



60
min



2-4



Spielbrett*, -figuren, PS-Quartett Spielkarten*,
Spielkarten, Stifte in verschiedenen Farben, Würfel,
Timer, Schatzkiste



Alltagsherausforderungen (Themen) werden mit Hilfe der Mitspielenden zu
Pflegeschätzen. Wer seine Figur(en) als erstes im Ziel hat, gewinnt.

Was kann das Spiel?

Viele Ideen zu einem Thema sammeln und ein Ziel, dass Mitspielende erreichen wollen, im Blick behalten. Der Wettbewerb beim Spiel mit Gewinnziel fördert das Finden von Pflegeschätzen. Wie viele Ideen eingebracht werden, wird am Fortschritt der Spielfigur auf dem Feld sichtbar.

Worauf ist zu achten?

Ideen, die nicht angenommen werden und in die Schatzkiste kommen, werden vernachlässigt. Die Ideengebenden können sich dadurch verunsichert fühlen. Das Gewinnziel und die deutliche Sichtbarkeit des Fortschritts der Spielfigur auf dem Feld kann bei einzelnen Teilnehmenden Druck auslösen.

* Druckvorlagen für PS-Ludo Spielbrett und PS-Quartett Spielkarten siehe S. 57



Spielvorbereitung: In der Gruppe wird die Anzahl an Spielfiguren je mitspielender Personen festgelegt (1-4, abhängig von Zeit und Themen pro Person). Dann wählen alle mitspielenden Personen eine Farbe, erhalten die zugehörigen Spielfiguren und je eine rote Themenkarte. Die Schatzkiste wird neben das Spielfeld gestellt und die grünen Schatz-Karten werden als Nachziehstapel daneben gelegt.

Spielablauf: Alle Mitspielenden haben drei Minuten Zeit (Timer stellen), sich ein für sie persönlich wichtiges Thema auszudenken. Sie notieren es jeweils mit Schlagwort und Skizze auf der roten Karte.

Dann dürfen alle würfeln. Die Person mit der höchsten Augenzahl darf anfangen, den Mitspielenden das eigene Thema für die Schatzsuche zu beschreiben. Sie sollen erfahren, was sich die Person von den Lösungen erhofft, und welcher Wunsch dahinter steht.

Anschließend bekommen sie zwei Minuten Zeit, um beliebig viele Lösungsideen (Schätze) zu finden. Jede Idee wird mit Schlagwort und Skizze auf einer eigenen Schatz-Karte notiert.



Spielablauf – Fortsetzung: Die Person links neben der schatzsuchenden Person beginnt und stellt die eigenen Ideen vor. Die schatzsuchende Person entscheidet jeweils, ob die Idee angenommen wird. Für jede angenommene Idee darf die ideengebende Person mit der Spielfigur ein Feld vorrücken. Mit der nächsten Figur wird gestartet, sobald die erste im Ziel ist. Die Figuren werden jeweils im eigenen Viertel bewegt und können nicht aus dem Spiel geworfen werden. Nicht angenommene Ideen werden in die Schatzkiste gelegt.

Variante 1: Keine Schatzkiste - alle Ideen werden unkommentiert angenommen, für jede eingebrachte Idee wird die Figur ein Feld vorgerückt.

Anschließend ist die nächste Person dran ihr Thema vorzustellen, es werden wieder Ideen gesammelt und ausgetauscht.

Es gewinnt die Person, die als erstes ihre Figur(en) im Ziel hat. Das Spiel kann fortgesetzt werden, bis alle Figuren im Ziel sind, der Nachziehstapel leer ist oder keine neuen Ideen mehr gefunden werden.

Abschließend werden Inhalte der Schatzkiste in einer „Schnell-Auktion“ angeboten - vielleicht passen sie für Mitspielende oder in einer anderen Situation.



Beispiel:

Die schatzsuchende Person hat den Wunsch, ihre Motivation zur Erledigung notwendiger Bürokratie (Post, Anträge, ...) zu stärken. Die Person, die mit der Farbe gelb spielt, stellt vier Ideen vor, wovon drei Ideen angenommen werden. Die gelbe Spielfigur darf drei Felder vorrücken. Die nicht angenommene Idee wird in die Schatzkiste gelegt. Dann ist die Person dran, die mit der Farbe blau spielt und stellt ihre beiden Schätze vor.

