

# MOVE IT!

*Mobilität spielend entdecken*

**Interaktives Spiel zur Stärkung des Bewusstseins  
für vielfältige Mobilitätsbedürfnisse**



Co-funded by the  
European Union



Stand 2024

**POINT &**

# MOVE IT! – *Mobilität spielend entdecken*

**MOVE IT!** ist ein interaktives Spiel mit dem Ziel, das Bewusstsein für die Vielfalt von Lebensrealitäten und Bewegungsmustern in der täglichen Mobilität zu stärken. Dies fördert Empathie und das Verständnis für Vielfalt sowie die Herausforderungen verschiedener Zielgruppen.

Auf einem Brettspiel schlüpfen Schüler\_innen dafür in die Rollen von:

- Familien
- Älteren Personen
- Menschen mit Behinderungen
- und vielen mehr.



**Move it!**

*Mobilität spielend entdecken*





## WAS

**Interaktives Spiel** zum Entdecken von Bedürfnissen verschiedener Zielgruppen inkl Einführung ins Thema Mobilität und gemeinsame Reflexion



## WER

**Für Gruppen** ab 4 bis zu 16 Kinder pro Spiel inkl. Spielleitung, Alter ab 12 Jahren



## WIE

**1-2 Stunden Spielzeit** mit lebensgroßen Spielfeld oder klassischen Brettspiel für Drinnen und Draußen.



# *Einsatzmöglichkeiten* von **MOVE IT!** um vielfältige Mobilität zu erkunden

Das Spiel bietet eine innovative und unterhaltsame Möglichkeit, Mobilitätsmuster und -bedürfnisse auf spielerische Weise besser zu verstehen.



## **Bewusstseinsbildung**

zu Bewegungsmuster und Bedürfnissen von Zielgruppen wie Jugendliche, Frauen, Familien oder älteren Personen



## **Flexibler Einsatz**

in Schulstunden  
Themenwochen,  
und Schulfesten in  
Innen- und Außenbereichen



## **Adaptierbare Spielhalte**

angepasst an  
Fokusthemen im Rahmen  
des Unterrichts mit  
Spezial-Spielsets  
auf Nachfrage



# Bewegende Aspekte aus dem Spiel

- **Über 30 Mobilitätsrealitäten** erkunden mit interaktiven Spielkarten.
- **Vielfältige Rollen** übernehmen durch neue Perspektive von Menschen mit Migrationshintergrund, Ältere bis zu Menschen mit Behinderungen.
- **Hindernisse und Möglichkeiten verstehen** und innovative Lösungen nutzen.

**Vorgespräch unbedingt notwendig.** Das Spielniveau wird den Spielenden angepasst.



# Interaktives Entdecken von Mobilitätsrealitäten

## Eintauchen der Spielenden in diverse Rollen von Zielgruppen durch Aktionskarten

- **Impulskarten** – bei denen die Spielenden spezifische Handlungen oder Bewegungen erwarten.
- **Erzählkarten** – bei denen persönliche Erfahrungen von den Spielenden geteilt werden.
- **Ideenkarten** – bei denen die Phantasie und Innovationskraft der Spielenden herausgefordert werden.



### Beispiel:

*Komfort ist ein sehr individuelles Gefühl, das für jede Person etwas anderes bedeuten kann. Erzähle was für dich Mobilität besonders angenehm macht und Frage eine weitere Person wie sie das sieht. Fahrt dann beide 1 Feld vor.*

# Bereit Mobilität von jung bis alt auf spielerische Weise zu entdecken?

Erkunde mit **MOVE IT!** die vielfältigen Aspekte der Mobilität interaktiv und spielerisch!

**Kontaktiere uns**, um das Spiel in deinem Unterricht zu integrieren und so Kindern Mobilität näher bringst.



**Tanja Punz**  
**Projektmanagerin**

[tanja@pointand.eu](mailto:tanja@pointand.eu)  
[www.pointand.eu](http://www.pointand.eu)

