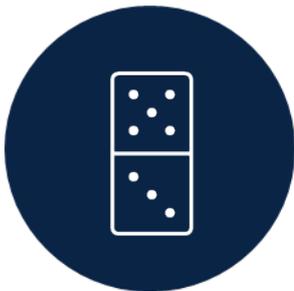


KonsumAlpha

Lesen **lernen**. Rechte **kennen**.

Spielerisch Verträge verstehen

Traumgeist, hilf mir!





Traumgeist, hilf mir!

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Überblick über das Spiel und die Lernziele.....	3
Spielanleitung für Lehrende	5
Geschichte.....	5
Spielziel	5
Informationen zu den Spielkarten.....	5
Vorbereitungen vor dem ersten Spiel.....	7
Spielaufbau	9
Spielvorbereitung	9
Spielablauf.....	10
Hinweise	12
Varianten	13
Spielmaterialien.....	14
Spielanleitung für Lernende	14
Traumkarten (vereinfachte Version).....	18
Traumkarten (schwerere Version).....	25
Lösungsbogen.....	32
Ereigniskarten.....	34
Literaturverzeichnis	43
Impressum	44



Traumgeist, hilf mir!

Einleitung

Liebe Leserinnen und Leser,

das vorliegende Brettspiel stellt eine Ergänzung zur Spielesammlung „Spielerisch verstehen – Sammlung von Spielanleitungen und -materialien“ dar und bietet eine weitere spielerische Lerngelegenheit zu den Themen Verträge und Versicherungen. Ebenso wie die Spiele aus der Spielesammlung kann es in Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen, Familienbildungsstätten und ähnlichen Kontexten eingesetzt werden.

Dieses Brettspiel und die dazugehörigen Materialien können neben allen weiteren im Projekt KonsumAlpha entwickelten Materialien zum Thema Verbraucherbildung (Lehr-/Lern- sowie beratungsunterstützende Materialien, darunter Schaubilder, Ordnungshilfen sowie Arbeitsbögen mit Lösungen) unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>

Dort finden Sie zwei verschiedene Dateien mit Materialien für dieses Spiel. Zum einen gibt es eine **PDF-Version** mit allen benötigten Materialien, inklusive zum Beispiel dem Spielbrett und den Spielfiguren. Zum anderen bündelt die **Word-Version** des Spiels ausschließlich alle veränderbaren Spielmaterialien, wie zum Beispiel die Spielkarten. Die Word-Version soll es lediglich möglich machen, einige Materialien für Ihre Bedürfnisse und Wünsche veränderbar zu machen. Alle Spielmaterialien aus der Word-Version sind auch in der PDF-Version vorhanden. Dort sind sie allerdings nicht veränderbar.

Im Kooperationsprojekt „KonsumAlpha“ (Europa-Universität Flensburg, Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins sowie Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein) verbinden wir die Aspekte Schriftspracherwerb und Verbraucherbildung miteinander, um der Ausgrenzung von Personen, die Probleme mit dem Lesen und Schreiben haben, entgegenzuwirken und ihre gesellschaftliche Teilhabe zu erhöhen. Derzeit betrifft das Problem, nicht oder nicht gut lesen und schreiben zu können, etwa 6,2 Millionen Erwachsene in Deutschland.¹

Weniger als 1 % der sogenannten gering literalisierten Personen nehmen an Weiterbildungsangeboten der Alphabetisierung und Grundbildung teil.¹ Um mehr gering literalisierte Personen Freude am Lernen zu vermitteln, bedarf es innovativer Methoden und



Traumgeist, hilf mir!

Einleitung

Konzepte. Das vorliegende Brettspiel und die Spielesammlung wurden mit dem Ziel entwickelt die Förderung schriftsprachlicher sowie verbraucherbezogener Kompetenzen mit der Freude am Lernen zu verbinden. Die Spiele, die in der Spielesammlung vorgestellt werden, bedürfen keiner langen Einweisung oder Vorbereitung und können mit nur wenigen Materialien umgesetzt werden. Dieses Brettspiel benötigt dagegen wahrscheinlich etwas Einarbeitungszeit, um die Materialien zu erstellen und das Spiel zu verstehen sowie vorzubereiten. Dafür ist dieses Spiel ein Angebot an die gesamte Gruppe und kann flexibel an diese angepasst werden. Ebenso kann das Spiel eine weitere Übung und Wiederholung von erarbeiteten Kompetenzen und Inhalten sein.

Bisherige Forschungsprojekte offenbarten, dass Maßnahmen der Alphabetisierung sich besonders dann als wirksam erweisen, wenn sie das gewohnte soziale Umfeld der Zielgruppe berücksichtigen und mit lebensweltlich relevanten Themen verknüpft werden.² Die von uns entwickelten Lehr- und Lernmaterialien sind alltags- und lebensweltbezogen, d. h., dass das vermittelte Wissen sowie die entsprechenden Kompetenzen direkt an den Problemlagen anknüpfen, mit denen sich gering literalisierte Menschen konfrontiert sehen.

Sehr gerne weisen wir daraufhin, dass es neben dem vorliegenden Brettspiel und der Spielesammlung weitere Materialsammlungen zu den Themen Verträge und Versicherungen sowie zur Methode der partizipativen Videoerstellung gibt. Diese sind unter dem im Impressum angegebenen Link zum Download verfügbar.

Es freut uns, wenn Sie unsere Materialien verwenden können. Sehr gerne können Sie uns Ihre Erfahrungen mit den Materialien zurückmelden. Unsere Kontaktdaten finden sich ebenfalls im Impressum.

Wir wünschen Ihnen gutes Gelingen mit dem vorliegenden Brettspiel.

Die Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung der Europa-Universität Flensburg, der Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins sowie die Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein



Traumgeist, hilf mir!

Überblick über das Spiel und die Lernziele

Kurzbeschreibung des Spiels

Bis zu fünf Lernende ab dem Alpha-Level 3 versuchen in dem Brettspiel „Traumgeist, hilf mir!“ sogenannte Traumkarten, die kurze Sätze zu sechs verschiedenen Begriffen rund um Verträge und Verbraucherrecht enthalten, zu ziehen und dabei möglichst alle Traumkarten zu einem Oberbegriff zu sammeln. Hat man alle Traumkarten, die zu einem Begriff gehören, gesammelt, kann man diese ablegen und dafür Punkte bekommen. Daneben gibt es noch weitere Lese- und Gesprächsanlässe durch die Ereigniskarten, die wiederum auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Die Lernenden üben dadurch das Leseverstehen. Durch die verschiedenen Kartentypen sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade beim Lesen und thematische Bezüge gegeben, wodurch die Abwechslung erhöht wird. Das Spiel dauert ungefähr 30-45 Minuten und kann zum Abschluss oder zur Wiederholung von Lerninhalten zum Themenfeld Verträge genutzt werden, da dann die Vertragsbegriffe wahrscheinlich schon bekannt sind und die Lernenden beim Lesen während des Spiels nicht überfordert werden.

In den Materialien befindet sich auch eine zusammengefasste Spielanleitung für die Lernenden. So kann das Spiel gemeinsam mit Ihnen erarbeitet werden. Dennoch ist es notwendig, dass Sie als Lehrperson die vollständige Anleitung für Lehrende lesen, da in dieser das Spiel genauer erklärt wird und auch weitere Hinweise gegeben werden.

Das Spiel ist so konzipiert, dass alle Materialien einfach druckbar und für verschiedene Anlässe und Schwierigkeitsgrade veränderbar sind. Es gibt eine PDF- und eine Word-Version des Spiels. Alle veränderbaren Materialien befinden sich in der Word-Version. Den Link zu den Dateien finden Sie im Impressum. Einige mögliche Veränderungen sind unter dem Punkt Hinweise aufgeführt.



Traumgeist, hilf mir!

Überblick über das Spiel und die Lernziele

Lernziele

Die Lernenden kennen die sechs vorgestellten Vertragsbegriffe und können sie erklären.

Die Lernenden lesen die Ereigniskarten und können die Auswirkungen der Ereigniskarten ausführen. So trainieren Sie ihr Leseverstehen.

Um die Lernziele zu erreichen, sollten vor dem Spielen schon inhaltliche Grundlagen gelegt worden sein und im besten Fall sind die behandelten Vertragsbegriffe schon bekannt. Das Spiel eignet sich gut zur Wiederholung von vorher besprochenen Inhalten zur Verbraucherbildung, zum Beispiel von anderen Materialien aus dem Projekt KonsumAlpha.



Überblick über das benötigte Spielmaterial

- Spielbrett
- Traumkarten (werden doppelt benötigt)
- Ereigniskarten
- ein sechsseitiger Würfel
- mindestens ein Lösungsbogen
- zwei gleiche Figuren für jede Person (z. B. Geister aus der Druckvorlage)
- ggf. Spielanleitung für die Lernenden



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lehrende

Geschichte

Jeder Lernende nimmt in diesem Spiel die Rolle eines Traumgeistes, die in verschiedenen Menschen leben, ein. In der Nacht wirken die Geister in den Träumen der Menschen und helfen ihnen, gut durch den Schlaf zu kommen.

Gestern Abend haben die Menschen ein Verbrauchermagazin zum Thema Verträge im Fernsehen gesehen. Nun schlafen sie und ihnen gehen so manche Begriffe, die sie gehört haben, durch den Kopf. Aber alles ist so unsortiert. Die Traumgeister wollen die Gedanken der Menschen ordnen, damit sie verstehen, was sie im Fernsehen gehört haben. Sie sollen sich schließlich am Morgen noch an die Inhalte des Magazins erinnern.

Spielziel

Die Traumkarten stellen im Spiel die Erinnerungen der Menschen an wichtige Vertragsbegriffe dar. Auf jeder Traumkarte ist ein Teil einer Erklärung zu einem Begriff zum Thema Verträge geschrieben. Traumkarten mit dem gleichen Begriff sollen gesammelt werden, damit aus den einzelnen Traumkarten eine gesamte Erklärung eines Begriffs (z. B. Gewährleistung) wird. Alle zusammengehörenden Traumkarten bilden eine Kombination. Solche komplett gesammelten Kombinationen können abgelegt werden. Das Ablegen der Karten wird mit Punkten belohnt, wobei die Person mit den meisten Punkten das Spiel gewinnt.

Informationen zu den Spielkarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Spielkarten: die „Traumkarten“ und die „Ereigniskarten“.

Die Traumkarten: Diese stellen im Spiel die Erinnerungen der Menschen an das Magazin dar, die ihnen während des Schlafs kommen. Auf den Traumkarten stehen wichtige Begriffe zum Thema Verträge und ein Teil der Erklärung dazu. Mit den Traumkarten sollen passende Kombinationen gesammelt werden. Eine Kombination besteht aus allen zusammengehörenden Traumkarten, d. h. alle Traumkarten, die den gleichen Begriff behandeln (z. B. Vertrag oder Gewährleistung). Eine Kombination ergibt die gesamte Erklärung eines Begriffs. Es gehören entweder 3 oder 4 Traumkarten zu einem Begriff. Die Anzahl der benötigten Karten ist auf dem Spielbrett dargestellt und zusätzlich sind die



Traumgeist, hilf mir! Spielanleitung für Lehrende

verschiedenen Kombinationen und alle dazugehörigen Traumkarten auf dem Lösungsbogen genau abgebildet.

Es gibt die Traumkarten in zwei verschiedenen Versionen. In der einfacheren Version ist in der Überschrift neben dem Vertragsbegriff auch die Nummer der Traumkarte und die Anzahl der insgesamt benötigten Traumkarten für eine Kombination angegeben. Das verringert die Komplexität, da es einfacher ist, den Überblick zu behalten. In der etwas schwierigeren Version entfallen die Zahlen auf den Karten. Je nachdem wie Sie Ihre Gruppe einschätzen, können Sie eine Version wählen. Beide Versionen finden Sie in den Spielmaterialien im Anschluss an diese Anleitung.

In dem Beispiel unten ist der Begriff Vertrag und die Traumkarten Vertrag 1/3, Vertrag 2/3 und Vertrag 3/3 gehören zu der Kombination. Die Zahlen auf den etwas vereinfachten Karten sollen es leichter machen, den Überblick zu behalten.

Vertrag 1/3 Es sind mindestens 2 Parteien beteiligt.	Vertrag 2/3 Alle Parteien verpflichten sich gegenseitig etwas zu tun.
Vertrag 3/3 Ein Vertrag kann mündlich, schriftlich oder zum Beispiel durch schlüssiges Handeln abgeschlossen werden.	



Traumgeist, hilf mir! Spielanleitung für Lehrende

Weitere Informationen zu den Inhalten der Verbraucherbildung, die auf den Traumkarten behandelt werden, können Sie in den Hintergrundinformationen für Lehrende in der Materialsammlung „Verträge leicht gemacht“ auf der Homepage der Europa-Universität Flensburg finden. Der Link dazu ist im Impressum angegeben.

Die Ereigniskarten: Auf den Ereigniskarten sind unterschiedliche Geschehnisse beschrieben, die den Traum der Menschen beeinflussen. So können etwa Alpträume die Nacht verkürzen und die Figur muss vorgesetzt werden oder die Nacht ist besonders erholsam und die Figur darf zurückgesetzt werden.

Vorbereitungen vor dem ersten Spiel

Fast alle benötigten Spielmaterialien befinden sich im Anschluss an diese Spielanleitung. Es wird lediglich noch ein sechsseitiger Würfel benötigt. Alle anderen Materialien können an einem handelsüblichen Drucker ausgedruckt werden. Besondere Hinweise zum Druck entnehmen Sie bitte den einzelnen Angaben zu den Materialien.

Das Spielbrett: Sie haben die Möglichkeit, das Spielbrett entweder in der DIN-A2-Version als Ganzes auszudrucken, oder Sie drucken die DIN-A4-Version aus und legen die vier Blätter zu dem Spielbrett im DIN-A2-Format zusammen. Dabei dienen die Ränder zwischen den einzelnen Blättern als Klebestreifen. So kann das Spielbrett auf Wunsch zusammengeklebt werden. Es bietet sich an, dickeres Papier zu verwenden, um die Haltbarkeit des Spiels zu erhöhen.

Die Spielfiguren: Sie brauchen für jede Person zwei gleiche Figuren. Dafür können Sie die Druckvorlagen für die Spielfiguren ausdrucken, ausschneiden und benutzen. Diese können z. B. durch Nutzen von Ständern aus Plastik haltbarer gemacht werden. Natürlich können Sie auch Figuren aus anderen Spielen benutzen.

Die Spielkarten: Drucken Sie Ihre bevorzugte Version Traumkarten doppelt aus. Informationen zu den unterschiedlichen Versionen finden Sie im Kapitel Informationen zu den Spielkarten. Die Ereigniskarten brauchen Sie nur einmal ausdrucken. Danach schneiden Sie die Karten aus. Die Kartensets sind sofort nutzbar, können aber auch durch eigene weitere Texte ergänzt werden. Dazu können Sie die Word-Version der Spielmaterialien nutzen. Darin finden Sie unter anderem die Spielkarten und es ist einfacher,



Traumgeist, hilf mir! Spielanleitung für Lehrende

sie zu verändern oder neue zu gestalten. Die Word-Version können Sie ebenfalls unter dem im Impressum angegebenen Link herunterladen.

Achten Sie beim Drucken darauf, dass Sie die Dokumente doppelseitig drucken, damit auf der einen Seite der Text und auf der anderen Seite der Name des Kartentyps steht. Sie können dickeres Papier verwenden, damit die Karten haltbarer und besser spielbar sind.

Der Lösungsbogen der Traumkarten: Dieser muss lediglich ausgedruckt werden. Auf dem Lösungsbogen finden Sie alle Kombinationen der Traumkarten. Er kann während des Spiels bereit liegen, um sich, wenn nötig, einen Überblick über die Karten zu verschaffen. Ansonsten kann mit ihm die Vollständigkeit der Traumkarten kontrolliert werden.

Spielanleitung für die Lernenden: Wenn Sie möchten, können Sie die Spielanleitung für die Lernenden ausdrucken und mit ihnen gemeinsam lesen sowie in das Spiel einsteigen. Sie können die Lernenden auch selbst in das Spiel einführen, ohne die Spielanleitung mit ihnen gemeinsam zu lesen.

Die zusätzlichen Spielfelder: Für das Standardspiel brauchen Sie diese nicht. Sie können die zusätzlichen Spielfelder beschriften und auf das Spielbrett kleben, um das Spiel nach Ihren Wünschen zu verändern. Möglichkeiten der Veränderung finden Sie unter dem Punkt Varianten.

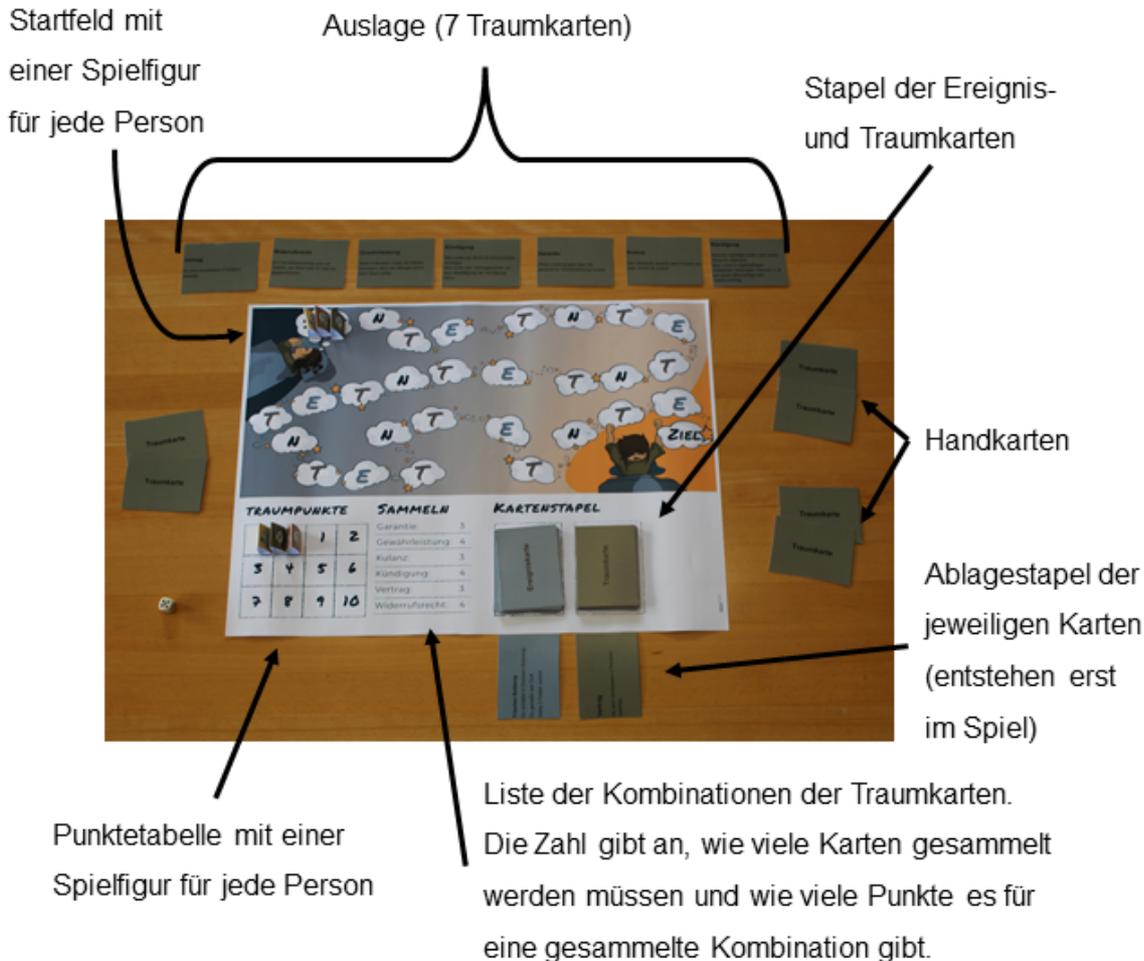


Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lehrende

Spielaufbau

So sieht das Spiel, mit allen Karten, fertig aufgebaut aus:



Spielvorbereitung

Jede Person wählt eine Farbe und nimmt sich die zwei dazugehörigen Spielfiguren. Am Anfang wird eine Figur auf das Startfeld und die andere auf das Feld „0“ bei den Traumpunkten platziert. Alle Ereigniskarten werden gemischt und auf den entsprechenden Platz E auf dem Spielbrett als Kartenstapel gelegt.

Danach werden alle Traumkarten gemischt und auf den Platz T bei den Kartenstapeln gelegt. Die ersten 7 Karten davon werden offen neben das Spielbrett gelegt. Diese offenen Karten werden im Spiel als Auslage bezeichnet. Die offenen Karten aus der Auslage können während des Spiels aufgenommen werden, wenn es möglich und von der Person, die an der Reihe ist, erwünscht ist. Wenn eine Traumkarte aus der Auslage genommen wird, wird



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lehrende

immer sofort eine neue vom Ziehstapel offen in die Auslage gelegt. Das macht die Person, die die Karte genommen hat. So bleiben immer 7 Karten offen liegen.

Hinweis: Alle abgelegten Karten, egal ob Traum- oder Ereigniskarten, werden in separaten Ablagestapeln gesammelt. Sobald ein Ziehstapel leer ist, wird der dazugehörige Ablagestapel gemischt und wieder als Ziehstapel auf dem Spielbrett platziert.

Spielablauf

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels wird nacheinander in der Runde gewürfelt. Die Person mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Sie zieht 2 Traumkarten vom Ziehstapel und behält sie verdeckt als Handkarten. Danach ziehen im Uhrzeigersinn alle anderen ebenfalls 2 Traumkarten und die Person mit der höchsten Augenzahl beginnt mit ihrem ersten Zug.

Ablauf eines Zuges

Zu Beginn jedes Zuges würfelt der Spieler bzw. die Spielerin und setzt die Spielfigur entsprechend der Augenzahl auf dem Spielbrett weiter. Je nach Feld müssen bestimmte Aufgaben ausgeführt werden:

T (Traumkartenfeld): Die Person muss zwei Traumkarten aufnehmen. Sie darf entscheiden, ob sie von den offenen Traumkarten in der Auslage oder vom Ziehstapel ziehen will. Sie darf auch eine Traumkarte aus der Auslage und eine vom Ziehstapel ziehen. Zieht sie eine Traumkarte aus der Auslage, wird immer sofort die oberste Karte des Ziehstapels anstelle dieser offen hingelegt. Danach darf sie entscheiden, ob sie eine weitere Traumkarte von der Auslage oder eine vom Ziehstapel aufnehmen will, sofern sie noch eine Karte aufnehmen darf. Jede erhaltene Traumkarte wird laut vorgelesen und als Handkarte verdeckt gesammelt.

E (Ereignisfeld): Die Person zieht die oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel und liest den Inhalt der Karte laut vor. Der Effekt tritt sofort in Kraft. Gelangt sie dadurch auf ein neues Feld, zieht sie die entsprechende Karte und aktiviert ggf. ebenso diesen Effekt. Die ausgespielte Karte wird auf den Ablagestapel der Ereigniskarten neben dem Spielbrett gelegt.

N (Neutrales Feld): Auf diesem Feld gibt es keinen besonderen Effekt.



Traumgeist, hilf mir! Spielanleitung für Lehrende

Danach dürfen passende Kombinationen von Traumkarten abgelegt werden. Es gehören entweder 3 oder 4 verschiedene Traumkarten zu einer Kombination. Diese Traumkarten behandeln den gleichen Begriff zum Thema Verträge, zum Beispiel Widerrufsrecht. Eine Übersicht, welche Karten zusammengehören, ist auf dem Lösungsbogen dargestellt. Auf dem Spielbrett ist angegeben, wie viele verschiedene Karten zu einem Begriff gehören (z. B. 3 verschiedene Karten zum Begriff Kulanz). Außerdem steht in der einfacheren Version der Traumkarten auch auf jeder Traumkarte die Nummer der Karte und wie viele es insgesamt für die Kombination braucht.

Um eine Kombination abzulegen, legt die Person, die am Zug ist, die Karten offen vor sich. Dann liest sie die Texte der Karten in der richtigen Reihenfolge vor. Auf den Traumkarten der einfacheren Version ist die Reihenfolge auf den Traumkarten angegeben. Wird mit den schwierigeren Traumkarten gespielt, muss die Person eine sinnvolle Reihenfolge der Texte finden. Als Hilfe dafür kann der Lösungsbogen dienen. Danach legt sie die Karten auf den Ablagestapel der Traumkarten. Danach geht sie die entsprechen Anzahl Felder mit ihrer Figur in der Punktetabelle vor. Kartenkombinationen mit 3 Karten werden mit 3 Punkten belohnt und Kombinationen mit 4 Karten mit 4 Punkten.

Nicht benutzte Traumkarten werden in der Hand behalten. Zum Beenden des Zuges werden die Würfel an die linke Person weitergegeben und diese beginnt ihren Zug.

Hinweis: Jede Traumkarte ist doppelt vorhanden. Wenn eine Person 2 gleiche Traumkarten auf der Hand hat, darf sie eine davon mit einer Traumkarte aus der Auslage tauschen. Davor zeigt sie die beiden Traumkarten vor, damit die anderen kontrollieren können, ob es wirklich 2 gleiche Traumkarten sind.

Für eine Kombination können nicht 2 gleiche Traumkarten genutzt werden. Es werden alle unterschiedlichen Traumkarten eines Begriffs gebraucht, um die Kombination ablegen zu können.

Beispiel: Der Begriff Vertrag ist fertig gesammelt, wenn die 3 verschiedenen, dazugehörigen Traumkarten, die auf dem Lösungsbogen angegeben sind, gesammelt worden sind. Dann können die 3 Karten abgelegt werden und die Person bekommt 3 Punkte.



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lehrende

In der einfacheren Version der Traumkarten steht zusätzlich die Nummer der Traumkarte und die Anzahl der benötigten Traumkarten auf jeder Traumkarte. Dann müssen die Traumkarten Vertrag 1/3, Vertrag 2/3 und Vertrag 3/3 gesammelt werden. Dieses Beispiel ist auch in den Informationen zu den Spielkarten abgebildet und erläutert.

Spielende

Erreicht ein Spieler oder eine Spielerin das Zielfeld auf dem Spielbrett, dürfen alle anderen noch einen weiteren Zug machen. Danach werden die Punkte gezählt und die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Hinweise

1. Bei 5 spielenden Personen sollten die Traumkarten, die man als verdeckte Handkarten sammelt, auf 7 begrenzt werden. Wer 7 Handkarten hat und noch mehr aufnehmen möchte, muss entweder eine vollständige Kombination ablegen oder für jede neu aufgenommene Traumkarte eine Traumkarte von den Handkarten ablegen. So bleibt es bei maximal 7 Handkarten.
2. Sie können die Ereigniskarten einmal zusätzlich ausdrucken und unzerschnitten zur Seite legen. Wenn nun jemand eine Ereigniskarte vorliest, können Sie die Bögen ansehen und den Spielenden beim Lesen der Karten unterstützen.
3. Hinweise zum Würfeln:
 - Es ist möglich, dass mehrere Personen auf einem Feld stehen können. Ein „Schlagen“ wie in anderen Spielen gibt es nicht.
 - Bei einer 6 darf nicht nochmal gewürfelt werden.
4. Es kann sein, dass die Punktetabelle auf dem Spielbrett nicht ausreicht, da eine Person mehr als 10 Punkte im Spiel sammelt. Sie können sich dann überlegen, wie Sie das kenntlich machen. Sie können der Person zum Beispiel unter die Spielfigur in der Punktetabelle eine 10-Cent-Münze legen, um deutlich zu machen, dass die Person schon 10 Punkte erreicht hat, und dann die Figur um die weiteren Punkte in der Tabelle vorsetzen.



Traumgeist, hilf mir! Spielanleitung für Lehrende

Varianten

Das Spiel kann durch Verändern der Karten und des Spielfeldes an die Zielgruppe angepasst werden. Alle Karten sind im Internet im Word-Format frei zum Download erhältlich und können so einfach verändert werden. Den Link dazu finden Sie im Impressum.

- Beispielsweise können Sie gemeinsam mit den Lernenden eigene Ereigniskarten gestalten.
- Alternativ können eigene Karten mit Anweisungen wie etwa einer Schreibaufgabe oder Quizfragen gestaltet werden. Die richtige Lösung kann zum Beispiel durch eine Traumkarte belohnt werden. Sie können neue Felder, als Wolken dargestellt, mit der Datei „zusätzliche Spielfelder“ ausdrucken und dann einen Buchstaben Ihrer Wahl auf den Feldern ergänzen. Ihre neuen Spielfelder können Sie dann auf einige N-Felder auf dem Spielbrett kleben.

Wenn Sie das Spiel für Ihre Teilnehmenden vereinfachen wollen, finden Sie hier einige Anregungen:

- Um die Komplexität des Spiels zu senken, können Sie die Traumkarten in der einfacheren Version mit Nummerierung verwenden. So ist es einfacher für alle Spielenden den Überblick zu behalten, wie viele Traumkarten für eine Kombination nötig sind, welche Traumkarten einer Kombination schon gesammelt worden sind und wie viele noch fehlen.
- Sie können Ihre Gruppe in Teams spielen lassen. Im Team kann sich dann beim Lesen unterstützt werden und es fällt wahrscheinlich leichter zu erkennen, welche Traumkarten noch gesammelt werden müssen.
- Wenn Ihnen einzelne Ereigniskarten zu schwierig vorkommen, können Sie diese vorher aus dem Spiel nehmen.



Spielmaterialien

Spielanleitung für Lernende



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lernende

Geschichte:

In diesem Spiel spielt jede Person einen Traumgeist.

Die Traumgeister leben in Menschen.

Sie sind aktiv in der Nacht.

Sie helfen den Menschen gut zu schlafen.

Gestern Abend haben die Menschen ein Verbrauchermagazin im Fernsehen geschaut.

Es ging um Verträge.

Nun schlafen die Menschen.

So manche Begriffe tauchen nun in ihren Träumen auf.

Aber alles ist so unsortiert.

Die Traumgeister wollen den Menschen helfen.

Sie sollen sich am Morgen noch an das Magazin erinnern.

Spielziel:

Eine Traumkarte ist eine kleine Erinnerung an das Magazin im Fernsehen.

Die Traumkarten mit gleichen Namen gehören zusammen.

Diese bilden eine Kombination.

Eine Kombination erklärt einen Begriff zum Thema Verträge komplett.

Im Spiel versuchen Sie solche Kombinationen zu sammeln.

Komplette Kombinationen können Sie ablegen.

Sie erhalten Punkte für das Ablegen von Kombinationen.

Auf dem Spielbrett steht, wie viele Traumkarten eine Kombination bilden.

Eine Kombination mit 3 Karten bringt Ihnen 3 Punkte.

Eine Kombination mit 4 Karten bringt Ihnen 4 Punkte.



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lernende

Spielbeginn:

Alle ziehen 2 Traumkarten.

Halten Sie diese verdeckt in der Hand.

Alle würfeln nacheinander in der Runde.

Wer die höchste Augenzahl hat, beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Wenn Sie am Zug sind, gibt es drei Schritte:

- 1. Würfeln:** Würfeln Sie und gehen Sie die entsprechenden Felder vor.
- 2. Das neue Feld:** Sie sind auf ein neues Feld gekommen.

Auf manchen Feldern müssen Sie etwas tun.

Hier steht, was Sie tun müssen:

T. Ziehen Sie insgesamt 2 Traumkarten.

Sie dürfen von der Auslage oder vom Stapel ziehen.

Die Auslage sind die offenen Traumkarten.

Lesen Sie jede Traumkarte laut vor.

Am Ende müssen 7 Traumkarten in der Auslage sein.

Legen Sie neue Traumkarten in die Auslage,
wenn Sie welche aus der Auslage genommen haben.

E. Ziehen Sie eine Ereigniskarte.

Lesen Sie die Karte laut vor.

Tun Sie, was auf der Karte steht.

Legen Sie die Ereigniskarte auf den Ablagestapel.

N. Auf diesem Feld müssen Sie nichts tun.



Traumgeist, hilf mir!

Spielanleitung für Lernende

3. Traumkarten ablegen: Haben Sie eine Kombination von Traumkarten komplett gesammelt, dürfen Sie diese ablegen.

Führen Sie hierfür folgende Schritte durch:

- 1.** Legen Sie die Karten offen vor Ihnen ab.
- 2.** Lesen Sie die Erklärungen in der richtigen Reihenfolge vor.
- 3.** Gehen Sie mit Ihrer Spielfigur die entsprechenden Felder in der Punktetabelle vor
(3 Punkte für Begriffe mit 3 Karten oder
4 Punkte für Begriffe mit 4 Karten).
- 4.** Legen Sie die Karten auf den Ablagestapel.

Danach endet Ihr Zug und Sie geben den Würfel nach links weiter.

Spielende:

Wenn jemand das Ziel erreicht, dürfen alle anderen noch einen Zug machen.

Dann werden die Punkte gezählt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Weitere Regeln:

- Wenn Sie eine 6 Würfeln, dürfen Sie nicht noch einmal werfen.
- Mehrere Personen dürfen auf einem Feld stehen.
- Wenn Sie 2 gleiche Traumkarten auf der Hand haben, dürfen Sie eine davon austauschen.
Eine Karte von diesen dürfen Sie in die Auslage legen.
Sie dürfen dann eine neue Traumkarte aus der Auslage nehmen.



Spielmaterialien

Traumkarten (vereinfachte Version)

Vertrag**1/3**

Es sind mindestens 2 Parteien beteiligt.

Vertrag**2/3**

Alle Parteien verpflichten sich gegenseitig etwas zu tun.

Vertrag**3/3**

Ein Vertrag kann mündlich, schriftlich oder zum Beispiel durch schlüssiges Handeln abgeschlossen werden.

Kulanz**1/3**

Ein neues Produkt gefällt kurze Zeit nach dem Kauf nicht mehr.

Kulanz**2/3**

Der Verkäufer tauscht das Produkt um oder nimmt es zurück.

Kulanz**3/3**

Der Verkäufer ist dazu nicht gesetzlich verpflichtet.

Gewährleistung**1/4**

Der Käufer hat einen gesetzlich festgeschriebenen Anspruch auf ein fehlerfreies Produkt.

Gewährleistung**2/4**

Ist ein neu gekauftes Produkt fehlerhaft, muss der Verkäufer es zurücknehmen oder reparieren.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Gewährleistung 3/4

Bei Neuware gilt dieser gesetzliche Anspruch 2 Jahre lang.

Gewährleistung 4/4

Nach 6 Monaten muss der Käufer beweisen, dass der Mangel schon beim Kauf vorlag.

Widerrufsrecht 1/4

Ein Fernabsatzvertrag wird am Telefon, per Brief oder im Internet abgeschlossen.

Widerrufsrecht 2/4

Ein Haustürgeschäft ist ein außerhalb eines Ladens oder Lokals abgeschlossener Vertrag.

Widerrufsrecht 3/4

Beide Arten von Verträgen kann man innerhalb von 14 Tagen widerrufen.

Widerrufsrecht 4/4

Der Käufer hat ein Widerrufsrecht in 2 Fällen:

1. Er kann die Ware nicht vorher prüfen.
2. Es war ein überraschendes Geschäft.
Er hatte keine Zeit zum Nachdenken.

Kündigung 1/4

Manche Verträge laufen über einen längeren Zeitraum.
Man muss in regelmäßigen Abständen Zahlungen machen, zum Beispiel bei einem Mietvertrag oder Telefonvertrag.

Kündigung 2/4

Verträge mit einer wiederkehrenden Leistung und Gegenleistung kann man kündigen, zum Beispiel Mietverträge.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Kündigung

3/4

Man muss die Frist zur Kündigung beachten.

Kündigung

4/4

Man sollte per Brief mit Einschreiben kündigen.

Man sollte den Vertragspartner um eine Bestätigung der Kündigung bitten.

Garantie

1/3

Der Verkäufer legt einen Zeitraum fest.

Garantie

2/3

Der Verkäufer übernimmt in diesem Zeitraum die Haftung für Mängel.

Garantie

3/3

Diese Leistung geht über die gesetzliche Gewährleistung hinaus.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte



Spielmaterialien

Traumkarten (schwerere Version)

Vertrag

Es sind mindestens 2 Parteien beteiligt.

Vertrag

Alle Parteien verpflichten sich gegenseitig etwas zu tun.

Vertrag

Ein Vertrag kann mündlich, schriftlich oder zum Beispiel durch schlüssiges Handeln abgeschlossen werden.

Kulanz

Ein neues Produkt gefällt kurze Zeit nach dem Kauf nicht mehr.

Kulanz

Der Verkäufer tauscht das Produkt um oder nimmt es zurück.

Kulanz

Der Verkäufer ist dazu nicht gesetzlich verpflichtet.

Gewährleistung

Der Käufer hat einen gesetzlich festgeschriebenen Anspruch auf ein fehlerfreies Produkt.

Gewährleistung

Ist ein neu gekauftes Produkt fehlerhaft, muss der Verkäufer es zurücknehmen oder reparieren.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Gewährleistung

Bei Neuware gilt dieser gesetzliche Anspruch 2 Jahre lang.

Gewährleistung

Nach 6 Monaten muss der Käufer beweisen, dass der Mangel schon beim Kauf vorlag.

Widerrufsrecht

Ein Fernabsatzvertrag wird am Telefon, per Brief oder im Internet abgeschlossen.

Widerrufsrecht

Ein Haustürgeschäft ist ein außerhalb eines Ladens oder Lokals abgeschlossener Vertrag.

Widerrufsrecht

Beide Arten von Verträgen kann man innerhalb von 14 Tagen widerrufen.

Widerrufsrecht

Der Käufer hat ein Widerrufsrecht in 2 Fällen:

1. Er kann die Ware nicht vorher prüfen.
2. Es war ein überraschendes Geschäft.
Er hatte keine Zeit zum Nachdenken.

Kündigung

Manche Verträge laufen über einen längeren Zeitraum.
Man muss in regelmäßigen Abständen Zahlungen machen, zum Beispiel bei einem Mietvertrag oder Telefonvertrag.

Kündigung

Verträge mit einer wiederkehrenden Leistung und Gegenleistung kann man kündigen, zum Beispiel Mietverträge.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Kündigung

Man muss die Frist zur Kündigung beachten.

Kündigung

Man sollte per Brief mit Einschreiben kündigen.

Man sollte den Vertragspartner um eine Bestätigung der Kündigung bitten.

Garantie

Der Verkäufer legt einen Zeitraum fest.

Garantie

Der Verkäufer übernimmt in diesem Zeitraum die Haftung für Mängel.

Garantie

Diese Leistung geht über die gesetzliche Gewährleistung hinaus.

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte

Traumkarte



Spielmaterialien

Lösungsbogen

Lösungsbogen

Begriff	Traumkarte 1	Traumkarte 2	Traumkarte 3	Traumkarte 4
Vertrag	Es sind mindestens 2 Parteien beteiligt.	Alle Parteien verpflichten sich gegenseitig etwas zu tun.	Ein Vertrag kann mündlich, schriftlich oder zum Beispiel durch schlüssiges Handeln abgeschlossen werden.	
Kulanz	Ein neues Produkt gefällt kurze Zeit nach dem Kauf nicht mehr.	Der Verkäufer tauscht das Produkt um oder nimmt es zurück.	Der Verkäufer ist dazu nicht gesetzlich verpflichtet.	
Garantie	Der Verkäufer legt einen Zeitraum fest.	Der Verkäufer übernimmt in diesem Zeitraum die Haftung für Mängel.	Diese Leistung geht über die gesetzliche Gewährleistung hinaus.	
Gewährleistung	Der Käufer hat einen gesetzlich festgeschriebenen Anspruch auf ein fehlerfreies Produkt.	Ist ein neu gekauftes Produkt fehlerhaft, muss der Verkäufer es zurücknehmen oder reparieren.	Bei Neuware gilt dieser gesetzliche Anspruch 2 Jahr lang.	Nach 6 Monaten muss der Käufer beweisen, dass der Mangel schon beim Kauf vorlag.
Widerrufsrecht	Ein Fernabsatzvertrag wird am Telefon, per Brief oder im Internet abgeschlossen.	Ein Haustürgeschäft ist ein außerhalb eines Ladens oder Lokals abgeschlossener Vertrag.	Beide Arten von Verträgen kann man innerhalb von 14 Tagen widerrufen.	Der Käufer hat ein Widerrufsrecht in 2 Fällen: 1. Er kann die Ware nicht vorher prüfen. 2. Es war ein überraschendes Geschäft. Er hatte keine Zeit zum Nachdenken.
Kündigung	Manche Verträge laufen über einen längeren Zeitraum. Man muss in regelmäßigen Abständen Zahlungen machen, zum Beispiel bei einem Mietvertrag oder Telefonvertrag.	Verträge mit einer wiederkehrenden Leistung und Gegenleistung kann man kündigen, zum Beispiel Mietverträge.	Man muss die Frist zur Kündigung beachten.	Man sollte per Brief mit Einschreiben kündigen. Man sollte den Vertragspartner um eine Bestätigung der Kündigung bitten.



Spielmaterialien

Ereigniskarten

Albtraum

Du hast einen Albtraum.
Du musst eine Traumkarte ablegen.
Du darfst aussuchen welche.

Lärm

Deine Nachbarn feiern eine Party.
Du schläfst nicht gut.
Du musst eine Traumkarte ablegen.
Du darfst aussuchen welche.

Erinnerungen

Du erinnerst dich sehr genau an
einen Vortrag zum Thema Verträge.
Ziehe jetzt 2 Traumkarten.
Ob von der Auslage oder vom
Ziehstapel ist egal.

Chaos

Du legst 3 Traumkarten in der
Auslage unter den Ziehstapel.
Lege danach die obersten 3
Traumkarten des Ziehstapels in die
Auslage.

Fernseher

Du erinnerst dich an eine weitere
Sendung im Fernsehen zum Thema
Verträge.
Ziehe eine Traumkarte.
Ob von der Auslage oder vom
Ziehstapel ist egal.

Urlaub

Du träumst von deinem letzten
Urlaub.
Gehe 3 Felder zurück.

Langer Schlaf

Du gehst 4 Felder zurück.

Warme Decke

Deine Decke hält dich angenehm
warm.
Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Frisches Bettzeug

Du schläfst in frischem Bettzeug.
Du genießt den Duft.
Gehe 3 Felder zurück.

Hund

Der Hund der Nachbarn bellt.
Gehe 2 Felder vor.

Motorgeräusch

Ein lautes Auto fährt vorbei.
Gehe 1 Feld vor.

Notfall

Ein Rettungswagen fährt vorbei.
Gehe 3 Felder vor.

Mücke

Eine Mücke hält dich wach.
Gehe 2 Felder vor.

Alarm

Der Wecker des Nachbarn weckt dich auf.
Gehe 2 Felder vor.

Handy

Dein Handy vibriert.
Gehe 1 Feld vor.

Durst

Du bist durstig.
Du holst dir etwas zu trinken.
Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Grelles Licht

Du hast den Fernseher angelassen.
Er weckt dich auf.
Gehe 1 Feld vor.

Markt der Träume:

Alle Geister dürfen in diesem Zug
miteinander Traumkarten tauschen.
Wenn niemand mehr jemanden zum
Tauschen findet, geht es weiter.

Kleiner Handel:

Du darfst mit den anderen Geistern
Traumkarten tauschen.
Die anderen dürfen nicht
untereinander tauschen.
Wenn du keinen Geist mehr zum
Tauschen findest, geht es weiter.

Tiefer Schlaf:

Du hast einen sehr tiefen Schlaf.
Stelle deinen Geist ein Feld hinter
das Feld mit dem letzten Geist.

Idee

Du darfst eine Traumkarte von der
Auslage nehmen oder vom
Ziehstapel ziehen.

Tausch

Du darfst eine Traumkarte von
deiner Hand mit einer aus der
Auslage tauschen.

Langschläfer

Du stellst deinen Wecker aus.
Gehe 3 Felder zurück.

Traumdieb

Du darfst eine Traumkarte von
einem anderen Geist ziehen.

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

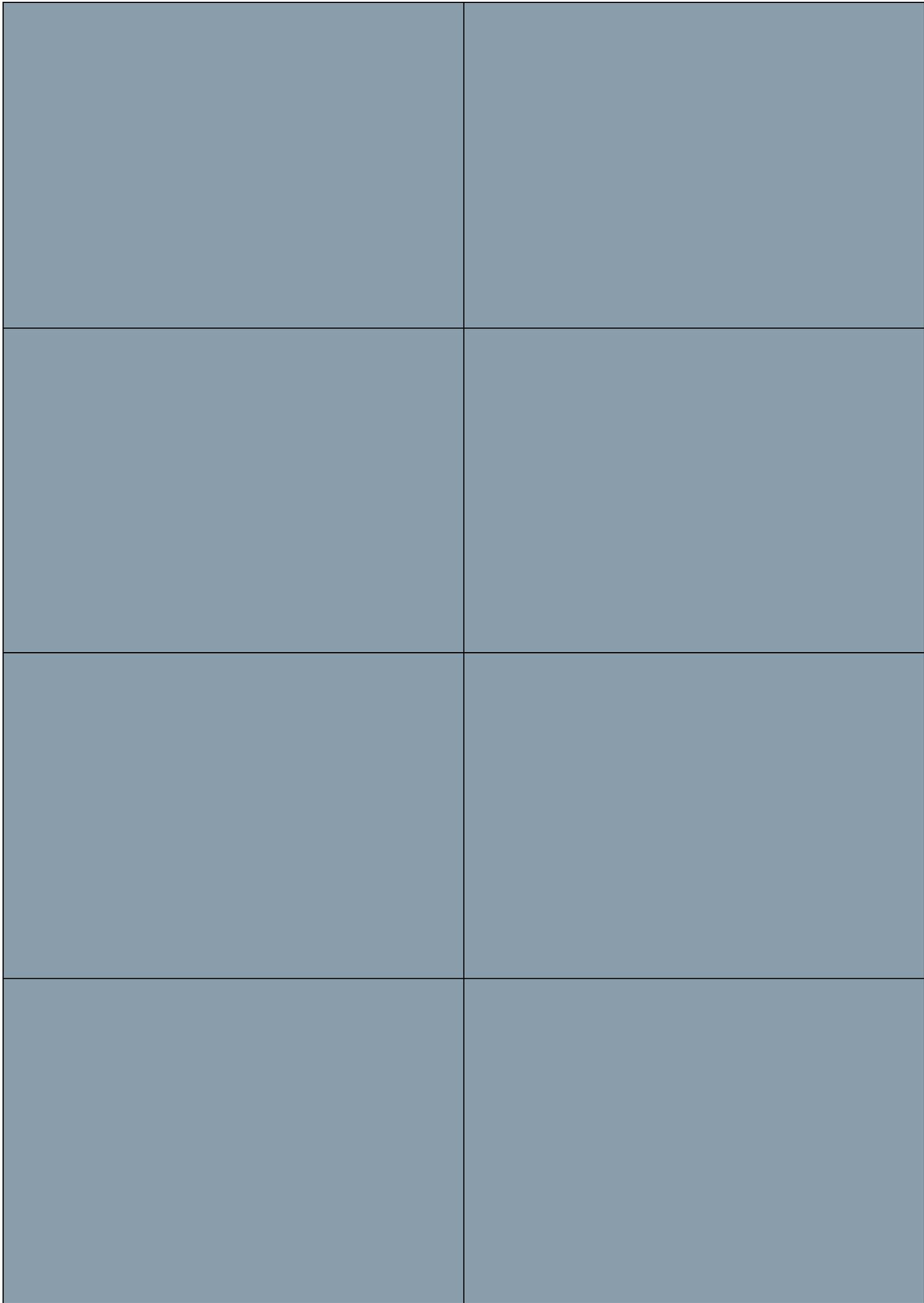
Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte



Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte

Ereigniskarte



Traumgeist, hilf mir! Literaturverzeichnis

1: Grotlüschen et al. (2019). LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. [online verfügbar unter: <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/leo>. Letzter Zugriff: 11.12.2020]

2: BMBF (Hrsg.) (16.12.2020). Richtlinie zur Förderung von Projekten zum Thema Maßnahmen zum Transfer und zur Verstetigung von lebensweltlich orientierten Entwicklungsvorhaben in der Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener. [online verfügbar unter: <https://www.bmbf.de/foerderungen/bekanntmachung-3265.html>. Letzter Zugriff: 10.03.2021]

Weiterführende Informationen bzw. Materialien:

Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung (Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Schwerpunkten): <https://alphabetisierung.de/lehren/kursleitende/unterrichtsmaterial/>

Koordinierungsstelle Schuldnerberatung Schleswig-Holstein (Informationen und Ratgeber zu verschiedenen Themen mit dem Schwerpunkt Schulden): <https://www.schuldnerberatung-sh.de>

Projekt „CurVe II“ des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung (Unterrichtsmaterialien zur finanziellen Grundbildung Erwachsener): <https://www.die-bonn.de/curve/curriculum/default.aspx>

Projekt „Get In!“ der Verbraucherzentrale NRW (Unterrichtsmaterialien mit dem Ziel der Integration geflüchteter Menschen im Konsumalltag): <https://www.verbraucherzentrale.nrw/materialien-des-projekts-get-in-49209>

Projekt „Verbraucher stärken im Quartier“ des Bundesverbands der Verbraucherzentrale sowie der Landesverbände (Aufsuchende Unterstützungsangebote im Verbraucherschutzbereich in strukturschwachen Stadtteilen): <https://www.miteinander-im-quartier.de/modellprogramme/verbraucherschutz.html>

Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein (vertiefende Informationen sowie Bildungsmaterialien für unterschiedliche Zielgruppen rund um das Thema Verträge): <https://www.verbraucherzentrale.sh/wissen/vertraege-reklamation>

Verbraucherzentrale.de (Ansprechpartner in den einzelnen Bundesländern, Informationen zu aktuellen Verbraucherthemen, vertiefende inhaltliche Unterlagen und Ratgeber sowie Musterbriefe zu verschiedenen Themen): <https://www.verbraucherzentrale.de>



Traumgeist, hilf mir!

Impressum

Europa-Universität Flensburg (Hrsg.)

Spielerisch Verträge verstehen – Traumgeist, hilf mir!

1. Auflage 2021

Projekt „Consumer Literacy – Alphabetisierung und Grundbildung in lebensweltlich orientierten Konzepten“ (KonsumAlpha)

Autorenteam der EUF:

- Prof. Dr. Ulrike Johannsen (Projektleitung)
- Prof. Dr. Birgit Peuker (Projektleitung)
- Svenja Langemack (wissenschaftliche Mitarbeiterin)
- Joel Ziegenbalg (wissenschaftlicher Mitarbeiter)
- Matthias Brockgreitens (studentische Hilfskraft)



Design: Kieler Botschaft GmbH

Illustrationen (Anleitung): THEEN Internet Services

Illustrationen und Design des Spiels: Christian Sinn

Fotos: Christian Sinn, Matthias Brockgreitens

Bitte zitieren als: Europa-Universität Flensburg (Hrsg.) (2021). *Spielerisch Verträge verstehen. Traumgeist, hilf mir!* Projekt KonsumAlpha. Flensburg: EUF.

Das dieser Veröffentlichung zugrunde liegende Vorhaben wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter den Förderkennzeichen W1450BLW sowie W1450ALW gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei der Herausgeberschaft.

Diese Publikation ist unter folgender Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>



Diese Publikation sowie alle Lehr- und Lernmaterialien des Projekts KonsumAlpha stehen Ihnen kostenlos zur Verfügung und können unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>

Europa-Universität Flensburg
Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung

Auf dem Campus 1
24943 Flensburg

<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>

Verbraucherzentrale Schleswig-Holsteins e.V.
www.verbraucherzentrale.sh/KonsumAlpha

Landesverband der Volkshochschulen
Schleswig-Holsteins e.V.
www.vhs-sh.de/thema/projekte/konsumalpha/