



Perspektivwechsel Karneval

„Karneval auf Distanz“- Spiel

Hallo zusammen,

super, dass ihr euch auf dieses Experiment einlasst. Ihr werdet eine neue Perspektive auf Karneval gewinnen und eine unterhaltsame Zeit haben. Ich freue mich sehr, wenn ihr mir nach dem Spiel ein Feedback gebt (rohde@lja.de).

Jetzt erst einmal viel Spaß! Helau, Alaaf, Ahoi – oder wie auch immer euer Narrengruß lautet!

Eure Johanna Rohde

aus der Ev. Landjugendakademie in Altenkirchen,

der zukünftigen Ev. Akademie für Land und Jugend



1. Benötigtes Material

- Videokonferenz-Tool, z. B. Zoom
- Computer, Kopfhörer, Webcam, Mikrofon für alle Spieler*innen
- Würfel für jede*n Spieler*in oder <https://online-wuerfel.de/>
- Punktetabelle (Druckt sie aus oder legt sie als Word-Datei oder als Padlet an – ganz so, wie es am praktischsten für euch ist.)

Kategorie	Name 1	Name 2	Name 3
Süßigkeiten	Strichliste z. B. II		
Karnevalslieder			
Karnevalsumzug			
Karnevalskostüm			
Alkohol und Verbote			
Konfetti	Das sind Joker.	Das sind Joker.	Das sind Joker.

- Fragekarten in 6 Kategorien (siehe unten)
- Stoppuhr oder <https://webuhr.de/>
- Stift und Papier
- Feedback-Bogen

2. Zielgruppe

- Ab 14 Jahre
- Jugendgruppen mit Spaß am Perspektivwechsel und Diskutieren

- 2-6 Personen

3. Idee des Spieles

- Ihr feiert Karneval und zwar Corona-konform. Gemeinsam und ganz anders als in allen anderen Jahren!
- Ihr verbringt gemeinsam eine unterhaltsame und diskussionsreiche Zeit und vergesst für einen Moment den Alltag und die Corona-Maßnahmen.
- Ihr lernt eure Mitspieler*innen kennen und diskutiert über hochaktuelle Fragen.
- Ihr seht Karneval mit anderen Augen.
- Ihr macht das Beste aus der Situation, eine Fähigkeit, die man nie genug trainieren kann.

4. Vorbereitung des Spiels

- Lade deine Mitspieler*innen zu einer Videokonferenz ein. Weise dabei auf das benötigte Material hin.
- Die Spielleitung schneidet die Spielkarten aus. Er/Sie mischt und stapelt jede Kategorie für sich.
- Die Spielleitung trägt Namen der Spieler*innen in die Punktetabelle (siehe oben) ein und gibt damit die Reihenfolge vor, in der die Spieler*innen würfeln.

5. Regeln

- Die Spieler*innen würfeln reihum.
- Spieler*in A würfelt (digital oder analog). Die Spielleitung zieht für ihn/sie je nach Augenzahl eine Karte aus dem dazugehörigen Themenfeld und liest die Aufgabe laut vor.

- 1 = Kategorie „Süßigkeiten“ 
- 2 = Kategorie „Karnevalslieder“ 
- 3 = Kategorie „Karnevalsumzug“ 
- 4 = Kategorie „Karnevalskostüm“ 
- 5 = Kategorie „Verbote“ 
- 6 = Kategorie „Konfetti“ (=Joker-Karten) 

Aus der Aufgabe wird ersichtlich, wer wofür Punkte bekommt, ob es sich um eine Einzel- oder Gruppenaufgabe handelt.

- Einzelaufgaben muss A alleine lösen: Er/sie muss eine Wissensfrage beantworten, ein überzeugendes Statement setzen o. ä. Hat A die Aufgabe gut gelöst, bekommt er/sie einen Punkt in der jeweiligen Kategorie und kommt so dem Spielziel näher. Kann A seine Wissensfrage nicht beantworten, bekommt Spieler*in B eine Chance, dann C usw

- Bei Gruppenaufgaben sind alle Spieler*innen gefordert. Alle Spieler*innen diskutieren miteinander, treten gegeneinander an, sind kreativ oder... oder.... Jede*r Spieler*in, der/die einen Beitrag leistet, bekommt einen Punkt in der jeweiligen Kategorie und kommt so dem Spielziel näher.
- Nun ist Spieler*in B an der Reihe. Er/sie würfelt und bekommt eine passende Karte vorgelesen. Danach kommen die Spieler*innen C, D, E...
- Gewonnen hat der/die Spieler*in, der/die zuerst
 - in allen 5 Kategorien zwei Punkte und
 - insgesamt 11 Punkte hat.
 Er/sie wird mit einem virtuellen Konfettiregen, einer Laolawelle oder Ähnlichem gefeiert.
- Seien Sie/Sei so lieb und gib Hinweise, wie das Spiel noch besser werden kann. Nutze dafür den Feedback-Bogen.



6. Feedbackbogen: Fragen zur Weiterentwicklung des Spiels

12.1. Fragen an die spielenden Jugendlichen (Die Fragen lassen sich bei Zoom als Umfrage einstellen. Offene Fragen können die Jugendlichen über den Chat beantworten.)

a) Wie hat euch das Spiel gefallen? Kreuze an.

☐ Sehr gut ☐ Gut ☐ Okay ☐ Nicht so gut

b) Wie würdest du das Spiel beschreiben? Kreise passende Adjektive ein und ergänze weitere!

Langweilig, abwechslungsreich, innovativ, kreativ, anstrengend, kompliziert, einfach, gut verständlich, lustig, inspirierend, _____, _____, _____

c) Wie schwierig waren die Aufgaben insgesamt?

☐ zu leicht ☐ (etwas) zu leicht ☐ genau richtig
☐ (etwas) zu schwer ☐ zu schwer

d) Was ist euch positiv/negativ aufgefallen (welche Fragen, welche Regeln waren gut/schlecht)?

e) Ideen zur Verbesserung des Spiels

Danke für deine/eure Rückmeldung. Das hilft mir sehr, die Idee weiterzuentwickeln!

12.2. Fragen an Multiplikator*innen

a) Eckdaten

Wie lange hat die Gruppe gespielt? _____ Minuten

In welchem Kontext habt ihr gespielt?

Wie alt waren die Spieler*innen? _____ Jahre

Beschreibung der Jugendgruppe (Größe der Gruppe, Milieu, Geschlechterverhältnis usw.)

b) Für welche Jugendlichen würden Sie das Spiel empfehlen? (Alter? Vorkenntnisse? Voraussetzungen?)

c) Empfehlen Sie das Spiel weiter?

___ ja, auf jeden Fall ___ ich weiß noch nicht ___ nur, wenn es überarbeitet wird

___ nein, eher nicht, denn _____

d) Wie viel Potential sehen Sie in der Spielidee?

___ großes Potential: es lohnt sich, daran weiterzuarbeiten

___ es ist eine nette Idee und es ist keine Zeitverschwendung, es weiterzuentwickeln

___ geringes Potential: Ich empfehle, nicht zu viel Zeit dafür zu verwenden

___ kein Potential: eine Weiterentwicklung ist reine Zeitverschwendung

e) Wie hat Ihnen das Spiel gefallen? Kreuzen Sie an.

___ Sehr gut ___ Gut ___ Okay ___ Nicht so gut

f) Wie würden Sie das Spiel beschreiben? Kreisen Sie passende Adjektive ein und ergänzen Sie weitere.

Langweilig, abwechslungsreich, innovativ, kreativ, anstrengend, kompliziert, einfach, gut verständlich, lustig, inspirierend, _____, _____, _____

c) Wie schwierig waren die Aufgaben insgesamt?

___ Zu leicht ___ (etwas) zu leicht ___ genau richtig
___ (etwas) zu schwer ___ zu schwer

d) Was ist Ihnen positiv/negativ aufgefallen (welche Fragen, welche Regeln waren gut/schlecht?)?

e) Ideen zur Verbesserung des Spiels

Danke für Ihre Rückmeldung. Das hilft mir sehr, die Idee weiterzuentwickeln!

Weitere Rückmeldungen gerne jederzeit an

Johanna Rohde

Studienleitung „Gesellschaftspolitische Jugendbildung“

Ev. Landjugendakademie in Altenkirchen (zukünftig Ev. Akademie für Land und Jugend)

rohde@lja.de

