

Spielideen für das Kartenspiel

Allgemeine Einführung

Das Kartenspiel wurde für das Projekt «Keep Youngster Involved» vom Programm Erasmus+ entwickelt. Es ist das wichtigste Werkzeug des Kits. Das Kartenspiel hilft, besser zu verstehen, wie Jugendliche (12 bis 19 Jahre) im Verein gehalten werden können.

Die Karten sind mit den **14 Faktoren** verknüpft, die Drop-outs verhindern sollen, und beschreiben konkrete Massnahmen.

Die verschiedenen Spielideen können Fachkräften und Freiwilligen, die im Sportbereich mit Jugendlichen arbeiten, sowie Sportvereinen dabei helfen, ihre Strategie im Jugendbereich zu verbessern und einen Aktionsplan zu erarbeiten.

In diesem Dokument finden Sie Spielanleitungen für drei verschiedene Spielformen.

Vorteile des Kartenspiels

Für alle:

- Mehr Gespräche zwischen Jugendlichen, Trainer*innen, Vorstandsmitgliedern, Freiwilligen und anderen Akteuren
- Informationsaustausch mit anderen

Für die Jugendlichen:

- Möglichkeit, ihre Meinung über Strategien und Massnahmen im Jugendbereich ihres Sportvereins zu äussern und zu sagen, was ihnen gefällt und was verbessert werden sollte

Für Vereinsmitarbeitende, Freiwillige und weitere Stakeholder des Sportvereins:

- Die 14 Faktoren und zugehörige Massnahmen kennen, um Drop-outs zu verhindern
- Kenntnisse darüber ausbauen, was verbessert werden muss, um die Zufriedenheit der Jugendlichen mit dem Sportverein zu erhöhen
- Sich gegenseitig inspirieren, wie der Sportverein weiterentwickelt werden könnte
- Einen Aktionsplan erstellen, um Drop-outs zu verhindern

Karten

Insgesamt gibt es 162 Karten und Massnahmen. Für jeden Faktor kann eine Auswahl an Karten bestimmt werden. Entsprechende Karten können zur Verwendung ausgewählt, ausgedruckt und ausgeschnitten werden.



Es gibt drei Kartenspiele:

1. Wähle deine Karte!
2. Rollenspiel «Keep Youngsters Involved»
3. Quartett

[Download Kartenspiel «Keep Youngsters Involved»](#)

Vorstellung der 14 Faktoren



Idealerweise werden vor einem Spiel die 14 Faktoren allen Teilnehmenden vorgestellt und erläutert.

[Download: 14 Faktoren zur Verhinderung von Drop-outs](#)

Zielgruppe

Die Kartenspiele können mit verschiedenen Personenkreisen gespielt werden: mit Trainer*innen / Leiter*innen von Sportvereinen, Freiwilligen und Ehrenamtlichen, die mit Jugendlichen im Sport arbeiten, sowie mit den Jugendlichen selbst, die älter als 11 Jahre sind und die Karten verstehen können.

Organisation eines Workshops mit einer Dauer von 1½ oder 2 Stunden

Für die Kartenspiele ist eine Einführung in das Thema erforderlich. Die Thematik könnte wie folgt eingeführt werden:

- [Film «Keep Youngsters Involved»](#). (3:30; niederländische Sprache, englische Untertitel) anschauen und Reaktionen sammeln.
- Die aktuellen Zahlen zur Sportaktivität von Jugendlichen präsentieren.
- Die Jugendlichen zu möglichen Gründen von Drop-outs befragen.

KARTENSPIEL 1

Wähle deine Karte!

Vorbereitung

Teilnehmende

- Acht Personen pro Gruppe. Wenn möglich Bankett-Bestuhlung wählen, um den Raum optimal einzurichten.



- Die Gesamtzahl der Teilnehmenden ist nicht begrenzt. Sie hängt von der Grösse des Raums und der Gesamtzahl der verfügbaren Tische ab.

Moderator*in

- Eine Moderatorin für 30 Personen
- Der*die Moderator*in erklärt das Spiel und ist für das Zeitmanagement verantwortlich.

Optional

- An jedem Tisch sitzt ein Gesprächsführer, der mit dem Spielablauf vertraut ist.
- Der Gesprächsführer erklärt das Spielprinzip, animiert die Diskussion und stellt sicher, dass alle zu Wort kommen.

Schritt 1

- Die Teilnehmenden in Gruppen von je acht Personen aufteilen.
- 56 Karten (4 Karten pro Faktor) pro Gruppe wählen.
- Die Karten auf den Tischen auslegen.



3 Minuten

[Download Kartenspiel «Keep Youngsters Involved»](#)

Schritt 2

- Pro Tisch die Beschreibung der 14 Faktoren auslegen.



[Download Beschreibung 14 Faktoren](#)

Spielanleitung

Schritt 1

Einander kennenlernen. Jedes Gruppenmitglied stellt sich vor.

10 Minuten

Schritt 2

Jede*r Teilnehmende*r wählt die drei inspirierendsten Karten aus. Hierbei kann es sich um Karten handeln, über deren Thema man mehr erfahren möchte (beispielsweise über Erfahrungen anderer Teilnehmenden) oder über deren Thema man eine Geschichte oder eine Erfahrung mit der Gruppe teilen möchte. Zwei Teilnehmende können die gleiche Karte wählen.

5 bis 10 Minuten

Schritt 3

Die Teilnehmenden lesen abwechselnd die ausgewählten Karten vor, erklären ihre Wahl und tauschen ihre Erfahrungen zu den verschiedenen Karten aus. Verwenden Sie für jede Karte gleich viel Zeit (ca. 1 Minute pro Karte).

30 Minuten

Schritt 4

Jede Gruppe muss sich einigen und gemeinsam jene 3 Karten auswählen, die sie für am wichtigsten hält.

5 bis 10 Minuten

Schritt 5

Diese Karten mit dem Plenum teilen. Eine Person aus der Gruppe präsentiert die Karten dem Publikum.

10 bis 15 Minuten

Schritt 6

Alle Teilnehmenden bitten, die Schlüsselmaßnahmen zu notieren, die genutzt werden sollen, um einen Aktionsplan für den eigenen Sportverein zu erstellen. (Es können einzelne Teilnehmende gebeten werden, die gewählten Schlüsselmaßnahmen mit dem Publikum zu teilen.)

5 Minuten

VARIATIONEN IN DEN GRUPPEN

1 Personen aus verschiedenen Sportvereinen mischen.

2 Personen aus dem gleichen Verein der gleichen Gruppe zuteilen. In diesem Fall einen zusätzlichen **Schritt 7** hinzufügen:

«einen Aktionsplan für den Verein mit den wichtigsten Massnahmen erstellen»

Es können auch Faktoren/Massnahmen ermittelt werden, die einen Verein ideal für Jugendliche machen. Wo steht der Verein heute und wie wäre der ideale Verein?

3 Eine kleine Gruppe, die aus 6 bis 8 Jugendlichen und 2 bis 3 Trainer*innen/Vorstandsmitgliedern des gleichen Sportvereins besteht.

Je diverser eine Gruppe zusammengesetzt ist, umso besser!

Beispielsweise Erwerbstätige aus unterschiedlichen Berufen, Jugendliche unterschiedlichen Alters, Menschen unterschiedlicher Herkunft, Frauen/Männer.

KARTENSPIEL 2

Rollenspiel

«Keep Youngsters Involved»

Vorbereitung

Material

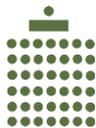
Ein einziges Kartenspiel für die gesamte Gruppe.

Ziel

- Die 14 Faktoren und Aktionen kennen.
- Herausfinden, wie Massnahmen genutzt werden können, um Jugendliche zu motivieren.

Einrichten des Raums

Veranstaltungssaal



Gruppengröße

20 bis 200 Personen

Moderator*in

1 Moderator*in

Vorbereitung

- Vor Beginn der Veranstaltung 5 Spieler*innen (Freiwillige) auswählen.
- Jede*r von ihnen spielt eine andere Rolle im Rollenspiel.
- Den Spieler*innen im Voraus etwas Zeit geben, um sich auf ihre Rolle vorzubereiten.

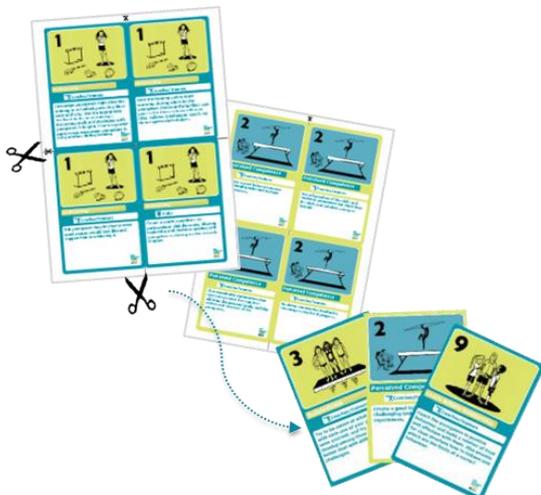
15 Minuten

Dauer

15 Minuten für die Vorbereitung 15

Minuten für das Spiel

10 Minuten für Kommentare



Spielanleitung

Beginn

5 Spieler*innen stehen vor dem Publikum und spielen ihre Rolle.

Das Publikum beobachtet das Spiel.



Rollen

Rolle 1: **Jugendliche*r**, der*die nicht mehr besonders motiviert ist, Sport zu treiben. Überlegen Sie, warum Sie nicht mehr motiviert sind; beziehen Sie sich dabei auf die 14 Faktoren. Diese Rolle kann auch von einer erwachsenen Person gespielt werden.

Rolle 2: **Trainer*in des Vereins**, der*die zu verstehen versucht, warum diese jugendliche Person nicht mehr motiviert ist. Verwenden Sie die Faktoren 1 bis 4, um herauszufinden, welche Gründe den*die Jugendliche*n in diese Situation gebracht haben. Verwenden Sie hierfür die Faktoren und Spielkarten.

Rolle 3: **Vorstandsmitglied des Vereins**, das zu verstehen versucht, warum diese jugendliche Person nicht mehr so motiviert ist. Verwenden Sie die Faktoren 5 bis 9, um herauszufinden, welche Gründe den*die Jugendliche*n in diese Situation gebracht haben. Verwenden Sie hierfür die Faktoren und die Spielkarten.

Rolle 4: **Trainer*in des Vereins**, der*die zu verstehen versucht, warum diese jugendliche Person nicht mehr so motiviert ist. Verwenden Sie die Faktoren 10 bis 14, um herauszufinden, welche Gründe den*die Jugendliche*n in diese Situation gebracht haben. Verwenden Sie hierfür die Faktoren und Spielkarten.

Rolle 5: **Elternteil**, der sich Sorgen über seinen Sohn bzw. seine Tochter macht. Der Elternteil gibt zusätzliche Informationen über das Verhalten des Jugendlichen.

Das Rollenspiel während 15 Minuten vor dem Publikum spielen lassen.

15 Minuten

Nach dem Spiel / Feedback

Den*die Jugendliche*n (die Person, die diese Rolle gespielt hat) bitten, seine*ihre Meinung zu äussern:

- Was hat funktioniert?
- Was hat nicht funktioniert?

Die Zuhörer*innen bitten, ihre Meinung zu äussern:

- Was hat gut funktioniert?
- Was hat ihrer Meinung nach nicht gut funktioniert?

10 Minuten

KARTENSPIEL 3

Quartett

Vorbereitung

Das Spiel

Ein Kartenspiel, bei dem die Spielenden versuchen, Quartette zusammenzustellen, indem sie die Gegner*innen nach bestimmten Karten fragen.

Ziel

Eine Vorstellung von den 14 Faktoren und Massnahmen vermitteln.

Gruppengrösse

2 bis 5 Personen

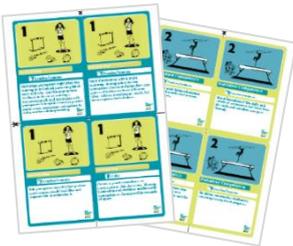
Einrichten des Raums

Kleine Tische (max. 5 Personen pro Tisch)



Vorbereitung

- 56 Karten auswählen (4 für jeden Faktor).



[Download Kartenspiel «Keep Youngsters Involved»](#)

- Jeder Karte eine Nummer pro Faktor (= Quartett) und eine fortlaufende Nummer (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, ...) geben.
- Alle Spielenden müssen wissen, dass es in dem Spiel 14 Quartette gibt (14 Faktoren).
- Die Liste mit den Namen der Faktoren und ihren Nummern auf den Tisch legen oder allen Mitspielenden eine Liste aushändigen.



[Download Beschreibung 14 Faktoren](#)

Ziel

Es gewinnt der*die Spieler*in, der*die am Ende die meisten Quartetts hat.

Während des Spiels sollten sich die Teilnehmenden über die Karten unterhalten.

Spielanleitung

Schritt 1 –Austeilen der Karten

Jemand teilt allen Teilnehmenden eine Karte offen aus. Der*die Spieler*in mit der niedrigsten Karte (Nummer des Faktors) ist der*die Geber*in. Er*sie mischt die Karten und der*die Spieler*in zu seiner*ihrer Rechten hebt ab.

Der*die Geber*in teilt die Karten verdeckt im Uhrzeigersinn aus, wobei jede*r Spieler*in in jedem Durchgang eine Karte erhält.

Bei zwei oder drei Spieler*innen erhält jede*r Spieler*in sieben Karten. Bei vier oder fünf Spieler*innen, erhält jede*r Spieler*in fünf Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Schritt 2 – das Spiel

Der*die Spieler*in links des*der Geber*in beginnt und schaut eine*n beliebige*n Mitspieler*in direkt an und sagt z. B.:

«Hast du die Karte Faktor Autonomie: Aktion ... ?»

Dabei spricht er*sie den*die Mitspieler*in in der Regel mit Namen an und nennt die Nummer des Faktors.

Der*die Spieler*in, der*die um die Karte bittet, muss mindestens eine Karte des Quartetts (im Beispiel: Faktor Autonomie), nach dem er*sie gefragt hat, auf der Hand haben. Der*die Spieler*in, der*die gebeten wird, muss alle gefragten Karten, die er*sie auf der Hand hat, an den*die fragende*n Spieler*in abgeben. Hat er*sie keine Karte, sagt er*sie:

«Zu diesem Faktor habe ich keine Karten.»

Daraufhin hebt der*die fragende Spieler*in eine Karte vom Stapel ab und fügt sie seinem Blatt hinzu.

Wenn ein*e Spieler*in eine Karte aus dem von ihm*ihr benannten Quartett erhält, darf er*sie die Mitspielenden um weitere Karten (aus demselben Quartett oder einem anderen) bitten. Solange er*sie weitere Karten erhält, bleibt er*sie an der Reihe. Wenn der*die Spieler*in eine Karte erhält, muss er*sie diese aufdecken, um zu zeigen, dass sie dem geforderten Quartett entspricht. Wenn ein*e Spieler*in ein Quartett voll hat (vier Karten aus dem gleichen Quartett), zeigt er*sie dieses und legt es offen vor sich aus. Der*die Spieler*in bleibt weiterhin an der Reihe.

Wenn der*die Spieler*in keine Karte aus dem geforderten Quartett erhält und eine vom Stapel ziehen muss, ist anschliessend der*die nächste Spieler*in an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn alle 14 Quartette zusammengestellt sind. Es gewinnt der*die Spieler*in mit den meisten Quartetten. Wenn ein*e Spieler*in im Spielverlauf keine Karten mehr hat, kann er*sie eine Karte vom Stapel abheben und direkt nach einer Karte aus diesem Quartett fragen. Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, kann der*die Spieler*in nicht mehr mitspielen.