

HANDOUTS

TEAMSPIEL: SPIELREGELN

Ziel des Spiels: als erstes Team alle Menschenrechtskarten zu erraten – oder am Ende die meisten Ratekarten übrig zu haben

Spielregeln:

- Eine Person in jedem Team (der/die „SammlerIn“) holt von der Moderation eine Menschenrechtskarte ab. Ihre Aufgabe besteht darin, das jeweilige Menschenrecht auf der Karte dem Team zu vermitteln, ohne dabei zu sprechen. Man darf Bilder zeichnen, die Rechte mit Gesten oder pantomimisch darstellen, darf aber keine anderen Requisiten verwenden, um das Recht auf der Karte zu vermitteln.
- Das restliche Team hat eine Liste der Rechte in der AEMR und muss erraten, welches Menschenrecht auf der Karte steht. Das sollte innerhalb des Teams diskutiert und abgestimmt werden, bevor eine „offizielle“ Vermutung abgegeben wird. Sobald man sich auf eine Vermutung des Teams geeinigt hat, wird diese auf einer der Ratekarten vermerkt und dem/der SammlerIn übergeben. Diese/r reagiert dann darauf.
- Für jedes Recht dürfen maximal 2 Ratekarten benutzt werden. Danach wird das Recht als „nicht erraten“ gezählt und der/die nächste SammlerIn holt eine neue Karte von der Moderation. Dabei werden auch die benutzten Ratekarten übergeben.

Wenn der erste Tipp richtig war, erhält das Team 2 neue Ratekarten.

Wenn der zweite Tipp richtig war, erhält es 1 neue Ratekarte.

Wenn das Recht (in zwei Anläufen) nicht erraten wurde, bekommt das Team keine weiteren Ratekarten.

- Für jede Karte sollte ein/e andere/r SammlerIn geschickt werden. Wenn alle dran waren, beginnt eine zweite Runde.
- Das Spiel endet, wenn ein Team alle Karten richtig erraten hat oder ein Team keine Ratekarten mehr hat.

Wichtig!

- Nicht alle Rechte werden im Spiel verwendet: Die AEMR enthält 30 verschiedene Rechte, nur 12 davon sind zu erraten.
- Jedes Team startet mit nur 20 Ratekarten. Es ist wichtig, die Ratekarten nicht zu verschwenden! Wenn ein Team als erstes keine Ratekarten mehr hat, verliert es das Spiel.

ANLEITUNGSKARTE FÜR SAMMLERINNEN

Als SammlerIn darfst du nicht sprechen! Du darfst Bilder zeichnen oder das Recht gestisch oder mimisch darstellen, damit dein Team erraten kann, was auf der Karte steht. Verwende keine anderen Requisiten.

Wenn dein Team eine „inoffizielle“ Vermutung äußert – wenn sie also nicht auf eine Karte geschrieben wird – darfst du nicht reagieren! Du kannst sie ermutigen und nicken oder den Kopf schütteln, wenn sie andere Fragen stellen, zum Beispiel „Fegst du den Boden?“, „Bist du im Gefängnis?“, „Ist das ein Eis?“, aber NICHT SPRECHEN!