

## Global Players overcome limits!

### Projektdaten

Schulen	Hellenstein-Gymnasium Heidenheim
	Delhi Public School, Navi Mumbai, Indien
Thema	Win-Win-Situationen der Globalisierung am Beispiel der Produktion eines eigenen Brettspiels
Projektsprache	Englisch / Deutsch
Altersstufe	15 - 17 Jahre
Projektdauer	Juli 2014 – Mai 2015
Förderprogramm	PASCH
Partnerschaft seit	2009

### Kurzbeschreibung des Projekts

Unter dem Leitgedanken „Global players overcome limits!“ besuchte im November 2015 eine Gruppe deutscher Schülerinnen und Schüler des Hellenstein-Gymnasiums aus Heidenheim die Delhi Public School in Navi Mumbai, Indien. Der Besuch erfolgte im Rahmen einer Schulpartnerschaft und auf der Grundlage einer gemeinsamen Projektarbeit, die eine Verknüpfung der deutschen und indischen Spielkultur mit Globalisierung und fairem Handel zum Thema hat.

Bereits im Juli 2014 knüpften die deutschen und indischen Schülerinnen und Schüler über soziale Medien erste Kontakte, um sich im Vorfeld über Zielsetzungen und Maßnahmenpläne ihrer Projektarbeit auszutauschen. Bei dem Auslandsbesuch im November 2014 in Indien fanden Projektkonferenzen und Gruppenarbeiten statt, die sich mit den Möglichkeiten beschäftigten, eine traditionelle indische Spielidee in ein Brettspiel umzuwandeln, so wie in über 1000 Jahren aus dem indischen Pachisi in einem globalen Prozess unser Mensch-ärgere-dich-nicht wurde. Der kulturelle Austausch in den Familien und die Besichtigungen indischer Dörfer trugen dazu bei, ein Spiel in der Begegnung mit Menschen zu finden und auszuwählen. Die Schülerinnen und Schüler entschieden sich für das indische Sportspiel Kabaddi und

entwickelten daraus gemeinsam das spannende Brettspiel SAMANA. In der Zwischenzeit bis zum Gegenbesuch der indischen Schülerinnen und Schüler wurden Möglichkeiten einer Produktion des Brettspiels geprüft und die Einzelkomponenten auf möglichst faire, nachhaltige und effiziente Weise zu einem Prototypen arbeitsteilig zusammengestellt. Im Mai 2015 besuchte die indische Austauschgruppe das Hellenstein-Gymnasium. Durch Schülerpräsentationen und Exkursionen wie zum Beispiel zu den Ravensburger Spielen erfolgte ein Perspektivwechsel in die deutsche Geschichte und Kultur sowie in die Produktion des Gesellschaftsspiels. Während des Aufenthalts ging der Prototyp des Brettspiels in Serienproduktion. Mit der schuleigenen CNC-Fräse wurden zum Beispiel die Spielbretter aus zertifiziertem Holz hergestellt und aus gebrauchten Saristoffen wurde Säckchen als Verpackung upgecycelt. Verkauft wurde das Spiel auf Schulfesten, im Weltladen und an Kooperationspartner. Aus der deutschen Austauschgruppe entstand nach der Austauschbegegnung die nachhaltige Schülerfirma "Global Players S-GbR". SAMANA hat zwischenzeitlich einen eigenen Wikipedia-Eintrag und wurde mit einem ersten Preis beim Schulwettbewerb des Bundespräsidenten zur Entwicklungspolitik ausgezeichnet.

Die Schülerinnen und Schüler haben im Rahmen des Austauschs durch Teamarbeit und interkulturelle Kommunikation mit Impuls zur Anwendung der englischen Sprache als „Global Players“ agiert und kontinentale Grenzen überwunden. Einblicke in Bereiche der Ökonomie, Ökologie, des fairen Handels sowie der indischen und der eigenen Kultur und Geschichte stellen in Kombination mit der eigenhändigen Produktion wertvolle Erfahrungen dar und stoßen bei den Jugendlichen auf großes Interesse und Motivation zur gemeinschaftlichen Problemlösung.

Das Projekt belegte den ersten Platz im Projektwettbewerb 2015.