

Überblick und Ziele des Planspiels „Gemeinsam durch die Krise“

Das Planspiel „Gemeinsam durch die Krise“ versetzt die SpielerInnen mittels Ereignis- und Ressourcenkarten in eine simulierte Krisensituation, in der sie gezielt knappe Ressourcen einsetzen, Symptome oder Verletzungen behandeln, sich gegenseitig helfen oder ein Krankenhaus aufsuchen müssen. Die SpielerInnen arbeiten als Nachbarschaft zusammen und versuchen als Gruppe mit den meisten SpielerInnen im Spiel nach mehreren Krisentagen zu gewinnen. Es erfolgt eine Reflexion und eine Nachbesprechung mit Klärung von dargestellten Abläufen.

Dauer des Spiels: 1-2 Stunden inklusive Vor- und Nachbereitung

Maximale TeilnehmerInnenanzahl: 25 Personen

Planspiel „Gemeinsam durch die Krise“

Rollen und Szenarien

In dem Planspiel „Gemeinsam durch die Krise“ werden einerseits **Nachbarschaften** (bis zu 4) bestehend aus 3-5 Personen, andererseits ein **Krankenhaus** gespielt. Weiters gibt es eine Spielleitung, welche das Spiel moderiert und bei Unklarheiten aufklären kann. Optional kann das Krankenhaus von der Spielleitung mitgespielt werden. Es gibt zwei mögliche Spielvarianten, die sich in den Szenarien unterscheiden:

1. Black Out (länger andauernder Stromausfall), in diesem Dokument beispielhaft dargestellt.
2. Strahlenunfall

Szenario Black Out

Eine Spielleitung leitet durchs Spiel.

Die Nachbarschaften werden mit folgenden Karten ausgestattet:

- Hausratskarten, z.B.



**DIE
JOHANNITER**



© by Aus Liebe zum Leben

- Essen und Trinken



- Ereigniskarten, z.B.

Vernichtung von Lebensmitteln!

Ein Pilz hat die Hälfte deiner Nahrungsmittel vernichtet! Runde auf! Gib sofort die Hälfte deiner Essenskarten ab. Bei nur 1 Karte gib diese ab.

Verunfallte Nachbarin

Versorgung
Du musst am Ende des Tages **1 Wasser- und 1 Essenskarte zusätzlich** abgeben, um deine verunfallte Nachbarin zu versorgen.
SCHUTZ:
Erste Hilfe Kasten

Verletzung
Stufe 3
!!NOTFALL!!

Schädel-Hirn Trauma

Du musst am Ende jedes Tages **2 Wasser- und 2 Essenskarten zusätzlich** abgeben, wenn du nicht im Krankenhaus behandelt wirst.

Überraschender Fund!

Am Dachboden findest du Lebensmittelreserven! Insgesamt bekommst du **2 Essens- und 5 Wasserkarten.**

- Sozialkarten, z.B.

Kind

Versorgung
Du musst am Ende jedes Tages **1 Wasser- und 1 Essenskarte zusätzlich** abgeben, um dein Kind zu versorgen.

Pflegebedürftiger Vater

Ausfall mobiler Pflege - Versorgung
Du musst am Ende jedes Tages **1 Wasser- und 1 Essenskarte zusätzlich** abgeben, um deinen pflegebedürftigen Vater zu versorgen.

Du musst niemanden versorgen.

Krankenhaus:

Das Krankenhaus erhält einen Stapel Behandlungskarten. Allerdings sind unter diesen Behandlungskarten auch „Stop“-Karten untergemischt. Diese bedeuten, dass eine Behandlung ab dieser Karte für diese Spielrunde nicht mehr möglich ist.



Erklärung des Spielablaufs und der Karten durch die Spielleitung

Ein Tag entspricht einer Spielrunde. Ein Spieltag wird mit einem Signal durch die Spielleitung eröffnet und beendet.

Grundsätzlich gilt, dass ein längeres **BLACK OUT** herrscht.

Als Einstieg in das Spiel verliest die Spielleitung eine Radiodurchsage, in der die Bevölkerung über ein Black Out informiert wird, das mehrere Tage dauern kann.

Die Ausgangssituation ist, dass sich die SpielerInnen bei der Verkündung der Warnung zu Hause in ihrer Wohnung in Wien befinden. Die SpielerInnen müssen mit den Essens- und Wasservorräten auskommen, die ihnen zu diesem Zeitpunkt der Verkündung zur Verfügung stehen.

Es werden die Karten (z.B. Hausratskarte, Sozialkarte) ausgeteilt. Es wird mit offenen Karten gespielt. Die NachbarInnen werden aufgefordert sich ihre eigenen Karten und die Karten ihrer MitspielerInnen anzuschauen und zu besprechen.

Jeden Tag werden folgende Abläufe durchgeführt:

Gemeinschaftsereignisse

Zu Beginn jeden Tages ein Gemeinschaftsereignis vorgelesen. Dieses gilt sowohl für Nachbarschaften als auch für das Krankenhaus. Beispiele für Gemeinschaftsereignisse sind z.B. Plünderung oder Eintreffen von Hilfskräften.

Nachbarschaften und Ereigniskarten:

Jeder Nachbar und jede Nachbarin nimmt sich zu Beginn jeden Tages eine Karte vom Ereigniskartenstapel. Dieses Ereignis muss an diesem Tag von der jeweiligen Person bearbeitet werden. Am Ende jedes Tages muss außerdem eine Essens- und eine Getränkekarte pro Person abgegeben werden (entspricht einer Tagesration Essen und Trinken). Zusätzlich müssen jene SpielerInnen, die eine weitere Person mitversorgen sollen, jeden Tag eine weitere Tagesration abgeben.

Die Nachbarschaften müssen versuchen, zusammenzuhalten und sich gegenseitig auszuheilen. Dazu können Ressourcen getauscht, verschenkt, geteilt und Aktionen füreinander geleistet werden. Die Nachbarschaft soll versuchen, möglichst alle NachbarInnen durch die Krise zu bringen. Die Nachbarschaft mit den meisten aktiven (also nicht ausgeschiedenen) SpielerInnen am Ende des Spiels gewinnt.

Es ist nicht erlaubt, dass Nachbarschaften untereinander Karten tauschen, Sie sind sozusagen in völlig unterschiedlichen Bezirken verortet.

Krankenhaus und Behandlungskarten

Jeden Tag steht eine gewisse Anzahl an Behandlungskarten zur Verfügung.

Die PatientInnen müssen sich, um eine Behandlung zu bekommen, der Reihe nach anstellen. Das Krankenhaus fragt anschließend, ob es PatientInnen der Stufe 3 zu versorgen gibt. Somit werden als erstes PatientInnen mit Stufe 3 Symptomen oder Verletzungen behandelt und dann mit Stufe 2 (Abbildung eines Triage Systems).

Ob eine Behandlung möglich ist oder nicht, entscheiden die Behandlungskarten, die das Krankenhaus zieht. Wenn die Karte „Behandlung“ gezogen wird, dann kann der/die PatientIn behandelt werden. Wenn eine „Stop“-Karte gezogen wird, dann entfällt die Behandlung aufgrund von Ressourcenknappheit.

Personen, die jedoch am gleichen Tag nicht behandelt werden konnten, können in den darauf folgenden Tagen versuchen eine Behandlung zu bekommen.

Spielende

Sobald eine Nachbarschaft nicht mehr alle Personen versorgen kann, endet das Spiel. Es folgt eine Reflexion.

Bei Interesse oder Fragen kontaktieren Sie bitte:

Johanniter Österreich Ausbildung und Forschung gemeinnützige GmbH

Mag.^a Nadine Sturm

Büroadresse: 1210 Wien, Josef-Brazdovics-Straße 5

Liefer- und Postadresse: 1210 Wien, Ignaz-Köck-Straße 22

M: +43 676 83112816

E: nadine.sturm@johanniter.at

**DIE
JOHANNITER**



© by **Aus Liebe zum Leben**