

about home

EIN DIALOGSPIEL

SPIELANLEITUNG



FAIR USE

Dieses Spiel wurde mit viel Zeit und Hingabe über mehrere Jahre hinweg entwickelt. Wir stellen es frei zur Verfügung, weil es allen Menschen zugänglich sein soll, die daran eine Freude haben – unabhängig von ihrer finanziellen Situation.*

Wenn du „about home“ gerne spielst und/oder es in einer Organisation/ Institution zum Einsatz bringst, freuen wir uns über einen freiwilligen Beitrag, der für dich/deinen Kontext stimmig ist.

Kontoverbindung:

art of co – Verein für Kunst und Co-Kreation

IBAN: AT84 2011 1843 2202 9200

BIC: GIBAATWWXXX



IMPRESSUM

Mehr Informationen:

www.abouthome.world

Konzept: Teresa Distelberger

Mitentwicklung: Karoline Maria Wibmer,

Mario* Sinnhofer, He Shao Hui, Simon Mayer

Grafische Gestaltung: Alexandra Brenner www.blaugezeichnet.at

* Eine kommerzielle Vervielfältigung des Spielplans ist davon ausgenommen bzw. nur nach Rücksprache und in Kooperation möglich. Alle Urheberrechte bleiben bestehen.

WORUM GEHT'S?

*Wir alle werden irgendwo geboren, wachsen irgendwo auf.
Möglicherweise stark verwurzelt an diesem Ort, anderswo oder nirgendwo.
Wodurch fühlt man sich an einem bestimmten Platz „daheim“? Wie geht
das, sich wo (wieder) zu beheimaten? Können wir auch viele Heimaten
gleichzeitig haben?*

SPIELBESCHREIBUNG

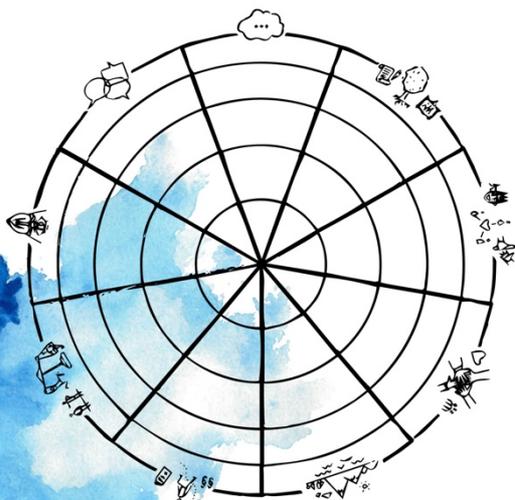
Das Dialogspiel „about home“ lädt dazu ein, sich gegenseitig Geschichten zu erzählen über eine ganz simple Frage: **Wie kommt das, dass du dich wo zu Hause fühlst (oder auch nicht)?** Dabei gibt es viele Facetten zu entdecken. Sie formen das Mosaik dessen, was uns alles das Gefühl gibt, wo zu Hause zu sein.

KREISE DER BEHEIMATUNG

Am Spielplan finden sich die konzentrischen Kreise der Beheimatung: Vom Zuhause im eigenen Körper und in einem Haus oder einer Wohnung bis hin zum Daheim-Sein an einem Wohnort, in einer Region/einem Land, auf einem Kontinent oder dem Planeten. Die Fotocollage am Spielplan hilft bei der Orientierung.

THEMENSYMBOLLE

Die thematischen Facetten am Spielplan regen dazu an nachzudenken, was alles unser Gefühl von (nicht) „Daheim-Sein“ beeinflusst: Die Geschichte(n) unserer Vorfahren, Erlebnisse mit Traditionen, Freundschaften und Gemeinschaft, Naturerfahrungen, rechtliche (Un-)Möglichkeiten, (nicht) erlebte Diskriminierung, Religion, Sprache/Dialekte oder was sonst? Die Wolke ist dafür ein Jokerfeld.



Gut zu wissen:

Auf der „Spielplan-Legende“ im Anhang sind die Kreise und Symbole alle nochmal genau beschrieben. Dieses Blatt kann man auch ausdrucken und während dem Spiel auf dem Tisch liegen haben, damit alle in der Gruppe zwischendurch mal nachschauen können.

SPIELREGELN

Respekt, Selbstbestimmtheit und Eigenverantwortung sind uns wichtig:

- 1.) Beleidigende, diskriminierende oder rassistische Äußerungen gegenüber Mitspieler*innen oder anderen Menschen sind nicht OK.
- 2.) Wenn du während des Spiels etwas gefragt wirst und die Frage nicht beantworten möchtest, kannst du jederzeit Nein sagen.
- 3.) Erzähle von dir selbst, von deinen eigenen Erfahrungen, aus deinem Leben – und wähle die Geschichten aus, die du in diesem Rahmen gerne erzählen magst.

Du weißt am besten, was erzählt werden mag.

Das Dialogspiel „about home“ lädt dazu ein, eigenen und anderen Geschichten zu lauschen. In den Gesprächen während des Spiels können für uns alle ganz unterschiedliche Themen relevant sein. Manche Erzählungen sind alltäglich simpel, manche potentiell komplex und vielschichtig.

Ein paar Beispiele:

- Ich bin umgezogen und mein „Heimatgefühl“ ist seither sehr gemischt.
- Ich lebe hier schon jahrelang und werde gleichzeitig immer (noch) als „fremd“ angesehen. Das fühlt sich für mich so an...
- Immer wenn ich diese Musik von ... höre, fühle ich mich daheim.
- Meine Großeltern waren Nazis bzw. Mitläufer*innen. Das macht was mit der Beziehung zu diesem Land.
- Wenn ich von lieben Menschen umgeben bin,ühl ich mich angekommen.
- Meine Vorfahren mussten mal fliehen. Ich glaube, das wirkt noch weiter.
- Wenn ich einen vertrauten Baum in meiner Umgebung „kenne“ und ihn immer wieder besuche, dann gibt er mir das Gefühl, da zu Hause zu sein.

Mit dem Spielplan von „about home“ können ähnliche und auch ganz andere Themen aufkommen. Du entscheidest, was für dich wichtig und in dieser Situation stimmig ist. Jede Spielrunde ist einzigartig.



SPIELVARIANTEN

Was brauch ich dafür?

Für Variante 1 – 3 brauchst du den Spielplan und eine große Hand voll normaler Kieselsteine.

1.) Ich erzähl' mal was!

Wie geht's?

Nimm einen Stein, lege ihn auf ein Feld deiner Wahl und erzähle eine Geschichte oder Beobachtung aus deinem Leben:

Wie kommt das, dass du dich wo zu Hause fühlst (oder auch nicht)?

Es geht reihum, immer wieder neue Steine werden auf dem Spielfeld platziert bis irgendwann die Zeit, Steine oder Geschichten ein natürliches Ende finden.

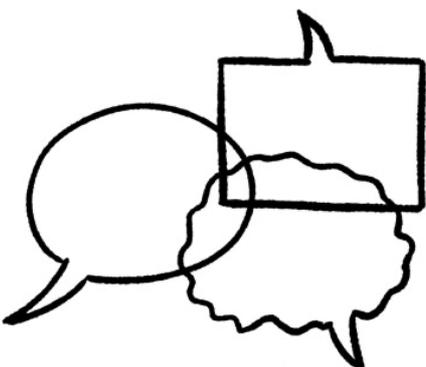
2.) Da knüpf' ich an!

Wie geht's?

Jemand vor dir hat gerade eine Geschichte erzählt, die dich inspiriert. Wenn du dann an der Reihe bist, kannst du deinen Stein direkt auf das gleiche Feld legen, oder auf ein anderes Feld in der gleichen thematischen Spalte oder im gleichen Kreis.

Mit deiner Geschichte kannst du dann an das anknüpfen, was du davor gehört hast.

Es geht weiter reihum, immer wieder neue Steine werden auf dem Spielfeld platziert bis irgendwann die Zeit, Steine oder Geschichten ein natürliches Ende finden.



Gut zu wissen:

Man kann im Verlauf eines Spieles jederzeit zu dieser Spielvariante wechseln und danach auch wieder anders weiterspielen.

3.) Frag mich was!

Wie geht's?

Nimm einen Stein und lege ihn auf ein Feld deiner Wahl. Nun dürfen deine Mitspieler*innen dir zu diesem Feld eine Frage stellen, die damit zu tun hat, wie/wo/warum du dich zu Hause fühlst (oder auch nicht).

Was magst du als Antwort auf diese Frage erzählen?

Es geht reihum, immer wieder neue Steine werden auf dem Spielfeld platziert bis irgendwann die Zeit, Steine oder Geschichten ein natürliches Ende finden.

Gut zu wissen:

Solltest du eine Frage gestellt bekommen, die du nicht beantworten magst, kannst du einfach Nein sagen und um eine neue Frage bitten.



4.) Ich lass mich überraschen!

Was brauch ich dafür?

Für Variante 4 brauchst du den Spielplan und eine große Hand voll flachen Kieselsteinen, die du auf einer flachen Seite mit einem Rufzeichen bemalst und auf der anderen Seite mit einem Fragezeichen.

Wie geht's?

Nimm einen Stein, halte ihn über das Spielbrett und schließe die Augen – deine Mitspieler*innen verdrehen die Felder inzwischen ein bisschen. Setze dann den Stein blind irgendwo am Spielbrett ab oder wirf ihn wie einen Würfel.

Landet der Stein mit einem Rufzeichen nach oben, dann lass dich von dem Feld, auf dem er gelandet ist inspirieren und erzähle eine Geschichte aus deinem Leben:

Wie kommt das, dass du dich wo zu Hause fühlst (oder auch nicht)?

Landet der Stein mit einem Fragezeichen nach oben, dann lassen sich deine Mitspieler*innen davon inspirieren und stellen dir eine Frage, die irgendwie damit zu tun hat, wie/wo/warum du dich zu Hause fühlst (oder auch nicht).

Was magst du als Antwort auf diese Frage erzählen?

Es geht reihum, immer wieder neue Steine werden auf dem Spielfeld platziert bis irgendwann die Zeit, Steine oder Geschichten ein natürliches Ende finden.



Gut zu wissen:

Es ist möglich während des Spielverlaufs fließend zwischen den Spielvarianten 1 bis 3 oder auch 1 bis 4 zu wechseln. Es kann z.B. die Gruppe entscheiden, nach jeder Runde den Modus zu wechseln oder es könnte auch jede*r Mitspielende bei jeder Runde neu entscheiden, auf welche Weise sie*er die nächste Geschichte finden und erzählen mag.

Zur Erinnerung, welche Spielvarianten es gibt, kann man sich die Karten im Anhang ausdrucken und neben dem Spielfeld hinlegen.

5.) Würfelglück

Was brauch ich dafür?

Für Variante 5 brauchst du den Spielplan, einen Würfel sowie Steine, Stifte und ausgedruckte S/W-Spielpläne in der Anzahl der Mitspieler*innen.

Wie geht's?

Jede*r Spieler*in nimmt einen Spielstein und setzt ihn auf das Feld mit der Wolke als Startpunkt.

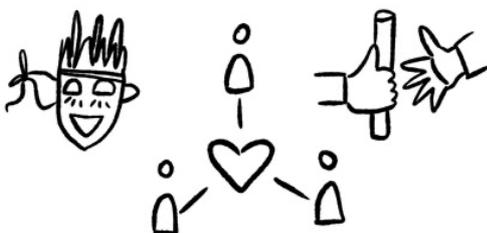
Jede*r bekommt zusätzlich einen eigenen kleinen ausgedruckten s/w-Spielplan. Alle Spieler*innen nehmen sich zu Beginn gleichzeitig 5 min Zeit und orientieren sich in ihrem eigenen Spielplan. Dabei markieren sie 3 Felder, die sie sofort zu Geschichten inspirieren.

Dann wird gewürfelt, wer die niedrigste Zahl hat, beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt. Die Spielzüge können am Spielbrett entweder im Kreis oder innerhalb einzelner Spalten gefahren werden – die Mitte kann direkt überquert werden, oder man vom innersten Kreis ausgehend in jede Richtung abbiegen wie in einem Kreisverkehr.

Das Ziel des Spieles ist, die vorher am eigenen Spielplan markierten drei Felder genau anzufahren und die vorab erinnerten Geschichten zu erzählen. Gelingt das nicht, so erzählt man inzwischen eine andere Geschichte, passend zu dem Feld, auf dem man landet.

Das Spiel endet, wenn es der ersten Person gelungen ist, alle drei im eigenen Spielplan markierten Felder zu bereisen – damit hat sie gewonnen.



Gut zu wissen:

Diese Spielvariante ist besonders für Gruppen geeignet, die es langweilig finden, wenn man bei einem Spiel nicht gewinnen kann und es „nur“ um das Geschichten-Erzählen und -Zuhören geht. Mit Ehrgeiz sind sie lieber dabei.

ANHANG:

VORLAGEN ZUM AUSDRUCKEN

- Spielplan-Legende in Deutsch/Englisch
- Karten als Erinnerung an die Spielvarianten
- Spielplan in s/w für Spielvariante „Würfelglück“

Gut zu wissen:

Der große bunte Spielplan steht als eigene Datei zur Verfügung zum **Download auf www.abouthome.world**. Wir empfehlen, den Spielplan auf A3 mit einem Farblaserdrucker (im Copyshop) ausdrucken zu lassen. Es hat sich bewährt, dafür Papierstärke 200 oder 250 zu verwenden und den Ausdruck – falls das Spiel längerfristig zum Einsatz kommen soll – zu laminieren mit Folienstärke 125.

about home Spielvarianten

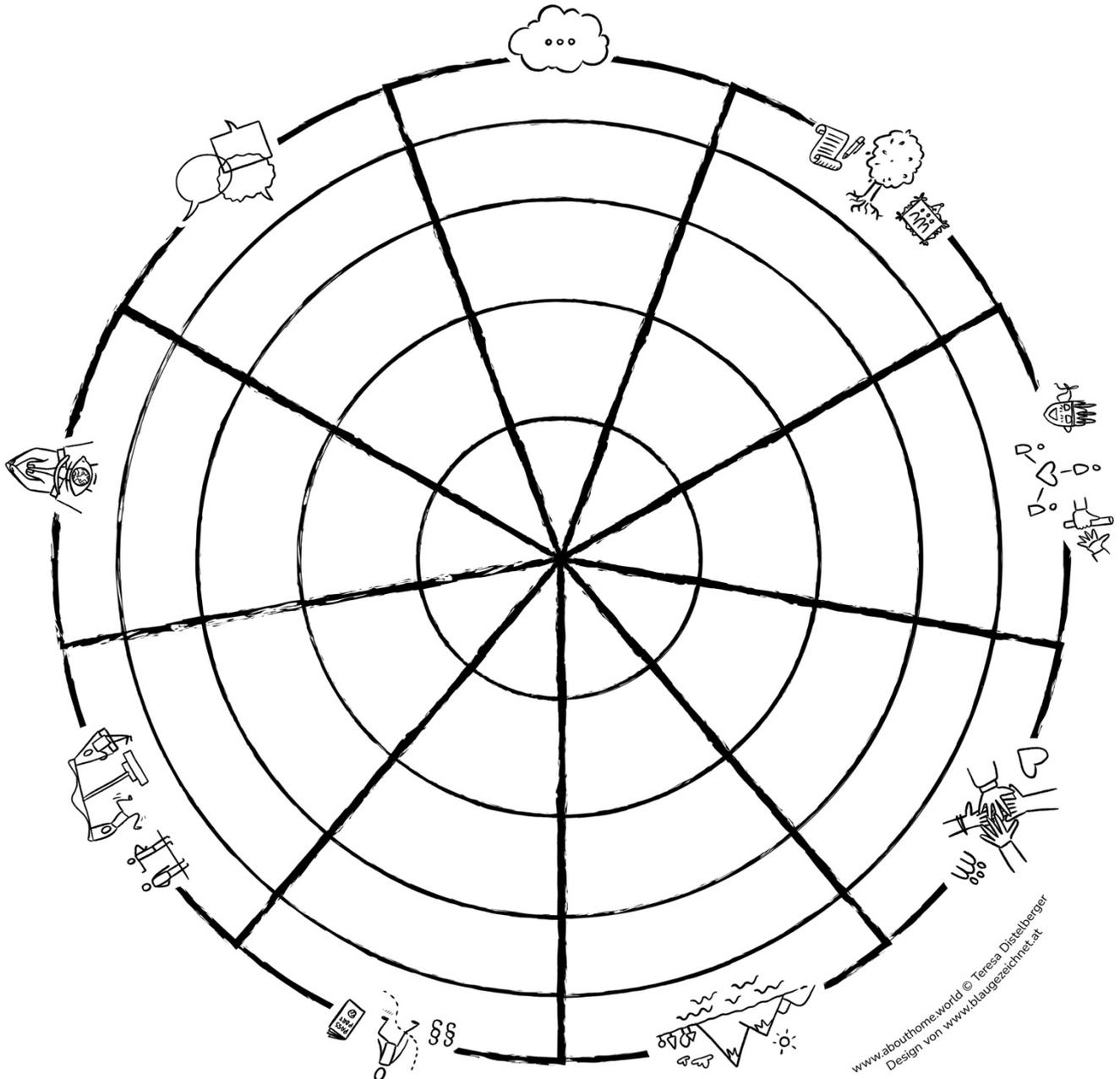
- Ich erzähl mal was.
 - Da knüpf ich an.
 - Frag mich was!
 - Ich lass mich überraschen.
-

about home Spielvarianten

- Ich erzähl mal was.
 - Da knüpf ich an.
 - Frag mich was!
 - Ich lass mich überraschen.
-

about home Spielvarianten

- Ich erzähl mal was.
- Da knüpf ich an.
- Frag mich was!
- Ich lass mich überraschen.



www.abouthome.world © Teresa Distelberger
Design von www.blaugerechnet.at