

## Zur Nutzung des Würfels: Aktion

 **Wahre Geschichte;** Erzähle eine wahre Geschichte, die dir zur Karte einfällt und eine Verbindung zu den Werten hat, an denen die Karte angelegt ist.

 **Phantasiegeschichte;** Erzähle eine Phantasiegeschichte zur gelegten Spielkarte, die in Verbindung zu den Werten steht, an denen die Karte angelegt ist.

 **Problem;** Beschreibe das Problem, dass dir in Verbindung zu den Werten **und** der gelegten Spielkarte erscheint.

 **Stelle Fragen,** die dir beim Betrachten oder Durchlesen der Karte in Verbindung zu den angelegten Werten einfallen.

 **Meinung;** Deine Meinung zu dem Bild oder dem Beispiel, das Du gelegt hast.

 **dein\*e rechte\*r Nachbar\*in** darf dir eine Aktionsform aussuchen.

### Impressum:

Fränkisches Bildungswerk für Friedensarbeit e.V.; Hessestr.4, 90443 Nürnberg,  
Projektleitung: Karl-Heinz Bittl, Team: Anna Noriega, Julia Strohmeier, Kaveh Kermanshahi, Christin Wendebaum. [fbf@fbf-nuernberg.de](mailto:fbf@fbf-nuernberg.de)

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein das FBF e.V. verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global gGmbH und dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung wieder.

*Liebe Spieler der Beta-Version des neuen Spiels:*

### **Die Integrationsmatrix.**

*Wir freuen uns, dass wir dieses Spiel mit Euch teilen können.*

*In dem Spiel geschieht „kennen lernen“ auf eine besondere Art und Weise. Sich mit den Gemeinsamkeiten und Unterschieden annehmen zu können, ist ein Merkmal von Integration. Ein weiteres Merkmal ist die Bereitschaft in einen Konflikt einzutreten, wenn ich etwas nicht verstehe oder gekränkt bin. Integration ist für uns das Spannungsfeld zwischen dem was uns verbindet und dem was uns ganz eigen ist. So ist Integration keine Anpassung und keine Ausgrenzung.*

*Die Grundlage für das Spiel ist der Ansatz zur konstruktiven Konfliktbearbeitung A.T.C.C.. Wer mehr dazu erfahren möchte schau einfach mal auf die Homepage: [www.eiccc.org](http://www.eiccc.org)*

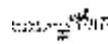
*Die Druckvorlage zur Würfelnutzung, die Spielanleitung und aktuelle Weiterentwicklungen findet ihr unter [www.fit-for-conflict.de/Integrationsmatrix](http://www.fit-for-conflict.de/Integrationsmatrix)*

*Dort findet ihr auch die Adresse zu der ihr uns Eure Rückmeldung senden könnt.*

*vielen Dank und viel Freude beim Entdecken!*

*Anna, Kaveh, Christin, Julia und Karl-Heinz*

*möglich wurde das Spiel durch:*



Gefördert von ENGAGEMENT GLOBAL im Auftrag des



## Spielablauf:

### Vorbereitung

Die 10 Wertekarten werden verdeckt gemischt und auf dem Tisch ausgelegt, so dass sich die Karten nur an den Ecken berühren. Jede\*r Spieler\*in erhält je eine Plus- und eine Minuskarte. Jede\*r Spieler\*in erhält 10 Spielkarten, die er\*sie offen vor sich auslegt.



### 1. Beginn des Spiels

Zuerst werden die eigenen Spielkarten angesehen und durchgelesen. Der\*die Älteste beginnt das Spiel, indem er\*sie eine Spielkarte auswählt, die er\*sie an eine oder mehrere Wertekarten anlegt, die er\*sie mit dem Inhalt der Spielkarte verbindet.



### 2. Aktion

Jetzt würfelt der\*die Spieler\*in mit dem Aktionswürfel und führt die entsprechende Aktion auf dem Würfel aus. Hierbei geht es darum, die Spielkarte mit den angrenzenden Wertekarten in Verbindung zu bringen. Die Aktion sagt an, in welcher Form das geschehen soll.

### 3. Bewertung

Alle anderen Spieler\*innen dürfen sich nun überlegen, ob sie der\*dem Spieler\*in zustimmen oder nicht. Für eine Zustimmung wird die Pluskarte und für eine Ablehnung oder Ergänzung (gerade bei der Aktion Frage) wird eine Minuskarte gewählt. Auf drei legen alle Spieler\*innen ihre Entscheidung mit den Wertekarten offen vor sich aus.

4. Jede\*r Spieler\*in begründet nun weshalb er\*sie zustimmt oder nicht.

### 5. Punkteverteilung

Gibt es sowohl Minus- als auch Pluskarten in der Runde, so erhält der\*die Spieler\*in so viele Punkte, wie die Spielkarte an Werte angelegt wurde.

Bitte die Punkte auf einem gesonderten Papier notieren.

Gibt es entweder nur Minus- oder nur Pluskarten erhält der\*die Spieler\*in **keine Punkte**.

### 6. Weitere Runde

Nun beginnt die zweite Runde mit dem\*der nächsten Spieler\*in. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr angelegt werden können.

### 7. Abschluss

Ganz am Schluss werden die Punkte aller Spieler\*innen zusammengezählt. Habt ihr über 30 Punkte erreicht, so gibt es ein hohes Maß an Integrationsfähigkeit in eurer Spielgruppe.



### Regeln:

1. Die Spielkarten dürfen nur über die Ecken angelegt werden.

2. Alle Spieler\*innen sollen Ihre Bewertung begründen.