

<div data-bbox="281 283 477 478"></div> <div data-bbox="261 562 510 598"><p>Viel Spaß in Zooopolis!</p></div>	<div data-bbox="822 430 1430 846"><p>Durchführung: Verteilt die Rollen. Stellt Euch vor, dass ihr in der Situation des Rätsels seid, aber miteinander reden könnt. Denkt dran: Alle haben das Recht auf ein gutes Leben! Was für Argumente habt ihr, um eure Ziele und Handlungen zu verteidigen? Schafft ihr es, eine andere Lösung zu finden oder Kompromisse zu schließen? Stellt ihr neue Regeln des Zusammenlebens auf, könnt ihr eure Beziehungen neugestalten – oder bleibt alles beim Alten? Das Ziel von Zooopolis ist es, sich in die Interessen und Perspektiven anderer Lebewesen hineinzuversetzen. Es ist offen, wie die Diskussion endet. Es gibt keine vorgegebene Lösung: Je nachdem, wie ihr diskutiert und welche Standpunkte ihr stark macht, kommt ihr zu unterschiedlichen Ergebnissen.</p></div>	<div data-bbox="1596 403 2166 846"><p>Gratulation zur erfolgreichen Rätsellösung! Wir laden euch nun nach Zooopolis ein: Einem Ort in der Zukunft, an dem alle Lebewesen miteinander kommunizieren können und dieselben Rechte auf ein gutes Leben haben. Wir befinden uns also in einer Multispezies-Demokratie! Dafür nimmt jeder Spieler:in jeweils den Standpunkt eines Lebewesens ein, das Teil der Rätsellösung war. Falls ihr mehr Spieler:innen seid, als Rollen vorgesehen sind, könnt ihr auch zu mehr eine Rolle einnehmen und euch gegenseitig unterstützen. Seid ihr zu wenig, könnt ihr überlegen, auf welche Rolle ihr verzichten möchtet. Die Spielleitung moderiert, sie erteilt das Wort und beendet die Diskussion – übernimmt aber selbst nicht die Rolle eines mitwirkenden Lebewesens.</p></div> <div data-bbox="1863 867 2166 903"><p>2. Teil: Das Rollenspiel</p></div>	<div data-bbox="2291 319 2899 846"><p>Durchführung: Ihr wählt eine Karte aus dem Kartenset, ohne die Rückseite anzugucken. Die Spielleitung liest sich zunächst die Auflösung auf der Rückseite durch, damit sie die Fragen der Spieler:innen beantworten kann. Dann liest sie die Überschrift sowie den geheimnisvollen Hinweistext auf der Vorderseite laut vor und stellt die einleitende Frage: „Warum wohl?“ Um das Rätsel zu lösen zu können, stellen die Spieler:innen der Reihe nach Fragen an die Spielleitung, die diese mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet.</p><p>Die auflösende Geschichte auf der Rückseite ist die „richtige“ Lösung – aber vielleicht gibt es auch andere Konstellationen zwischen Menschen, Tieren oder Pflanzen, für die das Rätsel zutrifft? Sobald die richtige oder eine andere passende Lösung erraten wurde, liest die Spielleitung den Text auf der Rückseite der Karte laut vor.</p></div>
<div data-bbox="71 1129 267 1176"><p>Cohabitat</p></div> <div data-bbox="0 1264 750 1711"></div> <div data-bbox="721 1417 739 1642"><p>Urbane Xtopien, www.xtopien.org</p></div> <div data-bbox="71 1795 629 1850"><p>Wie wollen wir Menschen mit anderen Lebewesen zusammenleben</p></div> <div data-bbox="71 1879 326 1908"><p>– jetzt und in Zukunft?</p></div>	<div data-bbox="807 1260 1409 1583"><p>Ziel des Spiels „Cohabitat“ ist es, dass die Spieler:innen die menschliche Perspektive verlassen, die Positionen anderer Lebewesen einnehmen und in der Gruppe Ideen für ein verändertes Miteinander entwickeln. Das Spiel macht vor allem in einer großen Runde viel Spaß, man sollte mindestens zu viert sein.</p><p>„Cohabitat“ besteht aus zwei Teilen: einem Rätsel, das es zu lösen gilt, und einem auf der Lösung des Rätsels aufbauenden Rollenspiel. Die Anleitung für den 2. Teil sollte erst gelesen werden, wenn der 1. Teil des Spiels beendet ist.</p></div> <div data-bbox="807 1612 1409 1732"><p><u>Wichtig:</u> Auf den Vorderseiten der Karten seht ihr jeweils ein Bild und einen kurzen Rätseltext, der mit der Frage „Warum wohl?“ endet. Auf den Rückseiten befinden sich die Lösungen der Rätsel, daher diese <u>nicht</u> angucken!</p></div>	<div data-bbox="1543 1203 1774 1236"><p>1. Teil: Das Rätsel</p></div> <div data-bbox="1543 1260 2151 1404"><p><u>Vorbereitung:</u> Eine Person übernimmt die Spielleitung, die anderen versuchen als Spieler:innen gemeinsam, das Rätsel zu lösen. Die Spielleitung kann wechseln, wenn in der Gruppe nacheinander mehrere Karten gespielt werden.</p></div> <div data-bbox="1590 1434 2163 1948"><ul style="list-style-type: none">→ Alle Rätsel thematisieren das Zusammenleben zwischen <u>Menschen</u> und anderen <u>Lebewesen</u> und basieren auf wahren Begebenheiten.→ Eure Aufgabe als Spieler:innen ist es, das Rätsel zu lösen: Welches Tier, welcher Mensch, welche Pflanze verbirgt sich hinter welchem Namen? Welche Lebewesen wirken noch mit? Was ist passiert und warum? Dafür müsst ihr euch auch in die Perspektive von nichtmenschlichen Beteiligten (Tiere, Pflanzen, Mikroorganismen) des Rätsels hineindenken.→ Die Namen der Charaktere des Rätsels geben euch <u>keine</u> Hinweise darauf, um welche Art von Lebewesen es sich handelt: Susi, Milan und Ali können Menschen, Tiere, Pflanzen oder Mikroorganismen sein.</div>	<div data-bbox="2326 1434 2890 1984"><ul style="list-style-type: none">→ Um das Rätsel zu lösen, stellt ihr nun abwechselnd Fragen zum Rätsel an die Spielleitung. Eure Fragen müssen so formuliert sein, dass die Spielleitung sie lediglich mit einem „Ja“ oder einem „Nein“ beantworten kann, also z. B.: „Ist Rita ein Schwan?“ „Wurde Max gefressen?“→ Falls ihr denkt, dass es euch schwerfallen wird, solche Rätsel zu lösen: Kein Problem. Denn die Spielleitung kann euch während des Spiels Hinweise geben, wenn ihr sie benötigt. Der Text auf der Rückseite hilft ihr dabei.→ Damit das Rätsel als gelöst erklärt wird, müsst ihr nicht die genaue Bezeichnung aller mitwirkenden Lebewesen erraten. Wichtig ist, dass ihr erratet, was warum passiert ist; der genaue Name einer Art ist dafür nicht relevant.</div>