

MISSION ZUM MARS

Regeln



Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032535

MISSION ZUM MARS

In naher Zukunft werden die Bewohner der Erde gezwungen sein, sich neue Orte zu suchen, um dort zu überleben, da die Ressourcen dieses Planeten nicht mehr ausreichen werden, um alle Bedürfnisse zu befriedigen.

Aber es wird nicht einfach sein, einen Ort zu finden, der ein Umfeld bietet, in dem die Lebensbedingungen zufriedenstellend sind. Das nächstgelegene Ziel mit den uns heute zur Verfügung stehenden Ressourcen ist der Mars!

Wird es Ihnen gelingen, eine neue Zivilisation auf dem roten Planeten zu gründen?

Sie müssen alle Vorkehrungen treffen, um diese Herausforderung zu meistern, eine lange Reise auf sich nehmen und schließlich mit der eigentlichen Abwicklung beginnen!

Aber Sie sind nicht allein...

Alle Besatzungsmitglieder werden Ihnen helfen, koordiniert von Ihrem Kapitän.

Sind Sie bereit?

Countdown.

10... 9... 8...



Tor des Spiels.

MISSION TO MARS zielt darauf ab, die Fähigkeiten der Spieler zu verbessern, gemeinsame Entscheidungen zu treffen und auf gemeinsame Ziele hinzuarbeiten.

Wählen Sie Ihre professionelle ROLLE auf der MISSION TO MARS und stellen Sie sich den SCENARIOS, indem Sie eine der vorgeschlagenen STRATEGIEN anwenden. Hüten Sie sich vor den QUIRKS! Die SpielerInnen nehmen an praktischen Design-Herausforderungen teil, die sich auf Folgendes konzentrieren: Entwicklung von Empathie, Förderung von Initiative, Ermutigung zur Kreativität, Entwicklung von Bewusstsein, Förderung aktiver Problemlösung.

Bestandteile.

Das Spiel enthält 4 Kartendecks

10 ROLLENKARTEN, die erklären, welche Fachleute an der Mission beteiligt sein müssen.

30 SCENARIOS mit den Herausforderungen, denen Sie sich stellen müssen

20 STRATEGIEN mit Vorschlägen, wie Sie die Aufgaben bewältigen können

20 QUIRK-MODES, die den Operationen etwas Würze verleihen

Die Spieler können alle ihnen zur Verfügung stehenden Materialien wie Papier, Stifte, Bücher, kleine Bausteine, Internetanschluss ... und ihre Fantasie usw. nutzen.

Anzahl der Spieler.

MISSION TO MARS ist für das Spiel einer Klasse oder Gruppe konzipiert, die auch in mehrere Untergruppen aufgeteilt werden kann.

Zeit.

MISSION TO MARS kann in der Länge variieren und kann in mehreren Sitzungen von mindestens 40' gespielt werden.

Für die erste Sitzung sollten Sie mindestens 2 Unterrichtsstunden einplanen, eine für die richtige Einführung in das Spiel und eine für den ersten Durchlauf.



TIPPS FÜR LEHRER

Sie können die Karten nach folgenden Kriterien vorwählen:

- Ihre Klassenstufe und Ihre Bedürfnisse
- die Interessen Ihrer Schüler
- Lehrpläne

Sie können Ihren Schülern die Möglichkeit geben, ihr eigenes Szenario aus den vorgegebenen Karten auszuwählen oder sie nach dem Zufallsprinzip auszuwählen lassen.

Gruppen von Schülern können an demselben Szenario oder an verschiedenen Szenarien arbeiten.

Überlegen Sie sich, ob Sie Ihre eigenen Kartensätze erstellen und die Regeln an Ihre Bedürfnisse anpassen wollen.

Seien Sie bereit, zu experimentieren und gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern zu lernen und vor allem...SPASS ZU HABEN!



REGELN

MISSION TO MARS ist ein kooperatives Rollenspiel, bei dem die Spieler jedes Mal, wenn sie die AUFGABEN-Karten ziehen, mit der auf den STRATEGIE-Karten angegebenen Modalität eine Herausforderung bewältigen müssen. Aber Achtung, die QUIRK-Karten legen besondere Arbeitsbedingungen fest!

Das Spiel wird in 3 einfachen Phasen gespielt:

1 - WÄHLEN SIE DIE ROLLEN, der Kapitän zieht die Rollenkarten eine nach der anderen und erklärt sie den Spielern. Jeder Spieler kann sich nur für eine Rolle bewerben. Jede Rolle kann von einem oder mehreren Spielern gespielt werden.

2 - PICK A SCENARIO, der Spielleiter zieht eine Szenariokarte und stellt der Gruppe die Hauptaufgabe vor.

Die Spieler, deren ROLLE auf der Szenariokarte angegeben ist, sind dafür verantwortlich, dem Kapitän zu helfen und alle verschiedenen Ideen zu sammeln und zu organisieren.

Ihre Handlungen werden durch eine der Bedingungen beeinflusst, die durch eine zufällig gewählte QUIRK-Karte auferlegt werden.

Jeder Spieler muss durch die Brille der von ihm gewählten Rolle so viele Informationen wie möglich über das Szenario recherchieren und sammeln.

3 - ANWENDUNG EINER STRATEGIE, Der Kapitän zieht eine Strategiekarte und die Gruppe beginnt, die vorgeschlagene Methode zur Erreichung des durch das Szenario vorgegebenen Ziels anzuwenden. Jedes Mal, wenn ihr eine Entscheidung treffen müsst, könnt ihr eine der Methoden wählen, die in der Box "WIE ENTSCHEIDEN" am Ende dieser Regeln aufgeführt sind.

Durchführung einer PHASE.

ZIEHEN: der Kapitän zieht eine Karte vom Stapel

ZEIGEN: Der Kapitän stellt der Spielergruppe den Inhalt der Karte vor

LAUFEN: Jeder Spieler sammelt für sich Ideen, Informationen und Materialien und macht sich bereit, sie zu teilen.

ACT: Die Gruppe kommt zusammen, um ihre Fähigkeiten zu üben und die Anforderungen der Karten zu erfüllen. Denken Sie daran, die MARTIANISCHE METHODE™ anzuwenden, um sich abzuwechseln.

WRAP UP: Der Kapitän fasst die Ergebnisse der Erfahrungen aller zusammen

CLOSE: Der Kapitän schließt die Sitzung und alle jubeln.

Ende des Spiels.

Am Ende des Spiels sammelt der CAPTAIN alle produzierten Materialien ein und erklärt, welche Ergebnisse die Gruppe erzielt hat.



SKILLS



Kritisches Denken: der Prozess des Hinterfragens von Quellen und des Infragestellens von Annahmen, um fundierte Urteile auf der Grundlage solider Beweise zu treffen



Kreativität: Über den Tellerrand schauen und Konzepte in einem anderen Licht sehen



Kollaboration: Effiziente Zusammenarbeit mit anderen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen



Kommunikation: Ideen auf wirksame Art und Weise mit Hilfe verschiedener Methoden vermitteln



Informationskompetenz: Fakten, Zahlen, Statistiken, Daten verstehen und lernen, Fakten von Fiktion zu unterscheiden



Medienkompetenz: Verstehen der Methoden und Kanäle, in denen Informationen veröffentlicht werden is published



Technologische Kompetenz: Verständnis der Maschinen und Anwendungen, die das Informationszeitalter möglich machen, und der besten Art und Weise, sie zu nutzen



L LEADERSHIP

Führungsqualitäten: Ein Team motivieren und leiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen

F FLEXIBILITY

Flexibilität: Bei Bedarf von Plänen abweichen und sich an Veränderungen anpassen

I INITIATIVE

Initiative: intrinsisch motiviert sein und Projekte, Strategien und Pläne eigenständig in Angriff nehmen

P PRODUCTIVITY

Produktivität: Fähigkeit, Prioritäten zu setzen, zu planen und das Arbeitspensum zu bewältigen

SK SOCIAL SKILLS

Soziale Fähigkeiten: Begegnung und Vernetzung mit anderen zum gegenseitigen Nutzen, effektive Interaktion mit anderen

ART DER AUFGABE



IDENTIFY
THE PROBLEM

IDENTIFIZIEREN SIE DAS PROBLEM oder die wesentliche Frage



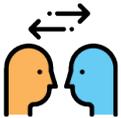
OBSERVE AND
DOCUMENT

BEOBACHTEN UND DOKUMENTIEREN von Elementen, die zum Problem oder zur Frage beitragen



RESEARCH

FORSCHUNG aktuelle Lösungen



TEACH
AND LEARN

TEACH/LEARN Fähigkeiten, die zur Lösung des Problems oder der Frage erforderlich sind



CREATE

SCHAFFEN Sie eine neue Lösung oder Komposition, indem Sie Ihre Fähigkeiten, Verfahren und Kenntnisse einsetzen



SHARE

TEILEN Sie Ihre Ideen/Lösungen mit anderen



FACILITATE

FACILITATE feedback Möglichkeiten



REFLECT

REFLECT über die Vorschläge der anderen und Ihren eigenen Prozess



REVISE

ÜBERARBEITEN Sie Ihre Lösung oder Zusammensetzung nach Bedarf



MARTIANISCHE METHODE

DIE MARTIANISCHE METHODE™

Um die Herausforderungen unserer Marsreise zu meistern, brauchen wir die Ideen aller.

Schwierige Probleme führen zu kreativen Lösungen, und es ist ganz natürlich, dass wir darauf erpicht sind, dass jeder unseren Geniestreich hören kann. Aber können Sie sich vorstellen, was passieren würde, wenn alle zur gleichen Zeit sprechen würden?

Es würde nicht viel passieren und unsere Mars-Mission wäre am Ende laut und erfolglos.

Deshalb haben wir die Martian Method™ der Kommunikation entwickelt.

Es ist einfach und macht Spaß, und Sie müssen nur Ihre Hand auf eine bestimmte Weise heben. Stellen wir uns vor, jemand spricht und Sie haben etwas hinzuzufügen (Kritik, eine andere Meinung oder eine neue Idee).

Schauen Sie sich um: Sehen Sie andere erhobene Hände? Wenn Sie der Erste sind, heben Sie Ihre Hand mit EINEM Finger nach oben, um zu signalisieren, dass Sie der Nächste sind, der sprechen wird, wenn der Moment gekommen ist. Das Heben der Hand zeigt an, dass Sie sprechen möchten, und der Finger zeigt Ihre Position in der Reihe an.

Wenn du siehst, dass andere Hände erhoben werden, zähle die erhobenen Finger und füge einfach einen hinzu! Wenn drei Abenteuerer ihre Hand hochgehalten haben, hebe deine mit VIER Fingern hoch. Wenn ihr viele seid, könnt ihr auch zwei Hände benutzen!

Wenn der sprechende Abenteuerer mit dem Sprechen fertig ist, musst du natürlich die Anzahl der Finger anpassen. Wenn du VIER Finger hochgehalten hast, senke einen! Jetzt bist du der Dritte in der Reihe!

Die Mars-Methode™ ist sehr wirkungsvoll, denn Sie müssen aufmerksam sein und allen zuhören, die vor Ihnen kommen. Wenn du nicht zuhörst, könntest du abgelenkt werden und deine Finger nicht "aktualisieren" und deinen Platz in der Schlange verlieren. Auf dem Mars reden wir UND wir hören zu. Das ist unsere Superkraft!

Um es kurz zu machen:

Heben Sie die Hände, um zu signalisieren, dass Sie sprechen möchten.

Die Anzahl der erhobenen Finger zeigt Ihre Position in der Reihe an.

Hinweis zur Zugänglichkeit:

Versuchen Sie, einen Weg zu finden, um jedem behinderten Spieler mit einer passenden Lösung zu helfen (z.B. wenn jemand nicht in der Lage ist, eine



Hand zu heben oder Finger hochzuhalten, bereiten Sie eine Reihe von Zetteln mit Zahlen von 1 bis 5 vor, oder mehr, wenn es viele Abenteurer gibt. Die entsprechende Zahlenkarte kann auf beliebige Weise gezeigt werden und funktioniert genauso wie eine erhobene Hand].



WIE MAN ENTSCHEIDUNGEN TRIFFT

MULTIKRITERIUM

Bewertet verschiedene Lösungen anhand einer Reihe rationaler und emotionaler Kriterien.

1. Erstellt eine Liste der vorgeschlagenen Lösungen.
2. Wählt 3 bis 5 grundlegende Kriterien aus, anhand derer die vorgeschlagenen Lösungen bewertet werden sollen.
3. Erstellt eine Tabelle, die Ideen mit den verschiedenen Kriterien vergleicht.
4. Jeder Spieler hat 10 Herzen und 5 Kreuze, die er entsprechend seiner Wertung auf die Zellen der Tabelle verteilen kann.
5. Die Idee mit den meisten Herzen und den wenigsten Kreuzen wird ausgewählt.

OUTCOME

Ihr werdet eine Auswahl treffen, die die Vorlieben aller berücksichtigt

TECHNISCHER NAME
Multikriterien



SPIELER
Alle zusammen

DIE MEHRHEIT GEWINNT

Jeder kann für die Lösung stimmen, die er bevorzugt, und diejenige mit den meisten Stimmen wird diejenige sein, die ihr wählt.

1. Benennen und beschreiben Sie die verschiedenen Lösungen.
2. Jeder kann nur für eine Lösung stimmen.
3. Die Lösung mit den meisten Stimmen wird gewählt.

◀

◀

OUTCOME

Letztendlich wird die Lösung durch Abstimmung ausgewählt.

TECHNISCHER NAME
Mehrheitsentscheidung



SPIELER
-



EIN PERFEKTER PLAN!

Jede Gruppe überlegt sich eine Idee zur Lösung des Szenarios und beschreibt jede Lösung strukturiert.

1. Notiert für jede Idee auf einem Blatt Papier: Schritte, Ausrüstung, Personen, Materialien und erwartete Ergebnisse.
2. Hebt die Stärken jeder Idee hervor.
3. Erstellt ein endgültiges Lösungsblatt, das die Stärken jeder Liste vereint.

"

"

OUTCOME

Ihr erhaltet einen begründeten Aktionsplan.

TECHNISCHER NAME

SM: Methode, Maschinen, Handbuch, Materialien, Messung



SPIELER

In Gruppen

ALLE STIMMEN ZU!

Jeder kann seine Meinung organisiert darlegen, mit dem Ziel, zu einer gemeinsamen Entscheidung aller zu gelangen.

1. Teilen Sie sich in Gruppen auf und wählen Sie für jede Gruppe einen Sprecher.
2. Jeder Sprecher legt dem Sprecherrat die Meinung seiner Gruppe vor.
3. Wenn kein Konsens erzielt wird, legt jeder Andersdenkende seinen Einspruch vor.
4. Gruppen teilen Einwände mit, formulieren geänderte Vorschläge und wiederholen den Prozess bis zur akzeptablen Lösung.

"

OUTCOME

Trefft Entscheidungen gemeinsam, indem jeder seine eigenen Ideen vorschlägt und zu einer Vereinbarung kommt, die alle zufriedenstellt.

TECHNISCHER NAME

Konsensmethode



SPIELER

In Gruppen



EIN STURM AN IDEEN

Schlagt Ideen aller Art vor, auch die verrücktesten und bizarrsten, und sammelt sie alle in einer Karte oder Zeichnung.

1. Stellen Sie sich im Kreis auf. Stellen Sie sicher, dass Sie sich alle deutlich sehen und hören können.
2. Verwendet einen Gegenstand, um Sprechrunden festzulegen. Nur die Person, die den Gegenstand in der Hand hält, kann sprechen, um andere nicht zu unterbrechen.
3. Schreibt alle vorgeschlagenen Ideen auf, ohne eine auszuschließen. Verbindet die verbundenen Ideen mit Linien, indem Sie ein Diagramm zeichnen.

OUTCOME

Ihr erhaltet einen umfassenden Überblick über die unterschiedlichen Ideen und ihre Berührungspunkte.

TECHNISCHER NAME
Brainstorming



SPIELER
Alle zusammen

DER RUNDE TISCH

Eine Gruppe von „Experten“ muss über das Problem sprechen, jeder aus einem anderen Blickwinkel.

1. Die „Experten“ sitzen an einem Tisch dem Rest der Klasse gegenüber.
2. Jeder Experte wird seine Idee zu dem zu lösenden Problem darlegen.
3. Begleiter können den Experten Fragen stellen, um mehr zu verstehen.
4. Fassen Sie am Ende die verschiedenen Ideen in einer einzigen Rede zusammen.

OUTCOME

Ihr werdet erfahren, dass die verschiedenen Positionen Ihr Wissen über das Thema bereichern

TECHNISCHER NAME
Podiumsdiskussion



SPIELER
Alle zusammen



DU HAST BEREITS EINEN STREIT ANGEFANGEN

Jede Gruppe wird eine Idee vorschlagen und versuchen, diese zu „verteidigen“.

1. Bereitet den Raum vor, indem ihr die Räume mit einer Umrandung, beispielsweise aus Stühlen oder Tischen, in zwei Teile unterteilen.
2. Bildet zwei Gruppen und teilt jede einer Seite des Raums zu.
3. Jede Gruppe schreibt ihre Idee auf ein Blatt Papier.
4. Die Gruppen tauschen Papiere aus und müssen die Lösung der anderen Gruppe „verteidigen“, auch wenn sie nicht einverstanden sind!

-

OUTCOME

Ihr werdet lernen, einen anderen Standpunkt als Ihren zu verstehen.

TECHNISCHER NAME

Komm schon argumentiert



SPIELER

In Gruppen

