



Spielanleitung

Internetversion

Impressum

Spielentwicklung:

Stadt Zürich
Kinder-
und Jugendpartizipation
Megalphon
Albisriederstrasse 330
8047 Zürich
Telefon 043 336 12 10
Internet www.megaphon.ch

Robinsonspielplatz Thun
Illienweg 2
3604 Thun
Telefon 033 335 12 52
Internet www.thun.ch/robi

Gestaltung: Tom Künzli, www.tomz.ch



Stadt Zürich
Soziale Dienste

Kinder- und Jugendpartizipation Megalphon





Insel Tuwas ist ein Brettspiel, mit dessen Hilfe das Animationsprogramm von Freizeiteinrichtungen von Kindern für Kinder zusammengestellt wird. Das Spiel soll als praktisches Hilfsmittel zur verbindlichen Mitbestimmung der Kinder im Spielalltag dienen.

Insel Tuwas wurde auf dem Robinsonspielplatz Thun (BE) aus dem Alltag heraus entwickelt und erprobt. Das Animationsprogramm wird dort seit zwei Jahren regelmässig mithilfe des Brettspiels erstellt, wobei mit der Zeit auch andere Variationen des Spiels entstanden. Zusammen mit dem Mega!phon, Kinder- und Jugendpartizipation der Stadt Zürich, wurde das Spiel jetzt veröffentlicht.

Insel Tuwas ist gedacht für Institutionen, die von Kindern im Alter zwischen fünf und vierzehn Jahren in ihrer Freizeit besucht werden. Teilnehmen können jeweils zwischen sechs und zwanzig Kinder und zwei (erwachsene) SpielleiterInnen. Gespielt wird in drei bis vier Gruppen.

Normalerweise kann nach dem Spiel ein Programm von zirka fünf bis acht Wochen zusammengestellt werden.

Um dieses Spiel anwenden zu können, sind gewisse Grundvoraussetzungen nötig:

- Die Mehrheit der mitspielenden Kinder kennen die Möglichkeiten und Grenzen des Spielbetriebs.
- Das Programm ist zumindest zeitweise frei gestaltbar.
- Die Spielleitung passt das Spiel den Gegebenheiten vor Ort (immer wieder) an.
- Die Institution ist bereit, falls sie das Spiel weiterhin benutzt, andere Institutionen zu empfangen, sodass diese sich anschauen können, wie das Spiel funktioniert.

Viel Spass beim spielen!

Herzliche Grüsse vom *Robinsonspielplatz Thun* und vom *Mega!phon Zürich*



Spielvorbereitung

Bei der Internetversion muss das Spiel selbst zusammengestellt werden:

1. Das ganze Dokument wird ausgedruckt. Das Spielbrett wird auf weisses Papier gedruckt, die Aktionskarten auf rotes Papier, die Blablaarten auf blaues Papier, die Sumpfkarten auf grünes, und die Sternkarten auf gelbes Papier.
2. Danach wird alles zugeschnitten, die Spielkärtchen zusammengeklebt und das Spielbrett auf eine 60x60 cm grossen Kartonplatte aufgezogen.
3. Das Spielbrett wird bemalt: Die Aktionsfelder rot, die Blablafelder blau, die Sumpffelder grün und die Sternfelder gelb. Der Rest ist dem individuellen Geschmack überlassen..
4. Um das Spielbrett zu schützen, kann es mit einer durchsichtigen Klebefolie bezogen werden.

Drei Fotos vom Spielbetrieb werden auf das Spielbrett gelegt. Die Bilder helfen den Kindern nachher, sich zum Alltagsbetrieb zu äussern.

Muss vorher gemacht werden, braucht es aber erst nach dem Spiel: Ein grosses Plakat wird vorbereitet, auf dem 7x11cm Felder mit den Daten der zur Verfügung stehenden Spielnachmittage eingezeichnet sind. (Die schwarzen Ideentäfelchen, auf denen am Schluss des Spiels die Ideen der Kinder stehen werden, können nach dem Spiel mit Hilfe der Erwachsenen auf die verschiedenen Felder verteilt werden.)

Stern-, Sumpf-, Blabla- und Aktionskarten werden auf das passende Feld auf dem Spielbrett verdeckt gestapelt.

Jede Gruppe erhält:

- Eine Spielfigur, die auf dem Startfeld aufgestellt wird
- ca. 10 silberne Bewertungssteine

Die Siegsteine und die schwarzen Ideentafeln bleiben am Anfang noch bei der Spielleitung. Die Spielleitung braucht zusätzlich Stift und Papier, um die Anliegen der Kinder während des Spiels mitzuschreiben!!

Es empfiehlt sich die Aktionskärtchen vor Spielbeginn durchzusehen und Karten rauszunehmen, die nicht zur aktuellen Situation passen (wie beispielsweise „es ist Winter, was wollt Ihr machen“ im Juli). Die Spielleitung kann durch die Anordnung der Kärtchen im Stapel den Spielverlauf beeinflussen (werden beispielsweise mehr „ernsthafte“ Aktionskarten nach oben gelegt, werden mehr Ideen gesammelt, kommen mehr „spassige“ Karten nach oben, wird mehr rumgealbert).



Spielverlauf

Die Spielleitung erklärt den Kindern am Anfang worum es geht: Während dem Spiel werden Ideen gesammelt, die hier verwirklicht werden können. Diese Ideen werden nach dem Spiel oder am folgenden Tag in ein Spielprogramm verarbeitet und die anderen Sachen, die die Kinder während des Spiels sagen, werden von der Spielleitung aufgeschrieben und berücksichtigt (zum Beispiel die Antwort auf die Frage: „Was gefällt euch hier am besten?“)

Jede Gruppe würfelt am Anfang, die höchste Zahl beginnt.

Danach wird vor jedem Zug einmal gewürfelt und die Spielfigur gezogen.

Auf jedem Feld muss die Karte gezogen werden, deren Bezeichnung dem Feld entspricht (beispielsweise BlaBla-Feld = BlaBla-Karte). Auf den Karten stehen Anweisungen, die laut vorgelesen und befolgt werden.

Auf den Aktionsfeldern überlegt sich die Gruppe eine Idee, schreibt diese in einem Stichwort mit Kreide auf ein schwarzes Ideentäfelchen und legt dieses in die Mitte des Spielfelds.

Auf den Blablafeldern werden die Ideen der anderen Gruppen mit jeweils einem Bewertungsstein geehrt. Die Steine werden direkt auf die Karte gelegt. Sobald auf einer Karte drei Bewertungssteine liegen, wird die Karte von der Spielleitung eingezogen (Idee noch nicht abputzen!!). Die Gruppe, welche die Idee eingebracht hat, bekommt dafür einen Siegstein.

Achtung: wenn mehr als zehn Kinder mitspielen, sind fünf Bewertungssteine für einen Siegstein nötig! Wer am Ende die meisten Siegsteine hat, gewinnt das Spiel. Die eingesammelten Ideen werden nach dem Spiel für die Programmgestaltung verwendet.

Auf den Sternfeldern passiert etwas Tolles.



Auf den Sumpffeldern passiert etwas Blödes.



Bitte schreibt mit der Zeit auch eigene, dem Spielbetrieb angepasste Kärtchen!



Spielende

Das Spiel endet, wenn die erste Gruppe das Zielfeld erreicht hat. Das Ziel des Spiels sind viele gute Aktionsideen für das Animationsprogramm. Deshalb gewinnt die Gruppe, die am meisten Siegsteine gesammelt hat. Einen Siegstein erhält man, wenn eine eingebrachte Idee drei Bewertungssteine erhalten hat.

Nach dem Spiel ist vor der Programmgestaltung!

Nach dem Spiel werden die schwarzen Ideentäfelchen eingesammelt. Die Kinder verteilen die Täfelchen auf dem vorbereiteten Plakat für die Programmgestaltung. Die Erwachsenen helfen den Kindern, indem sie aufpassen, ob die Ideen so umsetzbar sind; wenn man beispielsweise für die Umsetzung einer Aktion mehr als einen Nachmittag braucht oder wenn zu viele Ideen vorhanden sind, könnte man auch zwei Dinge an einem Nachmittag machen, usw.

Spontane Ideen können auch noch berücksichtigt werden. Das Plakat sollte noch am gleichen Tag abgeschrieben werden und als Programm kopiert und verteilt werden. Das Programm dauert...bis zum nächsten Spiel.

Für Ideen, die zwischendurch kommen, kann ein Plakat für Ideen aufgehängt werden, welches laufend ergänzt wird. Vor dem Spiel könnte noch einmal ein kurzer Blick darauf geworfen werden, bevor es abgehängt wird.

Spielinhalt

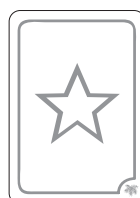
- 1 Spielbrett (PDF-Download)
- 5 Spielfiguren (müssen selber besorgt werden)
- 1 Würfel (muss selber besorgt werden)
- 40 Aktionskarten (PDF-Download)
- 40 Blablakarten (PDF-Download)
- 40 Sternkarten (PDF-Download)
- 40 Sumpfkarten (PDF-Download)
- Blaue Siegsteine (müssen selber besorgt werden)
- Silberne Bewertungssteine (müssen selber besorgt werden)
- Schwarze Ideentäfelchen (müssen selber besorgt werden)
- Kreide (muss selber besorgt werden)



Aktionskarte



Blablakarte



Sternkarte



Sumpfkarte