

- Spiel Dich ins Ausland -

Spielanleitung für den Spielleiter

- A. Das Spiel in Kürze:** Einmal durch die Welt reisen und dabei verschiedene Situationen meistern. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.
- B. Zielgruppe:**
- Schüler und Studenten, die noch keine bzw. sehr wenig Auslandserfahrungen haben
 - Personen, die ins Ausland gehen möchten
 - ausgelegt für max. 3 Spieler
- C. Vorbereitung des Spiels:**
1. Download des Spielbretts (PDF-Datei)
 2. Download der Spielkarten und der Punktetabellen (PDF-Datei)
 3. Ausdrucken der beiden Dateien (in Farbe)
 4. Zusammenkleben der Spielbretthälften
 5. Ausschneiden der Spielkarten und der Punktetabellen
 6. Spielfiguren aussuchen (z.B. Münzen, Knöpfe, ...)
 7. Spielleiter festlegen
 8. Für den Spielstart drei Zettel mit den Ziffern 1, 2, und 3 erstellen
- D. Ablauf des Spiels:**
- Zu Beginn muss der Spielleiter den Mitspielern erklären, daß man sich in die entsprechende Situation wirklich hineinversetzen muß.
 - Jeder Spieler setzt eine beliebige Figur auf das Startfeld und zieht einen Zettel mit einer Zahl. Derjenige mit der höchsten Zahl darf beginnen und setzt seine Spielfigur so viele Spielfelder vor, wie auf dem Zettel steht.
 - Nun zieht der Spieler die obere Karte vom zugehörigen farbigen Stapel. Er liest die Frage und die Antworten laut vor und teilt dann dem Spielleiter und allen anderen seine Antwort mit (aber psst: lasst den jeweiligen Spieler entscheiden, das ist keine Gruppenentscheidung!). Der Spielleiter entnimmt den Punktetabellen die Anzahl der Felder, die der Spieler nun vorrücken darf (z.B. 2 Punkte = 2 Felder, 0 Punkte = Stehenbleiben). Falls es zu der jeweiligen Situation eine Erklärungskarte gibt, muß der Spielleiter diese nach der Beantwortung vorlesen. Des weiteren ist der Spielleiter dafür verantwortlich, die Punkte im jeweiligen Kompetenzbereich zu notieren. Damit kann er dann am Ende die gesammelten Punkte zusammenzählen und auswerten.

- Nach der Beantwortung durch den ersten Spieler ist nun der Zweite an der Reihe. Auch er setzt seine Spielfigur entsprechend der gezogenen Zahl und beantwortet nun eine Frage aus dem jeweiligen Farbbereich. Daraufhin folgt der Dritte und damit sind alle Figuren im Spiel. In dieser Weise ziehen die Spieler über das Spielfeld, bis alle das Ziel erreicht haben.
- Nach dem Spiel kann der Spielleiter gemeinsam mit den Spielern die Auswertung der einzelnen Kompetenzen vornehmen.

E. Lernziel: Sensibilisierung für mögliche Situationen im Ausland