



ACT-Game

Das Active-Citizen-Team-Game

Anleitung für Lehrer:innen

Autorin

Susanne Linde, 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.

Inhalt

Über das ACT-Game.....	1
Allgemeine Informationen.....	2
Vorbereitung:.....	3
So können Sie das Spiel der Klasse vorstellen	5
So funktioniert es:.....	5
Level 1 – Entwickelt eine Ausgangssituation	6
Alternative für jüngere Schüler:innen	9
Level 2 – Anrufung der Avatare	9
Level 3 – ACT!.....	11
Aktion 1 – RESPEKTIERE <i>Erkenne die unterschiedlichen Bedürfnisse</i>	13
Aktion 2 – ERFORSCHER <i>Finde mehr Info</i>	14
Aktion 3 – PRIORISIERE <i>Erkennt eure Möglichkeiten</i>	15
Aktion 4 – ENTSCHEIDE <i>Findet die bestmögliche Strategie</i>	16
Aktion 5 – KONTAKTIERE <i>Geht in Kontakt!</i>	16
Level 4 - Evaluation	16
ACT - Kopiervorlagen	19
Spielregeln.....	19
Ausgangssituationen	20
Kontakt in vier Schritten	22



Über das ACT-Game

Das ACT-Game ist ein kooperatives Spiel, das im Rahmen des European Heart-Projekts entwickelt wurde.

Dieses Spiel soll junge Menschen nicht nur dazu ermutigen, sich mit ihren Ideen in die Gesellschaft einzubringen, sondern ihnen auch das nötige Werkzeug dazu geben.

Auf spielerische Art und Weise setzen sie sich mit brennenden gesellschaftspolitischen Themen auseinander und trainieren Fähigkeiten, die sie brauchen, um als verantwortungsvolle Bürger:innen zu handeln:

- *Einfühlungsvermögen, um Bedürfnisse zu erkennen*
- *Offenheit, um neue Wege gehen zu können*
- *Führungsqualitäten, um andere zu führen, ohne sie zu dominieren*
- *Besonnenheit und Verantwortung, um mutige Entscheidungen zu treffen.*
- *Die Fähigkeit, mit anderen in Beziehung zu treten, die nicht dieselbe Meinung teilen.*
- *Kommunikationsfähigkeit, um mit anderen einen wirklichen Kontakt herstellen zu können.*

Bevor Sie beginnen, können Sie ein Brainstorming machen und mit der Klasse entscheiden, was das Gewinner-Team bekommen könnte. Ziel ist es, das Spiel zu einer neuen, spannenden Erfahrung für alle zu machen, und in diesem Sinne wird jeder Schüler und jede Schülerin, der oder die teilnimmt, ein:e Gewinner:in sein!

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und wertvolle Momente mit Ihrer Klasse!

Im Leitfaden für Lehrer:innen, Modul 3, finden Sie viele weitere Ideen und Möglichkeiten, wie Sie Teile des ACT-Games in Ihrem Unterricht oder in Workshops einsetzen können.



Allgemeine Informationen

- Die Klasse wird in Teams zu je fünf Schüler:innen aufgeteilt.
- Die Teams spielen selbstständig.
- Sie müssen vor Beginn die Spielmaterialien ausdrucken.
- Für einige Aufgaben benötigen die Schüler:innen ein Smartphone.
- Das Spiel wird auf vier Levels gespielt. Jedes Level ist anders.

Dauer der einzelnen Spielphasen

Level	Aktivität	Setting	Dauer (in Minuten)
1	Entwicklung der Ausgangssituationen	<i>Team</i>	10
	Bewertung der Ausgangssituationen	<i>Team, Klasse</i>	20
2	Anrufung der Avatare	<i>Team</i>	10
3	Respektiere	<i>Team</i>	15
	Erforsche	<i>Team</i>	15
	Priorisiere	<i>Team</i>	15
	Entscheide	<i>Team</i>	15
	Kontaktiere	<i>Team</i>	15
4	Auswertung	<i>Team, Klasse</i>	30

Die Levels 1 und 2 können innerhalb einer Schulstunde gespielt werden.

Level 3 sollte möglichst in einem Stück durchgespielt werden, damit die Spieler in die richtige Stimmung kommen und nicht zu früh aus dem Spielfluss gerissen werden. Es wäre gut, dafür eine Doppelstunde zur Verfügung zu haben.

Die Auswertung (Level 4) kann direkt nach dem Spiel gemacht werden. Wenn das Spiel nicht in einem Stück durchgespielt werden kann, ist es wichtig, dass die Teams ihre Spielbretter und Superheldenkarten für das weitere Spiel aufbewahren oder Sie sammeln sie ein, um auf der sicheren Seite zu sein. Erinnern Sie die Klasse zu Beginn der Fortsetzung an die Ziele des Spiels und an die Regeln.

Level 1

Auf Level 1 entwickelt jedes Team mit Hilfe von vier gezogenen Karten eine spannende Ausgangssituation (ein zu lösendes Problem). Anschließend präsentieren die Teams ihre Geschichte vor der Klasse und erhalten dafür Punkte.



Level 2

Um das Problem ihrer Anfangssituation zu lösen, brauchen die Teams die Hilfe der Avatare. Sie müssen die Befindlichkeits-Karten dem richtigen Grundbedürfnis zuordnen, um erhört zu werden. Der QR-Code auf jeder Karte führt zur richtigen Lösung.

Level 3

Jedes Teammitglied ist durch die Superkraftkarte, die es in Level 2 erhalten hat, zum Experten oder zu Expertin in einem bestimmten Grundbedürfnis geworden. Er oder sie übernimmt die Führung bei der entsprechenden Aktivität, sodass sie gemeinsam eine gute Lösung für das Problem in ihrer Ausgangssituation finden können.

Level 4

Die einzelnen Teams präsentieren die gefundenen Lösungen vor der Klasse und erhalten dafür wieder Punkte. Sieger ist das Team mit den meisten Punkten.

Vorbereitung:

Alle Materialien, die Sie für den Einsatz des ACT-Spiels in Ihrem Unterricht benötigen, stehen als druckbare Vorlagen auf der Projektwebsite zur Verfügung. Für jede der vier Spielstufen werden eigene Materialien benötigt, die im Folgenden beschrieben werden. Jedes Team erhält einen Spielplan für jede der vier Spielstufen (alle in A4). Für die Stufen 1 und 2 werden außerdem Spielkarten benötigt, die Sie ebenfalls einfach ausdrucken können. Die Anzahl der benötigten Materialien hängt von der Anzahl der Teams ab (siehe " So funktioniert es "). Behalten Sie immer auch einen Spielplan für sich selbst.

Das ACT -Game baut auf dem Wissen zu den fünf Grundbedürfnissen und Strategien, sich diese zu erfüllen aus den Heften des Toolkits auf. Am besten bereiten Sie sich auf den Einsatz des Spiels im Unterricht vor, indem Sie dieses Handbuch bis zum Ende lesen. In diesem Handbuch finden Sie alle notwendigen Informationen, um den Schüler:innen das Spiel zu erklären. Sie sollten sich auch mit den 4 Spielbrettern, den Karten, den „Instruktionen für Superheld:innen“ und den Texten zu den QR-Codes vertraut machen.

In Modul 4 des Leitfadens für Lehrkräfte finden Sie Hintergrundinformationen und weitere Einsatzmöglichkeiten.

Überblick über die benötigten Spielmaterialien pro Stufe pro Team

Level 1:



- *Spielplan 1*
- *40 Personenkarten*
- *24 Ortskarten*
- *24 Themenkarten*

Für diese Stufe können Sie anstelle der Karten auch vorbereitete Ausgangssituationen ausgeben. Bei dieser Variante entfällt die gegenseitige Bewertung und die Teams können nur eine interne Bewertung ihrer Teamarbeit vornehmen.

Level 2

- *Spielplan 2*
- *55 Befindlichkeits-Karten*
- *5 Superpower-Karten*

Level 3

- *Spielplan 3*
- *Die 5 Superpower-Karten von Level 2*
- *Anleitungsheft „Instruktionen für Superheld:innen“*

Level 4

- *Spielplan 4*

Die **Karten** können entweder beidseitig oder auf verschiedenfarbigem Papier ausgedruckt werden, so dass sie optisch voneinander unterschieden werden können. Sie müssen zurechtgeschnitten werden, können aber wiederverwendet werden.

Die **Spielpläne** enthalten die wichtigsten Informationen. Mit ihnen und Ihren Anleitungen sollten die Teams selbständig spielen können. Für Level 3 gibt es eine eigene Anleitung für die Schüler:innen: „Instruktionen für Superheld:innen“. Alle Spielpläne enthalten auch leere Felder, in denen die SchülerInnen Notizen machen können.





So können Sie das Spiel der Klasse vorstellen

Als Einführung in das Spiel können Sie ein kurzes Brainstorming mit der Klasse anleiten, um Themen zu sammeln. Was sollte ihrer Meinung nach in der heutigen Welt verbessert oder verändert werden?

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 werden die Schüler:innen im Spiel wiederfinden. Sie haben zunächst die Aufgabe, eine interessante Ausgangssituation zu entwickeln. Indem sie das Spiel spielen, erwerben sie Schritt für Schritt Werkzeuge und Fähigkeiten, um mit diesem Problem auf konstruktive Weise umzugehen. Die Werkzeuge und Fähigkeiten, die sie spielerisch trainieren, werden in der zukünftigen Gesellschaft von großer Bedeutung sein.

So funktioniert es:

Das ACT-Game wird in der Klasse in autonomen Teams gespielt. Teilen Sie die Klasse in Teams zu je 5 Schüler:innen ein. Wenn 4 Schüler:innen übrig sind, können sie ihr eigenes Team bilden. Wenn 1-3 Schüler:innen übrig bleiben, teilen Sie sie auf die anderen Teams auf.

Stellen Sie die Tische ggf. so um, dass die Teams um einen Tisch herumsitzen und konzentriert arbeiten können, möglichst ungestört von den anderen Teams.

Geben Sie zu Beginn einen Überblick über das Spiel und erklären Sie die Regeln. Es ist sehr wichtig, dass ein förderliches Arbeitsklima geschaffen wird.

Schreiben Sie die Regeln nach Möglichkeit gut sichtbar auf ein Blatt Papier oder an die Tafel. Im ANHANG. finden Sie eine Kopiervorlage.



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

Für das Spiel gibt es Anweisungen, die befolgt werden müssen.

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!

Machen Sie deutlich, dass alle Teams selbstständig arbeiten sollen, dass Sie aber immer zur Verfügung stehen, wenn die Schüler:innen Fragen haben oder sonst etwas brauchen.

Erklären Sie jedes Level zu Beginn und teilen Sie dann die benötigten Materialien aus (siehe Kapitel Vorbereitung). Fragen Sie, ob es irgendwelche Fragen gibt.

Level 1 – Entwickelt eine Ausgangssituation

Jedes Team benötigt diese Materialien:

- Spielplan 1
- 40 Personenkarten
- 24 Ortskarten
- 24 Themenkarten

Jedes Team soll mit Hilfe der Karten seine eigene interessante Ausgangssituation entwickeln.



Die Schülerinnen und Schüler ziehen zwei Karten vom Stapel der Personenkarten und je eine Karte von den beiden anderen Stapeln. Sie können die Aufgabe z. B. so erklären:



Jedes Team hat zehn Minuten Zeit, um mit diesen vier Karten eine spannende Ausgangssituation für das Spiel zu entwickeln. Die Geschichte kann in der Vergangenheit, in der Gegenwart, in der Zukunft oder in einem anderen Universum spielen. Es können auch andere Personen beteiligt sein, ihr müsst die Geschichte also nicht auf die Personen reduzieren, die ihr aus den Karten zieht. Wenn ihr euch jetzt die Ausgangssituation ausdenkt, ...

... 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 Geschichte logisch und verständlich ist.
- ihr die Ausgangssituation interessant findet.

Erklären Sie den Schüler:innen die Aufgabe. Was kann eine Herausforderung sein? Die Herausforderung ergibt sich aus der Mischung der gezogenen Karten, der Fantasie und dem Wissen der Teams. Es sollte ein interessantes Problem sein und wird später den Ausgangspunkt für die ACT-Phase (Level 3) darstellen.

Zur Themenkarte: Jede Themenkarte enthält einen QR-Code. Dieser wird in diesem Level nicht unbedingt benötigt. Die Teams werden ihn auf Level 3 benötigen. Aber er kann die Schüler:innen bei der Erarbeitung der Ausgangssituation inspirieren.

Wie man den Spielplan benutzt:

Mit Ihren Erklärungen und dem Spielplan sollten die Teams in der Lage sein, selbstständig zu arbeiten. Sie können die gezogenen Karten darauf ablegen, sie finden die Anweisungen zur Entwicklung der Ausgangssituation darauf und sie können auch ihre Geschichte in das dafür vorgesehene Feld eintragen.



Beispiel

- *Personen: Arbeiter:in, Lobbyist:in*
- *Ort: Regenwald*
- *Thema: Müll*

Ausgangssituation: Ein:e Lobbyist:in unternimmt in seinem 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.

Auswertung:

Die Auswertung findet im Plenum statt. Dies ist für Sie als Lehrkraft eine Gelegenheit und Herausforderung zugleich, den Prozess zu moderieren, den Teams Feedback zu geben und Ihre Unterstützung bei den nächsten Aktionen anzubieten, wenn die Ausgangssituation eines Teams für eine Fortsetzung nicht so geeignet sein sollte.

Jedes Team stellt seine Ausgangssituation den anderen vor. danach erhält es von den anderen Teams Punkte für die ersten drei Kriterien in der Tabelle:

- Ist die Geschichte interessant?
- Ist sie logisch?
- Beschreibt sie ein Problem oder eine Herausforderung, mit der auf den weiteren Levels gearbeitet werden kann?

Jedes Team kann dem Team, das seine Ausgangssituation präsentiert, 1-5 Punkte pro Kriterium geben. Eine wirklich interessante Geschichte ist fünf Punkte wert. Wenn die Geschichte nicht so spannend ist, erhält das Team weniger Punkte.

Beim Kriterium "Likes" kann jede:r Schüler:in, der oder die nicht zum Präsentationsteam gehört, dem Team ein "Like" spenden, wenn ihm/der ihr die Geschichte gefällt.

Beim Kriterium "Teamwork" kann sich jedes Team selbst 0-10 ehrliche Punkte geben. "Wir haben wirklich gut zusammengearbeitet und jeder hat sich eingebracht" würde zehn Punkte bedeuten. Wenn die Teamarbeit nicht so gut geklappt hat, sollen sie sich entsprechend weniger Punkte geben.



Beispiel für 6 Teams (30 Schüler:innen)

Kriterium	Points to be awarded	Sum
interessant	max. 5 pro Team	max. 25 Punkte (5 Punkte x 5 Teams)
logisch	max. 5 pro Team	max. 25 Punkte (5 Punkte x 5 Teams))
Herausforderung	max. 5 pro Team	max. 25 Punkte (5 Punkte x 5 Teams)
Likes	1 pro Schüler:in	max. 25 Punkte
Teamwork	max. 10	max. 10 Punkte
Summe		110

Alternative für jüngere Schüler:innen

Wenn Sie glauben, dass Ihre Schülerinnen und Schüler keine eigenen nützlichen Geschichten als Ausgangssituationen erfinden können, können Sie alternativ auch vorbereitete Ausgangssituationen verwenden. Einige davon sind als ANHANG beigelegt, aber natürlich können Sie auch selbst spezifische Ausgangssituationen entwickeln, die zu Ihrem Unterricht passen. Sie haben mehrere Möglichkeiten:

- *Alle Teams bekommen die gleiche Ausgangssituation - Jedes Team der Klasse findet seine beste Lösung und im Anschluss werden die Ergebnisse verglichen und diskutiert.*
- *Es werden unterschiedliche Ausgangssituationen verwendet (eine für jedes Team) - Jedes Team erhält seine Ausgangssituation nach dem Zufallsprinzip.*
- *Es werden unterschiedliche Ausgangssituationen verwendet (eine für jedes Team) - Jedes Team kann die Ausgangssituation wählen, mit der es sich beschäftigen möchte.*

Bei jeder dieser Varianten entfällt die Bewertung der Ausgangssituation.

Level 2 – Anrufung der Avatare

Jedes Team benötigt diese Materialien:



- *Spielplan 2*
- *55 Befindlichkeits-Karten*
- *5 Superpower-Karten*

In Level 2 spielen die Teams wieder selbständig. Sie haben 10 Minuten Zeit, um 5 Avatare zu erwecken und deren Superkraft zu erhalten. Jedes Team bekommt einen Spielplan 2 und einen Stapel mit 55 Befindlichkeits-Karten. Die Schülerinnen und Schüler mischen den Stapel und legen ihn mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Die Superpower-Karten werden vorerst beiseitegelegt. Sie kommen nacheinander ins Spiel, sobald das entsprechende Feld auf dem Spielplan erreicht ist.

Sie können diesen kurzen Text lesen, um die Schüler:innen in diese Stufe einzustimmen:

Super! Jetzt habt ihr eine Ausgangssituation für euer ACT-Spiel! Ein spannendes Abenteuer wartet auf euch und ihr könnt nur dann eine gute Lösung finden, wenn jede und jeder im Team ihr oder sein Bestes gibt.

Aber habt ihr auch die nötigen Fähigkeiten, um euer Abenteuer zu bestehen? Das ist kein Problem! Wenn ihr diesen ersten Test besteht, werden euch Avatare zu Hilfe kommen.

Holt euch jetzt eure Avatare. Sie werden euch helfen, die Herausforderung zu meistern.

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 Fähigkeiten des Avatars gehen auf sie oder ihn über und sie oder er ist nun der Superheld oder die Superheldin des entsprechenden Bedürfnisses. Die anderen machen reihum weiter, bis alle einen Avatar haben und damit zur Superheldin oder zum Superhelden des jeweiligen Bedürfnisses geworden sind.

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt den Test bestanden und seid nun ACT-Superheld:innen!

Nun stellt sich jede:r der Superheld:innen den anderen im Team wie auf dem Spielplan beschrieben vor. Hört gut zu; ihr werdet diese Informationen im nächsten Level brauchen!

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

Level 3 – ACT!

Jedes Team benötigt diese Materialien:

- *Spielplan 3*
- *Die 5 Superpower-Karten von Level 2*
- *Anleitungsheft „Instruktionen für Superheld:innen“*
- *Smartphone zum Lesen der QR-Codes auf den Themenkarten*





- *Eventuell Laptop für Internet-Recherche*

Jedes Team erhält einen Spielplan 3 und ein Handout "Anleitung für ACT-Superhelden", das alle notwendigen Erklärungen enthält. Erinnern Sie die Schüler:innen an die zu Beginn des Spiels vorgestellten Regeln. Ziel ist es, dass alle Teams die Aufgaben selbstständig und eigenverantwortlich lösen.

Diese Phase ist das Herzstück des ACT-Games, in dem sich die Schüler:innen in den Teams intensiv mit sozialen und gesellschaftspolitischen Themen auseinandersetzen und neue Methoden und Fähigkeiten erlernen. Die fünf Aktionen, die an der Tafel angegeben sind, stellen eine gute Praxis dar, wie man eine Strategie entwickelt, um Probleme auf bestmögliche Weise zu lösen. Seien Sie bitte bereit, die Teams zu unterstützen, wenn es Unsicherheiten gibt.

Die 15 Minuten, die für jede Aktion angegeben sind, dienen nur zur Orientierung. Wenn ein Team eine Aktion in kürzerer Zeit abschließt, kann es zur nächsten Aktion übergehen und sich dort etwas mehr Zeit nehmen. Stufe 3 dauert insgesamt etwa 75 bis 85 Minuten. Sie können das Level wie folgt einleiten:

So! 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 Superheld:innen-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

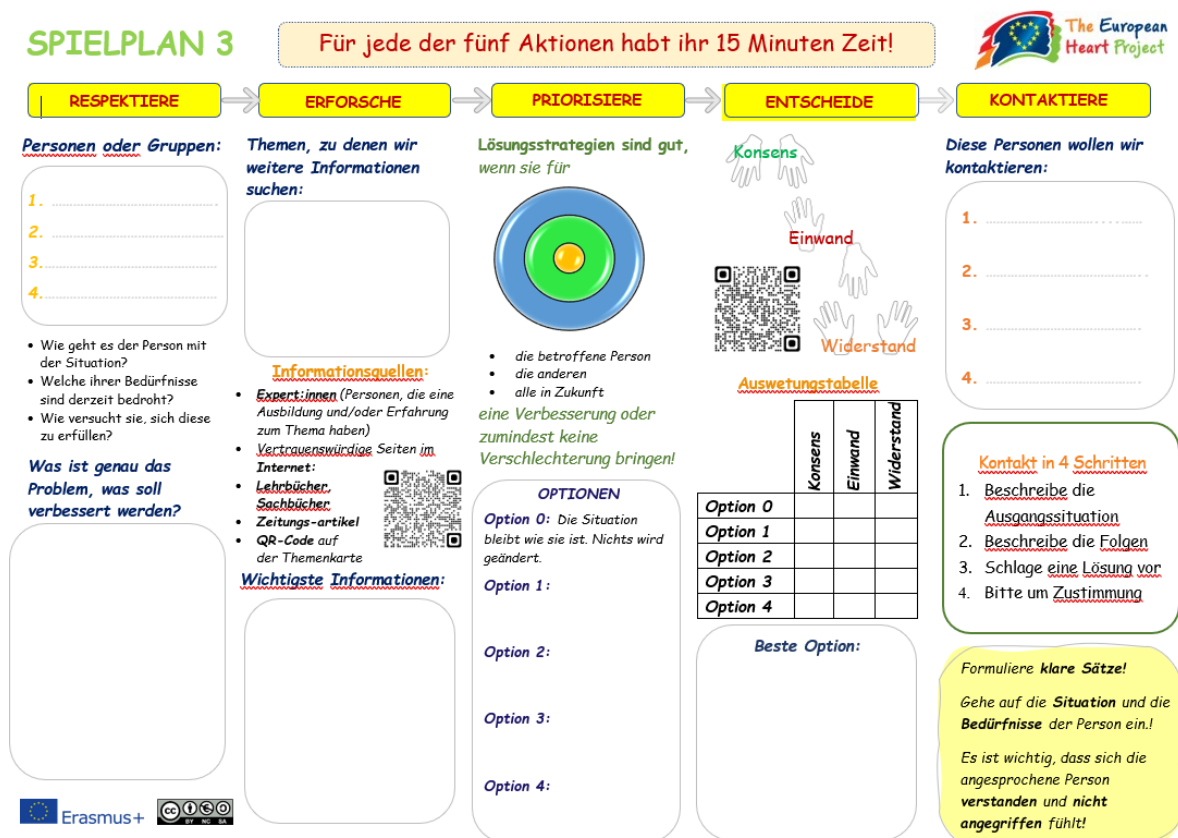
Jedes der 5 Teammitglieder muss eine Aktion leiten. Einigen wird das sehr gut gelingen, andere werden es als Herausforderung empfinden. Sie können die Teams unterstützen, indem Sie darauf achten, dass die Regeln eingehalten werden und darauf hinweisen, dass dies eine Übung ist, bei der jede:r diese Rolle ausprobieren kann und die anderen ihn oder sie unterstützen können.



Wenn es unklar ist, wer die Aktivität leiten soll, können Sie dem Team helfen. Die **fett** gedruckten Wörter in der Spielanleitung finden sich auch auf den passenden Superheld:innen-Karten wieder.

Action	Leader
RESPEKTIERE	Superheld:in für Sicherheit und Überleben
ERFORSCH	Superheld:in für Spaß
PRIORISIERE	Superheld:in für Macht
ENTSCHEIDE	Superheld:in für Freiheit
KONTAKTIERE	Superheld:in für Liebe und Zugehörigkeit

Entsprechend dem Spielplan beginnen die Teams mit der Aktivität "Respektiere" und schließen ihre Aktionen mit der Aktivität "Kontaktiere" ab.



Aktion 1 – RESPEKTIERE

Erkenne die unterschiedlichen Bedürfnisse

In der ersten Aktion sollen sich die Schüler:innen in die betroffenen Personen einfühlen, um eine ganzheitlichere Sicht der Situation zu erlangen. Dies wird als Ausgangspunkt für weitere Aktionen dienen.

Welche Personen sind beteiligt?



Die Gruppe muss die drei bis vier wichtigsten Personen in ihrer Ausgangssituation identifizieren. Das können die Akteure aus den Personenkarten von Level 1 sein, aber auch andere. Die Schülerinnen und Schüler können an Personen denken, die direkt von der Situation betroffen sind, aber auch an Interessensvertreter:innen, Profiteure und Entscheidungsträger:innen. Möglicherweise brauchen sie Hilfe, um die wichtigsten 3-4 Personen in dieser Aktion auszuwählen. Wenn das Team eine Gruppe von Personen auswählt, die wesentlich beteiligt sind, dann sollen sie sich vorstellen, dass eine Person diese Gruppe vertritt.

Über die Aufgabe:

Die Aufgabe besteht darin, sich in eine nach der anderen der beteiligten Personen einzufühlen:

- Wie fühlt sich die Person in der Situation?
- Welche ihrer/seiner Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie/er, diese zu erfüllen?

Nun, da das Team einen Gesamteindruck von der Situation erworben hat, kann es eine kurze Zusammenfassung der Situation verfassen:

Was muss geändert oder verbessert werden? Es geht noch nicht darum, WIE das Team die Situation verbessern will. Es geht nur darum, WAS an der Situation FÜR WEN falsch ist und was deshalb verbessert werden sollte.

Aktion 2 – ERFORSCHEN *Finde mehr Info*

Bei dieser Aktion sollen die Schüler:innen mehr Informationen über die Situation sammeln. Die Idee ist, sie zu ermutigen

- kritische Fragen zu stellen
- zuverlässige Quellen kennen zu lernen
- die wichtigsten Informationen herauszufinden

Vielleicht brauchen die Schüler:innen Ihre Hilfe bei der Auswahl der Themen, über die sie mehr lernen wollen. Helfen Sie ihnen, sich auf das zu konzentrieren, was machbar ist. Wenn sie Fragen dazu haben, welchen Quellen sie vertrauen können, lenken Sie ihre



Aufmerksamkeit auf den QR-Code auf dem Spielplan. Er führt zu weiteren Informationen über zuverlässige Quellen im Internet.

Am Ende der Übung werden die Schüler:innen gebeten, die lustigste Lösung für ihr Problem zu finden. Diese Übung dient nicht nur dem Spaß, sondern hat auch einen psychologischen Hintergrund: Einen Witz zu machen, eröffnet neue Perspektiven und schafft neue Assoziationen im Gehirn. Es ist ein kreativerer Weg, ein Problem anzugehen.

Action 3 – PRIORISIERE **Erkennt eure Möglichkeiten**

The next Action of the ACT game is to revise the options in terms of the question "What is a good solution?". The students find the criteria for a good strategy on their boards. A good solution can also include reasonable disadvantages for persons if, at the same time, there are improvements for them that can compensate for the disadvantages. If this is not the case, however, the persons concerned will hardly agree to this solution. If you are asked about this issue, you can bring this example.

Die nächste Aktion des ACT-Games besteht darin, die Lösungsmöglichkeiten im Hinblick auf die Frage "Was ist eine gute Strategie?" zu überprüfen.

Die Schüler:innen finden die Kriterien für eine gute Strategie auf ihren Spielbrettern. 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 dieser Lösung kaum zustimmen. Wenn Sie zu diesem Thema befragt werden, können Sie dieses Beispiel bringen.

Beispiel

Eine Familie versucht, ihren Stromverbrauch zu senken. Das bringt Einschränkungen mit sich. (Bedürfnis nach Freiheit). Andererseits bringt es auch ein gutes Gefühl mit sich, verantwortungsvoll mit unseren Ressourcen umzugehen (Freiheit) und Geld zu sparen (Macht). Die Familie kommt zusammen und überlegt, welche Maßnahmen sie ergreifen

In dieser Phase der Aktion, bevor das Team eine Entscheidung trifft, ist es wichtig, das gesamte Potenzial des Teams zu nutzen und sich aller Möglichkeiten bewusst zu sein, die in den vorherigen Aktionen entdeckt wurden.



Die Aufgabe der Teams besteht darin, 3-4 gute Strategien zur Verbesserung ihres Problems zu finden. Vielleicht brauchen die Schüler:innen Ihre Hilfe, um die Sätze zu den Optionen zu formulieren. Helfen Sie ihnen, klare und leicht verständliche Sätze aufzuschreiben.

Aktion 4 – ENTSCHEIDE

Findet die bestmögliche Strategie

Mit Hilfe der Anweisungen in ihrem Handbuch und auf dem Spielplan sollten die Teams in der Lage sein, ihre beste Lösung selbstständig zu bestimmen. Mit dem QR-Code auf ihrem Spielplan können sich die SchülerInnen ein kurzes Video ansehen, das das Systemische Konsensieren erklärt.

Ein Team braucht möglicherweise Ihre Hilfe, wenn es einen oder mehrere Widerstände bei der Konsensbildung gibt. Helfen Sie dem Team, diesen Widerstand als ein Zeichen dafür zu sehen, dass die bestmögliche Lösung noch nicht auf der Liste steht. Unterstützen Sie die Schüler:innen dabei, alle Argumente zu nutzen, um eine noch bessere Lösung zu finden, gegen die es keinen Widerstand gibt. Fragen Sie das Teammitglied, einen Widerstand hat, was es braucht, um der Lösung zuzustimmen.

Action 5 – KONTAKTIERE

Geht in Kontakt!

Mit Hilfe der Anweisungen in ihrem Handbuch und auf dem Spielplan sollten die Teams in der Lage sein, diese Aktion selbstständig durchzuführen. Die Schülerinnen und Schüler brauchen möglicherweise Ihre Hilfe, um die wichtigsten Personen auszuwählen, die kontaktiert werden sollen. Ermutigen Sie sie, auch an einflussreiche Personen zu denken, die die Situation von höherer Stelle aus beeinflussen können.

Sie können einem Team auch dabei helfen, einen Vorschlag für die Personen zu formulieren, die es kontaktieren möchte. Machen Sie sie auf den Unterschied zwischen Beschreiben und Interpretieren aufmerksam. Helfen Sie den Schüler:innen, sich in die Lage der Person, die sie kontaktieren, einzufühlen, um die richtigen Worte zu finden.

Level 4 - Evaluation

Jedes Team benötigt diese Materialien:

- *Spielbrett 4*



Jetzt kommt die abschließende Bewertung. Verteilen Sie an jedes Team ein Spielbrett Level 4. Die Schüler:innen bleiben an ihren Teamtischen sitzen. Sie können den Prozess auf diese Weise anleiten:

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?

Die Schüler:innen bleiben in ihren Teams und bewerten in einem ersten Schritt ihre Teamarbeit. In einem zweiten Schritt wird die ganze Klasse einbezogen. Dazu benötigen die SchülerInnen ihre Spielpläne 1 und 3 und ihre Notizen.

1. Selbstevaluierung der Teams und Vorbereitung auf die Endauswertung

Zunächst bewerten sich die Teammitglieder gegenseitig hinsichtlich ihrer Beiträge und ihrer Zusammenarbeit. Erinnern Sie Ihre Schüler daran, die Aufgabe ernst zu nehmen und sich gegenseitig ein ehrliches Feedback zu geben.

Bewertung der Teamarbeit

Die Teams verwenden die Tabelle **Teamwork** auf ihrem Spielplan, um ihre Punkte einzutragen.

Für jedes Kriterium kann jedes Teammitglied bis zu fünf Punkte von seinen Kolleg:innen erhalten. Wenn sie finden, dass er oder sie einen guten Job gemacht hat, geben sie ihm oder ihr fünf Punkte. Null bedeutet: Kriterium überhaupt nicht erfüllt. Auf diese Weise kann jedes Teammitglied maximal 20 Punkte erhalten (4 Kriterien mal 5 Punkte). Insgesamt kann das Team also maximal 100 Punkte erreichen.

Gesamtauswertung

Für die Gesamtauswertung verwenden die Teams die untere Tabelle auf ihren Spielplänen.

Bevor sie die Endauswertung mit der ganzen Klasse durchführen, bereiten sie die Tabelle vor, indem sie die Punkte der vorherigen Auswertungen eintragen:

- Jedes Team trägt zunächst die Punkte für Level 1 - Ausgangssituation in das grüne Feld unten in der Mitte ein. Die Summe finden sie auf ihrem Spielbrett 1.



- In der Zeile "Teamwork" tragen sie die Gesamtpunktezahl aus der Tabelle oberhalb ein.
- In der dritten Zeile steht die Bewertung der Lösung, die das Team gewählt hat.

Auf diese Weise erhalten sie ihre Punkte:

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. Diese Punkte können nun auf die anderen Teams verteilt werden. Das Team mit der besten Lösung erhält den größten Teil der Punkte. Das Team, dessen Lösung ihnen am wenigsten gefällt, erhält den kleinsten Anteil. Jetzt sind mathematische Fähigkeiten gefragt! Die Summe der vergebenen Punkte muss genau dem eigenen Punktekapital entsprechen.

Beispiel

Ein Team hat auf für seine Ausgangssituation 94 Punkte erhalten. Das ist sein Kapital. Es gibt vier weitere Teams. Es vergibt 35 Punkte an das Team, dessen Lösung ihm am besten gefällt. Die anderen Teams erhalten 25, 20 und 14 Punkte.

Die Teams geben nacheinander ihre Punkte ab und schreiben ihre eigenen Punkte auf. Das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger.

4. Feier des Siegerteams

Die Klasse kann nun die Gewinner:innen auszeichnen, wie Sie es vor dem Start in einem Brainstorming beschlossen haben.

Das war das letzte Level des ACT-Games und Sie sind am Ende angelangt.

Vielen Dank, dass Sie das ACT-Game ermöglicht haben!





ACT - Kopiervorlagen

Spielregeln

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

Für das Spiel gibt es Instruktionen, die befolgt werden müssen.

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!



Ausgangssituationen

Ausgangssituation 1

Personen: Arbeiter:in, Lobbyist:in

Ort: Regenwald

Thema: Müll

Ein:e Lobbyist:in unternimmt in seinem 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.

Ausgangssituation 2

Personen: 3 Schüler:innen, Influencer:in

Ort: Gericht

Thema: Klima

Der Vater von 3 Schüler:innen hat Klage gegen eine bekannte Klimaaktivistin eingereicht. Er wirft ihr vor, seine Kinder zu deren Nachteil zu beeinflussen. Der Fall soll nun vor Gericht verhandelt werden.

Ausgangssituation 3

Personen: Kapitän:in, Mensch mit Behinderung

Ort: Parlament

Thema: Toleranz

Im Parlament gibt es eine hitzige Debatte. Wieder einmal hat ein:e Kapitän:in 57 schiffbrüchige Flüchtlinge auf sein/ihr Schiff gelassen. Ein:e Abgeordnete:r fordert, dass das Geld, das die Flüchtlinge kosten, den Behinderten im Land zur Verfügung gestellt werden sollte.

**Ausgangssituation 4**

Personen: Journalist:in, Lehrer:in

Ort: Insel

Thema: Tradition

Für eine Reportage reist ein Journalist auf eine ferne Insel, um über die dortigen Traditionen zu berichten. Die eingeborene Lehrerin erzählt ihm, dass Buben von der Schule ausgeschlossen sind, weil sie für die Jagd und andere harte Arbeiten keine schulische Bildung brauchen.

Ausgangssituation 5

Personen: Firmenchef:in, Flüchtlingsfamilie

Ort: Schule

Thema: Gleichberechtigung

Ein:e Schüler:in erzählt ihrer/seinem Lehrer:in verzweifelt, dass ihr/sein Vater einen Arbeitsunfall hatte, aber nicht zum Arzt gehen kann. Als Flüchtling arbeitet er illegal in der Firma und darf seinen Chef nicht verraten.

Ausgangssituation 6

Personen: Ärzt:in, Wissenschaftler:in

Ort: Meer

Thema: Wirtschaft

Ein Arzt arbeitet an einer Studie in der Krebsforschung mit. In einem Naturschutzgebiet wurde eine seltene Korallenart entdeckt, deren Zellen gegen Krebs resistent sind. Ein Meeresbiologe warnt, dass die Erforschung und Ausbeutung dieser Koralle das Mikroklima zerstören würde, was fatale Folgen für die gesamte Region hätte. Er wirft dem Arzt auch vor, dass es bei der Studie nur um wirtschaftliche Interessen geht, da sie von einem großen Pharmaunternehmen in Auftrag gegeben wurde.



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.