



Schlange & Leiter

Die Geschichte der Europäischen Integration

DIY-Bauanleitung für ein begehbares Bodenspiel zum Schuleinsatz

Lernziele · Materialliste · Bauschritte · Bastelschablonen · Spielablauf · Ereignis-Übersicht

Diese Anleitung richtet sich an Lehrkräfte, die das Spiel gemeinsam mit ihrer Klasse nachbauen möchten. Alle Maße sind auf ein Spielfeld von 1951 bis 2026 (8 Spalten × 10 Zeilen) ausgelegt und wurden am Original nachgemessen.

Sächsische Landeszentrale für politische Bildung · www.slpb.de

Lernziele auf einen Blick

- Wichtige Meilensteine der europäischen Integration von 1951 bis heute kennenlernen.
- Historische Ereignisse eigenständig recherchieren, einordnen und in ihrer Bedeutung bewerten.
- Argumente abwägen: War ein Ereignis Fortschritt oder Rückschritt für die europäische Integration? – und die eigene Position vor der Klasse begründen.
- Eigene Meinungsbildung und Urteilsfähigkeit stärken.
- Kooperatives Arbeiten in Kleingruppen und gemeinsames Aushandeln von Entscheidungen.
- Spielerischer, niedrigschwelliger Zugang zu einem komplexen Thema der politischen Bildung.

Maße auf einen Blick

Spielfeld (ein Jahres-Feld)	24 cm breit × 28 cm hoch
Spielplan gesamt	8 Spalten × 10 Zeilen = 80 Felder
Schlange (Pappe)	50 cm lang
Leiter (Pappe)	70 cm lang, ca. 9 cm breit, 12 Sprossen
Start / Ziel	1951 (Start) → aktuelles Jahr, z. B. 2026 (Ziel)

1 · Materialliste

Material	Wofür	Wo bekommen
Weißer Plane / Malervlies (ca. 3–4 m × 2–3 m)	Spielfeld-Untergrund	Baumarkt
Wasserfester Permanentmarker, nur SCHWARZ	Rahmen, Zahlen, Ereignistexte – bewusst farbneutral	Schreibwaren / Baumarkt
Stabile Pappe (z. B. Umzugskartons)	Material für Schlangen & Leitern	Baumarkt / Supermarkt
Bastelfarben, Filzstifte oder Buntstifte (neutrale Farbtöne)	Schlangen & Leitern bemalen	Schreibwaren
Schere oder Cuttermesser + Unterlage	Schlangen & Leitern ausschneiden	–
Langes Lineal, Zollstock oder Richtscheit	Gerade Linien vorzeichnen	Baumarkt
Bleistift oder Schneiderkreide	Raster vorzeichnen (radierbar)	Schreibwaren
Kreppband	Linien abkleben für saubere Kanten	Baumarkt
Beschwerungen (Steine, Tape)	Plane beim Malen fixieren	–
Würfel (großer Schaumwürfel)	Fortbewegung	Spielwarenladen / online
6 Spielfiguren empfohlen (oder DIY)	Je eine Figur pro Team	Spielwarenladen / selbst basteln
Klarlack-/Fixierspray (optional)	Haltbarkeit bei Mehrfachnutzung	Baumarkt
A3-Drucker oder Copyshop	Ausdruck der Bastelschablonen (Abschnitt 3)	Schule / Copyshop

2 · Schritt-für-Schritt-Bauanleitung

1

Plane vorbereiten

Glatt auslegen (drinnen auf dem Boden oder draußen auf dem Schulhof), Ecken mit Tape oder Steinen fixieren, damit sie beim Zeichnen nicht verrutscht.

2

Raster vorzeichnen

Mit Bleistift/Kreide ein Raster aus 8 Spalten × 10 Zeilen (= 80 Felder) anlegen. Jedes Feld: 24 cm breit × 28 cm hoch.

3

Linien fixieren – nur Schwarz

Rasterlinien mit Lineal und schwarzem Edding sauber nachziehen. Für gerade Linien vorher mit Kreppband abkleben. Wichtig: Auf der Plane wird ausschließlich schwarz gearbeitet – keine Farbcodierung von „gut“ oder „schlecht“, damit die Bewertung bei den Spielerinnen und Spielern bleibt.

4

Jahreszahlen eintragen

Im Schlangenlinien-Muster (Boustrophedon): unterste Zeile bei 1951 (Start) beginnend von rechts nach links, zweite Zeile von links nach rechts, und so weiter abwechselnd bis zum aktuellen Jahr oben. So entsteht ein durchgehender Zickzack-Pfad über das ganze Spielfeld.

5

Ereignisse eintragen

Nicht in jedes Feld ein Ereignis schreiben – bewusst Lücken lassen (siehe Tabelle Abschnitt 5), damit das Spiel spielbar bleibt und Raum für Diskussion entsteht. Nur schwarzer Edding, reiner Fließtext ohne Wertung.

6

Schlangen & Leitern separat aus Pappe basteln

Mit den Schablonen aus Abschnitt 3 auf Pappe übertragen, mit neutralen Farben bemalen und ausschneiden. Diese Teile werden erst während des Spiels von den Teams passend hingelegt (siehe Abschnitt 4).

7

Start- und Zielfeld markieren

Start = 1951 (Gründung EGKS), Ziel = aktuelles Jahr.

8

Trocknen lassen & versiegeln

Plane und Pappteile trocknen lassen; bei intensiver/wiederholter Nutzung optional mit Klarlack oder Fixierspray behandeln.

9

Spielmaterial ergänzen

Würfel, 6 Spielfiguren und die ausgeschnittenen Schlangen/Leitern bereitlegen, Spielregeln (Abschnitt 4) laminieren und neben das Feld legen.

3 · Bastelschablonen: Schlange & Leiter

Im Lieferumfang dieser Anleitung liegen zwei separate PDF-Dateien mit Schnittvorlagen in Originalgröße: **schablone_schlange.pdf** (50 cm) und **schablone_leiter.pdf** (70 cm). Beide sind im A3-Format angelegt und auf jeweils zwei Seiten aufgeteilt, die zusammengeklebt werden.

So funktioniert's:

1. Beide PDFs auf A3 und OHNE Skalierung drucken – Druckereinstellung „Tatsächliche Größe“ / „100 %“, NICHT „An Seite anpassen“. Alternativ im Copyshop auf A3 ausdrucken lassen.
2. Auf der ersten Seite befindet sich ein 10-cm-Prüfbalken – nachmessen, ob er wirklich genau 10 cm lang ist. Falls nicht, Druckeinstellung korrigieren.
3. Beide Seiten anhand der Beschriftung (Reihe/Spalte) in der richtigen Reihenfolge auslegen und an den gestrichelten Linien überlappend zusammenkleben.
4. Zusammengeklebte Vorlage auf die Pappe legen, Kontur mit Bleistift übertragen, ausschneiden.
5. Vorlage kann mehrfach verwendet werden – gut für mehrere Schlangen/Leitern in unterschiedlichen Längen.

Tipp: Die Leiter besteht im Grunde aus zwei geraden Holmen (70×1 cm) und 12 Sprossen ($6 \times 1,2$ cm) – diese lassen sich bei Bedarf auch direkt mit Lineal und Schere ohne Vorlage zuschneiden. Die Schlange braucht wegen der Kurvenform und des schmalen, länglichen Kopfes eher die Schablone.

4 · Spielablauf & Regeln

Zwei Varianten für den Klasseneinsatz

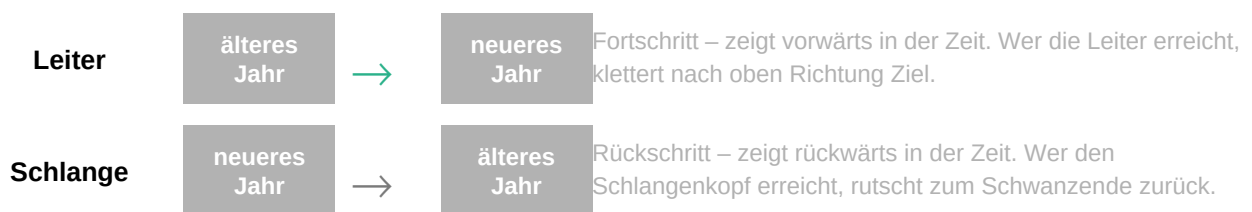
- **Variante A – Klassenweise nacheinander:** Immer nur ein Teil der Klasse spielt eine Runde. Diese Gruppe bespricht gemeinsam alle Zuordnungsentscheidungen (Schlange oder Leiter) und baut so den kompletten Spielaufbau ab. Anschließend ist die nächste Gruppe an der Reihe.
- **Variante B – In kleinen Teams gleichzeitig:** Die Klasse wird in mehrere kleine Teams aufgeteilt, die parallel mitentscheiden und anschließend gemeinsam gegeneinander spielen (so wie im Folgenden beschrieben).

Schritt 1 – Teams bilden

Die Klasse teilt sich in kleine Teams auf (empfohlen: 6 Teams à 3–5 Schülerinnen und Schüler, je nach Klassengröße). Jedes Team bekommt eine Spielfigur.

Schritt 2 – Ereignisse zuordnen: Schlange oder Leiter?

Bevor gewürfelt wird, entscheiden die Teams zu jedem beschrifteten Ereignisfeld, ob es die europäische Integration eher **zurückgeworfen** (Schlange) oder **vorangebracht** (Leiter) hat, und legen die passende Pappfigur an das Feld:



Die Klasse kann alle Ereignisse gemeinsam diskutieren – oder die Arbeit wird aufgeteilt, damit es schneller geht und jedes Team sich intensiv mit „seinen“ Jahrzehnten beschäftigt, z. B.:

Team	Zuständig für Jahrzehnte
Team 1	1950er / 1960er Jahre
Team 2	1970er / 1980er Jahre
Team 3	1990er Jahre
Team 4	2000er Jahre
Team 5	2010er Jahre
Team 6	2020er Jahre

(Vorschlag – frei anpassbar an Teamanzahl und Anzahl der beschrifteten Felder.)

Ereignisse recherchieren

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren die Hintergründe zu „ihren“ Ereignissen selbst (Internet, Bücher, die Ereignis-Übersicht in Abschnitt 5 als Ausgangspunkt) und begründen vor der Klasse kurz, warum sie sich für Schlange oder Leiter entschieden haben. Bei wenig Zeit können Lehrkräfte im Vorfeld kleine Infokärtchen mit den wichtigsten Fakten zu den Ereignissen vorbereiten und austeilen.

Schritt 3 – Spielphase

Erst wenn alle Schlangen und Leitern platziert sind, beginnt das Würfeln. Reihum würfelt jedes Team und zieht seine Spielfigur die entsprechende Anzahl Felder vor. Landet ein Team auf einem Schlangenkopf, rutscht es bis zum Schwanzende zurück; landet es am unteren Ende einer Leiter, klettert es bis zum oberen Ende nach vorn.

Sieg:

Das erste Team, das das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Das Zielfeld ist immer das aktuelle Jahr – aktuell also 2026. Die Pläne lässt sich Jahr für Jahr einfach um ein weiteres Feld verlängern, damit das Spiel „mitwächst“.

Kurzregeln zum Laminieren

*Ein Würfel, ein Feld – das Spiel beginnt,
Europa läuft ... mal gegen, mal mit dem Wind.*

*Leiter bringt dich weiter:
Hast du ein gutes Feld entdeckt, wirst du vom Fortschritt hochgeweckt.
Frieden, Freiheit, neue Ideen – da darfst du gleich nach vorne gehen!*

*Doch Vorsicht vor der Schlange:
Triffst du ein Feld mit Rückschritt drin, geht's leider wieder rückwärts hin.
Grenzen dicht, Streit ohne Ziel – das kostet Zeit im EU-Spiel!*

*Doch zuerst seid ihr gefragt:
Wo ging's voran, wo lief's verquer? Legt Schlange oder Leiter, das fällt euch schwer?
Diskutiert, recherchiert, entscheidet mit Sinn: Was bringt die EU voran, was wirft sie zurück hin?*

5 · Ereignis-Übersicht

Vollständige, korrigierte Liste aller beschrifteten Felder (1951–2023). Nicht aufgeführte Jahre – auch das aktuelle Jahr – sind bewusst frei gelassen: Das gehört zum Spielkonzept und lässt Raum für eigene Recherche der Schülerinnen und Schüler zu aktuellen Ereignissen.

Jahr	Ereignis
1951	EGKS gegründet – Kohle & Stahl nicht mehr für Krieg, sondern für Handel
1954	Europäische Verteidigungsgemeinschaft scheitert
1957	Römische Verträge – EWG: gemeinsame Wirtschaft statt Nationalrivalitäten
1965	Frankreichs Blockade wegen der Einführung von Mehrheitsentscheidungen – beendet durch Luxemburger Kompromiss
1973	Erste Erweiterung: Dänemark, UK, Irland schließen sich an
1979	Direktwahl des EU-Parlaments
1985	Schengen-Abkommen – freies Reisen in Europa beginnt
1986	Erasmus-Programm startet – Europas Studenten gehen auf Tour
1992	Dänemark lehnt im ersten Referendum den Maastricht-Vertrag ab – Vertrauen in Europa wackelt
1993	Binnenmarkt vollendet – Grenzen offen für Menschen, Waren, Geld, Ideen
1999	Korruptionsskandal erschüttert die EU-Spitze
2002	€ – 12 Länder führen Euro als gemeinsame Währung ein
2004	Osterweiterung – 10 Länder treten bei: Europa wieder vereint
2005	Vision von EU-Verfassung scheitert an Bürgervotum – F + NL sagen Nein
2008	Schuldenkrise in der Eurozone spaltet Nord- und Südeuropa
2012	Friedensnobelpreis – EU wird als Friedensprojekt weltweit geehrt
2015	Uneinigkeit während der Flüchtlingskrise – Ungarn baut den ersten Grenzzaun
2016	BREXIT – die Briten stimmen für den EU-Austritt
2020	Green Deal – EU startet gemeinsamen Klimaschutz-Plan
2022	Ukraine erhält Beitrittsperspektive – Europa zeigt Solidarität
2023	Rechtsstaatlichkeit vs. Vetopolitik – Streit ums Geld: Ungarn & Polen blockieren den Haushalt

Tipp für den Schuleinsatz:

Die bewusst frei gelassenen Felder eignen sich hervorragend, um Schülerinnen und Schüler eigene Ereignisse recherchieren und ergänzen zu lassen – z. B. mit abwischbarem Folienstift auf laminierten Kärtchen, die auf die Plane gelegt werden. So bleibt das Spiel auch für künftige Jahrgänge und aktuelle Ereignisse erweiterbar.