

Teil 1 - Das »Schiffbruch-Spiel«

- Absicht:** Einstieg in das Thema »Werte« durch ein Rollenspiel, dass die Teilnehmer in die Lage versetzen sollte, unterschiedliche Handlungsantriebe zu erkennen und zu vergleichen. Das Spiel beweist, dass nur bedingungsloser gegenseitiger Respekt für alle Beteiligten langfristig die größte Zufriedenheit bringt.
- Aufwand:** Vorbereitung groß, Aktion mind. 3 Stunden - aber es lohnt sich!
- Ort:** Wald oder Wiese, Sitzgelegenheit
- Materialien:** Spielunterlagen, 2 Messer, 1 Beil, 1 Hammer, ein paar Nägel, Schüssel, Stock mit Faden (als symb. Angel), Päckchen Spielgeld (z.B. Monopoly), alte Decke, ein paar Medikamentenschachteln, Feuerzeug, alte Jacke, großer Müllbeutel, Paket Nudeln, 6 Becher, weiße Bohnen, rote Bohnen, Blatt Papier und Stift, große Pappe, Filzschreiber, Krawatte, Halstuch, gelbe Schärpe (o.ä.), weißer Kittel, Sonnenbrille, Baseballkappe

Vorbereitung:

Der Spielleiter muss vor dem Spieltag die Materialien zusammentragen, die Spielunterlagen ausdrucken und die Aufgabenzettel ausschneiden. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die Zettelchen nicht durcheinander geraten!

Da dieses Rollenspiel sehr komplex ist, erfordert es vom Spielleiter eine sehr gründliche Vorbereitung und von den Mitspielern einiges an Konzentration! Es kommt demnach entscheidend auf die Stimmung der Gruppe an: Zuviel Unruhe, Zeitdruck, Konflikte o.ä. müssen vermieden bzw. vorher gelöst werden. Manchmal kann es sinnvoll sein, ein schnelles und einfaches Bewegungsspiel voranzustellen.

Die Materialien sollten vom Spielleiter vorher geordnet bereitgelegt werden, jedoch so, dass die Kinder sich nicht direkt neugierig auf die Dinge stürzen. Für jede Rolle wird eine Schüssel mit entsprechender Aufschrift benötigt, in denen nach jeder Runde die Bohnen als Spielpunkte zur Auszählung gesammelt werden können.

Zu Beginn kann direkt mit dem einleitenden Text begonnen werden, der durch die enthaltene Fantasy-Geschichte bereits den Sinn und den groben Ablauf des Spieles erklärt.

Anschließend müssen die Regeln des Spieles erklärt und besprochen werden, bevor es losgehen kann. Nur eine exakte Einhaltung der Regeln führt zum Spielerfolg!

Verlauf:

1. Einleitender Text

Hat jemand von Euch schon einmal die folgende Situation erlebt?:

»Du kommst zu einer Gruppe unbekannter Leute, die fröhlich miteinander reden. Überall ist Lächeln und Lachen, immer wieder wechseln die Leute den Platz, um andere zu begrüßen und schon nach wenigen Minuten kommt jemand auf Dich zu und fragt, ob Du neu bist, woher Du kommst und welche Interessen Du hast.« (...) - **Kurze Diskussion**

Oder habt Ihr es eher so erlebt?:

»Du kommst zu einer Gruppe unbekannter Leute, die miteinander tuscheln, verstohlen finstere Blicke tauschen, in kleinen Gruppen stehen, die offensichtlich mit den anderen Gruppen keinen Kontakt haben wollen. Nur selten hört man ein Lachen und außer einigen skeptischen Blicken kehren Dir alle den Rücken zu. Niemand kümmert sich um Dich und Du würdest am liebsten sofort wieder gehen« (...) - **Kurze Diskussion**

Es ist offensichtlich so, dass manchmal ein guter Geist die Gruppe beherrscht und manchmal ein weniger guter. Genauso gibt es Schulklassen, an die die Lehrer sich jahrelang mit Freuden erinnern und andere, die sie am liebsten schnell wieder vergessen würden. Der Geist, von dem ich hier spreche, ist natürlich kein Gespenst in weißen Bettlaken, sondern die Grundstimmung der beteiligten Leute, die sich auf seltsame Weise zu einer Art Gruppenstimmung mischt. Doch nun zu unserem Spiel, bei dem gute Schauspieler gefragt sind!

Es war einmal ein großer Geist, der unendliche Macht über die Menschen hatte, indem er den Leuten unterschiedliche Vorstellungen in die Gedanken schickte, nach denen sich die Leute dann bei allem Denken und Handeln richteten, ohne dass sie wussten, dass der Geist seine Finger im Spiel hat. Für den großen Geist war es ein nie endendes lustiges Spiel, den Menschen die verrücktesten Vorstellungen einzuimpfen und zu sehen, wie die Leute dann reagierten. Wenn er jemandem die Vorstellung gab, er sei Supermann, dann konnte es passieren, dass dieser Mensch sich auf sein Motorrad schwang und wie irre mit einem super Gefühl über die Autobahn raste, um seine Freundin vor der bösen Langeweile zu retten. Nicht selten geschah so jemandem dann ein schwerer Unfall. Oder der Geist säte Gier und der Mensch stopfte sein Zimmer mit tausenderlei Dingen zu, die er ständig bewachen musste, da er Angst vor Dieben oder Feuer hatte. Fällt Euch noch etwas ein, welche Vorstellungen der Geist in die Leute legte? - **Kurze Diskussion**

So gab es die unterschiedlichsten Menschen, je nachdem, welche Vorstellungen der Geist sich überlegt hatte. Irgendwann war der große Geist bei einem befreundeten Geist eingeladen und erzählte ihm von seinen Taten. Dieser fragte nach einer Weile: »Hast Du schon einmal probiert, allen Leuten einer Gruppe die gleiche Vorstellung einzuimpfen und dann geschaut, was passiert?« Der Freund war nämlich der Zeitgeist und konnte bestimmen, wann was auf der Erde geschah. Er fuhr fort: »Was hältst Du von dieser Idee: Ich verursache einen Schiffbruch im Ozean und Sorge dafür, dass sechs ganz unterschiedliche Leute, die sich nicht kennen, das Unglück überleben und auf einer einsamen Insel stranden. Dann kommt Dein Einsatz! Du setzt allen die gleiche Vorstellung in den Kopf und wir schauen nach, was die Leute so tun, um zu überleben und verschiedene Probleme zu lösen, die wir ihnen stellen. Und dann kommt der Trick 17: Anschließend drehe ich die Zeitschraube rückwärts und wir fangen wieder bei dem Schiffbruch von vorn an. Dann jedoch pflanzt Du den Leuten eine andere Vorstellung ein und wir beobachten erneut, wie sie sich verhalten. Nun, und wenn Du willst, machen wir das Ganze noch ein drittes Mal.« Der große Geist war begeistert und sagte: »Klasse Idee! Aber beim dritten Versuch lasse ich die Leute mal so wie sie sind und pflanze ihnen gar nichts in die Köpfe. Dann haben wir noch einen besseren Vergleich! - Und wie werten wir die Experimente aus?« »Ganz einfach,« sagte der Zeitgeist, »wir nehmen dazu meine Gefühlsbohnen...« »Genau! Und beim sonntäglichen Geistertreffen lassen wir die anderen Geister raten, welche Vorstellungen ich den Menschen bei jeder Runde als 'Beweggründe' eingeimpft habe.«

Gesagt, getan! Die beiden Freunde einigten sich auf einen Termin für das Experiment und legten noch fest, dass die Menschen ihre Probleme alleine lösen müssten, ohne Eingriff der Geister...

2. Spielregeln

- Es werden mindestens sechs aktive Mitspieler benötigt. Bei fünf Kindern kann der Spielleiter eine Rolle übernehmen. Bei mehr Kindern werden die überzähligen zu »Beobachtern und Auswertern«
- Es werden drei voneinander unabhängige Runden gespielt, bei der die Rollen jeweils getauscht werden können. Man kann das Spiel auch auf drei (möglichst aufeinanderfolgenden) Tage verteilen
- Die Aufteilung der Rollen kann vom Leiter je nach Charakter der Mitspieler zugeteilt werden, um einen reibungsloseren Spielablauf zu erwarten
- Jede Spielszene sollte nicht länger als drei Minuten dauern (je nach Entwicklung jedoch flexibel handhaben!)
- Die Materialien teilen sich auf in Erkennungszeichen und symbolische Gegenstände (siehe »Rollen«), sowie in »Glücksbohnen« und »Blödbohnen« zur Bewertung der Spielrunden.
- Vor jeder Spielrunde müssen die Mitspieler versuchen, sich genau auf ihre Rolle - auf die Person und den Charakter - einzustellen.
- Beim Spiel muss immer genau die Anweisung auf dem aktuellen Aufgabenzettel befolgt werden. Lediglich, wenn dort einmal »Entscheide Dich!« o.ä. steht, ist freie Entscheidung gefragt. Es bedeutet, dass andere Mitspieler demjenigen irgendein Angebot machen werden, auf das er im Sinne seiner Rolle reagieren soll.
- Die folgende Beschreibung der Spielauswertung muss vor dem Spiel ausführlich erklärt werden!

3. Spielauswertung

Nach jeder Szene (von denen vier eine ganze Runde ergeben) müssen die Spieler sich selbst und alle anderen Mitspieler bewerten. Dieser Vorgang ist von entscheidender Bedeutung für den Spielerfolg und muss daher mit dem nötigen Ernst ausgeführt werden! Daher auch die »Einschwörung« durch den Spielleiter vor Beginn des Spieles.

Zuerst soll jeder beurteilen, wie »er« - bezogen auf den Charakter der gespielten Person! - sich nach der Szene gefühlt hat. Hat er seine Ziele erreicht? Waren die anderen nett zu ihm? Wurde er von den anderen gebraucht? Je nach Einschätzung kann der Spieler sich 0 bis 5 weiße »Glücksbohnen« geben, mit denen er seinen Gemütszustand bewertet. Je mehr Bohnen, desto besser hat er sich gefühlt.

Anschließend soll sich jeder Spieler Gedanken über alle anderen Mitspieler machen. (Am besten gelingt diese Aufgabe, wenn der Spielleiter den Vorgang koordiniert und jede zu beurteilende Person nochmal kurz vorstellt.) War der eine nett zu mir? Hat mir der andere geholfen? Habe ich von dem überhaupt etwas mitbekommen? Hat der genervt? u.s.w. Ist die Entscheidung jeweils getroffen, vergeben die Mitspieler dem Genannten ihre Sympathiepunkte in Form von 0 bis 3 weißen »Glücksbohnen« oder 0 bis 3 roten »Blödbohnen«. Beispiel: War jemand supernett zu einem anderen Mitspieler, bekommt er von demjenigen 3 weiße Bohnen. Von einem anderen bekommt er jedoch eine rote Bohne, weil er zu demjenigen nicht so nett war.

Alle Bohnen werden in den persönlichen Schälchen gesammelt. Nach jeder beendeten Runde werden die weißen Bohnen als Pluspunkte addiert und anschließend von der Summe die roten Bohnen abgezogen. Der ermittelte Wert wird vom Spielleiter in eine Tabelle aller Mitspieler eingetragen.

Am Ende jeder Runde kann so neben den »Glückswerten« jedes einzelnen Mitspielers durch Addition aller Punkte der »Glückswert« der ganzen Gruppe ermittelt werden. Am Ende der letzten Runde kann schließlich festgestellt werden, in welcher Runde sich sowohl jeder einzelne, als auch die ganze Gruppe am wohlsten gefühlt hat. Dazu später mehr ...

4. Die Rollen

Geschäftsmann:

- ∞ Er ist ideenreich, bequem und ungeschickt
- ∞ Er hat 2 Messer, viel Geld und eine Decke gerettet

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Geschäftsmann und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Geschäftsmann von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Geschäftsmann den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

Zimmermann:

- ∞ Er ist sehr stark, mutig, aber weiß sehr wenig
- ∞ Er hat einen Hammer, eine Axt und eine Kiste Nägel gerettet

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Zimmermann und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Zimmermann von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Zimmermann den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

Arzt:

- ∞ Er ist gebildet, bequem und geschickt
- ∞ Er hat Medikamente, einen Topf und ein Feuerzeug gerettet

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Arzt und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Arzt von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Arzt den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

Bäcker:

- ∞ Er ist ängstlich, vorsichtig und fleißig
- ∞ Er hat eine Zeltplane und Lebensmittel gerettet

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Bäcker und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Bäcker von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Bäcker den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

Mönch:

- ∞ Er ist angstlos, zurückhaltend und bescheiden
- ∞ Er hat keine Gegenstände

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Mönch und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Mönch von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Mönch den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

Dieb:

- ∞ Er ist mutig, hinterlistig und geschickt
- ∞ Er hat eine Angel und eine Jacke gerettet

Beachte unbedingt Folgendes:

- Mache immer genau das, was auf dem Handlungszettel steht!!!
- Wenn auf dem Handlungszettel **Entscheide Dich!** steht, warte ab, welche Angebote Dir von jemand anderem gemacht werden
- Versuche Dich für die Beurteilung Deiner eigenen Rolle in die Person hineinzusetzen, die Du spielst! Welche Wünsche hat der Dieb und wie fühlt er sich wohl nach dieser Spielrunde? Hat er seine Ziele erreicht oder nur ein bisschen oder gar nicht? Du kannst dann zwischen 0 bis 5 weiße Glücksbohnen wählen, um dieses Gefühl zu bewerten. 0 = miserable Laune, 1 = schlechte Laune, 2 = eher schlechtere Laune, 3 = eher bessere Laune, 4 = gute Laune, 5 = super Laune
- Bei der Beurteilung der anderen Mitspieler sollst Du entscheiden, was der Dieb von denen hält. Dazu gibt es weiße Gutbohnen oder rote Blödbohnen. Wenn Du meinst, dass der Dieb den anderen nach der Runde absolut nicht leiden kann, gibst Du 3 Blödbohnen. Wenn es mit dem anderen jedoch super gelaufen ist, gibst Du 3 Gutbohnen. Dazwischen gibt es natürlich auch 2 Blödbohnen oder 1 Gutbohne u.s.w. Beachte: **JEDER MITSPIELER MUSS BEURTEILT WERDEN!**

ACHTUNG: Für Dich gilt: Alle geklauten Dinge nach jeder Runde zurückgeben!

5. Der Spielverlauf

Wie bereits in der Vorgeschichte erwähnt wurde, finden insgesamt drei unterschiedliche Spielrunden statt. Jede Runde ist in vier Szenen unterteilt, die jeweils zusammenhängend gespielt werden. Vor jeder Szene erklärt der Spielleiter die vorherrschende Situation und bittet die Kinder, sich darauf einzustellen.

Dann werden die Aufgabenzettel zu der aktuellen Szene verteilt und die Kinder bekommen Gelegenheit, die Texte auswendig zu lernen und Verständnisfragen zu stellen. Dabei muss jeder Spieler seine Aufgabe vorerst vor den anderen geheimhalten!

Auf ein Startzeichen beginnt die Szene, indem die Spieler ihre Rollen / Aufgaben erledigen, die auf den Zetteln vorgegeben sind. Während des Spieles sollte der Spielleiter nicht mehr eingreifen. Er und evtl. weitere Beobachter müssen versuchen, möglichst viele Spieler zu beobachten, um anschließend bei der Beurteilung helfen zu können. Die Szene ist beendet, wenn der Spielleiter merkt, dass alle fertig sind und sich kein freies Rollenspiel mehr entwickelt. Er gibt dann ein Stoppzeichen.

Nach dem Spielen einer Szene wird noch **n i c h t** darüber diskutiert, welcher »Geist« das Handeln beherrschte. Es findet lediglich die unter Punkt 3. beschriebene Bewertung statt.

Folgende Szenen sind in jeder Spielrunde zu spielen:

1. Ankunft: Die Schiffbrüchigen lernen sich kennen / Die vorhandenen Probleme werden festgestellt / Es wird nach ersten Lösungen gesucht
2. Sturm: Ein Sturm mit Starkregen geht nieder / Dabei geht dem Bäcker das Feuer aus / Ein Baum fällt auf die Hütte des Arztes, die dabei zerstört wird
3. Angriff: Feindliche Eingeborene greifen an / Der Mönch wird dabei verwundet und muss liegenbleiben / Der Geschäftsmann wird gefangengenommen (kann sich aber aus der Entfernung noch mit den anderen Mitspielern verständigen)
4. Entdeckung: Jemand hat ein seetüchtiges Boot gefunden / Doch es bietet nur Platz für maximal vier Personen

Der Spielleiter sollte genügend Zeit darauf verwenden, die jeweilige Situation vor einer Szene spannend und mitfühlbar zu beschreiben. Je besser das gelingt, umso besser können die Spieler sich in ihre Rollen hineinversetzen!

Wie gesagt, bestimmt bei jeder Runde ein anderer »Geist« das Denken und Handeln der Beteiligten. Nachdem die vier Szenen einer Runde beendet sind, sollen die Kinder beschreiben, welcher »Geist« herrschte. (Der Spielleiter darf übrigens vor dem Abschluss einer Runde keine Tipps dazu geben!) In einer kurzen Diskussion soll dieser »Geist« näher definiert werden. Welche Beweggründe leiteten die einzelnen Personen? Welche Auswirkungen hatte das auf das Wohlbefinden der Schiffbrüchigen und der ganzen Gruppe?

Die Ergebnisse können vom Spielleiter in Stichworten auf einer großen Pappe festgehalten werden. Vor allem anderen wird die Kinder jedoch die »Bohnen-Auswertung« interessieren, so dass nicht zu lange diskutiert werden sollte. Dazu braucht der Spielleiter nur die entstandenen Zahlenwerte preiszugeben, die er auf der Tabelle vermerkt hat. Es ist sinnvoller, nach der Auswertung weiter zu diskutieren - bis die Kinder auf die nächste Szene drängen...

Sollte das Spiel in mehreren Tagen durchgeführt werden, ist es unbedingt notwendig, bei der abschließenden Auswertung und Diskussion die Ergebnisse der letzten Runden mit einzubeziehen. Nur so ergibt sich ein nachhaltiges »Aha-Erlebnis«, bei welchem Verhalten es den Schiffbrüchigen am besten erging.

Im Folgenden finden Sie die Zettel für die Spielszenen. Die erste Ziffer bezeichnet die Runde, die zweite Ziffer die Szene. Dahinter steht, wer den Zettel bekommt.

1.1.-Geschäftsmann:

Behalte Deine Dinge für Dich!

Versuche den Zimmermann durch Geld und andere Versprechungen Deiner Wahl dazu zu bewegen, Dir eine Hütte zu bauen

1.1.-Zimmermann:

Behalte Deine Dinge für Dich!

Wenn der Geschäftsmann Dir ein Angebot macht, handle gute Bedingungen aus und nimm es anschließend an

1.1.-Arzt:

Behalte Deine Dinge für Dich!

Biete dem Bäcker die Zusammenarbeit an Du zuständig für die Gesundheitsversorgung und er für die Nahrungszubereitung. Aber denke an Deinen eigenen Vorteil!

1.1.-Bäcker:

Behalte Deine Dinge für Dich!

Nimm alle Angebote an, die Du bekommst ohne viel nachzufragen

1.1.-Mönch:

Störe das Gespräch vom Arzt und dem Bäcker, indem Du Dich in ihre Nähe setzt, traurig mit dem Kopf schüttelst und ab und zu OM betest

1.1.-Dieb:

Behalte Deine Dinge für Dich!

Versuche unauffällig, die Gegenstände vom Geschäftsmann und vom Zimmermann zu stehlen

1.2.-Geschäftsmann:

Versuche den Arzt bei Dir gegen Bezahlung wohnen zu lassen. Stelle ihm dafür spätere Vorteile in Aussicht

1.2.-Zimmermann:

Biete dem Arzt an, gegen Bezahlung seine Hütte wieder aufzubauen

1.2.-Arzt:

Entscheide Dich, wenn Du zwei Angebote bekommen hast

1.2.-Bäcker:

Versuche dem Arzt Mehl anzubieten, damit er Dir sein Feuerzeug leiht. Wenn beim Arzt noch andere Leute sind, bedenke, dass der Bäcker eine ängstliche und zurückhaltende Natur hat!

1.2.-Mönch:

Sage mehrmals langsam »Hilfe enthält den Lohn in sich selbst!« und versuche damit und mit Erklärungen, den Dieb zu bewegen, dass der Arzt und der Bäcker Hilfe brauchen

1.2.-Dieb:

Entscheide Dich für das Gespräch, dass Dir Mönch anbietet oder versuche, Ihn loszuwerden und wieder auf Diebestour zu gehen

1.3.-Geschäftsmann:

Du bist zwar gefangen, kannst aber den anderen ein paar mal zurufen: Rettet mich! Jedem, der mir hilft, gebe ich ... (kannst Du Dir selber überlegen)

1.3.-Zimmermann:

Lass niemanden an Dich und Deine Dinge ran und stehe kampfbereit

1.3.-Arzt:

Versuche den Zimmermann dazu zu bewegen, Dir bei der ärztlichen Versorgung des Mönches zu helfen

1.3.-Bäcker:

Gehe zum Dieb und frage bettelnd, ob er Dich und Deine Lebensmittel beschützt, damit sie nicht in die Hände der Eingeborenen fallen

1.3.-Mönch:

Sage langsam und monoton immer wieder »Nur Liebe ist Wahrheit«

1.3.-Dieb:

Versuche dem Zimmermann die Axt zu stehlen, indem Du ihn irgendwie ablenkst und auf die Eingeborenen aufmerksam machst

1.4.-Geschäftsmann:

Überlege Dir, welche drei Leute Dich am wenigsten stören und versuche sie mit Geld heimlich zu überzeugen, mit Dir gemeinsam im Boot zu fliehen

1.4.-Zimmermann:

Überlege Dir, welche drei Leute Dich am wenigsten stören und versuche sie mit Deinen Fähigkeiten als Zimmermann heimlich zu überzeugen, mit Dir gemeinsam im Boot zu fliehen

1.4.-Arzt:

Überlege Dir, welche drei Leute Dich am wenigsten stören und versuche sie mit Deinen Fähigkeiten als Arzt heimlich zu überzeugen, mit Dir gemeinsam im Boot zu fliehen

1.4.-Bäcker:

Überlege Dir, welche drei Leute Dich am wenigsten stören und versuche sie mit Deinen Dingen unter Betteln und Heulen - heimlich zu überzeugen, mit Dir gemeinsam im Boot zu fliehen

1.4.-Mönch:

Sitze nur da, meditiere und beobachte das Geschehen. Reagiere auf nichts!

1.4.-Dieb:

Versuche dem Bäcker das Mehl zu stehlen und dem Geschäftsmann ein Messer

2.1.-Geschäftsmann:

Behalte Deine Dinge!

Versuche alle anderen dazu zu bewegen, eine Art Firma des Überlebens zu gründen, bei der Du der Chef bist und die anderen bezahlst

2.1.-Zimmermann:

Behalte Deine Dinge!

Wenn der Geschäftsmann mit einem Angebot kommt, bestehe darauf, dass Dir der höchste Lohn zusteht, da du als Zimmermann der einzige bist, der Hütten bauen kannst

2.1.-Arzt:

Behalte Deine Dinge!

Wenn der Geschäftsmann mit einem Angebot kommt, bestehe darauf, dass Dir der höchste Lohn zusteht, da du als Arzt der einzige bist, der die Gesundheit aller erhalten kann

2.1.-Bäcker:

Stelle alle Deine Dinge und Deine Fähigkeiten als Bäcker zur Verfügung und bitte die anderen als Gegenleistung nur um Schutz und Hilfe ohne Bezahlung

2.1.-Mönch:

Sage langsam immer wieder vor Dich hin: »Ohne Liebe endet kein Leid!«

2.1.-Dieb:

Behalte Deine Dinge.

Wenn der Geschäftsmann mit einem Angebot kommt, bestehe darauf, dass Dir der höchste Lohn zusteht, da du dann mit dem Stehlen aufhören würdest

2.2.-Geschäftsmann:

Biete dem Arzt einen Kredit an, mit dem er den Aufbau der Hütte durch den Zimmermann bezahlen könnte

2.2.-Zimmermann:

Biete dem Arzt an, ihm die Hütte gegen Bezahlung wieder aufzubauen. Mache ihm jedoch klar, dass das einiges kostet!

2.2.-Arzt:

Du bekommst zwei Angebote: Entscheide Dich!

2.2.-Bäcker:

Entscheide Dich, wenn Du ein Angebot bekommst

2.2.-Mönch:

Biete dem Arzt an, ihm mit Deinen Händen zu helfen, die Hütte eigenhändig wieder aufzubauen. Warne ihn vor dem Kreditangebot vom Geschäftsmann und sage dabei: »Leiden wird nicht durch Leiden verringert«

2.2.-Dieb:

Biete dem Bäcker an, ihm gegen ein paar Lebensmittel das Feuerzeug zu besorgen

2.3.-Geschäftsmann:

Du bist zwar gefangen, kannst aber den anderen ein paar mal zurufen: Rettet mich! Jedem, der mir hilft, gebe ich ... (kannst Du Dir selber überlegen)

2.3.-Zimmermann:

Versuche den Dieb zu überzeugen, dass es sinnvoll ist, für alle mitzukämpfen

2.3.-Arzt:

Versuche, den Zimmermann und den Dieb zu überzeugen, den Mönch in ihren Schutz zu nehmen, um ihn ärztlich versorgen zu können

2.3.-Bäcker:

Frage den Mönch, ob Du einen Teil des Mehles als Lösegeld für den Geschäftsmann an die Eingeborenen geben sollst

2.3.-Mönch:

Sage nur regelmäßig: »Liebe ist Wahrheit«

2.3.-Dieb:

Entscheide Dich für eines der Angebote, die Du bekommst

2.4.-Geschäftsmann:

Versuche den anderen wichtige Dinge abzukaufen, die Du für die Reise benötigen würdest

2.4.-Zimmermann:

Versuche den anderen klarzumachen, dass nur du das Boot sicher lenken kannst

2.4.-Arzt:

Entscheide Dich für eines der Angebote

2.4.-Bäcker:

Überlege Dir, welche drei Leute Dich am wenigsten stören und versuche sie mit Deinen Dingen unter Betteln und Heulen - heimlich zu überzeugen, mit Dir gemeinsam im Boot zu fliehen

2.4.-Mönch:

Sage regelmäßig langsam: »Liebe ist Vertrauen. Ich warte hier auf Eure Rückkehr«

2.4.-Dieb:

Versuche die anderen zu überzeugen, den Bäcker auf der Insel zu lassen, da der Mönch ohnehin freiwillig bleibt und der Bäcker nur eine Last sei

3.1.-Geschäftsmann:

Biete Deine 2 Messer als mögliche Jagdwaffen an und bitte darum, die Decke behalten zu dürfen, da Du sehr empfindlich bist. Und dann frage noch, wie Du trotz Deiner Ungeschicklichkeit helfen kannst

3.1.-Zimmermann:

Biete an, Hütten bauen zu können und Waffen für die Jagd herzustellen. Sage aber auch, dass Du von der Jagd nichts verstehst.

3.1.-Arzt:

Biete allen Deinen Topf und Dein Feuerzeug an, sowie selbstverständlich Deine Kenntnisse als Arzt. Schlage vor, der Mönch solle doch wenn er möchte alle Dinge der Gruppe verwalten, damit kein Streit entsteht. Und zuletzt erkläre, dass Du ein wenig von der Jagd verstehst und es zusammen mit jemand anderem sicher gelingen würde

3.1.-Bäcker:

Frage, ob jemand die Zeltplane benötigt und stelle fest, dass Du die Essensplanung und zubereitung übernehmen wirst. Mache allen klar, dass Du große Angst hast und die anderen um ihren Schutz bittest!

3.1.-Mönch:

Entscheide Dich für das Angebot des Bäckers und biete an, die Gruppe nachts zu bewachen und bei Gefahr zu warnen und tagsüber zu helfen, wo Du gebraucht wirst. Beende mit dem Satz: Die Liebe trägt bereits Früchte

3.1.-Dieb:

Erzähle, dass Du bisher ein Dieb warst, weil ... (Denk Dir was aus). Bitte alle trotzdem um ihr Vertrauen und schlage vor, zusammen mit dem Arzt auf die Jagd zu gehen und die Gruppe zu verteidigen, damit niemand Angst haben braucht

3.2.-Geschäftsmann:

Biete dem Bäcker Deine Decke an, bis das Feuer wieder angezündet ist. Sage aber auch, dass Dir schnell kalt wird

3.2.-Zimmermann:

Biete dem Arzt an, die Hütte zu reparieren und frage den Dieb um Hilfe

3.2.-Arzt:

Bedanke Dich für das Angebot eines anderen und frage, wie Du irgendwo helfen kannst?

3.2.-Bäcker:

Danke für das Angebot, aber verzichte darauf und biete stattdessen Deine Hilfe dem Zimmermann an. Auf diese Weise würde Dir nicht kalt werden und der Zimmermann würde schneller fertig werden

3.2.-Mönch:

Sage, dass Du Dem Bäcker ein neues Feuer machen würdest und bitte den Geschäftsmann, Dir Gesellschaft zu leisten

3.2.-Dieb:

Antworte auf die Frage, die Dir gestellt wird mit Deiner Zustimmung und biete nochmals allgemeine Deine Hilfe an

3.3.-Geschäftsmann:

Frage den Zimmermann, ob er Eisenwerkzeuge anfertigen kann, um sie den Eingeborenen zu schenken und dadurch um seine Freiheit zu bitten

3.3.-Zimmermann:

Entscheide Dich und biete Dich statt des Geschäftsmann als Gefangener der Eingeborenen an, mit der Begründung, dass Du besser Schmerzen aushalten kannst

3.3.-Arzt:

Schlage den anderen vor, zu versuchen, den Eingeborenen am Mönch Deine Arztkunst zu zeigen, um sie anschließend den Eingeborenen als Friedensangebot anzubieten

3.3.-Bäcker:

Berichte den anderen von Deiner großen Angst und bitte um ihren Schutz, obwohl Du im Moment nichts dafür tun kannst

3.3.-Mönch:

Sage zum Bäcker: »Wer Schwäche zeigt, kann wahrhaft stark werden!«

3.3.-Dieb:

Sage allen, dass Du die Eingeborenen irgendwie zur Ruhe bringen könntest, damit sich die anderen ein Angebot zum Frieden überlegen könnten

3.4.-Geschäftsmann:

Schlage vor, dass Du auf der Insel warten könntest, da Du sowieso zu ungeschickt und daher nutzlos für die Reise seist.

3.4.-Zimmermann:

Biete an, das Boot aufgrund Deiner Kenntnisse zu lenken oder auf der Insel zu bleiben, um die Zurückgebliebenen zu unterstützen

3.4.-Arzt:

Bitte die Anderen zu entscheiden, ob Du mitfahren oder dableiben sollst, da Deine Arztkenntnisse sicherlich hier wie dort von Nutzen wären

3.4.-Bäcker:

Schlage zwei sinnvolle Leute Deiner Wahl für die Rückreise vor und frage, ob die anderen beiden nicht ausgelost werden könnten?

3.4.-Mönch:

Sage, dass Du bleibst und dazu: »Gott ist unter uns, denn Gott ist Wahrheit!«

3.4.-Dieb:

Schlage vor, bei dem Mönch zu bleiben, da Du Angst hast, am Ziel sofort ins Gefängnis zu kommen. Die anderen sollten dort für Dich bitte ein gutes Wort einlegen, bevor jemand kommt, die Zurückgebliebenen abzuholen