



Eine Reise um die Welt

SPIELANLEITUNG



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Index

1.Über das Spiel	3
2.Bestandteile des Spiels	4
a) Beiliegende Spielkomponenten	4
b) Zusätzliche Komponenten (nicht im Set enthalten).....	5
3.Zweck des Spiels	5
4.Spielanleitung	7
4.1 Spielkarten	7
4.2 Hilfskarten	8
4.3 Bonuskarten.....	8
4.4 Strafkarten	9
4.5 Regeln und Ablauf.....	10
5.Reflexionsphase.....	14
6.Empfohlene Literatur	15
7.Download des Spiels	15



This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

1. Über das Spiel

Das Spiel „Eine Reise um die Welt“ ist ein Brettspiel, das für Kinder und Jugendliche im Alter von 6-13 Jahren geeignet ist. Ziel des Spiels ist es, den Spieler*innenn ein neues Bewusstsein und Wissen über die verschiedenen Regionen und Kontinente der Welt zu vermitteln, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu erkennen und Weltbürger*innenschaft zu fördern.

Über eine zunehmend vernetzte und globalisierte Welt gibt es viel zu Wissen. Das Wissen ist eine Komponente, um als *Global Citizen* die Gegenwart und Zukunft aktiv mitzugestalten. In dieser Hinsicht unterstreicht das Spiel die Bedeutung von *Global Citizenship Education (GCE)*, indem es eine breite Palette von Themen abdeckt und eine interessante Entdeckungsreise rund um die Welt bietet.

Innerhalb des Spiels werden die Spieler*innenn ihr eigenes Wissen in einem selbstgesteuerten Lernprozess prüfen und erweitern. Die Spieler*innenn begeben sich auf eine imaginäre Reise, in verschiedene Teile der Welt und entdecken dort mithilfe eines Quiz verschiedene Aspekte des Lebens der dort lebenden Menschen und Tiere.

Dieses Spiel ist interdisziplinär angelegt und unterstützt damit sowohl einen fächerübergreifenden als auch den Fachunterricht (z.B. in Geographie, Biologie, Kunst, Literatur).



2. Bestandteile des Spiels

a) Beiliegende Spielkomponenten



1 Spielbrett mit Weltkarte

1 Set mit Spielkarten mit 180 Multiple-Choice- bzw. Richtig/Falsch-Fragen



1 Set Bonuskarten

1 Set Strafkarten



2 Hilfskarten (1 x „Hilfe: Ich brauche mehr Informationen“ und 1 x „Hilfe: Kannst du mich mitnehmen?“)

1 Kopiervorlage „Reisetagebuch“ zur Aufzeichnung der beantworteten Fragen



Spielfiguren

Spielregeln

Mindestzahl an Spieler*innen: 3 Spieler*innen. Bei mehr Spieler*innen kann entweder in Teams mit einem Spielset, oder in mehreren Gruppen mit mehreren Spielsets gespielt werden. Pro Gruppe braucht es 1 Spielset. Hier können zusätzliche Spielsets gratis heruntergeladen und ausgedruckt werden:

<https://transformative-edu.eu/de/uebersicht>

<https://www.suedwind.at/bilden/schulen/projekte/temsic/materialien>

Spieldauer: min. 30 Minuten für das Quiz. Für die Einführung, das Erklären der Regeln und die Reflexionsrunde am Ende wird zusätzlich Zeit benötigt.

b) Zusätzliche Komponenten (nicht im Set enthalten)

- > 1 Weltkarte oder Globus
- > 1 Stoppuhr
- > Papier
- > Stifte

3. Zweck des Spiels

Das Ziel dieses Spiels ist es, die Spieler*innenn zu einer Reise um die Welt einzuladen, um ihre Besonderheiten zu entdecken und die Gewohnheiten und Lebensweisen der verschiedenen Lebewesen, die sie bewohnen zu vergleichen. All dies zielt darauf ab, die Spieler*innenn für Vielfalt und das Wissen zu sensibilisieren, um möglichen Stereotypen und kulturellen Vorurteilen vorzubeugen und sie als neugierige, kritische und aufmerksame Global Citizens zu stärken.

Pädagogische Hintergründe

Das Spiel bietet Anknüpfungspunkte zur Arbeit an ausgewählten Schlüsselkompetenzen, Kenntnissen und Fähigkeiten, die Spieler*innen benötigen, um aktive Weltbürger*innen zu sein. Zu diesen gehören:

- > Selbstwahrnehmung als Weltbürger*in
- > Toleranz und gegenseitiges Verständnis in zwischenmenschlicher Hinsicht
- > Anerkennung der Bedeutung der allgemeinen Menschenrechte
- > Aktive Beteiligung
- > Soziale und wirtschaftliche Gerechtigkeit (Beachtung von Ungleichheiten, Armut, Diskriminierung, Geschlechterfragen usw.)
- > Interkulturelle Kompetenzen (kulturelle Identität und Vielfalt, Dialog, Zusammenarbeit)

Viele dieser Kompetenzen fördern eine Kultur der Demokratie und des globalen Dialogs.

Das Spiel „Meine transformative Reise um die Welt“ ist so konzipiert, dass es die Themen der globalen Agenda 2030 mit ihren 17 Zielen (SDGs) aufgreift.

Dabei werden insbesondere folgenden SDGs angesprochen:

- > SDG 2: Kein Hunger
- > SDG 3: Gesundheit und Wohlbefinden
- > SDG 4: Hochwertige Bildung
- > SDG 5: Geschlechtergleichheit
- > SDG 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen
- > SDG 7: Bezahlbare und saubere Energie
- > SDG 10: Weniger Ungleichheiten
- > SDG 12: Nachhaltige/r Konsum und Produktion
- > SDG 13: Maßnahmen zum Klimaschutz
- > SDG 14: Leben unter Wasser
- > SDG 15: Leben an Land

4. Spielanleitung

4.1 Spielkarten

Das Brettspiel „Eine Reise um die Welt“ besteht aus einem Satz Spielkarten mit insgesamt 180 Fragen, die die Spieler*innen beantworten müssen. Die 180 Fragen sind nach Kontinenten und Themen geordnet.

Im Spiel haben wir:



5 Kontinente: Europa, Amerika, Afrika, Asien, Ozeanien



Umwelt



Klima



Tiere



Kultur




Ernährung und
Lebensmittel



Frieden und
Gerechtigkeit

6 spezifische Themen. Die Themen stehen für die verschiedenen Wissensbereiche: a) Umwelt, b) Klima, c) Tiere, d) Kultur, e) Lebensmittel und Ernährung, f) Frieden und Gerechtigkeit.

Für jeden Kontinent gibt es 6 Fragen pro Thema, also insgesamt 36 Fragen.

Achtung! Die schwierigsten Fragen sind mit folgendem Symbol markiert: . Wenn diese als zu schwer für die Spieler*innen erachtet werden, dürfen sie übersprungen werden.

4.2 Hilfskarten

Um die Dynamik des Spiels zu erhöhen und es für die wartenden Spieler*innen interaktiver zu gestalten, werden zwei Hilfskarten oberhalb des Spielbretts hingelegt:

Die Karte „Ich brauche mehr Informationen“: Der*die Spieler*in/das Team bittet jemanden um Hilfe, um die Frage zu beantworten. Diese Karte darf jederzeit benutzt werden, wenn der*die Spieler*in/das Team die Antwort nicht selbst weiß.

Die Karte „Hilfe: Kannst du mich mitnehmen“: Wenn ein*e Spieler*in (gerade nicht am Zug/aus einem anderen Team) die Antwort weißt, kann er*sie helfen und die richtige Antwort nennen. Sie dürfen dann die Reise gemeinsam fortsetzen. Diese Karte darf jederzeit benutzt werden.

Durch die Hilfskarten profitieren alle Spieler*innen und markieren die richtige Antwort in ihrem eigenen Reisetagebuch.

4.3 Bonuskarten

Um die Spieler*innen bei ihrer Erkundung der Welt zu unterstützen, finden sie während der Reise eine Reihe von Bonuskarten, die ihnen bestimmte Vorteile verschaffen. Auf diese Weise können die Spieler*innen ihre Reise



um die Welt etwas leichter fortsetzen. Diese Karten werden gut unter die Spielkarten gemischt.

Arten von Bonuskarten:

- > Bonuskarte „Prämienreise“ (4 Stück im Set)
- > Bonuskarte „Viel gelernt“ (4 Stück im Set) >> Name verändern??
Vertiefendes Lernen? Gut gelernt?

4.4 Strafkarten

Eine Reise um die Welt kann jedoch auch ihre Tücken haben! Die Strafkarten enthalten kleine „Rückschläge“, die die Reise verlangsamen, aber die Erkundung nicht verhindern. Auch diese Karten werden gut unter die Spielkarten gemischt. Der Gebrauch der Strafkarten ist optional, sie können in der Anzahl reduziert oder auch ganz weggelassen werden, um die Spieler*innen nicht unnötig zu frustrieren.



Arten von Strafkarten:

- > Strafkarte „Vergessener Koffer“ (4 Stück im Set)
- > Strafkarte „Amnesie“ (4 Stück im Set)



4.5 Regeln und Ablauf

Im Folgenden wird der Spielablauf Schritt für Schritt beschrieben:

Schritt 1:

Wenn mehrere Spieler*innen teilnehmen, können zwei Gruppen gebildet werden, jede Kleingruppe erhält ein Spielset. Hier können zusätzliche Spielsets gratis heruntergeladen und ausgedruckt werden:

<https://transformative-edu.eu/de/uebersicht>

<https://www.suedwind.at/bilden/schulen/projekte/temsic/materialien>

Schritt 2:

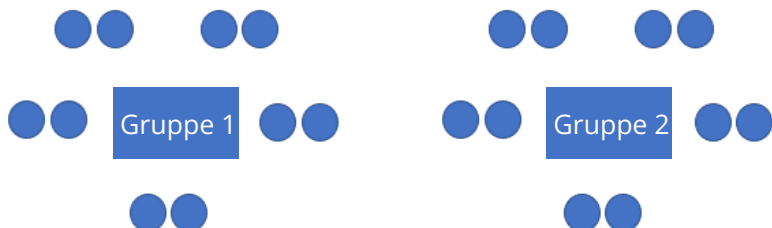
Jede Kleingruppe erhält ein Spielset (Spielbrett, Spielkarten, Bonuskarten, Strafkarten, Hilfskarten, Reisetagebücher in entsprechender Anzahl der Teams)

Schritt 3:

In jeder Kleingruppe werden Teams gebildet und jedes Team wird später einem Kontinent auf dem Spielbrett zugewiesen (1 in Europa, 1 in Amerika, 1 in Asien, 1 in Ozeanien, 1 in Afrika = 5 Teams mit je 2 Spieler*innen).

In jeder Kleingruppe spielen die Teams gegeneinander.

Hier wird das Beispiel verbildlicht:



Bevor das Spiel beginnen, sollten alle Spielkarten inklusive der Bonus- und Strafkarten (optional) gut gemischt werden. Die zwei Hilfskarten werden oberhalb des Spielbrettes platziert.

Schritt 4:

Die Spielfiguren der Teams werden nun jeweils auf einen freien Kontinent gesetzt, jedes Team bekommt ein Reisetagebuch und das Spiel beginnt.

Achtung!

Regel 1:

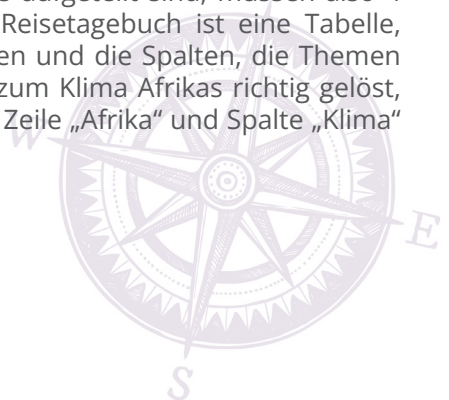
Die **Teams dürfen die Fragen nicht selbst lesen, sondern müssen sie nur beantworten.** Es ist daher die Aufgabe des Teams zu ihrer linken Seite, dem spielenden Team die Frage (laut) vorzulesen. Die Antworten sind auf den Karten ersichtlich (fett gedruckt).

Regel 2:

Wird die Frage richtig erraten, z. B. eine Klima-Frage zu Afrika, **muss sich das Team nicht physisch bewegen, sondern setzt die Spielfigur am Spielbrett in Afrika ab. Anschließend nicht vergessen, das Reisetagebuch entsprechend anzukreuzen!**

Regel 3:

Das Reisetagebuch ist ein Hilfsmittel, das jedem Team ausgehändigt wird (bei 12 Spieler*innen, die in 4 Teams aufgeteilt sind, müssen also 4 Reisetagebücher gedruckt werden). Das Reisetagebuch ist eine Tabelle, wobei die Zeilen die Kontinente bezeichnen und die Spalten, die Themen angeben. Wird beispielsweise eine Frage zum Klima Afrikas richtig gelöst, wird in der betreffenden Box, die sich aus Zeile „Afrika“ und Spalte „Klima“ ergibt ein Kreuz gemacht.



Schritt 5:

Das Team mit der jüngsten Spielerin*dem jüngsten Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das Team auf der linken Seite zieht eine Karte vom Stapel muss eine Frage laut vorlesen, während das Team, das gerade an der Reihe ist, versucht, die Frage zu beantworten.

Die Antwort wird nicht gewusst? Dann kann das Team ein anderes Team um Hilfe bitten mittels Hilfskarte „Hilfe: Ich brauche mehr Informationen“.

Wenn ein*e andere Spieler*in die Antwort weiß und dem anderen Team helfen möchte, benutzt er*sie die Hilfskarte „Hilfe: Kannst du mich mitnehmen?“

Nicht vergessen: Wenn die Hilfskarten verwendet werden, profitieren alle Spieler*innen davon und markieren die richtige Antwort in ihrem eigenen Reisetagebuch.

Schritt 6:

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, die Spieler*innen beginnen zu reisen und die Welt zu erkunden und jedes Team füllt entsprechend das Reisetagebuch aus.

Was wäre wenn...

... wir eine Bonuskarte ziehen?

Die Bonuskarte bringt einen kleinen Vorteil, nämlich die Möglichkeit, ein einzelnes Feld oder eine ganze Zeile im Reisebericht anzukreuzen. Es ist daher wichtig, richtig zwischen beiden zu unterscheiden, da sie unterschiedliche Vor- und Nachteile aufweisen.

Es gibt zwei Arten von Bonuskarten:

- > Bonuskarte „Prämienreise“ (4 Stück im Set): Mit dieser Karte kannst du eine ganze Zeile in deinem Reisetagebuch ankreuzen. Das Team, das zufällig die Bonuskarte „Prämienreise“ vom Stapel zieht, darf dann eine ganze Zeile eines Kontinents seiner Wahl ausfüllen (X auf alle Kästchen in der Reihe des gewählten Kontinents setzen).
- > Bonuskarte „Viel gelernt“ (4 Stück im Set): Diese Karte erlaubt es dem Team, ein Feld im Reisetagebuch zu füllen. Das Team, das die Bonuskarte „Viel gelernt“ zufällig vom Stapel zieht, darf ein frei gewähltes Kästchen des Reisetagebuchs ankreuzen. Schlau ist es, dafür ein Kästchen zu wählen, welches man vielleicht schwierig selbst beantworten kann. Weiß das Team beispielsweise wenig über Ozeanien, dann ist es klug, ein Kästchen in der Zeile Ozeanien zu wählen.

...wir eine Strafkarte ziehen?

Die Strafkarte bedeutet einen kleinen Nachteil zu haben auf der Reise. Sie führt zur Löschung eines einzelnen Feldes oder einer ganzen Zeile im Reisetagebuch.

Es gibt zwei Arten von Strafkarten:

- > Strafkarte „Vergessener Koffer“ (4 Stück im Set): Diese Karte führt zur Streichung einer ganzen Zeile (nach Wahl) des Reisetagebuchs. Das Team wählt einen beliebigen Kontinent und löscht die entsprechende Zeile. Das Team spielt trotz Streichung weiterhin mit, sobald es wieder an der Reihe ist.
- > Strafkarte „Amnesie“ (4 Stück im Set): Diese Karte löscht nur ein Feld (nach Wahl) im Reisetagebuch. Das Team wählt einen Kontinent und löscht ein entsprechendes Kästchen. Das Team spielt trotz Streichung

weiterhin mit, sobald es wieder an der Reihe ist.

... die Zeit abläuft, aber die Reisetagebücher noch nicht fertig ausgefüllt sind?

Was tun, wenn die Zeit davonläuft? Keine Panik! Es gibt zwei Möglichkeiten:

- > Das Spiel endet, weil die Zeit abläuft, aber es ist möglich mit den Spieler*innen in der nächsten Stunde dort weiterspielen, wo sie gerade aufgehört haben. Es ist ratsam, ein Foto des Spielbretts zu machen, damit man sich merken kann, auf welchem Kontinent die einzelnen Teams standen, um dann von dort aus weiterzuspielen.
- > Das Spiel endet, die Zeit ist abgelaufen und es gibt keine Möglichkeit, in einer weiteren Stunde zu spielen. In diesem Fall kommt die Gruppe zurück ins Plenum und es wird gemeinsam Überraschendes, neues Wissen miteinander geteilt. Die Lehrperson kann zum Teil mit spannenden Fakten und weiterführend ergänzen.

TIPP: Das Spiel ist in einer oder mehreren Unterrichtseinheiten spielbar, je nach verfügbaren Zeitressourcen. Wichtig ist, dass die Lehrkraft mindestens 15 Minuten Zeit für eine gemeinsame Reflexion hat, um den Wettbewerb aufzulösen und das gemeinsam erworbene Wissen auszutauschen und zu reflektieren.

5. Reflexionsphase

Die Spieler*innen verfügen nun über ein gewisses Wissen über die Welt, sind sicherlich besser informiert und haben neue Gebiete, Menschen und Tiere entdeckt. Diese oder ähnliche Fragen können zur Reflexion gestellt werden (je nach Alter und Wissensstand):

- > Was hast du über die Kontinente gelernt?
- > Was hast du über die Menschen gelernt, die dort leben?
- > Was mochtest du an diesem Spiel besonders? Was nicht?
- > Wie war eure Zusammenarbeit im Team?
- > Wie hast du dich im Spiel gefühlt? Inkludiert? Ausgeschlossen?
- > Welche Rolle hattest du während des Spiels? Hast du dich damit wohl gefühlt oder eher nicht?
- > Hast du dich bemüht, andere zu inkludieren oder zu helfen?
- > Was bedeutet es, ein Global Citizen zu sein?
- > Was bedeutet Weltbürger*innenschaft?

- > Was ist eine multikulturelle Gesellschaft?
- > Was sind die allgemeinen Menschenrechte?
- > Was ist der Grundsatz der Nichtdiskriminierung?

6. Empfohlene Literatur

Global Citizenship Education (UNESCO):

<https://en.unesco.org/themes/gced>

Bekämpfung von Diskriminierung (Europarat):

https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/tackling-discrimination/-/asset_publisher/4a3esYbkstv9/content/improving-well-being-at-school?_101_INSTANCE_4a3esYbkstv9_viewMode=view/

Ziele für nachhaltige Entwicklung (Vereinte Nationen):

<https://sdgs.un.org/goals>

7. Download des Spiels





InteRed
por una educación transformadora



SÜDWIND



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.