



Kierling, im März 2018

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen! Liebe Pfadfindergeschwister!

Dieses Spiel wurde von uns im Rahmen des PPÖ-Bundesthemas 2017 „schwarz? weiß? BUNT!“ entwickelt.

Das Motto „schwarz? weiß? BUNT!“ soll bedeuten, dass jeder Mensch und das Leben überhaupt viele Facetten hat – eben BUNT ist. Schwarz-Weiß-Denken oder strikte Einteilungen sind einseitig und kategorisieren. Das Motto soll uns daran erinnern, dass wir mutig sein und Buntheit zulassen wollen. Das heißt auch, andere so respektieren wie sie sind und nicht in „schwarz“ oder „weiß „ zu teilen. Eintönigkeit ist auf Dauer ja auch langweilig – Vielfältigkeit macht unser Leben erst zum Abenteuer, für das wir bereit sein wollen. Vielfalt macht unser Leben BUNT. Und nur wenn es uns gelingt in der Vielfalt und Verschiedenheit von Menschen kein Problem sondern eine Erweiterung unserer Möglichkeiten zu entdecken, und wenn wir erkennen, dass die großen Probleme nur gemeinsam gelöst werden können, sind wir wirklich fähig die Zukunft zu meistern.

Darum hatten wir bei der Entwicklung dieses Spiels ein klares Ziel. Es sollte ein Spiel werden, das den Wert von Teamwork verdeutlicht und Verschiedenheit als Vor- statt als Nachteil ausweist. Das Spiel sollte zeigen, dass vermeintliche Schwächen sich durchaus als Stärken erweisen können. Es sollte außerdem genauso für Gruppen in Klassenstärke wie Einzelspieler spielbar sein und auch bei mehrmaligem Spielen interessant bleiben.

Diese Überlegungen haben zum „Zoff im Zauberwald“ geführt. Im Zauberwald soll eine Gefahr für alle abgewendet werden, was aber nur gelingt, wenn sich letztlich alle verbünden und einander helfen.

Die Geschichte zum Spiel soll, bevor es zum ersten Mal gespielt wird, vorgelesen werden, um ins Spiel einzuführen. Wir wollen mit ihr außerdem verdeutlichen, was passiert, wenn Unterschiedlichkeit und Vielfalt als „Ausschlusskriterium“ anstatt als Reichtum begriffen werden.

Das Spiel selbst so ausgelegt, dass es einer Gruppe bzw. einem Spieler alleine nie gelingen kann, bis zum Ende des Spiels die, für das Besänftigen des Drachens notwendigen, Goldstücke zu sammeln. Diesen Umstand haben wir in den Spielregeln und in der Geschichte bewusst verschwiegen. Wir hoffen, dass den Spielern beim ersten Spielen, vielleicht schon während des Spiels, spätestens aber bei der Abrechnung am Schluss von alleine klar wird, dass das Spiel nur gewonnen werden kann, wenn alle ihr Gold zusammenlegen. Falls nicht, ist am Ende des Spieles eine kleine pädagogische Intervention, ein „Wink mit dem Drachenschwanz“, durch euch gefordert.

Es soll klar werden: Am Ende gewinnen alle gemeinsam, weil genug Goldstücke erspielt worden sind um den Drachen zu besänftigen oder alle verlieren, weil der Zauberwald zerstört wird.

Wir haben Spiel selber mehrmals durchgespielt, um die Anzahl der nötigen Goldstücke zu ermitteln, bei der das Spiel spannend aber trotzdem zu gewinnen ist. Diese Zahl kann und soll durchaus von Euch verändert werden. Eine Verringerung senkt, eine Erhöhung steigert die Schwierigkeit zu gewinnen. So kann das Spiel an die Spieler angepasst werden und wenn man bei jedem neuen Spiel die Schwierigkeit erhöht, bleibt das Spiel interessant, auch wenn der pädagogische Aha-Effekt vom allerersten Spiel vorbei ist und die Spieler bereits Kooperationsstrategien entwickelt haben, weil ihnen das Spiel schon bekannt ist. Es ist sicher spannend herauszufinden, wieviel Goldstücke Eure Gruppe/Klasse maximal schafft.

Wir hoffen Ihr habt viel Spaß mit diesem Spiel und würden uns über Rückmeldungen Eurer Erfahrungen an uns freuen. Vielleicht finden wir ja eine Möglichkeit eine öffentliche „high-score-list“ einzurichten, damit Eure Gruppe/Klasse sehen kann, wie gut sie im Vergleich mit anderen Gruppen/Klassen zusammenarbeiten kann.

Viel Spaß im Zauberwald und Gut Pfad wünscht euch der

Landesverband der Niederösterreichischen
Pfadfinder und Pfadfinderinnen