



ACT-Game

Das Active-Citizen-Team-Game



Über das ACT-Game

- Das ACT-Game ist ein kooperatives Spiel, das im Rahmen des European Heart Project entwickelt wurde.
- Dieses Spiel soll junge Menschen nicht nur ermutigen, sich mit ihren Ideen in die Gesellschaft einzubringen, sondern ihnen auch das nötige Werkzeug in die Hand geben.



Über das ACT-Game

- Auf spielerische Art und Weise setzt man sich mit brennenden gesellschaftspolitischen Themen auseinander und trainiert Fähigkeiten, die man braucht, um als mündige Bürger:innen zu HANDELN:
 - *Empathie, um Bedürfnisse zu erkennen,*
 - *Offenheit, um neue Wege gehen zu können,*
 - *Führung, um andere zu führen, ohne sie zu dominieren,*
 - *Besonnenheit und Verantwortung, mutige Entscheidungen zu treffen,*
 - *Die Fähigkeit, sich auf andere einzulassen, die nicht die gleiche Meinung teilen,*
 - *Kommunikationsfähigkeiten, um wirklich mit anderen in Kontakt zu treten.*



Über das ACT-Game

- Auch wenn es sich um ein kooperatives Spiel handelt, gewinnt am Ende ein Team, um die Schülerinnen und Schüler zu motivieren, sich zu engagieren und ihr Bestes zu geben.
- Ziel ist es, das Spiel zu einer neuen aufregenden Erfahrung für alle zu machen, und in diesem Sinne wird jeder Schüler, jede Schülerin, der oder die teilnimmt, ein:e Gewinner:in sein!

Auf den folgenden Folien finden Sie eine Anleitung, die Sie Ihren Schülerinnen und Schülern zeigen können, um das Spiel zu erklären.



Worum geht es?

Viele junge Menschen auf der ganzen Welt haben den Wunsch, etwas in der Welt zum Besseren zu verändern, verfügen aber oft nicht über die richtigen Mittel, um dies zu tun. Wenn man nicht weiß, wo oder wie man etwas anfangen soll, verliert man schnell den Mut.

Was sollte eurer Meinung nach in der heutigen Welt verbessert oder verändert werden?

Einige dieser Themen werdet ihr im Spiel wiederfinden. Die Aufgabe besteht darin, eine interessante Ausgangssituation zu entwickeln und diese gemeinsam zu lösen



ACT-Game

Jeweils fünf Schüler:innen bilden ein Team.

Das sind die Spielregeln:

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

Es gibt Anweisungen für das Spiel, die befolgt werden müssen.

Hört einander zu und lasst die anderen ausreden. Respektiert die anderen im Team.

Als Team seid ihr aufeinander angewiesen, also helft einander so gut ihr könnt!



Level 1

Erfindet eine Ausgangssituation!

Benötigte Materialien für jedes Team:

- Spielplan 1
- Stapel Personenkarten
- Stapel Ortskarten
- Stapel Themenkarten

Jedes Team zieht 2 Personenkarten, eine Ortskarte und eine Themenkarte. Ihr habt nun zehn Minuten Zeit, um mit diesen vier Karten eine spannende Ausgangssituation für das Spiel zu entwickeln.

Zieht zwei Karten vom Stapel der Personenkarten und je eine Karte von den beiden anderen Stapeln.

Spieplan Level 1

Ihr habt 10 Minuten Zeit, um mit diesen vier Karten eine spannende Ausgangssituation für das Spiel zu entwickeln:



Es ist wichtig, dass ...



- alle im Team einbezogen sind.
- ihr eine Ausgangssituation entwickelt, in der es um eine Herausforderung geht (etwas passt nicht für alle und muss geändert werden, damit es für die Beteiligten besser wird).
- die Ausgangssituation logisch und verständlich ist.
- ihr die Ausgangssituation interessant findet.



Kriterien	★ Punkte zu vergeben	⊕ Summe
! ? interessant	max. 5 pro Team	
⚙️ logisch	max. 5 pro Team	
🏃 Herausforderung	max. 5 pro Team	
👍 Likes	1 pro Schüler:in	
🤝 teamwork	max. 10 pro Team	



Level 1

Erfindet eine Ausgangssituation!

Die Geschichte kann in der Vergangenheit, in der Gegenwart, in der Zukunft oder in einem anderen Universum spielen. Es können auch andere Betroffene involviert sein, so dass man die Geschichte nicht auf die Akteur:innen reduzieren muss, die man aus den Karten zieht. Wenn man nun die Ausgangssituation entwickelt, ...

ist wichtig, dass ...

- **jede:r im Team involviert ist .**
- **ihr eine Ausgangssituation entwickelt, die eine Herausforderung für alle ist (etwas stimmt nicht für alle und muss geändert werden, um es für die beteiligten Personen besser zu machen).**
- **die Geschichte logisch und verständlich ist.**
- **ihr die Geschichte interessant findet.**



Die Herausforderung ergibt sich aus der Mischung der gezogenen Karten, der Vorstellungskraft und dem Wissen der Teams.

Beispiel









- Personen: Arbeiter:in, Lobbyist:in
- Standortkarte: Regenwald
- Themenkarte: Müll

Ausgangssituation: Ein:e Lobbyist:in unternimmt im Urlaub eine Tour durch den Regenwald. Am Rande des Waldes kommt die Gruppe an einer riesigen Plastikmülldeponie vorbei. Besorgt fragt der:die Lobbyist:in eine:n Arbeiter:in, woher all dieser Müll kommt und was mit ihm geschehen wird.



Evaluation

Jedes Team präsentiert den anderen seine Geschichte. Nachdem ein Team seine Ausgangssituation dargestellt hat, erhält es Punkte von den anderen Teams.

 Kriterien	 Punkte zu vergeben	 Summe
 interessant	max. 5 pro Team	
 logisch	max. 5 pro Team	
 Herausforderung	max. 5 pro Team	
 Likes	1 pro Schüler:in	
 teamwork	max. 10 pro Team	

Summe



Level 2

Holt euch eure Avatare!

Benötigte Materialien für jedes Team:

- Spielplan 2
- 55 Befindlichkeits-Karten
- 5 Superpower-Karten
- Ein Smartphone



Super! Jetzt habt ihr eine Ausgangssituation für euer ACT-Game! Es erwartet euch ein spannendes Abenteuer, aber ihr könnt nur dann eine gute Lösung finden, wenn jeder sein / jede ihr Bestes gibt. Habt ihr die notwendigen Fähigkeiten, um das Abenteuer zu vollenden?

Kein Problem! Wenn ihr diesen ersten Test besteht, werden Avatare zur Hilfe kommen. Holt euch jetzt eure Avatare. Sie werden euch helfen, die Herausforderung zu meistern!

Die Teams haben 10 Minuten Zeit, um 5 Avatare zu erwecken und ihre Superkräfte zu erhalten. Jedes Team erhält einen Spielplan 2 und einen Stapel von 55 Befindlichkeitskarten. Ihr mischt die Karten und legt den Stapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Ein Teammitglied nach dem anderen deckt die oberste Karte vom Stapel auf und muss folgende Aufgabe erfüllen:



Anweisung für das weitere Vorgehen:

Der oder die Spieler:in, der oder die dem Team das Smartphone zur Verfügung stellt, beginnt. Er oder sie nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest die Befindlichkeit vor. Dann überlegt er oder sie, zu welchem Bedürfnis diese Befindlichkeit gehört und nennt das Bedürfnis, zum Beispiel "Freiheit".

Alle im Team überlegen gemeinsam, ob das zutreffen kann. Es kann vorkommen, dass eine Befindlichkeit zu mehr als einem Bedürfnis passt. Überlegt gemeinsam, welches Bedürfnis am meisten betroffen ist. Das Bedürfnis kann erfüllt oder bedroht sein.

Um herauszufinden, ob euer Teammitglied, das an der Reihe ist, das richtige Bedürfnis genannt hat, könnt ihr den QR-Code auf der Karte scannen. Wenn das Bedürfnis richtig ist, kann er oder sie die Karte auf das unterste Feld im Bereich des entsprechenden Bedürfnisses legen. Wenn nicht, legt ihr die Karte mit der Rückseite nach oben unter den Stapel zurück. Dann ist der oder die Nächste im Team an der Reihe.

Legt jede **erste** richtige Befindlichkeits-Karte auf das **unterste** Feld des passenden Bedürfnisses. Legt jede **weitere** richtige Karte auf das Feld **oberhalb** der vorherigen Karte. Wer das **oberste Feld** erreicht habt, erweckt den entsprechenden Avatar und bekommt die passende **Superpower-Karte**. Die anderen machen reihum weiter, bis alle einen Avatar haben und damit zur Superheldin oder zum Superhelden des jeweiligen Bedürfnisses geworden sind.



Wer das oberste Feld erreicht hat, erweckt den entsprechenden Avatar und bekommt die entsprechende Superpower-Karte. Dieser Avatar gibt seine Fähigkeiten an das Teammitglied weiter, das die oberste Karte richtig zugewiesen hat.

Nun stellt sich jedes Teammitglied den anderen Teammitgliedern vor.

Hört gut zu, ihr werdet diese Informationen im nächsten Level benötigen!

- **Meine Superkraft ist ... (z.B. Liebe und Zugehörigkeit)**
- **Meine besonderen Fähigkeiten sind: ...**
- **Meine Aufgabe ist: ...**
- **Mein Werkzeug ist: ...**
- **Meine Herausforderung ist: ...**



Level 3

Act!

Benötigte Materialien für jedes Team:

- Spielplan 3
- Handout "Anleitung für ACT-Superheld:innen"
- Smartphone zum Lesen der QR-Codes auf den Themenkarten
- Laptop für Recherche



Alles klar! Jetzt seid ihr bereit zu handeln und das Problem der Ausgangssituation, die ihr auf Level 1 entwickelt habt, zu lösen oder zumindest zu verbessern! Da ihr nun die Superkräfte eurer Avatare zur Verfügung habt, verfügt ihr natürlich auch über die entsprechenden Fähigkeiten und Werkzeuge.

Jede Aktion wird von der Superheldin oder dem Superhelden angeführt, die oder der die passendsten Fähigkeiten für diese Aktion hat. In eurem Text und auf euren Superpower-Karten findet ihr Hinweise darauf, wer von euch das ist.

Los geht's! Auf eurem Spielplan seht ihr die einzelnen Aktionen und in eurer Anleitung lest ihr, was zu tun ist. Wenn ihr Fragen habt, komme ich zu euch!



Da ihr selbstständig im Team arbeiten werdet, möchten wir euch an einige Regeln der Zusammenarbeit erinnern. Sie einzuhalten, wird helfen, Schritt für Schritt eine gute Lösung zu erarbeiten. Im nächsten Schritt bewertet ihr die Qualität der Teamarbeit und bekommt dafür Punkte.

Als Team ist man aufeinander angewiesen, daher muss jede:r sein:ihr Bestes geben, damit ihr ein gutes Ergebnis erzielt.

Die Spielanleitung muss befolgt werden.

Hört einander zu und lasst die anderen ausreden.

Respektiert andere im Team. Gemeinsames Ziel ist es, Schritt für Schritt eine gute Lösung zu erarbeiten.

Für jede der fünf Aktionen habt ihr 15 Minuten Zeit!

RESPEKTIERE

Personen oder Gruppen:

1.
2.
3.
4.

- Wie geht es der Person mit der Situation?
- Welche ihrer Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie, sich diese zu erfüllen?

Was ist genau das Problem, was soll verbessert werden?

ERFORSCHERE

Themen, zu denen wir weitere Informationen suchen:

Informationsquellen:

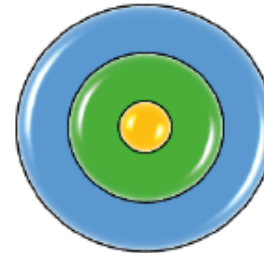
- Expert:innen (Personen, die eine Ausbildung und/oder Erfahrung zum Thema haben)
- QR-Code auf der Themenkarte
- Zeitungs-artikel
- Lehrbücher, Sachbücher
- Vertrauenswürdige Seiten im Internet:



Wichtigste Informationen:

PRIORISIERE

Lösungsstrategien sind gut, wenn sie für:



- die betroffene Person
- die anderen
- alle in Zukunft

eine Verbesserung oder zumindest keine Verschlechterung bringen!

OPTIONEN

Option 0: Die Situation bleibt wie sie ist. Nichts wird geändert.

Option 1:

Option 2:

Option 3:

Option 4:

ENTSCHEIDE



Auswertungstabelle

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

Beste Option:

KONTAKTIERE

Diese Personen wollen wir kontaktieren:

1.
2.
3.
4.

Kontakt in 4 Schritten

1. Beschreibe die Ausgangssituation
2. Beschreibe die Folgen
3. Schlage eine Lösung vor
4. Bitte um Zustimmung

Formuliere klare Sätze!

Gehe auf die **Situation** und die **Bedürfnisse** der Person ein!

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

Spielplan Level 3



Aktion 1 - RESPEKTIERE

Erkennt die unterschiedlichen Bedürfnisse!

In dieser ersten Aktion geht es darum, sich in die beteiligten Personen hineinversetzen, um eine ganzheitlichere Sicht auf die Situation zu erlangen. Dies dient als Ausgangspunkt für die weiteren Schritte

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.

RESPEKTIERE

Personen oder Gruppen:

1.
2.
3.
4.

- Wie geht es der Person mit der Situation?
- Welche ihrer Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie, sich diese zu erfüllen?

Was ist genau das Problem, was soll verbessert werden?



Personen oder Gruppen:

1.
2.
3.
4.

- Wie geht es der Person mit der Situation?
- Welche ihrer Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie, sich diese zu erfüllen?

Was ist genau das Problem, was soll verbessert werden?

[Empty rounded rectangular box for writing]

Welche Personen sind beteiligt?

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.

Tragt die drei oder vier wichtigsten Personen (-gruppen) in euren Spielplan ein.



Über die Aufgabe:

Die Aufgabe besteht darin, sich nacheinander in die beteiligten Personen hineinzusetzen:

- Wie empfindet die Person die Situation?
- Welche Bedürfnisse sind aktuell bedroht?
- Wie versucht sie/er, diese zu erfüllen?

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.

RESPEKTIERE

Personen oder Gruppen:

1.
2.
3.
4.

- Wie geht es der Person mit der Situation?
- Welche ihrer Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie, sich diese zu erfüllen?

Was ist genau das Problem, was soll verbessert werden?



Aktion 2 – ERFORSCH E

Findet 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?*

Fasst die wichtigsten Informationen in dem entsprechenden Feld eures Spielplans zusammen ➔

ERFORSCH E

Themen, zu denen wir weitere Informationen suchen:

Informationsquellen:

- Expert:innen (Personen, die eine Ausbildung und/oder Erfahrung zum Thema haben)
- QR-Code auf der Themenkarte
- Zeitungs-artikel
- Lehrbücher, Sachbücher
- Vertrauenswürdige Seiten im Internet:



Wichtigste Informationen:



Aktion 3 – PRIORISIERE

Erkennt eure Möglichkeiten!

... 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, um das Problem zu verbessern. Seht euch dazu die Abbildung auf dem Spielplan an. Fasst jede Strategie oder Option in einem klar verständlichen Satz zusammen.

PRIORISIERE

Lösungsstrategien sind gut,
wenn sie für:



- die betroffene Person
- die anderen
- alle in Zukunft

**eine Verbesserung oder
zumindest keine
Verschlechterung bringen!**

OPTIONEN

Option 0: Die Situation bleibt wie sie ist. Nichts wird geändert.

Option 1:

Option 2:

Option 3:

Option 4:



Aktion 4 – ENTSCHIEDEN

Wählt die bestmögliche Strategie!

Das ist einfach für euer Team, 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**.

ENTSCHEIDEN



Auswertungstabelle

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

Beste Option:



ENTSCHEIDE

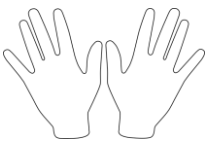
Aktion 4 – ENTSCHIEDEN Wählt die bestmögliche Strategie!



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**.



Auswertungstabelle

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

Beste Option:



Aktion 5 – Kontaktiere Geht in Kontakt!

Gratulation! Ihr habt es fast geschafft! Ihr habt eine klare Lösung für das Problem! Ihr seid den beteiligten Personen deutlich voraus. Nun, das Beste, das ihr jetzt tun könnt, ist, sie bei der letzten Aktion mit ins Boot zu holen, damit sie auch 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!**

KONTAKTIERE

Diese Personen wollen wir kontaktieren:

1.
2.
3.
4.

Kontakt in 4 Schritten

1. Beschreibe die Ausgangssituation
2. Beschreibe die Folgen
3. Schlage eine Lösung vor
4. Bitte um Zustimmung

Formuliere klare Sätze!

Gehe auf die **Situation** und die **Bedürfnisse** der Person ein!

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



Level 4

Auswertung

Benötigte Materialien für jedes Team:

- Spielplan 4
- Spielplan 1
- Spielplan 3



Level 4

Herzlichen Glückwunsch! Wenn ihr hier angekommen seid, habt ihr gemeinsam im Team eine Lösung für euer Problem gefunden! Außerdem habt ihr euch überlegt, wie ihr sie den beteiligten Personen erklären könnt, damit sie sie akzeptieren können.

Jetzt könnt ihr auch noch Punkte für eure Lösung bekommen! Welches Team wird gewinnen?



Spielplan Level 4

Teamwork (maximal 5 Punkte pro Spieler:in pro Kriterium)

	Spieler:in 1	Spieler:in 2	Spieler:in 3	Spieler:in 4	Spieler:in 5	Summe +
Sie/er hat zu einer guten Lösung beigetragen.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Er/sie sorgte dafür, dass die Regeln eingehalten wurden.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sie/er hat die Aktivität, für die sie/er verantwortlich war, geleitet.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Er/sie hat alle im Team miteinbezogen.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>

1. Bewertung eurer Teamwork, Vorbereitung
2. Vorstellung der Lösungen
3. Punktevergabe
4. Feier des Siegesteams

Gesamtpunkte Level 1
Summe von SPIELPLAN 1

GESAMTAUSWERTUNG: ★ Punkte

Punkte für Teamwork (Summe aus Tabelle oben)

Punkte für Lösung (Beste Option von Level 3)

Summe



Auswertung

1. Bewertung der Teamarbeit und Vorbereitung der Gesamtauswertung

Zunächst bewerten sich die Teammitglieder gegenseitig hinsichtlich ihrer Beiträge und ihrer Zusammenarbeit. Seht danach in eurem Spielplan von Level 1 nach, wie viele Punkte ihr insgesamt für die Ausgangssituation erhalten habt und tragt sie in das Feld links unten auf Spielplan 4 ein.

2. Präsentationen der Lösungen

Nacheinander präsentiert ein Team den anderen, wie sie ihre Ausgangssituation weiterentwickelt haben.

- Welche Lösung haben sie für ihr Problem gefunden?
- Inwiefern hat sich dadurch die Situation der Beteiligten verbessert?

3. Punktevergabe

Jedes Team vergibt Punkte an die anderen Teams. Das Punktekapital eines Teams sind die Punkte, die es in Level 1 erzielt hat und in das grüne Feld eingetragen hat.

4. Feier des Sieger:innen - Teams



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!