



Gaming for Mutual Learning in Elder Care

GAMLEC

IO2.6 Spielregeln für das GAMLEC Spiel mit Game Coach



Beitragende Partner

Dieses Dokument enthält die Spielregeln der Version des GAMLEC Lernbrettspiels, die mit einem 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

23.02.2021

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 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 mit Game Coach, aus den Regeln des Lernbrettspiels ohne 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 verfügbar.

GAMLEC_SpielregelnmitCoach.pdf

Version des GAMLEC Lernspiels mit Game Coach – für 4 bis 8 Spieler, die aufgeteilt in 2 Teams spielen

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 ihre 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.

Je weiter Ihr Team sich in Richtung "Ziel", also zum Ziel, bewegt, desto mehr erfahren Sie wie Sie zur Lebensqualität von älteren Menschen in Pflegeeinrichtungen beitragen können. Gleichzeitig erfahren Sie eine Menge über sich selbst, und was für Sie persönlich Lebensqualität bedeutet. Beim Spielen darf Ihr Team seine Spielfigur immer dann vorwärtsbewegen, wenn Ihr Team eine Karte aufnimmt, 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 Ihr Team eine Karte zieht, die der Lebensqualität älterer Menschen abträglich ist, muss Ihr Team auf dem Spielbrett zurückgehen, oder stehenbleiben wo Sie sind, damit Sie Zeit zum Nachdenken bekommen.

Ihr Game Coach ist immer für Sie und Ihr Team da und unterstützt Sie auf dem Weg durch das Spiel von „Start“ bis „Ziel“.

Das ist aber noch nicht alles. Sie spielen gemeinsam als Team, und als solches sind Sie gefordert, Ihre Köpfe zusammenzustecken, zusammenzuarbeiten und voneinander zu lernen. Es ist wichtig, dass Sie sich austauschen, dass Sie Ihre Erfahrungen teilen, die Meinung der anderen Teammitglieder anhören, und gemeinsam Verbesserungs- oder Lösungsvorschläge erarbeiten, um die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen zu verbessern. Daher gibt es bei dieser Spielvariante auch zusätzliche Karten, die Aufgaben enthalten, denen Sie sich als Team stellen müssen. Erst wenn Sie die Aufgabe erledigt haben, dürfen Sie weiterspielen und als Team weiter Richtung "Ziel" vorrücken. Ihr Game Coach unterstützt Sie und Ihr Team dabei und versorgt Sie mit allen Informationen, Erklärungen und den Materialien, die Sie brauchen, um die Aufgabe zu meistern. Ihr Team bekommt vom Game Coach einen Ort zugewiesen, an dem Sie in Ruhe an Ihrer Aufgabe arbeiten können. Sie bekommen auch mitgeteilt, wieviel Zeit Ihnen dafür zur Verfügung steht, beziehungsweise wann Ihr Team die Aufgabe erledigt haben muss.

Es kann losgehen. Sind Sie bereit?



Spielanleitung

Ziel ist es die Spielfigur Ihres Teams über alle Spielfelder als erste vom Startfeld zum Zielfeld zu bekommen. Entsprechend werden die Spielfiguren jeweils vorwärts Richtung "Ziel" und rückwärts 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 und Ihr Team vorwärts gehen dürfen, rückwärtsgehen oder stillstehen müssen. In manchen Fällen dürfen Sie noch eine Karte aufnehmen.

Es gibt aber auch Karten, die eine Aufgabe enthalten, die von den Teams erfüllt werden muss, bevor Sie weiterspielen und vorrücken dürfen.

Auf dem rechteckigen Spielbrett befinden sich insgesamt 45 Felder von "Start" bis "Ziel". Jedes Team bekommt eine eigene farbige Spielfigur.

Das Spiel ist für 2 Teams mit mindestens 2 bis höchstens 4 Spielern pro Team gedacht.

Beide Teams müssen gebildet werden, bevor Sie sich zum Spielen an den Tisch setzen. Es wird empfohlen, Ihren Teams Namen zu geben. Ihr Game Coach unterstützt sie bei der Zusammenstellung und Namensgebung der Teams.

Spielvorbereitung

Legen Sie das Spielbrett so auf den Tisch, dass alle Spieler*innen bequem Platz finden und das Spielbrett und die Spielkarten leicht erreichen. Die Spieler der einzelnen Teams sitzen zusammen.

Der Game Coach mischt die Karten und legt sie auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett. Er bereitet auch die Spielfiguren und einen Würfel vor, so dass die Teams sich eine Spielfigur aussuchen können. Jedes Team bekommt eine Spielfigur. Der Game Coach bereitet alles Nötige vor, damit die Teams für die Aufgaben ausgerüstet sind, die sie im Spielverlauf unter Umständen erfüllen müssen.

Spielregeln

Jedes Team wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld. Der Würfel entscheidet, welches Team anfangen darf: nämlich das Team, das die höchste Zahl würfelt. Dafür wählt jedes Team ein Teammitglied aus.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jedes Team nimmt dafür in der angegebenen Reihenfolge jeweils eine Karte vom Stapel und folgt den Anweisungen.

Am Anfang stehen alle Spielfiguren auf dem Startfeld. Die Teams dürfen ihre Spielfigur nur dann vorwärtsbewegen, wenn die aufgenommene Karte 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 auf dem Startfeld stehen, bis in 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, rückt sie einfach wieder auf das Startfeld.

Die Spieler*innen der beiden Teams 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 das Team dann die Spielfigur auf dem Spielbrett vorwärts oder rückwärts, bleibt stehen und/oder nimmt eine neue Karte auf und folgt den entsprechenden Anweisungen.

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 das entsprechende Team um 5 Felder vorrücken.

Landet eine Spielfigur hingegen auf dem roten Feld mit einem Pfeil in Richtung Start, muss das entsprechende Team um fünf Felder zurückgehen.

Das Team, dessen 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.