

## Spielanleitung (d)ein eigenes Spiel

Das Spiel *Schlangen und Leitern* ist universell zu vielen Themen einsetzbar. Ausgeliefert wird es durch uns bisher mit den Anleitungen zu den Themen Lepra und Tuberkulose.

### Sie können aber ganz einfach das Spiel umfunktionieren.

Sie benötigen hierfür den Spielplan, die Figuren, sowie den Würfel und die Vorlage für individuelles Spielen (ausgedruckt oder von unsere Homepage [www.dahw.de/Bildung](http://www.dahw.de/Bildung) - Spielanleitungen).

Aus den beiliegenden Heften sind für Sie dann nur noch die allgemeinen Informationen auf den Seiten 3, 6, 22-27 wichtig.

Nun müssen Sie lediglich 9 positive Ereignisse und 9 negative Ereignisse zu ihrem gewählten Thema erarbeiten und diese in die beigelegte Liste eintragen.

### Themenbeispiele

- Nachhaltigkeit
- Umweltschutz
- Globale Gesundheit
- Miteinander/ Soziale Gerechtigkeit
- Diskriminierung und Rassismus
- ...

### Methodenvorschlag

Vertiefen Sie mit Ihren Kindern das von Ihnen gewählte Thema, indem Sie auf die positiven und negativen Folgen von bestimmten Verhaltensweisen oder Gegebenheiten eingehen.

### Beispielfragen

- Was geschieht, wenn wir nicht nachhaltig wirtschaften?
- Wie kannst Du selber aktiv Umweltschutz betreiben?
- Warum ist es für uns wichtig, dass möglichst viele Menschen über Krankheiten z.B. Corona Bescheid wissen?
- Kann jeder den Beruf erlernen, den er ausüben möchte?
- Werden alle Menschen gleich behandelt?
- ...

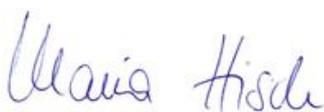
### Liste erstellen

Erstellen Sie mit den Schüler\*innen eine Liste mit positiven und negativen Ereignissen zu ihrem Thema und tragen sie jeweils 9 davon in die Ereignisliste ein. Jetzt können Sie losspielen!

Die Anleitung zum selbst ausfüllen finden Sie auch auf unserer Homepage: [www.dahw.de/bildung](http://www.dahw.de/bildung).

**Viel Spaß beim Spielen!**

**Ihre Bildungsreferentinnen der DAHW**

  
Maria Hisch

  
Judith Abländer

## Spielzüge und Erklärungen

### Ereignisfelder unteres Leiterende

Nummer des unteren Leiterfeldes	Erklärung
3	Du darfst auf <b>Feld 37</b> vorrücken.
6	Du darfst auf <b>Feld 27</b> vorrücken.
10	Du darfst auf <b>Feld 48</b> vorrücken.
22	Du darfst auf <b>Feld 94</b> vorrücken.
31	Du darfst auf <b>Feld 73</b> vorrücken.
41	Du darfst auf <b>Feld 62</b> vorrücken.
63	Du darfst auf <b>Feld 84</b> vorrücken.
72	Du darfst auf <b>Feld 93</b> vorrücken.
80	Du darfst auf <b>Feld 97</b> vorrücken.

## Ereignisfelder mit Schlangenkopf

Nummer des Schlangenkopffeldes	Erklärung
34	Du musst auf <b>Feld 12</b> zurück.
38	Du musst auf <b>Feld 2</b> zurück.
47	Du musst auf <b>Feld 23</b> zurück.
49	Du musst auf <b>Feld 16</b> zurück.
79	Du musst auf <b>Feld 42</b> zurück.
88	Du musst auf <b>Feld 40</b> zurück.
92	Du musst auf <b>Feld 50</b> zurück.
95	Du musst auf <b>Feld 53</b> zurück.
99	Du musst auf <b>Feld 9</b> zurück.