













# Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

IO2.5 Spielkarten für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach mit Anleitungen zur Durchführung des Spiels







### **Dokument**

Dieses Dokument enthält den Inhalt der Spielkarten Nr. 120 – 127 und alle Anleitungen, die von den Game Coachs dafür benötigt werden, um das GAMLEC Lernbrettspiel anzuleiten. Für jede einzelne Karte gibt es eine spezifische und detaillierte Anleitung. Diese Karten sind ausschließlich für die Spielversion mit Game Coach gedacht

## **Leitende Organisation**

IP-International GmbH

## **Autor\*innen**

Sylvie Schoch

## **Beitragende Partner**

**AFEdemy** 

ASP Città di Bologna

**CADIAI** 

VMU

ISIS

## **VERSION**

V04

## **STATUS**

Final

## **Datum**

12.02.2021

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.





GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care und alle Veröffentlichungen seitens des <u>GAMLEC Konsortium sind unter Creative</u> <u>Commons Namensnennung 4.0 lizenziert.</u>

Die Ergebnisse des Erasmus+ Projekts GAMLEC bestehen aus dieser Anleitung für die Spielversion mit Coach, den Regeln des Lernbrettspiels für die Spielversion ohne Game Coach, den Regeln des Lernbrettspiels mit Game Coach, den Lernspielkarten für Erwachsene zur Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen, dem Leitfaden zum Format der Lerninhalte der Spielkarten, einem Kompendium, den übergeordneten Bildungszielen und den Lernzielen des Lernbrettspiels, einem Bildungsrahmen, einem Leitfaden für das Lernbrettspiel und einer interaktiven E-Learning-Plattform. Die Ergebnisse sind in Englisch, Deutsch, Italienisch, Niederländisch und Litauisch unter www.gamlec.eu verfügbar.





#### Inhalt

	5 Spielkarten für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach mit Anleitungen zur hführung des Spiels	Seit
Vorv	_ · ·	
1.	EIN NEUES PFLEGEHEIM	
	Spielkarte Nummer 120 (Kompendium: T 2.1.)	
1.1.	Anleitungen für die Game Coachs	
	Lernziele	
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	
	Bitte beachten!	1
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	1
	Übungsanleitung (Briefing)	1
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	1
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	1
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	1
	(Debriefing)	
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	1
	Zeitrahmen für das Debriefing und die Bestimmung des Teams, das gewinnt	1
2.	SPORT UND BEWEGUNGSANGEBOTE	1
	Spielkarte Nummer 121 (Kompendium: T 2.2.2.)	
2.1.	Anleitungen für die Game Coachs	1
	Lernziele	1
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	1
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	1
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	1
	Bitte beachten!	1
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	1
	Übungsanleitung (Briefing)	1
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	1
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	1
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	1
	(Debriefing)	
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	1
	Bestimmen, welches Team gewinnt	1
3.	WAHLRECHT	1
	Spielkarte Nummer122 (Kompendium: T 2.5.3.)	
3.1.	Anleitungen für die Game Coachs	1
	Lernziele	1
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	1
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	1
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	2
	Bitte beachten!	2
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	2
	Übungsanleitung (Briefing)	2
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	2
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	2
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	2
	(Debriefing)	1



	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	23
	Bestimmen, welches Team gewinnt	23
4.	ESSGEWOHNEITEN	24
	Spielkarte Nummer 123 (Kompendium: A 1.5.2.)	
4.1.	Anleitungen für die Game Coachs	25
	Lernziele	25
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	25
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	25
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	26
	Bitte beachten!	26
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	26
	Übungsanleitung (Briefing)	26
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	27
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	27
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	27
	(Debriefing)	
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	28
	Bestimmen, welches Team gewinnt	28
5.	AKTIVE STERBEHILFE- EUTHANASIE	29
	Spielkarte Nummer 124 (Kompendium: M 3.5.)	
5.1	Anleitungen für die Game Coachs	30
	Lernziele	30
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	30
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	30
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	31
	Bitte beachten!	31
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	31
	Übungsanleitung (Briefing)	32
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	32
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	33
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	33
	(Debriefing)	
	Bestimmen, welches Team gewinnt	33
6.	WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION - "HÖREN SIE AUF ZU KLINGELN!"	34
	Spielkarte Nummer 125 (Kompendium: M 3.2.)	
6.1	Anleitungen für die Game Coachs	35
	Lernziele	35
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	35
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	35
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	36
	Bitte beachten!	36
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	36
	Übungsanleitung (Briefing)	36
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	37
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	38
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	38
	(Debriefing)	
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	39
ĺ	Bestimmen, welches Team gewinnt	40



7.	WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION - "ALTE MENSCHEN SIND WIE KLEINE KINDER" - Spielkarte Nummer 126 (Kompendium: M 3.2.)	41
7.1	Anleitungen für die Game Coachs	42
	Lernziele	42
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	42
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	42
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	42
	Bitte beachten!	43
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	43
	Übungsanleitung (Briefing)	43
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	44
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	44
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	44
	(Debriefing)	
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	45
	Besprechung der Ergebnisse	45
8.	WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION – "WAS HABEN SIE WIEDER ANGESTELLT"	46
	Spielkarte Nummer 127 (Kompendium: M 3.2.)	
8.1	Anleitungen für die Game Coachs	47
	Lernziele	47
	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	47
	Räumlichkeiten und Ausrüstung	47
	Anzahl von Spieler*innen und Teams	47
	Bitte beachten!	48
	Wie die Spieler*innen angeleitet werden	48
	Übungsanleitung (Briefing)	48
	Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen	49
	Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten	49
	Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit	50
	Weitere Möglichkeiten für das Debriefing	50
	Bestimmen, welches Team gewinnt	50





# IO2.5 Spielkarten für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach mit Anleitungen zur Durchführung des Spiels für die Game Coachs

#### Vorwort

Die Version des GAMLEC Lernbrettspiels mit Game Coach wurde eigens dafür entwickelt, allen Beteiligten die Möglichkeit zum persönlichen Austausch zu geben, und um die Zusammenarbeit aller Interessierten zu fördern.

Der Karteninhalt besteht immer aus einer Aufgabe, die von den spielenden Teams bewältigt werden muss. Dafür braucht es Zeit: Zeit zum Spielen, aber auch Zeit für die Vorbereitung des Orts, an dem gespielt werden soll, ebenso wie für die Vorbereitung aller Materialien und Gegenstände, die für das Spielen notwendig sind. Das ist Aufgabe der Game Coachs.

Dazu gehört auch, eine oder zwei Karten aus dem Set für diese Spielvariante auszusuchen und sie zu den Karten der einfachen Spielversion hinzuzufügen.

Dabei sollten folgende Aspekte in Betracht gezogen werden:

- 1. Es sollte ein geeigneter Raum zur Verfügung stehen, in dem die Teams nicht nur um den Spieltisch mit dem Spielbrett Platz finden, sondern in dem auch die Teams getrennt an ihren Aufgaben arbeiten können.
- 2. Alle für die Bearbeitung der auf den Spielkarten enthaltenen Aufgaben müssen für die Teams vorbereitet sein und vollständig zur Verfügung stehen.
- 3. Es sollte genug Zeit für das Spielen eingeplant werden. Wenn mit allen 110 Karten der einfachen Spielversion ohne Game Coach gespielt wird und eine einzige Spielkarte aus dem Set für das Spiel mit Game Coach hinzugefügt wird, müssen mindestens zwei Stunden für das Spiel eingeplant werden. Dies gilt für den Fall, dass die angegebene Spieldauer der ausgewählten Karte eine Stunde, wie nachfolgend beschrieben, nicht überschreitet.
- 4. Es sollte darauf geachtet werden, dass genügend Spieler\*innen für eine ausgewogene Bildung der Teams vorhanden sind. Nähere Informationen finden Sie in den folgenden Anleitungen.
- 5. Die Vorbereitung des Spiels mit Game Coach braucht Zeit. Es ist daher wichtig, dass Sie die Zeit für die Vorbereitung des Raums und aller nötigen Materialien mit einplanen. Das gilt auch für das Ende des Spiels, d.h. das Einsammeln und Wegräumen aller Materialien, nachdem das Spiel beendet ist.

Die Game Coachs können auch die Anzahl der Spielkarten verringern, wenn die zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist. In diesem Fall ist es jedoch sehr wichtig, dass ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den verschiedenen Kartentypen beibehalten wird, d.h. zwischen den Karten mit Inhalten, die der Lebensqualität zuträglich beziehungsweise abträglich sind, sowie mit der guten Fee und der bösen Fee.

Ebenso wählen die Game Coachs eine oder maximal zwei Karten aus dem Set der Spielkarten aus, die den jeweiligen Gegebenheiten oder spezifischen Anforderungen am besten entsprechen.

Sollten die zuvor aufgelisteten Voraussetzungen nicht gegeben sein, wird empfohlen, das Spiel ohne Game Coach zu spielen.





Bevor die spezifischen Anleitungen zu jeder einzelnen Spielkarte dieses Sets beschrieben werden, finden Sie nachstehend Empfehlungen, die allgemein für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach gelten.

Die beiden Teams sollten noch vor Spielbeginn gebildet werden. Dafür wird ihnen circa 10 Minuten Zeit gegeben, in der sich die einzelnen Teammitglieder gegenseitig vorstellen. Sie nennen für gewöhnlich ihre Namen, welchen Beruf sie ausüben oder was auch immer sie miteinander teilen möchten. Die Teams brauchen dafür genug Raum und Abstand voneinander.

Genauso wichtig ist es, dass die Game Coachs die Teams auffordern, ihrem Team einen Namen zu geben. Das fördert die Teambildung und stärkt das Zugehörigkeitsgefühl.

Nach Ablauf der ca. 10 Minuten für die Teambildung bitten die Game Coachs die Teams, am Spieltisch Platz zu nehmen und den gewählten Teamnamen mitzuteilen. Danach kann das Spiel beginnen (Spielregeln für das Spiel mit Game Coach).

Am Ende des Spiels, d.h. wenn ein Team das Ziel erreicht und gewonnen hat, wird empfohlen, die Teams und ihre Mitglieder zu bitten, ihre Erfahrungen auszutauschen.

Sollte nicht viel Zeit zur Verfügung stehen, können die Game Coachs die Spieler\*innen darum bitten, sich bei Ihrem Feedback auf das Allerwichtigste, was sie gelernt haben, zu beschränken.





#### 1. EIN NEUES PFLEGEHEIM

#### Spielkarte Nummer 120 (Kompendium T 2.1.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Dein Team wurde gebeten einen Architekten zu beraten, der mit dem Bau eines neuen Pflegeheims beauftragt ist. Bitte erstellt eine Liste mit allem, was die Lebensqualität der Bewohner\*innen verbessert, wie z. B. ein Garten, endlose Flure, Geschäfte usw. Seid kreativ und denkt bei der Planung auch an Barrierefreiheit und an Farbgestaltung. Auch Räume für Freizeitaktivitäten, für private Treffen, für das Gebet, usw. sollten nicht fehlen; ebenso wenig wie alles, was den Bewohner\*innen hilft, neue Kontakte zu knüpfen oder Freundschaften zu schließen.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- Das Team, das die meisten konkreten Vorschläge zur Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner\*innen im neuen Pflegeheim macht, gewinnt den Wettbewerb und DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.
- Das andere Team RÜCKT 1 FELD VOR.





#### 1.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Die Kenntnisse der Spieler\*innen darüber erweitern, was in den baulichen
   Gegebenheiten zur Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeheimen beiträgt und was ihr schadet.
- Die Spieler\*innen inspirieren und ihre Kreativität fördern, damit sie auf neue Ideen kommen, die unter den gegebenen Umständen und mit den verfügbaren Ressourcen umgesetzt werden können.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.

(Cf. IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, and 2.2. Cultural and Individual Differences: The Hierarchy of Needs and the Strategies to Fulfil the Needs, 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch die Game Coachs: 10 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 20 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: insgesamt 10 Minuten (5 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing und Bestimmung des siegreichen Teams: max. 20 – 25 Minuten.

Insgesamt: 60 – 65 Minuten.

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platz für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, auf der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.

#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.





#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw. mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game die Zusammensetzung beider Teams möglichst ähnlich gestalten. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, dass die Teams Mitglieder mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen haben, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander bearbeiten. Das Team, das im Rahmen der gestellten Aufgabe mehr Vorschläge macht, um die Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeheimen zu verbessern, darf 3 Felder vorrücken. Das andere Team darf um nur 1 Feld vorrücken. Erzielen beide Teams ein gleichwertiges Ergebnis, dürfen beide Teams um 3 Felder vorrücken.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen und um das bestmögliche Pflegeheim zu bauen.
- 5. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt. Die Game Coachs entscheiden auf dieser Grundlage, welches Team gewinnt.
- 6. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. Ideen sammelt, aufschreibt, usw.
- 7. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier oder Stifte, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 8. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wie viel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.





#### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 5 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, damit sichergestellt wird, dass sie alle Ergebnisse vorstellen können.

**Beim Briefing ist folgendes zu beachten:** Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht. Sofern Fachausdrücke verwendet werden, sollten sie grundsätzlich auf eine leicht verständliche Weise erläutert werden, damit alle Spieler\*innen verstehen, was sie bedeuten.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

#### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden bzw. wie sie zu verstehen sind. Die Fragen oder Kommentare dienen stets dem Verständnis und sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen, ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen, was die Spieler\*innen geäußert haben. Danach wird entschieden, welches Team gewinnt.





#### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs könnten vor dem Spiel eine Liste erarbeiten, in der Vorschläge für die Ausstattung eines neuen Pflegeheims aufgelistet sind. Anhand dieser Liste kann überprüft werden, ob alle darin enthaltenen Vorschläge von den Teams genannt wurden. Sollte dies nicht der Fall sein, können die nicht genannten Aspekte die Kenntnisse der Spieler\*innen bereichern und sie zu neuen Ideen inspirieren. Es könnte auch sein, dass die Spieler\*innen Ideen und Vorschläge machen, die nicht auf der Liste stehen, was die Coachs wiederum besonders lobend hervorheben sollten.

Die Game Coachs könnten auch nachfragen, welche der von den Teams gemachten Vorschläge oder Ausstattungen bereits in der Pflegeeinrichtung vorhanden sind, oder ob es (kostengünstige) Verbesserungsmöglichkeiten gibt, die umgesetzt werden können.

#### Bestimmen, welches Team gewinnt

Die Game Coachs zählen die von beiden Teams unterbreiteten Vorschläge, um herauszufinden, welches Team mehr Vorschläge gemacht hat und dementsprechend gewinnt.

Ist das Ergebnis beider Teams gleich, d.h. dass beide gleich viele Vorschläge gemacht haben, sind beide Teams Gewinner\*innen und dürfen jeweils um 3 Felder vorrücken.

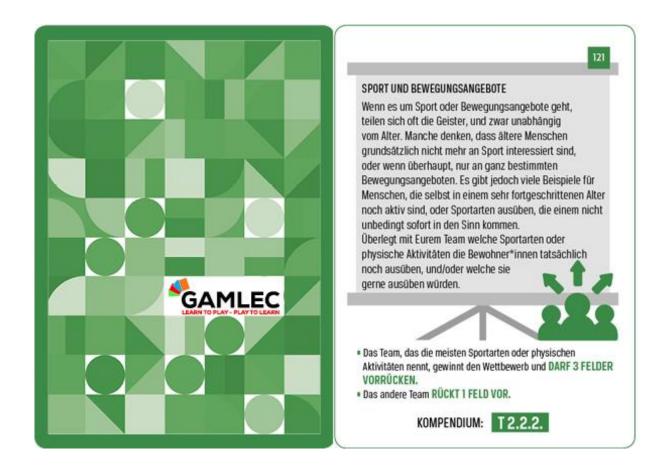
Nun gehen beide Teams an den Spieltisch zurück und spielen dort auf dem Spielbrett weiter.

Zeitrahmen für das Debriefing und die Bestimmung des Teams, das gewinnt: Es ist wichtig, dass die Game Coachs allen Spieler\*innen die Möglichkeit geben, sich zu ihren Erfahrungen mit der Übung zu äußern. Gleichzeitig sollte das Debriefing kurz und bündig gehalten werden. Die Game Coachs können dies durch kurze Zusammenfassungen, die das Gesagte auf den Punkt bringen unterstützen (empfohlene Gesamtdauer: 20 – 25 Minuten).





# 2. SPORT UND BEWEGUNGSANGEBOTE Spielkarte Nummer 121 (Kompendium: T 2.2.2.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Wenn es um Sport oder Bewegungsangebote geht, teilen sich oft die Geister, und zwar unabhängig vom Alter. Manche denken, dass ältere Menschen grundsätzlich nicht mehr an Sport interessiert sind, oder wenn überhaupt, nur an ganz bestimmten Bewegungsangeboten. Es gibt jedoch viele Beispiele für Menschen, die selbst in einem sehr fortgeschrittenen Alter noch aktiv sind, oder Sportarten ausüben, die einem nicht unbedingt sofort in den Sinn kommen.

Überlegt mit Eurem Team welche Sportarten oder physische Aktivitäten die Bewohner\*innen tatsächlich noch ausüben, und/oder welche sie gerne ausüben würden.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- Das Team, das die meisten Sportarten oder physischen Aktivitäten nennt, gewinnt den Wettbewerb und DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.
- Das andere Team RÜCKT 1 FELD VOR.





#### 2.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für die Vielfältigkeit der möglichen Sport- und Bewegungsangebote stärken, an denen die Bewohner\*innen interessiert sein könnten.
- Den Spieler\*innen Kenntnisse über eine Vielzahl von unterschiedlichen Sportarten vermitteln, die von älteren Menschen ausgeübt werden können oder ausgeübt werden.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für Vorurteile schärfen und sie anregen, ihre Perspektive kritisch zu überdenken.
- Die Spieler\*innen inspirieren und ihre Kreativität f\u00f6rdern: "Gibt es etwas, das wir nicht anbieten, aber anbieten k\u00f6nnten?"
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.

(Cf, IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Need-Based Approach, and 2.3. Biases, Stereotypes and False Assumptions, 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 10 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 20 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: 10 Minuten (5 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing und Bestimmung des siegreichen Teams: max. 20 – 25 Minuten

Insgesamt: 60 – 65 Minuten.

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.





#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.

#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Das Team, das mehr Vorschläge zu Sport- oder Bewegungsangeboten macht, um die Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen zu verbessern, darf 3 Felder vorrücken. Das andere Team darf um nur 1 Feld vorrücken. Erzielen beide Teams ein gleichwertiges Ergebnis, dürfen beide Teams um 3 Felder vorrücken.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coache weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen und somit möglichst viele unterschiedliche Vorschläge für Sport- und Bewegungsangebote gemacht werden können, an denen die Bewohner\*innen wirklich Spaß haben.
- 5. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt. Die Game Coachs entscheiden auf dieser Grundlage, welches Team gewinnt.
- 6. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw.





- 7. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 8. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

#### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 5 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.

**Beim Briefing ist folgendes zu beachten:** Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht. Sofern Fachausdrücke verwendet werden, sollten sie grundsätzlich auf eine leicht verständliche Weise erläutert werden, damit alle Spieler\*innen verstehen, was sie bedeuten.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

#### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende





Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben. Danach wird entschieden, welches Team gewinnt.

#### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs könnten vor dem Spiel eine Liste erarbeiten, in der Vorschläge für Bewegungs- oder Sportangebote aufgelistet sind. Anhand dieser Liste kann überprüft werden, ob alle darin enthaltenen Vorschläge von den Teams genannt wurden. Sollte dies nicht der Fall sein, können die nicht genannten Aspekte die Kenntnisse der Spieler\*innen bereichern und sie zu neuen Ideen inspirieren. Es könnte auch sein, dass die Spieler\*innen Ideen und Vorschläge machen, die nicht auf der Liste stehen, was die Coachs wiederum besonders lobend hervorheben können.

Die Game Coachs könnten auch nachfragen, welche der von den Teams gemachten Vorschläge oder Ausstattungen bereits in der Pflegeeinrichtung vorhanden sind, oder ob es (kostengünstige) Verbesserungsmöglichkeiten gibt, die umgesetzt werden können.

#### Bestimmen, welches Team gewinnt

Die Game Coachs zählen die von beiden Teams unterbreiteten Vorschläge, um herauszufinden, welches Team mehr Vorschläge gemacht hat und dementsprechend gewinnt.

Ist das Ergebnis beider Teams gleich, d.h. dass beide gleich viele Vorschläge gemacht haben, sind beide Teams Gewinner und dürfen jeweils um 3 Felder vorrücken.

Nun gehen beide Teams an den Spieltisch zurück und spielen dort auf dem Spielbrett weiter.

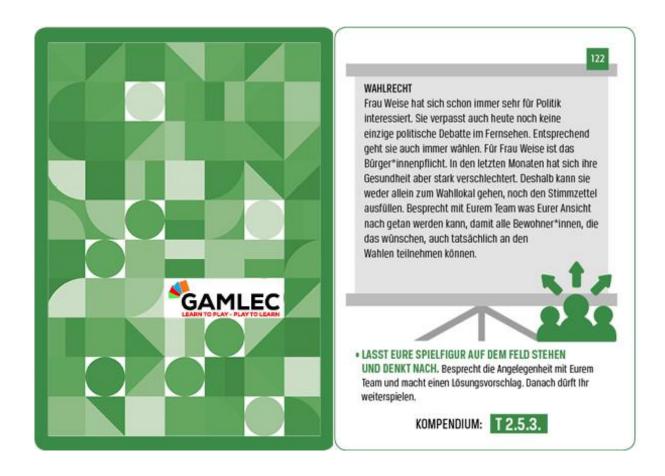
**Zeitrahmen für das Debriefing:** Alle Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben, sich über ihre Erfahrungen mit der Aufgabe auszutauschen. Dennoch sollte das Debriefing 20 - 25 Minuten nicht überschreiten, und die Spieler\*innen sollten auf den Punkt bringen, was sie gelernt haben.





#### 3. WAHLRECHT

Spielkarte Nummer122 (Kompendium: T 2.5.3.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Frau Weise hat sich schon immer sehr für Politik interessiert. Sie verpasst auch heute noch keine einzige politische Debatte im Fernsehen. Entsprechend geht sich auch immer wählen. Für Frau Weise ist das Bürger\*innenpflicht. In den letzten Monaten hat sich ihre Gesundheit aber stark verschlechtert. Deshalb kann sie weder allein zum Wahllokal gehen, noch den Stimmzettel ausfüllen. Besprecht mit Eurem Team was Eurer Ansicht nach, getan werden kann, damit alle Bewohner\*innen, die das wünschen, auch tatsächlich an den Wahlen teilnehmen können.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

• LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH. Besprecht die Angelegenheit mit Eurem Team und macht einen Lösungsvorschlag. Danach dürft Ihr weiterspielen.





#### 3.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen dafür stärken, dass auch die Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen an Politik interessiert sind.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen dafür stärken, dass die Bewohner\*innen sowohl den Wunsch als auch das Recht zu wählen haben.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für Vorurteile schärfen und sie anregen, diese kritisch zu überdenken.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für ihre eigenen Werte und ihr Einfühlungsvermögen für ältere Menschen stärken.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.
- Die Kreativität der Spieler\*innen und die Fähigkeit fördern, realisierbare Lösungsansätze für das Problem zu entwickeln.

(Cf, IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, and 2.3. Biases, Stereotypes and False Assumptions, 2.4. Individual (Core) Values, 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 20 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 30 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: max. 20 Minuten (10 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing: 30 Minuten.

Insgesamt: 1 Stunde und 40 Minuten

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.





#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.

#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Die Teams dürfen weiterspielen, wenn die Aufgabe gelöst und mit dem Coach und dem anderen Team besprochen ist.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen.
- 5. Die Game Coachs leiten die Teams wie folgt an:
  - a. Sammelt zunächst alle Fakten und beschreibt die Situation.
     Es ist sehr wichtig, dass zunächst alle Fakten gesammelt und beschrieben werden, ohne sie in irgendeiner Form zu beurteilen oder zu bewerten.
     Die folgenden Fragen helfen den Teams bei der Bewältigung der Aufgabe. Es ist hilfreich den Teams die Fragen in gedruckter Form zur Verfügung zu stellen.
    - Wie viele Bewohner\*innen würden wählen, wenn sie die Möglichkeit dazu hätten?





- Wie oft finden Wahlen statt, an denen die Bewohner\*innen teilnehmen möchten?
- Sind Ressourcen verfügbar für die Lösung des Problems? Wenn ja,
  - o um welche Art von Ressourcen handelt es sich dabei?
  - Gibt es gute Praktiken, von denen die Teammitglieder Kenntnis haben, die ggf. als Vorbild dienen könnten?
- b. Überlegt gemeinsam wie sichergestellt werden kann, dass die Bewohner\*innen an Wahlen teilnehmen können, aber erst nachdem Sie die Situation genau beschrieben und analysiert haben. Achten Sie darauf die Situation vorerst wertfrei zu beschreiben, ohne Urteile zu fällen.
  - Würde ggf. Personal zur Verfügung stehen?
  - Könnten ehrenamtliche Mitarbeiter\*innen aushelfen?
  - Was kann konkret unternommen werden?

Sobald das Team Lösungsvorschläge erarbeitet hat, ist es wichtig folgendes zu prüfen:

- Ist der Lösungsvorschlag realistisch, d.h. ist er umsetzbar; und
- Wie kann die Lösung über die Zeit hinweg beibehalten werden, so dass es keine einmalige Sache ist, sondern Kontinuität gewährleistet wird.
- 6. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt.
- 7. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw.
- 8. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 9. Für die Aufgabe haben die Teams 30 Minuten Zeit. Sie werden vom Game Coach nach Ablauf von 15 Minuten und von 25 Minuten darauf hingewiesen wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (5 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

#### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils max. 10 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.
- 4. Da es sich bei der Erarbeitung von Lösungsvorschlägen für bestehende Probleme um komplexe Aufgaben handelt, bekommen die Sprecher\*innen etwas mehr Zeit für die Vorstellung der Teamarbeit. Ihre Aufgabe besteht darin, die Lösungsvorschläge vorzustellen und zu erläutern wie das Team sie entwickelt hat.
- 5. Insgesamt 10 Minuten pro Team sollten dennoch nicht überschritten werden. Es ist wichtig, die Aufmerksamkeit aller Spieler\*innen zu halten, insbesondere weil in dieser Phase jeweils nur ein/e Spieler\*in aktiv ist.





#### Beim Briefing ist folgendes zu beachten:

Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 20 Minuten nicht überschreiten.

#### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

Problemlösungsaufgaben sind komplex und vielschichtig. Die Spieler\*innen neigen häufig zu vorschnellen Schlussfolgerungen. Es wird daher empfohlen die Teams während der Aufgabe zu unterstützen, d. h. sie wiederholt daran zu erinnern, das Problem zunächst sorgfältig zu analysieren und wirklich alle Aspekte in Betracht zu ziehen, bevor sie eine Lösung vorschlagen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben. Danach werden die Ergebnisse der Teamarbeit besprochen. In diesem Fall gibt es keine Sieger\*innen.

Bei der Besprechung sind folgende Aspekte zu beachten:

- 1. Machbarkeit: Kann der Lösungsvorschlag (leicht) konkret umgesetzt werden?
- 2. Kann der Lösungsvorschlag über die Zeit hinweg beibehalten werden?





Es ist wichtig, dass bei der Vorstellung der einzelnen Lösungsvorschläge allen unterschiedlichen Meinungen und Perspektiven Gehör geschenkt wird. Es ist ebenso wichtig, dass allen Spieler\*innen, unabhängig von deren Lösungsansätzen und Meinungen wertschätzend begegnet wird und alle Vorschläge respektvoll und vorurteilsfrei besprochen werden. Bei der Besprechung darf es unter keinen Umständen zu geringschätzigen Äußerungen oder vorschnellen Beurteilungen kommen. Dies ist umso wichtiger, wenn eine Meinung oder ein Vorschlag von einer Einzelperson oder einer Minderheit geäußert wird, denn es könnte durchaus sein, dass auf diese Weise interessante Ideen oder Vorschläge gar nicht mehr geäußert werden.

#### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs könnten unter Umstände gute Praktiken vorstellen, von denen sie Kenntnis haben. Dies könnte weitere Möglichkeiten aufzeigen, wie das Problem gelöst werden kann, falls die Spieler\*innen nicht selbst an sie genannt haben.

#### Bestimmen, welches Team gewinnt

Bei dieser Aufgabe geht es darum analytisch zu denken und kreativ zu sein, um einen realisierbaren Lösungsvorschlag zu erarbeiten. Es gibt weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen. Beide Teams müssen die Aufgabe erfüllen, um weiterspielen zu dürfen.

Nach dem Debriefing, kehren beide Teams zum Spieltisch zurück und spielen weiter.

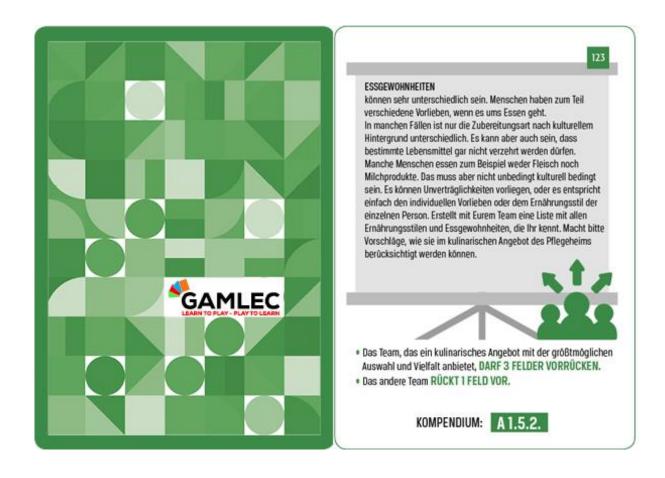
**Zeitrahmen für das Debriefing:** Alle Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben, sich über ihre Erfahrungen mit der Aufgabe auszutauschen. Dennoch sollte das Debriefing 30 Minuten nicht überschreiten, und die Spieler\*innen sollten kurz und bündig auf den Punkt bringen, was sie gelernt haben.





#### 4. ESSGEWOHNEITEN

Spielkarte Nummer 123 (Kompendium: A 1.5.2.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Essgewohnheiten können sehr unterschiedlich sein. Menschen haben zum Teil verschiedene Vorlieben, wenn es ums Essen geht. In manchen Fällen ist nur die Zubereitungsart nach kulturellem Hintergrund unterschiedlich. Es kann aber auch sein, dass bestimmte Lebensmittel gar nicht verzehrt werden dürfen. Manche Menschen essen zum Beispiel weder Fleisch noch Milchprodukte. Dies muss aber nicht unbedingt kulturell bedingt sein. Es können Unverträglichkeiten vorliegen, oder es entspricht einfach den individuellen Vorlieben oder dem Ernährungsstil der einzelnen Person. Erstellt mit Eurem Team eine Liste mit allen Ernährungsstilen und Essgewohnheiten, die ihr kennt. Macht bitte Vorschläge, wie sie im kulinarischen Angebot des Pflegeheims berücksichtigt werden können.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- Das Team, das ein kulinarisches Angebot mit der größtmöglichen Auswahl und Vielfalt anbietet, DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.
- Das andere Team RÜCKT 1 FELD VOR.





#### 4.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für die unterschiedlichen Essgewohnheiten der Bewohner\*innen stärken, unabhängig davon, ob es sich um individuelle Vorlieben handelt oder kulturelle oder religiöse Gründe für die Essgewohnheiten vorliegen.
- Die Kenntnisse der Spieler\*innen über die Essgewohnheiten in unterschiedlichen Kulturen und Religion erweitern, ebenso wie über verschiedene Ernährungsstile, wie z.B. die vegane, vegetarische oder makrobiotische Ernährung.
- Die Toleranz der Spieler\*innen für verschiedene Esskulturen und Essgewohnheiten erhöhen.
- Den Spieler\*innen bestehende Vorurteile gegen Menschen mit unterschiedlichen Essgewohnheiten bewusst machen.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen dafür stärken, dass es zahlreiche Nahrungsmittelunverträglichkeiten bzw. Allergien gibt, die zu veränderten Essgewohnheiten führen.
- Die Kreativität der Spieler\*innen fördern: "Gibt es etwas, das wir bisher nicht anbieten, es aber anbieten könnten?".
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.

(Cf. IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, 2.2. Cultural and Individual Differences: The Hierarchy of Needs and the Strategies to Fulfil the Needs, 2.3. Biases, Stereotypes and False Assumptions, 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 10 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 20 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: 10 Minuten (5 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing und Bestimmung des siegreichen Teams: max. 20 – 25 Minuten

Insgesamt: 60 – 65 Minuten.

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.





Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.

#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.

#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Das Team, dem mehr Ernährungsstile und Essgewohnheiten einfallen, gewinnt den Wettbewerb und darf 3 Felder vorrücken, während das zweite Team nur 1 Feld vorrücken darf. Wenn beide Teams zum gleichen Ergebnis kommen, dürfen beide Teams 3 Felder vorrücken.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coache weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen, so dass das kulinarische Angebot so groß wie möglich ist.
- 5. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt. Die Game Coachs entscheiden auf dieser Grundlage, welches Team gewinnt.





- 6. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw.
- 7. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 8. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

#### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 5 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.

**Beim Briefing ist folgendes zu beachten:** Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht. Sofern Fachausdrücke verwendet werden, sollten sie grundsätzlich auf eine leicht verständliche Weise erläutert werden, damit alle Spieler\*innen verstehen, was sie bedeuten.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

#### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt,





zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben. Danach wird entschieden, welches Team gewinnt.

#### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs könnten vor dem Spiel eine Liste erarbeiten, in der unterschiedliche Essgewohnheiten aufgelistet sind. Anhand dieser Liste kann überprüft werden, ob alle darin enthaltenen Vorschläge von den Teams genannt wurden. Sollte dies nicht der Fall sein, können die nicht genannten Aspekte die Kenntnisse der Spieler\*innen bereichern und sie zu neuen Ideen inspirieren. Es könnte auch sein, dass die Spieler\*innen Ideen und Vorschläge machen, die nicht auf der Liste stehen, was die Coache wiederum besonders lobend hervorheben können.

Die Game Coachs könnten auch nachfragen, welche der von den Teams genannten Essgewohnheiten bereits in der Pflegeeinrichtung berücksichtigt werden, oder ob es (kostengünstige) Verbesserungsmöglichkeiten gibt, die umgesetzt werden können.

#### Bestimmen, welches Team gewinnt

Die Game Coachs zählen die von beiden Teams aufgelisteten Essgewohnheiten und Vorschläge, um herauszufinden, welches Team mehr aufgelistet hat und damit gewinnt.

Für jede aufgelistete Essgewohnheit bekommt das Team einen Punkt. Für jeden Vorschlag für die Umsetzung, d.h. wie das kulinarische Angebot <u>konkret</u> erweitert werden kann, bekommt jedes Team zwei Punkte.

Ist das Ergebnis beider Teams gleich, d.h. beide Teams haben dieselbe Anzahl an Punkten erreicht, sind beide Teams Gewinner\*innen und dürfen jeweils um 3 Felder vorrücken.

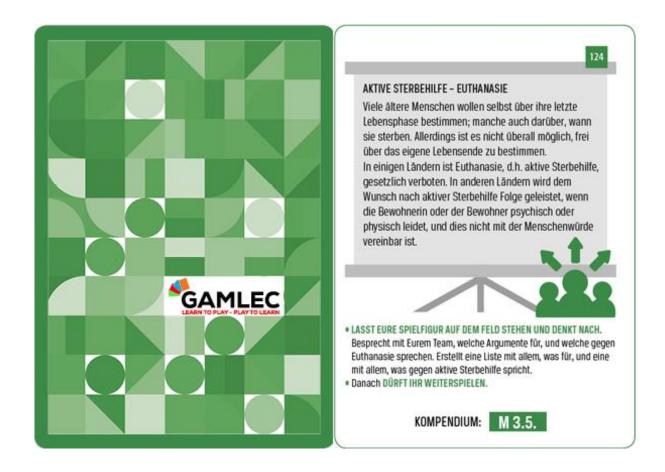
Nun gehen beide Teams an den Spieltisch zurück und spielen dort auf dem Spielbrett weiter.

Zeitrahmen für das Debriefing und die Bestimmung des Teams, das gewinnt: Alle Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben, sich über ihre Erfahrungen mit der Aufgabe auszutauschen. Dennoch sollte das Debriefing 20 - 25 Minuten nicht überschreiten, und die Spieler\*innen sollten kurz und bündig auf den Punkt bringen, was sie gelernt haben.





5. AKTIVE STERBEHILFE - EUTHANASIE Spielkarte Nummer 124 (Kompendium: M 3.5.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Viele ältere Menschen wollen selbst über ihre letzte Lebensphase bestimmen; manche auch darüber, wann sie sterben. Allerdings ist es nicht überall möglich, frei über das eigene Lebensende zu bestimmen. In einigen Ländern ist Euthanasie, d.h. aktive Sterbehilfe gesetzlich verboten. In anderen Ländern wird dem Wunsch nach aktiver Sterbehilfe Folge geleistet, wenn die Bewohnerin oder der Bewohner psychisch oder physisch leidet, und dies nicht mit der Menschenwürde vereinbar ist.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH. Besprecht mit Eurem Team, welche Argumente für, und welche gegen Euthanasie sprechen. Erstellt eine Liste mit allem, was für, und eine mit allem, was gegen aktive Sterbehilfe spricht.
- Danach DÜRFT IHR WEITERSPIELEN





#### 5.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen dafür stärken, dass ältere Menschen, oft im Unterschied zu jüngeren, das Bedürfnis haben, über ihr Lebensende nachzudenken und zu sprechen und im Vorhinein Einzelheiten zu bestimmen. Dazu gehört unter Umständen auch, wann sie sterben möchten.
- Die Spieler\*innen zum Nachdenken anregen, was für und was gegen aktive Sterbehilfe spricht.
- Unterschiedliche, von der eigenen Position abweichende Meinungen anzuhören und zu respektieren.
- Das Einfühlungsvermögen der Spieler\*innen für die unterschiedlichen individuellen Bedürfnisse und Entscheidungen stärken und sie zu respektieren, anstatt sie als "richtig" oder "falsch" zu bewerten.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für ihre eigenen Werte stärken.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.

(Cf, IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, 2.4. Individual (Core) Values, 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 20 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 30 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: max. 20 Minuten (10 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing: max. 30 Minuten

Insgesamt: 1 Stunde und 40 Minuten.

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.





#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.

#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

Euthanasie, aktive Sterbehilfe ist ein sehr delikates Thema und kann bei manchen Spieler\*innen unter Umständen starke Gefühle auslösen. Es ist daher sehr wichtig, sehr behutsam mit den Spielerinnen und dem Thema umzugehen.

Es ist sehr wichtig, dass die Game Coachs wiederholt darauf hinweisen, dass es bei dieser Aufgabe nicht um "richtig" oder "falsch" geht, sondern vielmehr darin beide Seiten zu beleuchten: die Argumente, die für, und die Argumente, die gegen aktive Sterbehilfe sprechen. Es muss darauf geachtet werden, dass niemand versucht die anderen Spieler\*innen von der eigenen Meinung zu überzeugen oder von der anderen Meinung abzubringen.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Die Teams dürfen weiterspielen, wenn die Aufgabe gelöst und mit dem Coach und dem anderen Team besprochen ist.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche





Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen.

- 5. Die Game Coachs leiten die Teams wie folgt an:
  - a. Denkt an konkrete Fälle und Menschen, die ihr kennt, wenn ihr euch Argumente für oder gegen Euthanasie überlegt;
  - b. Achtet darauf andere Meinungen zu respektieren und andersdenkende Spieler\*innen in keiner Form und zu keiner Zeit zu verurteilen.
- 6. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt. Die Game Coachs entscheiden auf dieser Grundlage, welches Team gewinnt.
- 7. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw. Bei dieser Aufgabe ist es besonders wichtig, dass die Person, die moderiert, zu jeder Zeit eine neutrale Haltung einnimmt, und sich darauf beschränkt die Argumente für, und die Argumente gegen Euthanasie zu notieren.
- 8. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 9. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (5 Minuten vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

#### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 10 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.
- 4. Euthanasie ist ein sehr sensibles Thema. Es ist daher äußerst wichtig, dass die Sprecher\*innen die Arbeit Ihrer Teams auf eine neutrale und vorurteilsfreie Weise vorstellen, und zwar unabhängig von den eigenen Überzeugungen, oder der eigenen Meinung.
- 5. Die Vorstellungszeit von insgesamt 10 Minuten pro Team sollte nicht überschritten werden. Es ist wichtig, die Aufmerksamkeit aller Spieler\*innen zu halten, insbesondere weil in dieser Phase jeweils nur ein/e Spieler\*in aktiv ist.

#### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.





Problemlösungsaufgaben sind komplex und vielschichtig. Die Spieler\*innen neigen häufig zu vorschnellen Schlussfolgerungen. Es wird daher empfohlen die Teams während der Aufgabe zu unterstützen, d. h. sie wiederholt daran zu erinnern, das Problem zunächst sorgfältig zu analysieren und wirklich alle Aspekte in Betracht zu ziehen, bevor sie eine Lösung vorschlagen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben, um das Briefing zu beenden. Bei dieser Aufgabe gibt es keine Gewinner\*innen. Am Ende des Debriefings fassen die Game Coachs noch einmal zusammen, dass unterschiedliche Menschen unterschiedlich zur aktiven Sterbehilfe stehen. Es ist sehr wichtig, einander unvoreingenommen und vorurteilslos zuzuhören, unabhängig davon, ob die andere Person die eigene Meinung teilt oder nicht.

#### Bestimmen, welches Team gewinnt

Bei dieser Aufgabe geht es vornehmlich darum, einander unvoreingenommen zuzuhören, Vorurteile zu überwinden und Einfühlungsvermögen für Menschen zu entwickeln, auch wenn sie den eigenen Standpunkt nicht teilen. Es geht nicht um richtig oder falsch, um besser oder schlechter, mehr oder weniger. Daher gibt es weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen.

Nachdem das Debriefing abgeschlossen ist, gehen die Spieler\*innen zum Spieltisch zurück und spielen weiter.

**Zeitrahmen für das Debriefing:** Alle Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben, sich über ihre Erfahrungen mit der Aufgabe auszutauschen. Dennoch sollte das Debriefing 30 Minuten nicht überschreiten, die Spieler\*innen sollten kurz und bündig auf den Punkt bringen, was sie gelernt haben.





#### 6. WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION - "HÖREN SIE AUF ZU KLINGELN!"

Spielkarte Nummer 125 (Kompendium: M 3.2.)



#### Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Herr Krämer ist bettlägerig und hat mehrmals und in kurzen Abständen hintereinander auf den Klingelknopf an seinem Bett gedrückt. Jemand vom Pflegepersonal, inzwischen ziemlich genervt, kommt zu ihm und sagt: "Hören Sie jetzt auf zu klingeln. Das reicht! Sie wecken noch alle auf. Ich komme zu Ihnen, sobald ich Zeit habe".

Bitte besprecht mit Eurem Team, ob ihr diese Art und Weise der Kommunikation für wertschätzend und angemessen haltet, begründet Eure Meinung und macht Verbesserungsvorschläge.

#### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH. Erörtert mit Eurem Team, was Ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, und macht gegebenenfalls Vorschläge wie das Pflegepersonal mit Herrn Krämer hätte sprechen sollen.
- Danach DÜRFT IHR WEITERSPIELEN





#### 6.1. Anleitungen für die Game Coachs

#### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für respektvolle Kommunikation schärfen.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für Gewalt in der Sprache stärken.
- Die Spieler\*innen zum Nachdenken über die eigenen Werte anregen und das Einfühlungsvermögen gegenüber älteren Menschen stärken.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen die Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.
- Kritisches Denken und die Fähigkeit zu alternativen Kommunikationsstrategien fördern.

(Cf, IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, 2.4. Individual (Core) Values, 2.5. Violence: Settings, Behaviour and In Language and Communication, and 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

#### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung u für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 20 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 30 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: max. 20 Minuten (10 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing: max. 30 Minuten

Insgesamt: 1 Stunde und 40 Minuten. (Wenn das Debriefing vertieft beziehungsweise erweitert werden soll, sind weitere 30 Minuten zu der Gesamtzeit hinzuzufügen).

#### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.

#### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.





#### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

#### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

#### Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Die Teams dürfen weiterspielen, wenn die Aufgabe gelöst und mit dem Coach und dem anderen Team besprochen ist.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen.
- 5. Die Game Coachs erklären den Teams, dass es empfehlenswert ist, diese Aufgabe mit einem kurzen Rollenspiel zu beginnen.
  - Ein Teammitglied spielt dabei den Bewohner, und ein anderes Teammitglied übernimmt die Rolle des Pflegepersonals.
  - Die Situation ist die folgende: Der "Bewohner" stellt sich vor er liegt in seinem Bett, er ist bettlägerig und kann nicht aufstehen. Er klingelt häufig und in kurzen Abständen hintereinander, um jemanden zu rufen. Die Person, die in die Rolle des Pflegepersonals schlüpft, versetzt sich in die Lage einer Person, die eine Menge Aufgaben zu erledigen hat und diesen kaum nachkommt.
  - Das Team stellt die Unterhaltung wie auf der Spielkarte beschrieben nach.
  - Nach dem kurzen Rollenspiel teilen beide Personen mit, was für Gefühle in ihnen aufkamen.



- Danach bespricht das gesamte Team, ob die Kommunikationsweise ihrer Ansicht nach respektvoll war oder nicht und begründen ihre Meinung.
- Das Team überlegt gemeinsam wie respektvolle Kommunikation in einer solchen Situation aussehen könnte und macht Vorschläge, wie die Kommunikation aussehen sollte.
- Es ist wichtig die Teams daran zu erinnern, dass alle beteiligten Personen berücksichtigt werden sollten: der bettlägerige Bewohner, die Pflegekraft und die anderen Bewohner\*innen der Pflegeeinrichtung.
- Die Vorschläge, die das Team macht, sollten realistisch und umsetzbar sein und gleichzeitig gegenüber allen beteiligten Parteien respektvoll sein.
- Teil der Aufgabe ist auch die Vorschläge vorzustellen und zu erklären.
- 6. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt. Die Game Coachs entscheiden auf dieser Grundlage, welches Team gewinnt.
- 7. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, notiert, usw.
- 8. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 9. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

## Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils max. 10 Minuten Zeit
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.
- 4. Aufgaben, die Rollenspiele enthalten, sind aufwendiger. Die Sprecher\*innen bekommen daher etwas mehr Zeit für die Vorstellung der Teamergebnisse, denn es soll auch erklärt werden, wie das Team die Vorschläge erarbeitet hat.
- 5. Insgesamt 10 Minuten pro Team sollten dennoch nicht überschritten werden. Es ist wichtig, die Aufmerksamkeit aller Spieler\*innen zu halten, insbesondere weil in dieser Phase jeweils nur ein/e Spieler\*in aktiv ist.

### Beim Briefing ist folgendes zu beachten:

Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht.





Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 20 Minuten nicht überschreiten.

## Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben und beginnt mit der Besprechung der Ergebnisse der Teamarbeit. Bei dieser Aufgabe gibt es weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen.

Die folgenden Fragen bieten einen Leitfaden für die Besprechung der Ergebnisse:

- 1. Wurde alle beteiligten Personen und die Situation, in der sie sich befinden, in Betracht gezogen?
- 2. Ist es möglich, alle Beteiligten respektvoll zu behandeln: den bettlägerigen Bewohner, die anderen Bewohner\*innen der Pflegeeinrichtung und die Pflegekraft?
- 3. Gibt es eine Lösung, bei der alle Beteiligten "gewinnen", oder gibt es einen akzeptablen Kompromiss?
- 4. Ist die vorgeschlagene Kommunikationsweise respektvoll, d.h. es wird niemand beschuldigt, auch nicht unterschwellig, es wird niemand beleidigt, es wird niemand unter Druck gesetzt, herabwürdigend behandelt, usw.?





Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass die Teams während der Teamarbeit allen Mitgliedern unvoreingenommen Gehör schenken. Nur so ist es möglich, dass sich die Teammitglieder wertgeschätzt fühlen und sich frei fühlen ihre Gedanken auszutauschen und Vorschläge zu machen. Vorschnelle oder negative Reaktionen auf Vorschläge, die von Teammitgliedern kommen, können dazu führen, dass Teammitglieder mit ihren Vorschlägen zurückhaltend werden, insbesondere wenn die Mehrheit sie vorschnell offen oder unterschwellig ablehnt. Es besteht die Gefahr, dass Vorschläge, die durchaus sehr interessant sein könnten, gar nicht erst unterbreitet werden.

### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs stärken noch einmal das Bewusstsein dafür, dass die Bedürfnisse aller beteiligten Personen gleich wichtig sind, und dass alle beachtet werden müssen:

Der bettlägerige Bewohner braucht zum Beispiel Aufmerksamkeit, möchte wahrgenommen und gehört werden. Hinzu kommt ein ganz spezifisches Bedürfnis, weshalb der Bewohner klingelt.

Die Pflegekraft ihrerseits braucht unter anderem Wertschätzung, da sie vermutlich viele Aufgaben zu erfüllen hat und ihr dafür nur sehr wenig Zeit zur Verfügung steht.

Die anderen Bewohner\*innen brauchen ihre Ruhe oder ihren Schlaf (was weitere Bedürfnisse nicht ausschließt).

Es könnte hilfreich sein, den Teams Vorschläge zu machen, wie die Kommunikation aussehen könnte, ohne zu behaupten, dass es sich dabei um die einzig richtige oder mögliche Kommunikationsform handelt. Bei den im Folgenden beschriebenen vier Schritten handelt sich lediglich um Vorschläge, über die es sich nachzudenken lohnt, wohl wissend, dass es auch andere Möglichkeiten gibt.

## 1. Schritt

Es kann hilfreich sein, einen Satz mit "Ich" zu beginnen anstatt mit "Sie" oder "Du". Dies verhindert, dass die andere Person sich angegriffen oder befehligt fühlt, auch wenn die Sprecher\*innen das überhaupt nicht beabsichtigt hatten. In diesem Fall könnte die Aussage wie folgt oder ähnlich lauten: "Ich habe gehört, dass Sie mehrmals hintereinander geklingelt haben".

### 2. Schritt

Es könnte hilfreich sein, der anderen Person etwas über die eigene Situation oder das eigene Gefühl mitzuteilen, ohne dabei das Gegenüber zu vernachlässigen: "Es tut mir wirklich leid. Ich habe so viel zu tun, dass ich es nicht geschafft habe, sofort nach dem ersten Klingeln zu Ihnen zu kommen."

### 3. Schritt

An dieser Stelle könnte der anderen Person mitgeteilt werden, dass Ihre Bedürfnisse gehört und ernst genommen werden. Dazu bieten sich Fragen an: "Sie wollten mit mir sprechen. Wollen Sie mir sagen, was ich für Sie tun kann? Ist es sehr dringend?" Gewöhnlich hilft diese Strategie, der Situation die Brisanz zu nehmen und sie zu entschärfen.





### 4. Schritt

Je nachdem, was der Bewohner für ein Anliegen hat, könnte die Pflegekraft dann fragen: "Wäre es in Ordnung für Sie, ein bisschen zu warten? Ich weiß nicht, wie ich all die vielen Dinge gleichzeitig erledigen soll."

### Bestimmen, welches Team gewinnt

Bei dieser Aufgabe geht es darum sich auszutauschen, gemeinsam nachzudenken und Vorschläge zu machen, bei denen allen beteiligten Parteien Empathie und Respekt entgegengebracht wird. Es gibt weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen. Beide Teams müssen die Aufgabe erledigen, bevor sie weiterspielen dürfen.

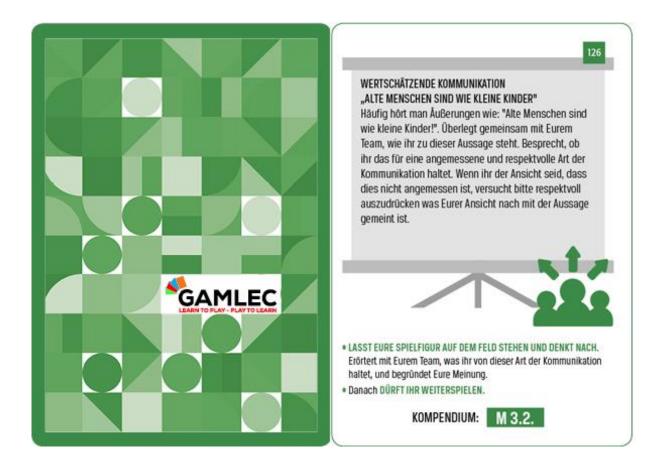
Nach dem Debriefing gehen beide Teams zurück an den Spieltisch und spielen weiter.

Zeitrahmen für das Debriefing: Alle Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben, sich über ihre Erfahrungen mit der Aufgabe auszutauschen. Dennoch sollte das Debriefing 30 Minuten nicht überschreiten, und die Spieler\*innen sollten kurz und bündig auf den Punkt bringen, was sie gelernt haben. Wurde das erweiterte Debriefing mit den Lösungsvorschlägen gewählt, sollten weitere 30 Minuten Zeit eingeplant werden.





7. WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION - "ALTE MENSCHEN SIND WIE KLEINE KINDER" Spielkarte Nummer 126 (Kompendium: M 3.2.)



# Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Häufig hört man Äußerungen wie: "Alte Menschen sind wie kleine Kinder!" Überlegt gemeinsam mit Eurem Team, wie Ihr zu dieser Aussage steht. Besprecht, ob Ihr das für eine angemessene und respektvolle Art der Kommunikation haltet. Wenn Ihr der Ansicht seid, dass dies nicht angemessen ist, versucht bitte respektvoll auszudrücken was Eurer Ansicht nach mit der Aussage gemeint ist.

## Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH. Erörtert mit Eurem Team, was Ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, und begründet Eure Meinung.
- Danach DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.





## 7.1. Anleitungen für die Game Coachs

### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für respektvolle Kommunikation schärfen.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für Vorurteile in der Sprache stärken.
- Das Einfühlungsvermögen der Spieler\*innen für ältere Menschen stärken.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen die Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.
- Die Spieler\*innen zum kritischen Nachdenken anregen, insbesondere hinsichtlich unreflektierter Redensarten oder achtlos dahingesagten Meinungen.

(Cf, IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, 2.3. Biases, Stereotypes and False Assumptions, 2.4. Individual (Core) Values, 2.5. Violence: Settings, Behaviour and In Language and Communication, and 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

## Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 15 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 20 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: max. 20 Minuten (10 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing: max. 20 Minuten

Insgesamt: 1 Stunde und 15 Minuten.

### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.

### **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.





### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

## Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Die Teams dürfen weiterspielen, wenn die Aufgabe gelöst und mit dem Coach und dem anderen Team besprochen ist.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen.
- 5. Die Game Coachs unterstreichen, dass es wichtig ist, dass im Team alle Mitglieder gehört werden bevor das Team ein gemeinsames Statement erarbeitet, das auch begründet werden muss.
- 6. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt.
- 7. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw.
- 8. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 9. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.





### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 10 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.
- 4. Aufgaben, bei denen Rollenspiele möglich oder nötig sind, sind aufwendiger. In diesen Fällen bekommen die Sprecher\*innen etwas mehr Zeit die Ergebnisse der Gruppenarbeit vorzustellen, denn es soll auch erklärt werden, wie sie erarbeitet wurden.
- 5. Insgesamt 10 Minuten pro Team sollten dennoch nicht überschritten werden. Es ist wichtig, die Aufmerksamkeit aller Spieler\*innen zu halten, insbesondere weil in dieser Phase jeweils nur ein/e Spieler\*in aktiv ist.

### Beim Briefing ist folgendes zu beachten:

Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 15 Minuten nicht überschreiten.

### Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.

# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.





Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben und beginnt mit der Besprechung der Ergebnisse der Teamarbeit. Bei dieser Aufgabe gibt es keine Gewinner\*innen oder Verlierer\*innen.

### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs könnten die Spieler\*innen beider Teams fragen, ob sie den Eindruck hatten, dass alle Teammitglieder gehört wurden, und ob sie mit dem Statement ihres Teams übereinstimmen. Sollte das nicht der Fall sein, fragen die Game Coachs, ob die betreffenden Spieler\*innen Vorschläge machen können, wie die Teamarbeit und die Erarbeitung eines gemeinsamen Statements verbessert werden könnte.

## Besprechung der Ergebnisse

Bei dieser Aufgabe geht es darum, dass die Teams gemeinsam überlegen, dass sie ihre Meinungen und Erfahrungen austauschen und danach ein gemeinsames Statement formulieren. Beide Teams müssen die Aufgabe erfüllen, um weiterspielen zu dürfen.

Die folgenden Fragen bieten einen Leitfaden für die Besprechung der Ergebnisse:

- 1. Wurde die besondere Situation aller Beteiligten in Betracht gezogen?
- 2. Ist die vorgeschlagene Kommunikationsweise respektvoll, d.h. wird niemand beschuldigt, auch nicht unterschwellig; wird niemand beleidigt oder herabwürdigend behandelt?

Nach dem Debriefing, kehren beide Teams zum Spieltisch zurück und spielen weiter.

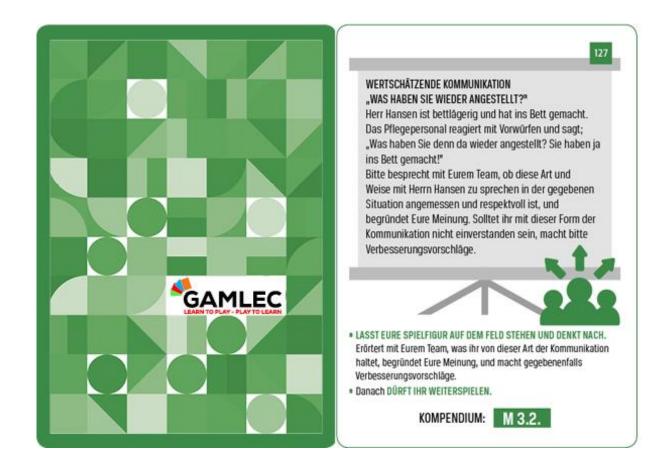
**Zeitrahmen für das Debriefing:** Es ist wichtig, dass die Game Coachs allen Spieler\*innen die Möglichkeit geben, sich zu ihren Erfahrungen mit der Übung zu äußern. Gleichzeitig sollte das Debriefing kurz und bündig gehalten werden und 20 Minuten nicht überschreiten.





### 8. WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION – "WAS HABEN SIE WIEDER ANGESTELLT?"

Spielkarte Nummer 127 (Kompendium: M 3.2.)



# Aufgabe (oben auf der Spielkarte)

Herr Hansen ist bettlägerig und hat ins Bett gemacht. Das Pflegepersonal reagiert mit Vorwürfen und sagt: "Was haben Sie denn da wieder angestellt? Sie haben ja ins Bett gemacht!"

Bitte besprecht mit Eurem Team, ob diese Art und Weise mit Herrn Hansen zu sprechen in der gegebenen Situation angemessen und respektvoll ist, und begründet Eure Meinung. Solltet ihr mit dieser Form der Kommunikation nicht einverstanden sein, macht bitte Verbesserungsvorschläge.

### Anleitung (darunter auf der Spielkarte)

- LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH. Erörtert mit Eurem Team, was Ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, begründet Eure Meinung und macht gegebenenfalls Verbesserungsvorschläge.
- Danach DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.





### 8.1. Anleitungen für die Game Coachs

### Lernziele

- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für respektvolle Kommunikation schärfen.
- Das Bewusstsein der Spieler\*innen für Gewalt in der Sprache stärken.
- Die Spieler\*innen zum Nachdenken über die eigenen Werte anregen und das Einfühlungsvermögen gegenüber älteren Menschen stärken.
- Die funktionsübergreifende Zusammenarbeit und den Wissensaustausch fördern sowie den Spieler\*innen Gelegenheit bieten, voneinander zu lernen.
- Kritisches Denken und die Fähigkeit fördern, alternative Kommunikationsstrategien zu entwickeln.

(Cf. IO2.2 Learning Objectives 2.1. Quality of Life: Based on The Three Categories: Autonomy, Dignity and Social Participation with a Needs-Based Approach, 2.4. Individual (Core) Values, 2.5. Violence: Settings, Behaviour and In Language and Communication, and 2.6. Motivate to Continuously Learn, Improve and Cooperate)

### Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen:

Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler\*innen durch den Game Coach: 20 Minuten.

Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst: 30 Minuten.

Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams: max. 20 Minuten (10 Minuten pro Team).

Zeit für Debriefing: max. 30 Minuten

Insgesamt: 1 Stunde und 40 Minuten.

### Räumlichkeiten und Ausrüstung

- Spieltisch mit genügend Platzangebot für die Spieler\*innen.
- Ausreichend Raum für beide Teams, so dass sie ihre Aufgaben jeweils ungestört und getrennt voneinander bewältigen können.
- Genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler\*innen und ein separater Arbeitstisch für jedes Team, an dem die Spieler\*innen ihre Ideen und Vorschläge notieren können.
- Ein Flipchart oder eine freie Wand, an der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können.
- Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its.

## **Anzahl von Spieler\*innen und Teams**

Maximale Anzahl der Teams: 2 Teams mit jeweils der gleichen Anzahl an Spieler\*innen.

Anzahl der Spieler\*innen pro Team: Mindestens 2 Spieler\*innen, höchstens 4 Spieler\*innen pro Team.





### Bitte beachten!

Handelt es sich bei den Spieler\*innen um eine gemischte Gruppe, d.h. Familienangehörige, Pflegepersonal, Ehrenamtliche, Auszubildende, usw., mit unterschiedlichem Wissensstand beziehungsweise Fachkenntnissen, ist es wichtig, dass die Game Coachs sicherstellen, dass die Zusammensetzung beider Teams einander ähneln. Nur gleich zusammengesetzte Teams haben auch die gleichen Chancen zu gewinnen. Gleichzeitig ist es wichtig, die Teams aus Mitgliedern mit verschiedenen Kenntnissen, Rollen und Erfahrungen zusammen zu setzen, denn die Mischung erlaubt den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, unterschiedlichem Wissen und vor allem unterschiedlichen Perspektiven. Dies fördert den Dialog und das Lernen voneinander.

Sollten es die Gegebenheiten nicht erlauben, zwei ausgeglichene Teams zu bilden, sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Ungleichgewichte entstehen. Es sollte unbedingt vermieden werden, dass ein Team nur aus professionellen Pflegekräften und das andere nur aus Familienangehörigen und Ehrenamtlichen besteht.

### Wie die Spieler\*innen angeleitet werden

## Übungsanleitung (Briefing)

- 1. Die Game Coachs oder die Person, die die Karte gezogen hat, liest/lesen laut vor, was auf der Spielkarte steht.
- 2. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass beide Teams dieselbe Aufgabe haben, sie allerdings getrennt voneinander mit dem eigenen Team bearbeiten. Die Teams dürfen weiterspielen, wenn die Aufgabe gelöst und mit dem Coach und dem anderen Team besprochen ist.
- 3. Die Game Coachs erklären den Spieler\*innen, dass jedes Team einen Ort zugewiesen bekommt, an dem es in Ruhe an der Aufgabe arbeiten kann, und dass die Teams danach zum Weiterspielen wieder an den Spieltisch zurückkommen.
- 4. Die Game Coachs weisen die Spieler\*innen in einer wertschätzenden Art darauf hin, dass jedes Team aus unterschiedlichen Personen zusammengesetzt ist, die unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven haben. Es ist daher wichtig und von Vorteil, alle Meinungen und Gesichtspunkte anzuhören, um voneinander zu lernen.
- 5. Die Game Coachs erklären den Teams, dass es empfehlenswert ist, diese Aufgabe mit einem kurzen Rollenspiel zu beginnen.
  - Ein Teammitglied spielt dabei den Bewohner, und ein anderes Teammitglied übernimmt die Rolle des Pflegepersonals.
  - Das Team stellt die in der Aufgabe beschriebene Konversation nach.
  - Nach dem kurzen Rollenspiel teilen beide Personen mit, was für Gefühle in ihnen aufkamen.
  - Danach bespricht das gesamte Team, ob die Kommunikationsweise ihrer
     Ansicht nach respektvoll war oder nicht und begründen ihre Meinung.
  - Das Team überlegt gemeinsam, wie respektvolle Kommunikation in einer solchen Situation aussehen könnte und macht hierzu konkrete Vorschläge.
  - Es ist wichtig, die Teams daran zu erinnern, dass alle beteiligten Personen berücksichtigt werden sollten: der bettlägerige Bewohner und die Pflegekraft.





- Die Vorschläge, die das Team macht, sollten realistisch und umsetzbar sein und gleichzeitig gegenüber allen beteiligten Parteien respektvoll sein.
- Teil der Aufgabe ist auch, die Vorschläge vorzustellen und zu erklären.
- 6. Jedes Team wählt eine\*n Sprecher\*in, die/der das Ergebnis der Teamarbeit vorstellt.
- 7. Jedes Team braucht ein Mitglied, das die Teamarbeit moderiert, d.h. die Ideen sammelt, aufschreibt, usw.
- 8. Jedes Team erhält für die Aufgabe alle nötigen Materialien, wie Papier, Stifte, usw., um die Ideen und Vorschläge aufzuschreiben, und bekommt einen Ort zugewiesen, an dem es ungestört an der Aufgabe arbeiten kann.
- 9. Für die Aufgabe selbst haben die Teams 20 Minuten Zeit. Sie werden von dem Game Coach nach Ablauf von 10 und nach 15 Minuten jeweils darauf hingewiesen, wieviel Zeit schon um ist beziehungsweise ihnen noch zur Verfügung steht. Kurz vor Ablauf der Gesamtzeit (1 Minute vorher) werden die Teams freundlich gebeten, zum Ende zu kommen.

### Wie die Sprecher\*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen

- 1. Für die Vorstellung der Ergebnisse haben die Sprecher\*innen jeweils 5 Minuten Zeit.
- 2. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 3. Den Sprecher\*innen wird jeweils mitgeteilt, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, die ihnen zur Präsentation der Teamarbeit zur Verfügung steht, damit sichergestellt wird, dass sie keine Zeit verlieren und alle Ergebnisse vorstellen.
- 4. Aufgaben, bei denen Rollenspiele möglich oder nötig sind, sind aufwendiger. In diesen Fällen bekommen die Sprecher\*innen etwas mehr Zeit, die Ergebnisse der Gruppenarbeit vorzustellen. Es soll auch erklärt werden, wie sie erarbeitet wurden.
- 5. Insgesamt 10 Minuten pro Team sollten dennoch nicht überschritten werden. Es ist wichtig, die Aufmerksamkeit aller Spieler\*innen zu aufrechtzuhalten, insbesondere weil in dieser Phase jeweils nur ein/e Spieler\*in aktiv ist.

### Beim Briefing ist folgendes zu beachten:

Es ist wichtig, dass die Game Coachs den Teams in einer leicht verständlichen Weise erklären, worin die Aufgabe besteht.

Die Zeit für das Briefing, d.h. für die Anleitung und die Erklärungen, sollte 20 Minuten nicht überschreiten.

# Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten

Die Teams arbeiten selbstständig an der Aufgabe. Die Game Coachs stehen den Teams jedoch zur Verfügung, wenn diese Fragen haben. Das betrifft allerdings nicht die Bewältigung der Aufgabe selbst, sondern Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabe, zur Verfügung stehenden Zeit oder zu Arbeitsmaterialien. Die Game Coachs helfen den Teams nicht, die Aufgabe an sich zu bewältigen, und gewähren keinem der Teams eine Vorzugsbehandlung. Alle Teams arbeiten unter denselben Bedingungen.





# Anleitung für das Feedback nach der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit (Debriefing)

Der Game Coach dankt den Teams für die geleistete Arbeit. Das Feedback ist immer freundlich, positiv und wertschätzend. Meinungen oder Vorschläge seitens der Spieler\*innen werden niemals kritisiert oder in irgendeiner Form herablassend kommentiert; selbst dann nicht, wenn sie überhaupt nicht ins Schema passen oder abwegig erscheinen. Die Game Coachs fragen in solchen Fällen freundlich nach, wie diese Ideen, Meinungen oder Vorschläge entstanden und/oder wie sie zu verstehen sind. Alle Fragen werden mit der Absicht gestellt, zu verstehen, was gesagt oder vorgeschlagen wurden. Die Fragen oder Kommentare sind niemals abwertend; auch nicht unterschwellig. Schuldzuweisungen oder anklagende Äußerungen und Rückmeldungen sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels vollständig zu vermeiden.

Am Ende fragen die Game Coachs alle Spieler\*innen, ob ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen ist, und bitten darum, ihre Eindrücke zu begründen und mit den anderen Spieler\*innen auszutauschen.

Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler\*innen die Möglichkeit bekommen ihren Eindrücken und Erfahrungen Ausdruck zu verleihen, und dass niemand übergangen wird. Der Game Coach fasst kurz zusammen was die Spieler\*innen geäußert haben und beginnt die Besprechung der Ergebnisse der Teamarbeit. Bei dieser Aufgabe gibt es weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen.

Die folgenden Fragen bieten einen Leitfaden für die Besprechung der Ergebnisse:

- 1. Wurde die besondere Situation aller Beteiligten in Betracht gezogen?
- 2. Ist die vorgeschlagene Kommunikationsweise respektvoll, d.h. wird niemand beschuldigt, auch nicht unterschwellig, wird niemand beleidigt oder herabwürdigend behandelt?

Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass die Teams während der Teamarbeit allen Mitgliedern unvoreingenommen Gehör schenken. Nur so ist es möglich, dass sich die Teammitglieder wertgeschätzt fühlen und sich frei fühlen, ihre Gedanken auszutauschen und Vorschläge zu machen. Vorschnelle oder negative Reaktionen auf Vorschläge, die von Teammitgliedern kommen, können dazu führen, dass Teammitglieder mit ihren Vorschlägen zurückhaltend werden, insbesondere wenn die Mehrheit sie vorschnell offen oder unterschwellig ablehnt. Es besteht die Gefahr, dass Vorschläge, die durchaus sehr interessant sein könnten, gar nicht erst unterbreitet werden.

### Weitere Möglichkeiten für das Debriefing

Die Game Coachs können noch einmal verstärkt darauf eingehen, dass unangemessene oder respektlose Kommunikation (und Verhalten) oft unbeabsichtigt geschieht. Der erste Schritt hin zu wertschätzender Kommunikation und Verhalten ist, das Bewusstsein zu stärken.

### Bestimmen, welches Team gewinnt

Bei dieser Aufgabe geht es darum sich auszutauschen, gemeinsam nachzudenken und Vorschläge zu machen, bei denen allen beteiligten Parteien Empathie und Respekt





entgegengebracht wird. Es gibt weder Gewinner\*innen noch Verlierer\*innen. Beide Teams müssen die Aufgabe erledigen, bevor sie weiterspielen dürfen.

Nach dem Debriefing kehren beide Teams zum Spieltisch zurück und nehmen das Spiel auf dem Spielbrett wieder auf.

**Zeitrahmen für das Debriefing:** Es ist wichtig, dass die Game Coachs allen Spieler\*innen die Möglichkeit geben, sich zu ihren Erfahrungen mit der Übung zu äußern. Gleichzeitig sollte das Debriefing kurz und bündig gehalten werden und 30 Minuten nicht überschreiten.