

# NICHT.GANZ:HUNDERT Das Spiel zum Überleben

## Die Spielanleitung

### Allgemeine Information

Die Fragestellungen sind in sechs verschiedene Kategorien eingeteilt, die anhand des farbigen Rahmens auf den Fragekarten angezeigt werden und Orientierung schaffen:

**Recht**, **Wirtschaft**, **Arbeit**, Technik, **Politik**, **Finanzen** und **Freizeit**.

Um gezielt eine Kategorie zu trainieren, können die Spieler auch die Fragekarten einer bestimmten Farbe auswählen und nur mit diesen spielen.

### Erklärung zu den Fragekarten



Auf der Vorderseite ist neben dem Logo sowie dem QR-Code unserer Website eine Gruppe von Spielern abgebildet.

Die Abbildung hat folgende Bedeutung:

Der **orange Spieler** ist jeweils der Spieler, welcher den aktuellen Spielzug ausführt.

Die **roten Spieler** sind in der Argumentationsrunde die **Gegner**.

Der **weisse Spieler** fungiert als **Schiedsrichter**. Die entsprechende Person liest die Frage vor und entscheidet schliesslich, wer ihn in der Argumentationsrunde mehr überzeugt hat.

Es ist wichtig, dass die Rollenverteilung entsprechend der Anordnung der Spieler auf der Karte geschieht, damit die Rollen immer wieder wechseln.

*Ihr möchtet mit sechs Personen spielen?*

Hier sind die **Argumentationsgegner** entsprechend der Darstellung auf dem Bild klar definiert, das heisst die entsprechenden roten Spieler rechts und/oder links des orangen Spielers.

Der **orange Spieler** wählt einen der dann drei **weissen Mitspieler** als Schiedsrichter, indem er ihm die gezogene Karte übergibt.

# NICHT.GANZ:HUNDERT

## Das Spiel zum Überleben

### Spielablauf

#### Vorbereitung

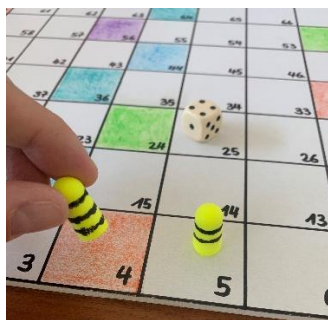


Die Fragekarten werden gemischt und mit der Frage nach unten auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Startfeld des Spielfeldes.

Die Spieler entscheiden, ob sie im Uhrzeiger- oder im Gegenuhrzeigersinn spielen wollen. Entsprechend wird im Spielverlauf reihum gewürfelt.

#### Spielverlauf



**Der Spieler**, welcher an der Reihe ist, würfelt und fährt mit seiner Figur entsprechend der Augenzahl auf den Felder vorwärts. Kommt die Figur auf ein weisses Feld, bleibt sie dort stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Landet die Figur auf einem farbigen Feld, kommt es zu einer Argumentationsrunde.

#### Argumentationsrunde

**Der Spieler** zieht die oberste Karte und reicht diese dem **Schiedsrichter**.

Dieser liest die Situation und die Frage dazu laut vor.

Anschliessend dreht der **Schiedsrichter** die Sanduhr.



Während die Sanduhr läuft, kann **der Spieler** seine Argumente vorbringen bzw. sein Vorgehen schildern. Seine **Gegner** hinterfragen die Argumente oder das Vorgehen und bringen andere Argumente oder Vorschläge ein.

Alle versuchen den Schiedsrichter zu überzeugen.

# NICHT.GANZ:HUNDERT Das Spiel zum Überleben

Nach Ablauf der Sanduhr entscheidet der **Schiedsrichter**, wer besser argumentiert hat.

Hat der **orange Spieler** besser argumentiert, darf er vorrücken. Die entsprechende Anzahl der Felder ist auf der Karte oberhalb der Frage vermerkt.

Haben die **Gegner** besser argumentiert, muss der **Spieler** die entsprechenden Felder zurück gehen.

## Spielende

Es gewinnt der Spieler, der als erstes ins Ziel gelangt!

## Hilfreiche Tipps

---

### Drucktipps Fragekarten

Unsere pdf-Druckvorlagen passen für folgende Visitenkarten-Papierbögen:  
<https://www.avery-zweckform.com/produkt/visitenkarten-c32011-10>

Bei Verwendung dieser Papierbögen muss zwingend mit einem Laserdrucker gedruckt werden, da sonst die Rückseite verschmiert.

### Für Lehrpersonen

Unsere Vision ist es, Möglichkeiten zu schaffen, damit Jugendliche und junge Erwachsene spielerisch lernen sich im Dschungel des Lebens zurecht zu finden. Sie sollen alltagsstark werden.

Mit dem Spiel **nicht.ganzhundert** fordern wir das Allgemeinwissen der Spielenden heraus und bieten eine Trainingsmöglichkeit für die Argumentations- und Verhandlungsfähigkeit. Wir sind überzeugt:

- Gemeinsam lernt es sich besser.
- Spielend lernt es sich noch besser.
- Spielen und dabei Alltagskompetenzen zu trainieren, ist noch viel besser!

# NICHT.GANZ: HUNDERT

## Das Spiel zum Überleben

### Varianten:

- Fragekarten können ausgewählt und/oder eigene Fragestellungen ergänzt werden. Benutze dafür einfach die Vorlage hier: [Online Vorlage & Word Vorlage C32011 | Avery Zweckform \(avery-zweckform.com\)](#)  
Achte darauf, dass du offene W-Fragen und keine geschlossenen Fragen formulierst.

Sende uns doch deine Fragestellungen zu, damit die Fragekarten zum kostenlosen Download ergänzt werden können. Wir freuen uns über deine Nachricht an [willkommen@nichtganzhundert.ch](mailto:willkommen@nichtganzhundert.ch)!

- Die Kriterien, nach denen der Schiedsrichter entscheiden soll, wer in der Argumentationsrunde überzeugt, können vorgegeben oder mit den Lernenden ausgehandelt werden (z.B. Kreativität, Friedenspotenzial, Schaffung einer Win-Win-Lösung für alle Beteiligten usw.).
- Je nach Zeitbudget und Argumentationstalent der Spieler kann für die Argumentationsrunde eine Sanduhr mit drei oder nur einer Minute eingesetzt werden. Alternativ kann mit einer (Handy-)Stoppuhr gespielt werden.



### TEAM

Beat Spinnler, Andrea Rauber, Miriam Huwiler und Tobias Schmid

Das Spiel ist im Rahmen des CAS Projektmanagement in der Bildung der aeb ([www.aeb.ch](http://www.aeb.ch)) entstanden.

### Kontakt

[willkommen@nichtganzhundert.ch](mailto:willkommen@nichtganzhundert.ch)

[www.nichtganzhundert.ch](http://www.nichtganzhundert.ch)