohstoffkarten



 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze
 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze	 Menschenrechte & Gesetze

M7 – Stationenschilder

MATERIAL

6



**Kommunikation
& Verständigung**

M7 – Stationenschilder

MATERIAL

6



Fairness

M7 – Stationenschilder

MATERIAL

6



Bildung

M7 – Stationenschilder

MATERIAL

6



Geld

M7 – Stationenschilder



Nächstenliebe

M7 – Stationenschilder



**Menschenrechte
& Gesetze**

M7 – Menschenrechte



Artikel 1 <i>Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit</i>	Artikel 2: <i>Verbot von Diskriminierung</i>	Artikel 3: <i>Recht auf Leben und Freiheit</i>	Artikel 4: <i>Verbot von Sklaverei</i>	Artikel 5: <i>Verbot von Folter</i>	Artikel 6: <i>Recht auf (Menschen)</i>
Artikel 7: <i>Gleichheit vor dem Gesetz</i>	Artikel 8: <i>Anspruch auf (Rechts)Schutz</i>	Artikel 9: <i>Schutz vor Verhaftung und Landesverweis</i>	Artikel 10: <i>Anspruch auf faires Gerichtsverfahren</i>	Artikel 11: <i>Unschuldsvermutung</i>	Artikel 12: <i>Recht auf freie Bestimmung über das eigene Leben</i>
Artikel 12: <i>Recht auf freie Bestimmung über das eigene Leben</i>	Artikel 14: <i>Asylrecht</i>	Artikel 15: <i>Recht auf Staatsangehörigkeit</i>	Artikel 16: <i>Ehe und Familie</i>	Artikel 17: <i>Recht auf Eigentum</i>	Artikel 18: <i>Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit</i>
Artikel 19: <i>Meinungs- und Informationsfreiheit</i>	Artikel 20: <i>Versammlungsfreiheit</i>	Artikel 21: <i>Wahlrecht</i>	Artikel 22: <i>Recht auf soziale Sicherheit</i>	Artikel 23: <i>Recht auf Arbeit und gleichen Lohn</i>	Artikel 24: <i>Recht auf Erholung und Freizeit</i>
Artikel 25: <i>Recht auf Unterstützung in Notlagen</i>	Artikel 26: <i>Recht auf Bildung</i>	Artikel 27: <i>Freiheit der Kultur</i>	Artikel 28: <i>Recht auf soziales System</i>	Artikel 29: <i>Pflichten</i>	Artikel 30: <i>Nutzung der Menschenrechte</i>

M7 – Menschenrechte



Artikel 1	Artikel 2:	Artikel 3:	Artikel 4:	Artikel 5:	Artikel 6:
Artikel 7:	Artikel 8:	Artikel 9:	Artikel 10:	Artikel 11:	Artikel 12:
Artikel 12:	Artikel 14:	Artikel 15:	Artikel 16:	Artikel 17:	Artikel 18:
Artikel 19:	Artikel 20:	Artikel 21:	Artikel 22:	Artikel 23:	Artikel 24:
Artikel 25:	Artikel 26:	Artikel 27:	Artikel 28:	Artikel 29:	Artikel 30: