

SPIELE

Mit den Spielen zur Entwicklungspolitik sind neue Lernerfahrungen möglich!

Ausgabe 2005

Warum und für wen?

In Gruppen jeden Alters und Schulklassen wurde die Erfahrung gemacht, dass Spiele in ihren verschiedenen Formen nicht so stark in Konkurrenz mit anderen Informationen stehen und in einem Bereich wirksam werden, in dem noch keine Überflutung der Reize erfolgt ist.

Das ist die Chance, mit Spielen Lernerfahrungen anzustossen. Simulations- und teilweise auch Rollenspiele müssen die Realität vereinfachen, damit die Abläufe und Zusammenhänge klarer gesehen werden.

Ein wichtiger Teil der Wirklichkeit wird herausgegriffen. Dieser Teilbereich wird so gründlich wie möglich untersucht, und die verschiedenen Aspekte werden reflektiert. Dann werden die entscheidenden Lernsituationen in Spielregeln für die Teilnehmenden umgesetzt.

Wenn Abläufe im Spiel gegenüber der Wirklichkeit vereinfacht sind, erleben die Teilnehmenden unmittelbar die Folgen ihrer Spielentscheidungen: Sie erhalten sofort eine Rückmeldung, auch über ihr Verhalten. Diese Rückmeldungen lehren sie einiges über den Teilbereich der Wirklichkeit, den sie simulieren. Im weiteren Verlauf des Spiels haben sie die Möglichkeit, diese neuen Lernerfahrungen sofort wieder bei den anstehenden Entscheidungen zu berücksichtigen und einzubringen.

Im Spiel fällt es den Mitspielenden leichter, neues Verhalten auszuprobieren oder altes Verhalten kritisieren zu lassen. Besonders in diesem Bereich lassen die Spiele auch Erfahrungen zu, die die Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim Einsatz anderer Lernmethoden kaum machen können.

Bezug von Anleitung und Spielmaterial sowie Beratung bei:

Brot für alle, Monbijoustrasse 29, Postfach 5621, 3001 Bern, Telefon 031/380 65 63

Nach den erfolgreichen XY-Abenteuer-Spielheften

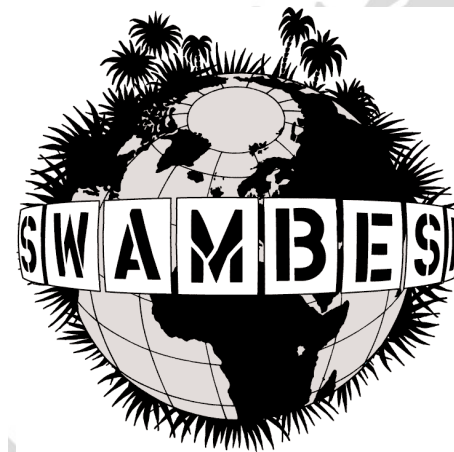
«**SWAMBESI**»

NEU

ab 12 Jahren, 10 Teilnehmende
2 – 3 Stunden Spieldauer
Spielbox: Fr. 48.–

Bestell-Nr. 3402

Benötigt werden 2 Computer, wovon einer mit Internetanschluss, und Videogerät.



Anhand eines Videos, einer CD und einer Weltkarte als Spielfeld versuchen die Spielenden die Reise der Dr. M.A. Swambesi zu rekonstruieren und so den Internet-Code zu knacken. Dr. M.A. Swambesi hat überall auf der Welt Projekte für eine nachhaltige Entwicklung ins Leben gerufen. Jetzt gilt es, die Projekte zu finden und in die richtige zeitliche Reihenfolge einzuordnen.

Swambesi ist ein interaktives Kommunikationsspiel und eignet sich als Einstieg in das komplexe Themengebiet Nord/Süd, einsetzbar im Unterricht und in der Jugendgruppe.

Die Abenteuer-Spielhefte

Autor: Claudio Brentini

Illustrator: Jonas Raeber

Alle sind im Single-, Duo- oder Multi-Modus spielbar.

Sie sind comicmässig illustriert, farbig und voll von cinemastigen Spezialeffekten.

Ab 16 Jahren. Kosten: Fr. 6.–

XY 1 «ungelöst»

Bestell-Nr. 6376

Die da oder der da! Warum wir anders sind, aber nicht so. Das erste Spielheft der Reihe XY zu den Beziehungen der beiden Geschlechter. Ob biologisch und gesellschaftlich verschieden oder identisch, gespielt macht es auf jeden Fall einen Riesenspass!

XY 3 «Time out – anders weiter»

Bestell-Nr. 6638

Dieses Spielheft wird anders sein. Durchs Leben kommen wir nicht einfacher. Durch ein Labyrinth noch weniger. Ob deine Handlungen nur dich selbst betreffen, deine Umgebung oder die globale Welt, das kannst du oft nicht selbst entscheiden und alles hat für irgendwen oder irgendwas Konsequenzen. Es lohnt sich deswegen, eine Pause einzulegen oder mal eine andere Strategie zu wählen und vielleicht dabei noch der Zeit ein Schnippchen zu schlagen.



Wie spielen?

Jedes Spiel braucht einen Leiter/eine Leiterin, der/die das Spiel zuvor selber erlebt oder doch gründlich studiert hat. Die Spiel-Auswertung mit der ganzen Spielgruppe ist unerlässlich. Sie betrifft sowohl das gruppenspezifische Erleben als auch den Bezug zur gesellschaftlichen Realität. Bei öffentlichen Ankündigungen von Spielveranstaltungen sollte das Wort Spiel inhaltlich klar umschrieben werden, da sonst falsche Erwartungen geweckt werden.

Limit 20 (Neuaufgabe)

ab 12 Jahren, 12–30 Teilnehmende
45 Minuten Spieldauer
45 Minuten Auswertung
Anleitung Fr. 7.50 Bestell-Nr. 6614

In acht Spielrunden versuchen drei Gruppen mittels Bewegungsspiel 20 Punkte zu erreichen.

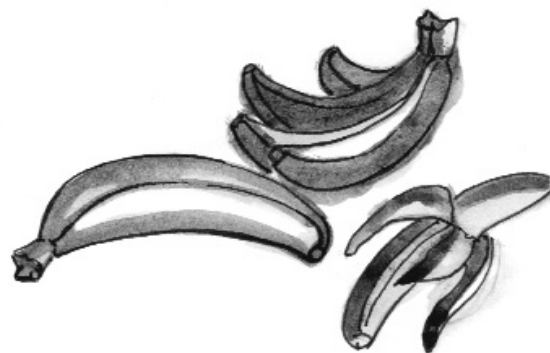
Das Spiel will zu Lernprozessen zu den Themen Ungerechtigkeit, Vorurteil und Aussenseiter anregen.

Shamba Letu

ab 14 Jahren, 4 Teilnehmende und 1 «Lagerverwalter/in» (oder auch 2)
1 1/2 Stunde Spieldauer
1/2 Stunde Auswertung
Würfelspiel / Familienspiel
Spielset Fr. 12.50 Bestell-Nr. 6604

Eine Art landwirtschaftliches «Monopoly». Vier ostafrikanische Bauernfamilien, die zu Beginn des Spieles mit dem Existenzminimum auskommen müssen, bemühen sich, den Ertrag des eigenen begrenzten Bodens zu erhöhen und in Konkurrenz zu einem multinationalen Ananas-Konzern mehr ungenutztes Land für den Anbau zu gewinnen. Diejenige Familie, die als erste 24 Säcke in einem Jahr erntet und somit die eigenen Grundbedürfnisse befriedigen kann, hat gewonnen.

Auf unterhaltsame Art zeigt das Spiel, wie einerseits der Boden die absolute Lebensgrundlage von Bauernfamilien bildet und wie andererseits ein ausländischer Nahrungsmittelkonzern nur die eigenen Exportinteressen sieht. In diesem durch die Familien oft gemeinsam zu führenden Kampf treten die Benachteiligungen deutlich zutage, die durch ungerechte Landverteilung entstehen.



Wen macht die Banane krumm?

ab 14 Jahren, 18–30 Teilnehmende
1 1/2 Stunden Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Spielschachtel Fr. 20.– Bestell-Nr. 6602

Der Bananenhandel auf dem freien Weltmarkt wird anhand von vier Rollen simuliert: Arbeiter, Plantagenbesitzer, Import-/Exportgesellschaft, Supermarktkette.

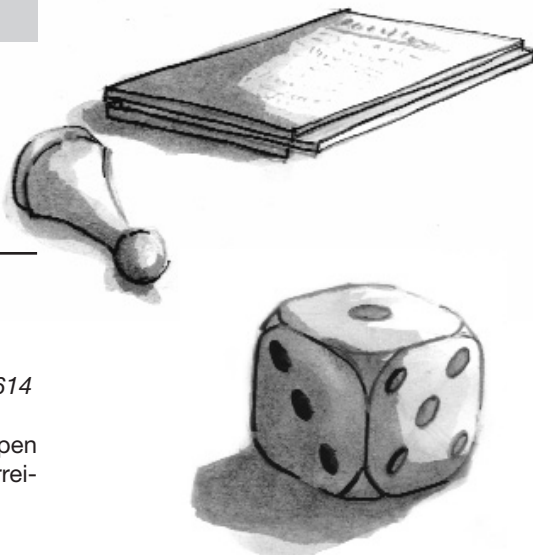
Die Mechanismen der Ausbeutung und der Preisentwicklung im freien Markt erfahren die Spielenden ziemlich realitätsgetreu.

Kontaktaufnahme Nord/Süd

ab 15 Jahren, 4–8 Teilnehmende
1/2–2 Stunden Spieldauer
(je nach Einsatz)
Würfelspiel gratis Bestell-Nr. 6618

Auf einer Reise in Ländern der Dritten Welt nehmen die Spielenden Kontakt auf mit dem Themenbereich «Überentwicklung – Unterentwicklung», gleichzeitig aber auch mit den Mitspielenden, denn die Aufgaben, die auf den im Spiel vorhandenen Karten gegeben sind, müssen oft gemeinsam angegangen werden.

Kontaktaufnahme Nord/Süd ist ein Einstiegsspiel (kein Familienspiel), das dem/der Spielleiter/in erleichtert herauszufinden, welcher Themenkreis die Spielenden besonders interessiert, den er/sie später mit anderen Hilfsmitteln vertiefen kann. Da es sich nicht um ein Wettspiel handelt, stehen die Teilnehmenden unter keinem Druck, durch besonderes Wissen über die Dritte Welt glänzen zu müssen.

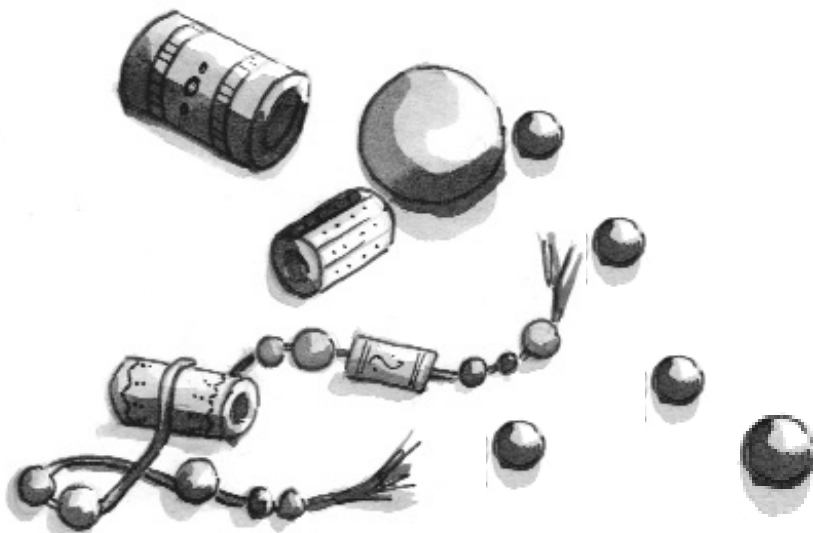


Das Perlsenspiel

Ab 14 Jahren, 15–45 Teilnehmende
1 1/2 Stunden Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Anleitung gratis Bestell-Nr. 6600

Die Spielenden erhalten nach dem Zufallsprinzip verschiedenwertige Perlen. Durch Tausch versuchen sie, reicher zu werden.

Das Spiel ist sehr zu empfehlen als Einstieg für Fragen wie Benachteiligung, Unterdrückung, Befreiung, Macht, Teilnahme an Entscheidungsfindung. Es vermag tiefe Erlebnisintensität und Betroffenheit auszulösen.



Neuaufgabe
(mit neuer Dokumentation):
Das Spiel der Grossen im Kleinen

Ab 15 Jahren
15 – 20 Teilnehmende
1 Stunde Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Anleitung und Auswertungsdocumentation
Fr. 8.– Bestell-Nr. 6601

Die grössere Gruppe (Entwicklungsländer darstellend) besitzt eine verschlossene Schachtel mit ungespitzten Bleistiften, welche die unerschlossenen Rohstoffe symbolisieren. Die andere Gruppe (Industrieländer darstellend) verfügt über den Schlüssel zur Schachtel und die Bleistiftspitzer, die Wissen und Technik symbolisieren. In Verhandlungen muss erreicht werden, dass jedes Gruppenmitglied mit seinem gespitzten Bleistift einen Satz schreiben kann.

Das Welthungerspiel

ab 15 Jahren, 15–30 Teilnehmende
2 Stunden Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Spielschachtel Fr. 20.– Bestell-Nr. 6615

Die Teilnehmergruppen spielen eine Gesellschaft in einem Entwicklungsland, die mittels Nahrungsmittelproduktion und Anschaffung von Maschinen einen Ausweg aus der Armut sucht. Dabei frisst die Inflation (von der Spielleitung in jeder Phase errechnet) stets wieder Erträge weg. Die Teilnehmenden müssen eine ausführliche Buchhaltung führen und Dreisatz- und Prozentrechnung beherrschen.

Das Spiel verdeutlicht weltwirtschaftliche Abhängigkeiten und Mechanismen. Gruppendynamisch erweist es sich als spannend.

Das Trichter-Spiel

ab 15 Jahren, 4–8 Teilnehmende
1–2 Stunden Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Würfelspiel Fr. 10.– Bestell-Nr. 6611

Eine andere Art «Monopoly». Die Spielenden agieren als Nationen, die Getreide kaufen müssen. Ziel der Spielenden mit hohem Einkommen ist es, die Nachfrage ihrer Konsumgesellschaften nach hochwertiger Eiweissnahrung zu befriedigen; für die Spielenden mit geringem Einkommen gilt es, sich genügend Getreide zu verschaffen, damit ihre Landsleute angemessen ernährt werden können.

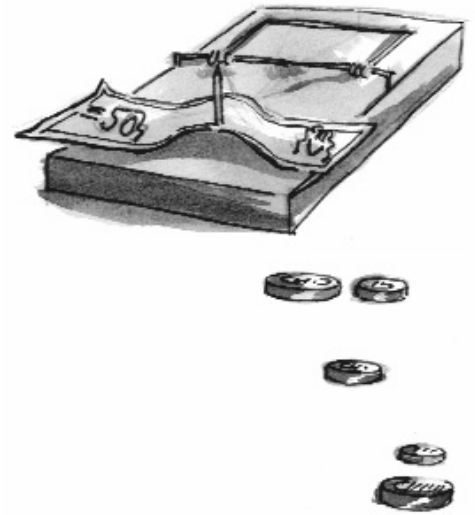
Auf lebendige, anregende Art macht das Spiel mit einigen elementaren Fakten der Handelsbeziehung zwischen reichen und armen Ländern der Welt vertraut. Bei 7–8 Mitspielern werden sie am besten erfahrbar.

Bafa Bafa

ab 15 Jahren, 15–30 Teilnehmende
1 1/2 Stunden Spieldauer
1 Stunde Auswertung
Anleitung gratis Bestell-Nr. 6608

Zwei Gruppen simulieren verschiedene Kulturen und verhalten sich nach bestimmten Regeln. Es werden gegenseitig Besucher ausgetauscht, die die Normen der besuchten Gesellschaft herausfinden sollen.

Das Spiel vermittelt die Problemkreise Kulturbegrenzung, Tourismus in Entwicklungsländern, Fremdarbeiter, aber auch Dorf-Stadt. Je nach Verlauf wird erlebt, wie leicht wir Menschen aus einer fremden Kultur nicht nur beleidigen, ohne es zu merken, sondern auch ausnützen.



Die Schuldenfalle

ab 16 Jahren, 8–14 Teilnehmende
2–3 Stunden Spieldauer
beliebig lange Auswertung
Spielschachtel Fr. 25.– Bestell-Nr. 6625

Dieses Simulationsspiel zeigt die Mechanismen und Strukturen auf, die die Länder der Zweidrittel-Welt immer tiefer in die Verschuldung stürzen und die internationale Schuldenkrise verschärfen.

Die Anlage des Spiels erlaubt den Teilnehmenden, während des Spiels nach Möglichkeiten zur Lösung der (notgedrungen) vereinfachten Probleme zu suchen.

Folien- oder Aktentaschen-Theater

Schatten in Solaria

ab 10 Jahren, auch für Erwachsene geeignet
1–2 Personen und Publikum
1/2–3/4 Stunden Spieldauer
beliebig lange Auswertung
Text und Folien Fr. 25.– Bestell-Nr. 6621

Die Foliengeschichte, die eine Ferienbegegnung in einem Land im Süden erzählt, ist gedacht als Einstiegsmedium für eine längere Auseinandersetzung mit dem Thema des Reisens in die Dritte Welt. Eine Folienerzählung ist eine Bilder-Geschichte zum Vortragen und Projizieren, die Elemente von Comic und Diaserie vereinigt und mit neuen Eigenschaften verbindet: mit der Möglichkeit, das gezeigte Bild während der Projektion zu verändern und es zu bewegen. Die Darbietung einer Foliengeschichte enthält zwei Teile: das Vortragen des Textes und das Führen der Folien.

Foto: Ch. Stückelberger



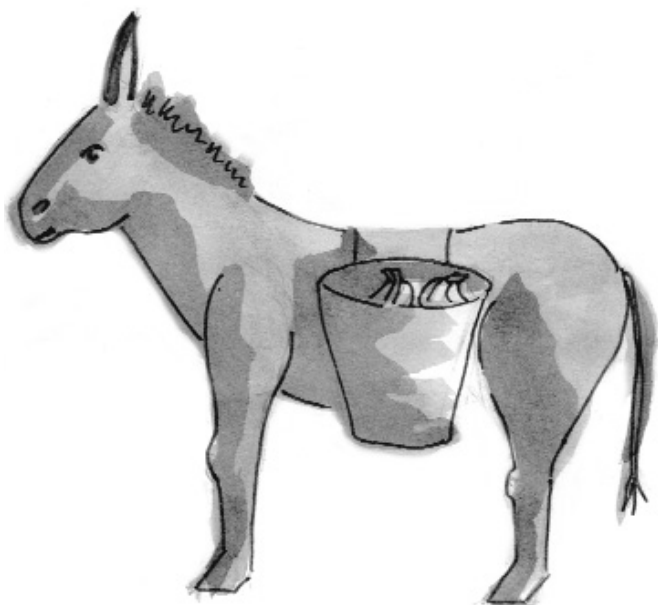
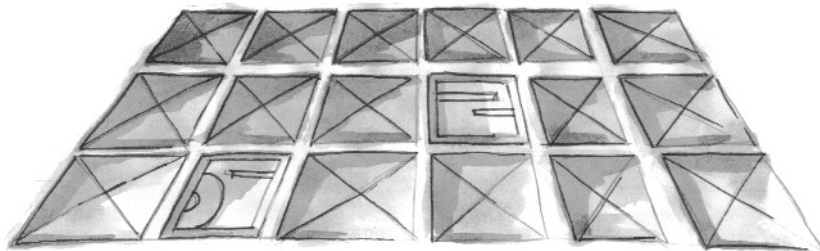
Spiele für Kinder unter 10 Jahren

Memo Mondo

ab 5 Jahren,
Fr. 7.–

Bestell-Nr. 6340

Auf 80 Kärtchen sind Situationen aus der Dritten Welt und die entsprechende Darstellung aus unserer Umgebung paarweise gezeichnet.



Ein Indio darf den Tag nicht verschlafen

ab 8 Jahren, 2–4 Teilnehmende

1 Stunde Spieldauer

1 Stunde Auswertung

Würfelspiel

Spielschachtel Fr. 14.– Bestell-Nr. 6617

Wie lebt ein kleiner Indio-Junge im Hochland von Bolivien? Die Spielenden begleiten José und seinen einohrigen Esel Schritt um Schritt durch verschiedene Abenteuer.

Das Spiel entstand in Anlehnung an das Buch von Günther Feustel. Zum gleichen Thema gibt es auch eine Unterrichtseinheit.

Weltgesichter

ab 6 Jahren, 3–6 Teilnehmende

Fr. 19.80

Bestell-Nr. 6637

Das neue Familien- und Kleingruppenspiel enthält 72 Bilder aus aller Welt. Die Motive zeigen Kinder, Frauen und Männer beim Arbeiten und Entspannen, im Beruf, in der Freizeit und Familie. Anders gesagt, die bunte Vielfalt unserer Welt liegt auf dem Spieltisch.

Die Bilder ermöglichen drei Spiele mit verschiedenen Regeln:

- Beim BLITZ-SPIEL geht es darum, Motive, die zur gezogenen Beobachtungsmarke passen, zu finden, bevor die Spielleitung «Stopp» ruft.
- Beim HINGUCK-SPIEL gewinnt, wer zuerst das Motiv findet, das die Spielleitung beschreibt.
- Beim MERK-SPIEL sollen sich alle an die verborgenen Motive der Rückseite erinnern.

