

Pädagogische Säulen der



Kooperation:

Das Spiel beinhaltet ein Expertensystem: Kein Charakter kann alleine problemlos die Aufträge lösen. Magier können keine Türen öffnen und sind auf die Hilfe von Schlitzohren angewiesen. Diese sind wiederum nicht besonders kampfstark und müssen von Kriegerern geschützt werden, welche wiederum auf alle anderen Charakter-Klassen angewiesen sind, da sie nur für den Kampf ausgerüstet sind.

Die Spieler müssen sich als Team zusammenfinden und gemeinsam auf ein Ziel hinarbeiten, um wirklich erfolgreich zu sein. Teil eines Teams zu sein, erfordert (und schult dadurch) soziale Kompetenzen wie z.B. Empathie und Ambiguitätstoleranz, denn Ziele und Bedürfnisse eines Charakters sind nicht immer mit den Zielen und Bedürfnissen der Gruppe deckungsgleich und müssen in einem Gruppenprozess ausgehandelt werden.

Kommunikation:

Um erfolgreich kooperieren zu können, müssen Spieler kommunizieren. Im Spiel muss und wird sehr viel besprochen: Welcher Auftrag als nächstes anliegt, wie die Gruppe den Auftrag angeht, welche potenzielle Lösung die richtige ist, zu welchen Konditionen die Rohstoffe gehandelt werden und welche Strategie im nächsten Kampf verwendet wird.

Objektive und Subjektive Werte erfassen:

Durch das Tauschen der Rohstoffkarten untereinander lernen die Kinder Handeln. Sie lernen Objektive Werte von Subjektiven Werten zu unterscheiden, zu erkennen und diese in ihren Handel einzubeziehen.

Pädagogische Säulen der



Angstbewältigung:

Die Spieler haben die Chance sich als Abenteurer in einer feindseligen Umgebung zu behaupten. Es ist dunkel und unheimlich in der Spielanlage und die Spieler müssen sich ihren Ängsten und einem bedrohlichen Szenario stellen. Sich seinen Ängsten zu stellen und diese vielleicht sogar zu überwinden, stärkt das Selbstwertgefühl, da die eigene Wirksamkeit erfahren wird.

Rollenspiel als Chance:

Beim Rollenspiel haben die Kinder die Möglichkeit neue Handlungsstrategien zu erproben. Die Aufgabenverteilung des Expertensystems und das Setting, in dem sie als Helden Aufträge lösen, motiviert die Kinder aktiv zu werden. Und so geht z.B. auch ein schüchternes Kind mal mit einigen fremden Kindern mit, da diese seine Hilfe bei einem Auftrag brauchen.

Teambildung:

Das Spiel trägt zur Teambildung bei, indem der Gruppenzusammenhalt gefördert wird, da zur Lösung der Aufgaben zusammengearbeitet werden muss. Die Ressourcen und Fähigkeiten aller Teilnehmer der gesamten Gruppe müssen sinnvoll eingesetzt werden.

Unser Spiel eignet sich besonders für Schulklassen und Kindergärten, aber auch genauso für Erwachsene in Firmen, Vereinen und allen Gruppen, die ihren inneren Zusammenhalt stärken wollen.