



## SPIELREGELN - GESTRANDET AUF EINER INSEL

### SPIELREGELN

Nachdem ihr diese Geschichte gehört habt, geht ihr in euren Gruppen zusammen und erledigt die geforderten Aufgaben.

### DIE AUSGANGSSITUATION

Euer Schiff ist gekentert. Doch Sie haben Glück: Alle überleben den Untergang des Schiffes und erreichen völlig erschöpft den Strand einer kleinen, unbewohnten Insel. Als sich das Wetter beruhigt und die warmen Strahlen Ihre nassen Kleider durchnässen, stellen Sie fest, dass das Meer einige Gegenstände vom Schiff an den Strand gespült hat: einen Klappspaten, ein Beil, acht Küchenmesser, ein Taschenmesser, eine Packung trockener Streichhölzer, zehn Löffel und einen großen Kochtopf, etwa 40 m<sup>2</sup> Segeltuch, Bücher, den Erste-Hilfe-Kasten des Schiffes und durchnässtes Papier. Später, als du in der Dämmerung aufs Meer hinausschaust, wird dir die Abgeschiedenheit und Einsamkeit der Insel bewusst. Sicherlich werden sie nach dir suchen, vielleicht werden sie dich finden - aber wann? Sie hatten weder Zeit noch Gelegenheit, einen Notruf abzusetzen. Dir wird klar, dass du dich in einer Ausnahmesituation befindest, in der du das Überleben und den Alltag völlig neu organisieren musst.

### ZIEL DES SPIELS

Die oben beschriebene Ausgangssituation bildet den Handlungsrahmen für das Simulationsspiel, in dem es Ihre Aufgabe ist, das Überleben aller Gestrandeten in kleinen Gruppen zu organisieren.





## SPIELREGELN - GESTRANDET AUF EINER INSEL

### DER SPIELVERLAUF

**Die erste Phase des Spiels:** Das Überleben sichern und einen Lagerplatz wählen

**Schritt 1:** Die ersten drei Überlebensaktionen Was für ein Glück, dass alle in Ihrer Klasse den Schiffbruch überlebt haben - aber jetzt müssen Sie den Alltag der ganzen Gruppe organisieren. Jedes Mitglied Ihrer Kleingruppe schreibt drei Handlungen auf, die zu ihren ersten auf der Insel gehören würden. Diskutieren Sie die Vorschläge in der Kleingruppe und einigen Sie sich auf die drei wichtigsten Aktionen.

**Schritt 2:** Auswahl eines Campingplatzes Der Lageplan gibt euch einen Überblick über die Insel. Es gibt: " trinkbares Wasser in einem Bach, der zum Meer führt, ..." essbare Früchte in einem dicht bewaldeten Gebiet, " eine Lagune mit einem großen Angebot an Fischen und Krebsen, " einen Berg, mit zahlreichen Felsnischen und kleineren Höhlen. Entscheiden Sie sich nun in Ihrer Kleingruppe für einen Ort, an dem Sie Ihr Lager für die unbestimmte Zeit bis zur Rettung aufschlagen wollen. Bezieht folgende Aspekte in eure Überlegungen ein: Schutz vor Sonne und Sturm, Entfernung zu Wasser- und Nahrungsquellen, mögliche Rettung durch vorbeifahrende Schiffe oder Flugzeuge.

**Die zweite Phase des Spiels:** Organisation des Zusammenlebens und mögliche Rettung

**Schritt 3:** Organisation des Zusammenlebens Jeder von Ihnen hat sicherlich seine eigenen Vorstellungen, wie das Zusammenleben der gesamten Gruppe auf der Insel aussehen soll, damit Sie die Zeit bis zur Rettung überstehen kann. Deshalb müssen Sie Vereinbarungen treffen, die das Überleben sichern und das Zusammenleben regeln. Überlegen Sie sich, welche Aufgaben jeden Tag erledigt werden müssen, und tragen Sie diese in das Protokollblatt ein. Denken Sie daran, dass Sie für die gesamte Gruppe planen - weisen Sie also den Teams bestimmte Aufgaben zu oder benennen Sie bestimmte Personen. Bevor Sie die Planung abschließen, folgen Sie Schritt 4.





## SPIELREGELN - GESTRANDET AUF EINER INSEL

Arbeitsblatt

### THE COURSE OF THE GAME

**Schritt 4:** Maßnahmen zur Entdeckung und Rettung, Natürlich hofft jeder auf eine frühzeitige Rettung durch vorbeifahrende Schiffe oder Helfer aus der Luft. Aber wie kann man auf der Insel auf sich aufmerksam machen? Wenn Sie sich für ein Signalfeuers entscheiden (mit einem Lichtsignal in der Nacht und einem Rauchsignal am Tag), müssen Sie vier Personen am Tag und zwei in der Nacht für die Aufrechterhaltung des Feuers einplanen und dies bei der Aufteilung der anderen Teams berücksichtigen. Haben Sie noch andere Ideen, wie Sie Ihre Entdeckung und Rettung möglich machen können?

Die dritte Phase des Spiels: Entscheidungsprozesse und Regeln für Konflikte

**Schritt 5:** Entscheidungsprozesse Jetzt haben Sie schon einige Entscheidungen für die ganze Gruppe der Gestrandeten getroffen. Denken Sie darüber nach, welche Erfahrungen Sie bisher gemacht haben. Seien Sie zufrieden oder sollten einige Dinge anders gemacht werden? Bis zur Rettung können Monate vergehen. Was sollte als nächstes geschehen? Wählen oder ernennen Sie einen einzelnen Leiter oder eine Führungsgruppe? Welche Befugnisse sollen diese Personen haben? Werden sie kontrolliert und wenn ja, von wem und wie? Oder werden in Zukunft alle wichtigen Dinge in der gesamten Gruppe besprochen? Wie werden dann die Entscheidungen getroffen? Es gibt also eine ganze Reihe wichtiger Entscheidungen für die Zeit auf der Insel zu treffen.

**Schritt 6:** Umgang mit Konflikten In keiner Gruppe ist immer alles harmonisch - und schon gar nicht in einer solchen Ausnahmesituation. Stellen Sie Vermutungen darüber an, welche Konflikte während Ihres Aufenthalts auf der Insel auftreten könnten. Überlegen Sie, wie Sie mit diesen Konflikten umgehen wollen. Wie können Sie Streitigkeiten vorbeugen? Wie wollen Sie Konflikte regeln, die sich nicht verhindern lassen? Halten Sie das Ergebnis Ihrer Überlegungen und Ihre Beobachtungen über Ihre Entscheidungsprozesse in dieser Phase des Spiels auf dem Protokollbogen fest.





## SPIELREGELN - GESTRANDET AUF EINER INSEL

Arbeitsblatt

### THE COURSE OF THE GAME

#### **Die vierte Phase des Spiels:** Reagieren auf Konflikte (Ereigniskarten)

Die Ereigniskarten beschreiben Situationen und Konflikte, die das Zusammenleben auf der Insel und die von euch entworfene Organisationsform auf die Probe stellen. Diskutieren Sie die Ereignisse in der Kleingruppe und entscheiden Sie, wie Sie mit dieser Situation umgehen wollen - ggf. können Sie die Konflikte zum Anlass nehmen, die bisher erarbeiteten Strukturen zu verändern.

#### **Die fünfte Phase des Spiels:** Auswertung im Plenum

In dieser letzten Phase des Spiels stellen alle Kleingruppen ihre Entscheidungen und Organisationsstrukturen im Plenum anhand der Protokollbögen vor. Hier können die verschiedenen Modelle des Zusammenlebens verglichen, diskutiert, gewürdigt und kritisiert werden. Dabei werden sicherlich interessante Fragen auftauchen, die Sie weiter diskutieren können: Was haben Sie über das Zusammenleben von Gruppen und Gesellschaften gelernt? Wie denken Sie nun über zentrale Aspekte wie Gerechtigkeit, Macht, Gewalt, Recht, Sozialverhalten, Privateigentum? An welchem Punkt wurde die Situation auf der Insel politisch? Und was ist überhaupt Politik?

