



Spieleinführung für Religionslehrpersonen

In LeoXIII argumentieren die Spielenden im **Wettkampf** untereinander mit Argumenten der katholischen Soziallehre und versuchen mit diesen die diesbezüglich drängenden Probleme dieser Welt zu lösen. Auch wenn die Solidarität und gemeinschaftliches Handeln für das Gute im Zentrum stehen, so versuchen sich doch alle Spielenden als möglichst erfolgreiche Streiter für die katholische Soziallehre darzustellen, um den Platz auf dem Siegerthron zu ergattern, nach dem Vorbild von **Papst Leo XIII.** im roten Gewand auf dem **Papstthron**, welcher im Jahr 1891 die Grundlagen für die katholische Soziallehre legte.

Ein LeoXIII Spiel läuft über mehrere Spielrunden, nach deren Abschluss jeweils die **Strafpunkte** der Spielenden ausgerechnet und auf einer Gesamtliste aller Strafpunkte notiert werden. Zu Beginn des Spiels wird eine maximale Strafpunktzahl festgelegt, welche einer der Spielenden auf der Gesamtliste erreichen darf. Wurde diese maximale Strafpunktzahl erreicht, ist das Spiel beendet. Der Spielende mit der niedrigsten Strafpunktzahl gewinnt das Spiel LeoXIII!

Warum Strafpunkte? Die Spielenden erhalten Spielkarten auf die Hand, welche zu einem grossen Teil aus **Zahlenkarten bestehen, welche die Prinzipien der katholischen Soziallehre repräsentieren.**

Diese gilt es nun **AKTIV** ins Spiel zu bringen. Der Vorgang des Ablegens einer Zahlenkarte symbolisiert eine argumentative Diskussion. Indem man eine Zahlenkarte ausspielt, verwendet der entsprechende Spieler sozusagen ein Argument der katholischen Soziallehre. Als Abstraktion steht ein niedriger Zahlenwert dabei für ein inhaltlich schwächeres Argument, eine höhere Zahl hingegen für eine schlagende Durchsetzungskraft der katholischen Soziallehre bei der Entscheidungsfindung in der Ausgestaltung der Arbeitswelt. Wenn ein Spieler seine Zahlenkarten hortet und bis zum Rundenende nicht ausspielt, erhält er dafür Strafpunkte. Denn sinnbildlich steht dieses negative Verhalten dafür, dass jemand die Argumente der katholischen Soziallehre nur im Kopf (respektive den Büchern) behält und gar nicht in eine Diskussion einbringt. Dies nützt niemandem etwas! Die katholische Soziallehre ist dazu da, dass diese aktiv zitiert und politisch in die Gesellschaft eingebracht wird. Deshalb ist es spieltechnisch wichtig, dass insbesondere die hohen Zahlenwerte ausgespielt werden, weil diese für besonders viele Strafpunkte sorgen, weil eben die stärksten Argumente der katholischen Soziallehre in dem Fall nicht ausgespielt würden, was, mit einem Augenzwinkern gemeint, „eine Sünde“ wäre.

Das Spielziel besteht darin alle Handkarten ablegen zu können, um dadurch möglichst wenig Strafpunkte zu sammeln, auch mit der Hilfe der gelösten Herausforderungen. **Herausforderungskarten** beschreiben realen Probleme dieser Welt, wie beispielsweise soziale Ungerechtigkeit oder Umweltzerstörung. Als Erweiterung zum reinen Ablegen der Zahlenkarten, welches für abstrakt-ethische Diskussionsgespräche steht, symbolisieren die Herausforderungskarten das reale Handeln, das auf dem Fundament der katholischen Soziallehre (= Zahlenkarten) geschieht. Das Lösen einer Herausforderung ergibt eine Zusatzbelohnung in Form einer Reduktion der allfälligen Strafpunkte des Spielenden.

Bei Spielbeginn liegt vorerst bloss eine einzige Herausforderungskarte auf. Mit der Zeit erhöht sich diese Auslage aber auf bis zu 6 Karten, was für eine **erhöhte Dynamik im Spielfluss** sorgt, weil die Chance für einen Überraschungssieg steigt, da eine grosse Menge Zahlenkarten nun einfacher abgelegt werden kann.

Alle Spielenden spielen in einer Spielrunde reihum so lange ihre Züge, bis einer der Spielenden **keine Handkarten mehr besitzt**, was er aber zuvor durch den **Ruf „Leo“** ankünden muss, sobald er jeweils nur noch eine Karte in der Hand hält. Ziel pro Spielrunde ist es also zu versuchen alle Handkarten abzulegen oder zumindest möglichst schwache Handkarten mit einer niedrigen Punktezahl zu besitzen, damit man nur eine geringe Anzahl Strafpunkten erhält. Jede Handkarte hat einen Punktwert. Gelöste Herausforderungskarten, die vor den Spielenden ausliegen, helfen diesen durch Minuswerte die Strafpunkte möglichst tief zu halten.

Nach jeder Spielrunde werden die aktuellen Strafpunkte addiert und mit der Gesamtliste der Strafpunkte der jeweiligen Spieler verrechnet. Das gesamte Spiel dauert so lange, bis ein Spieler die bei Spielbeginn vereinbarte maximale Zahl von Strafpunkten erreicht hat, z.B. 42 Strafpunkte. In diesem Fall sind symbolisch einem Spielenden die Argumente der katholischen Soziallehre ausgegangen und er hat vor den Herausforderungen auf dieser Welt kapituliert. Das Spiel endet in dem Fall solidarisch für alle Spielenden. Sieger in LeoXIII wird der Spieler mit der niedrigsten Zahl an Strafpunkten, **denn dieser hat die Prinzipien der katholischen Soziallehre am effektivsten in der Lebenswirklichkeit eingesetzt.**

Das Spiel LeoXIII nimmt von der KAB das Thema **Sehen – Urteilen - Handeln** auf, indem die Spielenden im Verlauf des Spiels auf verschieden unvorhersehbare Situationen treffen, die sie in Form von Zahlenkarten, Spezialkarten und Herausforderungen, die sie als Karten und Spielinhalte **sehen**.

Die Spielenden **urteilen, d.h. analysieren und wägen** jeweils in ihrem Spielzug **Werte ab** über die jeweilige Situation der ausliegenden Spielkarten und entscheiden für sich ihr weiteres Vorgehen, wobei sie diesbezüglich im Dilemma stehen, ob sie schnellstmöglich Karten ablegen oder ob sie neue Karten ziehen, um ihre Spielhand zu erweitern, was ihre Chance erhöht, Herausforderungen zu lösen und durch Spezialkarten Mitspielenden vom schnellen Sieg abzuhalten.

Der eigentliche Spielzug besteht aus dem **Handeln**, indem Karten gespielt werden. Dieses Handeln birgt aber Überraschungen in sich, indem neue Karten gezogen werden und Mitspielenden durch die Hilfe von Spezialkarten intervenieren. So kann beispielsweise die Karte „Einspruch!“ einen Mitspielenden zwingen neue Karten zu ziehen, wenn dieser siegessicher seine letzte Spielkarte ablegte und sich bereits auf den Siegerthron setzen wollte.

Spielbeschreibung: Roland Caamaño/Dave Bütler