

Variationen

Falls du die geplante Zahl an Punkten erreicht hast, aber noch nicht genug Ideen für deinen eigenen Workshop hast, kannst du einfach weiterspielen. Falls dir eine gezogene Karte nicht zusagt, kannst du sie aus dem Spiel entfernen und eine weitere vom selben Deck ziehen.

Falls du nur Ideen und Fragen suchst, aber gar nicht spielen willst: kein Problem! Lies dir einfach die einzelnen Karten durch! Die Nummern bei den Karten helfen dir, die Übersicht zu behalten.

Mehrere Spieler

Falls ihr zu zweit spielt, könnt ihr euch gegenseitig unterstützen, Lösungen finden und den Workshop aufbauen.

Falls ihr zu dritt spielt, könnt ihr auch gegeneinander spielen. 2 Spieler treten gegeneinander an. Die Gesamtsumme der zu erreichenden Punkte muss für beide identisch sein. Sobald einer seine Punkte erreicht hat, ist das Spiel vorbei. Der dritte Spieler kommt nun zum Vorschein: er dient als "Richter" wird beide Workshops evaluieren. Der Workshop mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. In diesem Fall müssen gezogene Karten immer zurückgelegt werden.

SPIELBEISPIEL EINZELSPIELER

Hans möchte ein Lehrstunde zum Thema Nachhaltigkeit und Biodiversität für Kinder der 3. Klasse erarbeiten.

Zuerst schreibt er in der "Workshop- Reise":

Thema: Wunderwelt Wald

Zielgruppe: 3. Klasse (ca 9 Jahre alt)

Dauer: 45 Minuten

Ort: Klassenraum

Verfügbare Materialien: Papier, Klebeband, Fäden und Seile, Stifte, Fotos von verschiedenen Waldbewohnern

Was sollten die Teilnehmenden mit nach Hause nehmen?

Das Gefühl, dass der Wald viel grossartiger ist, als sie bisher dachten und dass sein Erhalt und Vielschichtigkeit für uns von elementarer Bedeutung ist.

Mein Punktziel:

Kopf: 4 Punkte Herz: 5 Punkte Körper: 3 Punkte

Nun setzt Hans seine Spielfigur auf das schwarze Feld und beginnt zu würfeln.

Er kommt auf ein grünes Feld und zieht eine Inspirationskarte. Die Karte erscheint ihm uninteressant.

Er legt sie also zur Seite und zieht eine weitere. Diese gefällt ihm und er behält sie. Im Anschluss kommt er auf ein rotes Feld. Er zieht nun eine Challenge Karte, die unten rechts das Herz- Symbol hat. Er beantwortet die Challenge stichpunktartig in der "Workshop- Journey" und kreuzt bei "Meine Gesammelten Punkte" auf Seite 4 einen Kreis an. Es fehlen ihm nun nur noch 4 Herz- Punkte.

Anschliessend kommt Hans auf das gelbe Feld. Da es für ihn aber noch zu früh ist, eine eigene Unterrichtsstunde zu formulieren, würfelt er erneut und kommt auf ein Reflection- Feld. Es folgt dasselbe Prinzip wie mit der Challenge Karte.

Nach einer halben Stunde hat Hans alle geplanten Punkte erreicht. Er ist aber mit seiner Kreation noch nicht fertig und entscheidet sich daher, noch ein paar Runden zu spielen, bis er das Gefühl hat, an einen guten Punkt gekommen zu sein.

Nun kann die selbst erschaffene Unterrichtseinheit mithilfe des Evaluationsblatt auswerten.

Woher MELO kommt

Vorwort und
Spielanleitung

MELO begann mit einer Frage: Wie können wir junge Menschen für die Wunder und die Komplexität unserer Umwelt sensibilisieren – so, dass Ökologie nicht nur ein abstraktes Konzept bleibt, sondern etwas wird, das sie erleben, mit dem sie sich verbinden und das sie zum eigenen Denken und Handeln anregt?

Aus dieser Frage entstand eine Zusammenarbeit zwischen

Compagnie Digestif aus der Schweiz und **Dečija Ekološka Akademija** und **Re-Kreativna Ostrva** aus Serbien, gefördert von **Movetia**, der Schweizer Agentur für Austausch und Mobilität, sowie dem Walliser **"Kulturfunkeln"**.

Wir entwickelten drei Workshop-Formate zu Biodiversität, Klimawandel und Nachhaltigkeit und testeten sie in der Schweiz und in Serbien mit verschiedenen Gruppen – insgesamt 18 Mal in beiden Ländern. Die Erfahrungen und Rückmeldungen der jungen Menschen und Lehrkräfte flossen direkt in die Weiterentwicklung der Workshops ein.

Gleichzeitig entstand ein **Theaterstück**, in dem die drei Themenbereiche auf subtile Weise miteinander verbunden sind. Das Theaterstück ist nicht Teil des Toolgames – eine solche Produktion lässt sich nicht einfach in einen Workshop als Methode übertragen. Aber es hat uns gezeigt, welche Kraft eine Geschichte, ein Bild oder ein gemeinsames Erlebnis haben kann: Es kann Menschen berühren, Fragen aufwerfen und noch lange nachwirken.

Warum ein Toolgame?

Im Laufe des Projekts haben wir eine große Sammlung von Erfahrungen, Methoden und Ideen zusammengetragen. Wir hätten sie einfach in einen Methodenkatalog verwandeln können.

Doch wir wollten etwas anderes.

Wir wollten nicht einfach Ideen bereitstellen.

Wir wollten Bedingungen schaffen, damit Menschen ihre eigenen Ideen entwickeln können.

So ist **MELO Make it!** entstanden – ein Toolgame, das es Pädagog*innen ermöglicht, eigene Workshops zu entwickeln, zu kombinieren, zu hinterfragen und weiterzuentwickeln.

ZIEL DES SPIELS

Dieses Spiel unterstützt dich dabei, deinen eigenen Workshop Schritt für Schritt zu entwickeln.
 Die Erfahrung mit MELO hat uns gezeigt, dass Wissen erfahrbar sein muss, um einen Eindruck zu hinterlassen. Wir helfen dir daher, ein Workshop zu erstellen, das folgende drei Dimensionen anspricht:

Intellektuelles Wissen, faktische Information
 Emotionale Intelligenz, Empathie
 Körperliche Erfahrung, Bewegung

Bei MELO Make it! sammelst du Kopf-, Herz- und Bewegungs- Punkte, findest Inspiration, meisteerst pädagogische Herausforderungen und reflektierst deine Entscheidungen.
 Aus diesen Impulsen entwickelst du deinen eigenen Workshop.
 Das Spiel endet, wenn du die gesetzten Token-Ziele erreicht hast und deine Workshop-Idee bereit für die Auswertung ist.

SPIELAUFBAU

In diesem Spiel findest du:
 Ein Begleitheft "Workshop Reise", ein Spielrett, 3 Kartendecks und das Evaluationsblatt.

Die "Workshop Reise"

Mit diesem Heft beginnt das Spiel. Auf der zweiten Seite darfst du möglichst genau aufschreiben, was dein Hauptanliegen mit dem Workshop ist und für wen er gedacht ist.

Hier wirst du auch festlegen, wieviele Punkte du für dein Workshop von jeder Dimension (Wissen, Herz, Bewegung) haben möchtest. Du brauchst minimal 2 Punkte von jeder Dimension.
 Auf der dritten Seite kannst du stichpunktartig deine Lösungsansätze aufschreiben für etwaige Probleme, die während des Workshops aufkommen könnten (siehe Challenge Karten), sowie deine eigenen Reflexionen in Bezug pädagogische und philosophische Grundrichtungen deines Workshops (siehe Reflection Karten).
 Auf der vierten Seite (Rückseite) kannst du Ideen für deine eigene Workshop- Kreation aufschreiben.

Das Spielrett und die Karten.

Auf dem Spielrett befinden sich 5 Farbenfelder.
Schwarzes Feld : Hier stellst du deine Spielfigur zu Spielbeginn auf. Falls du anschließend wieder auf das schwarze Feld treten solltest, kannst du es als Joker nutzen und ihm die Farbe zuschreiben, die dir in dem Augenblick an meisten nutzt.
 Du bewegst dich mithilfe des Würfels im Uhrzeigersinn im Kreis. Das Spielrett hat kein Endpunkt, sodass du unbegrenzt kreisen kannst.

Grünes Feld : Wenn du auf dieses Feld kommst, ziehst du eine Inspirationskarte (Grüne Rückseite). **Inspirationskarten** : Sie bestehen zum Großteil aus Übungen und Spiele, die wir selbst durchgeführt haben. Du erhältst für diese Karten keine Punkte- sie geben dir aber Ideen für deine eigene Workshopkreation. Du kannst diese Ideen für deinen eigenen Workshop nutzen, musst du aber nicht.

Auf der Vorderseite der Karten siehst du 3 verschiedene Farben. Diese sehen für 3 verschiedene

Themenbereiche:
 Grün= Biodiversität
 Braun= Klimawandel
 Schwarz= Nachhaltigkeit
 Du kannst mit allen 3 Themen spielen, oder diejenigen Themen aussortieren, welche du für diesen Workshop nicht benötigst.

Rotes Feld Hier ziehst du eine Challenge Karte.

Challenge Karten Was, wenn dir die Zeit davonläuft? Oder niemand wirklich mitmachen mag? Die Challenge Karten helfen dir, dich für bestimmte Situationen zu wappnen Lösungen für ungeplante Schwierigkeiten zu finden.

Deine Lösungs Ideen kannst du in der "Workshop- Reise" niederschreiben.
 Für jede Challenge, die du beantwortest, kannst du dir in der "Workshop Reise" einen Punkt geben.
Blauess Feld Hier ziehst du eine Reflection Karte.
Reflection Karten Diese Karten helfen dir, allgmeinere über die Werte und die Art deines Workshops nachzudenken.

Die Karten, die euch nützlich erscheinen, könnt ihr behalten.

Gelbes Feld

Für dieses Feld gibt es keine Karten, denn hier ist deine Kreativität gefragt. Mit den Ideen und Eindrücken, die du mithilfe der anderen 3 Farben gewinnen konntest, kannst du nun auf Seite 4 der "Workshop- Reise" deine eigenen Workshop Ideen aufschreiben.
 Wenn du dich noch nicht bereit fühlst, und lieber Ideen sammelst und Fragen beantwortest, kannst du einfach erneut würfeln.
 Für deine eigene Kreation kannst du auch keine Punkte sammeln. Das ist nur mit den Challenge und Reflection Karten möglich.

Die Punkte

Die Symbole auf den Reflection und Challenge Karten stehen für die Punkte, die du einsammelst, wenn du die Frage auf diesen Karten in deiner "Workshop Reise" beantwortest.
 Glühbirne: Intellektuelles Wissen
 Herz: Emotionale Intelligenz
 Füße: Bewegung, körperliche Erfahrung

Wenn du die Zahl an Punkten erreicht hast, die du dir selbst in der "Workshop Reise" gegeben hastest, ist das Spiel vorbei. Du kannst aber noch die Ideen für deine eigene Workshop- Kreation in der "Workshop- Reise" fertigschreiben.
 Wie bereits erwähnt, benötigst du mindestens 2 Punkte pro Dimension. Für eine 1-stündige Unterrichtseinheit empfehlen wir, insgesamt 10 Punkte zu sammeln (z. B. 3 Glühbirnen, 4 Herzen, 3 Füße). Du kannst die maximale Anzahl der Punkte jedoch entsprechend der Länge deiner geplanten Workshop-Einheit festlegen.

Das Evaluationsblatt

Nun kannst du dich selbst bewerten. Die Fragen dieser Selbstbewertung helfen dir zu verstehen, wie sehr dein Workshop deinen eigenen. Zielen entspricht- und wo du vielleicht noch etwas nachbessern kannst.