

Suity Hero

3 Schritte auf dem Weg zur Verwirklichung der Aktivität



Schritt 1 - Vorbereitende Phase

Im Rahmen des allgemeinen Konzeptes dieses Spiels befinden die Teilnehmenden sich in der gleichen Lage, wie die Länder Europas nach dem Zweiten Weltkrieg und werden mit den gleichen Herausforderungen und Hindernissen konfrontiert. Die Teilnehmenden müssen eigene Ansätze entwickeln, um das Ziel zu erreichen, ihr Land wieder aufzubauen und das Leben der Mitbürger zu verbessern. Ziel ist nicht, Entwicklungen in der Geschichte zu wiederholen, sondern eine eigene Strategie und einen eigenen Ansatz für den Wiederaufbau zu entwickeln. Die Teilnehmenden werden selbst vor die Herausforderungen gestellt und müssen eigene Lösungen zu den Problemen finden, mit denen sie konfrontiert werden. Wichtigstes Ziel des Spiels ist, die sozialen Kompetenzen der Spieler zu verbessern und den Teilnehmenden zu zeigen, wie wichtig die Zusammenarbeit auch im Wettbewerb ist.

Schritt 2 - Aktivitätsphase

Die aus 25 Spielern bestehende Gruppe wird in 5 Teams aufgeteilt. Jeder Teilnehmende zieht ein Stück Papier, das Teil einer Flagge ist. Anschließend müssen die Teilnehmenden die Spieler finden, welche die übrigen Teile ihrer Flagge haben. Jede Flagge besteht aus 5 Teilen.

Jedes Team wird Regierung eines Landes. Das Spiel kann beginnen, wenn sie die Anweisungen für ihr Land gefunden haben. Die Anweisung lautet: „Willkommen auf dem Kontinent Suity Hero! Es gibt fünf Länder: Aenie, Chateria, Tasimia, Lowmland und Quertuum. In den vergangenen sieben Jahren herrschte ein furchtbarer Krieg unter diesen fünf Ländern, in dem jedes gegen die anderen gekämpft hat. Die Schrecken des Krieges sind nun vorbei, aber der Kontinent ist verheerend zerstört. Es herrschen ernste Probleme: einige Länder haben kein Wasser, anderen fehlt Energie, Material oder Geld.“

Die Teams müssen die Situation wirklich schnell verstehen, denn es liegt viel Arbeit vor ihnen. Jedes Land verfügte über unterschiedliches Material, ihre Aufgaben sind aber die gleichen:

- ✓ Eine Flagge mit Tesa-Film zusammenfügen
- ✓ Auf einem Stuhl stehen, aber um den Stuhl zu berühren, benötigt man eine Sonnenbrille
- ✓ Zwei unterschiedliche Kerzenstücke beschaffen
- ✓ Wasser beschaffen
- ✓ Den Präsidenten des Landes wählen
- ✓ Einen Schlüssel finden, um Frieden zu erhalten: die wichtigste Aufgabe



Art der Aktivität:
Rollenspiel

Nutzen der Aktivität:
Suity Hero geht auf Themen wie Konflikte zwischen Menschen unterschiedlicher Kulturen, Konfrontation in der Gruppe, Kooperation und Teamwork, Entscheidungsfindung, Problemlösung und bürgerliche Partizipation ein.



Zeitliche Planung:
Mindestens 1 Stunde, bis zu 5 Stunden.



Nachverfolgung der Aktivität:
Mehr dazu - <http://yetsletsplay.blogspot.com/2016/10/suity-hero.html>



Weitere Komponenten der Value-Fallbeispiele:
Größe der Gruppe: 15-40
Erforderliches Material:

- 5 Flaggen, aufgeteilt in jeweils 5 Stücke
- 5 Anweisungspapiere
- 21 x Spielgeld
- 15 x Genehmigung, ein anderes Land zu besuchen
- 5 x Präsidentennachweis
- Tesa-Film
- Sonnenbrille
- 5 x Symbol für Wasser

- 5 x Symbol für den
ersten Teil einer Kerze

Jedes Land hat eine Flagge, 3 Genehmigungen, ein anderes Land zu besuchen, einen Präsidentennachweis und ein geheimes Objekt. Aber jedes Land hat auch etwas Zusätzliches:

- ✓ Aenie: Sonnenbrille, 2-mal ersten Teil der Kerze, 100
- ✓ Chateria: Tesa-Film, 2-mal zweiten Teil der Kerze, 2-mal Wasser, 100
- ✓ Tasimia: 1-mal ersten Teil der Kerze, 1000
- ✓ Quertuum: 3-mal zweiten Teil der Kerze, 600
- ✓ Lowmaland: 3-mal Wasser, 2-mal ersten Teil der Kerze, 300

Die Dinge werden kompliziert, wenn der Ausschuss, der die Spieler kontrolliert, auf folgenden Regeln beharrt. Spieler aus verschiedenen Ländern können sich nur treffen, wenn sie über eine Genehmigung verfügen. Während sie spielen, können sie noch nicht einmal mit den Mitgliedern anderer Regierungen sprechen, ohne für die Genehmigung zu bezahlen. (Eine weitere Komplikation kann ein Virus sein, der den Job komplizierter macht)

Geheime Objekte sind sehr wichtig. Jedes Objekt beinhaltet einen Hinweis, der den Spielern den Schlüssel zum Frieden zeigt. Das ist einfach, es ist jedoch die letzte Aufgabe der Spieler, den Schlüssel zu finden. Beispiel: der erste geheime Gegenstand ist 1PA, der zweite 2RT, der dritte 3NE, der vierte 4RS und der fünfte 5HIP - zusammen bilden sie das Wort **Partnership** [Partnerschaft]. Das bedeutet, dass die einzige Aufgabe und das einzige Ziel des Spiels war, Zusammenarbeit zu lernen.

Schritt 3 - Nachbereitende Phase

Das Spiel sollte die Situation in Europa nach dem Zweiten Weltkrieg simulieren. Zu Beginn waren alle vollkommen verwirrt, einige Länder wollten nicht zusammenarbeiten, einige waren wohlhabender, andere hatten fast nichts. Nach dem Spiel erkennen die Spieler, dass alles absichtlich war und waren recht zufrieden, denn am Ende waren alle in der Lage, den Schlüssel zu nachhaltigem Frieden zu finden.

Die Spieler sollen nicht nur lernen, zusammenzuarbeiten, sondern auch, mit einander zu verhandeln und zu handeln und schnell Entscheidungen zu treffen.

- 5-mal Symbol für den zweiten Teil einer Kerze
- 5-mal geheimer Gegenstand

Ihre Notizen:

✓ ...

✓ ...