
Aufbau öffentlicher Brettspielsammlungen mit organisierten Spielenachmittagen.



*Gesellschaftsspiele verbinden und
überwindet Barrieren!*



Dipl.-Ing. Andreas Neuhold, BSc.
Dezember 2024

Kurzbeschreibung I

Gesellschaftsspiele wie Schach, Monopoly oder CATAN sind gut bekannt. Seit einigen Jahren gibt es im Bereich der Gesellschaftsspiele einen **großen innovativen Sprung!**

Jugendliche, aber auch Erwachsene sind heute von sozialen Medien, TikTok oder Computerspielen fasziniert und verbringen viel Zeit mit diesen digitalen Dingen.

Gesellschaftsspiele brechen diesen Trend und bringen die Menschen dazu immer öfter das Handy wegzulegen und sich wieder mit Personen aus ihrem Alltag real zu beschäftigen. Spielenachmittage mit gut sortierten und ausgewählten Spielen, wecken neue Begeisterung in der sozialen Interaktion mit Personen aus verschiedensten Kulturkreisen.

Sprachliche Barrieren, Glaubensrichtungen und politische Überzeugungen werden in den Gesellschaftsspielen der neuen Generation aufgegriffen und behandelt. Menschen lernen damit **stressresistenter** zu werden, **Frust und Angst vor dem Versagen zu reduzieren** und sich gemeinsam am Gewinnen zu erfreuen. Deshalb sind **Gesellschaftsspiele** auch **Kulturgut!**

Kurzbeschreibung II

Die hier vorgestellte Idee zeigt auf, wie mit Hilfe von Brett- und Kartenspielen der soziale Zusammenhalt sowie die Stärkung persönlicher Kompetenzen und die spielerischen Wissensvermittlung im Linzer Süden gelingen kann.

Dabei geht es um drei Kernpunkte:

1. Aufbau von öffentlichen Spielesammlungen unter bestimmten Gesichtspunkten.
2. Organisation von Spielenachmittagen mit professionellen Spielererklärer:innen
3. Nachhaltige Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts und des gemeinschaftlichen Austausches durch organisierte regelmäßige Treffen.

Darauf aufbauen sind weiterführende Events wie begleitete Spielenachmittage in Schulen und Horten, sowie der Aufbau von eigenständigen Spielvereinen in Linz möglich.

Kurzbeschreibung III

Spiele sind nicht gleich Spiele!

Erfolgsfaktor Nummer Eins dieser Idee ist, dass die Spiele zielgruppenorientiert ausgewählt werden! Basierend auf den Empfehlungen des Vereins “Spiel des Jahres” sowie auf Basis pädagogischer Grundaspekte, wird ein Basiskatalog für eine moderne Spielesammlung erstellt.

Hierbei geht es darum, dass die Sammlung ausgewogen ist bezüglich Spielmechanismus, Art des Zusammenspiels und der einzelnen Themen:

- **Konfrontation** versus **Kooperation**
 - **Aufbau** versus **Zerstörung**
 - **Reale Politische Themen** versus **Science Fiction**
-

Umsetzungsplan I

- Erstellung Basiskatalog Spielesammlung unter Berücksichtigung und Einbeziehung von Pädagog:innen und professionellen Spielererklärer:innen aus Linzer Spielvereinen.
 - Konzept zur Bereitstellung der Spielesammlungen an bestimmten Orten. z.B. Linzer Volkshäuser.
 - Organisationsleitfaden für Spielenachmittage mit Spielererklärer:innen
 - Durchführung einer Reihe von Spieleevents unter Einbeziehung Linzer Spielvereinen.
 - Nachhaltige Etablierung regelmäßiger Treffen für einen Austausch. Schaffung neuer Möglichkeiten. (mind. 1x Treffen pro Monat)
-

Umsetzungsplan II

- Schulungsmöglichkeit für Pädagog:innen aus Schulen und Horten
- Regelmäßige begleitete Events an Schulen und Horten
- Einbeziehung der Eltern

Positive Effekte:

- Klassengemeinschaft nachhaltig Stärken
 - Sinnvolle Freizeitbeschäftigung mit Kompetenzstärkung
 - Verbesserte Deutsch- und Fremdsprachenfähigkeiten
 - Eltern-Kind Beziehung stärken
 - Weg von digitalen Medien, hin zum realen persönlichen Austausch
 - Alternativen für Jugendliche aufzeigen
-

Ausgaben

Gesamtbudget: EUR 3.333.--

Ankauf Spielesammlung unter Berücksichtigung Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" : EUR 1.000.--

Finanzierung Kasten für Spielesammlung und Schloss im Volkshaus Ebelsberg.
ca EUR 250.-- (Schlüssel beim Portier)

EUR 2.083.-- (Eventorganisation, Werbung, Location, Personal)

1x Spielenachmittag im Volkshaus mit prof. Spieleerklärer:innen

4x Spielenachmittage in Horten

1x Schulung für Pädagog:innen (1 Samstag ca 10 Stunden)



DI Andreas E. Neuhold, BSc.

Haushoferstr. 25
4020 Linz

andreas.neuhold@gmail.com

+4367762463901

Kommunikationscoach, Sporttrainer, Techniker mit
Leidenschaft, professioneller Spieleerklärer

Spielebeispiel I - Klimaschutz



e-mission - Kennerspiel des Jahres 2024 (Anschaffungspreis EUR 35.--)

Es geht um Klimaschutz und den Auswirkungen von Treibhausgasen. Wie viel Treibhausgase verträgt die Erde und der Mensch? Das Spiel behandelt aktuelle Projekte zur Emissionsreduzierung und hält die Spieler:innen an, nachhaltiger zu denken und zu planen, denn sonst kommt es unweigerlich zur Klimakatasrophe in Form von Überflutungen, Dürreperioden und Hitzewellen.

Spielerisches Heranführen an eines der wichtigsten Themen unseres Lebens.

Spielebeispiel II - Demokratie



Das politische Talent - Spiele Karl Schmähhammer oder Andreas BlaBla in einem Brettspiel wo es um das demokratische System Österreichs geht. Wie funktionieren Wahlen, wie wird eine Regierung gebildet und was bedeutet ein Koalitionsbruch? Dieses Spiel regt an zu diskutieren und Mehrheiten für seine Projekte zu gewinnen und dabei spielerisch das politische System Österreich kennen zu lernen.

Ziel: Demokratische Prozesse und Wahlen sind wichtig.
