

## Spielanleitung

### Inklusionsspiel für Lehrer\*innen

Dieses Spiel soll Lehrpersonen helfen, sich Orientierung und vielleicht sogar einen Weg aus dem Labyrinth von Mythen, Glauben, Hindernissen, Annahmen und Unsicherheiten zu schaffen. Um auf eurem Weg durch das Labyrinth gut gerüstet zu sein und jegliche Hindernisse überwinden zu können, bekommt ihr Wissenskarten mit ins Gepäck. Diese dürft ihr sammeln, damit vielleicht kurz vergessenes Wissen nicht verloren geht.

Alle Bausteine werden in zufälliger Platzierung auf das Spielfeld (ein Baustein bleibt dabei übrig) gelegt. Die Figuren werden in die Bibliothek gegeben und die Schatzkarten (Münz-Symbol), sowie die Wissenskarten (Buch-Symbol) und die Aufgabenkarten (Rufzeichen) mit dem ausgewählten Schwierigkeitsgrad jeweils in einem Stapel neben das Spielbrett gelegt. Auf die leere Karte wird ein Geist gemalt.

Da man zusammen mehr schafft (und weiß), ist es euer Ziel, am Ende des Labyrinths den Wärter davon zu überzeugen, dass ihr euren Weg aus dem Irrgarten gefunden habt.

- Hebe eine Schatzkarte vom Stapel ab und schau sie dir verdeckt an, die Mitspieler\*innen sollen sie nicht sehen. Das Symbol auf der Karte (außer der Geist) verrät dir, welchen Schatz du suchen musst.

- Nimm den übriggebliebenen Baustein und schiebe ihn an einer Stelle deiner Wahl seitlich ins Spielfeld, sodass auf der anderen Seite ein Baustein rausfällt.

- Jetzt darfst du mit deiner Figur so weit gehen, wie du möchtest oder kannst.

- Bist du bei deinem Schatz gelandet, darfst du eine Wissenskarte vom Stapel nehmen und laut vorlesen. Diese Wissenskarte gehört jetzt dir, die Schatzkarte darfst du auch behalten. Dein Zug ist damit beendet.

- Bist du nicht bis zu deinem Schatz gekommen, musst du stehen bleiben und warten.

In der nächsten Runde hebst du keine neue Schatzkarte, sondern versuchst weiterhin zu deinem bisherigen Schatz zu gelangen. Dein Zug ist damit beendet und die nächste Person fährt fort. Ist auf deiner Schatzkarte ein Geist zu sehen, muss die Person links von dir eine Aufgabenkarte für dich abheben und vorlesen. Du musst die darauf gestellte Frage richtig beantworten.

- Falls du das schaffst, darfst du eine weitere Schatzkarte abheben und deinen Zug von vorne beginnen.

- Falls du die Frage nicht richtig beantworten kannst, liest die Person links von dir die richtige Antwort für alle vor. Du musst deine Spielfigur zurück in die Bibliothek stellen und darfst erst nächste Runde weiterspielen.

- Sobald jeder von euch mindestens eine Wissenskarte gesammelt hat, dürft ihr eure Figuren durch das Labyrinth zum Wärter am Ausgang bewegen. Ihr dürft aber auch noch weiteres Wissen sammeln

und zu einem Zeitpunkt eurer Wahl zum Ausgang gehen. Seid ihr alle dort angekommen, kommt die Abschlusskarte (Schlüsselsymbol) ins Spiel. Auf dieser Karte findet ihr sechs Fragen, die richtig beantwortet werden müssen. Ihr wählt eine\*n Mitspieler\*in aus, der\*die den anderen Mitspielenden die Fragen vorliest und die Korrektheit der Antworten kontrolliert.

- Habt ihr nicht alle Fragen ausreichend beantwortet, so müsst ihr euch weiter auf die Suche nach verlorenem Wissen machen und könnt später wieder versuchen, aus dem Labyrinth zu entkommen.
- Konntet ihr alle sechs Fragen richtig beantworten, habt ihr gewonnen und das Spiel erfolgreich beendet.