



Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

IO2.3. Format der Lerninhalte für die GAMLEC Spielkarten



Dokument

Dieses Dokument enthält Anleitungen für die Entwicklung eigener Lerninhalte für die GAMLEC Spielkarten.

Leitende Organisation

IP-International GmbH

Autor*innen

Sylvie Schoch

Beitragende Partner

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

ISIS GmbH

VERSION

V02

STATUS

Final

Datum

4. Januar 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 diesem Leitfaden über das Format der Lerninhalte für die Spielkarten, aus der Anleitung für die Spielversion mit Coach, aus den 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 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

		Seite
IO2.3. Format der Lerninhalte für die GAMLEC Spielkarten		
0.	Einleitung	4
0.1.	Umsetzung der übergeordneten Bildungs- und der spezifischen Lernziele des GAMLEC Lernspiels	5
0.2.	Die unterschiedlichen Kartenkategorien	6
0.3.	Allgemeine Informationen zum Spiel und dem Format der Lerninhalte	6
1.	Format der Karteninhalte für das GAMLEC Spiel ohne Game Coach	8
1.1.	Karten mit Inhalt, die die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen verbessern (Belohnung)	8
1.1.1.	Format der Lerninhalte, mit Beispielen für die Verbesserung der Lebensqualität	8
1.1.1.1.	Funktionsweise	8
1.1.1.2.	Textstruktur	9
1.1.1.3.	Formulierung des Wortlauts	9
1.1.2.	“Gute Fee”- Karten	11
1.1.2.1.	Funktionsweise	11
1.1.2.2.	Textstruktur	11
1.1.2.3.	Formulierung des Wortlauts	12
1.2.	Zum Nachdenken: Karten mit Inhalt, die die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen verschlechtern (Strafe)	13
1.2.1.	Format der Lerninhalte, mit Beispielen für die Verschlechterung der Lebensqualität	13
1.2.1.1.	Funktionsweise	13
1.2.1.2.	Textstruktur	14
1.2.1.3.	Formulierung des Wortlauts	15
1.2.2.	“Böse Fee”-Karten	16
1.2.2.1.	Funktionsweise	16
1.2.2.2.	Textstruktur	16
1.2.2.3.	Formulierung des Wortlauts	17
1.3.	Spielkarten für professionelle Pflegekräfte (Belohnung)	18
1.3.1.	Funktionsweise	18
1.3.2.	Textstruktur	19
1.3.3.	Formulierung des Wortlauts	20
1.4.	Format der Karteninhalte für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach	21
1.4.1.	Funktionsweise	21
1.4.2.	Textstruktur	21
1.4.3.	Formulierung des Wortlauts	22
1.4.4.	Zusätzliche Informationen und Anleitungen für die Game Coachs	23
1.4.4.1.	Lernziele	23
1.4.4.2.	Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen	24
1.4.4.3.	Räumlichkeiten und Ausrüstung	24
1.4.4.4.	Anzahl der Spieler*innen und Teams	25
1.4.4.5.	Aspekte, die besondere Beachtung verdienen	25
1.4.4.6.	Übungsanleitung für die Game Coachs	25



IO2.3. Format der Lerninhalte für die GAMLEC Spielkarten

0. Einleitung

Der Begriff "Format" bezeichnet die Art und Weise, wie die im Europäischen Kompendium genannten Qualitätskriterien für die Lebensqualität von Pflegeheimbewohner*innen als Lerninhalte für die Spielkarten verfasst und strukturiert wurden. Dies betrifft nicht nur die Formulierungsvorgaben, sondern auch die maximale Textlänge¹.

Je nach Lernziel kann ein und dasselbe Qualitätskriterium aus dem Europäischen Kompendium (in der Folge: Kompendium) als Lerninhalt für die einzelnen Spielkarten unterschiedlich präsentiert und formuliert werden.

Bei vielen im Kompendium aufgelisteten Qualitätskriterien handelt es sich um sogenannte "weiche Faktoren", die für die einzelnen Menschen von unterschiedlicher Bedeutung sein können (siehe hierzu Kompendium: Seite 5). Aus diesem Grund ist es wichtig, dass außer der Wissensvermittlung auch das Bewusstsein der Spieler*innen gestärkt wird und sie zum Nachdenken angeregt werden, was der Lebensqualität der Bewohner*innen förderlich oder hinderlich ist.

Das GAMLEC Lernspiel richtet sich an professionelles Pflegepersonal, an freiwillige Helfer*innen und an interessierte Familienangehörige der Bewohner*innen. Da alle genannten Gruppen ständig mit älteren Menschen umgehen, ist ihr Einfühlungsvermögen von grundlegender Bedeutung.

Es ist durchaus möglich, dass auch ältere Menschen selbst das GAMLEC Spiel spielen möchten. Dies könnte eine ganze Reihe interessanter Aspekte zu Tage bringen, die der kontinuierlichen Verbesserung und Erweiterung des Spiels zu Gute kommen.

Viele der im Kompendium aufgelisteten weichen Faktoren haben mit dem Verhalten der Menschen zu tun, die sich um die Bewohner*innen der Pflegeeinrichtung kümmern.

Andere Kriterien betreffen Aspekte der Pflege, die verbale Kommunikation und die Körpersprache sowie die Einstellung gegenüber den Bewohner*innen.

Die Kenntnis der Qualitätskriterien allein ist in der Regel nicht ausreichend, um nachhaltige Verhaltensänderungen auszulösen und die Lebensqualität der älteren Menschen zu verbessern. Es ist notwendig, das Bewusstsein der Spieler*innen zu stärken, sie zum Nachdenken anzuregen und ihr Einfühlungsvermögen zu fördern. Dies sind daher wichtige Lernziele des GAMLEC Lernspiels.

Die Lerninhalte sollten so formuliert und zu strukturiert werden, dass das Einfühlungsvermögen der Spieler*innen gefördert wird und sie motiviert werden sich so zu verhalten.,

Einige Kriterien aus dem Kompendium beziehen sich auf die baulichen Gegebenheiten der Pflegeeinrichtungen. Dazu gehört unter anderem auch der barrierefreie Zugang zu Außenbereichen, die auch von Bewohner*innen mit Rollstühlen oder Rollatoren genutzt werden können (siehe hierzu Kompendium 2.1.2). In diesem Fall steht nicht das Verhalten im Mittelpunkt, sondern das Wissen über die Kriterien, die zur Lebensqualität von älteren Menschen beitragen. Bei solchen Qualitätskriterien ist es daher wichtig zu prüfen, was bereits vorhanden ist beziehungsweise was mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen verbessert werden kann.



Neben der Vermittlung der Qualitätskriterien an sich ist es wichtig, dass die Spieler*innen angeregt werden, Neues zu lernen, kritisch zu denken und Gegebenheiten zu hinterfragen, um kreative Ideen zu entwickeln, wie die Lebensqualität von älteren Menschen kontinuierlich verbessert werden kann.

Ein Lernspiel sollte aber auch Spaß machen. Es sollte Unerwartetes enthalten, die Spieler*innen zum Staunen bringen und allgemein ansprechend sein. Es sollte die Spieler*innen auch nicht übermäßig frustrieren, damit sie immer wieder gerne spielen und lernen.

Obwohl es sich bei GAMLEC um ein Lernspiel handelt, sollte es von den Spieler*innen niemals als eine Belastung empfunden werden, die zu ihren bereits zahlreichen Pflichten und Aufgaben hinzukommt.

Das Spiel sollte Spaß machen und einladend sein, ein Spiel sein, worauf man Lust hat. Das ist umso wichtiger, wenn die potentiellen Spieler*innen wenig Zeit haben, was für Beschäftigte in Pflegeeinrichtungen gilt.

0.1. Umsetzung der übergeordneten Bildungs- und der spezifischen Lernziele des GAMLEC Lernspiels

Die Inhalte des Kompendiums sollten so zu Lerninhalten verarbeitet werden, dass sie die übergreifenden und die im Bildungsrahmen beschriebenen Lernziele widerspiegeln. Das Lernspiel verfolgt die im Bildungsrahmen genannten Lernziele in seiner Gesamtheit und nicht mit jeder einzelnen Karte. Es kann vorkommen, dass der Inhalt der einzelnen Spielkarten ein oder mehrere Lernziele gleichzeitig verfolgt, nicht aber die Gesamtheit aller Lernziele.

Das GAMLEC Lernspiel gibt es in zwei verschiedenen Versionen:

1. Das GAMLEC Lernspiel, das ohne Game Coach gespielt wird, und
2. Das GAMLEC Lernspiel, das mit Game Coach gespielt wird.

Die Spielkarten für die Version ohne Game Coach können für die Version mit Game Coach verwendet werden, nicht aber umgekehrt. Die Karten für das Spiel mit Game Coach sind ausschließlich für diese Spielversion gedacht.

Die Version ohne Game Coach ist sehr einfach zu spielen. Die Spieler*innen sollen einfach mit dem Spielen loslegen können, nachdem sie die Spielregeln und -anleitung gelesen haben.

Die GAMLEC Spielversion mit Game Coach hingegen enthält komplexere Aufgaben, die von den Spieler*innen erfüllt werden müssen und einer Moderation bedürfen. Die dafür geschaffenen Spielkarten enthalten zusätzliche erfahrungsorientierte Lernaufgaben, Gruppenarbeiten oder Problemlösungsaufgaben.

Das Spiel ohne Game Coach sollte so einfach wie möglich zu spielen sein, damit das Lernen leicht fällt und Spaß macht und die Spieler*innen nicht durch unnötige Komplexität vom spielerischen Lernen abgehalten werden.

Bei der Version mit Game Coach müssen sich die Coaches auf ihre Rolle und ihre Aufgaben vorbereiten. Im Leitfaden für das Lernspiel sind Informationen über die Rolle der Game Coaches sowie Hinweise zur Moderation des Spiels und zu weiterführenden und detaillierten Anleitungen enthalten.

Erfahrung als Trainer*in ist für die Game Coaches von Vorteil, aber nicht zwingend notwendig. Spieler*innen, die Interesse an dieser Rolle haben, können anhand der Anleitungen diese Rolle übernehmen. Alle nötigen Informationen und Anleitungen werden im Dokument „IO2.5 Spielkarten



für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach mit [Anleitungen zur Durchführung des Spiels“
detailliert beschrieben.](#)

0.2. Die unterschiedlichen Kartenkategorien

Grundsätzlich gibt es zwei übergeordnete Kategorien: Karten mit Lerninhalten, die Situationen beschreiben, die der Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen zuträglich sind, und Karten mit Lerninhalten, die das Gegenteil beschreiben.

Diese Kategorien sind für alle Spieler*innen gedacht: professionelle Pflegekräfte, freiwillige Mitarbeiter*innen, Familienangehörige und die Bewohner*innen selbst.

Für professionelle Pflegekräfte wurde eine dritte Kategorie hinzugefügt. Zum Verständnis der Lerninhalte sind spezifische Fachkenntnisse oder Berufserfahrung nötig. Diese Spielkarten sollten daher nicht für andere Spieler*innengruppen verwendet werden. Sie sind durch die Verwendung einer anderen Farbe (orange) und einer anderen Graphik leicht von den Karten, die für alle Spieler*innen gedacht sind, zu unterscheiden.

Für die GAMLEC Spielversion mit Game Coach wurde eine vierte Kartenkategorie geschaffen. Diese Spielkarten beinhalten Aufgaben, die von den Teams zu bewältigen sind. Die Inhalte dieser Karten müssen moderiert werden. Es ist Aufgabe der Game Coaches, die Teams anzuleiten, sie durch das Spiel zu führen und wo nötig zu unterstützen. Diese Karten sind durch die Verwendung einer anderen Farbe (grün) und einer anderen Graphik leicht von allen anderen Kartenkategorien zu unterscheiden.

Das Format der Lerninhalte jeder einzelnen Kartenkategorie oder eines jeden Kartentyps folgt einem bestimmten Muster, das nachstehend beschrieben wird.

0.3. Allgemeine Informationen zum Spiel und dem Format der Lerninhalte

Das GAMLEC Lernspiel zielt darauf, die Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen mit jedem Feld, das die Spieler*innen auf dem Spielbrett vorrücken, zu verbessern.

Die Spieler*innen bewegen sich damit Schritt für Schritt vom „Start“ zu mehr Lebensqualität, also dem „Ziel“ des Spiels, indem sie mit jeder neuen Spielkarte, die sie aufnehmen, mehr und mehr über die Kriterien für Lebensqualität der Bewohner*innen lernen.

Die Spielkarten mit Inhalten, die der Lebensqualität der Bewohner*innen zuträglich sind, beschreiben entsprechende Gegebenheiten, konkrete Handlungen oder allgemein der Lebensqualität zuträgliche Verhaltensweisen.

Die Spielkarten mit Lerninhalten, die der Lebensqualität der Bewohner*innen abträglich sind, beschreiben unerwünschte Gegebenheiten und Handlungen oder allgemein der Lebensqualität abträgliche Verhaltensweisen.

Alles was die Lebensqualität der Bewohner*innen verbessert, wird belohnt, alles was sie verschlechtert, wird bestraft.

Beim Spielen wird das so umgesetzt, dass die Spieler*innen vorrücken dürfen, wenn ein Karteninhalt der Lebensqualität zuträglich ist. Wenn die aufgenommene Karte der Lebensqualität abträglich ist, müssen die Spieler*innen entweder auf dem Spielbrett zurück oder eine Runde aussetzen, um Zeit zum Nachdenken zu bekommen. Ziel ist es, neben dem Erwerb von Kenntnissen über die



Lebensqualität von älteren Menschen auch die Fähigkeit zum kritischen Denken und das Einfühlungsvermögen zu fördern. Einige Karten der Kategorie mit Inhalten, die der Lebensqualität der Bewohner*innen abträglich sind, fordern die Spieler*innen nicht nur zum Rückwärtsgehen auf, sondern bieten die Möglichkeit „es besser zu machen“ und noch eine Karte aufzunehmen.

Das Kartenset, das für professionelle Pflegekräfte entwickelt wurde, enthält hingegen zumeist einfache Fragen, die von den Spieler*innen beantwortet werden müssen. Diese Fragen beziehen sich auf Wissen, über welches professionelle Pflegekräfte verfügen sollten und das entsprechend belohnt wird. Können die Fragen nicht beantwortet werden, werden die Spieler*innen aufgefordert, eine Runde auszusetzen, damit sie Zeit zum Nachdenken haben.

Alle Fragen oder Aufgabe der Kategorie „professionelles Pflegepersonal“ sind so formuliert, dass sie ohne zusätzliche Moderation beziehungsweise erfüllt werden können. Game Coachs sind hierbei nicht notwendig. Die Karten der Kategorie „professionelles Pflegepersonal“ werden zu den Karten der beiden Hauptkategorien hinzugefügt, wenn es sich bei den Spieler*innen ausschließlich um professionellen Pflegekräfte handelt. Sie werden nicht benutzt, wenn die Spieler*innen sich auch aus anderen Personengruppen, wie ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen und/oder Familienangehörigen zusammensetzen.

Die letzte Spielkartenkategorie wurde spezifisch für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach entwickelt. Bei dieser Version spielen Teams gegeneinander, nicht Einzelpersonen. Bei dieser Version sollten zwei Teams so ähnlich wie möglich zusammengesetzt werden. Die Spielkarten beinhalten immer eine Aufgabe, die von beiden Teams erfüllt werden muss. Im Mittelpunkt stehen dabei der Wissenserwerb, der Meinungs- und Erfahrungsaustausch, kritisches Denkvermögen, Kreativität und die Stärkung des Bewusstseins und des Einfühlungsvermögens der Spieler*innen.

Diese Version des Spiels kann nur mit Game Coach gespielt werden. Es ist deren Aufgabe, aus dieser Kategorie die Karten auszuwählen, mit denen gespielt werden soll. Entscheidend für die Auswahl ist das Thema, über das sich die Teams je nach den Gegebenheiten vor Ort austauschen sollen, und die zum Spielen zur Verfügung stehende Zeit. Die Game Coachs können daher entscheiden, ob sie außer der ausgewählten „Game Coach Karte“ alle anderen Spielkarten oder nur einen Teil davon benutzen wollen. Je mehr Karten verwendet werden, desto mehr Zeit nimmt das Spiel in Anspruch.

Für das Spiel mit Game Coach brauchen die Teams Zeit. Diese Zeit muss bereits bei der Vorbereitung mit berechnet werden; ebenso wie die Bereitstellung der für das Spiel und die Aufgaben benötigten Materialien wie Papier, Stifte oder Flipchart. Die Game Coachs bereiten das Spiel entsprechend vor. Genaue Anleitungen und Hinweise finden Sie hier: [Spielkarten für das GAMLEC Lernbrettspiel mit Game Coach](#) mit [Anleitungen zur Durchführung des Spiels](#).

Zusätzlich zu den Lerninhalten, die direkt von den Qualitätskriterien des Kompendiums abgeleitet werden, können auch Inhalte geschaffen werden, die allgemein darauf abzielen, das Bewusstsein der Spieler*innen zu steigern, sie zum Nachdenken anzuregen, ihre Kreativität zu fördern und sie ganz allgemein zur kontinuierlichen Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner*innen zu motivieren.

Ganz allgemein gilt allerdings eine Regel: **Zu keiner Zeit und unter keinen Umständen dürfen die Lerninhalte der Karten so formuliert werden, dass sie anklagend, beschuldigend oder gar beleidigend sind.** Egal wie abträglich die Inhalte der Lebensqualität der Bewohner*innen sein können, darf es niemals dazu kommen, dass Spieler*innen beschuldigt oder beleidigt werden. Dies würde nicht zuletzt den Spaß am Spiel verderben, und das Erreichen des eigentlichen Ziels, dem Lernen, erheblich schaden.



1. Format der Karteninhalte für das GAMLEC Spiel ohne Game Coach

1.1. Karten mit Inhalt, die die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen verbessern (Belohnung)

1.1.1. Format der Lerninhalte, mit Beispielen für die Verbesserung der Lebensqualität

Der Inhalt dieser Karten kann aus allen Kategorien des Kompendiums abgeleitet werden.

Dargestellt werden:

- Erwünschte Verhaltensweisen
- Gute Praktiken
- Beispiele, wie bestehende Probleme (kreativ) gelöst wurden
- Kreative Ideen, wie die Lebensqualität der Bewohner*innen verbessert werden kann

Inhalte, die als Luxus, Wunschtraum oder "als nicht unabdinglich" betrachtet werden könnten, werden in die Unterkategorie „die gute Fee“ eingefügt.

1.1.1.1. Funktionsweise

Spieler*innen, die eine solche Karte aufnehmen, werden für etwas belohnt, das sie getan haben oder in der Pflegeeinrichtung umgesetzt wurde, um die Lebensqualität der Bewohner*innen zu verbessern. Die Inhalte sollen die Identifikation der Spieler*innen mit den beschriebenen Situationen, Handlungen, Verhaltensweisen oder guten Praktiken fördern.

Der Spielkarteninhalt beschreibt immer etwas, worauf die Spieler*innen stolz sein können. Sie erlangen Wissen, was getan werden könnte oder auf die Pflegeeinrichtung, in der sie arbeiten oder in der ihre Familienangehörigen leben, übertragen werden könnte. Der Inhalt kann die Spieler*innen auch dazu inspirieren, vorhandene Gegebenheiten kritisch zu hinterfragen und selbst Lösungsvorschläge zu entwickeln.

Alle Spielkarten mit Inhalten, die die Lebensqualität verbessern, beinhalten etwas Positives, etwas, worüber man sich freut, oder sie beinhalten einen Ausdruck von Anerkennung. Die Spieler*innen werden sich gerne damit identifizieren oder es als Anregung zum Nachahmen empfinden.

Der Lerninhalt kann Geschichten aus dem wirklichen Leben nachempfunden sein, mithilfe derer die Qualitätskriterien des Kompendiums versinnbildlicht werden und erwünschtes Verhalten, gute Praktiken oder kreative Lösungen für bestehende Probleme vermittelt werden können.

Die Inhalte dieser Karten sollten immer positive Gefühle hervorrufen.

1.1.1.2. Textstruktur

Der Inhalt wird nach einer 3-Schritte-Regel erstellt.

Der erste Schritt beschreibt, wie die Lerninhalte beginnen. Der Text beginnt immer mit einem Ausdruck oder Ausruf der Freude oder Anerkennung. Beispiele hierfür sind: „Glückwunsch, gut gemacht, großes Kompliment, super Idee, Du hast Frau XY glücklich gemacht, usw.“.

Der zweite Schritt besteht in einer kurzen Beschreibung, was getan wurde und belohnt wird (Handlungen, Verhalten, beste Praktiken, besondere Regelungen in Pflegeeinrichtungen, usw.).

Beispiele hierfür sind: „Du hast einen Lesekreis mit Familienangehörigen ins Leben gerufen. Die Bewohner*innen, die nicht selbst lesen können, dürfen sich Bücher aussuchen, die ihnen von den ehrenamtlichen Angehörigen vorgelesen werden. Freudestrahlende Gesichter, wohin man blickt!“, oder „Eure Einrichtung hat gerade den Preis für das beste Weihnachtsmenü verliehen bekommen. Das Essen war sehr lecker und der Tisch wunderschön festlich gedeckt. Die Bewohner*innen und ihre Angehörigen haben es richtig genossen. Was für ein Festmahl!“

Der dritte Schritt ist eine positive Verstärkung. Nachdem beschrieben wurde, was die Lebensqualität der Bewohner*innen konkret verbessert, sollte möglichst ein Ausdruck der Anerkennung oder der Freude folgen². Dies verstärkt, was gesagt wurde: Ein Kompliment, ein Ausdruck der Anerkennung, ein positives Gefühl oder die positive Empfindung, die bei den Bewohner*innen ausgelöst wurde. Beispiele hierfür sind: „Ihr könnt stolz auf Euch sein, gut gemacht, so schön“. Es kann auch Freude oder rein positives Gefühl zum Ausdruck gebracht werden, wie: „die Bewohner*innen haben sich sehr gefreut, weiter so, was für ein Geschenk, toll, die Bewohner*innen haben es genossen“, usw.³

Nach diesen drei Schritten wird beschrieben, worin die Belohnung besteht. Den Spieler*innen wird mitgeteilt, was sie nun tun dürfen. Dadurch wird sofort signalisiert, dass es sich bei dem was folgt, um die Belohnung handelt. Die Beschreibung wird immer mit dem Ausruf „Klasse!“ eingeleitet. Danach folgt, was die Spieler*innen tun dürfen: „Du darfst X Felder vorrücken!“

Das Spiel sollte abwechslungsreich sein. Damit die Spannung anhält, sollte die Anzahl der Felder, um die die Spieler*innen vorrücken dürfen, nicht immer identisch sein. Es ist aber auch wichtig ein Verhältnis zwischen Vorwärts- und Zurückgehen oder eine Runde aussetzen zu schaffen, das es den Spieler*innen auch erlaubt, zum Ziel zu gelangen. Bei der Erstellung von neuen Spielkarten wird daher empfohlen, sie zu testen, bevor die endgültige Anzahl von Feldern zum Vorrücken oder Zurückgehen festgelegt wird. Es sollte möglich sein, innerhalb von 30 – 45 Minuten vom Start zum Ziel zu gelangen.

1.1.1.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text (Ausdruck der Anerkennung oder Freude, eigentlicher Inhalt, positive Verstärkung gefolgt von der Belohnung).

² Die Textlänge auf den Karten sollte 45 – 50 Worte nicht überschreiten. Dies ist zum einen dadurch bedingt, dass auf den Spielkarten nur eine begrenzte Menge an Text Platz hat. Gleichzeitig sollte der Text leicht zu lesen und zu verstehen sein. Das betrifft zum einen die Schriftgröße und zum anderen die Zeit, die nötig ist, um den Karteninhalt während des Spiels vorzulesen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel sind die Karten für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach. In diesem Fall können die Texte etwas länger sein.



- ✓ Erzählt wird eine kurze Geschichte, in der eine wünschenswerte Situation beschrieben wird, die der Lebensqualität der Bewohner*innen zuträglich ist und die Spieler*innen zur Nachahmung oder zur Entwicklung eigener Ideen inspiriert. Damit sich die Spieler*innen mit der Geschichte identifizieren können, wird grundsätzlich die zweite Person Singular oder Plural verwendet: „Du hast Frau Müller eine Freude gemacht“, „Ihr habt gerade eine Auszeichnung bekommen“, etc. Es kann sich auch direkt auf das Pflegeheim beziehen: „Euer Pflegeheim hat Anerkennung verdient“.
- ✓ Das Sprachregister erstreckt sich von Standard- bis zur Umgangssprache. Förmliche oder sehr förmliche Sprache sowie schwierige Wörter oder Fachausdrücke sollten vermieden werden. Die Formulierungen sollten immer positiv und leicht verständlich sein. Es sollten positive Gefühle geweckt werden.
- ✓ Die Gesamtlänge des Textes (ohne die Belohnung) sollte 45 – 50 Wörter nicht überschreiten. Die Belohnung beginnt immer mit demselben Ausdruck („Klasse!“) gefolgt von der Anleitung („Rücke X Felder vor.“)

Nachfolgend einige Beispiele vom GAMLEC Lernspiel ohne Game Coach:

Spielkarte Nummer 10 - Kompendium A 1.3.4:

SUPER!

Frau Kienzle liebt schicke Kleider. Dazu etwas Lippenstift, Parfüm, ihre Lieblingshalskette, und sie ist glücklich. Heute war so ein Tag. Du hast Dir nur für sie Zeit genommen. Man konnte ihre Freude regelrecht spüren, als sie von Ihren Freunden Komplimente bekam.

KLASSE! DU DARFST 4 FELDER VORRÜCKEN.

Spielkarte Nummer 13 - Kompendium T 2.2.1:

FRAU MEYER WAR EINFACH GLÜCKLICH!

Sie liebt es, wenn man sich für ihr Leben und ihre Erinnerungen interessiert. Du hast ihr aufmerksam zugehört und Fragen gestellt. Ihr hättet sehen sollen, wie sie vor Glück gestrahlt hat. So schön!

KLASSE! DU DARFST 4 FELDER VORRÜCKEN.

1.1.2. “Gute Fee“-Karten

Der Inhalt dieser Karten kann aus allen Kategorien des Kompendiums abgeleitet werden.

Wie bereits erwähnt, beschreibt Inhalt dieser Karten oft die weichen Kriterien und Faktoren, die im Kompendium aufgeführt sind, und die aufgrund der begrenzten Ressourcen in den Pflegeeinrichtungen als „Luxus“ oder als „Wunschenken“ empfunden werden könnten.

1.1.2.1. Funktionsweise

Die Spieler*innen, die in Einrichtungen arbeiten, in denen die zur Verfügung stehenden Ressourcen besonders knapp sind, könnten bei den weichen Qualitätskriterien oder Faktoren inneren



Widerstand verspüren. Solche Faktoren könnten, um nur ein Beispiel zu nennen, die genaue farbliche Abstimmung der Kleidung der Bewohner*innen sein, wenn sie Hilfe beim Anziehen benötigen. Es könnte sein, dass sie geltend machen, dass es wichtigere Dinge gibt, etwa: "Wenn wir schon kaum die Zeit finden, um die Bewohner*innen während der Essenszeiten auf die Toilette zu begleiten, ist es abwegig, über Lippenstift und Parfüm oder genau abgestimmte Farben bei der Bekleidung der Bewohner*innen zu diskutieren".

Aus diesem Grund ist die gute Fee für all die Qualitätskriterien zuständig, die als "Wunschdenken" oder "schön wär's", aber nicht zwingend notwendig empfunden werden könnten. Die gute Fee entführt die Spieler*innen in eine wunderbare Welt, in der all diese Dinge möglich sind und/oder zur Verfügung stehen. Ihre Aufgabe besteht darin, positive Gefühle zu wecken. Sie erlaubt den Spieler*innen auf eine sehr sanfte und freundliche Weise, sich all diesen „Luxus“ einmal im Geiste vorzustellen, ohne dabei Schuldgefühle oder Frustration hervorzurufen.

Die Idee bei diesen Karten ist, die Spieler*innen in eine "Stell Dir für einen Moment einfach mal vor, dass"-Stimmung zu bringen. Dies soll geschehen, ohne dass dabei Druck ausgeübt wird, oder dass diejenigen, die gerne mehr tun würden, als sie aufgrund von Zeitmangel tatsächlich tun können, sich schlecht fühlen.

Die Inhalte sollten daher so formuliert werden, dass die Spieler*innen sich inspiriert fühlen und für die positiven Beispiele grundsätzlich offenbleiben, anstatt sofort zu verwerfen, was auf der Karte steht. Den Spieler*innen sollte das Gefühl vermittelt werden, dass es trotz aller Schwierigkeiten auch Mittel und Wege gibt. Wenngleich es vielleicht auch nur wenig ist, so ist es doch besser, als die weicheren Faktoren vorweg aus Zeit- und Ressourcenmangel auszuschließen.

Die gute Fee fordert konsolidierte Denkmuster und Glaubenssätze heraus und stellt sogenannte stillschweigende Annahmen auf eine freundliche und nette Art in Frage. Ziel ist es, kontinuierlich Neues zu Lernen und Überzeugungen in Frage zu stellen, anstatt zu resignieren und zu denken, dass die Spieler*innen doch nichts bewirken können.

Abgesehen davon tut es gut, Gutes zu tun und anderen Menschen Freude zu bereiten. Die gute Fee hat beim GAMLEC Lernspiel diese Aufgabe. Sie soll positive Gefühle wecken und Beispiele für das liefern, was (älteren) Menschen Freude bereitet und ihre Lebensqualität steigert.

Freude ist ansteckend: Wenn die älteren Menschen glücklich sind und dies zeigen, so nimmt auch die Arbeitszufriedenheit der Pflegekräfte zu.

Die positiven Beispiele in den "gute Fee" Karten zielen darauf, die Spieler*innen zu motivieren und zu inspirieren, immer wieder kleine Verbesserungen vorzunehmen, wo immer dies möglich ist. Das betrifft auch die weicheren Faktoren. Selbst winzige Schritte, einer nach dem anderen, machen am Ende den Unterschied.

Es ist äußerst wichtig, dass positive Gefühle geweckt werden und dass verhindert wird, dass die eventuell gefühlte "Unmöglichkeit" der Nachahmung zu Frustration oder negativen Gefühlen führt.

1.1.2.2. Textstruktur

Der Inhalt dieser Karten wird nach einer 3 Schritte-Regel erstellt.

Der Text beginnt immer mit einem Ausdruck der Freude oder des Erstaunens, einer netten Überraschung, einer Anerkennung, usw. Beispiele hierfür sind: "Schau Dir das an, was für ein glücklicher Tag, fantastisch, wie aufregend, wunderbar, usw."



Der zweite Schritt besteht in einer kurzen Beschreibung dessen, was die gute Fee tut oder getan hat, um die Lebensqualität der Bewohner*innen zu verbessern. Beispiele hierfür sind: "Die gute Fee hat einen Flohmarkt im Pflegeheim organisiert, und du hast genau die alte Taschenuhr gefunden, nach der Du so lange gesucht hast. Auf Flohmärkten findet man nicht nur echte Schätze, man lernt auch viele interessante Menschen kennen." Oder: "Die gute Fee hat schöne, bunte Blumen in den Garten gepflanzt. Die Bewohner*innen lieben den Garten. Er ist jederzeit leicht zu erreichen. Toll!"

Der dritte Schritt ist eine positive Verstärkung. Nachdem beschrieben wurde, was die gute Fee tut, folgt ein Ausdruck der Anerkennung oder Freude: "Ihr solltet sehen, wie glücklich sie ist; der Mann war überglücklich; sehr aufmerksam; so viele glückliche Gesichter, usw."

Nach diesen drei Schritten wird beschrieben, worin die Belohnung besteht. Den Spieler*innen wird mitgeteilt, was sie nun tun dürfen. Dadurch wird sofort signalisiert, dass es sich bei dem was folgt, um die Belohnung handelt. Die Beschreibung wird immer mit dem Ausruf "Klasse!" eingeleitet. Danach folgt, was die Spieler*innen tun dürfen: "Du darfst X Felder vorrücken!"

Das Spiel sollte abwechslungsreich sein. Damit die Spannung anhält, sollte die Anzahl der Felder, um die die Spieler*innen vorrücken dürfen, nicht immer identisch sein. Es ist aber auch wichtig ein Verhältnis zwischen Vorwärts- und Zurückgehen oder eine Runde aussetzen zu schaffen, das es den Spieler*innen auch erlaubt, zum Ziel zu gelangen. Bei der Erstellung von neuen Spielkarten wird daher empfohlen, sie zu testen, bevor die endgültige Anzahl von Feldern zum Vorrücken oder Zurückgehen festgelegt wird. Es sollte möglich sein, innerhalb von 30 – 45 Minuten vom Start zum Ziel zu gelangen.

1.1.2.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text (Freude/nette Überraschung/Anerkennung, eigentlicher Inhalt, positive Verstärkung gefolgt von der Belohnung).
- ✓ Erzählt wird eine Geschichte, in der die Qualitätskriterien, die in manchen Kontexten als Wunschgedanke empfunden werden könnten, durch Handlungen der „guten Fee“ dargestellt werden. Diese Metapher der „guten Fee“ dient der Vermeidung von Frustration seitens der Spieler*innen oder von Reaktionen wie: "Wir haben Wichtigeres zu tun. Wir haben ja kaum Zeit für das Allernötigste. Von Zeit für so etwas brauchen wir gar nicht erst zu reden."
- ✓ Die gute Fee schenkt den Bewohner*innen Freude. Die "gute Fee"-Metapher soll die Spieler*innen dazu inspirieren, auch die weicheren Qualitätskriterien, die manchen auf den ersten Blick als nicht so wichtig erscheinen, in Betracht zu ziehen. Die Geschichte beginnt immer mit einem Ausdruck der Freude, wie "Schau Dir das an", oder "Was für ein glücklicher Tag", usw. Darauf folgt eine Geschichte, in der die gute Fee die Protagonistin ist. Es sollen positive Gefühle geweckt werden. Die Spieler*innen sollen eingeladen werden sich mit der guten Fee zu identifizieren, denn "Gutes tun tut gut".
- ✓ Das Sprachregister reicht von Standard- bis zur Umgangssprache. Technische Ausdrücke oder Fachbegriffe sollten vermieden werden.

Nachfolgend einige Beispiele vom GAMLEC Lernspiel ohne Game Coach:

Spielkarte Nummer 55 - Kompendium M 3.3.1.

WUNDERBAR!

Die gute Fee streut jede Stunde magisches Pulver auf alle Türen im Pflegeheim, damit niemand vergisst



anzuklopfen, bevor sie in die Zimmer der Bewohner*innen gehen. Die Bewohner*innen sind so dankbar!

KLASSE! DU DARFST 3 FELDER VORRÜCKEN.

Oder:

Spielkarte Nummer 50 - Kompendium T 2.2.4.

WIE AUFREGEND!

Die gute Fee organisiert einen Literaturwettbewerb im Pflegeheim. Mitmachen können alle: die Bewohner*innen und die Menschen aus dem Ort. Eine Jury wird die Preise vergeben, und der Bürgermeister persönlich wird sie in einer offiziellen Zeremonie überreichen!

KLASSE! DU DARFST 4 FELDER VORRÜCKEN.

1.2. Zum Nachdenken: Karten mit Inhalt, die die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen verschlechtern (Strafe)

1.2.1. Format der Lerninhalte, mit Beispielen für die Verschlechterung der Lebensqualität

Der Inhalt dieser Karten kann aus allen Kategorien des Kompendiums abgeleitet werden.

Dargestellt werden:

- Unerwünschte oder unangemessene Verhaltensweisen.
- Hausordnungen oder Regeln in Pflegeeinrichtungen, darunter auch nicht formal festgelegte aber praktizierte Regeln, die der Lebensqualität der Bewohner*innen abträglich sind bzw. die Kriterien im Kompendium nicht erfüllen oder ihnen zuwiderhandeln.
- Beispiele und Geschichten, die das Gegenteil von den Qualitätskriterien im Kompendium darstellen.

Inhalte, die in irgendeiner Form als böswillig, grob, respektlos oder sogar gewalttätig empfunden werden können, werden in der Kategorie „böse Fee“ behandelt.

1.2.1.1. Funktionsweise

Bei der Entwicklung von Inhalten für diese Kartenkategorie muss der Formulierung des Wortlauts ganz besonderes Augenmerk gewidmet werden. Die Formulierungen müssen ausnahmslos einen freundlichen und höflichen Ton haben. Es darf niemals ein anklagender Stil gewählt werden. Unterschwellige Schuldzuweisungen oder indirekt formulierte Anklagen sind unzulässig.

Die Spieler*innen, die eine solche Karte aufnehmen, sollten sich niemals beschuldigt oder angeklagt fühlen. Dies würde der angenehmen und spielerischen Lernmethode schaden.



Beschuldigungen oder Anklagen können Schuldgefühle oder negative Gefühle wie Frustration und Wut hervorrufen. Das GAMLEC Lernspiel verfolgt das Ziel, das Lernen zu jedem Zeitpunkt angenehm zu gestalten, obwohl - oder gerade auch weil - es Inhalte behandelt, die der Lebensqualität von älteren Menschen in Pflegeeinrichtungen abträglich ist. Inhalte müssen so gestaltet werden, dass die Spieler*innen nie die Lust am Spielen und Lernen verlieren, auch nicht bei Negativbeispielen.

Der Inhalt dieser Kartenkategorie wird daher immer sehr behutsam und eher indirekt dargestellt, da er die Lebensqualität der Bewohner*innen einschränkt. Es geht darum das Bewusstsein der Spieler*innen zu stärken und sie zum Nachdenken anzuregen, um aus den beschriebenen Fehlern zu lernen und in der Folge aktiv zur Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner*innen beizutragen.

Die Inhalte dieser Karten müssen so formuliert werden, dass die Spieler*innen sich niemals beschuldigt oder angeklagt fühlen.

1.2.1.2. Textstruktur

Der Inhalt dieser Karten wird nach einer 2-Schritte-Regel erstellt, gefolgt von einer Strafe für die Spieler*innen: Rückwärtsgehen oder eine Runde aussetzen.

Da es sich beim Inhalt dieser Karten immer um etwas handelt, das die Lebensqualität der Bewohner*innen einschränkt, sind die Gefühle, die dabei ausgelöst werden, tendenziell negativ. Um diese Gefühle nicht zu erhärten, wird bei diesen Karten auf eine Verstärkung am Anfang ausdrücklich verzichtet.

Auch negative Gefühle gehören beim Spielen dazu. Allerdings sollten sie niemals überhandnehmen oder zu Schuldgefühlen, Wut oder übermäßiger Frustration führen. Dies könnte den Spaß am Spiel verderben und dem Lernerfolg im Weg stehen.

Es ist aber wichtig, dass das Bewusstsein der Spieler*innen für besonders unangemessenes Verhalten oder gar Gewalt, auch in der Kommunikation mit den Bewohner*innen, geschärft wird. Damit solch sensible Themen angesprochen werden können, ohne die Spieler*innen zu beschuldigen oder anzuklagen, wurde die Metapher der „bösen Fee“ gewählt. Sie personifiziert alle unangemessenen Verhaltensweisen. Daher gelten für diese Karten leicht von der vorliegenden Kategorie abweichende Regeln, wie nachfolgend bei den „böse Fee“-Karten erläutert wird.

Anders als bei allen anderen Spielkarten mit Inhalten, die etwas beschreiben, das die Lebensqualität der Bewohner*innen verringert, wird bei diesen Karten zu Beginn des Texts keine negative Verstärkung verwendet.

Der Inhalt beginnt direkt mit der Beschreibung einer Situation, von Regeln, von bestimmten Handlungen oder von Verhaltensweisen, die die Lebensqualität der älteren Menschen verschlechtern.

Beispiele hierfür sind: „Herr Samtani kommt ursprünglich aus Indien. Er ist Vegetarier. Oft gibt es aber kein vegetarisches Gericht auf der Speisekarte.“ (Siehe Kompendium A 1.5.2)

Der zweite Schritt besteht in einer Verstärkung. Nachdem beschrieben worden ist, was der Lebensqualität abträglich ist, wird der negative Effekt noch einmal hervorgehoben. Dies kann ein kurzes Statement sein, das darauf abzielt, dass die Spieler*innen dem oder der Bewohner*in nachfühlen können oder zum Nachdenken anregt. Beispiele hierfür sind: „Das tut weh, das kann man besser machen, wie traurig, erschreckend, mehr Respekt bitte, wie peinlich“, usw.



Nach diesen beiden Schritten, wird den Spieler*innen mitgeteilt, worin die Strafe besteht und was sie tun müssen.

Damit die Spieler*innen sofort erkennen, dass nun die Strafe folgt, ist der Wortlaut immer gleich und erklärt, was zu tun ist: Rückwärtsgehen, eine Runde aussetzen oder es nochmal versuchen und besser machen, d.h. noch eine Karte ziehen.

Die Strafe beginnt immer mit derselben negativen Verstärkung: "Oh nein!". Danach folgen die genauen Anweisungen: "Setze eine Runde aus und denke darüber nach!", "Du musst x Felder zurück!" oder "Du musst x Felder zurück. Nimm eine neue Karte und versuche es nochmal."

Das Spiel sollte abwechslungsreich sein. Damit die Spannung anhält, sollte die Anzahl der Felder, um die die Spieler*innen vorrücken dürfen, nicht immer identisch sein. Es ist aber auch wichtig ein Verhältnis zwischen Vorwärts- und Zurückgehen oder eine Runde aussetzen zu schaffen, das es den Spieler*innen auch erlaubt, zum Ziel zu gelangen. Bei der Erstellung von neuen Spielkarten wird daher empfohlen, sie zu testen, bevor die endgültige Anzahl von Feldern zum Vorrücken oder Zurückgehen festgelegt wird. Es sollte möglich sein, innerhalb von 30 – 45 Minuten vom Start zum Ziel zu gelangen.

1.2.1.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text (eigentlicher Inhalt, negative Verstärkung, damit die Spieler*innen nachfühlen können, gefolgt von der Strafe).
- ✓ Erzählt wird eine kurze Geschichte, in der die Lebensqualität der Bewohner*innen verschlechtert wird. Die Geschichten werden aus der Beobachter*innenperspektive erzählt. Sollten in der Geschichte unangemessene Verhaltensweisen beschrieben werden, so geschieht dies ausschließlich aus der Außenperspektive, d.h. in der dritten Person, so dass vermieden wird, dass die Spieler*innen sich direkt angesprochen oder beschuldigt fühlen. Diese Formulierung ermöglicht es auch, alle an der Geschichte Beteiligten von außen zu betrachten und als unbeteiligte Beobachter*innen über ihr Verhalten nachzudenken. Gleichzeitig ist es wichtig, dass die Geschichten so erzählt werden, dass die Spieler*innen Mitgefühl und Empathie für alle beteiligten Personen entwickeln können. Die Botschaft, die vermittelt werden soll, ist, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, es besser zu machen, angefangen bei sich selbst. Am Ende des Textes kann eine Verstärkung hinzugefügt werden, wie zum Beispiel „Wie traurig“, oder „Das kann man besser machen“, usw.
- ✓ Das Sprachregister erstreckt sich von Standard- bis zur Umgangssprache. Technische Begriffe oder Fachbegriffe sollten vermieden werden.

Nachfolgend einige Beispiele vom GAMLEC Lernspiel ohne Game Coach:

Spielkarte Nummer 87 - Kompendium M 3.3.3

Herr Heyer spielt so gern Klavier. Aber als er ins Pflegeheim zog, durfte er sein Klavier nicht mitnehmen, obwohl er in einem Einzelzimmer wohnt. Wie traurig!
OH NEIN! SETZE EINE RUNDE AUS UND DENKE DRÜBER NACH!

Oder:



Arme Frau Jäger. Ihr geliebter Mann ist vor einem Jahr verstorben, und sie vermisst ihn sehr. Jetzt ist sie ganz allein. Heute ist ihr 94. Geburtstag, aber niemand hat etwas Besonderes für sie organisiert. Wie traurig!

OH NEIN! DU MUSST 1 FELD ZURÜCK

1.2.2. "Böse Fee"-Karten

Der Inhalt dieser Karten kann aus allen Kategorien des Kompendiums abgeleitet werden.

Wie bereits unter der vorigen Kategorie erwähnt, geht es bei den „böse Fee“-Karten um unangemessenes Verhalten. Inhalte, die in irgendeiner Form als böswillig, grob, respektlos oder sogar gewalttätig empfunden werden können, werden in der Kategorie „böse Fee“ behandelt. Damit solch delikate Themen angesprochen werden können, ohne dass die Spieler*innen beschuldigt oder angeklagt werden, wurde die Metapher der „bösen Fee“ gewählt. Sie personifiziert alle unangemessenen Verhaltensweisen.

1.2.2.1. Funktionsweise

Analog zu den "guten Fee"-Karten, die all das ansprechen, was als Wunschenken abgetan werden könnte, benennen die "böse Fee"-Karten Tabus, delikate Sachverhalte oder Themen, die unter Umständen nicht allen Spieler*innen bewusst sind.

Die böse Fee personifiziert unangemessenes Verhalten, mit dem sich niemand gerne identifiziert, oder von dem man nur sehr ungern zugeben würde, dass es in der Realität zu beobachten ist. Dennoch hilft es nichts, wenn ein anklagender Ton gewählt wird. Er würde den Spaß am Spiel verderben, die Spieler*innen frustrieren, er könnte Schuldgefühle oder sogar Wut hervorrufen und würde in der Folge Barrieren und Widerstand schaffen.

Aus diesem Grund übernimmt die böse Fee wie im Märchen die Rolle all dessen, was schlecht ist und womit sich niemand identifizieren möchte. Es ist wichtig, dass eine Figur es erlaubt, auch Tabus zur Sprache zu bringen, ohne jemandem zu nahe zu treten, und die dennoch Bewusstsein schafft, zum Nachdenken anregt, und in der Folge unter Umständen zu Verhaltensänderungen führt.

Obwohl auch Tabus und sehr delikate Themen angesprochen werden, muss immer gewährleistet sein, dass sich die Spieler*innen niemals angegriffen, beleidigt oder beschämt fühlen.

1.2.2.2. Textstruktur

Die "böse Fee"-Karten gehören zur Kartenkategorie, deren Themen und Inhalte sich mit der Verschlechterung der Lebensqualität der Bewohner*innen befassen. Sie folgen aber nicht der 2-Schritte-Regel. Da es sich bei der bösen Fee um die Personifizierung des Schlechten handelt, und sie diese Rolle übernimmt, damit sich niemand identifiziert, ist nicht zu erwarten, dass sich die Spieler*innen in der Rolle der bösen Fee sehen. Daher folgt die Formulierung des Inhalts der 3-Schritte-Regel wie bei der guten Fee.

Der Text beginnt immer mit „Die böse Fee war wieder am Werk!“ Damit soll eingangs signalisiert werden, dass die böse Fee und niemand sonst verantwortlich ist für das, was danach beschrieben



wird. Dies ist wichtig, um zu gewährleisten, dass Tabus und delikate Themen, die in den Geschichten erzählt werden, in keiner Weise den Spieler*innen angelastet werden.

Der zweite Schritt besteht in einer kurzen Beschreibung dessen, was die böse Fee tut oder getan hat oder was geschehen ist (indirekte Rede). Dabei handelt es sich immer um etwas Negatives, das der Lebensqualität der Bewohner*innen abträglich ist.

Beispiele hierfür sind: "Die böse Fee war wieder am Werk! Sie nannte Frau Maria Maddock, eine 76-jährige Bewohnerin, die eine Geschlechtsumwandlung hatte, bei ihrem früheren männlichen Namen und rief: "Was ist Robert doch für ein schöner Name!"

Der dritte Schritt ist eine negative Verstärkung. Nachdem beschrieben wurde, was die böse Fee tut oder getan hat, folgt ein Ausdruck der Missbilligung, der die negativen Gefühle noch einmal auf den Punkt bringt: „Wie unsensibel und rüpelhaft“, „Das ist so demütigend!“, „Schrecklich“, „Abscheulich“, „Wie kaltherzig!“, usw.

Nach den zuvor beschriebenen drei Schritten folgt die Bestrafung. Den Spieler*innen wird die Spielregel mitgeteilt. Auf der Karte steht, was sie tun bzw. wie sie ihre Spielfigur auf dem Spielbrett bewegen müssen.

Der Text beginnt immer mit denselben Worten, damit den Spieler*innen signalisiert wird, dass nun die Beschreibung der Strafe beginnt und worin sie besteht. "Oh nein!" folgt die Beschreibung, was zu tun ist: "Du musst x Felder zurück!", oder "Du musst x Felder zurück. Nimm eine neue Karte und versuche es nochmal."

Das Spiel sollte abwechslungsreich sein. Damit die Spannung anhält, sollte die Anzahl der Felder, um die die Spieler*innen vorrücken dürfen, nicht immer identisch sein. Es ist aber auch wichtig ein Verhältnis zwischen Vorwärts- und Zurückgehen oder eine Runde aussetzen zu schaffen, das es den Spieler*innen auch erlaubt, zum Ziel zu gelangen. Bei der Erstellung von neuen Spielkarten wird daher empfohlen, sie zu testen, bevor die endgültige Anzahl von Feldern zum Vorrücken oder Zurückgehen festgelegt wird. Es sollte möglich sein, innerhalb von 30 – 45 Minuten vom Start zum Ziel zu gelangen.

1.2.2.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text (Beginn "Die böse Fee war wieder am Werk!", eigentlicher Inhalt, negative Verstärkung, gefolgt von der Belohnung).
- ✓ Erzählt wird eine kurze Geschichte, in der Tabus, bewusstes oder unbewusstes Fehlverhalten oder Handlungen, die unachtsam, auch grob oder beleidigend oder gar gewalttätig sind und die der Lebensqualität der Bewohner*innen stark schaden, dargestellt wird. Alle unerwünschten Handlungen oder Verhaltensweisen sind der bösen Fee zugewiesen. Die Verwendung der Metapher soll verhindern, dass sich die Spieler*innen beschuldigt oder angeprangert fühlen. Die böse Fee personifiziert alles, was nicht getan oder gesagt werden sollte, wohl wissend, dass es in Pflegeeinrichtungen dennoch vorkommt. Die böse Fee übernimmt die undankbare Rolle und die Schuld, damit verhindert wird, dass sich die Spieler*innen direkt angesprochen und angeklagt fühlen. Dies könnte den Spaß am Spielen verderben und das Lernen behindern.
- ✓ Bei der Formulierung des Wortlauts wird daher immer die dritte Person Singular, "die böse Fee", oder die indirekte Rede verwendet. Niemals und unter keinen Umständen darf "Du



hast dies oder das getan“ oder “Du hast dies oder das gesagt“ verwendet werden. Es ist von großer Bedeutung, dass niemals mit dem Finger auf die Spieler*innen gezeigt wird.

- ✓ Das Sprachregister erstreckt sich von Standard- bis zur Umgangssprache. Es muss leicht verständlich sein, technische Begriffe oder Fachausdrücke sollten vermieden werden.

Nachfolgend einige Beispiele vom GAMLEC Lernspiel ohne Game Coach:

Spielkarte Nummer 99 - Kompendium A 1.2.4.

Die böse Fee war wieder am Werk! Herr Hoffmann hat die Mahlzeiten gern allein auf seinem Zimmer, aber er wurde gezwungen im Speisesaal zu essen. Er musste auch noch neben einer Person sitzen, die er überhaupt nicht mag. Er hat kaum einen Bissen herunterbekommen. Ärgerlich!

OH NEIN! DU MUSST 1 FELD ZURÜCK.

Oder

Spielkarte Nummer 101 - Kompendium M 3.1.2

Die böse Fee war wieder am Werk! Frau Horvath leidet an Demenz und wandert ständig umher. Da niemand Zeit hatte sie im Auge zu behalten, wurde sie in einen Sessel gesetzt und ihr ein Fixiergurt um den Bauch gelegt, damit sie nicht herausfällt. Grauenhaft!

OH NEIN! DU MUSST 1 FELD ZURÜCK. Nimm eine neue Karte und versuche es nochmal.

1.3. Spielkarten für professionelle Pflegekräfte (Belohnung)

Diese Kartenkategorie ist für professionelle Pflegekräfte gedacht und sollte nur verwendet werden, wenn beruhen auf Fachwissen oder Berufserfahrung und entsprechen den im Kompendium aufgelisteten Qualitätskriterien.

Der Inhalt dieser Karten kann sich an allen Kategorien des Kompendiums orientieren. Es ist jedoch auch möglich, den Inhalt von den Tätigkeiten der Pflegekräfte und ihren beruflichen Erfahrungen abzuleiten, ohne direkt auf das Kompendium Bezug zu nehmen (z. Bsp. Zeitmangel, der verhindert, dass die Pflegekräfte all das tun können, was sie gerne tun würden).

1.3.1. Funktionsweise

Die Formulierung des Wortlauts sollte die Spieler*innen einladen nachzudenken und zu inspirieren, gegebenenfalls auch nach dem Spiel weitere Informationen einzuholen oder ganz allgemein aktiv zu werden. Das gilt umso mehr, wenn die Spieler*innen die Antworten auf die Frage nicht kennen oder nur teilweise kennen oder die Aufgabe nicht erfüllen können.

Bei den Inhalten kann es sich um beste Praktiken handeln, um eine Aufgabe, die von den Spieler*innen erfüllt werden muss, oder um eine Frage, die sie beantworten müssen, um mit ihrer



Spielfigur vorwärts rücken zu dürfen. Es ist wichtig, dass die Fragen oder die Aufgaben so formuliert sind, dass keine Hilfe oder Moderation von außen, wie zum Beispiel durch Game Coachs nötig ist.

Professionelle Pflegekräfte verfügen unter Umständen über unterschiedliches Fachwissen, insbesondere wenn auch Auszubildende mitspielen. Es ist daher sehr wichtig, dass der Inhalt immer so formuliert wird, dass sich die Spieler*innen niemals unwissend oder gar dumm fühlen, wenn sie die Frage nicht beantworten können. Fachausdrücke oder Inhalte, die nicht unbedingt unmittelbar für alle Spieler*innen verständlich sind, sollten daher immer auf eine leicht verständliche Weise erklärt werden, damit Lernen als angenehm erlebt wird und die Spieler*innen von sich aus mehr lernen möchten.

Der Inhalt sollte daher immer so formuliert werden, dass die Neugier der Spieler*innen angeregt wird, egal ob es sich um eine Geschichte, eine Frage oder eine Aufgabe handelt. **Die Spieler*innen dürfen sich niemals beschämt fühlen, wenn sie etwas nicht wissen.**

1.3.2. Textstruktur

Der Inhalt kann auf unterschiedliche Weise strukturiert werden. Es können alle zuvor beschriebenen Strukturmuster verwendet werden: die 3-Schritte- oder die 2-Schritte-Regel.

Im Wesentlichen geht es bei diesen Karten darum, eine Frage zu beantworten oder eine Aufgabe zu lösen. Es kann aber auch eine kurze Geschichte über eine gute Praxis, über spezifisches Fachwissen oder Kompetenzen, über die Laien nicht unbedingt verfügen, erzählt werden. Der Inhalt kann auch dem Muster der "gute Fee"-Karten erstellt werden, wobei die gute Fee Wünsche der Spieler*innen erfüllt.

Die Karten für professionelle Pflegekräfte können nach den Vorgaben aller anderen Kartenkategorien des GAMLEC Lernspiels ohne Game Coach erstellt werden. Daher können auch die Belohnungen unterschiedlichen Regeln folgen. Sie sollten die Spieler*innen aber immer ermutigen und eine Anerkennung für die geleistete Arbeit enthalten. Sie beginnen immer mit "Los geht's" gefolgt von der Belohnung: vorrücken oder im schlimmsten Fall eine Runde nachdenken.

Die Spieler*innen können für eine gute Praxis belohnt werden. In diesem Fall besteht die Belohnung in "Los geht's! Du darfst x Felder vorrücken".

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Spieler*innen für ihr Wissen oder ihre Tätigkeiten zu belohnen. Die Formulierung lautet in diesem Fall "Los geht's! Für jedes der Dinge, die Du tust/weißt, darfst Du jeweils 1 Feld vorrücken."

Bei dieser Kartenkategorie gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten: Entweder es wird eine Zeit genannt, innerhalb derer die Spieler*innen antworten müssen, oder die Anzahl der zu benennenden Dinge wird beschränkt. Das ist deshalb wichtig, weil a) das Spiel nicht zu früh beendet werden sollte und b) das Spiel langweilig werden könnte, wenn die einzelnen Spieler*innen zu lange für die Aufgabe einer Karte brauchen, während die anderen darauf warten, dass sie weiterspielen dürfen.

Können die Spieler*innen die Frage nicht beantworten oder die Aufgabe nicht erfüllen, müssen sie eine Runde auf ihrem Feld stehen bleiben („Los geht's! Für jedes der Dinge, die Du tust/weißt, darfst Du jeweils 1 Feld vorrücken. Fällt Dir nichts ein, musst Du auf Deinem Feld stehen bleiben").



1.3.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text, der nach den Strukturen und Regeln jeder der vorstehend beschriebenen Kartenkategorien verfasst werden kann (2-Schritt-, oder 3-Schritt-Regel). Diesem Text folgt die Belohnung, die eingeleitet wird durch "Los geht's!". Danach wird angegeben, um wie viele Felder die Spieler*innen vorrücken dürfen oder ob sie eine Runde auf ihrem Spielfeld ausharren müssen.
- ✓ Erzählt wird eine kurze Geschichte oder eine gute Praxis, oder es wird eine Frage bzw. Aufgabe gestellt, die mit der Berufspraxis der Pflegekräfte zu tun hat. Es können Fachausdrücke enthalten sein, die den Pflegekräften jedoch bekannt sein sollten. Dennoch sollten die Inhalte so formuliert werden, dass sie auf Anhieb leicht verständlich sind und die Spieler*innen anregen, mehr lernen zu wollen. Bei den Spieler*innen sollten auf jeden Fall positive Gefühle entstehen. Wenn sie die Antwort nicht wissen oder die Aufgabe nicht erfüllen können, sollten sie zum kritischen Nachdenken angeregt werden. Es kann sich um offene Fragen handeln, oder es können Aufgaben formuliert werden, wie zum Beispiel: „Bitte nenne 3 Geburtstage von Bewohner*innen“, usw.
- ✓ Das Sprachregister erstreckt sich von Standard- bis zur Umgangssprache. Fachausdrücke können mit Erklärungen in einfacher Sprache enthalten sein.

Nachfolgend einige Beispiele vom GAMLEC Lernspiel ohne Game Coach:

Spielkarte Nummer 112 – Nicht direkt mit den Kriterien des Kompendiums verbunden

HEUTE IST DEIN GLÜCKSTAG! Du bekommst Zeit geschenkt, damit Du in der Einrichtung die 3 Dinge tun kannst, die Du gerne tun würdest, wenn Du nur Zeit hättest. Für welche 3 Dinge möchtest Du die geschenkte Zeit verwenden?

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten. FÜR JEDES DER DREI DINGE, DIE DU TUST, DARFST DU JEWEILS 1 FELD VORRÜCKEN. FÄLLT DIR NICHTS EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.

Oder

Spielkarte Nummer 115 - Kompendium T 2.2.2.

Hast Du Ideen, wie die körperliche Aktivität der Bewohner*innen gefördert werden kann? Deine Vorschläge sollten den Bewohner*innen Spaß machen. Sei kreativ!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten. FÜR JEDE AKTIVITÄT, DIE DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELD VORRÜCKEN. WENN DIR NICHTS EINFÄLLT, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.

Oder

Spielkarte Nummer 111 – Kompendium: A 2.2.3.

KLASSE! Bei der Erinnerungstherapie habt ihr mit der Gruppe persönliche Fotos von den Gruppenmitgliedern angeschaut. Das war so schön, und es hat die Teilnehmer*innen einander nähergebracht. Gut gemacht!

Los geht's! DU DARFST 2 FELDER VORRÜCKEN.

1.4. Format der Karteninhalte für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach (Belohnung)

Der Inhalt dieser Karten kann aus allen Kategorien des Kompendiums abgeleitet werden.

1.4.1. Funktionsweise

Diese Karten sind speziell für die GAMLEC Spielversion mit Game Coach entwickelt worden. Sie beinhalten Aufgaben, die von den Teams erfüllt werden müssen. Dabei müssen alle Teammitglieder kooperieren.

Bei dieser Version des Lernspiels steht die Teamarbeit im Mittelpunkt. Gefördert werden soll die Zusammenarbeit aller Spieler*innen, und zwar unabhängig von ihren Rollen: professionelle Pflegekräfte, Ehrenamtliche, Familienangehörige oder auch die Bewohner*innen selbst.

Die Spielkarten beinhalten wahre Geschichten aus Pflegeeinrichtungen. Es kann Wissen abgefragt werden, es kann darum gehen, die Meinungen der Spieler*innen auszutauschen oder die Spieler*innen zum Nachdenken anregen, was Lebensqualität für sie bedeutet.

Die Teamarbeit stärkt das Bewusstsein der Spieler*innen für die individuell unterschiedlichen Interessen und Werte, d.h. was für die einzelnen Personen jeweils wichtig ist. Zusätzlich werden sie bestärkt, auch andere Meinungen zu hören und zu besprechen. Den Spieler*innen wird dadurch die Möglichkeit gegeben die Perspektive, zu wechseln, Einführungsvermögen zu entwickeln und zu lernen, dass alle Menschen grundsätzlich die gleichen Bedürfnisse haben und dass die Wichtigkeit der einzelnen Bedürfnisse von Person zu Person genauso unterschiedlich sein kann wie deren Erfüllung. Das kann von persönlichen Vorlieben und Prioritäten ebenso abhängen wie vom Alter oder dem kulturellen Hintergrund der Person.

1.4.2. Textstruktur

Die Spielkarten für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach unterscheiden sich von den anderen Karten. Da es sich immer um Aufgaben handelt, folgt die Textstruktur den Anforderungen der Aufgabenstellung.

Die Aufgabe kann durch eine kurze Geschichte eingeleitet werden oder in die Geschichte selbst eingebettet sein. Ein Beispiel hierfür ist, dass ein Architekturbüro mit dem Bau einer neuen Pflegeeinrichtung beauftragt wurde und die Teams der Spieler*innen die Aufgabe haben, die Architekten zu beraten, indem sie alles auflisten, was eine maximale Lebensqualität für die Bewohner*innen bietet.

Eine andere Aufgabe könnte darin bestehen, dass die Teams darum gebeten werden, über mögliche Sport- und Bewegungsangebote für die Bewohner*innen nachzudenken, um das bestehende Angebot zu erweitern.

Die Aufgaben können ganz unterschiedlich gestaltet sein. Nachfolgend einige beispielhafte Vorschläge:



- Austausch in der Gruppe, bei denen individuelle Werte und Meinungen diskutiert werden, um als Team einen gemeinsamen Vorschlag für die Verbesserung einer bestehenden unbefriedigenden Situation oder zur Lösung eines Problems zu machen;
- Kreatives Brainstorming in der Gruppe, um Ideen für neue Angebote für die Bewohner*innen der Pflegeeinrichtung zu entwickeln;
- Kreatives Brainstorming in der Gruppe, um neue Ideen dafür zu entwickeln, wie das Gebäude einer Pflegeeinrichtung aussehen sollte, oder wie ein bestehendes Gebäude verbessert werden könnte;
- Austausch in der Gruppe über respektvolle und angemessene Kommunikation mit den Bewohner*innen, ausgehend von Beispielen aus der Pflegepraxis;
- Erfahrungsorientierte Übungen zu Bewusstsein und Wahrnehmung.

Die Textstruktur orientiert sich an der spezifischen Aufgabe. Die Beschreibung der Aufgabe muss detailliert, leicht verständlich und leicht nachvollziehbar sein. Bei dieser Kartenkategorie kann die Textlänge 50 Wörter überschreiten.

Nach der Aufgabenbeschreibung folgt die Belohnung, die je nach Aufgabe unterschiedlich gestaltet werden kann. Bei diesen Karten handelt es sich immer um eine Belohnung, auch wenn sie bei manchen Aufgaben lediglich darin besteht, dass die Spieler*innen erst nach Erfüllung der Aufgabe weiterspielen dürfen. Bei diesen Karten gibt es keine Strafen.

1.4.3. Formulierung des Wortlauts

- ✓ Vollständiger Text, eine Geschichte und/oder Aufgaben, die vom gesamten Team erfüllt werden muss.
- ✓ Die Spieler*innen können aufgefordert werden, sich vorzustellen, dass sie in der dargestellten Geschichte eine bestimmte Rolle einnehmen. Die Aufgabe, die vom Team erfüllt werden muss, wird auf der Karte genau beschrieben. Danach folgt die Beschreibung der Belohnung. Detaillierte Anleitungen, wie die für die Aufgabe zur Verfügung stehende Zeit oder zusätzliche Informationen zur Aufgabe, wie zum Beispiel das verfügbare Material, werden den Game Coachs geliefert. Sie begleiten die Spieler*innen unterstützend und moderierend durch das Spiel.
- ✓ Das Sprachregister erstreckt sich von Standard- bis zur Umgangssprache, je nach Geschichte oder Aufgabe. Wenn technische oder Fachausdrücke verwendet werden, müssen sie erklärt werden.

Beispiele hierfür sind:

Spielkarte Nummer 120 - Kompendium T 2.1.

EIN NEUES PFLEGEHEIM

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.



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.

1.4.4. Zusätzliche Informationen und Anleitungen für die Game Coachs

Es ist Aufgabe der Game Coachs alle Informationen und Details zu liefern, die von den Teams benötigt werden, um die Aufgaben zu erfüllen. Die Game Coachs begleiten und unterstützen die Teams durch das Spiel.

Die Game Coachs erhalten dafür folgende zusätzliche Informationen:

- ✓ Lernziele
- ✓ Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen
- ✓ Räumlichkeiten und Ausrüstung einschließlich der Menge der nötigen Materialien
- ✓ Anzahl von Spieler*innen und Teams
- ✓ Aspekte, die besondere Beachtung verdienen
- ✓ Wie die Spieler*innen angeleitet werden:
 - Übungsanleitung (Briefing);
 - Wie die Sprecher*innen die Ergebnisse der Teamarbeit vorstellen
 - Moderationsanleitung für die Coachs, während die Teams arbeiten
 - Anleitung für das Feedback nach den Ergebnispräsentationen der Teamarbeit (Debriefing)
- ✓ Wie bestimmt wird, welches Team gewinnt.

1.4.4.1. Lernziele

In diesem Abschnitt werden die Lernziele der einzelnen Spielkarten für das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach aufgelistet. Unabhängig von den spezifischen Lernzielen jeder einzelnen Spielkarte dieser Kategorie, stehen bei der Spielversion mit Game Coach Teamarbeit und funktionsübergreifende Zusammenarbeit, Wissens- und Erfahrungsaustausch und der Perspektivenwechsel im Vordergrund⁴. Dies ist für die kontinuierliche Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen von großer Bedeutung.

Je nach Inhalt der einzelnen Spielkarten und Aufgabenstellung kommen weitere Lernziele hinzu, wie zum Beispiel:

- die Kenntnisse der Spieler*innen hinsichtlich bestimmter Themen erweitern,
- das Bewusstsein der Spieler*innen bezüglich all dessen, was die Lebensqualität der Bewohner*innen steigert, zu schärfen,
- die Spieler*innen anzuregen, neue Ideen für die Verbesserung der Lebensqualität von älteren Menschen zu entwickeln und umzusetzen, usw.

⁴ Cf. IO2 Educational Objectives, Objective 2.6. Motivate to continuously learn, improve and cooperate



Die aufgelisteten Lernziele sind Beispiele. Die Liste ist keinesfalls erschöpfend und kann beliebig erweitert werden. Weitere Informationen zu Lernzielen sind im Dokument (Englisch) "[Overall Learning Goal and Educational Objectives of the GAMLEC Learning Board Game](#)" zu finden.

1.4.4.2. Empfohlene Zeitdauer für die einzelnen Phasen

Game Coachs benötigen zuverlässige Informationen über die Dauer der einzelnen Spielphasen beziehungsweise die in den Spielkarten enthaltenen Aufgaben. Dazu zählt die Zeit, die das Team für die Bearbeitung der Aufgabe benötigt, die Zeit für das Briefing, das Debriefing und die Bestimmung des siegreichen Teams.

Die empfohlene Dauer bezieht sich auf die Anzahl der Spieler*innen und der Teams, die in den Anleitungen für die Game Coachs genannt werden. Wird die Anzahl der Spieler*innen erhöht oder verringert, so ändert sich die Zeitdauer, die für die einzelnen Spielkarten nötig ist.

Zeit ist eine der kostbarsten Ressourcen in Pflegeeinrichtungen. Es ist daher wichtig, den Game Coachs alle Informationen zur Verfügung zu stellen, die es ihnen erlauben, das Spiel sorgfältig zu planen, so dass genug Zeit zum Spielen zur Verfügung steht, d.h. dass die Spieler*innen genug Zeit haben, um auch tatsächlich vom Start zum Ziel zu kommen.

Den Game Coachs sollten folgende Informationen zur Dauer der einzelnen Phasen geliefert werden:

- Zeit für die Erklärung und Anleitung der Übung für die Spieler*innen,
- Zeit für die Durchführung der Aufgabe selbst,
- Zeit für die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams,
- Zeit für das Debriefing und Bestimmung des siegreichen Teams sowie
- die Gesamtzeit für jede Spielkarte dieser Kategorie.

1.4.4.3. Räumlichkeiten und Ausstattung

Je nach Karteninhalt und Aufgabenstellung muss den Teams ein entsprechender Ort zugewiesen werden, an dem sie an der Aufgabe arbeiten. Dies gilt auch für alle Materialien, die sie für die Teamarbeit brauchen.

Nachstehend werden beispielhaft Materialien aufgelistet, die den Teams von den Game Coachs, je nach Aufgabenstellung, zur Verfügung gestellt werden müssen. Die Liste enthält Beispiele und ist nicht unbedingt vollständig. Je nach Aufgabe und Anzahl der Spieler*innen sind unterschiedliche Materialien in unterschiedlichen Mengen nötig.

Die Game Coachs sollten jedoch beizeiten alle nötigen Vorbereitungen treffen können. Daher ist es wichtig, ihnen detaillierte Informationen an die Hand zu geben.

Einige Beispiele:

- 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.

1.4.4.4. Anzahl der Spieler*innen und Teams

Die Anzahl der Spieler*innen und Teams, d.h. wie viele Spieler*innen mindestens, aber auch höchstens pro Spielrunde spielen können, darf unter keinen Umständen vernachlässigt werden. Sind zu wenige Spieler*innen anwesend, ist Teamarbeit nicht möglich. Stehen zum Beispiel nur 3 Spieler*innen zur Verfügung, können keine zwei Teams gebildet werden, die jeweils zusammenarbeiten und gegeneinander antreten.

Genauso wichtig ist es die Anzahl der Spieler*innen nach oben zu begrenzen. Zum einen wäre bei einer zu hohen Anzahl an Spieler*innen nicht genug Platz für alle am Spieltisch gewährt, und zum anderen ist es schwierig alle Spieler*innen gleichermaßen aktiv in die Teamarbeit einzubeziehen, wenn die Teams zu groß sind. Nicht zuletzt muss bei einer höheren Anzahl an Spieler*innen auch entsprechend mehr Zeit zur Verfügung gestellt werden.

Den Game Coachs müssen hierzu Angaben geliefert werden.

1.4.4.5. Aspekte, die besondere Beachtung verdienen

Die Game Coachs sollten speziell auf Aspekte hingewiesen werden, die besondere Beachtung verdienen. Dazu gehört zum Beispiel die Zusammensetzung der Spieler*innen, wenn die Teams gebildet werden. Manche Spieler*innen bringen sehr viel Berufserfahrung und Fachkenntnisse mit, es kann große Altersunterschiede in der Gruppe geben, oder es können Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund miteinander spielen, um nur einige Beispiele zu nennen.

Die Game Coachs sollten auf solche Unterschiede aufmerksam gemacht und dabei unterstützt werden, bei der Teambildung darauf zu achten, dass beide Teams ausgewogen sind, damit alle, soweit möglich, die gleichen Grundvoraussetzungen für das Spielen bekommen.

Es könnte auch sein, dass das gewählte Thema oder die Aufgabe ein Tabu thematisiert oder besonders delikat ist. Für solche Fälle sollten die Game Coachs noch einmal besonders darauf hingewiesen werden und ggf. spezifische Anleitungen erhalten.

Zusammengefasst und auf den Punkt gebracht, sollten die Game Coachs darauf hingewiesen werden, wo unter Umständen Stolpersteine liegen könnten und was sie tun können, um sie zu umgehen.

1.4.4.6. Übungsanleitung für die Game Coachs

Die Game Coachs sollten auch dabei unterstützt werden, wie sie den Spieler*innen die Übungsanleitung vermitteln und alle für die Aufgabenstellung nötigen Anleitungen geben. Bei diesem „Briefing“ könnte es zum Beispiel ratsam sein, dass die Game Coachs selbst vorlesen was auf den Spielkarten steht, oder dass sie eine Spieler*in der beiden Teams bitten, dies an ihrer Stelle zu tun.

Gleichzeitig bieten solche Anleitungen den Game Coachs eine Art Check Liste mit all den Informationen, die sie den Spieler*innen mitgeben sollten, damit diese die Aufgabe erfüllen können. Dazu gehören unter anderem folgende Informationen:

- Worum es genau in der Aufgabe geht und welche besonderen Aspekte beachtet werden müssen.



- Ob beide Teams dieselbe Aufgabe haben.
- Welcher Ort den Teams für die Teamarbeit zur Verfügung steht.
- Was die Teams bei der Teamarbeit besonders beachten sollten, wie zum Beispiel gegenseitiger Respekt, einander zuhören, auch wenn es Meinungsverschiedenheiten gibt, usw.
- Ob die Teams Sprecher*innen oder Moderator*innen benennen müssen.
- Was den Teams genau an Materialien für die Aufgabe zur Verfügung gestellt wird.
- Wieviel Zeit den Teams für die Aufgabe und für die Präsentation der Ergebnisse zur Verfügung gestellt wird.

Den Game Coachs sollten ferner Informationen darüber geliefert werden, wie sie die Sprecher*innen der Teams auf ihre Rolle vorbereiten, sofern diese Rolle bei der gegebenen Aufgabenstellung vorgesehen ist.

Die Game Coachs sollten auch Hinweise bekommen, was sie bei der Moderation zu beachten haben, während die Teams an den Aufgaben arbeiten, wie sie die Teams unterstützen können, ohne jedoch die Aufgabe an deren Stelle zu erledigen.

Zu guter Letzt sollten die Game Coachs auch beim abschließenden Feedback für die Teams Unterstützung bekommen, damit sie die Arbeit eines jeden Teams angemessen würdigen und die Beiträge aller Spieler*innen gleichermaßen wertschätzen.

Die Belohnungen können je nach Aufgabenstellung unterschiedlich ausfallen.

Handelt es sich bei der Aufgabe darum, dass die Teams Verbesserungsvorschläge zu einem bestimmten Thema machen, wie zum Beispiel neue Bewegungsangebote für die Bewohner*innen, so kann die Belohnung darin bestehen, dass jeder Vorschlag einen Punkt wert ist, und somit die Menge an Vorschlägen darüber entscheidet welches Team gewinnt.

In einem solchen Fall würde das Team, das mehr Vorschläge gemacht hat, um mehr Felder vorrücken dürfen als das andere Team.

Besteht die Aufgabe jedoch darin, sich über delicate Themen auszutauschen, alle Meinungen anzuhören und danach als Team eine Stellungnahme zu formulieren, ist es nicht ratsam die Gewinner*innen-Verlierer*innen Logik anzuwenden. Bei solchen Aufgaben geht es darum, alle Meinungen und Perspektiven anzuhören und auch Andersdenkenden gegenüber Respekt zu zeigen. Es geht darum zu lernen, verschiedene Standpunkte und Perspektiven zu beleuchten und auf eine respektvolle Art zu äußern, zuzuhören und damit umzugehen. Es geht nicht um Recht haben, sondern um den Dialog und die Fähigkeit Empathie zu entwickeln, auch wenn die Meinung des anderen nicht der eigenen entspricht. Aus diesem Grund kann und sollte es bei dieser Art von Aufgaben keine Gewinner*innen geben. Beide Teams sollten weiterspielen dürfen, nachdem sie die Aufgabe erledigt haben.

Eine weitere Möglichkeit der Belohnung für solche Aufgaben besteht darin, dass beide Teams um die gleiche Anzahl an Feldern vorrücken dürfen.