

Projekt: *Erasmus+* – Presstext *Play4Change*

Play4Change – Eine Alieninvasion soll die Jugend Europas zusammen schweißen

Ein Brettspiel fürs Miteinander – *Play4Change*

Diese Idee entstand in Portugal während der täglichen Arbeit des portugiesischen Jugend-Rot-Kreuzes mit benachteiligten Jugendlichen und Kindern: Ein Brettspiel sollte es sein, eines, das Kindern und Jugendlichen Spaß macht und gleichzeitig bestimmte Ideen rund um Bildung und ein gutes Miteinander vermittelt und anregt. Es soll helfen, alle an einen Tisch zu bekommen und zur Zusammenarbeit zu bewegen.

Die ganze Sache sprach sich herum und schnell interessierten sich gleich mehrere sozial engagierte Vereine und Verbände dafür. Und das nicht nur in Portugal, sondern ebenso in Italien und Deutschland! Als Geldgeber konnte die Förderinitiative ERASMUS+ der Europäischen Union gewonnen werden. Und so sandte auch Petra Klein, die Leiterin des HOT, eine Delegation aus Sinzig am Rhein nach Lissabon, um ihren Beitrag zu diesem internationalen Brettspiel-Projekt zu leisten.

Lissabon – Rom – Sinzig

Am Freitag, dem 29.01.2016 ging der Flieger nach Portugal, wo das Team des HOT dann die Teilnehmer aus dem Gastland und Italien sowie den Leiter des Projektes, Herrn Tiago Costa, kennenlernten. Alle Mitwirkenden waren im Vorhinein mit Bedacht ausgewählt worden, sodass ein bunter Querschnitt an Professionen und Erfahrungen für das Projekt *Play4Change* in Lissabon zusammen traf. Das HOT wurde dabei vertreten durch Biggi

Deutschmann-Rönn (Kordinatorin der deutschen Teilnehmer), Rosa Dangelo, Carsten Fischer (THW), Tim Baumann (Jugendfeuerwehr Sinzig), Sascha Gerlach, Marie und Giuliana Deutschmann. Untergebracht waren alle gemeinsam im schönen Seminarhotel *Torre d'Aguilha* in der Lissabonner Gemeinde *São Domingos de Rana*. Die schöne Wohnanlage sowie das sehr gute und reichhaltige, portugiesische Essen sorgten in der Folge dafür, dass den Teilnehmern die Energie nicht ausging. Insgesamt hatten sich 42 Menschen zusammen gefunden, von denen ein Großteil aus dem Gastland kamen. Aus Italien waren acht, aus Deutschland die bereits erwähnten sieben Freiwilligen vor Ort. Eine anstrengende, aber für alle Beteiligten sehr lehrreiche und spannende Zeit sollte folgen.

Hört sich FAST wie Urlaub an

Zumindest könnte man beim Anblick der schönen Umgebung leicht so denken. Und tatsächlich hatten die Teilnehmer auch eine Menge Spaß. Doch waren die sonnigen, portugiesischen Tage von morgens 9.00 Uhr bis abends 21.00 Uhr angefüllt mit jeder Menge Arbeit für alle. Ein straffer Zeitplan lag dem Ganzen zugrunde, der forderte, dass regelmäßig wichtige Etappenziele auf dem steinigen Weg zum fertigen Spiel erfüllt werden mussten. Doch zunächst ging es daran, etwas zu lernen. Unter dem erfahrenen Trainingsleiter Jo Claeys, der selbst aus Belgien stammt, aber in Portugal lebt, wurden den übrigen Teilnehmern zunächst wertvolle Trainingslektionen erteilt. Dabei stand sowohl das *Erasmus* + Programm selbst, als auch Spielmechaniken und -inhalte sowie die Wertevermittlung in Spielen auf dem Programm. Nach Abschluss dieses Trainings wurden mehrere Expertengruppen gebildet und die eigentliche Arbeit begann. Vom Sozialarbeiter über den Kulturwissenschaftler bis hin zum Schließer aus dem Jugendstrafvollzug: alle gaben ihr Bestes, um eigenes Wissen und Erfahrungen in die Spielentwicklung mit einzubringen.

Nicht bloß ein Konzept, sondern gleich ein Spiel

Als die insgesamt zehn Tage Projektzeit vorüber waren, konnten alle mehr als zufrieden mit dem Ergebnis sein. Das vorgegebene Ziel des Portugal-Aufenthalts hatte eigentlich nur die erfolgreiche Erstellung eines Spielkonzeptes vorgesehen. Doch tatsächlich schaffte es das europäische Team, gleich ein fertiges Spiel vorzulegen, das nun direkt in die ersten Testphasen gehen kann. Entsprechend zufrieden waren alle Beteiligten mit sich und ihrer Arbeit. Sozusagen als Nebenprodukt, entwickelte die Gruppe sogar noch eine zweite Version des Spieles, welche komplexer zu spielen ist und sich mehr an Erwachsene richtet.

Nur DU und Deine Freunde können die Welt retten!

Genau darauf läuft es hinaus. Aliens haben es geschafft, die Erde zu erobern. Die Kommunikations- und Verkehrswege zwischen den einzelnen Ländern Europas sind vollständig unterbrochen, die Aliens beherrschen die gesamte Oberfläche des Planeten. Alles wurde von den Erwachsenen bereits versucht, doch so wie es aussieht, müssen wohl die jungen Leute den Karren aus dem Dreck ziehen. Und so schließen sich 4-6 Spieler zusammen, um unterirdische Verbindungen zu schaffen, die Kommunikation wieder herzustellen und den Widerstand Europas und seiner Länder zu organisieren. Jeder Mensch ist anders, und so müssen die Spieler sich zu Beginn des Spiels selbst einen Charakter mit Namen ausdenken und sich dann aus einer der verschiedenen Charakterklassen der zur Verfügung stehenden Spielfiguren diejenige herausuchen, deren festgeschriebene Fähigkeiten am ehesten zum selbst erdachten Charakter passen. Jeder Spieler muss dabei selbst entscheiden, ob er lieber stark sein möchte, heilen können will oder vielleicht doch mehr auf Schnelligkeit setzt. Ist die Kommunikation erst wieder hergestellt, müssen die Spieler gemeinsam noch insgesamt acht unterschiedliche Herausforderungen bewältigen, um der Welt die Freiheit endgültig wiederzugeben.

Eine tolle Erfahrung – ein super Ergebnis

Am Ende der gemeinsamen Zeit waren sich alle Mitwirkenden einig, dass es eine tolle

Erfahrung war und sich das Ergebnis wirklich sehen und demnächst spielen lassen kann. Jeder hatte die Gelegenheit, andere Kulturen kennenzulernen und mit allen möglichen, freundlichen und interessanten Menschen an einem spannenden Projekt mitzuwirken. Jetzt sind alle wieder in ihrer Heimat und freuen sich auf die weiteren Schritte hin zu einem gemeinsamen & serienreifen Produkt. Auch die Gruppe des HOT Sinzig ist wieder zu Hause und wird, wie alle Projektteilnehmer, noch lange von dem Erlebten zehren. Mithilfe dieses Spiels soll die soziale Arbeit mit benachteiligten und teils straffällig gewordenen Kindern & Jugendlichen in Europa weitere Fortschritte erzielen und ihnen spielerisch dabei helfen, für sich den rechten Weg zu finden und den richtigen Tunnel zu bauen.

Das Spiel wird in den vier Sprachen Portugiesisch, Englisch, Italienisch & Deutsch erscheinen und steht dann allen Interessierten aus dem Bereich der Jugendförderung zur Verfügung. Bei Erscheinen des Spiels werden noch einmal gesondert die Bezugswege bekanntgegeben.