

ICH BIN DEIN GOTT.
HAB KEINE ANGST,
ICH HELFE DIR!

(Jesaja 41,13)

ANGST



Oft geht einfach mehr.
Muss ich dafür etwas tun?

GESELLSCHAFT

Kooperationsspiel zugeseilschafts-
politischer Nachhaltigkeit.

Material:

52 Fischfiguren (oder Symbolkar-
ten, Legosteine, ...), Stifte, Zettel,
Schuhkarton mit Deckel als Pool,
Spielanleitung

Beschreibung

Eignet sich als Einstieg in gesellschaftspolitische Themen oder als Methode um das Verhalten der Gruppe zu reflektieren. Macht Auswirkungen der „Angst zu kurz zu kommen“ sichtbar
Ziel des Spieles: möglichst viele Fische zu bekommen.

Anleitung

Die Teilnehmer/-innen werden in mind. 3 Gruppen geteilt. Das Spiel geht reihum, die Reihen-
folge wird gelöst. Die Teilnehmer/-innen werden informiert, dass im Pool zwischen 1 und max.
50 Fische vorhanden sind. Die Spielleitung legt für sich fest, mit welcher Zahl an Fischen im Pool
das Spiel startet. Das Spiel geht über 10 Runden je 2min. In jeder Runde verdoppeln sich die im
Pool vorhandenen Fische.

Spielbeginn

Jede Gruppe übergibt der Spielleitung einen Zettel mit der Anzahl der Fische, die sie zu fischen
beabsichtigt. Die Spielleitung teilt ohne Kommentar jeder Gruppe die Fische zu (wenn die ge-
forderte Zahl höher ist, als die Anzahl im Pool, werden nur die zur Verfügung stehenden Fische
verteilt. Ein Fisch muss immer im Pool bleiben, erst in der letzten Runde dürfen alle Fische aus-
gegeben werden). Die anderen Teilnehmer/-innen sehen nicht, wie viele Fische zugeteilt wurden.

Anregungen zur Diskussion danach:

- Ist miteinander gesprochen worden?
- Haben sich alle an Abmachungen gehalten?
- Was ist euch schwer gefallen?
- Wenn die Fische für die Ressourcen der Erde stehen, wäre dann für die nachfolgende Gene-
ration noch genug übrig?
- Sind am Ende mehr Fische übrig als zu Beginn?

Zum Verständnis, mögliche Spielverläufe...

A: Die Spielleitung gibt 10 Fische in den Pool.

1. Spielrunde: die Gruppen haben zwei Minuten Zeit ihre Wünsche bekannt zu geben.

Gruppe 1 will 20 Fische, Gruppe 2 will 30 Fische Gruppe 3 will 2 Fische.

Spielleitung gibt Gruppe 1 lediglich 9 Fische, die anderen bekommen nichts. Und füllt den
Pool auf: es sind nun 2 Fische im Pool (Verdoppelung).

B: Die Spielleitung gibt 10 Fische in den Pool.

1. Spielrunde: die Gruppen haben zwei Minuten Zeit ihre Wünsche bekannt zu geben.

Gruppe 1 will 1 Fische, Gruppe 2 will 1 Fische Gruppe 3 will 1 Fische.

Spielleitung gibt jeder Gruppe 1 Fisch, und füllt den Pool auf: es sind nun 14 Fische im Pool
(Verdoppelung).

Hinweis für die Spielleitung: Idealzustand wäre eine Kooperation zwischen den Gruppen,
damit der Pool nicht sofort leergefischt wird und alle etwas bekommen...



katholische jugend
DIÖZESE INNSBRUCK

Katholische Jugend
Riedgasse 9
6020 Innsbruck
www.dibk.at/jugend
0512-2230 4601

FÄCHERBIBEL