



Simply4emotions by Erasmus+ Project Simply4emotions is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Co-funded by the European Union



Resilience Ridge





RESILIENCE RIDGE

Die Geschichte einer schulischen Bergbesteigung

Das Spiel spielt in den Bergen, wo vier Schulmitarbeitende an einer Gipfelwanderung teilnehmen. Zu den Wandernden gehören ein Bergführer, die Schulleitung, eine Lehrassistenz, eine Nachwuchslehrkraft und eine erfahrene Lehrkraft, die sich zu einem einzigartigen Erlebnis zusammenfinden, wobei jeder seine eigenen Beweggründe hat und persönliche, arbeitsbezogene Anliegen ansprechen möchte. Auf ihrem Weg zum Gipfel müssen sie mindestens vier Aussichtspunkte passieren. Unterwegs begegnen ihnen sowohl positive Ereignisse als auch unerwartete Herausforderungen, die sich entsprechend auf ihre Energie und Motivation auswirken. Die fünf Spieler müssen zusammenarbeiten und gemeinsam entscheiden, wie sie auf das reagieren, was ihnen begegnet, um als Gruppe den Gipfel in 45 Minuten zu erreichen, damit sie von einem Hubschrauber abgeholt werden können, der auf sie wartet.



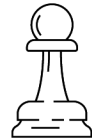
RESILIENCE RIDGE- GAME GUIDE



SPIELREGELN

Dauer:

- Gesamtspielzeit: 120 Minuten
- Vorbereitung, Erläuterung der Regeln und der Hintergrundgeschichte: 30 Minuten
- Reine Spielzeit: 45 Minuten
- Nachbesprechung: 30 Minuten



Spieler: 3-5
(+1 Spielleitung)

SPIELELEMENTE



1 Spielbrett



1 Stoppuhr
(kann auch eine mobile App sein)



5 Charakterkarten



5 Rollenspielkarten



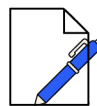
8 Karten zu besonderen Fähigkeiten



3 Spielfiguren



1 sechsseitiger Würfel



Stift und Papier



5 Aussichtspunktkarten



17 Ereigniskarten

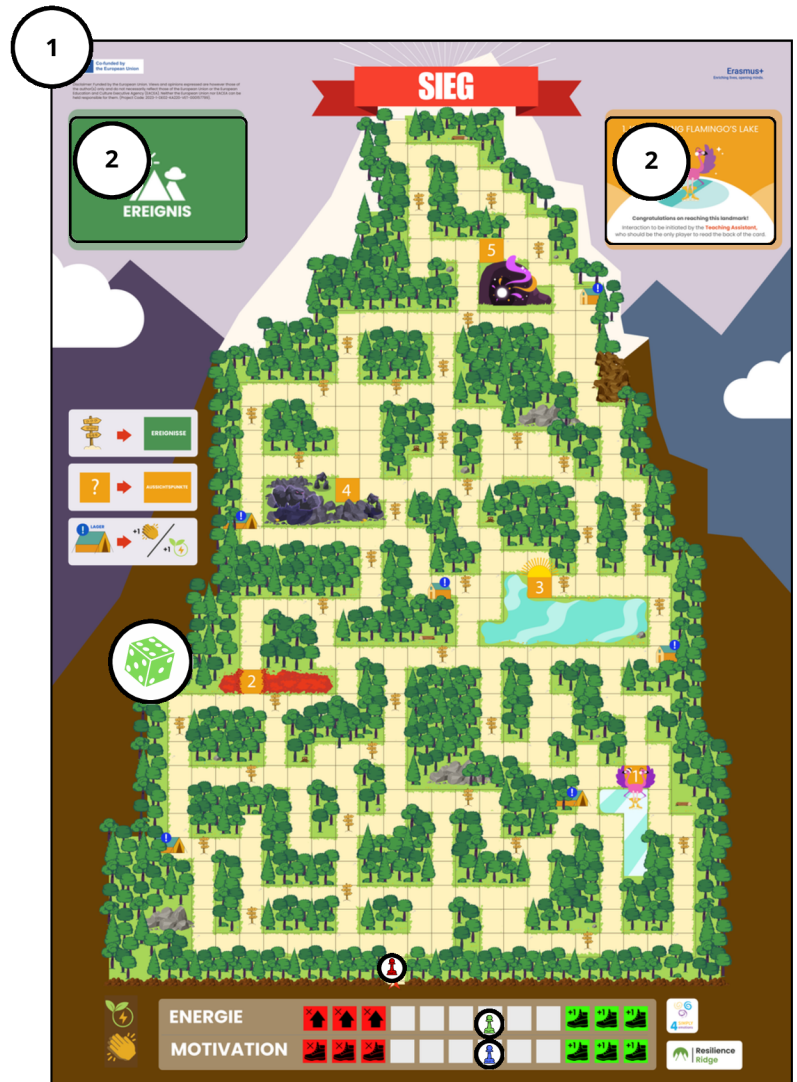
SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- 2 Legt die Aussichtspunkt- und Ereigniskarten verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett.

- 3 Der Würfel wird neben das Spielbrett gelegt.

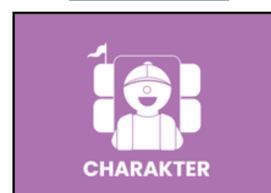
- 4 Die rote Spielfigur wird auf den Startpunkt am untersten Teil des Berges gesetzt.

- 5 Die **grüne** Spielfigur wird auf das siebte Feld des **Energiebalkens** gesetzt, die **blaue** Spielfigur auf das siebte Feld des **Motivationsbalkens**.



- 6 Die Spieler und die Spielleitung sitzen um das Spielbrett herum. Der beste Platz für die Spielleitung ist am Fuß des Berges, sodass er/sie den Energie- und Motivationsbalken vor sich hat.

- 7 Das Spiel wird für 5 Spieler und 1 Spielleitung empfohlen. Jeder Spieler wählt zufällig eine Charakterkarte, die dazugehörige Rollenspielkarte und die Karte(n) zu besonderen Fähigkeiten für diesen Charakter aus. Die Spieler legen diese Karten verdeckt vor sich ab.



- Bei einem Spiel mit nur 3 Spielern übernehmen zwei Spieler jeweils 2 Charaktere und ein Spieler übernimmt einen Charakter.
- Bei einem Spiel mit 4 Spielern übernimmt ein Spieler 2 Charaktere und die anderen Spieler jeweils einen Charakter.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel ist kooperativ, und die Spieler arbeiten als Team zusammen, um innerhalb von 45 Minuten den Berggipfel zu erreichen. Auf dem Weg dorthin müssen sie mindestens 4 Aussichtspunkte (siehe Abschnitt „Aussichtspunkte“) auf dem Spielbrett passieren, damit die Mission als erfolgreich gilt. Ihr Ziel ist es, alle Herausforderungen zu meistern, denen sie auf ihrem Weg begegnen.

DIE ROLLE DER SPIELLEITUNG

Die Spielleitung führt durch das Spiel.

- Wir empfehlen der Spielleitung, sich vorab gründlich mit den „Regeln für die Spielleitung“ vertraut zu machen und den Spielern das Blatt mit den „Regeln für die Spieler“ auszuhändigen bzw. zuzusenden.
- Zunächst liest oder erzählt die Spielleitung den Spielern die Hintergrundgeschichte („Die Geschichte der Schulwanderung“), damit diese verstehen, wer sie sind, wo sie sich befinden und was ihr Ziel ist. Es ist sehr wichtig, die Charaktere zu besprechen, damit die Spieler wissen, wen sie darstellen.
- Die Spielleitung muss gut mit den Spielregeln vertraut sein, um eventuell aufkommende Fragen beantworten zu können. Natürlich kann sie auch während des Spiels in den Spielregeln nachschlagen, um Unklarheiten zu klären.
- Die Spielleitung muss die Stoppuhr griffbereit haben und die Spieler während des Spiels zwei- bis dreimal daran erinnern, wie viel Zeit noch verbleibt.
- Die Spielleitung muss das wesentliche Ziel des Spiels im Auge behalten; nämlich die emotionale Selbstregulierung und Resilienz von Fachkräften im Gesundheits- und Pflegebereich zu fördern. Daher kann die Spielleitung die Spieler dazu ermutigen, die Herausforderungen gelassen zu sehen und darüber nachzudenken, was sie aus ihnen lernen können.
- Wenn die Spielphase beendet ist, koordiniert die Spielleitung die Nachbesprechungsphase, indem sie gezielte Fragen stellt. Zu diesem Zweck sollte sie während des Spiels beobachten und Notizen machen, damit sie in der Nachbesprechung bei Bedarf zusätzliche Fragen stellen kann. Wenn das Team beispielsweise an einer Stelle viel Zeit verliert, kann sie dies in der Nachbesprechung anbringen, um den Austausch anzuregen.
- Weiter unten in den Regeln findet ihr weitere konkrete Situationen, in denen die Rolle der Spielleitung wichtig ist.

SPIELANLEITUNG

Das Spiel beginnt damit, dass die Spielleitung die Hintergrundgeschichte erzählt und die Charaktere beschreibt, damit sich die Spieler mit diesen vertraut machen können. Dann sollten die Spieler ihre jeweilige Charakterkarte und die Karte(n) zu besonderen Fähigkeiten lesen. Wenn sie bereit sind, startet die Spielleitung die Stoppuhr und das Spiel beginnt. Die Spieler würfeln abwechselnd und bewegen den Spielstein bzw. die Spielfigur. Die Augenzahl auf dem Würfel gibt die Anzahl der Felder an, die die Gruppe sich bewegen kann. Die Bewegung muss horizontal oder vertikal erfolgen, aber nicht diagonal. Die Gruppe kann sich nur auf offenen, d. h. beigen Feldern bewegen. Die Spieler sollten als Team die Bewegungsrichtung besprechen. Wenn ein Zug beendet ist und alle relevanten Karten ausgespielt wurden, würfelt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) und das Spiel wird wie oben beschrieben fortgesetzt.

MOTIVATIONS- UND ENERGIEBALKEN

Am unteren Rand des Spielfelds befinden sich zwei Balken für Energie und Motivation, die in drei Abschnitte unterteilt sind und den Energie- und Motivationsstand der Gruppe anzeigen.

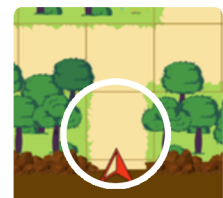


- Am Ende jeder Runde, bevor die Spieler erneut würfeln, muss die Gruppe entweder die Energie oder die Motivation um eins reduzieren.
- Solange Energie und Motivation im grauen Bereich bleiben, wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.
- Befinden sich die Energie oder Motivation im grünen Bereich, kann die Gruppe in dieser Runde ein zusätzliches Feld weit gehen.
- Wenn sich sowohl die Energie als auch die Motivation im grünen Bereich befinden, kann sich die Gruppe in dieser Runde zwei zusätzliche Felder bewegen.
- Befindet sich die Energie im roten Bereich, kann sich die Gruppe nur seitwärts oder nach unten bewegen.
- Befindet sich die Motivation im roten Bereich, kann keine Bewegung ausgeführt werden und die besondere Fähigkeit eines Charakters muss aktiviert werden, um die Motivation der Gruppe so weit zu steigern, dass sie sich bewegen kann.
- Weder die Energie- noch die Motivationswerte können die Grenze des grünen Balkens überschreiten, und wenn entweder die Energie oder die Motivation unter 1 fällt, ist das Spiel vorbei.

Die Spielleitung ist dafür verantwortlich, die Spielsteine auf den Balken zu verschieben, bevor die Spieler erneut würfeln. Sie sollte die Spieler also bitten, zu entscheiden, ob sie die Energie oder die Motivation reduzieren möchten, und dann die entsprechende Spielfigur an die richtige Position verschieben.

PUNKTE AUF DER KARTE

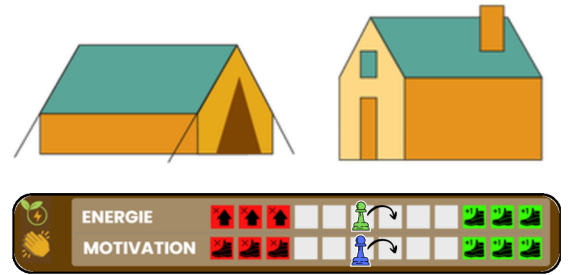
1. Zu Beginn des Spiels wird die rote Spielfigur auf den Startpunkt gesetzt. Dieser befindet sich am Fuß des Berges.



2. Die beigen quadratischen Felder sind der Weg, auf dem sich die rote Spielfigur bewegen kann.



3. Wenn die rote Spielfigur auf einem Lagerplatz landet oder diesen passiert, kann die Gruppe am Ende dieses Zuges entweder ihre Energie oder ihre Motivation um eins erhöhen. Jeder Lagerplatz kann nur einmal Energie oder Motivation liefern.



4. Wenn die rote Spielfigur auf einem Wegweiser landet oder einen Wegweiser passiert, muss am Ende des Zuges eine Ereigniskarte gespielt werden. Gespielte Karten werden unter den Stapel zurückgelegt. Wurden alle Ereigniskarten gespielt, mischt die Spielleitung die Karten und sie können erneut gespielt werden.



5. Wenn die rote Spielfigur einen Aussichtspunkt erreicht, hält die Gruppe an und alle verbleibenden Bewegungspunkte gehen verloren. Aussichtspunkte haben eine Nummer von eins bis fünf. Die Spielleitung gibt die Aussichtspunktkarte mit der entsprechenden Nummer an den auf der Aussichtspunktkarte genannten Spieler aus. Dieser Spieler liest die Anweisungen auf der Karte laut vor. Aussichtspunktkarten werden nur einmal gespielt und werden nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.



Auf dem Berg gibt es 5 Aussichtspunkte. Die Spieler sollten idealerweise alle Aussichtspunkte besuchen - in beliebiger Reihenfolge. Die Spieler haben jedoch auch die Möglichkeit, an einem Punkt, an dem sich die Spielfigur auf einem Weg und nicht auf dem Gipfel des Berges befindet, maximal 1 Aussichtspunkt zu überspringen, wenn sie glauben, dass nicht genügend Zeit bleibt. In diesem Fall müssen sie jedoch die Motivation um 4 reduzieren.



6. Wenn die rote Spielfigur den Endpunkt auf dem Gipfel des Berges erreicht, endet das Spiel, und wenn die Spieler mindestens 4 Sehenswürdigkeiten passiert haben, gilt die Mission als erfolgreich.



7. Alle nicht-beigen Felder, wie Bäume und Felsen, sind unpassierbar, sodass die rote Spielfigur nicht auf ihnen landen oder sie passieren kann.

BESONDERE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE

Jeder Charakter verfügt über eine oder zwei Karten zu besonderen Fähigkeiten. Diese Karten können jederzeit eingesetzt werden, auch wenn der Spieler nicht an der Reihe ist. Wenn ein Spieler eine besondere Fähigkeit einsetzt, wird die Karte aus dem Spiel genommen und kann nicht erneut verwendet werden.



ROLLENSPIELKARTEN

Einige Aussichtspunkte führen zu einem Rollenspiel. Der auf der Rollenspielkarte genannte Charakter sollte zunächst die Anweisungen für sich selbst lesen. Anschließend sollte er das Thema (z. B. „Diskussion über den falschen Schlafplatz“) der folgenden Diskussion sowie die Details zur Situation darlegen. Auf den Rollenspielkarten jedes Charakters sind zwei Hauptthemen aufgeführt, die die Haltung des jeweiligen Charakters in der Diskussion beschreiben. Jeder Spieler sollte nur seine eigene Rollenspielkarte lesen und deren Inhalt vor den anderen Spielern geheim halten. Nachdem alle Spieler ihre Rollenspielkarten genommen und die Informationen gelesen haben, kann die Diskussion beginnen.



ENDE DES SPIELS

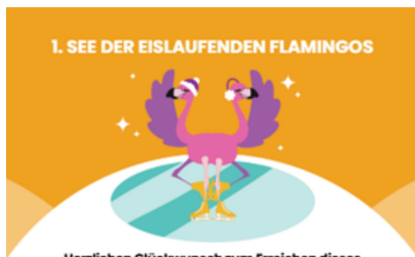
- Die Mission ist erfolgreich, wenn die rote Spielfigur innerhalb von 45 Minuten und nach Passieren von mindestens 4 Aussichtspunkten den Gipfel des Berges erreicht.
- Die Mission ist nicht erfolgreich, wenn 45 Minuten vergangen sind und die rote Spielfigur es nicht geschafft hat, mindestens 4 Aussichtspunkte (siehe Abschnitt „Aussichtspunkte“) zu passieren und den Gipfel des Berges zu erreichen.
- Die Mission ist auch nicht erfolgreich, wenn der Motivations- oder Energiebalken unter Eins fällt.

NACHBESPRECHUNG

Auf die Spielphase folgt eine Nachbesprechungsphase, in der die Spielleitung Fragen stellt und die Spieler reflektieren und diskutieren. Die entsprechenden Fragen findet ihr in der Liste der Nachbesprechungsfragen. Sie sollen die Diskussion über den Zusammenhang zwischen dem Spiel und emotionaler Regulierung und Resilienz erleichtern.

Nachfolgend findet ihr genaue Informationen zu den Karten. Das soll helfen Unklarheiten während des Spiels zu beseitigen. Die Spielleitung kann diesen Abschnitt vorerst überspringen und bei Bedarf darauf zurückkommen, aber ein Querlesen wird empfohlen.

WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN AUSSICHTSPUNKTKARTEN



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.

1. SEE DER EISLAUFENDEN FLAMINGOS

Der Spieler, der in die Rolle der Lehrassistenz schlüpft, beginnt mit folgenden Worten: „Ich werde einige Gegenstände zeichnen. Ihr habt 2 Minuten Zeit, um so viele Gegenstände wie möglich zu erraten. Ich werde nur die Gegenstände zeichnen und werde weder verbal noch körperlich mit euch interagieren!“ Die Spielleitung gibt dem Spieler dann einen Bleistift und ein Blatt Papier, auf das er die Zeichnungen machen kann. Der Spieler muss schnell alle 10 Gegenstände zeichnen, um nicht zu viel Zeit zu verlieren. Wenn er mit den Zeichnungen fertig ist, gibt er das Papier an die Spieler weiter und die Spielleitung beginnt, 2 Minuten zu zählen. Während der 2 Minuten zeigen die Spieler auf eine der Zeichnungen und sagen, was sie glauben, dass es ist. Der/die Zeichnende kann nur mit Ja zustimmen oder mit Nein ablehnen. Gleichzeitig muss die Spielleitung überwachen, wie viele richtige Antworten die Spieler gefunden haben. Wenn die Zeit abgelaufen ist, teilt die Spielleitung den Spielern mit, wie viele Schritte sie gehen dürfen. Jede richtige Antwort entspricht einem Schritt.



2. MOHNBLUMENWIESE

Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen dieses Aussichtspunktes!

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

2. MOHNBLUMENWIESE

Die Nachwuchslehrkraft würfelt und je nach Ergebnis erzählt einer der Spieler drei Geschichten, von denen eine wahr und die anderen beiden Lügen sein müssen. Die Geschichten müssen aus dem persönlichen Leben des Spielers stammen und dürfen keinen Bezug zur Persönlichkeit auf der Charakterkarte haben. Wenn die Mehrheit der Spieler die wahre Geschichte errät, erhalten die Spieler 2 Motivationspunkte, bei einem Unentschieden erhalten sie nichts.



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.

3. SONNENUNTERGANG AM FLUSSBETT

Alle Spieler nehmen ihre Rollenspielkarte und lesen den Teil, in dem „Pantomime bei Sonnenuntergang – nicht sprechen“ steht. Dann beginnt die Schulleitung, die auf ihrer Rollenspielkarte beschriebene Emotion pantomimisch darzustellen. Die Spielleitung stoppt 30 Sekunden Zeit und bittet die Spieler anschließend, die Emotion zu erraten. Jeder Spieler darf nur einmal raten. Wenn mindestens eine Person richtig rät, zählt die Spielleitung 1 Erfolgspunkt. Wenn niemand richtig rät, zählt sie 1 Fehlpunkt.

In jedem Fall führt der Spieler links auf die gleiche Weise die Pantomime entsprechend seiner eigenen Rollenkarte fort. Wenn alle Spieler pantomimisch dargestellt haben, teilt die Spielleitung der Gruppe mit, wie viele Schritte sie machen darf. Jeder Erfolg entspricht 2 Schritten.

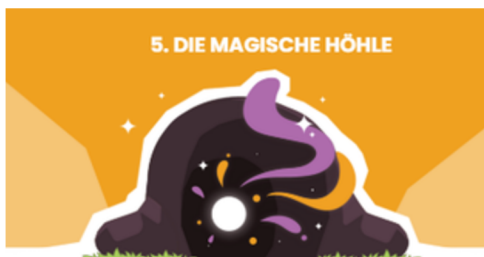


Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen dieses Aussichtspunktes!

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

4. MONSTERFELSEN

Alle Spieler nehmen ihre Rollenspielkarte und lesen den Teil zur „Diskussion über den falschen Schlafplatz“. Die leitende Lehrkraft sagt dann, dass es vielleicht keine gute Idee war, dorthin zu ziehen, und fragt die Spieler, was ihrer Meinung nach das Beste ist. Das heißt: Sollen sie hier bleiben oder einen anderen Ort suchen? Die leitende Lehrkraft kann den Spielern die Konsequenzen jeder Entscheidung erklären. Die Spieler sollten auf der Grundlage ihrer Rollenspielkarte diskutieren. Dann müssen sie sich für eine Option entscheiden - jede der beiden Optionen hat Konsequenzen.



Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen dieses Aussichtspunktes!

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

5. DIE MAGISCHE HÖHLE

Die Spielleitung stellt einen Timer auf 1 Minute ein und der Bergführer beginnt, das Wort „Rucksack“ oder „Lagerfeuer“ zu beschreiben, ohne jedoch die darunter stehenden Wörter zu erwähnen. Die anderen Spieler versuchen zu erraten, welches Wort der Bergführer beschreibt. Wenn ein Spieler das richtige Wort sagt, beschreibt der Bergführer auf die gleiche Weise das andere Wort. Die Spielleitung muss den Spielern mitteilen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Je nachdem, wie viele Wörter die Gruppe erraten hat, bewegt die Spielleitung die Spielfigur auf dem Energiebalken um die entsprechende Anzahl an Feldern nach rechts.

WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN EREIGNISKARTEN



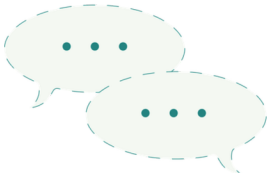
ZUSÄTZLICHE NAHRUNG AUS DEM FISCHFANG

Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem Energiebalken um 1 Feld nach rechts.



NAHRUNGSMITTELKNAPPHEIT

Zunächst bewegt die Spielleitung die Spielfigur auf dem Motivationsbalken um 1 Feld nach links. Dann gibt die Spielleitung den Würfel an den Spieler weiter, der das Ereignis aufgedeckt hat. Dieser würfelt. Bei einem Ergebnis von 3 oder höher muss die Spielleitung beachten, dass sie in den nächsten 2 Runden die Spielfigur auf dem Energie- oder Motivationsbalken nicht wie üblich am Ende jeder Runde um 1 Feld nach links bewegt. Wenn das Würfelergebnis 1 oder 2 ist, muss die Spielleitung daran denken und die Spieler daran erinnern, dass sie in den nächsten 2 Runden nicht mehr als 3 Schritte machen dürfen.



DER AUSTAUSCH

Die Spielleitung verschiebt die Spielfigur auf dem Motivationsbalken um 1 Feld nach rechts.



SCHÖNES WETTER

In der nächsten Runde sollte die Spielleitung die Spieler daran erinnern, dass sie zwei zusätzliche Schritte machen dürfen.



DIE ABKÜRZUNG

In der nächsten Runde kann die rote Spielfigur 1 Schritt diagonal statt wie üblich horizontal oder vertikal machen. Wenn das Würfelergebnis beispielsweise 4 ist, können die Spieler 1 dieser 4 Schritte diagonal machen. Die restlichen 3 Schritte müssen horizontal oder vertikal gemacht werden. Das Feld, auf dem die Spielfigur nach dem Zug ankommt, auf einem Weg liegen und darf kein Hindernis überqueren.



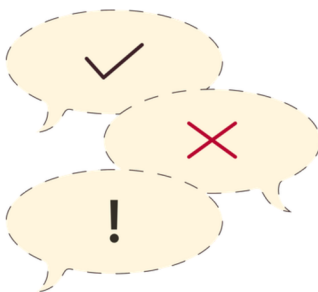
BÄRENALARM

Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem Energiebalken um 2 Felder nach links und die Spielfigur auf dem Motivationsbalken um 1 Feld nach links.



DER GEFÄHRLICHE WEG

Die Spielleitung sollte die nächsten 3 Züge berechnen und die Spieler daran erinnern, dass sie das Würfelergebnis um 2 reduzieren müssen, wenn sie die nächsten 3 Züge machen. Wenn das Würfelergebnis also 5 ist, können 3 Schritte gemacht werden. Wenn das Ergebnis jedoch 1 oder 2 ist, bleibt die Spielfigur bei diesem Zug stehen.



DIE GRUPPE DISKUTIERT DARÜBER, WOHIN SIE ALS NÄCHSTES GEHEN SOLL

Der Spieler, der dieses Ereignis aufgedeckt hat, würfelt, und die Spielleitung sieht das Ergebnis auf dem Würfel. Wenn die Spieler in der nächsten Runde würfeln, sollte die Spielleitung sie daran erinnern, dass sie nur nach links gehen können, wenn der Würfel zuvor das Ergebnis 1-3 angezeigt hat, oder nur nach rechts, wenn das Ergebnis 4-6 war. Befindet sich jedoch rechts oder links ein Hindernis, bleibt die Spielfigur stehen. Wenn beispielsweise der Würfel in der vorherigen Runde eine 2 gezeigt hat (was bedeutet, dass nur eine Bewegung nach links möglich ist) und in der nächsten Runde eine 4 (was bedeutet, dass 5 Schritte möglich sind) und nach 2 Schritten nach links ein Hindernis auftritt, können die restlichen 3 Schritte nicht gemacht werden.



SCHNEEFALL

Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem Energiebalken um 2 Felder nach links und die Spielfigur auf dem Motivationsbalken um 2 Felder nach links.



DER BIENENSTOCK

Der Spieler, der das Ereignis aufgedeckt hat, würfelt. Je nach Würfelerggebnis bewegt dann die Spielleitung die Spielfigur auf dem Energiebalken um 1 Feld nach rechts, wenn das Ergebnis 1-3 war, oder um 1 Feld nach links, wenn das Ergebnis 4-6 war.



NEBEL

Die Spieler müssen zwischen zwei Optionen wählen: „Weitergehen“ oder „Bleiben“. Wenn sie „Weitergehen“ wählen, würfelt der Spieler zweimal, der das Ereignis aufgedeckt hat. Das Ergebnis des ersten Wurfs gibt an, wie viele Schritte die Spielfigur macht. Das Ergebnis des zweiten Wurfs gibt die Richtung an, in die sich die Spielfigur bewegt. Wenn sie jedoch auf ein Hindernis stößt, muss sie stehen bleiben. Wenn das Ergebnis beim ersten Wurf beispielsweise 4 und beim zweiten Wurf 2 ist, muss die Spielfigur 4 Schritte nach links gehen. Wenn sie 3 Schritte geht und dann auf ein Hindernis stößt, kann sie den vierten Schritt nicht gehen. Wenn die Spieler „Bleiben“ wählen, bewegt die Spielleitung die Spielfigur auf dem Energiebalken 2 Felder nach links und die Spielfigur auf dem Motivationsbalken 2 Felder nach links.



DER UMWEG

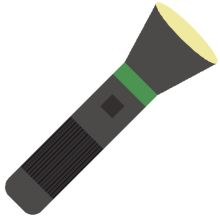
Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf der Motivationsleiste um 1 Feld nach links.



DER STEINSAMMLER

Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem Motivationsbalken um 1 Feld nach rechts.

DIE TECHNISCHE SPIELEREI



Diese Karte steht in direktem Zusammenhang mit der „Nebel“-Karte. Die Spielleitung sollte sie vor sich liegen haben und die Spieler daran erinnern, dass sie ein Hilfsmittel zur Verfügung haben, wenn ein Spieler die „Nebel“-Karte aufdeckt. Wenn die Spieler also die Option „Weitergehen“ wählen, können sie viermal würfeln und je ein Ergebnis für die Bewegung und eines für die Richtung auswählen. Wenn die Würfelergebnisse beispielsweise 1, 4, 4, 6 sind und die Spieler sehen, dass vor ihnen kein Hindernis liegt, können sie das Ergebnis 4 wählen, um vier Schritte vorwärts zu gehen, und das Ergebnis 6, um sich nach oben zu bewegen. Danach kommt diese Karte zu den bereits verwendeten Karten.



DAS VERLORENE HANDY

Der Spieler, der dieses Ereignis aufgedeckt hat, muss die Spielfigur zum letzten von der Gruppe besuchten Aussichtspunkt bewegen. Die Karte dieses Aussichtspunkts wird jedoch nicht erneut gespielt. Wenn die Gruppe keinen Aussichtspunkt passiert hat, wird die Spielfigur zum Startpunkt (markiert mit dem roten Pfeil) bewegt.



DER VERSTAUCHTE KNÖCHEL

Die Spielleitung sollte die nächsten beiden Spielzüge berechnen und die Spieler daran erinnern, dass sie das Würfelergebnis um 3 reduzieren müssen, wenn sie sich in den nächsten beiden Spielzügen bewegen. Wenn das Würfelergebnis also 4 ist, kann ein Schritt gemacht werden. Wenn das Ergebnis jedoch 1, 2 oder 3 ist, bleibt die Spielfigur bei diesem Spielzug stehen.

NACHBESPRECHUNG

Die Spielleitung leitet das Spiel und führt die Nachbesprechung durch.

Bitte beachtet:

Die Einstiegsfragen sollen den Teilnehmenden helfen, gemeinsam über das gesamte Spielerlebnis nachzudenken, Gespräche anzuregen und eine offene Diskussion zu fördern.

Die Folgefragen können verwendet werden, um jede Teilnehmerin und jeden Teilnehmer zu einer tiefergehenden Reflexion anzuregen. Es müssen nicht alle Fragen gestellt werden; sie dienen als flexible Auswahl, aus der je nach Verlauf der Diskussion ausgewählt werden kann.

Reflexion über persönliche Erfahrungen

Einstiegsfrage: Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?

Folgefragen:

- Wie habt ihr es empfunden, während des Spiels die Rolle eures zugewiesenen Charakters zu spielen?
- Glaubt ihr, dass die Rolle, die ihr bekommen habt, zu euch gepasst hat? Wenn nicht, welche Rolle würde eurer Meinung nach am besten zu euch passen und warum?
- Welche Emotionen habt ihr empfunden, als ihr auf Ereigniskarten oder Herausforderungen gestoßen seid?
- Gab es Situationen, in denen ihr eine Veränderung eurer emotionalen Belastbarkeit bemerkt habt? Wenn ja, was hat diese ausgelöst?

Umgang mit den Emotionen anderer

Einstiegsfrage: Wie haben andere Teammitglieder auf Herausforderungen während des Spiels reagiert?

Folgefragen:

- In welchen Situationen habt ihr versucht, jemandem emotionale Unterstützung zu geben? Wie habt ihr das gemacht?
- Welche Verhaltensweisen eurer Teamkollegen haben euch emotional berührt?
- Wie hat die Gruppendynamik eure Emotionen während des Spiels beeinflusst?
- Gab es für euch im Spiel eine Herausforderung, was die emotionale Reaktion eurer Teammitglieder betrifft?

Übertragung der Spielerfahrung auf das Arbeitsumfeld im Gesundheitswesen

Einstiegsfrage: Welche Parallelen seht ihr zwischen den emotionalen Erfahrungen im Spiel und denen, denen ihr in eurer täglichen Arbeit begegnet?

Folgefragen:

- Welche Strategien aus dem Spiel könntet ihr auf emotional herausfordernde Situationen am Arbeitsplatz anwenden?
- Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen, die euch helfen könnten, mehr Einfühlungsvermögen gegenüber Patienten und Kollegen zu entwickeln?

Abschließende Fragen und Erkenntnisse

- Was ist für euch die wichtigste Erkenntnis aus diesem Simulationsspiel?
- Gibt es etwas, das ihr im Spiel gelernt habt und das ihr in eurem Arbeitsalltag anwenden könnt?
- Was habt ihr gelernt?



DIGITALE COMPUTERVERSION

Die Regeln für das internetbasierte Spielen auf einem Computer sind fast identisch, es gibt jedoch die folgenden Anpassungen: Zunächst einmal müssen die Spielleitung und die Spieler über einen Computer mit Internetverbindung verfügen. Wir empfehlen, aus Gründen der Benutzerfreundlichkeit zwei Bildschirme zu verwenden. Das Spiel wird auf der Online-Plattform „**Tabletopia**“ gespielt. Die Spielleitung muss sich vor Spielbeginn eingehend mit der Plattform vertraut machen, da er/sie die einzige Person ist, die sie verwaltet. Es gibt eine Anleitung mit detaillierten Schritten zur Verwendung der „**Tabletopia**“-Plattform für dieses spezielle Spiel auf dem PC.

Auf dieser Plattform gibt es eine Simulation des physischen Spiels mit dem Spielbrett, den Spielfiguren und den Spielkarten. Wenn das Spiel beginnt und die Plattform geöffnet ist, muss die Spielleitung ihren Bildschirm über ein Programm wie Zoom oder Skype freigeben, damit alle Spieler das Spielbrett und die Karten auf ihrem Bildschirm sehen können. Im Allgemeinen ist der Galerie-Modus in Zoom praktischer. Die Spielleitung stellt dann einen Timer auf 60 Minuten ein und würfelt für den ersten Spieler. Er/sie kann den Timer während Fragen unterbrechen. Er/sie bewegt die Spielfigur auf dem Brett gemäß den Anweisungen des Spielers, der an der Reihe ist. Wenn das Würfelergebnis beispielsweise 5 ist, kann der Spieler der Spielleitung sagen, dass sie die Spielfigur 3 Schritte nach oben und 2 Schritte nach rechts bewegen soll. Dann müssen die Spieler, wie im physischen Spiel, entscheiden, ob sie ihre Energie oder Motivation um 1 reduzieren möchten, wie es am Ende jeder Runde üblich ist. Die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem entsprechenden Balken um 1 Feld nach links. Wenn die Spielfigur ein Ereignis passiert, muss die Spielleitung eine Ereigniskarte aufdecken und durch Doppelklicken darauf heranzoomen, damit der Spieler, der an der Reihe ist, sie lesen und dann mit Hilfe des Spielleiters die Aktion ausführen kann. Es gibt eine Anleitung mit detaillierten Schritten, wie die Plattform „**simply 4 emotions cards**“ mit diesem speziellen Spiel funktioniert.

Anstelle der Plattform „**Tabletopia**“ müssen die Spieler eine andere Plattform namens „**simply4emotions cards**“ öffnen, auf der sie zu Beginn des Spiels ihren Charakter auswählen und die zu diesem Charakter gehörenden Karten sehen: die Charakterkarte, die Rollenspielkarte, die Karte(n) zu den besonderen Fähigkeiten und die Aussichtspunktkarte, bei der ihr Charakter die Interaktion beginnt. Jeder Spieler muss die Plattform gleichzeitig geöffnet haben, damit er die Karten lesen kann, wenn er sie benötigt.

Befindet sich beispielsweise die Spielfigur am Aussichtspunkt Nummer 1, kann die Spielleitung erfragen, wer diese Aussichtspunktkarte hat, und diese vorlesen. Es gibt auch Karten zu besonderen Fähigkeiten, die nur einmal im Spiel aktiviert werden können. Obwohl alle Spieler durch das Öffnen der Plattform Zugriff auf alle Charaktere haben, darf jeder Spieler nur die Karten seines eigenen Charakters ansehen. Natürlich kann die Spielleitung ebenfalls die Plattform öffnen und die Karten ansehen, falls ein Spieler Hilfe benötigt. Es gibt eine detaillierte Anleitung, wie die Plattform „**simply4emotions cards**“ bei diesem speziellen Spiel funktioniert.



Es gibt 2 Meilensteinkarten, die im physischen Spiel leichter zu spielen sind als in der digitalen Version:

- SEE DER EISLAUFENDEN FLAMINGOS

Bei dieser Karte müssen die Spieler normalerweise Stift und Papier nehmen und einige Zeichnungen anfertigen. Die Spieler haben dabei folgende Optionen:

- 1) Der Spieler, der zeichnet, nimmt einen Stift und Papier zur Hand und schaltet seine Kamera ein. Dann zeichnet er und zeigt die Zeichnungen über die Kamera den anderen Spielern.
- 2) Oder er nutzt eine Online-Plattform, auf der er zeichnen und seinen Bildschirm teilen kann.
- 3) Wenn die Spielleitung und die Spieler der Meinung sind, dass die oben genannten Vorgehensweisen den Spielfluss beeinträchtigen würden, können sie die Karte als gespielt betrachten und die Spieler als Belohnung ihre Spielfigur um 3 Felder in eine beliebige Richtung bewegen lassen.

- SONNENUNTERGANG AM FLUSSBETT

Mit dieser Karte müssen die Spieler die Emotion, die auf ihrer Rollenspielkarte steht, pantomimisch darstellen. Dazu haben sie folgende Möglichkeiten:

- 1) Alle Spieler sollten ihre Kamera einschalten. Dann pantomimieren sie nacheinander.
- 2) Wenn die Spielleitung und die Spieler der Meinung sind, dass das oben genannte Verfahren den Spielfluss stört, können sie die Karte als gespielt betrachten und die Spieler dürfen als Belohnung ihre Spielfigur 3 Schritte in eine beliebige Richtung bewegen.

DIGITALE VERSION FÜR MOBILE GERÄTE

Für die mobile Version verwenden alle Spieler außer der Spielleitung dieselbe Plattform wie für die Computerversion, nämlich die „simply4emotions cards“. Die Spielleitung verwendet eine andere Plattform namens „simply4emotions board“. Diese Plattform wird ähnlich wie in der Computerversion verwendet. Das heißt, die Spielleitung muss ihren Bildschirm über ein Programm wie Zoom oder Skype freigeben, damit alle Spieler das Spielbrett und die Karten auf dem Bildschirm sehen können. In dieser Version muss zuerst die Sprache ausgewählt werden, dann muss die Spielleitung die Starttaste drücken, um zu beginnen. Dann startet der auf 45 Minuten eingestellte Timer und das Spiel beginnt sofort. Die Spielleitung folgt den Anweisungen des Spielers, der an der Reihe ist, und bewegt die Spielfigur dementsprechend. Wenn das Würfelergebnis beispielsweise 5 ist, kann der Spieler der Spielleitung sagen, dass sie die Spielfigur 3 Schritte nach oben und 2 Schritte nach rechts bewegen soll. Dann müssen die Spieler, wie im physischen Spiel, entscheiden, ob sie ihre Energie oder Motivation wie üblich am Ende jedes Zuges um 1 reduzieren möchten, und die Spielleitung bewegt die Spielfigur auf dem entsprechenden Balken um 1 Feld nach links. Wenn die Spielfigur auf dem Spielbrett ein Ereignis passiert, muss die Spielleitung eine Ereigniskarte aufdecken und durch Doppelklick heranzoomen, damit der Spieler, der an der Reihe ist, sie lesen und dann mit Hilfe der Spielleitung seine Aktion ausführen kann. Es gibt eine detaillierte Anleitung dazu, wie die Plattform „simply4emotions board“ mit diesem speziellen Spiel funktioniert. Die Anleitung für die Plattform „simply4emotions cards“ ist dieselbe wie für die Computerversion.



Simply4emotions by Erasmus+ Project Simply4emotions is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799

