

# **Beiträge Samstag**

## **45 Minuten Escapes – spielerisch spannendes Lernen**

Valerie Lange ([Friedrich Verlag](#)) und [Ronald Hild](#)

Beginn 13:00 Uhr – Raum 4

Seit einiger Zeit erfreuen sich Escape- oder Exitspiele großer Beliebtheit. Die Spielenden werden mit Herausforderungen konfrontiert, die sie nur gemeinsam mit Hilfe von Logik und Kombinationsfähigkeit lösen können.

Die „45 Minuten Escapes“ erweitern das Grundprinzip des Escape-Games und ermöglichen den Einsatz im schulischen Fachunterricht. Ausgehend von einer verbindenden Rahmengeschichte wird eine Klasse in 5 Gruppen geteilt. Jede Gruppe löst Rätsel zu einem Teil der Geschichte, die gesammelten Informationen werden am Ende im gemeinsamen Abschlussrätsel zusammengeführt. Neben logischem Denken erfordern die „45 Minuten Escapes“ das Anwenden von Fachwissen und Fördern das grundlegende Verständnis von Zusammenhängen.

Die Hintergründe sind sorgfältig recherchiert und die Rätsel pädagogisch und didaktisch so aufbereitet, dass während des Spielens nicht nur Wissen angewendet und neu erworben wird, sondern zugleich soziale Kompetenzen gestärkt werden. Lernen wird zum Abenteuer.

## **Brettspiele als Mittel zur Förderung Nachhaltiger Entwicklung – Ergebnisse eines Seminars der Leuphana Universität Lüneburg**

Leuphana Universität Lüneburg - [Kamila Szwejk](#)

Beginn 16:00 Uhr – Raum 8

Kamila Szwejk, Wissenschaftlerin und Dozentin an der Leuphana Universität Lüneburg, vermittelt mit ihrem Vortrag einen Einblick in die Potentiale von Brettspielen zur Förderung Nachhaltiger Entwicklung.

Am Beispiel der Ergebnisse aus den Projektgruppen ihres Seminars „Potenziale der Ludologie für Transformationsprozesse zu einer nachhaltigen Gesellschaft“, werden vielfältige Themen diskutiert.

Themen der interdisziplinären Projektgruppen:

- Nutzung nachhaltiger und kreislauffähiger (Cradle to Cradle) Materialien
- „Go-Goals“ – Brettspiel zu den Sustainable Development Goals (SDG)
- Vermittlung ökologischer Themen durch Brettspiele – Am Beispiel des Spiels Ecogon
- Gender & Diversity – Schwerpunkt auf Transgender
- Integration geflüchteter Menschen durch Brettspiele – Am Beispiel der Kultureinrichtung „Mosaik“ Lüneburg
- Wasserverbrauch – Sensibilisierung für das Thema Wasserverbrauch
- Brettspiele als Mittel für politische Bildung – Aus Sicht einer Stadt

## **Das Spiel als politisches und gesellschaftliches Kommunikationsmedium am Beispiel der Klimakrise**

[Spielklima](#) – Greta Deppermann

Beginn 11:30 Uhr – Raum 13

Spiel(en) ist nicht nur das nachweislich wirkmächtigste Bildungswerkzeug, das wir kennen, sondern auch ein ebenso hervorragendes Tool für politische und Gesellschafts-Kommunikation. Alleine im

Themenfeld von Klimakrise und Energiewende sind hier enorme Entwicklungen zu beobachten und riesige Potentiale zu heben — sowohl bei der „Gamifizierung“ von politischer Kommunikation wie auch in der Spiel- und Gamesbranche. Gerade diese kommt als narrativer Spiegel der Gesellschaft am Menschheitsthema Nummer #1 — der Klimakatastrophe — ebenfalls nicht mehr und versorgt uns mit immer besseren Erlebnissen, die sich im Privaten wie im professionellen Umfeld nutzen lassen, um für Themenfelder zu sensibilisieren, diese zu erfahren, Learnings zu erreichen und in Handlungsbefähigung zu überführen.

SpielKlima führt als Stakeholdernetzwerk und Wissensplattform beide Branchen zusammen — und illustriert mit diesem Eröffnungsvortrag unterschiedliche Konzepte, Ansätze und Ideen, stellt aktuelle Forschung kurz vor und bringt Beispiele aus ganz unterschiedlichen Themenfeldern und Projekten mit — von Brett- und Computerspielen über Kommunikationsprojekte bis hin zu Forschung auf Bundesebene. Im Anschluss können einige Spiele in die Hand genommen und ggf. auch ausprobiert werden.

### **Diversity in Rollenspielen**

Aşkın-Hayat Doğan

Beginn 16:00 Uhr – Raum 13

Juchu, Diversity! Aber wie? In diesem Vortrag wird es eine kurze Einführung zum Thema Diversity geben. Danach schauen wir uns gemeinsam an, wie positiv repräsentative Diversität implementiert in Rollenspiele implementiert werden kann – und wann wir von oberflächlichem „Diversity Washing“ sprechen.

### **Drama-Games zum Ausprobieren**

Die Waldritter

***Teilnahmebegrenzung: 10-15 Personen***

Beginn: jeweils 10:00, 11:30, 14:30, 16:00 Uhr – Raum 2

Die kurzen, szenischen Rollenspiele kommen mit wenig Material aus und haben keine Zuschauer. Alle Rollen werden von den teilnehmenden Personen verkörpert, während ein Regisseur oder Spielleiter die szenische Gestaltung übernimmt. Figuren und Art des Rollenspiels werden vorbereitend vor dem Spiel abgesprochen – nach dem Spiel werden die Erlebnisse des Spiels besprochen und reflektiert.

Inhaltlich kann die gespielte Geschichte sowohl klassisch oder auch experimentell gestaltet sein. Ob man gleichbleibende Figuren in chronologischer Reihenfolge spielt oder durch die Verwendung von Metatechniken mit Zeit-, Figuren- oder Ortswechseln experimentiert, wird vor allem durch das behandelte Thema bestimmt.

Intensive Spielerlebnisse, ganzheitliche Rollendarstellung und eine themenbezogene Reflexion ermöglichen ein kurzweiliges Bildungsangebot, das langanhaltende Lerneffekte erzeugt.

Komplexe gesellschaftliche oder politische Themen wie Interkulturalität, Rechtsextremismus, Mobbing oder Suchtverhalten werden auf diese Weise emotional erfassbar und damit persönlich.

Mehr zu Dramagames unter: [www.drama-games.de](http://www.drama-games.de)

## Escape-Krimi – Müll

### Die Waldritter

#### **Teilnahmebegrenzung: 5 Personen**

Durchgehend im Rahmen der Ludothek – Raum 10

In der Mülltonne einer Entsorgungsfirma entdeckst du das Tagebuch einer mutigen Journalistin. Es enthüllt eine Geschichte von Korruption und Machtmissbrauch, als sie versuchte, einen schockierenden Umweltverschmutzung Skandal aufzudecken. Werde Teil dieser atemberaubenden Enthüllungsgeschichte und erlebe, wie eine Frau ihr Leben riskiert, um die Wahrheit ans Licht zu bringen.

*Im Rahmen der Ludothek*

## Gendergerechtigkeit & Vielfalt in der Spielewelt: Die Spielköpfe stellen Queer Allyship vor!

### Die Spielköpfe

Beginn 14:30 Uhr – Raum 13

Was ist Allyship? Wie verhältst du dich als 'gute\*r' Verbündete\*r der queeren Community? Wenn du beim Thema Queerness nicht mehr mitkommst und dich nicht traust diese Fragen zu stellen, dann ist *Queer Allyship* genau das richtige Spiel für dich!

Ziel des Spiels ist es, unsensible Trolle zu bekämpfen und als Ally auf vielfältige Art und Weise die queere Community zu unterstützen. Dabei greift jede Karte einen wichtigen Aspekt des Ally-Seins auf. Du übst unsensible Aussagen von Trollen schlagfertig zu kontern oder dir eigene Fehler einzugestehen, kannst neue Dinge über die queere Community lernen und eigene Privilegien reflektieren. Das Spiel lädt zum Diskutieren und Nachdenken ein, aber sorgt auch für jede Menge Spaß. Zum Beispiel, wenn alle ganz schnell das Patriarchat zerschlagen müssen!

*Content Warnung: Dieses Spiel thematisiert queer-feindliche Aussagen.*

## Globale Vielfalt spielerisch entdecken

Engagement Global - Dikla Laufer-Tamir und Julia Kunz

Beginn 11:30 Uhr – Raum 6

In dem Workshop Globale Vielfalt spielerisch entdecken soll es um die spielerische Auseinandersetzung mit Themen der EINEN WELT gehen! Wir bieten mit dem Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik den Raum zur Entwicklung von Spielen und damit zur spielerischen Übermittlung von Inhalten. Wir möchten den Teilnehmenden zwei Good Practice-Beispiele aus dem Schulwettbewerb im Spiele-Format vorstellen und Raum zum Spielen und diskutieren geben. In dem **Brettspiel Vielfältig oder Einfältig** stehen verschiedene Staaten im Wettbewerb um Ressourcen und können mit Hilfe von Allianzen mit anderen Staaten Aushandlungsprozesse in Gang setzen. Das **Brettspiel „karmAfrika“** schafft einen ungewöhnlichen Perspektivwechsel: In einer fiktiven Zukunft müssen die Spielenden aus einem Europa, in dem Krieg und Verfolgung drohen, in stabile, demokratische Länder Afrikas flüchten. Dabei müssen sie dieselben Gefahren überwinden, die auf den Fluchtrouten über das Mittelmeer auch heute drohen.

## Krimidinner - Du-Ich-Wir Geburtstagsfete

Detektei Knatterton - Steve Deutsch und Kris Beer

**Fällt aus**

## **Krimispiele in der (Weiter-)Bildung - Vortrag mit Frage- und Antwortrunde und anschließendem Spiel zum Ausprobieren**

Clark Events - Carmen Clark

### ***Teilnahmebegrenzung: 4-20 Personen***

Beginn jeweils 10:00 und 13:00 Uhr – Raum 3

Es wird aufgezeigt, welche Arten von Krimispielen es gibt und wie sie jeweils im (Weiter-)Bildungssektor eingesetzt werden können. Zum Thema Nachhaltigkeit werden konkrete Umsetzungsbeispiele erklärt. Anschließend können die Teilnehmer:innen offene Fragen klären, bevor sie abschließend ein Krimispiel (einen Krimisnack zum Thema Nachhaltigkeit?) ausprobieren können. Es besteht die Möglichkeit, nur an dem Vortrag oder dem Spiel zum Ausprobieren teilzunehmen.

## **Mord in Schokistedt**

Ausbrecher und Komplizen - Holger Busch

### ***Teilnahmebegrenzung: 8 Personen***

Beginn jeweils 10:00 und 13:00 Uhr – Raum 9

Ein Mord, acht Verdächtige und jede Menge undurchsichtige Indizien und Beweise – kommt ihr der\*dem wahren Täter\*in auf die Schliche? Als Gäst\*innen eines Krimi-Dinners schlüpfen die Teilnehmenden unterschiedliche Rollen.

Alle sind verdächtig und unter den Spieler\*innen sitzt auch der\*die Täter\*in. Während des Dinners nehmen sich die Verdächtigen in verschiedenen Spielrunden gegenseitig ins Kreuzverhör und ermitteln in den eigenen Reihen. Dabei tauchen belastende Dokumente und Fotos, verräterische Spuren und Fingerabdrücke auf, die dem Fall immer neue Wendungen geben. Gefragt sind eine Portion Scharfsinn und deduktives Gespür, um den Knoten aus Anschuldigungen, Hinweisen und verdächtigem Verhalten zu entwirren.

Der Krimispielautor Holger Busch von Ausbrecher & Komplizen hat in Auftrag des Nachhaltigkeitsbüros die zwei Fälle „Mord in Schokistedt“ geschrieben. Die Spiele fokussieren sich auf verschiedene Aspekte fairen Handels: sowohl die Charaktere, die Handlung als auch passende Fair-Trade-Rezepte regen zur Auseinandersetzung mit Lieferketten und Konsum an und geben dem Spiel seinen inhaltlichen Rahmen.

In diesem Workshop werden die Spiele mit dem Autor als Spielleiter gespielt.

## **Pitch Your Green Idea! - nachhaltige Ideen- und Organisationsentwicklung**

Systaincange - Caro Frumert

### ***Teilnahmebegrenzung: 24 Personen***

Beginn 13:00 Uhr – Raum 13

Im Workshop spielt ihr Pitch Your Green Idea! - ein Brettspiel, das Nachhaltigkeit und Entrepreneurship verbindet. Ziel des Spielworkshops ist es, auf öko-soziale Probleme unserer Zeit Lösungen zu gestalten und konkrete Handlungsfelder für nachhaltige Entwicklung aufzuzeigen.

In Teams oder als Einzelspieler\*innen arbeitet ihr an einer nachhaltigen Projekt- oder Geschäftsidee. Schritt für Schritt werdet ihr mit Hilfe der Aufgaben an die Konzeption eurer Idee herangeführt. Parallel beantwortet ihr Quizfragen zu Nachhaltigkeit und Entrepreneurship und stellt euch Ereignissen und Entscheidungen in den Bereichen Wirtschaft, Umwelt und Soziales.

systainchange entwickelt Spiele mit dem Fokus auf nachhaltige Entwicklung, politische Bildung und Organisationsstrukturen, darüber hinaus beraten sie Unternehmen zur nachhaltigem Management und promoten mit dem Netzwerk „Gamechangers Collective“ umweltfreundliche und faire (Gesellschafts-)Spiele und den Abbau von diskriminierender Gestaltung.

### **Queer(positiv)e Rollenspiele**

Aşkın-Hayat Doğan

Beginn 11:30 Uhr – Raum 13

In diesem Vortrag wird es einen Streifzug durch die Geschichte der queeren Rollenspiele und einen Blick in den aktuellen Markt geben. Was waren die Anfänge? Wie ist der deutsche Markt im Vergleich zum englischsprachigen? Und was ist „queer“ überhaupt und ab wann gilt ein Rollenspiel als „queer“? Diesen und weiteren Fragen wollen wir uns im Vortrag und in der anschließenden Diskussion gemeinsam mit dem Publikum widmen.

### **Rolle vorwärts! - Ein Spiel für die geschlechterbezogene politische Bildung**

Arbeit und Leben

Beginn 13:00 Uhr – Raum 5

Elisa, Tayo, Sofia, Fabio, Kim und Nihad sind auf Zeitreise – vom alten Rom bis ins Heute - um zu lernen, Wissen zu sammeln, zu diskutieren und Ideen für die Zukunft zu sammeln.

Das Spiel „Rolle vorwärts!“ greift Themen rund um Geschlechtergerechtigkeit und Gleichstellung auf spielerische und aktivierende Weise auf. Es kann in Seminaren, Workshops und anderen geeigneten Settings der (Jugend-) Bildung eingesetzt werden.

### **Sourcing und Außendarstellung von Brettspielen und Inhalt**

Hans im Glück Verlag – Moritz Brunnhofer

Beginn 14:30 Uhr – Raum 5

Brettspiele sind ein Massen-Produkt. Sprich es werden mehrere tausend „gleiche“ Kopien angefertigt um am Ende einen Preis zu erzielen den Konsumenten bereit sind zu zahlen. Dennoch unterliegen sie heutzutage einem enormen Preisdruck und einer starken Konkurrenz untereinander. Zusammen wollen wir erarbeiten was ein Massenprodukt ausmacht, wie es erstellt wird und was wir machen können, damit wir Brettspiele mit guten Gewissen konsumieren können.

### **True Colors**

Stefan Deutsch

***Teilnahmebegrenzung: 9 Personen***

Beginn 13:00 Uhr – Raum 14

In True Colors geht es um eine Gruppe queerer Menschen aus einer Selbsthilfegruppe, die große Veränderungen erleben und metaphorische Tattoos dabei bekommen. Die Erzählung fokussiert sich auf Körper, sexuelle und Gender Identitäten, Trauma und sein eigenes Leben zu finden.

Das Spiel ist bisher unveröffentlicht. Es eignet sich für Personen mit und ohne Larperfahrung gleichermaßen und ist im Nordic Style verfasst, u.a. bedeutet dies es wird großer Wert auf Kokreation und emotionale Sicherheit gelegt.

## **Unsere Gesellschaft**

Ronald Hild

### ***Teilnahmebegrenzung: 5-25 Personen***

Beginn 10:00 und 16:00 Uhr – Raum 6

*Unsere Gesellschaft* ermöglicht niedrigschwellig eine spielerische und kreative Auseinandersetzung mit zukunftsrelevanten Themen. Dabei werden Impulse gesetzt und ein grundlegendes Bewusstsein für die Veränderungsprozesse geschaffen, die unser Leben in den nächsten Jahrzehnten prägen werden. Im wechselseitigen Austausch lernen die Spielenden, Ideen zu entwickeln, eigene Meinungen zu vertreten, andere Positionen zu respektieren und Ideen gegeneinander abzuwägen.

Durch Transfer- und Praxisphase bleiben erarbeitete Ansätze nicht abstrakt, sondern werden in konkrete Maßnahmen überführt und auf ihre Realisierbarkeit geprüft.

In sehr vereinfachter Form bildet das Spiel einen kompletten demokratischen Gestaltungsprozess ab. So wird *Unsere Gesellschaft* zu einem spielbasierten Instrument, das die Entwicklung einer pluralistischen, handlungsfähigen und toleranten Gesellschaft unterstützen kann.

Im Workshop haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, das Spiel kennenzulernen und selbst zu spielen.

## **Vielfalter – das Spiel, das (Un)Gerechtigkeit erlebbar macht**

Arbeitsliebe.jetzt - Angelika Weis und Laurent Gillen

### ***Teilnahmebegrenzung: 14-28 Personen***

Beginn 10:00 Uhr – Raum 8

Vielfalter ist ein intersektional gedachtes Kartenspiel, das in pädagogischen und organisationalen Kontexten eingesetzt werden kann, um Privilegien und (Un)Gerechtigkeit erlebbar zu machen. Es richtet sich an Personen ab 11 bis 99 Jahren.

Den Spielenden wird ein Spiegel vorgehalten, welche „Karten des Lebens“ an Menschen mit verschiedenen Diversitätsmerkmalen verteilt werden. Durch Reflexionen während des Spiels wird zum Perspektivwechsel angeregt und dazu eingeladen, eigene „Spielregeln“ für mehr Akzeptanz, Belonging und ein gerechteres Miteinander zu kreieren.

Let's play and change the game!

## **Von Atomenergie zu alternativen Welten – Umweltthemen in Brettspielen von den 1980er-Jahren bis heute**

Boardgame Historian (Lukas Boch/ Joachim Brenner/ Anna Klara Falke)

Beginn 13:00 Uhr (Gemeinsames Spielen ab 14:30 Uhr) – Raum 8

Brettspiele sind Zeugnisse ihrer Zeit und werden von den Kontexten, in denen sie entstehen, beeinflusst. Damit sind Brettspiele auch historische Quellen, anhand denen unsere Geschichte nachvollzogen werden kann. So ist es nicht verwunderlich, dass in den 1980er-Jahren die Anti-Atomkraft-Bewegung Thema von Spielen wird. Da bis heute Atomenergie und Umweltschutz relevanten Themen sind, tauchen die Themen auch jetzt noch in Spielen auf. In zwei Kurzvorträgen sollen dabei verschiedenen Spiele vorgestellt werden, die eine Entwicklung seit den 1980er-Jahren bis heute aufzeigen (bis max. 14:30). Im Anschluss sollen ausgewählte Spiele begutachtet und angespielt werden (bis 16:00 Uhr)

Wir danken dem DeutschenSpielarchiv für die Leihgabe der historischen Spiele.

## **Weltweit erstes Queeres Educational Escape Game**

Andersraum eV. - Cora Weiler

### **Teilnahmebegrenzung: 3-5 Personen**

Beginn: jeweils 10:00, 11:30, 14:30, 16:00 Uhr – Raum 4

Der Andersraum e.V. ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Hannovers Nordstadt. Angetrieben von der Vision „Damit du so sein kannst, wie du bist“ macht der Andersraum Antidiskriminierungsarbeit mit Schwerpunkt auf sexueller Orientierung und geschlechtlicher Identität (LSBT\*IQ). Im Kontext dieser Arbeit ist das Queere Escape Game entstanden. Beim Lösen verschiedener Rätsel gewinnt man einen Einblick in die Lebensrealität queerer Jugendlicher und zugleich in die Methode des Escape Rooms in der Bildungsarbeit. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

*CN: Kurze Erwähnung von Depression etc. im Kontext von Statistiken.*

## **Wie du Spielveranstaltungen sicher und einladend für queere Menschen gestaltest. Eine Anleitung für Allies.**

Ally sein - Alex Gastel

### **Teilnahmebegrenzung: 30 Personen**

Beginn 13:00 Uhr – Raum 13

"Wenn du sie heilst und sie dann ihren Angriff ..."

"Er! Ich benutze männliche Pronomen."

"Hä? Warum?"

Events mit Brettspielen und Rollenspielen können magisch sein - aber leider manchmal auch höllisch für Leute aus dem LGBTQI+ Spektrum. Hier erfährst du, wie es besser geht und du zum Ally für queere Menschen wirst - wenn du eine Spielveranstaltung organisierst oder daran teilnimmst. Ihr bekommt von mir Input, aber werdet auch selbst in Übungen aktiv.

- Was bedeutet queer eigentlich und warum ist Allyship wichtig?
- Wie kündige ich eine Veranstaltung so an, dass sie einladend für LGBTQI+ (und andere Minderheiten) ist?
- Welche Fallen lauern bei der Spieleauswahl?
- Was sollte ich sprachlich beachten?
- Wie schreite ich bei queerfeindlichem Verhalten ein?
- Und: eure Fragen!

*Hinweis für LGBTQI+: Der Workshop richtet sich an Allies, es werden daher möglicherweise für dich triggernde Beispiele genannt. Ich achte aber sehr darauf, dass ihr bei Gruppenübungen nicht als Erklärbären herhalten müsst.*

## **Wie mensch spielerisch Natur versteht - Naturbildung und Kooperation in Brettspielen**

Gaiagames - Micha Reimer

Beginn 10:00 Uhr – Raum 5

Vorstellung von kooperativen Ansätzen in Brettspielen am Beispiel des ökosystem-Spiels "Ecogon" und dem Kinderspiel "Summsalabim" und weiterer kooperativer Naturspiele. Dabei werden Aspekte der „Nachhaltigen Entwicklungsziele“ der UN im Bezug zu diesen Brettspielen beleuchtet und auch die Möglichkeit gegeben diese Spiele aus zu probieren.