



Move On!

Ein Diskussionsspiel zum Thema Mobilität

Begleitmaterial zur Downloadversion

Idee und Konzept:

Sara Hossein (Verein ScienceCenter-Netzwerk)

Paul-Reza Klein (Universität für Angewandte Kunst, <http://praxistest.cc>)

Erweiterung Spielschritt d) (2018):

Alina Natmessnig und Mathieu Mahve-Beydokhti (Verein ScienceCenter-Netzwerk)

Wissenschaftliche Unterstützung:

Paul Rosenkranz und Andreas Scherb (Studenten der FH Technikum Wien)

Illustration:

Marlene Hausegger (<http://mmhhh.com>)

Layout und Spieldesign:

Paul-Reza Klein

Recherche:

Cornelia Längle (Verein ScienceCenter-Netzwerk)

Diskussionsspiel entwickelt im Rahmen des Projekts „Grenzgenial“ des ScienceCenter-Netzwerks, 2011

Spielerweiterung 2018, unterstützt durch das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie

Nähere Informationen:

ScienceCenter-Netzwerk

T: 01/710 19 81

office@science-center-net.at

www.science-center-net.at



Das Diskussionsspiel „Move On!“ des [Vereins ScienceCenter-Netzwerk](http://www.science-center-net.at) steht unter einer Creative Commons Licence. Namensnennung „Verein ScienceCenter-Netzwerk“, nicht-kommerzielle Verwendung und share-alike bei Veränderung der Inhalte. Details unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Eckdaten

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren

Ideale Gruppengröße

3 bis 8 Personen pro Spieltisch.

Eine eingeschulte Person kann bis zu zwei Tische parallel moderieren.

Spielfläche

Tisch

Spieltools

- Spielbrett
- Spielfiguren
- Spielkarten:

Challengekarten:

Symbol Quadrat: 13 Stück

Symbol Dreieck: 13 Stück

Symbol Kreis: 13 Stück

Kommunikationskarten:

Sprechblasen:

39 Stück

„Stop“-Karten:

7 Stück

Berufskarten:

21 Stück, verschiedene Berufe

Vorbereitung des Spiels

Spielbrett:



Die Download-Version des Spielbretts setzt sich aus vier A4-Blättern zusammen. Bitte in Farbe und einseitig ausdrucken. Gerne ein etwas stärkeres Papier verwenden.

Die weißen Ränder wegschneiden und die Blätter zusammenkleben.

Challengekarten:



Die Challengekarten auf buntem Papier ausdrucken. Jedes Symbol (Quadrat – Dreieck – Kreis) erhält eine andere Farbe (siehe Vorschlag für Farbcode auf der Vorlage rechts unten). Gerne ein etwas stärkeres Papier verwenden.

Die Challengekarten ausschneiden und drei Stapeln bilden.



Kommunikationskarten:



Die Berufskarten, Sprechblasen und „Stop“-Karten ausdrucken und ausschneiden.

Gerne ein etwas stärkeres Papier verwenden.

Spielfiguren:

Als Spielfiguren dienen persönliche Gegenstände der SpielerInnen (siehe Ablauf unter „a“, Seite 7).

Hintergrund

Bei „Move On“ handelt es sich nicht um ein klassisches Gesellschaftsspiel mit fixen Regeln, GewinnerInnen bzw. VerlierInnen, sondern um eine Diskussionsgrundlage zum Thema „Mobilität und Innovation“.

Ziel des Spiels

- Sensibilisierung für das Thema Verkehr und Mobilität.
- Reflexion des eigenen Verkehrsverhaltens.
- Reflexion und Diskussion über Zukunftskonzepte (Fahrzeuge, Verkehr, Infrastruktur).
- Sensibilisierung für das Thema ITS (Intelligente Transportsysteme) und Infrastrukturtechnologie.
- Anregung von Designprozessen.
- Anregung zum kritischen Denken.
- Schulung der Diskussionsfähigkeit.

Format

„Move On“ ist ein Workshop mit einer durchschnittlichen Dauer von 90 Minuten. Je nachdem wie intensiv der Bauprozess (im Ablauf unter „g“) gestaltet wird, kann der Workshop zeitlich variieren und bis zu 3 Stunden dauern. Die einzelnen Elemente können modulhaft eingesetzt werden, je nachdem, wie viel Zeit zur Verfügung steht.

„Move On“ im Schulunterricht

„Move On“ dient als eine lustvolle und kreative Auseinandersetzung mit dem Thema Mobilität. Dieses Format eignet sich daher gut als Einführung in Themen, die mit Mobilität verknüpft sind.

„Move On“ ist interdisziplinär einsetzbar und speziell geeignet für die Schulfächer Geographie, Biologie, Ökologie, Informatik, Geschichte/ Politische Bildung, Physik, Werken/ Design.

Das Diskussionsspiel bietet je nach Altersstufe Anknüpfungspunkte an viele komplexe Mobilitätsthemen – durch gezieltes Fragen in der Moderation können Schwerpunkte gesetzt werden zu:

- Erneuerbare Energien
- Verkehr und Infrastruktur
- Fahrzeuge der Zukunft
- Intelligente Transportsysteme

- Überwachung
- Stadtplanung
- Tourismus
- Barrierefreiheit
- etc.

Beispiel Ablauf für eine Schulstunde (50 Minuten):

- a - e, g

Beispiel Ablauf für zwei Schulstunden (100 Minuten):

- a - h

Spielregeln für die Diskussion

Machen Sie die TeilnehmerInnen zu Beginn des Spiels darauf aufmerksam, dass sie in der Diskussion auf eine faire und wertschätzende Gesprächskultur achten.

Dies ist ein Diskussionsspiel. Jede/r darf seine Meinung artikulieren. Falls jemand die Grenzen des guten Umgangs überschreitet, kann man mit der „Stop“-Karte darauf reagieren. Diese wird am Anfang des Spiels an alle TeilnehmerInnen ausgeteilt.

Auch wenn wir mit dem Standpunkt unseres Gegenübers nicht gleich einverstanden sind, lassen wir einander ausreden und versuchen unsere Gegenargumente klar zu formulieren.

Jede ernst gemeinte Frage hat ihre Berechtigung.

Ablauf

Vorbereitung:

Tische und Sessel je nach TeilnehmerInnen-Anzahl vorbereiten. Das Spielfeld am Anfang umgedreht lassen.

a) *Begrüßung, Kennenlernen, Einstieg*

Man braucht: Persönliche Gegenstände als Spielfiguren

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Alle TeilnehmerInnen werden aufgefordert, als Spielfigur einen persönlichen Gegenstand auszuwählen, den sie mit Mobilität verbinden. Als Spielfiguren könnten dienen: Bus- oder U-Bahn-Tickets, Moped- oder Fahrrad-Schlüssel, Schuhbänder und vieles mehr. Auch der/die ModeratorIn wählt einen Gegenstand.

Danach setzt man sich zum Spieltisch oder, falls möglich, in einen Sitzkreis. Alle werden aufgefordert, reihum ihren Namen zu sagen (falls die Gruppe bzw. der/die ModeratorIn einander noch nicht kennen) und dann kurz zu erläutern, warum gerade dieser Gegenstand ausgesucht wurde.

Moderationsfragen¹:

Warum hast du gerade diesen Gegenstand ausgewählt?

Was verbindest du damit?

Was hat der Gegenstand mit deinem Leben/mit Mobilität zu tun?

b) *Arbeit mit dem Spielbrett*

Man braucht: Spielfiguren, Spielbrett;
optional: Berufskarten

Dauer: 15 bis 30 Minuten



¹ Die Moderationsfragen müssen nicht alle gestellt werden, v.a. wenn die TeilnehmerInnen von selbst aus reden. Die Auflistung dient eher als Backup, wenn die Konversation zu stocken beginnt.

Das Spielbrett – bis dahin noch umgedreht – wird jetzt gezeigt und vorgestellt.

Die Rolle der Moderation ist es, anhand der Bilder auf dem Spielbrett durch gezieltes Fragen die Diskussion anzuregen. Empfehlenswert ist, mit ganz allgemeinen Fragen zu starten und immer konkreter zu werden. Untenstehende Fragen können dabei hilfreich sein.

Die Spielfiguren dienen den TeilnehmerInnen dazu, Bilder und die damit assoziierten Themen zu markieren. Wenn die Argumentation der TeilnehmerInnen sich auf ein Bild bezieht, dann können sie ihre Spielfiguren dorthin setzen.

Moderationsfragen

Orientierung, Einführung, Überblick durch allgemeine Fragen:

Schaut euch dieses Spielbrett an – was seht ihr?

Was erkennt ihr? Welche Themen? Was fällt euch/ dir auf?

Was spricht euch/ dich an?

Welches Bild verbindet ihr am meisten mit dem Thema Mobilität/ Fortbewegungsmittel?

Welche Symbole sind für euch klar? Welche versteht ihr? Welche nicht? Was kann damit gemeint sein? [Alle TeilnehmerInnen einbinden, was dieses Bild darstellen könnte.] Was wäre stattdessen für euch/ dich ein geeigneteres Bild?

Mobilität und Gesellschaft

Welche Personen fallen euch am Spielbrett auf? Was sind die Bedürfnisse dieser Personen im Hinblick auf Mobilität?

Fällt euch noch etwas zum Thema Verkehr ein, das ihr noch nicht abgebildet seht?

Konkrete Themenfelder am Spielfeld aufgreifen (ITS, erneuerbare Energien...) und gezielt auf Kontroversen hinweisen

Was ist mit „Smart Traffic“ gemeint?

Welche Vor- und Nachteile kann vernetzter Verkehr mit sich bringen?

Was haben Satelliten mit Autos zu tun?

Fällt euch ein sinnvollerer Konzept als ein Zebrastreifen ein?

Habt ihr eine Idee, warum Maiskolben auf dem Spielbrett abgebildet sind?

Persönlicher Bezug der TeilnehmerInnen zum Thema Fortbewegung

Welche Verkehrsmittel benützt ihr am häufigsten?

Welche Verkehrsmittel würdet ihr gerne öfters benützen?

Möglichkeiten zur weiteren Vertiefung der Diskussion und Hilfestellungen für den Moderator/die Moderatorin:

Das fachliche Hintergrundmaterial von „Move On“ dient als inhaltliches Backup für die Moderation, die in die Diskussion eingebracht werden können.

Optional:

Berufskarten:

Berufskarten austeilen, jede/r TeilnehmerIn versetzt sich in diese Rolle und betrachtet das Spielbrett aus dem Standpunkt des jeweiligen Berufes heraus.

Moderationsfragen:

Welches Interesse hat deine Berufsgruppe am Thema Verkehr?

Welche Themen des Spielbretts sind für deine Berufsgruppe besonders wichtig?

Siehst du Themen/ Interessen, die du mit anderen Berufsgruppen teilst? Wo gibt es Widersprüche?

c) Entwurf

Man braucht:

Challengekarten²

Stifte, Papier

Dauer: ca. 10 Minuten



Nach der Diskussion werden die TeilnehmerInnen aufgefordert, Kleingruppen zu bilden – idealerweise zu dritt. Jede Gruppe zieht jeweils eine der drei verschiedenen Challengekarten, die als Grundlage für ein innovatives Fortbewegungsmittel oder ein neues Verkehrsmodell dienen (und hat somit drei Karten mit unterschiedlichen Symbolen).

² Es gibt drei Kategorien; diese sind auf den Spielkarten symbolisiert durch Kreis, Quadrat und Dreieck.

Beispiel für eine „Challenge“:

Intelligent / billig / Das Material kennst du aus dem Wald³

Was ist zu tun? In der vorangegangenen Diskussion sind bestimmte Herausforderungen angesprochen worden, vor welchen unsere Gesellschaft steht. Jetzt ist die Kreativität der TeilnehmerInnen gefragt, um Lösungen zu finden!

Das Brainstorming in den Kleingruppen sollte sich nicht allzu sehr in die Länge ziehen. Es geht darum, in groben Zügen neue Erfindungen und Konzepte rund um das Thema Mobilität zu entwerfen. Diese werden entweder aufgeschrieben und/ oder als Skizzen gezeichnet.

Der/ die ModeratorIn kann bei diesem Prozess unterstützend wirken, ohne zu sehr selbst mit zu konzipieren, z.B. anhand von gezielten Fragen:

Moderationsfragen:

Welche Erfindung ist vonnöten? Braucht es ein neues oder weiter entwickeltes Fortbewegungsmittel oder neue Regelungen, neue Verkehrssysteme?

Wie könnten diese ausschauen?

An wen denkt ihr dabei? Wem bringt eure Erfindung etwas?

Was ist das Innovative an eurer Erfindung? Was ist daran neu? Welche Vorteile hat es?

d) Das Fortbewegungsmittel und sein Umfeld – wo? – wofür? – für wen?
(Spielerweiterung, 2018)

Man braucht: Post-its, Stifte

Dauer: ca. 5 bis 10 Minuten

Nachdem die SchülerInnen das Fortbewegungsmittel entworfen haben, sollen sie sich Gedanken zur Umgebung bzw. zur Einbettung in den restlichen Verkehr machen. Diese Überlegungen können z. B. auf Post-its hinzugefügt und dem Entwurf beigefügt werden.

³ Falls der Schwerpunkt des Workshops stärker auf Infrastruktur/ Verkehr/ Stadtplanung liegt, empfiehlt es sich, die „Materialkarten“ wegzulassen und nur mit den Adjektivkarten zu arbeiten.

Moderationsfragen:

Wo ist das Fortbewegungsmittel im Einsatz?

In einer ländlichen Gegend, in einer Stadt, in der Luft oder auf dem Boden, im Wasser? Welchen Untergrund benötigt es für die Fortbewegung?

Wer steuert das Fortbewegungsmittel und wen befördert es (Zielgruppe)?

Wie autonom ist das Fahrzeug? Wofür wird das Fortbewegungsmittel benutzt – Alltag, Freizeit, Einzelpersonen oder Familien? etc.

Wie gliedert sich das Fortbewegungsmittel in den Verkehr ein?

Welchen Einfluss wird es auf andere Verkehrsteilnehmende bzw. –mittel haben? Wer sind die anderen VerkehrsteilnehmerInnen? Welche anderen Fortbewegungsmittel könnten noch gebraucht werden? Was braucht es für eine Verkehrsordnung? – wer wird bevorzugt, benachteiligt?

e) Präsentation mit anschließendem Feedback

Man braucht:

Spielbrett, Kommunikationskarten
(„Sprechblasen“ und „Stopp“)

sowie die Skizzen der TeilnehmerInnen

Dauer: 10 bis 15 Minuten



Einführend wird darauf hingewiesen, dass die Gruppen nun einander gegenseitig ihre Erfindung präsentieren werden. Dies sollte respektvoll ablaufen, auch wenn man nicht gleich mit einer Idee einverstanden oder davon begeistert ist.

Es wird noch einmal darauf hingewiesen, dass jede/r TeilnehmerIn mit der „Stop“ Karte signalisieren kann, wenn Grenzen überschritten werden (ausfällige, unhöfliche Kommentare, jemand unterbricht die anderen beim Sprechen etc).

Jede Gruppe präsentiert nacheinander ihre Ideen. Die anderen hören zu, bevor sie ihr Feedback mithilfe einer Sprechblase abgeben. Die Sprechblasen sollen eine respektvolle Kritik der gegenseitigen Arbeiten ermöglichen.

Gruppe, die präsentiert:

Sie setzen ihre Spielfiguren zu den Bildern am Spielbrett, die mit dem Thema ihrer Innovation am ehesten zu tun haben. Falls nur ein Bild das Leitthema symbolisiert, setzen alle Gruppenmitglieder ihre Spielfigur auf das gleiche Bild. Möglich ist auch, dass die Gruppenmitglieder unterschiedliche Bilder wählen und die Spielfiguren auf verschiedenen Bildern positionieren.

Gruppe, die kommentiert:

Die Sprechblasen werden in einer Box reihum durchgereicht. Jede/r sucht sich eine Sprechblase aus und stellt sie zu der jeweiligen Spielfigur dazu. Dann wird argumentiert, warum gerade diese Sprechblase gewählt wurde.

Moderationsfragen:

Warum hast du gerade diese Sprechblase ausgesucht?

Warum findest Du das?

Hast du einen Verbesserungsvorschlag? Was kann die andere Gruppe besser machen? Wie könnte man dieses Problem lösen?

f) Erneutes Feedback anhand der Berufskarten

Man braucht: Berufskarten

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Die TeilnehmerInnen ziehen jeweils eine Berufskarte und beurteilen das Modell aus dieser Perspektive heraus.

Moderationsfragen:

Was sagst Du als Ärztin/ Genetiker/ Politikerin... zu diesem Konzept?

Was würdest du unterstützen? Was könnte heikel sein?

Falls bestimmte Berufe unklar sind:

Habt ihr eine Idee, was eine Genetikerin macht?

Was könnte eine Genetikerin mit Fahrzeuginnovation zu tun haben?

Was könnte ihr wichtig sein?

g) Abschluss

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Abschließend gibt es eine kurze Feedback-Runde mit der Möglichkeit für Fragen und Kommentare.

Moderationsfragen:

Was hat Euch gefallen?

Was habt ihr mitnehmen können?

Gibt es ein spezielles Thema aus dem Spiel, womit ihr euch gerne weiterbeschäftigen möchtet?

h) Vertiefung der Ideen (optional)

Man braucht: Bastelmaterialien,
Recycling- und Abfallmaterialien

z.B. Kartons, Rundstäbe, Luftballons,
Petflaschen, Gaffabänder, Strohhalme,
Gummiringe, Spieße, Zahnstocher,
Korke, Streichholzschachteln, Spateln,
Plastikbecher, Tetrapack, Klopapier-
rollen etc.

Dauer: mind. 45 Minuten



Die Skizzen, die während des Diskussionsspiels entstanden sind, können Ausgangspunkt für vertiefende Auseinandersetzungen sein.

Die Materialwahl ist davon abhängig, wie viel Zeit für die Bauphase zur Verfügung steht. Bei einer Bauphase von einer Stunde ist eine einfache und beschränkte Materialauswahl empfehlenswert.

Spieltools Grundgedanke

Spielfiguren:

- Icebreaker – Spielerischer und persönlicher Einstieg in das Thema Mobilität.
- Einstieg mit etwas Vertrautem, um Hemmschwellen abzubauen.
- Auswahl sagt etwas über die Leute aus.
- ModeratorIn erfährt etwas über die TeilnehmerInnen und TeilnehmerInnen erfahren etwas übereinander.

Spielbrett:

- Einstieg in die wichtigsten Mobilitäts-Themen anhand von bunten und für Jugendliche ansprechenden Bildern.
- Bietet Raum für eigene Interpretationen.
- Schafft und strukturiert eine Gesprächs- und Diskussionssituation.
- Setzt individuelle Schwerpunkte: Die TeilnehmerInnen markieren mit der Spielfigur auf dem Spielbrett ihre persönlichen Themenschwerpunkte.
- Gibt keine eindeutigen Antworten: kontroverse Themenfelder, aber keine optimale Lösung.

Challengekarten:

- Ermöglichen Überlegungen zu neuen Konzepten.
- Bringen Aspekte hinein, die die TeilnehmerInnen womöglich selbst nicht bedacht hätten.
- Regen zum Querdenken an.
- Fördern die soziale Komponente durch das gemeinsame Brainstorming.

Symbol Quadrat:

- Zukunftsgerichtet mit vielen ITS Themen (z.B. „automatisch“, „smart“).

Symbol Dreieck:

- Bewusstseinsbildung über Ressourcen und deren Ursprung (global, regional, lokal?).
- Welche Ressourcen sind sinnvoll? Welche sind ökologisch vertretbar?
- Welche sind die Ressourcen der Zukunft?

„Stop“

- Faire Gesprächskultur und Spielregeln einhalten.

Sprechblasen:

- Einleitung von Artikulations- und Manifestationsprozessen.
- Hilfe, um emotionale Aspekte der eigenen Argumentation leichter kommunizierbar zu machen.
- Hilfestellung, um Hemmungen abzubauen und Meinungen zu formulieren.
- Diskussionsbehelf.

Berufskarten:

- Das Thema Mobilität ist ein gesamtgesellschaftliches Phänomen, das unseren Alltag stark strukturiert.
- Welche wissenschaftlichen Berufe forschen zu Mobilität?
- Bewusstseins-schaffung über ...
- Mobilität als ein gesellschaftsbildendes Thema, das in einer modernen Gesellschaft alle betrifft.
- verschiedene, teilweise kontroverse Bedürfnisse und Anforderungen an dieses Thema.⁴
- Spannungsfelder, da viele verschiedene Interessen aufeinandertreffen.

⁴ Zum Beispiel: Ein Polizist hat eine andere Perspektive auf das Thema Verkehr, als ein Arzt oder ein Fahrzeugmechaniker oder eine Designerin.

Weiterführende Links

ScienceCenter-Netzwerk:

Mobil mit Hirn: www.science-center-net.at

Artikel und Reportage

- ZdF Artikel „Dem Stau auf der Spur:
<http://www.3sat.de/page/?source=hitec/139887/index.html>

> *Thema Stauforschung, Bionik, ITS*

Reportage rechts unten, unter „Mediathek“ anklicken: „Die ganze Sendung Stauforschung ansehen“
- Reportage
<http://www.swarmanoid.org/>

> Thema Roboter und Maschinen, autonome/ intelligente Systeme
- Artikel Spiegel:
<http://www.spiegel.de/auto/aktuell/0,1518,389120,00.html>

> *Thema Materialien*
- Artikel „Zeit online“, „Der Kontrollverlust“
<http://www.zeit.de/2011/32/Hardware-Hacker>

> *Thema: Hacken, „Internet der Dinge“, Infrastruktur*
- Artikel „Zeit online“ „Klima hausgemacht“
<http://www.zeit.de/wissen/2009-12/infografik-klima>

> *Thema Ressourcen*

Interessante Infografiken und Fotos

<http://awesome.good.is/transparency/web/1106/transportation/flash.html>
<http://elbitangoltbarom.blog.com/files/2009/10/hpim1431-1023x757.jpg>
<http://visualoop.tumblr.com/post/6979154074/consumerism-stats-exclusive-infographic>
http://thesis.armina.info/sites/default/files/blogimages/transparency_1.jpg
<http://awesome.good.is/transparency/web/1106/shipping/flash.html>
<http://www.guardian.co.uk/environment/datablog/2009/sep/02/carbon-emissions-per-transport-type>
<http://www.zeit.de/wissen/2009-12/infografik-klima>
<http://www.youtube.com/watch?v=YaGJ6nH36ul&feature=relmfu>
http://www.nytimes.com/2009/05/12/science/earth/12suburb.html?_r=1
http://pedshed.net/blog/wp-content/uploads/2009/02/munster_capacity.jpg