



Spielanleitung

Für
Lehrende

DAS OBJEKT DER BEGIERDE

Anzahl Spieler:innen: 4 - 10

Es kann immer nur eine gerade Anzahl an Spieler:innen mitspielen. Bei einer ungeraden Anzahl kann eine Person die Spielleitung oder Moderation übernehmen. Oder der/die Lehrende spielt selbst mit ;)

Benötigtes Material:

- Spielkarten
- Smartphone mit Internetzugang
- evtl. App QR-Code

Optional: Weltkarte.

Tip: Standort des Objekts im Museum per QR-Code ermittelbar

Vorbereitung: Spielkarten an den Linien ausschneiden. Aus dem Set an Spielkarten zwei Stapel erstellen - ein Stapel mit Wunsch-Karten (erkennbar an den Zeichnungen), ein Stapel mit Besitz-Karten (erkennbar an den QR-Codes). Die Anzahl der Karten in den Stapeln muss jeweils der Anzahl der Spieler:innen entsprechen.

Achtung: Wunsch-Karten und Besitz-Karten müssen immer paarweise vorhanden sein, erkennbar an den gemeinsamen Symbolen im rechten unteren Eck der Karten.

Die Stapel werden gemischt. Jede:r Spieler:in bekommt eine Besitz-Karte und eine Wunsch-Karte.

Verlauf des Spiels:

1. Die Spieler:innen decken ihre Karten verdeckt auf.

Die Besitz-Karte zeigt die Karten im Besitz des/der Spieler:in. Die Wunsch-Karte zeigt das Wunsch-Objekt, das die Person durch Tauschhandel erwerben muss.

Ziel ist es, dass am Ende bei allen Spieler:innen Besitz- und Wunsch-Karten übereinstimmen (siehe Symbol). Das passiert durch Tauschhandel, ohne sich die Karten zu zeigen.

2. Die Spieler:innen machen sich auf die Suche nach ihrem Objekt der Begierde und befragen ein:e andere:n Spieler:in. Spieler:in A fragt also Spieler:in B, ob die Eigenschaften des Wunschobjekts den Eigenschaften einer Besitz-Karte von Spieler:in B entsprechen.

Je nach Sprachniveau / Interessenschwerpunkt stellt Spieler:in A der/dem Spieler:in B Fragen, um herauszufinden, ob Spieler:in B das Wunsch-Objekt besitzt. Erst wenn, alle Fragen gestellt und vollständig beantwortet worden sind, kann Spieler:in A sich sicher sein, dass Spieler:in B das Wunschobjekt besitzt. Dann sagt Spieler:in A: "Ich glaube, du hast mein Wunschobjekt."

Achtung: bei der Tauschaktion zeigen sich die Spieler:innen nie ihre Karten. Sie sagen auch nicht, wie das Objekt heißt.

W-Fragen:

- Aus welchem Material ist dein Objekt?
- Woher kommt das Objekt?
- Wofür ist es gemacht? Welche Funktion hat es?

Satz-Fragen:

- Ist dein Objekt aus Indonesien?
- Besteht dein Objekt aus Holz?
- Kann man mit deinem Objekt etwas tragen?

3. Stimmen die Angaben des/der andere:n Spieler:in mit dem Wunschobjekt überein, erhält Spieler:in A die Besitz-Karte von Spieler:in B. Im Austausch dafür erhält Spieler:in 2 die Besitz-Karte von Spieler:in A und spielt damit weiter.

Spieler:in A verlässt das Spiel, scannt den QR-Code und entdeckt die Infos über das Objekt auf der Homepage des Weltmuseums und überprüft, ob es mit der Silhouette korrespondiert. Mit Klick auf "Standort" kann man den genauen Platz des Wunschobjekts im Museum erfahren.

4. Stimmen die Angaben des/der andere:n Spieler:in nicht mit dem Wunschobjekt überein, setzen die Spieler:innen ihre Suche fort. Sie gehen zu einem:r andere:n Spieler:in und wiederholen die Befragung. Dies wird gemacht, bis die:der Spieler:in das Wunschobjekt findet.

Ende des Spiels:

Die Spieler:innen tauschen also nach und nach ihre Besitz-Karten.

Jene:r Spieler:in, der:die geschafft hat, das gesuchte Objekt zu finden und erwerben, verlässt das Spiel. Die anderen Spieler:innen setzen das Spiel fort, bis das Ziel des Spiels erreicht ist.

Mögliche Fragen im Anschluss durch die:den Lehrende:n

War es einfach das Wunschobjekt der Begierde zu bekommen?

Wäre es einfacher gewesen, es mit Geld oder einer anderen Währungseinheit zu bekommen? Warum?



© 2021 KOMM!, Wien
www.komm.wien

Autorin: Magali Moreau, Ramona Rieder

Zeichnung: Angela Melody Kummer (<https://angelamelody.ch>)

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Gebrauch gestattet. Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt KOMM! keine Haftung.

