

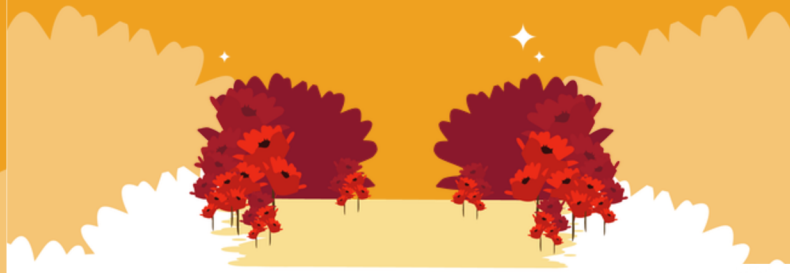
## 1. SEE DER EISLAUFENDEN FLAMINGOS



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen  
dieses Aussichtspunktes!

Die **Lehrassistenz** leitet das Spiel ein und darf als  
einzige Person die Rückseite der Karte lesen.

## 2. MOHNBLUMENWIESE



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen  
dieses Aussichtspunktes!

Die **Nachwuchslehrkraft** leitet das Spiel ein und darf  
als einzige Person die Rückseite der Karte lesen.

## 3. SONNENUNTERGANG AM FLUSSBETT



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen  
dieses Aussichtspunktes!

Die **Schulleitung** leitet das Spiel ein und darf als  
einzige Person die Rückseite der Karte lesen.

## 4. MONSTERFELSEN



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen  
dieses Aussichtspunktes!

Die **erfahrene Lehrkraft** leitet das Spiel ein und darf  
als einzige Person die Rückseite der Karte lesen.

## 5. DIE MAGISCHE HÖHLE



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen  
dieses Aussichtspunktes!

Der **Bergführer** leitet das Spiel ein und darf als einzige  
Person die Rückseite der Karte lesen.

## 2. MOHNBLUMENWIESE

Die Gruppe möchte eine Pause einlegen, um sich besser kennenzulernen. Also würfelt die **Nachwuchslehrkraft** und der Spieler mit der entsprechenden Zahl muss 1 Wahrheit und 2 Lügen erzählen. Dann müssen die anderen Teammitglieder erraten, welche die Wahrheit ist. Wenn die Mehrheit richtig rät, erhalten sie 2 Motivationspunkte.

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 1. Bergführer          | 5. Schulleitung                                   |
| 2. Lehrassistenz       | 6. Erneut würfeln, bis ein Spieler angezeigt wird |
| 3. Erfahrene Lehrkraft |   |
| 4. Nachwuchslehrkraft  |   |

## 1. SEE DER EISLAUFENDEN FLAMINGOS

Als **Lehrassistenz** willst Du mehr Zusammenarbeit und Wertschätzung. Du beginnst mit folgendem Spiel. Zeichne/skizziere die unten aufgeführten Gegenstände. Die anderen Spieler versuchen dann in 2 Minuten so viele Gegenstände wie möglich zu erraten. Du darfst nur zeichnen, nicht sprechen oder auf eine andere Art mit den Anderen kommunizieren.

- |               |                  |             |
|---------------|------------------|-------------|
| 1. Zelt       | 5. Sonnenaufgang | 9. Fernglas |
| 2. Stiefel    | 6. Eispickel     | 10. See     |
| 3. Wasserfall | 7. Ziege         |             |
| 4. Landkarte  | 8. Brücke        |             |

## 4. MONSTERFELSEN

Alle Spieler lesen die Rollenbeschreibung zur: **Diskussion um den falschen Schlafplatz**

Ihr seid den ganzen Tag gewandert und macht am Abend Halt, um euer Lager aufzuschlagen. Bald stellt ihr jedoch fest, dass der ausgewählte Platz etwas zu weit von Wasser entfernt und das Gelände felsig ist. Ihr müsst entscheiden, ob ihr die Nacht auf dem felsigen Gelände verbringen oder im Dunkeln nach einem besseren Platz suchen wird. Die **erfahrene Lehrkraft** leitet die Diskussion ein.

**Die Nacht im felsigen Gelände verbringen:** -1 Energie und -2 Motivation, weil ihr schlecht geschlafen habt.

**Nach einem besseren Schlafplatz suchen: Würfeln:**

1-3: Ihr findet einen besseren Platz zum Übernachten und alles ist gut.  
4-6: Ihr verirrt euch und habt keine andere Wahl, als zu den Monsterfelsen zurückzukehren und dort zu schlafen. -2 Energie und -2 Motivation, weil ihr durch das Verirren Energie verloren habt.

## 3. SONNENUNTERGANG AM FLUSSBETT

Alle Spieler lesen die Rollenbeschreibung zur: **Pantomime bei Sonnenuntergang - nicht sprechen**

Ihr habt einen atemberaubenden Aussichtspunkt bei Sonnenuntergang erreicht. Jeder von euch reagiert schweigend auf den Moment und nutzt übertriebene Gesten, Körpersprache und Mimik, um Gefühle auszudrücken und mit den anderen zu interagieren. Du als **Schulleitung** beginnst.

Die anderen versuchen, die Emotion zu erraten - jede Person hat 30 Sekunden Zeit. Für jede richtige Vermutung dürft ihr beim nächsten Würfeln 2 zusätzliche Schritte gehen.

## 5. DIE MAGISCHE HÖHLE

Deine Gruppe hat eine gemütliche Höhle erreicht und beschließt, eine Pause einzulegen. Du als **Bergführer** schlägst ein Spiel im Stil von „Tabu“ vor, bei dem du versuchst, die folgenden Wörter zu erklären, ohne eines der verbotenen Wörter zu benutzen. Die anderen Spieler\*innen versuchen den Begriff zu erraten, den du zu erklären versuchst.

### Rucksack

Ohne Verwendung der folgenden Wörter: Tasche - Tragen - Ausrüstung - Schultern - Vorräte

### Lagerfeuer

Ohne Verwendung der folgenden Wörter: Feuer - Holz - Wärme - Kochen - Nacht

Ihr habt eine Minute Zeit, um die richtigen Begriffe zu erraten. Für jeden richtigen Begriff erhöht sich euer Energie-Level um eine Stufe.



## ZUSÄTZLICHE NAHRUNG AUS DEM FISCHFANG



Das Angeln war erfolgreich, daher erhaltet ihr +1 Energie.



## NAHRUNGSMITTELKNAPPHEIT

Ihr habt nicht gut geplant und habt nur noch wenig Nahrungsmittel vorrätig. Ihr habt Hunger und esst einige Beeren.  
Ihr würfelt.



Wenn ihr eine 3 oder höher würfelt, bekommt ihr Nahrung und verliert in den nächsten zwei Runden weder Energie noch Motivation.

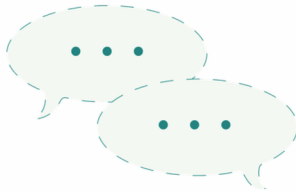
Wenn ihr eine 1 oder eine 2 würfelt, erleidet die Gruppe eine Lebensmittelvergiftung und kann in den nächsten beiden Runden nicht mehr als 3 Schritte machen.

Unabhängig vom Würfelergebnis macht sich Enttäuschung breit und ihr verliert 1 Motivation.



## DER AUSTAUSCH

Die erfahrene Lehrkraft schien durch das Auf und Ab der Meinungsverschiedenheiten innerhalb der Gruppe weitgehend unbeeindruckt.



Im Laufe der Zeit hat sie jedoch mit jedem Einzelnen gesprochen und dessen jeweilige Stimmung gehoben.

Ihr erhaltet 1 Motivation.



## SCHÖNES WETTER



Es ist ein wunderschöner Tag und die Gruppe ist eher in Stimmung für einen Spaziergang. Daher bekommt ihr beim nächsten Würfeln 2 zusätzliche Schritte.

## DIE ABKÜRZUNG



Ihr habt wohl einen besseren Weg gefunden – beim nächsten Mal würfeln könnt ihr daher einen diagonalen Schritt machen.

## BÄRENALARM

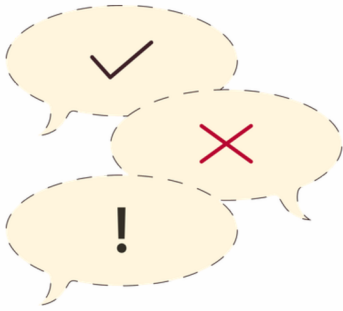


Ein Bär stiehlt einen Teil eures Nahrungsmittelvorrats. Ihr verliert 2 Energie und 1 Motivation.





## DIE GRUPPE DISKUTIERT DARÜBER, WOHIN SIE ALS NÄCHSTES GEHEN SOLL



Würfelt:

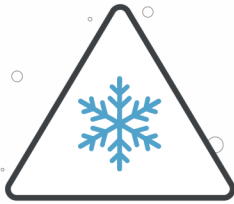
- Bei 1-3 könnt ihr in dieser Runde nur nach links gehen. Wenn es links keinen Weg gibt, bleibt, wo ihr seid.
- Bei 4-6 geht ihr nach rechts. Wenn es rechts keinen Weg gibt, bleibt, wo ihr seid.

## DER GEFÄHRLICHE WEG



Versehentlich habt ihr einen gefährlichen Weg eingeschlagen. Die nächsten 3 Male, die ihr würfelt, zieht immer 2 Augen vom Würfel ab. Wenn das Ergebnis 1 oder 2 ist, bleibt die Spielfigur bei diesem Zug stehen.

## SCHNEEFALL



Es hat angefangen zu schneien und euer Team hat es dadurch schwer. Ihr verliert 2 Energie und 2 Motivation.



## DER BIENENSTOCK

Ihr findet einen Bienenstock und könnt etwas Honig mitnehmen, ihr riskiert dabei aber, gestochen zu werden.

Würfelt:

- 1-3: Ihr sammelt etwas Honig und gewinnt dadurch 1 Energie.
- 4-6: Die Bienen stechen euch alle, bevor ihr den Honig sammeln könnt. Das verringert eure Motivation um 1.



## NEBEL

Es ist sehr neblig. Für die nächste Runde habt ihr zwei Optionen, zwischen denen ihr euch entscheiden müsst.

### Weitergehen

Würfelt zweimal. Das erste Ergebnis zeigt euch an, wie viele Schritte ihr gehen müsst und das zweite gibt euch die Richtung vor, da ihr durch den Nebel desorientiert seid.

- 1 - nach unten
- 2 oder 3 - nach links
- 4 oder 5 - nach rechts
- 6 - nach oben

### Abwarten

Ihr wartet, bis sich der Nebel auflöst und verliert 2 Energie und 2 Motivation.



## DER UMWEG

Der Gruppe wird klar, dass sie einen größeren Umweg gegangen ist als nötig gewesen wäre.

Ihr sprecht dieses Thema beim Bergführer an, der es jedoch mit der Begründung von sich weist, dass er sehr erfahren und versiert ist. Die Diskussion geht für eine Weile weiter, bis ihr entscheidet, dass es am besten ist, wenn die Gruppe weitergeht.

Ihr verliert 1 Motivation.





## DER STEINSAMMLER



Die Lehrassistenz weiß, dass die Schulleitung sich für Geologie interessiert und hat deshalb auf dem Weg interessante Steine gesammelt.

Sie gibt diese Steine nun der Schulleitung, die diese simple Geste der Freundlichkeit sehr berührt.

Ihr bekommt 1 Motivation.



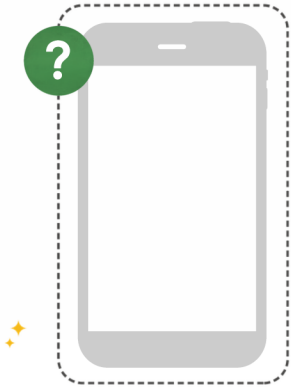
## DIE TECHNISCHE SPIELEREI

Die Nachwuchslehrkraft mag neue technische Spielereien und hat eine sehr leistungsstarke Infrarot-Taschenlampe dabei. Sie ist so leistungsstark, dass man mit ihrer Hilfe sogar bei dichtem Nebel navigieren kann.



Behaltet diese Karte für den Fall, dass ihr die Nebel-Karte zieht. In diesem Fall dürft ihr die Taschenlampe verwenden. Ihr dürft außerdem zweimal zusätzlich würfeln und aus diesen beiden Würfeln den für euch besten auswählen.

## DAS VERLORENE HANDY



Geht zum letzten Aussichtspunkt zurück, um das Telefon zu finden. Ihr habt es dort liegenlassen, nachdem ihr Fotos gemacht hattet. Wenn ihr noch keinen Aussichtspunkt erfolgreich passiert habt, geht zum Start zurück.

## DER VERSTAUCHTE KNÖCHEL



Ein Teammitglied verstaucht sich den Knöchel und muss sich nun langsam bewegen. Daher zieht in den nächsten beiden Runden jeweils 3 Augen vom Würfel ab. Wenn das Ergebnis 1, 2 oder 3 ist, bleibt die Spielfigur bei diesem Zug stehen.



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



Besondere Fähigkeit der  
NACHWUCHSLEHRKRAFT



### Sieh's positiv!

Du kannst eine lustige Geschichte erzählen, um die Motivation der Gruppe um eine Stufe zu steigern.



Besondere Fähigkeit der  
NACHWUCHSLEHRKRAFT



### Sieh's positiv!

Du kannst eine lustige Geschichte erzählen, um die Motivation der Gruppe um eine Stufe zu steigern.



Besondere Fähigkeit der  
ERFAHRENEN LEHRKRAFT



### Hier, ich helfe euch!

Als erfahrene Wanderin kannst du Nahrung für die Gruppe sammeln. Dies steigert das Energieniveau um 2 Punkte.



Besondere Fähigkeit der  
ERFAHRENEN LEHRKRAFT



### Hier, ich helfe euch!

Als erfahrene Wanderin kannst du Nahrung für die Gruppe sammeln. Dies steigert das Energieniveau um 2 Punkte.



Besondere Fähigkeit des  
BERGFÜHRERS



### Ich kenne da einen Weg!

Du kannst die Gruppe auf eine Abkürzung durch den Wald führen. Du kannst bis zu 4 Schritte im Wald machen, aber du musst deinen Zug auf dem Pfad beenden.



Besondere Fähigkeit des  
BERGFÜHRERS



### Ich kenne da einen Weg!

Du kannst die Gruppe auf eine Abkürzung durch den Wald führen. Du kannst bis zu 4 Schritte im Wald machen, aber du musst deinen Zug auf dem Pfad beenden.



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



**BESONDERE FÄHIGKEIT**



Besondere Fähigkeit der  
LEHRASSISTENZ



### Du lernst, die Initiative zu ergreifen

Du kannst die Menge an Energie verdoppeln, die ihr von einer Aussichtspunkt- oder einer Ereigniskarte bekommt.



Besondere Fähigkeit der  
SCHULLEITUNG



### Vorreiterinnenrolle

Dank deiner Erfahrung und deiner Weisheit kannst du das Ergebnis einer Ereigniskarte deiner Wahl aufheben. In anderen Worten: Die Ereigniskarte wird einfach ohne Konsequenzen ganz unten in den Stapel zurückgelegt.



**CHARAKTER**



**CHARAKTER**



## NACHWUCHSLEHRKRAFT - Charakterbeschreibung

Du bist frischgebackene Lehrkraft und willst dich in deiner neuen Rolle beweisen. Du bist ein Überflieger und Enthusiast, und du hast immer neue Ideen und Vorschläge, um Dinge zu verbessern.

Wenn du jedoch Änderungen vorschlägst, erhältst du oft höfliche, aber bestimmte Antworten wie: "So machen wir das hier nicht". Die Leidenschaft, die dich einst angetrieben hat, beginnt sich eher wie eine Belastung anzufühlen. Du engagierst dich immer noch sehr, aber es macht sich eine Art Mitgeföhls-müdigkeit breit.

Diese Wanderung fühlt sich wie ein dringend notwendiger Neustart an. Vielleicht sind sie außerhalb des Klassenzimmers offener für deine Ideen. Vielleicht kannst du deine eigene Motivation zurückgewinnen, bevor die Frustration überhand nimmt.



## LEHRASSISTENZ - Charakterbeschreibung

Du arbeitest seit Jahren als Lehrassistentin an der Schule und obwohl dir die Arbeit Spaß macht und du die meisten Lehrer als höflich und professionell empfindest, hast du festgestellt, dass deine Rolle als weniger wichtig angesehen wird als die der Lehrer. Entscheidungen werden ohne dich getroffen und deine Beiträge werden selten ernst genommen.

Mit der Zeit hast du dich daran gewöhnt, nur selten eigene Entscheidungen zu treffen, weil du annimmst, dass andere es besser wissen.

Du hoffst, dass dir diese Wanderung die Möglichkeit gibt, mit den Lehrkräften außerhalb der starren Schulstrukturen Kontakte zu knüpfen. Vielleicht sehen sie dich in einer anderen Umgebung nicht nur als Assistentin. Und was noch wichtiger ist: Vielleicht fängst du an, dich selbst auch so zu sehen.



**CHARAKTER**



**CHARAKTER**



## BERGFÜHRER – Charakterbeschreibung

Du bist ein erfahrener Bergführer und Wanderexperte mit jahrelanger Erfahrung auf Solo- und Teamexpeditionen. Führung bedeutet für dich Handeln und nicht, endlos zu diskutieren. Gremien reden; Führungskräfte handeln.

Du weißt, was du tust, und erwartest, dass die anderen dir folgen. Wenn sie das nicht tun, frustriert es dich – du hast wenig Geduld für Zögern oder Fragen. Positiv ist, dass deine Entschlossenheit in schwierigen Situationen von Vorteil ist.

Als Anführer dieser Gruppe duldest du keine Verzögerungen oder Unentschlossenheit. Du kennst den Weg und weißt, was das Beste ist, und du erwartest, dass alle mitziehen.



## SCHULLEITUNG – Charakterbeschreibung

Du bist seit einigen Jahren Schulleitung, und obwohl du einst in dieser Rolle tiefe Erfüllung gefunden hast, wurde diese Leidenschaft nach und nach von den unerbittlichen Anforderungen der Führungsrolle überschattet.

Du fühlst dich immer mehr zwischen den Fronten gefangen – die Schüler und Eltern auf der einen Seite, die Schulbehörde auf der anderen Seite.

Im Lauf der Jahre hat dich dieses ständige Tauziehen zermürbt. Du fühlst dich oft als Sündenbock und nicht als Führungskraft. Die Freude, die du früher an deiner Arbeit hattest, ist einem Gefühl der Entfremdung gewichen.

Diese Wanderung bietet dir die seltene Gelegenheit, dem Druck zu entfliehen, den Kopf frei zu bekommen und vielleicht sogar wieder zu der Seite der Bildung zurückzufinden, die dich einst inspiriert hat.



**CHARAKTER**



## ERFAHRENE LEHRKRAFT – Charakterbeschreibung

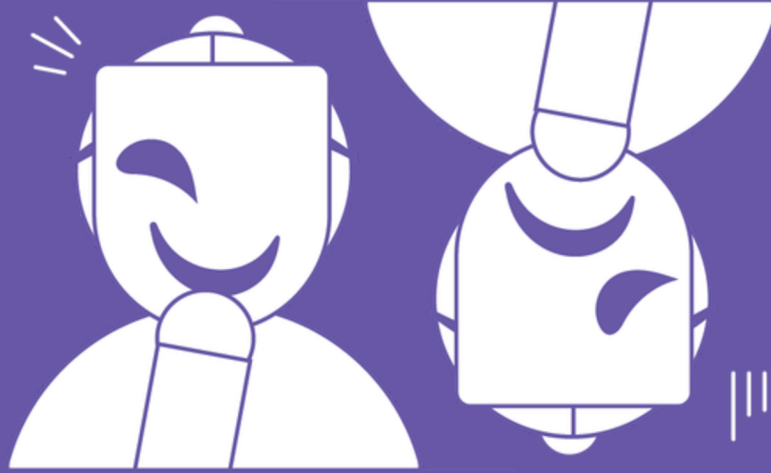


Du bist eine erfahrene Lehrkraft und arbeitest seit vielen Jahren an der Schule.

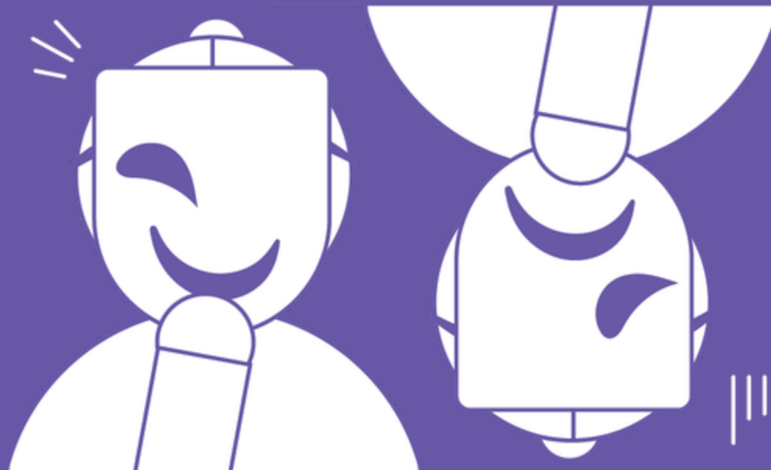
Als erfahrene Wanderin ziehst du praktische Lösungen emotionalen Diskussionen vor, und obwohl dir die Schule am Herzen liegt, neigst du dazu, eine gewisse Distanz zu deinen Kollegen zu wahren.

Du hast jedoch ein gutes Arbeitsverhältnis mit der Schulleitung und betrachtest sie sogar als Freund, aber ihre zunehmende Gleichgültigkeit gegenüber dem Personal, den Schülern und der Schule beunruhigt dich. Wenn die Schulleitung geht, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass von dir erwartet wird, dass du ihre Rolle übernimmst – aber daran hast du kein Interesse.





**ROLLENSPIEL**



**ROLLENSPIEL**



### **Diskussion über den falschen Schlafplatz:**

Du zeigst emotionale Distanz.

Du kannst zum Beispiel so beginnen: "Nun, es ist nicht so, als könnten wir die Vergangenheit ändern. Lasst uns einfach hier bleiben – es ist nur für eine Nacht. Es ist egal, wo wir unser Lager aufschlagen." Du zuckst die Achseln, vermeidest Augenkontakt und lässt die anderen die Führung übernehmen, wobei du Desinteresse versprühst.

### **Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen:**

Deine Emotion ist Erleichterung.

Gesten: Atme tief und mit einem sichtbaren Seufzer der Erleichterung aus, dabei streckst du deine Arme hinter deinem Kopf aus. Setz dich und betrachte den Ausblick mit einem nachdenklichen Blick. Steh langsam auf und recke den Daumen in die Höhe oder nicke langsam in Richtung der Gruppe.



### **Diskussion über den falschen Schlafplatz:**

Du zeigst eine besonnene Autorität.

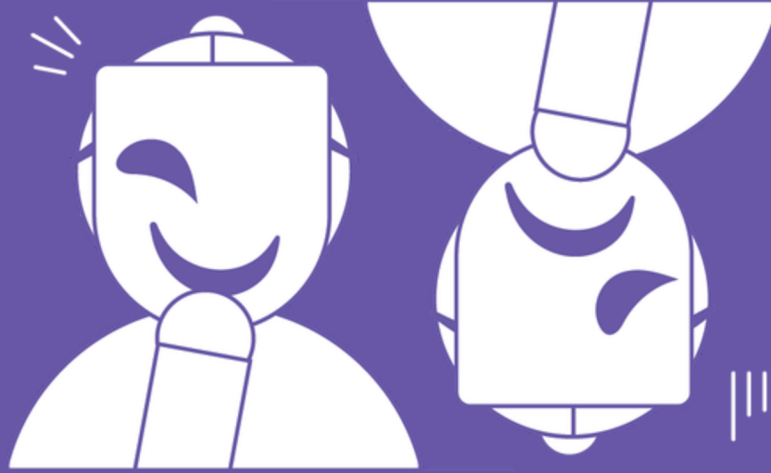
Du kannst beispielsweise so beginnen: "Das ist nicht ideal, aber es ist auch keine Krise. Lasst uns herausfinden, welche Vorräte wir haben und ob es machbar ist, das Lager heute zu verlegen." Du sprichst bestimmt, aber beruhigend, machst logische Vorschläge und ermutigst alle, sich auf Lösungen zu konzentrieren.

### **Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen:**

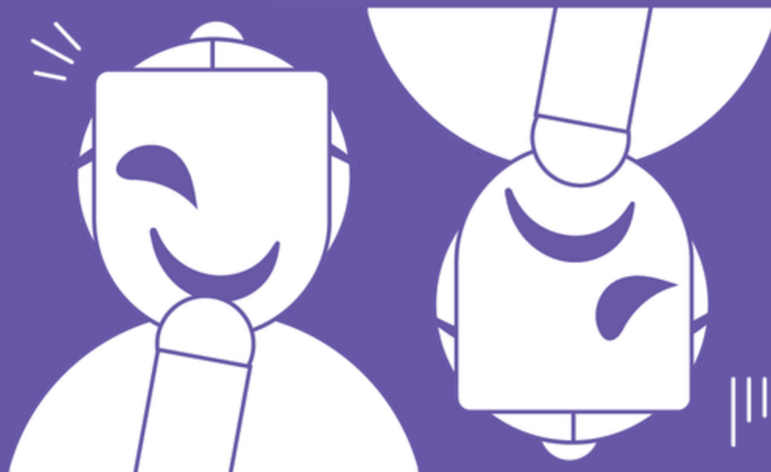
Deine Emotion ist Stolz.

Gesten: Stehe aufrecht, die Hände in die Hüften gestemmt, und blicke mit einem friedlichen Lächeln auf den Horizont. Lass dein Gesicht vor Freude strahlen und atme tief ein, als würdest du dich mit Mut füllen. Ermutige die anderen mit einem einladenden Winken und Nicken ein, sich zu dir zu gesellen.





**ROLLENSPIEL**



**ROLLENSPIEL**



## BERGFÜHRER – Anweisungen für Rollenspiele



### **Diskussion über den falschen Schlafplatz:**

Deine Hauptemotion ist Autorität.

Hier ist ein Beispiel, wie du in die Diskussion einsteigen kannst: "Genug geredet. Wir verlegen unser Lager – ich habe vorhin einen Platz in der Nähe des Flusses gesehen. Packt eure Ausrüstung zusammen und lasst uns aufbrechen, bevor es dunkel wird." Du sprichst mit Nachdruck und mit dominanten Gesten, du gibst Anweisungen und verteilst Aufgaben, ohne dabei Raum für Diskussionen zu geben.

### **Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen:**

Deine Hauptemotion ist Ermutigung.

Gesten: Falte deine Hände, um zu jubeln, klatsche dann, während du die anderen herbeiwinkst und nach vorne zeigst. Laufe mit geballten Fäusten neben ihnen her und recke schließlich die Faust triumphierend in die Luft.



## LEHRASSISTENZ – Anweisungen für Rollenspiele



### **Diskussion über den falschen Schlafplatz:**

Deine Hauptemotion ist Unsicherheit.

Du kannst zum Beispiel so beginnen: "Ich wusste, dass das passieren würde, aber es fragt ja nie jemand, was ich denke. Was, wenn wir morgen kein Wasser finden können? Sind wir darauf überhaupt vorbereitet?"

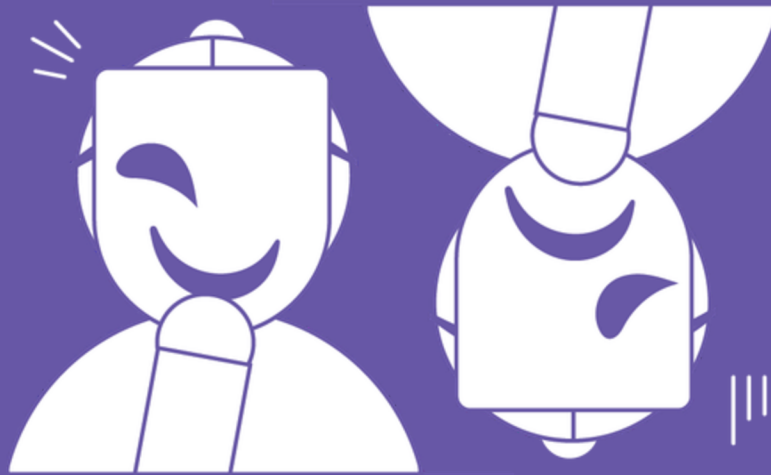
Du zappelst herum, suchst mit Blicken nach Bestärkung durch die anderen und zögerst beim Sprechen, wobei deine Stimme deine Unsicherheit widerspiegelt.

### **Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen:**

Du zeigst deine Dankbarkeit.

Gesten: Schau ehrfürchtig umher und lege eine Hand auf dein Herz, um Wertschätzung auszudrücken. Biete der Gruppe imaginäre Snacks oder Wasser an und lächle dabei warmherzig. Mache eine Dankesgeste in Richtung des Bergführers, indem du deine Hände zusammenbringst und dich leicht verbeugst.





**ROLLENSPIEL**



### **Diskussion über den falschen Schlafplatz:**

Deine Hauptemotion ist Frustration.

Du kannst die Diskussion z. B. so starten: "Wenn wir nur meinem Vorschlag gefolgt wären und die Karte zweimal geprüft hätten, dann wären wir jetzt nicht in dieser Situation! Wieso hört nie jemand auf mich?" Du machst lebhafte Gesten und sprichst schnell, was deine Verärgerung deutlich macht, du versuchst aber, durch das Einbringen von Vorschlägen die Beherrschung zurückzugewinnen.

### **Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen:**

Deine Emotion ist Begeisterung.

Gesten: Springe vor Freude in die Luft oder klatsche in die Hände. Tu so, als würdest du mit einer imaginären Kamera Fotos machen, und zeige dabei auf verschiedene Teile der Aussicht. Sieh dich eifrig um, als würdest du nach dem nächsten Ding zum Erkunden suchen.

