

## Ausführliche Anleitung Weltivity



### Idee

Moderiert von einer Spielleitung versuchen drei Teams innerhalb von 90 Minuten das Spielfeld zu umrunden, Aufgaben in den Bereichen Klima, Frieden, Gerechtigkeit, Ernährung und Konsum zu lösen und rechtzeitig über die Ziellinie ziehen. Im Spiel ist deshalb die Zeit der größte Gegner. Schnelligkeit und Präzision sind Trumpf.

### Vor dem Spiel

Die Spielleitung macht sich vor Spielbeginn mit den wenigen Regeln, besonders aber mit dem Ablauf einer Konferenz und der Benutzung der App bekannt.

### Spielvorbereitung:

- Kleingeschnittenes Obst, Gemüse und Trinkwasser bereithalten. Wird evtl. beim Punkt „Schicksale“ benötigt.
- Spielfeld ausbreiten.
- Spielsteine in Startposition bringen.
- Würfel bereitlegen.
- Drei Teams von 2-5 Personen bilden.
- Jedem Team eine farbige Spielfigur zuweisen.
- Den Teams die Spielidee erklären.

Es kann losgehen: Das in der Summe des Lebensalters jüngste Team fängt an und beginnt mit dem Schicksal.

## Schicksale

The infographic displays a vertical list of six dice outcomes and their corresponding fates for Team Lila. At the top, three player icons (purple, green, yellow) are shown. Below them is a red bar with the time '1:29:26'. The text 'Team Lila würfelt jetzt ein Schicksal.' is centered. Each fate is preceded by a blue square icon with white dots representing the dice roll.

- Reichhaltige Ernährung** (1 dot): Dem Team stehen Obst, Gemüse und sauberes Wasser während des Spiels zur Verfügung.
- Eingeschränkte Grundrechte** (2 dots): Das Team muss Mitspieler\*innen darum bitten, für sie zu würfeln.
- Hochwertige Bildung** (3 dots): Das Team erhält am „Info“-Punkt zwei Informationen. Die Spielleitung achtet darauf, dass ausschließlich dieses Team die Informationen erhält. Die Informationen werden nicht laut vorgelesen.
- Armut** (4 dots): Das Team darf nur 1x im gesamten Spiel mit einem der „Reise“-Punkte reisen.
- Instabile Energieversorgung** (5 dots): Würfelt das Team eine 1, setzt es die nächste Runde aus.
- Infrastruktur** (6 dots): Das Team darf im Gegensatz zu den anderen Teams die Würfelaugenzahl aufteilen. Beispiel: Die Gruppe würfelt eine 5 und zieht die Spielfigur 3 Felder nach vorne und 2 Felder zurück.

Für jedes Team wird per Würfelwurf ein Schicksal ermittelt. So bestimmt der Zufall, ob ihr es leichter oder schwerer haben werdet. Es ist nicht möglich, dass zwei Teams das gleiche Schicksal trifft.

## Würfeln

Die Teams würfeln reihum.

Die Spielfigur kann je nach Würfelaugenzahl entweder vorwärts oder rückwärts bewegt werden.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Das Ziel muss mit einer exakten Würfelzahl getroffen werden.

Wird eine Sechs gewürfelt, kann die Spielfigur direkt auf den jeweils nächstgelegenen **Aktionspunkt** (Info, Aufgaben, Konferenz, Reise, Chance) rücken.

## Aufgabe



Jedes Team muss alle fünf Aufgabenfelder besuchen und die jeweilige Aufgabe erfolgreich bewältigen. Es ist egal in welcher Reihenfolge die Aufgaben gelöst werden. Kann ein Team eine Aufgabe nicht lösen, wird die Aufgabe in der jeweiligen Teamansicht geparkt. Das Team hat beim Besuch der „Chance“-Felder einen erneuten Versuch die Aufgabe zu lösen. Daher darf die Spielleitung die richtige Antwort nicht direkt verraten. Nicht gelöste Aufgaben finden sich in der Teamansicht des jeweiligen Teams. Die Teamansicht wird durch das Antippen der jeweiligen Spielfigur im Hauptmenü erreicht.

## Konferenz

Wer seine Spielfigur auf einen Konferenzpunkt rückt, ruft alle Mitspieler\*innen zu einer Konferenz ein, die maximal 10 Minuten dauert.

1. Die Spielleitung liest das Thema der Konferenz und die Problemstellung vor.
2. Jedes Team überlegt sich intern **eine** Forderung an Politik und Gesellschaft.
3. Die drei Forderungen werden von den Teams vorgetragen und kurz begründet.
4. Über die Forderungen wird abgestimmt. Das geht so:
  - Jedes Team liest noch einmal seine Forderung vor.
  - Die Teams stimmen sich geheim darüber ab, welcher der drei Forderungen sie zustimmen werden. Dazu wird der schwarze Spielstein gebraucht.
  - Die Spielleitung zählt **drei-zwei-eins- jetzt**. Bei **jetzt** legt ein Teammitglied die flache Hand vor sich ab. Achtung! Es darf niemand merken, ob sich der schwarze Spielstein unter der Hand befindet!
  - Beim Kommando **Hand hoch** lüften die Spieler die Hand. Befindet sich unter der Hand der schwarze Spielstein, wird der Forderung zugestimmt. Es ist auch möglich der eigenen Forderung zuzustimmen.
5. Stimmen mindestens zwei Teams einer Forderung zu, gilt das als Einigung.
6. Das heißt noch lange nicht, dass die Politik die Forderung umsetzt. Das wird durch Würfeln geklärt. Würfelt das Team dessen Forderung zur Diskussion steht, eine drei oder eine höhere Zahl
  - wird die Forderung umgesetzt und dem Team eine der fünf Aufgaben gutgeschrieben.
  - Zusätzlich bekommen alle Teams auf die 90 Minuten Spielzeit eine Zeitgutschrift von 5 Minuten.

## Weitere Aktionsfelder



Trifft eine Spielfigur auf einen Infopunkt, erhalten die Gruppen hilfreiche Informationen für den weiteren Spielverlauf. Diese werden in der Regel laut vorgelesen. Infopunkte können, müssen aber nicht angesteuert werden. In der Teamansicht sind alle bereits erhaltenen Infokarten des jeweiligen Teams hinterlegt und können dort erneut abgerufen werden.



Kann eine Aufgabe auf Anhieb nicht erfüllt werden, erhält das Team beim Besuch des „Chance“-Feldes einen erneuten Versuch. Dazu wählt die Spielleitung in der Teamansicht das jeweilige Team aus und kann dort auf die vorher nicht gelösten Aufgaben zugreifen.



Trifft eine Spielfigur auf einen „Reise“-Punkt, kann sie auf jeden anderen „Reise“-Punkt des Spielfeldes reisen.

## News

Von Zeit zu Zeit und unvorhersehbar, aber mit einem Tonsignal versehen erhält die Spielleitung eine aktuelle News oder kann proaktiv News über den „News“-Button einsehen und sie den Teams vorlesen.



## Spielende



Das Spiel ist zu Ende, wenn der Timer nach 90 Minuten klingelt. Die Gesamtgruppe hat gewonnen, wenn alle Teams mit ihrer Spielfigur die Ziellinie überquert haben.

Das Spiel ist zwar vorbei, doch die Diskussion um unsere Zukunft auf der Erde kann beginnen.

Vielen Dank für das Spielen von Weltivity!

## Feedback

Bitte hinterlasst uns ein **Feedback** auf:

<https://www.surveymonkey.de/r/77FVQBQ>

**Info**  
Hier wird die Themenkomplexität der Konferenz für die verschiedenen Spielpläne dargestellt. Hier sind die verschiedenen Spielpläne aufgelistet, die in der Konferenz verwendet werden. Die Spielpläne sind: Info, Konferenz, Reise, Chance, Konsum, Frieden, Info, Konferenz, Reise.

**Info**  
Hier wird die Themenkomplexität der Konferenz für die verschiedenen Spielpläne dargestellt. Hier sind die verschiedenen Spielpläne aufgelistet, die in der Konferenz verwendet werden. Die Spielpläne sind: Info, Konferenz, Reise, Chance, Konsum, Frieden, Info, Konferenz, Reise.

**Info**  
Hier wird die Themenkomplexität der Konferenz für die verschiedenen Spielpläne dargestellt. Hier sind die verschiedenen Spielpläne aufgelistet, die in der Konferenz verwendet werden. Die Spielpläne sind: Info, Konferenz, Reise, Chance, Konsum, Frieden, Info, Konferenz, Reise.

**Info**  
Hier wird die Themenkomplexität der Konferenz für die verschiedenen Spielpläne dargestellt. Hier sind die verschiedenen Spielpläne aufgelistet, die in der Konferenz verwendet werden. Die Spielpläne sind: Info, Konferenz, Reise, Chance, Konsum, Frieden, Info, Konferenz, Reise.

Weitere Informationen zum Projekt finden sich hier: <https://www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/weltivity/>

Das Projekt „Weltivity“ wurde vom Landesjugendpfarramt der Evangelischen Jugend der Pfalz, dem Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der EKHN und der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung entwickelt und durch den Kinder- und Jugendplan (KJP) des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.



Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend