

Anleitung zur Benutzung des Kartenspiels BABALIBI

Spielanlage und Ziel: BABALIBI ist ein von der Lehrperson moderiertes Lernspiel, in dem es darum geht, Kriminalgeschichten in der Fremdsprache zu erfinden und zu erzählen. Die Elemente zur Konstruktion dieser Geschichten sind auf den Spielkarten angegeben.

Sprache und Niveau: Zielsprache, ab Stufe B 1.

Je nach Sprachstand und der zur Verfügung stehenden Zeit sind verschiedene Spielvarianten möglich:

- 1) Spielkarten auf dem Tisch
- 2) Rommé
- 3) vollständige Simulation des Falls
- 4) Spiel nach weiteren Einfällen der Lehrperson

Spielkarten:

Personenkarten

1 *einflussreicher Mann / einflussreiche Frau*

1 *reicher Mann / reiche Frau*

1 *Abenteurer / Abenteurerin*

1 *junger Mann / junge Frau*

4 Karten *Zeuge*

Fallkarten

4 Karten *Motiv*

4 Karten *Umstände*

4 Karten *geheime Beziehungen*

4 Karten *Alibi*

4 Karten *Hinweise*

1 Karte *Opfer*

1 Karte *Schuldiger*

2 Karte *Joker*

Spielanlage und Ziel

Mithilfe der Spielkarten erfindet die Autorengruppe eine Kriminalgeschichte, welche anschliessend von der Detektivgruppe durch gezieltes Fragen aufgeklärt werden soll. Dabei werden die Angaben auf den Karten in einem interaktiven Austausch von Möglichkeiten in eine logische Abfolge gebracht. Dies geschieht

- durch die Vorbereitung von Fragen an die Autoren.
- durch eine gemeinsame Bewertung der gefundenen Hinweise.

Ob die Gespräche ausschliesslich in der Zielsprache des Unterrichts oder evtl. mehrsprachig geführt werden, liegt im Ermessen der Lehrperson. Die mehrsprachigen Angaben auf den Spielkarten dienen dem besseren Verständnis der Aufgaben und tragen zur Erweiterung des Sprachbewusstseins bei.

1. «Karten auf dem Tisch»

Bei dieser Spielvariante wird das Opfer vor Spielbeginn bestimmt. Gemäss den Vorgaben auf den Feldern des Spielteppichs wird ein Kriminalfall konstruiert und gelöst. Es gibt keine Sieger oder Verlierer.

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt: in die Autoren, die sich den Fall ausdenken und die Detektive, die ihn durch ihre Fragen an die Autoren aufklären sollen.

Autoren: Es werden vier Gruppen mit mehreren Spielern (je nach Schülerzahl) gebildet. Jede Gruppe bestimmt ihren Sprecher / ihre Sprecherin. Sie einigen sich auf die wichtigsten Elemente des Falls und erhalten dazu jeder fünf Karten:

1 *Person*, 1 *Motiv*, 1 *Umstände*, 1 *geheime Beziehungen* und 1 *Alibi*.

Prinzipiell können alle verdächtig sein, da sie mit dem Opfer und anderen Personen in Verbindung stehen sowie durch geheime Beziehungen und evtl. ein Motiv mit dem Verbrechen zu tun haben können. Für das Verhör wird am Ende eine verbindliche Zuordnung festgelegt.

Detektive: mindestens vier Spieler. Jeder erhält die 4 Karten *Hinweise* und die 4 Karten *Zeugen* (die sie aus der Gruppe der Autoren wählen); ausserdem die 2 *Joker* und die Karte *Schuldiger*.

Ablauf des Spiels (60 - 90 Minuten):

Autoren

Als Erstes wird das *Opfer* von den Autoren bestimmt und genauer beschrieben (Alter, Geschlecht, besondere Merkmale, Gewohnheiten, Ort, wo es gefunden wurde und Art des Mordes). Die Detektive erhalten diese generellen Informationen sofort und beginnen damit, ihre Fragen und Hypothesen auszuarbeiten (je nach Platzverhältnissen in einem anderen Raum). Die Gruppe kann zusätzlich in Inspektoren und Journalisten unterteilt werden, was auch die Ausarbeitung unterschiedlicher Fragen bedingt.

Unterdessen verfeinern die Autoren den Fall und legen dazu abwechselnd eine *Personenkarte* auf den Spielteppich, zu der sie

kurze biografische Angaben machen. Bei der Ablage der Karten folgen sie der Anordnung auf dem Spielteppich und nehmen in ihre Aussage Hinweise der anderen in der Gruppe auf, so dass die Rollen, Motive und Querbezüge allmählich deutlich werden. Die Vorgaben auf den mehrsprachigen Karten sind verbindlich; bei den Angaben auf den anderen Karten ist ein freierer Umgang erlaubt, wenn die Geschichte dadurch kohärenter wird. Um den Bericht über den Fall zu vervollständigen, legen die Spieler nacheinander die Motivkarten ab; durch die dabei gemachten Aussagen kann jede Person mithilfe glaubhafter Argumente verdächtigt werden. Am Ende einigen sich die Gruppen auf eine Täterfigur, für die sie die überzeugendste Geschichte konstruiert haben. Diese können sie den Detektiven in pertinenter Form präsentieren, wozu eine kleine (evtl. schriftliche) Zusammenfassung nützlich sein dürfte.

Die Detektive

Sie kommen an den Spieltisch zurück und beginnen ihre Arbeit, indem sie die Verdächtigen befragen und unter den Autoren, die eine entsprechende Karte erhalten haben und wahrheitsgemäss antworten müssen, vier Zeugen auswählen. Sie berichten über die gefundenen Indizien und erstellen daraus ein Bild des Falls, das sie kommentieren und durch Hypothesen ergänzen. Langsam schliessen sich die Lücken der Untersuchung, wobei der Einsatz des *Jokers* Umstellungen im Hinblick auf einen logischere Indizienkette erlaubt. Der *Joker* kann schliesslich dabei helfen, die Autoren zu direkteren Antworten zu bewegen und Zweideutigkeiten auszuschliessen. Das Spiel endet, wenn die Detektive eine Person zum Schuldigen erklären und verhaften.

Weitere Tipps

- Jede Spielrunde muss unter einem Titel stehen, der für einen Krimi typisch ist.
- Zusätzlich kann ein Protokoll der Untersuchung oder eine Chronik der Ereignisse verfasst werden.
- Sprachvarianten: Die Zeugen, die die Kommissare bestimmt haben, können in einer anderen Sprache sprechen, entweder in der Sprache der Karten oder auch in einer weiteren Sprache. Das zwingt die Kommissare, die nötigen Hilfsmittel zu finden, um die Aussagen der Zeugen zu verstehen. In diesem Fall können sie einen Joker zum Übersetzen benutzen.

2. «Rommé»

Das Opfer erscheint im Laufe des Spiels

Ziel dieser Variante (in vier Spielgruppen) ist die kohärente und begründete Konstruktion eines Kriminalfalls mit den darin verwickelten Personen. Der Spielführer / die Spielführerin bekommt vier Karten (für die verschiedenen Rollen, darunter Opfer und Schuldiger), so dass ein Stapel von 16 Karten übrig bleibt. Er / sie zieht eine Karte und verständigt sich mit dem Rest der Gruppe. Dann legt er / sie eine oder mehrere seiner Karten auf und beginnt den Bericht, den die anderen langsam ausbauen, stets unter Berücksichtigung der vorausgehenden Informationen.

- a) Wer eine Serie von Karten hat, mit denen er ein Stück weit zusammenhängend über den Fall berichten kann, beginnt. Die anderen nehmen den Bericht auf, können aber den Spielern vor ihnen Fragen stellen, bevor sie ihre Karten ablegen.
- b) Der Schuldige und das Opfer werden gemäss der gezogenen Karten bestimmt.
- c) Die Gruppe, die als erste alle ihre Karten abgelegt und den Fall gelöst hat, hat gewonnen (auch wenn noch Karten in dem Stapel sind).
- d) Den einzelnen Kategorien von Karten können vor dem Beginn des Spiels Punkte zugeteilt werden, z.B. 4 Punkte für die Personen, 3 für die Zeugen usw. Den anderen Spielenden werden dann am Ende Minuspunkte angerechnet für die Karten, die sie noch auf der Hand haben.
- e) Der Joker kann für jede Kategorie von Karten benutzt werden.

3. «vollständige Simulation des Falls»

Nach den Ideen der Lehrperson ausarbeiten

4. «Spiel nach weiteren Einfällen der Lehrperson»

Freie Erweiterungen und Spielformen

Der Einsatz der Joker ist fakultativ oder kann an gewisse Bedingungen geknüpft werden.

Aus «Alibi» und «Babylonia» werden Fantasiewörter gebildet und diesen gemäss entsprechende Regeln entwickelt.

Memory für jüngere Schüler

BABALIBI

ist ein offenes Spiel, sein Erfolg steht und fällt mit dem Einfallsreichtum aller Teilnehmenden. Sicher gibt es Varianten, an die wir nicht gedacht haben. Wir laden deshalb alle Benutzer ein, uns ihre Fragen, Vorschläge und Erfahrungen mitzuteilen, entweder direkt an die Konzeptoren: Mireille Venturelli (mireilleventurelli@bluewin.ch) und Giovanni Mascetti (giovannimascetti@sunrise.ch) oder an die Babylonia-Redaktion (babylonia@idea-ti.ch).