

# Das World Peace Game

*Doris Sommer*



## Steckbrief

**Schule:** Öffentliches Stiftsgymnasium (STG) der Benediktiner in Melk, 5. bis 12. Schulstufe

**Projekttitle:** World Peace Game (WPG)

**Themen:** politische Bildung; Menschenrechte; Umweltschutz; Verbindung des Lokalen mit dem Globalen; Flüchtlingsthematik; Energiewende; Klimawandel; Weltfrieden; Schicksalsgemeinschaft der Menschheit; Wettrüsten; kritisches Denken; innovatives Problemlösen

**Lehrkräfte:** erfahrungsgemäß besonders interessant für Geschichts-, Geografie-, Religions- und Englischlehrer

**Zeitraum:** Ausbildung zum Spielleiter (ca. 5 Tage); eigentliches Projekt (World Peace Game) ca. 30 Stunden (Spiel, Vor- und Nachbereitung)

**Besondere Herausforderung:** Sich als SpielleiterIn während des Spieles mit Anleitungen und Lösungsvorschlägen zurückzuhalten, die SpielerInnen konsequent zum Nachdenken über mögliche Konsequenzen ihres Tuns aufzufordern und bei diesem Prozess zu begleiten.

## Was ist das World Peace Game?

Das World Peace Game ist eine interaktive politische Simulation, die den SpielerInnen die Gelegenheit gibt, die Verbundenheit und gegenseitige Abhängigkeit der globalen Gemeinschaft durch die Linse von wirtschaftlichen, sozialen, und ökologischen Krisen und einer immanenten Kriegsgefahr zu erleben. Das Ziel des Spieles ist es, jedes Land aus gefährlichen Situationen zu befreien und globalen Wohlstand unter Einsatz des geringsten militärischen Einsatzes zu erreichen. In „nationalen Teams“ entwickeln die SchülerInnen ein größeres Verständnis für die Wichtigkeit von Informationen, wie beispielsweise die weitreichenden Konsequenzen eines nuklearen Unfalls oder die enormen Kosten einer militärischen Aufrüstung und wie diese genützt werden.

Das World Peace Game ist fächerübergreifend bildungswirksam. Es werden eine Vielfalt an Themen und Fertigkeiten der Fächer Mathematik, Geschichte und Politische Bildung, Kunsterziehung, Geografie, Religion, Biologie, Physik und Philosophie angesprochen. Allerdings lässt sich das World Peace Game kaum im Regelunterricht durchführen, sondern muss als Unverbindliche Übung, geblockt oder – wie im STG Melk – als Wochenprojekt abgehalten werden.

## Wie es zum World Peace Game kam

Die Idee, das World Peace Game zu erlernen und in unserer Schule zu implementieren, entstand bei den Montessori-Tagen in der Neuen Mittelschule Emmersdorf bei Melk im Jahr 2014. Damals stellte der US-Amerikaner John Hunter sein Spiel in Österreich das erste Mal vor, indem er es mit Schülern der Region durchführte. Pädagoginnen und Pädagogen waren eingeladen, zu beobachten und zu lernen.

Die Faszination für das World Peace Game ergab sich aus einem scheinbaren Paradoxon. Ich konnte einerseits beobachten, wie die teilnehmenden SchülerInnen immer



Das World Peace Game stellt die Kinder vor vielfältige Herausforderungen. Hier ein Detailfoto der zweiten Ebene des Spieles, wo vier Länder mit ihren wirtschaftlichen, natürlichen und militärischen Ressourcen symbolhaft dargestellt sind

wieder bis ans Äußerste gefordert wurden, es gab Tränen und auch immer wieder höchst emotionale Streitereien zwischen den SchülerInnen. Trotzdem entwickelten die Kinder eine schier grenzenlose Begeisterung und größtes Engagement für den Spielfortgang. Weiter war es für mich als Lehrerin eine wunderschöne Erfahrung, wie die Anforderungen des WPG die Kinder zu intensivstem Nachdenken anregten und zu Aha-Erlebnissen und Erkenntnissen führten, die in normalen Unterrichtsstunden in dieser Qualität und Intensität nur selten zu erleben sind. Wahrscheinlich, weil sie dort von dem/der LehrerIn induziert, beim WPG aber von dem/der SchülerIn selbst erlebt und beeinflusst werden.

## Das World Peace Game als Global Citizenship Education

Mit dem WPG lassen sich eine Fülle der Perspektiven der Global Citizenship Education (GCED) in den Fokus der SchülerInnen bringen. GCED bemüht sich um die Verbindung verschiedener pädagogischer Ansätze, wie Friedenspädagogik, politische Bildung und Globales Lernen. Die Perspektive, aus der gesellschaftliche und politische Entwicklungen betrachtet werden, ist nicht mehr nur die Ebene des Nationalstaates, sondern die vernetzte, globalisierte Weltgesellschaft. Ziel von Bildung ist aus dieser Sicht, dass die Lernenden sich als verantwortliche Weltbürger und Weltbürgerinnen wahrnehmen. Gleichzeitig fördert Global Citizenship Education die kritische Auseinandersetzung mit globalen Entwicklungen und den Rahmenbedingungen für die Entwicklung einer friedlichen und global gerechten Weltgesell-

schaf. Das World Peace Game knüpft einerseits inhaltlich an die Schwerpunkte von Global Citizenship Education an und stellt andererseits eine geeignete Methode für die Auseinandersetzung mit komplexen globalen Fragen dar. Es fördert außerdem jene Kompetenzen, die auch für Global Citizenship Education im Vordergrund stehen.

Das World Peace Game ist eine ganz neue Methode des Unterrichtens. SchülerInnen werden auf die entscheidenden Aufgaben der Zukunft vorbereitet, ihre Friedens-, Sozial-, und Handlungskompetenzen werden gefördert und das Spiel gibt ihnen das Werkzeug mit, um zu reflektierten und kritischen, tatkräftigen WeltbürgerInnen zu werden. Die globale Dimension aller Fragen wird den Kindern im Laufe des Spieles häufig sehr eindringlich und praktisch vor Augen geführt. Grundsätzlich sind die SpielerInnen mit 25 hochkomplexen Problemfeldern konfrontiert (von Erdöllecks, die Fischgründe bedrohen, über Vulkanausbrüche, Fluchtbewegungen und Minderheitenfragen bis zu Themen wie Artenvielfalt). Die Probleme sind so konzipiert, dass sie alle Spielenden, egal welche Rolle sie innehaben, in irgendeiner Weise betreffen. Da die SpielerInnen politische Funktionen bekleiden (BundeskanzlerIn/PremierministerIn, FinanzministerIn, VerteidigungsministerIn, AußenministerIn, WirtschaftsministerIn), lernen sie im Laufe des Spieles nicht nur mit der entsprechenden Terminologie umzugehen, sondern sie auch in der Welt der Politik fast natürlich zu bewegen, Diplomatie zu üben, Verhandlungen zu führen, Verträge zu schließen. Die Konsequenzen ihrer Entscheidungen und Handlungen werden meist sehr bald sichtbar und führen in Folge – auch durch ständige Aufforderung zur Reflexion durch den Spielleiter/die Spielleiterin – zu großen Lerneffekten. Schließlich geht es im gesamten Spielverlauf um kriti-

ches, innovatives Denken. Ohne dieses Denken ist das Spiel nicht zu gewinnen. Dass dem World Peace Game ein starker utopischer Gedanke innewohnt, ist leicht zu erkennen. In dieser Miniaturwelt, in der sich die SchülerInnen bewegen, geht es darum, Probleme zu lösen, um am Ende den Weltfrieden und allgemeinen Wohlstand zu erreichen. Je weiter sich die Spielenden durch das Spiel entwickeln, desto kooperativer werden sie, da sie erkennen, dass die Spielziele nur gemeinsam erreichbar sind und dass niemand zurückgelassen werden kann.

## Das pädagogische Ziel des World Peace Game

Die Mission des World Peace Game und seines Erfinders John Hunter ist es, Kindern beizubringen, wie man für den Frieden wirken kann. Das Konzept von Frieden nicht als ein utopischer Traum sondern als Ziel, das erstrebenswert und erreichbar ist, ist ein Leitgedanke. Das World Peace Game fördert die Entwicklung von Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikations- und Kompromissbereitschaft, um sich mit Konflikten aktiv auseinandersetzen und sie lösen zu können. All das passiert, während die SpielerInnen verschiedene Perspektiven und Interessen im Auge behalten.

Das World Peace Game stellt die Kinder vor vielfältige Herausforderungen. Hier (auf S. 52) ein Detailfoto der zweiten Ebene des Spieles, wo vier Länder mit ihren wirtschaftlichen, natürlichen und militärischen Ressourcen symbolhaft dargestellt sind.

### Beispiel Klimawandel

Der Klimawandel ist eine der 25 großen Krisen, mit denen die SpielerInnen im World Peace Game zurechtkommen müssen. Hier der entsprechende Auszug aus dem Dossier, das die Grundlage für die SpielerInnen bildet und in dem alle Krisen beschrieben sind:

#### 13.a) Klimawandel

*(welchen manche WissenschaftlerInnen auf die Umweltverschmutzung, die vorwiegend von den mächtigen Industrieländern C & B verursacht wurde, zurückführen)*

Führt zu großer Abwanderung der Fische aus den territorialen Gewässern von Land A in die von B. Die Fischerei zählte zu As größten Einnahmequellen und A hat ab sofort aus diesem Grund einen Verlust von 75 Millionen pro Spieltag! A verlangt eine finanzielle Kompensation von 75 Millionen + 25 Millionen Strafe von B und C und bringt dazu eine Klage bei der UN ein. A braucht das Geld jetzt innerhalb von 2 Spieltagen. Es gibt eine Hungersnot bei A und nach 2 Spieltagen werden 1000 Personen pro Tag an Unterernährung sterben!!!

## Die didaktischen Grundprinzipien des Spieles

Als ein pädagogisches Instrument basiert das World Peace Game auf einigen Grundprinzipien:

- Widersprüchliche Elemente können und sollen miteinander auftreten.
- Es werden bewusst Situationen geschaffen, die von den SpielerInnen als überwältigend empfunden werden aufgrund der vielfältigen Komplexität im Spiel bzw. bewusst geschafenen Chaos.
- Lösungen, die nur mit Teamarbeit möglich sind, werden durch bewusst erzeugten Druck (d.h. Fristen) und damit ein Gefühl der Dringlichkeit herbeizuführen versucht.
- Die Problemlösungskompetenz in komplexen Situationen wird geschult.
- Die Entwicklung von Empathie und Mitgefühl wird gefördert, indem mit hohem Risiko (z.B. Gefahr des Verhungerns von Menschen) gespielt wird.
- Die Fähigkeit, verschiedene Sichtweisen auf ein Problem gleichzeitig zu berücksichtigen, jedoch Werturteile zu vermeiden, wird trainiert.

Der Problemlösevorgang wird durch Achtsamkeitsphasen bewusst verlangsamt, was mehrere Vorteile bietet:

1. Tiefe, Stimulation und Unterstützung von nachhaltigem und langfristigem Denken
2. Vermehrung von möglichen Lösungen
3. Wertschätzung von Komplexität anstelle von Ablehnung und Angst vor der Vielschichtigkeit des Lebens

Das World Peace Game schult das kritische Denken der SpielerInnen. Folgende Aspekte sind dabei besonders relevant:

1. Wahrnehmen der dem Leben inhärenten Komplexität und Einfachheit.
2. Sich direkt mit Komplexität auseinanderzusetzen anstatt sie zu meiden oder aus Überforderung abzuwerten.
3. Akzeptanz von Vergänglichkeit als Teil des normalen Lebens.
4. Erkennen von persönlichen, eigenen Fähigkeiten in einer Krisensimulation.
5. Die Fähigkeit, Problemlösungskompetenzen zu trainieren und langfristig zu erhalten.
6. Förderung von selbstreflexiver Achtsamkeit.
7. Erkennen, Verstehen und Wertschätzen von nicht messbaren Ergebnissen und Prozessen.
8. Gleichzeitiges Ableiten von Handlungen / Reaktionen in mehrere Richtungen, Schichten und Dimensionen.
9. Expertise entsteht im Laufe der Veränderungen.
10. Den Luxus, versagen zu dürfen, um mit Unterstützung zu lernen, „wie man versagt, um letztendlich erfolgreich zu sein“.
11. Flexibilität des Denkens und der inneren Einstellung. (Quelle: [www.worldpeacegame.org](http://www.worldpeacegame.org))



### Der Erfinder des World Peace Game

**John Hunter** wurde in Virginia in den Vereinigten Staaten von Amerika geboren. Er graduierte an der Virginia Commonwealth University und hat verschiedene Preise für seine Arbeit im Bildungsbereich gewonnen. Er ist Lehrer aus Passion und pädagogischer Berater, der sein Leben der Idee widmet, Kinder bei der Verwirklichung ihres vollen Potenzials zu fördern.

Während seiner Studienjahre bereiste er die Welt und studierte komparativ Religionen und Philosophie in Japan und China. In Indien, der Wiege der Gedankenwelt Gandhis, begann er, sich für die Prinzipien der Gewaltlosigkeit zu begeistern und darüber nachzudenken, wie sein Beruf zum Frieden in der Welt beitragen könnte.

Im Wissen darum, dass das Ignorieren von Gewalt nicht dazu führt, dass sie verschwindet, überlegte er, wie er Frieden in einer so oft gewalttätigen Welt lehren könnte. Indem er die Realität der Gewalt akzeptierte, würde er versuchen, Strategien zu entwickeln um Harmonie in verschiedenen Situationen zu integrieren. Diese Versuche nahmen im Rahmen des World Peace Game Form an. (Quelle: [www.worldpeacegame.org](http://www.worldpeacegame.org))

*„Das Spiel soll nicht Wissen vermitteln, sondern die Kinder zum Handeln animieren. Zuerst sind sie Gegner im Spiel und das mit Absicht. Das Geheimnis des Spiels ist jedoch, dass man, um zu überleben, zusammenarbeiten muss. Das bringe ich den Kindern aber nicht bei, sie entdecken es vielmehr selbst, weil es notwendig ist.“*

**John Hunter**

## Wie wird man SpielleiterIn (Facilitator)?

GlobArt, eine Non-Profit-Organisation mit Sitz in Wien, hat in Kooperation mit John Hunter bereits mehr als 200 PädagogInnen aus 28 Nationen zu SpielleiterInnen ausgebildet. Um ein Facilitator, also ein Spielleiter, eine Spielleiterin zu werden, gibt es zurzeit nur eine Möglichkeit, nämlich an einer Master Class mit John Hunter teilzunehmen. Eine Master Class ist eine einzigartige Erfahrung für LehrerInnen, um in einem Umfeld zusammenzukommen, das ihnen – isoliert von fordernden Rhythmen und Tagesroutinen – erlaubt, ihre eigenen Lehrpraktiken zu erkennen und zu hinterfragen. Die PädagogInnen lernen dabei eine ganz neue Methode des Unterrichtens kennen. Nach der fünfägigen Master Class sind sie berechtigt, das World Peace Game selbst mit ihren SchülerInnen zu spielen. Es können LehrerInnen aller Schultypen und Fächer an dieser Ausbildung teilnehmen.

Während der Master Class beobachten die TeilnehmerInnen in den Vormittagsstunden John Hunter bei der Leitung eines Spieles mit Kindern. An den Nachmittagen liegt der Fokus darauf, die PädagogInnen an die Kernelemente des Spieles heranzuführen:

- Die dem Spiel zugrundeliegende Philosophie und die Unterrichtsprinzipien;
- Identifizierung der Merkmale, die nötig sind, um das WPG zu leiten. Dies erfolgt im Zuge einer Serie von reflexiven Fragen und Aktivitäten;
- Lernen, Unterrichtssequenzen zu entwerfen, die von den Prinzipien und dem Geist des World Peace Game inspiriert sind.

Dieser Prozess eröffnet neue Möglichkeiten für die Weiterentwicklung der eigenen Unterrichtsmethoden und deren Lerndesign. Die Teilnehmenden verwenden die neuen Einsichten und verwenden sie für die Altersgruppen und Interessen ihrer eigenen SchülerInnen.<sup>1</sup>

## Das World Peace Game am Stifsgymnasium

Das World Peace Game wird am Stifsgymnasium Melk seit dem Jahr 2015 gespielt. Zunächst nur von einer, 2017 von zwei Klassen und seit dem Schuljahr 2017/18 wird es – wenn organisatorisch möglich – in allen fünf ersten Klassen durchgeführt, da bereits sechs LehrerInnen des Gymnasiums die Ausbildung zum Spielleiter/zur Spielleiterin bei John Hunter absolviert haben.

<sup>1</sup> Weiterführende Informationen zur Ausbildung finden Sie im Internet: [globart.at](http://globart.at) – Aktivitäten – World Peace Game oder [worldpeacegame.org](http://worldpeacegame.org) – Training – Become a Facilitator oder [globart.at](http://globart.at).



Die SpielerInnen suchen gemeinsam nach Lösungen. Dafür ist bisweilen das oftmalige Nachlesen im Dossier, in dem alle Krisen des Spieles aufgelistet und beschrieben sind, notwendig

Spieler beim Diskutieren am Board. Aus eigenem Antrieb kamen die Schüler mit Anzug und Krawatte zum Spiel. Sie nahmen ihre Rollen als Bundeskanzler, Wirtschafts- und Finanzminister sehr ernst

---

## In dieser Miniaturwelt geht es darum, Probleme zu lösen, um am Ende den Weltfrieden und allgemeinen Wohlstand zu erreichen

---

### In einem Erfahrungsbericht erzählen Schülerinnen:

**Das World Peace Game der IC am Stifsgymnasium Melk – Ein Bericht der UNO:** Wir, die UNO (Katharina B., Emma K., Alexandra W.), möchten gerne über unser dies-jähriges „World Peace Game“ (WPG) berichten.

Es hat von 30.1. bis 2.2.2017 stattgefunden. Der Tag 1 ist mit vielen Erklärungen sehr ruhig verlaufen, am Tag 2 hat das Spiel erst richtig begonnen. Die ersten Aufgaben sind gelöst worden, die ersten Tränen sind geflossen und unsere Köpfe haben begonnen zu qualmen. Es ist sehr viel Arbeit auf uns zugekommen und wir haben es uns (ehrlich gesagt) leichter vorgestellt. Am dritten Tag haben uns einige Eltern-teile besucht und uns mit reichlich Kuchen und Gebäck versorgt. Also, wie man merkt, uns ist nie langweilig geworden, und wir sind nie mit hungrigen Mägen nach Hause gegangen. Am vierten und letzten Tag ist die Sehnsucht nach dem Sieg immer mehr gewachsen. Manche Kinder haben sich gefragt: „Werden wir in diesem Spiel siegen?“ oder „Wie können wir Geld in unser Land bringen?“. Die Verzweiflung ist groß gewesen und wir haben Angst gehabt, dass wir es nicht mehr schaffen. Auch die UNO hat an dem Sieg gezweifelt. Doch wir haben bemerkt, dass Zusammenhalt das

wichtigste ist. Denn, wenn man nur an sich denkt, ist Welt-frieden nicht möglich.

Schließlich ist es Rettung in letzter Sekunde gewesen: Wir haben beschlossen, einen Schatz zu heben. Die Wetter-göttin (Linda Vetiska) hat gefragt: „Kopf oder Zahl?“. Wir haben uns für „Kopf“ entschieden. Linda hat die Münze in die Höhe geworfen und sie wieder aufgefangen: „Kopf!“. Das Schicksal hat es gut mit uns gemeint. Alle sind in Jubel und Freude ausgebrochen. Sogar Freudentränen hat es gegeben, der Sieg war gerettet.

Wir sind sehr froh, das „World Peace Game“ gespielt zu haben. Durch dieses Spiel sind wir und unsere Lehrerin noch mehr miteinander verbunden und es hat auch unsere Klas-sengemeinschaft sehr gestärkt!

...Denn: Zusammen sind wir stark!!!!

Wir sind sehr an den Erfahrungen und Erlebnissen der Schü-lerInnen interessiert. In der Endphase des WPG, sobald das Spiel gewonnen ist und Preise (wie z.B. der Menschenrechts-preis) verliehen wurden, werden Feedback-Bögen ausgeteilt. Sie ermöglichen es dem Spielleiter/der Spielleiterin zu beur-teilen, ob die Ziele des Spieles erreicht wurden und um die eigene Performanz zu verbessern.



Die SpielerInnen bangen um den Erfolg ihrer Entscheidung



Nach intensiven Tagen hat die 1c das Spiel gewonnen. Die Freude und der Stolz ist den Schülerinnen und Schülern anzusehen.

### Zitate aus Feedback-Bögen von SchülerInnen, nachdem sie das World Peace Game gespielt haben:

Was war für dich der Grund das World Peace Game zu spielen?

*„Wenn ich später erwachsen bin, will ich es besser machen als die Politiker heute.“*

**Emma P.**

Kann es mit Gewalt Frieden geben?

*„Nein, weil man immer wieder Probleme mit anderen Ländern hat. Wenn man angreift, dann wird das Land zurückschlagen.“*

**Simon L.**

Wie hast du Veränderungen, die du oben beschrieben hast gemerkt?

*„Dass die kämpferischen Krisen durch Kampf und Krieg nur schlimmer werden.“*

**Maximilian H.**

*„Am Anfang haben alle aufgerüstet mit Wafen, Panzern, usw. Aber dann haben alle nach einer Weile ihre Verteidigungen zurückgezogen.“*

**Paul Sch.**

*„Es wurde schwer und die Lage ernst. Ich nahm mich zusammen und dachte: Lustig sein? Später! Jetzt wird's heikel!“*

**Stefan S.**

Was macht einen guten Verhandlungspartner aus?

*„Ein guter Verhandlungspartner ist der, der nicht stresst.“*

**Clara F.**

*„Wenn er seine Versprechen einhält und auch Gegenleistungen gibt.“*

**Emma P.**

Beschreibe, wie sich dein Denken während des Spiels verändert hat. Vom Beginn des Spiels bis zum Ende.

*„Ich weiß jetzt, dass alles wirklich nur mit Teamarbeit geht. Alleine wird keiner die Welt retten.“*

**Hannah H.**

*„Man muss alles nochmal mindestens 3 Mal durchdenken. Das hatte ich am Anfang nicht.“*

**Jakob Sch.**

*„Am Anfang kam man gar nicht klar und am Ende war das Denken so einfach und es war alles gut.“*

**Victoria P.**

Beschreibe die Situation im Spiel, die überlegtes Handeln oder das geschickte Lösen von Problemen am besten gezeigt hat.

*„Ich denke, dass die Krise Nr. 13 (Klimawandel) am schwierigsten zu lösen war, denn sie war am kompliziertesten und sie existiert auch auf unserer Erde.“*

**Emma P.**

Gibt es einen besten Weg, um Probleme zwischen zwei gegnerischen Parteien zu lösen? Beschreibe oder erkläre.

*„Denken, sprechen, Vorschläge machen und nicht gleich Krieg beginnen.“*

**S. Lechner**

*„Ja. Verhandeln und diskutieren. Und die logischste Lösung dann umsetzen. Viieeeel überlegen.“*

**Christoph H.**

*„Eine Prise Verständnis. Ein Esslöffel Verhandlung. 3 Gramm Liebe.“*

**Jakob Sch.**




---

**Es gab Tränen und höchst emotionale Streitereien zwischen den SchülerInnen. Trotzdem entwickelten sie eine schier grenzenlose Begeisterung und größtes Engagement für den Spielfortgang**

---

## Implementierung des World Peace Game an der Schule

### Materialien und Ressourcen

Das World Peace Game kann in Hinblick auf den Zeitaufwand – Nettospielzeit mit den SchülernInnen – flexibel ausgelegt werden. Es ist möglich, es als Unverbindliche Übung am Nachmittag einmal pro Woche oder geblockt einmal alle 14 Tage anzubieten. Hier ist allerdings zu beachten, dass man den Raum für die gesamte Dauer des Spieles nicht anderweitig verwenden kann, da das Spielbrett (Board) unverändert stehen bleiben muss.

Eine zweite Möglichkeit ist die Blockung auf eine Woche, was ein völliges Eintauchen der SpielerInnen in das Spiel bewirkt und emotional wie auch intellektuell für die Spielenden eine große Herausforderung bedeutet. Am Stiftsgymnasium Melk wurde bisher nur die zweite Möglichkeit angewandt, sie hat sich durchaus bewährt. Im Übrigen ist das auch der Modus, den John Hunter bei den Master Classes anwendet. Für die Zeiteinteilung findet jeder Facilitator seinen eigenen Weg. Als Richtschnur können 24 Unter-

richtsstunden angenommen werden, also 4 Schultage zu je 6 Unterrichtsstunden. Es wird ein größerer Unterrichtsraum benötigt, um für das Spiel selbst, die Teams und die Verhandlungsphasen, in denen es zu Gruppentreffen kommt, genügend Raum zur Verfügung zu haben. Was die Spielausstattung anlangt, so ist das wichtigste Tool das Board, das aus vier, etwa 1 mal 1 Meter großen, übereinander platzierten Plexiglasplatten besteht. Es bildet den Kern und Kristallisationspunkt des World Peace Games. Dazu kommt eine recht stattliche Reihe von Spielfiguren, die für das Spiel auf dem Board platziert werden. Dieses Set, Board und Figuren, kann bei GlobArt ([www.globart.at](http://www.globart.at)) entlehnt werden. In Folge und wenn das Spiel auf Dauer an der Schule eingeführt werden soll, ist der Ankauf eines eigenen Boards<sup>2</sup> und das Organisieren eigener Spielteile empfehlenswert. An unserer Schule haben wir in der letzten Schulwoche 2017 einen Workshop „Basteln für das World Peace Game“ veranstaltet, und am Ende zweier kreativer und schöner Tage mit den SchülerInnen konnten wir unser eigenes fertiges Equipment bewundern. Materialien und Figuren ließen sich größtenteils kostengünstig organisieren.

<sup>2</sup> Die Firma Gradwohl in Melk ([www.gradwohl.co.at](http://www.gradwohl.co.at)) hat bereits Erfahrung und einige Boards für österreichische Schulen hergestellt, Kosten etwa € 1.000,-.

## Organisatorische Voraussetzungen

Natürgemäß bedarf die Implementierung eines so komplexen pädagogischen Tools, wie es das World Peace Game ist, einiger Vorbereitung. Die beiden ersten Schritte, die für die Einführung des Spieles notwendig sein werden, sind:

- Ausbildung mindestens eines Lehrers zum Facilitator
- Absprache mit und Unterstützung durch den/die SchulleiterIn: Es geht um Ressourcen verschiedenster Art: Klärung mit dem Landesschulrat, Freistellung vom Unterricht für die Zeit des Spiels, damit ergeben sich Supplierungen, (eventuelle) Kosten durch Ankauf des Boards und der Spielteile, Kopierkosten, etc.

## Informationen, Meinungen und Impressionen

### **Homepage der World Peace Game Foundation**

[www.worldpeacegame.org](http://www.worldpeacegame.org)

Hier gibt es vielfältige Informationen über das Spiel, Links zu TedTalks mit John Hunter, YouTube Videos, Informationen zu Master Classes uvm.

### **Homepage von GlobArt: [www.globart.at](http://www.globart.at)**

Hier gibt es Informationen zum Spiel aber auch die Möglichkeit für persönliche Kontaktaufnahme mit MitarbeiterInnen, die bereits viel Erfahrung mit Schulen bezüglich Ausbildung zum Facilitator und Implementierung des WPGs an Schulen haben.

### **Journal-Panorama**

„Kinder an die Macht – John Hunters 'World PeaceGame'“  
<https://oe1.orf.at/programm/20150420/387711>

Diese Ausgabe des Ö1 Journal Panorama vom 20. April 2015, gestaltet von Katharina Menhofer, gibt einen sehr lebendigen Eindruck vom World Peace Game, großteils aus der Sicht der teilnehmenden Kinder.

## Zum Abschluss

Eine besondere Herausforderung für die meisten SpielleiterInnen ist es, sich während des Spieles mit Anleitungen, Tipps und Lösungsvorschlägen zurückzuhalten, da dies dem Sinn und Wesen des WPG widersprechen würde. Es ist das Spiel der Kinder und selbst wenn sie Entscheidungen treffen, die einem als Erwachsenen beinahe das Herz brechen oder zutiefst zuwider sind, darf man nicht eingreifen. Vielmehr ist es die Aufgabe des Spielleiters, die SpielerInnen während des Spieles konsequent zum Nachdenken über mögliche Konsequenzen ihres Tuns aufzufordern und bei diesem Prozess zu begleiten.