



ACT-Game

Das Active Citizen-Team-Game

Instruktionen für Superheld:innen

Autor:innen

Susanne Linde & Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Layout

Pantelis Balaouras, GUnet, Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Erklärung zu den Urheberrechten:

Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License*.



Unter dieser Lizenz ist erlaubt:

share — das Material in einem beliebigen Medium oder Format zu kopieren und weiter zu verbreiten.

adapt — das Material umzugestalten und darauf aufzubauen.

Sofern die **folgenden Bedingungen eingehalten** werden:

Attribution —

1. Sie müssen eine angemessene **Quellenangabe** machen:
European Heart Project, www.european-heart.eu
Name(n) der Autor:innen des jeweiligen Materials, falls angegeben
2. Sie müssen diesen **Link zur Lizenz** angeben:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
3. Sie müssen darauf **hinweisen, wenn Änderungen vorgenommen wurden**.
Sie können dies in jeder angemessenen Weise tun, jedoch nicht in einer Weise, die den Eindruck erweckt, dass der Lizenzgeber Sie oder Ihre Nutzung unterstützt.

NonCommercial — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.

ShareAlike — Wenn Sie das Material bearbeiten, umgestalten oder darauf aufbauen, müssen Sie Ihre Beiträge unter der gleichen Lizenz wie das Original verbreiten.

ACT-Game Level 3

Also gut! Jetzt seid ihr bereit zu handeln! Löst das Problem eurer Ausgangssituation, die ihr in Level 1 entwickelt habt, oder verbessert sie zumindest! Da ihr nun über die Superkräfte eurer Avatare verfügt, habt ihr natürlich auch die nötigen Fähigkeiten und Werkzeuge dafür.

Ihr werdet wieder selbstständig als Team spielen. Dazu möchten wir euch an einige Regeln der Zusammenarbeit erinnern. Die Einhaltung dieser Regeln wird euch dabei helfen, Schritt für Schritt eine gute Lösung zu finden. Im nächsten Level werdet ihr die Qualität eurer Teamarbeit bewerten und dafür Punkte erhalten.

Das gemeinsame Ziel ist es, Schritt für Schritt eine gute Lösung zu erarbeiten.

Die Anweisungen müssen befolgt werden.

Hört euch gegenseitig zu und lasst die anderen ausreden.

Respektiert die anderen im Team.

Als Team seid ihr aufeinander angewiesen, also tragt so gut ihr könnt dazu bei.

Der ACT-Level besteht aus fünf einzelnen Aktionen. Jede Aktion wird von einem anderen Mitglied eures Teams geleitet.

WICHTIG! Eine Aktion zu leiten bedeutet **NICHT**, dass du alles alleine machen sollst. Ganz im Gegenteil: Deine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass alle beteiligt sind, Fragen zu stellen und am Ende die Ergebnisse zusammenzufassen.

Dies ist ein erlebnisorientiertes Spiel. Du kannst am meisten für dich herausholen, wenn du aus deiner Komfortzone austrittst. Nutze die Gelegenheit, neue Rollen auszuprobieren, neue Stärken zu entdecken und dich zu trauen, Fehler zu machen.

Wir wünschen dir, dass dieses Spiel eine spannende Erfahrung für dich wird!

So geht es:

Wie ihr auf dem Spielplan seht, beginnt ihr mit der Aktion "Respekt" und schließt eure Aktionen mit "Kontakt" ab. Euer Team hat für jede Aktion **15 Minuten** Zeit.

Aktion 1 - RESPEKTIERE

Erkenne die unterschiedlichen Bedürfnisse

Eine:r aus eurem Team hat die Superkräfte, diesen Prozess zu leiten. Er oder sie sorgt dafür, dass alle **Bedürfnisse erkannt werden**, insbesondere diejenigen, die in der aktuellen Situation **bedroht** sind. Schließlich **fasst er oder sie die Situation zusammen**: Was muss geklärt oder verbessert werden? Überlegt euch, wer von euch über diese Superkräfte verfügt und daher diese Aktion des Spiels leiten kann.

Denkt nun an die Ausgangssituation, die ihr in Level 1 erfunden habt.

1. Welche Personen sind betroffen?

Die Aufgabe besteht darin, die drei bis vier wichtigsten Personen in eurer Ausgangssituation zu bestimmen. Beteiligte Personen können die Akteure aus den gezogenen Personenkarten sein, aber auch andere. Denkt an Personen, die direkt von der Situation betroffen sind, aber auch an Interessenvertreter, Profiteure und Entscheidungsträger. Wählt die wichtigsten 3-4 Personen aus. Es kann auch sein, dass eine ganze Gruppe von Personen in eurer Geschichte maßgeblich betroffen ist. In diesem Fall denkt an eine Person, die dieser Gruppe eine Stimme gibt.

Beispiel: Die Arbeiter:innen in einer Fabrik leiden unter den schlechten Arbeitsbedingungen. Stellt euch vor, dass diese Arbeiter:innen einen Sprecher oder eine Sprecherin haben, der oder die sie vertritt.

Tragt die drei oder vier Personen in euren Spielplan ein.

2. Versetzt euch in die Lage der beteiligten Personen und fühlt euch in ihre Bedürfnisse ein

Beantwortet für jede beteiligte Person die Fragen auf eurem Spielplan.

3. Kurze Zusammenfassung der Situation:

Was ist euer Gesamteindruck von der Situation:

Was muss geklärt oder verbessert werden?

Es geht noch nicht um die Frage, WIE ihr die Situation verbessern wollt. Es geht nur darum, WAS an der Situation FÜR WEN falsch ist und was deshalb verbessert werden sollte.

Schreibt eine kurze Zusammenfassung der Situation an eure Tafel.

Aktion 2 – ERFORSCHEN

Finde mehr Informationen!

Eine:r aus eurem Team kann diesen Prozess mit ihren oder seinen besonderen Fähigkeiten am besten leiten. Sie oder er hat die **Herausforderung, die wichtigsten Informationen** zu eurer Ausgangssituation **zu sammeln**.

Es ist zu früh, einen Plan zu machen, bevor alle notwendigen Informationen gesammelt wurden. Überlegt gemeinsam, was ihr noch wissen müsst, bevor ihr eine Strategie entwickelt.

- *Überlegt euch Themen und Schlüsselwörter für die Suche im Internet*
- *Versucht, Zahlen und Fakten zum Thema zu finden.*
- *Denkt auch an Reportagen oder Berichte über ähnliche Situationen*
- *Könnt ihr auch Informationen über gesetzliche Regelungen finden?*

Auf dem Spielplan findet ihr weitere Hinweise auf Informationsquellen. Ihr könnt auch die QR-Codes auf den Themenkarten verwenden, um weitere Informationen zu erhalten. Nehmt euch Zeit und findet so viele nützliche Informationen über das Problem wie möglich.

Fasst die wichtigsten Informationen in dem entsprechenden Feld am unteren Rand eures Spielplans zusammen.



Wenn ihr noch etwas Zeit habt: Denkt euch die witzigste Lösung für das Problem aus!

Aktion 3 – PRIORISIERE

Erkenne deine Möglichkeiten

Was würdet ihr als nächstes tun? Ihr wisst, was ihr ändern wollt und habt weitere Informationen gesammelt. Wahrscheinlich habt ihr mehrere Handlungsoptionen, aber was ist die beste Strategie?

Auf eurem Spielbrett findet ihr ein Bild mit den Kriterien, die eine gute Strategie ausmachen.

WICHTIG: Eine gute Lösung kann auch zumutbare Nachteile für Personen beinhalten, wenn es gleichzeitig Verbesserungen für sie gibt, die die Nachteile ausgleichen können. Ist dies jedoch nicht der Fall, werden die Betroffenen jedoch kaum zustimmen. Wenn ihr mehr Informationen dazu braucht, um weitermachen zu können, fragt eure Lehrerin oder euren Lehrer.

Ihr seid jetzt an einem sehr wichtigen Punkt angelangt, an dem viele Menschen - selbst mächtige Entscheidungsträger - den Mut und die Kraft verlieren, wirklich dranzubleiben. Aber ihr gebt euch nicht mit einer kurzfristigen Lösung zufrieden, denn ...

... ihr habt den Superhelden oder die Superheldin unter euch, der dem Team hilft, die **besten Möglichkeiten oder Optionen** für euer Problem zu sammeln. Ihr wollt eine Lösung finden, die für alle Beteiligten gut ist und zumindest nicht schlechter für andere oder die Zukunft! Er oder sie **leitet** die Aktion an.

Findet 3-4 Strategien zur Verbesserung des Problems. Fasst jede Strategie oder Option in einem klar verständlichen Satz zusammen.

Schreibt die Sätze in den Optionen 1 bis 4 auf euren Spielplan. Wenn ihr nur drei Strategien oder Optionen formuliert, bleibt die Option 4 leer.

Aktion 4 – ENTSCHEIDE

Wählt die bestmögliche Strategie

Welche der Optionen wählt ihr nun? Bei einer einfachen Abstimmung könnten sich diejenigen im Team, die dagegen gestimmt haben, übergangen fühlen und wichtige Einwände könnten übersehen werden. Deshalb ist es besser, die Methode des Systemischen Konsensierens zu

ACT-Game Instruktionen für Superheld:innen

wählen. Anstelle von "wer ist dafür und wer ist dagegen" wird die Lösung gesucht, gegen die es die wenigsten Einwände gibt.

Euer Team hat es da leicht, denn ihr habt die Superheldin oder den Superhelden unter euch, die oder der die **Entscheidungsfindung** leiten kann. Sie oder er verfügt über das **Konsensier-Tool**.

Schaut euch die Liste der Optionen an, die ihr in Aktion 3 aufgeschrieben habt. Nun ist es an der Zeit, als Team zu entscheiden, welche der Strategien ihr für die beste haltet. Findet die Option mit den wenigsten Einwänden. Wenn ihr den QR-Code auf eurer Tafel scannt, könnt ihr euch ein kurzes Video ansehen, in dem die Technik des systemischen Konsensierens erklärt wird.



Beide Hände nach unten bedeutet:

Ich kann dieser Lösung voll und ganz zustimmen; ich bin einverstanden. Das nennt man auch **Konsens**.



Eine Hand unten und eine Hand oben bedeutet:

Im Prinzip kann ich auch mit dieser Lösung leben, aber ich habe Vorbehalte. Ich habe einen **Einwand**.



Beide Hände oben bedeutet:

Ich kann diese Lösung nicht unterstützen, weil ich einen oder mehrere wesentliche Werte von mir oder unserer Gemeinschaft dadurch gefährdet sehe. Ich habe einen **Widerstand**.

Instruktionen für den Superhelden oder die Superheldin, der oder die die Aktion leitet:

Lies deinem Team zuerst die Option 0 vor und bitte alle, gleichzeitig ihr Handzeichen für diese Option zu geben. Natürlich darfst auch du dein Handzeichen geben.

Trage für jede Option die Anzahl der Handzeichen in die Tabelle auf deinem Spielplan ein.

Wenn es zum Beispiel eine Zustimmung (beide Hände nach unten), einen Einwand (eine Hand nach unten, eine Hand nach oben) und zwei Widerstände (beide Hände nach oben) zu Option 0 gibt, trage dies so in die Tabelle ein:

	Konsens	Einwand	Widerstand
Option 0	1	1	2
Option 1			
Option 2			
Option 3			
Option 4			

Dasselbe machst du der Reihe nach mit den anderen Optionen.

Lösung: Die beste Lösung ist die Option, die die wenigsten Einwände und KEINEN Widerstand hervorruft.

Wenn es keine Option ohne Widerstand gibt (beide Hände hoch), wähle die Option mit den wenigsten Widerständen und frage die Teammitglieder, die den Widerstand gegeben haben, welche Werte sie in Gefahr sehen. Frage sie auch, was an dieser Option geändert werden müsste, damit sie keinen Widerstand dagegen haben. Frage die anderen, ob sich ihre Bewertung der Option aufgrund dieser Aussage geändert hat. Wird der Widerstand nicht aufgegeben, muss gemeinsam eine noch bessere Lösung gefunden werden. Wenn du Unterstützung brauchst, kann dir deine Lehrerin oder dein Lehrer dabei helfen.

Notiere die Strategie, für die sich das Team entschieden hat, unten am Spielplan.

Aktion 5 – KONTAKTIERE

Geh in Kontakt!

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es fast geschafft! Ihr habt eine klare Lösung für das Problem!

Ihr seid den beteiligten Personen deutlich voraus. Nun gilt es, sie in der letzten Aktion mit ins Boot zu holen, damit auch sie Teil der Lösung werden. Aber wie?

Kein Problem, ein Mitglied eures Teams hat die Superkräfte, mit den Personen **in Kontakt zu treten** und ihre **Bedürfnisse anzusprechen!**

Und so schließt sich der Kreis, denn dazu braucht ihr die Erkenntnisse aus Aktion 1:

Überlegt euch zunächst, welche Personen ihr in dieser Aktion ansprechen wollt. Wenn es andere wichtige Personen gibt als die in Aktion 1 genannten, zum Beispiel wichtige politische

ACT-Game Instruktionen für Superheld:innen

Entscheidungsträger:innen, denkt auch an diese. Schreibt die vier wichtigsten Personen auf euren Spielplan.

Stellt euch vor, dass ihr eine Person nach der anderen direkt ansprecht. Schreibt auf ein Blatt Papier, was ihr jeder Person sagen wollt.

→ **Formuliert klare Sätze.**

→ **Geht auf die Situation und die Bedürfnisse der Person ein.**

→ **Es ist wichtig, dass sich die angesprochene Person verstanden und nicht angegriffen fühlt.**

Nutzt diese vier Schritte, um mit der anderen Person in Kontakt zu gehen und euren Vorschlag zu formulieren. Das wird ihm oder ihr helfen, euren Vorschlag zu verstehen und wirklich darüber nachzudenken.

Kontakt in vier Schritten

Beschreibe die Ausgangssituation

Achte darauf, dass du beschreibst und nicht urteilst, beschreibe neutral und ohne Schuldzuweisung.

Beschreibe die Folgen

- *Welche Nachteile hat diese Situation möglicherweise für die Person und andere Beteiligte?*
- *Welche Bedürfnisse sind dadurch für die Person und andere gefährdet?*

Schlage eine Lösung vor

Formuliere die Lösung, die du vorschlagen möchtest. Beschreibe, wie sie die Grundbedürfnisse der beteiligten Personen besser befriedigt. Falls der Vorschlag auch Nachteile für die angesprochene Person mit sich bringt, zeige auf, welche Vorteile diese kompensieren könnten. Was wird er oder sie stattdessen gewinnen? Vielleicht ist es eine andere Möglichkeit, ein Bedürfnis von ihm oder ihr zu erfüllen?

Bitte um Zustimmung

Frage deinen Partner oder deine Partnerin, was er oder sie über deinen Vorschlag denkt und unter welchen Bedingungen er oder sie zustimmen könnte.

Geschafft! Wir laden dich ein, das Gelernte so oft wie möglich anzuwenden und damit weiter zu üben. Egal, wofür du diese Fähigkeiten in Zukunft nutzen willst,

...wir wünschen dir viel Glück und Erfolg dabei!