

Reise nach Jerusalem, „gehacked“

7.4.2023, Holger Kreft

- 1. Worum geht's?
(Kurzbeschreibung)** Das bekannte Kinderspiel Reise nach Jerusalem wird zunächst in der traditionellen Form gespielt. Das wird gemeinsam reflektiert. Anschließend werden die Spielregeln nach Bedarf geändert. Die Erfahrungen werden gemeinsam ausgewertet.
- 2. Äußere Form** Gruppenspiel mit Körpereinsatz
- 3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)** Die Spielregeln der traditionellen Reise nach Jerusalem fördern Wettkampfvverhalten, das durchaus Spaß machen kann. Für unsere Gesellschaft brauchen wir jedoch Spielregeln, die viel mehr auf Kooperation setzen. Durch kreative Lösungen Einzelner, aber auch Absprachen zur Änderung der Spielregeln unter allen Beteiligten können ganz andere Spielergebnisse erzielt werden. Die Teilnehmer:innen können schließlich überlegen, wie sich neue humanere Spielregeln in den jeweiligen Alltag konkret umsetzen lassen.
- 4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)** Mit dieser Methode können Menschen die Bedeutung der grundlegenden „Spielregeln der Gesellschaft“ bewusster gemacht werden. Außerdem können Ideen zur einzelnen und zur kooperativen Selbstermächtigung vermittelt werden.
- 5. Anzahl der Teilnehmenden** Min. 5 TN, nach oben gibt es keine Begrenzung. Lediglich die zur Verfügung stehende Fläche und die Anzahl der Stühle begrenzen die Anzahl der Teilnehmenden. Gemeinsame Reflexion und Auswertung werden umso schwieriger je mehr Personen möglichst gleichmäßig beteiligt werden sollen. Das Konzept der Auswertung entscheidet mit.
- 6. Altersstufe** Je nach Auswertetiefe kann das Spiel mit Menschen ab dem Schuleintritt gespielt werden, sofern diese bei der traditionellen Spielweise mit ihrem Frust beim möglichen Ausscheiden gut umgehen können. Für kleine Kinder kann die Erfahrung auf der Ebene von körperbetontem Spaß bleiben. Es hängt sehr von den Erwachsenen ab, wie Kinder eingebunden werden können und inwieweit sie angenehme (Lern-)Erfahrungen machen.
- 7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden** Keine - höchstens ein Mindestmaß an Frustrationstoleranz
- 8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung** Unterschiedliche Formen und Qualität der Anleitung sind denkbar. Das hängt von der Tiefe der Reflexion und den Ansprüchen an die Auswertung ab. Die anleitende Person kann sich vorher ein Auswerteschema überlegen. Ein Beispiel dafür ist auf der Seite zu diesem Spiel hinterlegt.
- 9. Raum und Materialien** Für die traditionelle Form des Spiels benötigen wir lediglich so viele Stühle wie Mitspielende minus 1. Für das Herumlaufen um die Stühlegruppe ist genügend Raum zu lassen, damit sie mit einem ausreichenden Sicherheitsgefühl in die Aktionen gehen

können. Weiterer Materialbedarf hängt von den Ausbauvarianten beim Ändern („Hacken“) der Spielregeln ab.

10. Ablauf

1. *Phase*: Vorbereitung, evtl. müssen körperliche Beeinträchtigungen und der konstruktive Umgang damit geklärt werden; evtl. Rollen außerhalb des eigentlichen Spiels vergeben: bspw. Beobachtung des Verhaltens der Mitspielenden

2. *Phase*: ein ganzer Durchlauf, bis eine Person als Sieger:in feststeht

3. *Phase*: Reflexion und Auswertung des Geschehens und der Wahrnehmungen der Beteiligten, Vereinbarung neuer Spielregeln

4. *Phase*: ein ganzer Durchlauf mit neuen Spielregeln bis ein sinnvolles, ggf. vorher vereinbartes Spielergebnis feststeht oder sich „von selbst“ eine (ggf. unerwartete) Erkenntnis zeigt

5. *Phase*: erneute ggf. abschließende Reflexion und Gesamtauswertung - Diese Auswertung kann z.B. nach einem Schema erfolgen, das auf der Seite der Methode hinterlegt ist. Dabei geht es darum, zu ermitteln, für was die „Elemente“ des Spiels im „wirklichen“ Leben stehen und wie sich die Teilnehmenden eine bessere (zukunftsfähigere, lebensdienlichere) Ökonomie vorstellen. Aufgrund dessen können auch gezielt neue Spielregeln und neue Spiele entwickelt werden.

11. Zeitbedarf

Hierzu können keine pauschalen Angaben gemacht werden. Der Zeitbedarf ergibt sich durch die Anzahl der Durchläufe. Die wiederum hängt direkt von der Anzahl der Mitspielenden ab. Außerdem vergrößert jede Variante, die mit veränderten Spielregeln gespielt werden soll und die Auswertetiefe den Zeitbedarf.

12. Optionale Ergänzung

/

13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen

Überlegungen zum Ablauf stammen von Silke Helfrich, die eine Spielbeschreibung von Alekos Pantazis aufgriff, der offenbar seinerseits eine Idee von José Ramos nutzte

14. Ansprechpartner:in

Holger Kreft (info@bzz-kreft.de)