



# Gaming for Mutual Learning in Elder Care

## GAMLEC

**IO2.6 Spielregeln für die einfache Version des GAMLEC  
Lernspiels ohne Game Coach**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dokumentinformation

Dieses Dokument enthält die Spielregeln für die einfache Version des GAMLEC Lernbrettspiel, das ohne Game Coach gespielt wird.

## Leitende Organisation

IP-International GmbH – Creative Corporate Training

## Autor\*innen

Sylvie Schoch

## Beitragende Partner

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

ISIS

## Version

V04

## Status

Final

## Datum

03.12.2020

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 GAMLEC Konsortium sind unter Creative Commons Namensnennung 4.0 lizenziert.

Die Ergebnisse des Erasmus+ Projekts GAMLEC bestehen aus diesen Regeln des Lernbrettspiels für die Spielversion ohne Game Coach, aus den Regeln des Lernbrettspiels mit Game Coach, aus den Lernspielkarten für Erwachsene zur Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen, aus dem Leitfaden über das Format der Lerninhalte der Spielkarten, aus einem Kompendium, den übergeordneten Bildungszielen und den Lernzielen des Lernbrettspiels, einer Anleitung für die Spielversion mit Coach, 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](http://www.gamlec.eu) verfügbar.

## **Einfache Version des GAMLEC Lernspiels (ohne Game Coach) für 4 bis 6 Spieler**

### **Einleitung**

Beim GAMLEC Lernspiel geht es um die Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen. Es basiert auf den im europäischen Kompendium aufgelisteten 67 Kriterien für Lebensqualität.

Das Lernspiel zielt darauf ab, das Bewusstsein der Spieler\*innen zu stärken und ihnen gleichzeitig Wissen darüber zu vermitteln, was die Lebensqualität der Bewohner\*innen verbessert und was sie verschlechtert. Gleichzeitig geht es darum, das Einfühlungsvermögen der Spieler\*innen für Menschen in Pflegeeinrichtungen zu stärken.

### **Über das Spiel**

Jeder kann einen Beitrag zur Verbesserung der Lebensqualität älterer Menschen leisten. Allerdings ist nicht immer und allen bekannt, was sie genau tun können. In diesem Spiel lernen Sie, was Sie konkret tun können, um die Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen zu verbessern. Sie lernen, was die Lebensqualität verbessert und umgekehrt, was sie verringert.

Beim Spielen dürfen sie Ihre Spielfigur immer dann vorwärtsbewegen, wenn Sie eine Karte aufnehmen, die die Lebensqualität der Bewohner\*innen verbessert.

Aber wie im echten Leben geht nicht immer alles nach Plan. So ist es auch bei diesem Spiel: Es gibt gute Praktiken, die zum Nachahmen inspirieren, und Fehler, aus denen man lernen kann. Wann immer Sie eine Karte ziehen, die der Lebensqualität älterer Menschen abträglich ist, müssen Sie auf dem Spielbrett zurückgehen, oder Sie müssen dort stehenbleiben, wo Sie sind, damit Sie Zeit zum Nachdenken bekommen.

Verlieren Sie keine Zeit, das Spiel bietet viele interessante Einblicke.

Sind Sie bereit?

### **Spielanleitung**

Ziel ist es, die eigene Spielfigur über alle Spielfelder als erste vom Startfeld zum Zielfeld zu bekommen. Entsprechend werden die Spielfiguren jeweils vorwärts in Richtung "Ziel" und rückwärts in Richtung „Start“ bewegt, oder Sie dürfen die Spielfigur gar nicht bewegen und müssen eine Runde nachdenken.

Der Einfachheit halber steht auf jeder einzelnen Spielkarte, ob Sie vorwärts gehen dürfen, rückwärtsgehen oder stillstehen müssen. In manchen Fällen dürfen Sie noch eine Karte aufnehmen.

Auf dem rechteckigen Spielbrett befinden sich insgesamt 45 Felder von "Start" bis "Ziel". Jede\*r Spieler\*in bekommt eine eigene farbige Spielfigur.

Das Spiel ist für maximal 4 bis 6 Spieler\*innen ausgelegt. Die Spieldauer beträgt, je nach Anzahl der Spieler\*innen, im Durchschnitt zwischen 20 und 60 Minuten.

### **Spielvorbereitung**



Legen Sie das Spielbrett so auf den Tisch, dass alle Spieler\*innen bequem Platz finden und das Spielbrett und die Spielkarten leicht erreichen.

Mischen Sie die Karten und legen Sie sie auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett.

Stellen Sie einen Würfel und eine der Spieler\*innen entsprechende Anzahl unterschiedlicher Spielfiguren zur Verfügung, so dass jede\*r Spieler\*in eine eigene Figur auswählen kann.

## **Spielregeln**

Alle Spieler\*innen wählen eine Spielfigur aus und stellen sie auf das Startfeld. Der Würfel entscheidet, wer anfangen darf: nämlich wer die höchste Zahl würfelt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jede\*r Spieler\*in darf jeweils eine Karte vom Stapel aufnehmen. Der Spieler oder die Spielerin liest den Inhalt laut vor und muss dann den Anweisungen auf der Spielkarte folgen.

Am Anfang stehen alle Spielfiguren auf dem Startfeld. Sie dürfen erst dann vorwärtsbewegt werden, wenn eine Karte aufgenommen wird, die das erlaubt.

Wenn die Figur noch oder wieder auf dem Startfeld steht und eine Karte gezogen wird, auf der steht, dass die Spielfigur rückwärts bewegt werden muss, bleibt sie solange sie auf dem Startfeld stehen, bis bei einer der nächsten Runden eine Karte gezogen wird, die es ihr erlaubt, vorwärts zu rücken. Ist die Figur weniger Felder vom Startfeld vorwärts gerückt, als sie mit der folgenden Karte zurück gehen muss, geht sie einfach wieder auf das „Startfeld“.

Die Spieler\*innen lesen immer laut vor, was auf der Karte steht, die sie gezogen haben, so dass es alle Spieler\*innen hören können. Je nach Karteninhalt bewegt der oder die Spielerin dann die eigene Spielfigur auf dem Spielbrett vorwärts oder rückwärts, bleibt stehen und/oder nimmt eine neue Karte auf.

Auf dem Weg von „Start“ zu „Ziel“ gibt es Spielfelder mit unterschiedlichen Farben.

Landet eine Spielfigur auf einem grünen Feld mit einem Pfeil Richtung „Ziel“, darf sie um 5 Felder vorrücken.

Landet eine Spielfigur hingegen auf dem roten Feld mit einem Pfeil in Richtung „Start“, dann muss sie um fünf Felder zurück gehen.

Der oder die Spieler\*in, deren Spielfigur zuerst auf „Ziel“ landet, hat gewonnen.

Das GAMLEC Brettspiel ist ein Lernspiel. Es wird daher empfohlen, dass alle Spieler\*innen am Ende des Spiels ihre Erfahrungen miteinander austauschen, vor allem auch darüber, was sie gelernt haben.