

VISION SÜDWESTFALEN SPIELANLEITUNG

„WER SCHAFFT ES, SEINE VISION
ZUERST UMZUSETZEN UND SO EINES
DER SPANNENDEN VORHABEN ZU
MEISTERN?“

INHALTSVERZEICHNIS

A. WURUM GEHT ES?	2
I. Spielidee	2
II. Ziel des Spiels	2
III. Spielmaterialien	2
DÜRFEN WIR VORSTELLEN: DIE REGION SÜDWESTFALEN	3
B. ERLÄUTERUNGEN ZUM SPIELMATERIAL	4
I. Spielchips in verschiedenen Farben	4
II. Die Spielkarten	4
III. Das Spielfeld	5
C. DAS SPIEL.....	6
I. Die Spielvorbereitung	6
II. Spielablauf	7
III. Ende des Spiels	8
IV. Spielvarianten	9
D. WENN IHR EIN EIGENES SPIEL ENTWICKELN WOLLT... ..	9
I. Eigene Visionen entwickeln	9
II. Eigenen Spielplan gestalten	9
III. Eigene Frage- und Infokarten entwickeln	9
GLOSSAR: schnelle Erklärhilfe für wichtige Begriffe im Spiel	10

Was Ihr für das Spiel braucht:

- ✿ **2 bis 5 Visionäre** pro Spiel im Alter von **8-99 Jahren**
(EinzelspielerInnen oder Teams mit bis zu drei SpielerInnen)
- ✿ **ca. 45-60 Minuten** Zeit, in der Schule ist
eine **Doppelstunde** empfehlenswert
- ✿ ein paar Minuten, um die Spielanleitung zu lesen



A. WORUM GEHT ES?

Ganz einfach! Setzt die vorhandenen Visionen spielerisch um oder entwickelt neue, um das Leben in Südwestfalen noch schöner zu gestalten!

Dazu sind alle eingeladen, die gerne in Südwestfalen leben.

I. Spielidee

Im Spiel schlüpft Ihr in die Rolle von „Machern“, die Visionen haben und umsetzen. Das können ganz einfache, aber auch ganz ungewöhnliche Ideen sein, von denen es als „Visionen“ schon ein paar im Spiel gibt – oder Ihr entwickelt einfach selbst neue Visionen. Eure Ideen können helfen, die Region Südwestfalen noch besser, attraktiver und lebenswerter zu gestalten.

Dabei helfen Euch Kenntnisse über die Region und ihre Geschichte. Aber Ihr müsst nicht alles wissen. Es gibt im Spiel verschiedene Möglichkeiten, Informationen zu erhalten. Begebt Euch mit dem Spiel auf eine Entdeckungsreise durch Südwestfalen!

Ihr könnt das Spiel in Teams oder mit einzelnen Spielenden spielen. Wir empfehlen Teamgrößen von bis zu 3 Spieler-

Innen. Der Einfachheit halber sprechen wir im Folgenden von Teams. Überall dort, wo Euer Wissen und Eure Kreativität zusammenkommen, wird das Spiel Euch und Anderen viel Spaß bereiten; sowohl im Schulunterricht, in der Ausbildung, als auch mit Freunden und in der Familie.



II. Ziel des Spiels

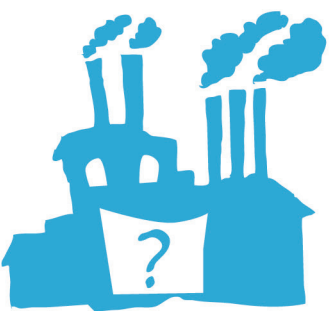
Es lautet wie im echten Leben: „Gute Ideen in die Tat umsetzen!“. Für Euch bedeutet das: Das Team, welches als erstes eine „Vision“ oder – je nach Spielvariante – die meisten „Visionen“ umgesetzt hat, gewinnt.

III. Spielmaterialien

1 Karton, 1 Spielplan, 28 Visionskarten, 336 Fragekarten, 35 Infokarten, 180 Spielchips, 1 Würfel, 5 Spielfiguren, 1 „Marktplatz“ für Tauschbörse, 1 Spielanleitung.

Außerdem:

*1 Währungskarte mit Chipübersicht
und Kurzspielanleitung
1 pädagogische Handreichung*



DÜRFEN WIR VORSTELLEN: DIE REGION SÜDWESTFALEN



Die Region Südwestfalen liegt in der Mitte Deutschlands, im Südwesten des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen (NRW). Sie erstreckt sich von Halver im Westen (Märkischer Kreis) bis nach Marsberg im Osten (Hochsauerlandkreis) und von Lippstadt im Norden (Kreis Soest) über Olpe (Kreis Olpe) bis nach Burbach im Süden (Kreis Siegen-Wittgenstein) und umfasst damit die Landschaftsteile vom Siegerland über das Sauerland bis hin zur Hellwegbörde.

Die Region gilt als Wiege der Industrialisierung und hier leben seit Jahrhunderten Menschen. Die Siedlungen, also die Dörfer und Städte, waren immer einer Veränderung unterworfen: sei es durch den Abbau von Bodenschätzen, durch neue Anbau- und Erntemethoden in der Landwirtschaft, durch den Bau von Stauseen zur Wasserversorgung oder durch die Ansiedlung von Wirtschaftsbetrieben. Stets sind Menschen in die Region geströmt und hier sesshaft geworden.

Heute ist Südwestfalen durch eine starke mittelständische Wirtschaftsstruktur und eine abwechslungsreiche Natur- und Kulturlandschaft geprägt – leider aber auch durch die Abnahme der Bevölkerung, besonders junge Menschen verlassen die Region, weil sie woanders eine Ausbildung machen oder studieren möchten oder einfach mal in einer größeren Stadt leben wollen.

Für Eure Heimatregion Südwestfalen ist das ein Problem, weil es gerade die jungen Menschen sind, die die Region für die Zukunft gestalten. Fehlen die jungen Menschen, werden zunehmend Häuser leer stehen, Schulen schließen und viele Unternehmen nicht mehr genügend Arbeitskräfte finden.

Aber warum ziehen viele junge Leute weg? Vielleicht wissen sie gar nicht, dass es in Südwestfalen tolle Möglichkeiten gibt, zu lernen, zu leben und zu arbeiten. Was muss also passieren, um die Region Südwestfalen für sie interessant und spannend zu machen, damit sie bleiben oder – wenn sie wegziehen – wieder kommen?

Ihr seid jetzt gefragt! Was möchtet Ihr tun? Wollt Ihr Eure Schule verschönern, eine Azubi-WG gründen oder ein Musikfestival organisieren? Oder habt Ihr noch ganz andere, tolle Ideen?

B. ERLÄUTERUNGEN ZUM SPIELMATERIAL

I. Spielchips in verschiedenen Farben

Sie sind die Währung des Spiels und werden wie folgt unterschieden:



a) Themen-Chips (bunt):

Diese können durch die Beantwortung von Fragen aus den fünf Themenbereichen erspielt werden: Umwelt (grün), Wirtschaft (blau), Soziales (rot), Politik (orange) und Kultur (gelb).



b) Joker-Chips (weiß):

Joker-Chips können durch die Beantwortung der Fragen auf den Orientierungsfeldern gewonnen werden. Sie sind für jede beliebige andere Farbe einsetzbar.



c) Infokarten-Chips (schwarz):

Die Infokarten-Chips sind das Startkapital eines jeden Teams und dürfen *NUR* für den Kauf von Infokarten verwendet werden. Sie werden vor dem Spiel verteilt.

d) Der Marktplatz (Tauschbörse):

Wenn Ihr auf ein Orientierungsfeld mit den beiden Pfeilen kommt, könnt Ihr eine Tauschbörse ausrufen. Auf dieser Tauschbörse könnt Ihr von anderen Spielern die Chips bekommen, die Euch fehlen.

II. Die Spielkarten

Sie sind der zentrale Bestandteil des Spiels und bestimmen den Spielverlauf. Folgende Spielkarten werden unterschieden:

a) Visionskarten: Die auf den Karten dargestellten Visionen sind Projektideen, die Beispiele geben, wie Südwestfalen in der Zukunft noch interessanter und noch lebenswerter gestaltet werden kann. Um diese Visionen verwirklichen zu können, müssen im Spiel dazugehörige Arbeitsschritte, sogenannten „Missionen“, erfüllt werden. Jede Mission benötigt zwei farbige Chips, die die Teams durch das Erreichen der entsprechend farbigen Felder und das Beantworten von Fragen bekommen.

b) Fragekarten: Sie enthalten Fragestellungen aus fünf Themenbereichen: Umwelt (grün), Wirtschaft (blau), Soziales (rot), Politik (orange) und Kultur (gelb). Die Farben entsprechen denen der bunten Lauffelder, die Themen dem Prinzip der nachhaltigen Entwicklung.

c) Fragekarten für das Orientierungsfeld (weiß): Sie beziehen sich auf geographische Gegebenheiten der Region. Die Antwort auf diese Fragen kann man auf der Karte in der Mitte des Spielplans ablesen, z.B. anhand von Symbolen. Die weißen Lauffelder auf dem Spielplan entsprechen diesen Karten.

d) Infokarten und Expertenwissen: Auf den Infokarten sind die Antworten auf die Fragen des Spiels nach den Themenbereichen sortiert. Sie können entweder mit *EINEM SCHWARZEN* Infokartenchip oder *ZWEI BELIEBIGEN* Farbchips „gekauft“ werden. Mit einer Infokarte können bis zu neun Fragen eines Themas beantwortet werden. Die Infokarten bleiben nach dem „Kauf“ in Eurem Besitz. So könnt Ihr als Experten für Eure Mitspielenden auftreten und Euch gegenseitig helfen. Der Gewinn wird dann geteilt.



III. Das Spielfeld

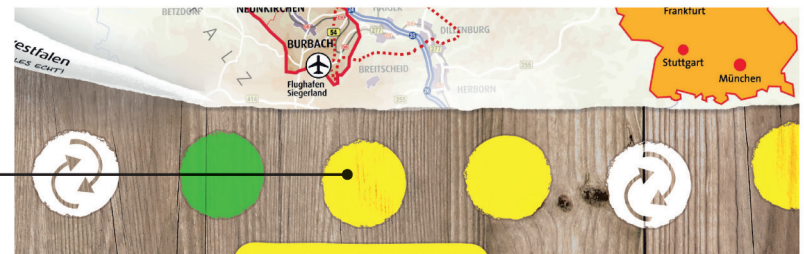
Auf dem Spielfeld ist eine Karte der Region Südwestfalen abgebildet, die umgeben ist von verschiedenen farbigen Lauffeldern.

a) Auf den **farbigen Lauffeldern** werden die Spielfiguren gezogen.

Die Farbe der Lauffelder entspricht immer der Farbe der Fragekarten.

Es dürfen jederzeit mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Die Laufrichtung kann nach jedem abgeschlossenen Zug geändert werden.

Die **Illustrationen** in der Mitte der Karte sind hilfreich bei der Beantwortung der Fragen auf den Orientierungskarten (weißes Spielfeld).



b) Die **weißen Lauffelder** haben eine Doppelfunktion:

1) Es werden die sogenannten **Orientierungsfragen** gestellt, deren Antworten mithilfe der Südwestfalenkarte in der Mitte des Spielplans abgelesen werden können.

2) Das Team an der Reihe hat nach der Beantwortung der Orientierungsfrage – egal, ob sie richtig oder falsch beantwortet wurde – die Möglichkeit, auf dem **Marktplatz** zu handeln und eine Tauschbörse zu eröffnen.

c) **Marktplatz (Tauschbörse):** Ein kleines Tableau, das vorerst neben das Spielfeld gelegt wird, ist der Marktplatz. Hier kann getauscht werden!

Eine Tauschbörse kann eine gute Möglichkeit sein, einen Chip zu erhalten, den man dringend braucht oder einen Chip loszuwerden, mit dem man nichts anfangen kann. Wie die Tauschbörse funktioniert, findet Ihr später im Kapitel „Spielablauf“.

d) **Farbige Markierungen** an den Rändern des Spielplans zeigen Euch, wo die Karten verdeckt gestapelt werden.




C. DAS SPIEL

I. Die Spielvorbereitung

Es kann losgehen!

-
- 1 Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
 - 2 Nehmen mehr als fünf Spielende am Spiel teil, werden Teams gebildet. Da „Vision Südwestfalen“ besonders viel Spaß macht, wenn man in Teams zusammenspielt und das Spiel auch für den Einsatz in der Schule gedacht ist, wird im Folgenden nur noch von „Teams“ gesprochen. Jedes Team sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf eines der weißen Orientierungsfelder des Spielplans. Die Wahl des Orientierungsfeldes ist frei. Es können mehrere Teams vom selben Orientierungsfeld aus starten.
 - 3 Die Fragekarten werden nach Farben bzw. Kategorien getrennt und verdeckt gemischt. Die Fragekartenstapel werden mit der Rückseite nach oben entsprechend ihrer Farbe an den Rand an die passende Farbmarkierung des Spielplans gelegt.
 - 4 Die Infokarten, die Tauschbörse und die Übersichtskarte werden am Rande des Spielfeldes platziert.
 - 5 Die Spielchips und der Würfel werden ebenfalls bereit gelegt.
 - 6 Die Visionskarten werden verdeckt gemischt. Jedes Team zieht eine von den verdeckten Visionskarten. Die Visionen und ihr Hintergrund werden von den Teams der Reihe nach laut vorgelesen. Die Teams legen ihre Visionskarten offen vor sich ab.
 - 7 Jedes Team erhält 2 schwarze Chips als „Startkapital“.
 - 8 Es wird ausgewürfelt, welches Team beginnt. Das Team, das die höchste Zahl würfelt, macht den ersten Zug. Danach geht es bis zum Ende des Spiels im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Das  auf der Vorderseite der Fragekarten sowie auf den Info- und Visionskarten kennzeichnet schwierigere Fragestellungen, die speziell auf Spielende ab Sekundarstufe II abgestimmt sind. In unserem Beispiel wird der Aufbau für 4 Spielende der Grundschule gezeigt.



II. Spielablauf

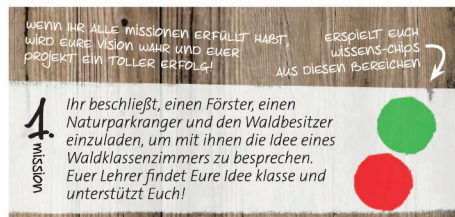
Jedes Team versucht so schnell wie möglich, seine Vision zu erfüllen und das beschriebene Projekt zu realisieren.

Für die Verwirklichung jeder Vision sind bestimmte „Missionen“ zu erledigen, die auf der Visionskarte beschrieben sind.

Die Missionen müssen in der richtigen Reihenfolge von oben nach unten erledigt werden. Jede Mission benötigt zwei farbige Chips.

Die Zusammenstellung der benötigten Farbchips variiert von Mission zu Mission und entspricht immer den jeweiligen Kategorien aus Umwelt, Politik, Kultur, Wirtschaft und Soziales, die schwerpunktmäßig zu der Mission passen.

Beispiel: Mission 1 der Vision berührt v.a. den Bereich „Umwelt“ (Waldklassenzimmer) sowie den Bereich „Soziales“ (Einladung zum Gespräch), deshalb sind die beiden geforderten Farbchips grün und rot.



Die Teams erhalten ihre Chips, wenn sie mit ihrer Spielfigur ein farbiges Lauffeld erreichen und anschließend die Frage auf der gezogenen Karte richtig beantworten.

Je nachdem, welche farbigen Chips ein Team benötigt, wird es versuchen, die Bereiche des Spielplans zu erreichen, auf dem es diese Chips auch bekommen kann.

Beispiel: Benötigt ein Team für die Erfüllung seiner Mission viele grüne Umwelt-Chips, wird es versuchen, sich hauptsächlich in dem Bereich des Spielplans zu bewegen, in dem grüne Felder liegen.

1. Das Team, das an der Reihe ist, **würfelt** und setzt seine Spielfigur um die entsprechende Felderzahl weiter. Es kann sowohl im, als auch gegen den Uhrzeigersinn gezogen werden. Ein Wechsel der Laufrichtung innerhalb eines Zuges ist nicht erlaubt. Es müssen alle Würfelpunkte gezogen werden.



Wenn eine „6“ gewürfelt wird, entscheidet das Team, ob es nochmal würfeln möchte, um einen zweiten Zug auszuführen.

Bei einem zweiten Zug darf die Laufrichtung gewechselt werden. Die gewürfelte Zahl muss ebenfalls vollständig gezogen werden.

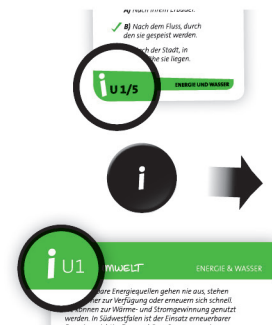
2. Wenn ein Team auf einem der **farbigen Felder** landet, zieht das Team rechts von ihm eine Fragekarte der entsprechenden Farbe und liest sie laut vor.



Das Team kann sich nun entscheiden, die Frage direkt zu beantworten oder Hilfe in Anspruch zu nehmen. Wenn eine Frage direkt beantwortet wird, erhält das Team bei richtiger Antwort **zwei Chips in der entsprechenden Farbe**, d.h. grüne Frage = 2 grüne Chips bei richtiger Antwort. Wenn die Antwort falsch war, geht das Team leider leer aus. Gewonnene Chips legt das Team sofort offen vor sich ab.

3. Hilfe bei der Beantwortung der Fragen kann auf zwei Arten in Anspruch genommen werden:

a) Infokarten: Das Team kann für einen schwarzen Chip oder zwei beliebige andersfarbige Chips eine passende Info-Karte kaufen (welche Info-Karte zur jeweiligen Frage passt, steht auf den Fragekarten).



Die entsprechenden Info-Karten enthalten zahlreiche Informationen und dienen als Wissensspeicher. Das heißt, man kann mit ihnen die eigenen Fragen beantworten oder später auch anderen Teams als Experte (s.u.) helfen. Das Team kann dieses Expertenwissen bei Bedarf weiterverkaufen, nicht aber die Karte. Die Infokarten bleiben also bis zum Ende des Spiels im Besitz des Teams, welches die Infokarten gekauft hat. Wird für das Beantworten einer Frage eine Infokarte in Anspruch genommen, erhält das Team **NUR EINEN** Chip für die richtige Antwort.



b) Expertenwissen: Das Team an der Reihe kann die anderen Teams fragen, ob sie bei der Beantwortung helfen können.

Vielleicht gibt es jemanden, der die Frage direkt beantworten kann, oder ein anderes Team hat bereits vorher die passende Info-Karte gekauft und kennt deshalb die Antwort.

Wenn Expertenwissen genutzt wurde, werden die Chips aufgeteilt, das heißt: das Team am Zug erhält einen Chip und das helfende Team erhält den zweiten Chip.

Sollte die Frage trotz Expertenwissen nicht richtig beantwortet werden, erhält kein Team einen Chip.

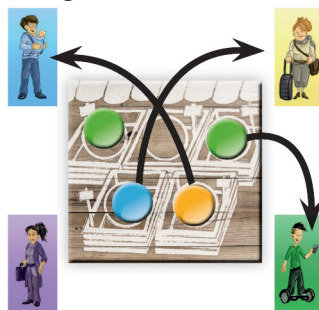


4. Landet ein Team auf einem weißen Orientierungsfeld, zieht das rechte Nachbarteam eine weiße Orientierungskarte und liest die Frage vor. Das Team, welches am Zug ist, versucht die Frage zu beantworten und erhält bei richtiger Antwort **einen weißen Joker-Chip**, der jede andere Farbe ersetzen kann. Auch einen gewonnenen weißen Chip legt das Team offen vor sich ab.



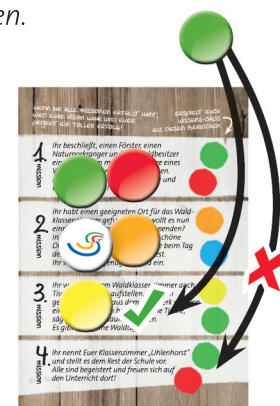
Besonderheit: Die richtige Antwort auf jede Orientierungsfrage findet man bereits auf der Südwestfalenkarte in der Mitte des Spielplans. Es gibt also keine Infokarten zur Hilfe.

5. Marktplatz mit Tauschbörse: Wenn ein Team den Zug auf einem weißen Feld beendet hat, darf es – unabhängig davon, ob vorher eine Orientierungsfrage richtig beantwortet wurde oder nicht – auf dem Marktplatz handeln und eine Tauschbörse ausrufen. Dazu nimmt sich das Team den Marktplatz (das kleine Tableau) und legt einen bereits gewonnenen Chip darauf. Jedes Team MUSS reihum einen seiner Chips in die Tauschbörse legen. Wenn die Tauschbörse wieder bei dem Team angekommen ist, das die Tauschbörse eröffnete, nimmt sich dieses einen beliebigen Chip. Danach nehmen sich auch die anderen Teams im Uhrzeigersinn einen Chip. Eine Tauschbörse kann also hilfreich sein, um nutzlose Chips gegen benötigte zu tauschen.



Ausnahme: Ein Team darf bzw. kann nicht an einer Tauschbörse teilnehmen, wenn es keine Chips offen vor sich hat, weil alle Chips bereits auf der Visionskarte zur Erfüllung der Missionen abgelegt sind. Es legt also keinen Chip in die Tauschbörse, darf aber auch keinen hinaus nehmen.

6. Als letzte Aktion eines Zuges darf ein Team entscheiden, ob es die gewonnenen Chips auf der eigenen Visionskarte ablegen möchte. Um eine Mission zu erfüllen, müssen immer beide Chips einer Mission abgelegt werden. Dabei muss immer von oben nach unten vorgegangen werden und die farbigen Felder müssen mit den Chips in den richtigen Farben belegt werden – es darf allerdings nur ein weißer Jokerchip pro Mission für eine andere Farbe eingesetzt werden, pro Vision maximal 2 Jokerchips. Das Team liest nach Erfüllung einer Mission den Text laut vor. Wenn ein Team genug Chips gewonnen hat, darf es in einer Runde auch zwei oder mehr Missionen nacheinander erfüllen. Chips, die bereits auf der Visionskarte platziert wurden, können nicht mehr für eine Tauschbörse verwendet werden. Diese Chips sind also bis zur vollständigen Erfüllung der gesamten Vision sicher.



7. Anschließend ist das nächste Team im Uhrzeigersinn an der Reihe.

III. Ende des Spiels

Wenn ein Team die letzte Mission erfüllen konnte, ist die gesamte Vision verwirklicht worden und dieses Team hat gewonnen.

Hinweis: Wenn sich die Spielgruppe vor Spielbeginn entschieden hat, „Vision Südwestfalen“ in einer Variante zu spielen, geht das Spiel weiter.

IV. Spielvarianten



1. Mehrere Visionen verwirklichen:

In dieser Variante gewinnt das Team, das zuerst drei Visionen verwirklicht hat. (Es können selbstverständlich auch zwei oder vier Visionen gespielt werden). Sobald ein Team eine Vision verwirklicht hat, zieht es sofort eine neue Visionskarte. Die alte Vision wird abgelegt und die darauf liegenden Chips werden in den Vorrat zurückgegeben.

Nachdem ein Team eine neue Visionskarte gezogen hat, liest es die Vision und den Hintergrund sowie die erste Mission vor. Wenn ein Team beim Ablegen der verwirklichten Vision noch Farbchips übrig hat, behält es diese.



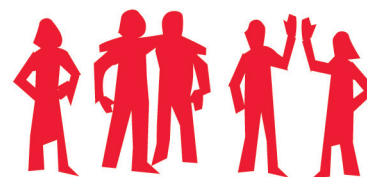
2. Festlegung der Spieldauer vorab:

In dieser Variante gewinnt das Team, das in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Visionen oder Missionen verwirklichen konnte.

Auch hier wird bei Verwirklichung einer Vision die Karte abgelegt und die Chips werden in den Vorrat zurückgegeben.

Sollte es einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Teams geben, gewinnt das Team mit den meisten erfüllten Missionen.

Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Gewinner. Diese Variante ermöglicht es, „Vision Südwestfalen“ an einen vorgegebenen Zeitrahmen, z.B. den des schulischen Unterrichts, anzupassen.



D. WENN IHR EIN EIGENES SPIEL ENTWICKELN WOLLT...

I. Eigene Visionen entwickeln

Ihr könnt auch eigene Visionen mit jeweils vier zu erfüllenden Missionen zur Gestaltung der Region entwickeln. Welches Projekt möchtet ihr verwirklicht wissen und welche „Missionen“, also Schritte, braucht es dazu? Stellt Euch vor, Ihr seid Bürgermeister oder Bürgermeisterin einer Stadt: Was müsste getan werden, damit die Stadt schöner, besser oder lebenswerter wird? Überlegt Euch eine Vision, die passenden Schritte dazu und formuliert diese als Missionen.

Blanko-Visionskarten findet Ihr unter:
www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/

II. Eigenen Spielplan gestalten

Wenn Ihr gemeinsam mit Eurer Klasse einen eigenen Spielplan gestalten möchtet, könnt Ihr Euch ebenfalls einen Blanko-Spielplan herunterladen, ausdrucken und gestalten.

Den Blanko-Spielplan findet Ihr unter:
www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/



III. Eigene Frage- und Infokarten entwickeln

Entwickelt eigene Fragen und passende Infokarten zu Eurer Stadt oder Eurem Dorf, zu Eurem Kreis oder Eurer Landschaft.

Wenn Ihr eigene Frage- und Infokarten entwickelt, könnt Ihr Euch auch neue Fragekategorien überlegen. Vielleicht ist grün bei Euch dann Sport und rot Musik, usw.

Die Blanko-Fragen- und Infokarten findet Ihr unter:
www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/



Wir, die Spieleentwickler, wünschen Euch viele gute Ideen und ebenso viel Freude am Spiel!

Wir sind sehr gespannt, wie sich das Spiel durch Euch im Laufe der Zeit weiter entwickeln wird und wer weiß: Vielleicht wird eine der Visionen/Eurer Visionen sogar in Zukunft realisiert...

Wir freuen uns übrigens auch, wenn Ihr uns Eure Ideen, Eure Visionen und Fragen schickt unter spiel-vision@suedwestfalen.com

DANK

An dieser Stelle sei besonders Melina Seiler und Saskia Menze gedankt, die gemeinsam mit ihrer Lehrerin Kristin Pauli im Rahmen des südwestfälischen SchülerInnenwettbewerbs „Was wäre die Welt ohne unsere Region Südwestfalen?“ diese tolle Spielidee entwickelt haben. Darüber hinaus gilt ein großer Dank dem Arbeitskreis SchülerInnenwettbewerb.

Ideengeberinnen und Autorinnen:

Melina Seiler und Saskia Menze

Märkisches Gymnasium Iserlohn 2006-2014

Kristin Pauli, Lehrerin am Märkischen Gymnasium Iserlohn

SpielentwicklerInnen:

Dr. Stephanie Arens, Manfred Beckmann,

Christoph Henrichs, Dr. Olaf Hähner, Stephanie Klein,

Christine Loth (Städtebau + Stadtplanung),

André Löwe (Teilnehmer SchülerInnenwettbewerb 2011/2012 aus

Drolshagen), Till Meyer (Spieltrieb GbR), Martin Müller,

Petra Müller-Lommel, Kristin Pauli, Franz-Josef Rickert,

Isabel Sabisch, Marc-André Vogt

Realisierung:

Illustration/Gestaltung: Christian Opperer

Produktion: Spieltrieb GbR

Weitere Mitwirkende:

Spielwerkstatt in Lüdenscheid: Frank Adler, Maria Berghoff, Martin Bußkamp, Barbara Dienstel-Kümper, Dr. Jürgen Fischbach, Anna Galon, Sylvia P. Heinz, Rolf Klostermann, Adalbert Koch, Nadine Rousseau, Matthias Schröder, Martina Wittkopp-Beine

Südwestfalen Agentur: Annika Bastian, Lars Ole Daub, Christian Janusch, Lisa Krull, Dr. Magrit Prohaska-Hoch, Michelle Riedel, Dorothee Sangermann, Marie Ting

TestspielerInnen:

September 2015:

Klasse 9 und 10 der Anne-Frank Hauptschule in Meggen
(Christoph Henrichs, Frau Eickelmann)

Klasse 5 und Jahrgangsstufe 10 des Städtischen Gymnasiums
in Lennestadt (Marc-André Vogt)

Klassen 7 und 9 des Märkischen Gymnasiums in Iserlohn
(Kristin Pauli)

Klassen 4 der St. Christopherus Grundschule in Kirchhundem
(Manfred Beckmann)

Dezember 2015:

Klassen 5, 9, 10 Gymnasium Netphen (Frau Berghof, Herr van Bürk)

Begleitforschung:

Studiengang Medienwissenschaften: Masterkurs 2015/2016

„Ein Spiel für Südwestfalen“ (Leitung Dr. Judith Ackermann,
Anna Lena Hartmann, Universität Siegen)

Impressum:

Herausgeber

Südwestfalen Agentur GmbH

Redaktion und V.i.S.d.P: Dr. Stephanie Arens

Martinstraße 15

57462 Olpe

www.suedwestfalen-agentur.com



ALLES ECHT!



Gefördert vom Ministerium
für Klimaschutz, Umwelt,
Landwirtschaft, Natur- und
Verbraucherschutz

Mit freundlicher
Unterstützung des
Rotary Club
Arnsberg



GLOSSAR: SCHNELLE ERKLÄRHILFE FÜR WICHTIGE BEGRIFFE IM SPIEL

Im Spiel sind Begriffe und Wörter, die Ihr nicht kennt und noch nie gehört habt? Kein Problem: Hier findet Ihr die viele Begriffe und Wörter kurz und knapp erklärt. Also: Einfach kurz nachschauen und weiterspielen.

A **Abwanderungstendenz** | Beschreibt eine Entwicklung, bei der Menschen die Heimatregion durch Wanderung in andere Regionen verlassen
Ärztmangel | Das Fehlen von ausgebildeten Medizinern in einer bestimmten Region
Automotivebranche | Ein Industriezweig, der sich auf die Produktion von Autos spezialisiert
Automobilbranche | Alle Unternehmen, die mit der Herstellung, dem Verkauf, der Wartung von Automobilen beschäftigt sind
Arbeitskreise | Formlose Vereinigung von Personen, die an einem bestimmten gemeinsamen Ziel arbeiten
Arbeitslosenquote | Anteil der Arbeitslosen in z.B. Deutschland
Arbeitgeberverbände | Interessenverband von Arbeitgebern (Unternehmen u. A.)
Amateurfußball | Die Spieler sind keine hauptberuflichen Fußballer

B **„Bannmeile“** | Eigentlich: Schutzzone um Gesetzgebungsorte des Bundes und der Länder; hier verwendet als Auto-„Bannmeile“: Schutzzone um Schulen vor zuviel Bring- und Holverkehr
Baugewerbe | Unternehmen des produzierenden Gewerbes, die im Hochbau (Wohnhäuser, öffentliche und industrielle Bauten) und Tiefbau (z. B. Straßen, Brücken) tätig sind
Bauweise | Art und Weise, wie ein Gebäude errichtet ist mit Baustoff, Konstruktion und Tragwerk
Branche | Wirtschafts- und Geschäftszweig, Fachgebiet
Berufskolleg | Berufsbildende Schule, setzt einen Berufsausbildungsvertrag voraus
Berufsbildungszentren | Schulen zur Weiterbildung von Menschen, die schon arbeiten, damit sie sich im Beruf weiterbilden können
Bevölkerungsdichte | Anzahl der Personen, die auf einem km² wohnen, z.B. leben in Deutschland 229 Einwohner/km²
Bezirksregierung | Einrichtung der Landesverwaltung; in NRW gibt es fünf (Arnsberg, Detmold, Düsseldorf, Köln, Münster)
Bundesland | Selbstverwalteter Gliedstaat Deutschlands; es gibt 16; Südwestfalen befindet sich in Nordrhein-Westfalen (NRW)
Brainstorming | Schnelles ungesteuertes Aufnehmen von Stichwörtern zu einem bestimmten Thema

D **Debattierclubs** | Menschen treffen sich, um konstruktiv über tagesaktuelle oder eigens gewählte Themen zu diskutieren
DEL | Deutsche Eishockey Liga
Demographischer Wandel | Veränderung der Bevölkerung hinsichtlich Altersstruktur, Geschlechterverhältnis, Geburten und Todesfällen

E **effizient** | Mit möglichst wenig Aufwand ein möglichst großes Resultat erreichen
Ehrenamt | Eine Aktivität, die man freiwillig ausübt, ohne dafür Geld zu bekommen
Eisenverarbeitung, Eisenerzabbau | Eine Branche in der deutschen Industrie mit langer Tradition, besonders auch in Südwestfalen, bereits vor mehreren hundert Jahren haben die Menschen mithilfe von Öfen und Feuer Eisen geschmolzen
Energieagentur NRW | Arbeitet im Auftrag des Landes NRW mit breiter Kompetenz im Energiebereich z.B. bei der Energieforschung, technischen Entwicklung, Energieberatung
Energiequelle | Etwas, aus dem Energie gewonnen werden kann (z.B. Kohle, Erdöl, Sonne, Wind, Wasser)
Erneuerbare Energien | Energie, die unbegrenzt vorhanden ist (Wind, Wasserkraft, Sonnenenergie) – anders als Energie aus Rohstoffen wie Erdöl oder Erdgas, die unwiederbringlich verbraucht werden
Ehrenamtliches Engagement | Freiwilliges Handeln oder Einsetzen ohne Bezahlung für eine Sache/ einen Zweck z.B. Freiwillige Feuerwehr
Europäisches Parlament | Das Organ, das für die Gesetzgebung der Europäischen Union zuständig ist

F **fair gehandelte Produkte** | „Kontrollierter Handel“, bei dem Menschen in Anbaugebieten zu fairen Preisen arbeiten und produzieren, besonders in der Lebensmittel- und Bekleidungsindustrie
Familienbetrieb | Ein kleines oder mittelständisches Unternehmen im Familienbesitz
Fernverkehrsnetz | Überregionale, nationale und internationale Verkehrsanbindungen auf Straße, Schiene und in der Luft
Festival | Eine meist mehrtägige Veranstaltung, die sich einem bestimmten Thema widmet (bspw. Kultur- oder Musikfestivals)
Foucaultsches Pendel | Ein großes Gebilde, mit dem die Erdrotation veranschaulicht werden kann. Ein Großes befindet sich in Lüdenscheid auf der Phänomenta

Förderverein | Ein Verein, der ein bestimmtes Projekt oder Vorhaben mit eigenem Geld unterstützt
Förderprogramm | Ein öffentliches Programm zur Förderung eines bestimmten Vorhabens nach festgelegten Regeln
Freilicht-/Naturbühne | Eine nicht überdachte und naturbelassene Bühne im Freien für Theateraufführungen

G **Geisteswissenschaften** | Wissenschaften der Kultur und des geistigen Lebens (z. B. Geschichte, Kunst, Musik, Literatur, Religion, Sprache)
Gemeinderat | Die Vertretung einer Gemeinde durch gewählte Bürger, d.h. Einwohner einer Stadt; wichtigstes Gremium der kommunalen Selbstverwaltung
Gesundheitsversorgung | Die medizinische Versorgung der Bevölkerung eines Landes
geografischer Mittelpunkt | Der genaue Mittelpunkt einer Region/eines Landes
Golddorf | Ein Dorf, das im Wettbewerb „Unser Dorf hat Zukunft“ die Goldmedaille gewonnen hat
Gremium | Eine Gruppe, z.B. ein Stadt- oder Gemeinderat, die sich mit zentralen Themen und Anliegen in einer Stadt oder Gemeinde befasst

H **Handwerkskammer** | Regional organisierte Selbstverwaltungseinrichtung des Handwerks (z.B. von Malern, Friseuren etc.)
Hochland | Eine Landfläche, die besonders hoch über dem Meeresspiegel liegt
Hospiz | Eine Einrichtung zur Pflege und Betreuung sterbender Menschen

I **IC** | Inter City, eine Zugverbindung, die eine schnelle direkte Verbindung zwischen größeren Städten bildet
Initiative | Erster Schritt bei einer Handlung oder einer Aktion; Zusammenschluss von Menschen um ein bestimmtes gemeinsames Ziel zu erreichen
Industrie- und Karrieremessen | Informationsveranstaltung für Unternehmen und Berufseinsteiger
Industrieregion | Region mit einer hohen Dichte an Industrieunternehmen, also Unternehmen aus dem produzierenden Sektor
Industriezweig | Gesamtheit der Industrieunternehmen, die mit bestimmten Stoffen arbeiten und daraus bestimmte Produkte herstellen (z. B. Metallindustrie)

Industrie- und Handelskammer | Regional organisierter Verband zur Selbstverwaltung der Industrie und des Handels, Beratungsangebote, duale Schulausbildung
Infrastruktur | Alle Elemente, die für das Funktionieren der Gesellschaft wie der Wirtschaft notwendig sind, z.B. Straßen- und Schienennetz
Interessensvertretung | Menschen oder Einrichtungen, die die Interessen einer bestimmten Gruppe repräsentieren, z.B. Schüler/innen, Senioren, Einzelhändler
Initiatoren | Jemand, der etwas veranlasst und auch verantwortlich dafür ist
Institution | Eine öffentliche Einrichtung

J **Jugendhospiz** | Einrichtung für sterbende Jugendliche
Jugendkonferenz | Jugendliche treffen sich über einen festgelegten Zeitraum und diskutieren über Themen, die in ihrem Interesse und wichtig für die Zukunft sind
Jugendparlament | Von Schüler/innen gewählte Jugendliche, die Politik für Kinder und Jugendliche machen

K **Kalk- und Grünsandstein** | Natursandsteine, die abgebaut werden können
Kampagne | Gemeinschaftliche Aktion für oder gegen etwas
Kräuter | Haben oft eine heilende Wirkung für Mensch und Tier, können aber auch zum Kochen verwendet werden
Kreis (Institution) | Die Verwaltung eines bestimmten Gebietes mit mehreren Kommunen
Kommune | eine Gemeinde
Kulturprogramm | Eine Reihe von Veranstaltungen, die sich mit dem kulturellen Themen auseinandersetzen
Karriere- oder Jobmesse | Messe, die Kontakt zwischen Studenten und Absolventen, Berufstätigen sowie Arbeitssuchenden auf der einen Seite und Unternehmen aus Wirtschaft, Politik und Forschung oder Hochschulen auf der anderen Seite ermöglichen soll

Ländlicher Raum | Region, die dünn besiedelt ist, in der es vorwiegend Dörfer und kleine Städte gibt und die Landschaft durch Felder und Weiden, Wälder und Seen geprägt ist
Land NRW | Bezeichnung für das Bundesland Nordrhein-Westfalen / dessen Regierung
Landrat | Hauptverwaltungsbeamter und Repräsentant eines Landkreises

LEADER | Ein Prozess der Regionalentwicklung, bei dem die Bürger aktiv mit bestimmen können
Leerstand | Gebäude mit Geschäften oder Wohnungen, die ungenutzt sind
Leitmotiv | Leitende Idee, leitender Gedanke
Lichtung | eine unbewachsene Fläche im Wald

M Migration | Wanderungen von Menschen in ein anderes Land, weg von ihrer Heimat; Wechsel des Wohnortes aus Gründen wie Krieg oder Verfolgung

Montage | Das Aufstellen, Zusammensetzen und Anschließen einer Maschine

Meeresspiegel | Gibt an, wie hoch das Meer steht; dient oft als Bezugshöhe z.B. bei Höhenmessungen von Bergen

Messe | Hier im Sinne der Wirtschaft: Waren- und Produktschau zur Präsentation, Erläuterung und Vermarktung der Produkte sowie zum Ausbau der Kundenkontakte; z.B. Industriemesse

N Normal Null | Amtliche Bezeichnung für Höhe z.B. eines Berges über dem Meeresspiegel

Naturwissenschaften | Wissenschaften, die sich mit der Natur befassen, z.B. Biologie, Chemie, Physik, Mathematik

Nachhaltigkeit | Die folgende Generation findet die gleichen Lebensbedingungen vor wie die vorhergehenden Generationen

NRW | Nordrhein-Westfalen, eines von 16 Bundesländern, bevölkerungsreichstes Bundesland in Deutschland

Netzwerk (aus Akteuren) | Gruppe von Menschen, die durch gemeinsame Ansichten, Interessen, Berufe u.a. miteinander verbunden sind

Naturpark | Geschützter Landschaftsraum, der in seiner heutigen Form bewahrt und touristisch vermarktet wird

Naturparkranger | Kümmerer, Schutzgebietsbetreuer und Fremdenführer im Naturpark

P Produktion | Erzeugung, Herstellung von Waren z.B. Lampen, Fahrrädern

Pädagogik | Wissenschaft von der Erziehung und Bildung

Photovoltaik | Energietechnik zur Gewinnung von elektrischer Energie aus Sonnenlicht

Projekt | Einmaliges Vorhaben, an dem über einen bestimmten Zeitraum gearbeitet wird; in Schulen: gemeinsame selbstständige Arbeit in Arbeitsgruppen an bestimmten Themen

Planungsamt | Für Stadt- und Regionalplanung zuständige Stellen, also Ämter der Kommunen und Städte

Politisches Amt | Wird von Politikern/Mitgliedern einer Partei ausgeübt, z.B. Bürgermeister, Landrat oder eine Ministerin

Projekt-AG | Arbeitsgemeinschaft für ein Projekt, um dieses umzusetzen

Q Quelle | Ort, an dem Grundwasser auf natürliche Weise an die Erdoberfläche tritt
Qualifikation | Eine durch Ausbildung oder Erfahrung erworbene Fähigkeit

R Regionale Entwicklung | Bezeichnung für Konzepte und Maßnahmen (Projekte), welche die Gesamtentwicklung einer Region unterstützen; Regionalentwicklung zielt auf den Ausgleich regionaler Unterschiede ab, um eine nachhaltige Raumentwicklung zu gewährleisten, dabei erfordert sie die gezielte Koordinierung von Regionalplanung und Regionalpolitik

Rallye | Ein Wettbewerb, bei dem es darum geht schnell zu sein

Ranger | Jemand, der sich um die Erhaltung des Waldes in Südwestfalen kümmert

Recherche | Informationen zu einem bestimmten Thema sammeln

Regionale | Ein Programm des Landes NRW zur Förderung der Regionen des Landes über mehrere Jahre

Regionalmarketing | Systematische Gestaltung der Kommunikationsbeziehungen einer Region nach innen und außen über die Stärken einer Region, um diese in Abgrenzung zu anderen Regionen wettbewerbsfähig zu positionieren

Regierungsbezirk | mehrere Stadt- und Landkreise umfassender Verwaltungsbezirk eines Bundeslandes, z.B. Amsberg

Regionalplanung | Fachplanung zwischen der Landesplanung und der Stadtplanung, Umsetzung der Ziele der Regionen; setzt Grundsätze und Ziele der Raumordnung auf

Ressort | Hier: Zuständigkeiten in einem Ministerium z.B. Naturschutz

ressortübergreifend | Verschiedene Zuständigkeitsbereiche umfassend z.B. Natur- und Klimaschutz und Städtebau

Regelschulen | Allgemeinbildende Schulen wie Grund-, Haupt-, Real-, und Gesamtschule sowie Gymnasium

S Schülerfirma | Ein fiktives Unternehmen, das von Schülern gegründet wird

Schülervertretung | Von allen Schülern gewählt, um die Interessen derer gegenüber der Schulleitung usw. zu vertreten

Schullandschaft | Gesamtheit der Schulen

Schutzgebiete | z.B. Flora und Fauna Habitat oder Vogelschutzgebiete

Sharing Economy | Gegenseitiges Bereitstellen von Räumen, Flächen oder Produkten zur gemeinsamen Nutzung

Solarsiedlungen | Eine Wohnsiedlung, in der Strom durch Sonnenenergie erzeugt wird

Sonnenkollektoren | Vorrichtung, mit deren Hilfe Sonnenenergie aufgenommen wird

Sponsor | Jemand, der einem Projekt oder einer Aktion Geld spendet, damit diese durchgeführt werden kann

Sponsorenlauf | Für jeden Kilometer, der gelaufen wird, wird ein bestimmter Betrag gespendet

Stadttrat | Die Vertretung einer Stadt durch gewählte Bürger; wichtigstes Gremium der städtischen Selbstverwaltung

Statistisches Bundesamt | Es erhebt, sammelt und analysiert Informationen zu Wirtschaft, Gesellschaft und Umwelt in Deutschland

Stollen | Ein unterirdischer Gang z.B. für den Abbau von Bodenschätzen

T Talsperre | Staut mit einem Staudamm, in einem Tal ein fließendes Gewässer zu einem Stausee auf

Tropfsteinhöhle | In Sickerwasser gelöste Mineralien tropfen von der Höhlendecke und lagern sich ab, z.B. als Stalagmiten (vom Boden nach oben)

U Unternehmen | Hier: Wirtschaftlicher Betrieb, Firma

Urban Games | Eine Art Spiel, das man über digitale Kanäle/Möglichkeiten auch im Freien spielen kann

V Verkehrsinfrastruktur | Zur Verkehrsinfrastruktur gehören z.B. Verkehrswege wie Straße oder Schiene, dazugehörige Leitsysteme wie Ampeln und rechtliche Regelsysteme wie die Straßenverkehrsordnung

Verkehrsflughafen | Dient dem öffentlichen Flugverkehr

W Waldwirtschaft | Auch: Forstwirtschaft; Teil der Volkswirtschaft zur Rohstoffherzeugung (Holz) und zum Erhalt und Schutz der Wälder

Wahlperiode | Die Zeitspanne von einer Wahl, z.B. einer Kommunalwahl, bis zur nächsten und für die eine Person gewählt wird

Wasserscheide | Grenzverlauf zwischen zwei benachbarten Flusssystemen

Website | Virtueller Platz im WorldWideWeb

Weiterbildungen | Alle Aktivitäten, die der Vertiefung, Erweiterung oder Aktualisierung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten (sogenannten Kompetenzen) von Menschen dienen, die eine erste Bildungsphase abgeschlossen haben

Wiener Kongress | Kongress zur Neuordnung Europas 1814/1815 um ein Gleichgewicht der Mächte zu schaffen

Wirtschaftsbetrieb | Wirtschaftsgüter produzierende oder Dienstleistungen erbringende wirtschaftliche Einrichtung

Wirtschaftsunternehmen | Firmen, die auf dem freien Markt aktiv im Wettbewerb sind

Werkstofftechnologien | Technologien über die Umwandlung von Rohmaterialien in fertige Produkte

Weltmarktführer | Unternehmen, die in Ihrer Branche eine führende Position einnehmen

Wirtschaftswissenschaften | Wissenschaft von der Wirtschaft, z.B. Betriebs- oder Volkswirtschaftslehre, Finanzwissenschaften

Workshops | Kurs, Veranstaltung o.ä. in dem bestimmte Themen von den Teilnehmern selbst erarbeitet werden

Währung | Gesetzliches Zahlungsmittel eines Landes, z.B. Euro oder Dollar

Quellen: <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/sachunterricht/>

<http://www.bne-portal.de>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite>

<http://www1.wdr.de/kinder/tv/neuneinhalb/mehrwissen/lexikon/>

<http://www.bpd.de/nachschlagen/lexika/>

<http://www.kinderrathaus.de>

<https://klexikon.zum.de/wiki/>

<http://www.blinde-kuh.de>