

Rallye gegen Sozialabbau



Überlebensstrategien
im schwindenden Sozialstaat

Impressum:

Gießen im April 2026

Redaktion:

Martina Bodenmüller

<https://bunte-projekte.de>

im Auftrag des Bistum Mainz

Druck der Broschüre: Bistum Mainz



Fotos von

Thomas Herzog, René Seyfarth und Martina Bodenmüller
in Herbstein, Wetzlar und Gießen

Rallye gegen Sozialabbau – ein Spiel um Überlebensstrategien im schwindenden Sozialstaat

Im Kulturseminar in Herbstein entwickelten Erwerbslose 2025 ein Spiel gegen Sozialabbau und soziale Kälte. Das Spiel kann von lebenden Spielfiguren in Gruppen oder öffentlich gespielt werden.

Das Seminar wurde im Oktober 2025 von der Katholischen Betriebsseelsorge und Katholischen Erwachsenenbildung Oberhessen im Bistum Mainz zusammen mit dem Referat Wirtschaft - Arbeit - Soziales der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck und dem Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau veranstaltet und von Martina Bodenmüller und Holger Wilmesmeier geleitet.

Die Spielanleitung
und Materialien
zum Nachbauen
sind in dieser
Dokumentation
zu finden.



Um was gehts?

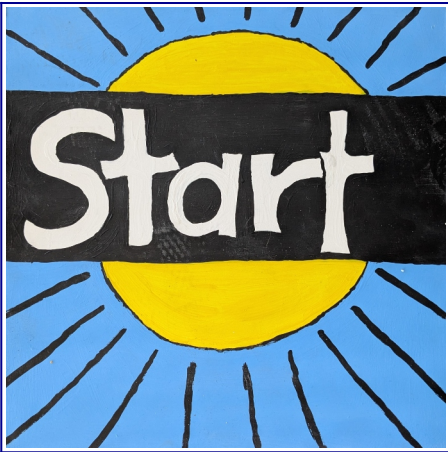


Mit unterschiedlicher Ausgangslage starten bis zu neun verschiedene Figuren ins Spiel. So beginnt zum Beispiel Herr Ausgesorgt, Politiker und Immobilienbesitzer mit 12 Talern Startgeld, Frau Alleskönner, eine engagierte Lehrerin mit 6 Talern, die Pflegedienst-Mitarbeiterin Frau Hungerlohn mit 3 Talern oder der obdachlose Herr Frei obdachlos mit nur einem Taler.

Im Spiel kommen sie dabei zu verschiedenen individuell gestalteten Spielfeldern, bei denen unterschiedliche Ereignisse vom Aktiengewinn bis zum Gefängnisaufenthalt lauern. Oder es wird eine der 30 Ereigniskarten gezogen, bei denen das Ereignis manchmal je nach Vermögen unterschiedliche Folgen haben kann.

Das Spiel macht erfahrbar, wie es ist, wenn dadurch Reiche immer reicher, Arme immer ärmer werden. Aber es gibt auch Glückspunkte zu gewinnen, zum Beispiel wenn Vermögen aufgeteilt wird oder jemand einem anderen hilft. Und es gibt auch eine Ausstiegsmöglichkeit: die Rentner*innen-Wohngemeinschaft, das Aussteigerdorf oder das Café-Kollektiv, die die Figuren an bestimmten Punkten wählen können.

Mach mit!



Starte als Spieler*in mit deinem persönlichen Startguthaben.

Selbst als Wohnungslose oder Empfänger*in von Grundsicherung kannst du mitmachen!

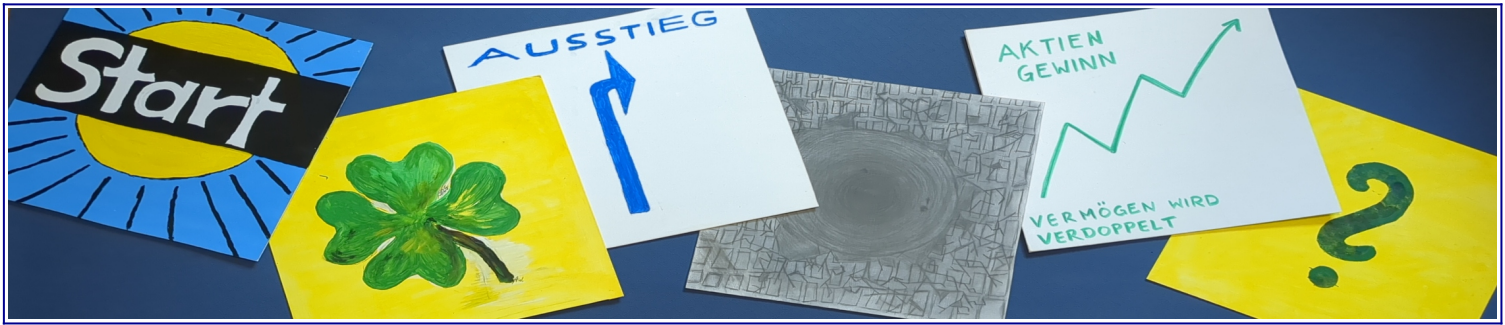
Würfle und gehe entsprechend Felder vor.

Lass dich von den Ereignisfeldern und -karten überraschen.

Nutze die Wahlmöglichkeiten, aber Achtung: oftmals sind sie abhängig von deinem Vermögen.

Wer zuerst ins Ziel kommt, hat gewonnen?





Das Material:

33 Quadratische Spielfelder:

5 Startfelder

11 neutrale weiße Felder

8 Ereignisfelder

1 Startfeld

1 Zielfeld

6 weitere Sonderfelder

1 Würfel, bei dem die „6“ durch ein „?“ ersetzt ist

9 Steckbriefe für Spieler*innen und Namensschilder

30 Ereigniskarten (plus 6 leere Karten für eigene Ideen)

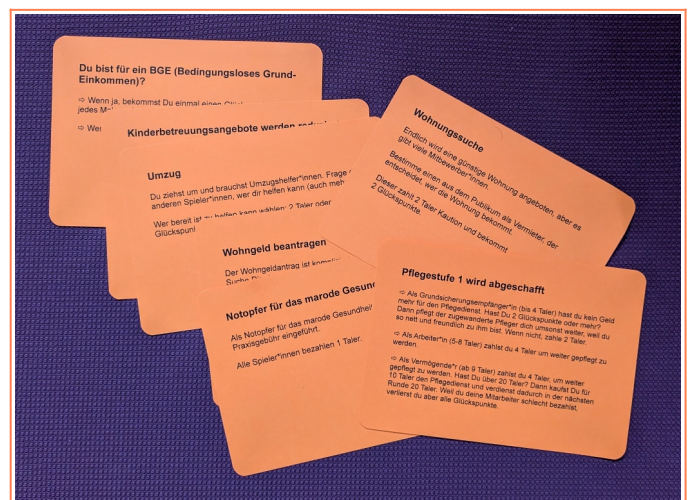
50 Geldstücke (goldene Pappscheiben) mit Pappschale

30 Glückspunkte (grüne Kleeblätter) mit Pappschale

9 durchsichtige Umhängebeutel

1 buntes Tuch für das Aussteigerfeld

4 Aktionsschilder für die Aussteigergruppe



Die Vorbereitung:



1. Die Spielfelder

Die Spielfelder werden auf dem Boden in einem Halb- bis Dreiviertelkreis ausgelegt. Das Publikum steht oder sitzt außen herum.

An den Anfang kommt das Startfeld, an das Ende das Feld „Ziel“. Dazwischen kann die Anordnung der Spielfelder frei gewählt werden.

Es müssen nicht alle Felder ausgelegt werden, je mehr Felder gelegt werden, desto länger dauert das Spiel. (Für den Beginn wird empfohlen, einige weiße und einige Ereignisfelder wegzulassen).

Die Felder 1-5 dienen als Startfelder für die Spieler*innen. Bei mehr Spieler*innen können weitere weiße Felder hierfür verwendet werden.

In die Mitte des Kreises kommt das bunte Tuch für das Aussteigerfeld. Auf das Tuch werden 10 Glückspunkte gelegt außerdem die vier Aktionsschilder (verdeckt).



2. Auswahl der Moderation

Das Moderationsteam besteht aus 2 bis 4 Personen, die vor Spielbeginn ausgewählt werden.

Eine Person ist der / die Spielleiter*in und hat die Aufgabe, den Spielverlauf zu kommentieren und z. B. darauf zu achten, wer dran ist oder aussetzen muss. Sie kann wie ein*e Showmaster*in auch inhaltliche Kommentare abgeben. Sie hat die Ereigniskarten und gibt sie aus. Diese Rolle kann auch auf zwei Personen verteilt werden.

Eine weitere Person zahlt Geld und Glückspunkte aus oder nimmt sie ein. Hierzu gehört ggf. auch die regelmäßige Auszahlung des Grundeinkommens, falls diese Karte gespielt wurde.

Sinnvoll ist es, eine weitere Person als Würfelwächter*in zu bestimmen. Nach dem Würfeln holt sie den Würfel zurück und gibt ihn der Spielfigur in die Hand, die als nächstes an der Reihe ist. Ansonsten muss die Spielfigur ihr Spielfeld verlassen und weiß vielleicht nicht mehr, wo sie vorher stand.



Spielverlauf

1. Die Spieler*innen

Zu Beginn werden die Spieler*innen ausgewählt. Aktuell gibt es 9 Charaktere von denen 5 bis 9 mitspielen können. Empfehlenswert ist der erste Durchgang mit 5 bis 7 Personen. Zu jeder Person gibt es einen kleinen Steckbrief.

Dabei können sich Personen freiwillig melden und dann eine Karte auswählen oder verdeckt ziehen oder die Moderator*innen lesen die Steckbriefe vor und fragen, wer Lust hat, diese Rolle zu spielen.



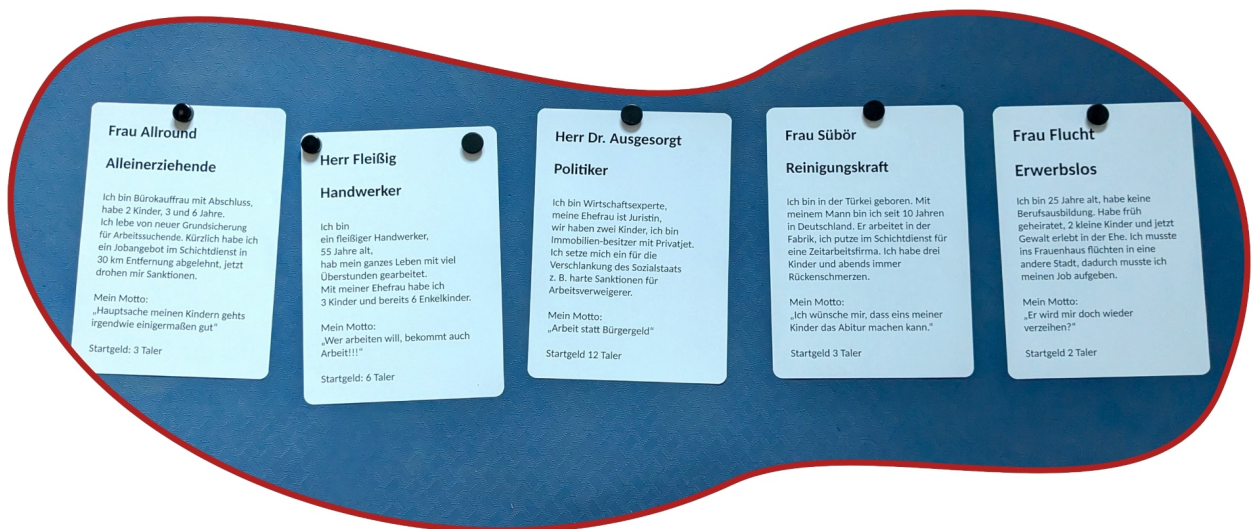
Es ist sinnvoll, dass nicht nur Arme mitspielen, sondern auch ein oder zwei reiche(re) Personen mit ins Spiel kommen.

Die Moderation begrüßt die Spieler*innen einzeln mit ihrem Namen und weist ihnen ein Startfeld (1-5) zu. Spielen mehr als 5 Personen mit, werden weitere weiße Felder als Startfelder hinzugenommen.

Die Spielfigur stellt sich auf ihr Startfeld und verliest laut ihren Steckbrief. Das Moderationsteam stattet die Person mit ihrem Namensschild, einem Beutel und dem persönlichen Startgeld (Goldtaler) aus, das im Steckbrief vermerkt ist.



In den Beutel kommen außerdem 1 bis 3 grüne Glückspunkte pro Person. Die Moderation oder das Publikum legen fest, wie viele Glückspunkte verteilt werden, aber alle bekommen gleich viele.

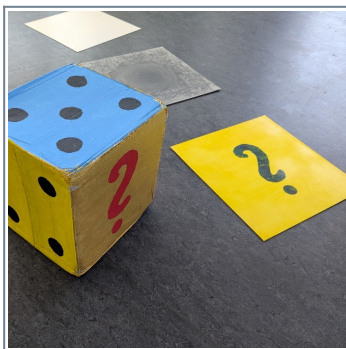
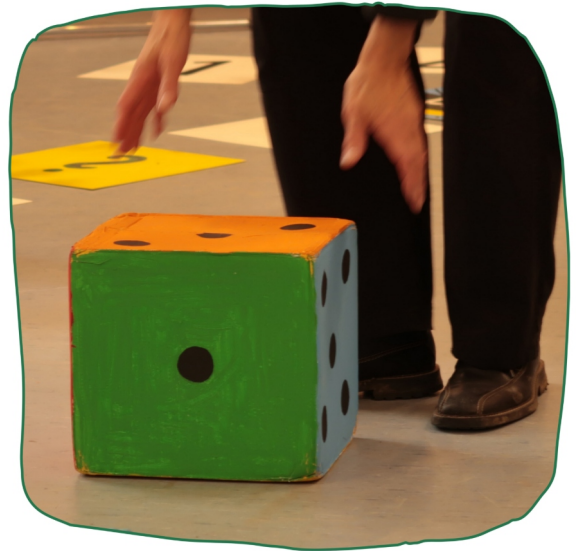


Die Zahl auf dem Startfeld bestimmt die Reihenfolge für das Würfeln. Für die Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, die Steckbriefe in der Würfelreihenfolge an eine Moderationswand zu pinnen.

2. Würfeln und Spielfelder

Die erste Figur würfelt. Sie geht die entsprechende Augenzahl (1-5) vor. Wird ein „?“ gewürfelt, so bleibt die Figur am Platz und zieht die Spielfigur eine Ereigniskarte (siehe Fragezeichen).

Falls das Feld besetzt ist, darf sie auf das nächste freie Feld vorrücken. Ist auf dem Feld, auf das sie zu stehen kommt, ein Ereignis aufgezeichnet, so tritt dieses ein:



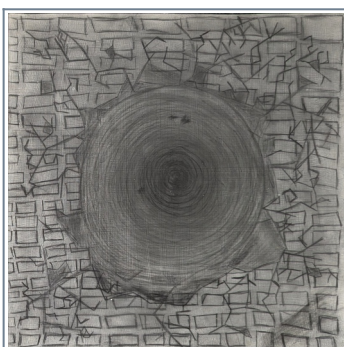
Das Fragezeichen / Ereignisfeld

Die Spielfigur zieht eine Ereigniskarte. Die Spielfigur liest die komplette Karte vor und befolgt die Anweisungen auf der Karte, die für sie zutrifft. Bei manchen Karten können oder müssen Mitspielende oder das Publikum aktiv werden.



Das Kleeblatt

Die Spielfigur bekommt einen Glückspunkt.



Das Loch

Die Spielfigur „fällt in ein Loch“ und muss zurück zum Start.



Der Geistesblitz

Die Spielfigur erhält 10 Taler für eine neue Erfindung.



Das Gefängnis

Die Spielfigur setzt eine Runde aus. Im Gefängnis können sich mehrere Personen aufhalten.



Aktiengewinn /-verlust

Das Aktienfeld hat einer Vorder- und Rückseite. Wer darauf kommt, hat die Chance, durch den Wurf des Spielfeldes sein Vermögen zu verdoppeln mit dem Risiko alles zu verlieren. Die Figur hat keine Wahl, sie muss spielen. Sie wirft das Spielfeld in die Höhe. Landet es auf Gewinn, wird ihr Vermögen verdoppelt, landet es auf Verlust, verliert sie alles.



Der Ausstieg

Die Spielfigur hat die Chance, ins Aussteigerdorf zu wechseln. Hierzu nähere Infos auf der folgenden Seite.

4. Ausstiegsmöglichkeit

Wer das Feld „Ausstieg“ betritt oder auf einer Ereigniskarte oder durch eine Einladung die Möglichkeit dazu bekommt, hat nun die Wahl, aus dem Spiel auszusteigen und ein alternatives Leben zu wählen.

Dazu verliert die Moderation (zumindest beim 1. Aussteiger) die Info-Karte „Aussteiger-Fläche“.

Die Spielfigur begibt sich dazu auf das bunte Tuch in der Mitte und wird in Zukunft nicht mehr würfeln. Sie leert ihren Beutel und gibt Geld und Glückspunkte in die Mitte. Wenn sie an der Reihe ist, kann sie folgende Aktionen machen:

- ⇒ Einladung: Jemanden einladen, ins Aussteigerdorf zu kommen (1 Einladung pro Person und Runde möglich, die eingeladene Person kann annehmen oder ablehnen)
- ⇒ Spenden sammeln (die Aussteiger*innen geben einen Glückspunkt für eine Spende egal in welcher Höhe)
- ⇒ Hoffest: Einladung und veganes Büffet für alle, die weniger als 6 Taler besitzen im Wert von 1 Taler (jeder Eingeladene bekommt 1 Taler)
- ⇒ Rückzug: sie verlässt das Aussteigerdorf und beginnt ohne Geld aber mit 2 Glückspunkten wieder bei Start.

Sie hebt hierzu das passende Schild hoch und startet damit ihre Aktion.



Das Spielende

Wenn eine Person das Zielfeld erreicht, endet das Spiel.

Die Moderation fragt: wie geht es Dir jetzt? Anschließend werden die anderen gefragt. Das Spiel lädt zur Diskussion darüber ein, was „Gewinnen“ hier eigentlich bedeutet.

Mögliche Fragen:

Wer ist der wirklichen Gewinner?

Der erste im Ziel (mit viel oder wenig Geld?)

Der mit den meisten Glückspunkten?

Die Menschen im Aussteigerdorf?

Welche Aktionen haben gut getan?

Was war frustrierend?

Wer hat sich hochgearbeitet und / oder alles verloren?

Wie hat sich das Grundeinkommen ausgewirkt?

Stimmt es, dass...? Wie sieht tatsächlich die Gesetzeslage aus und was ist Satire?

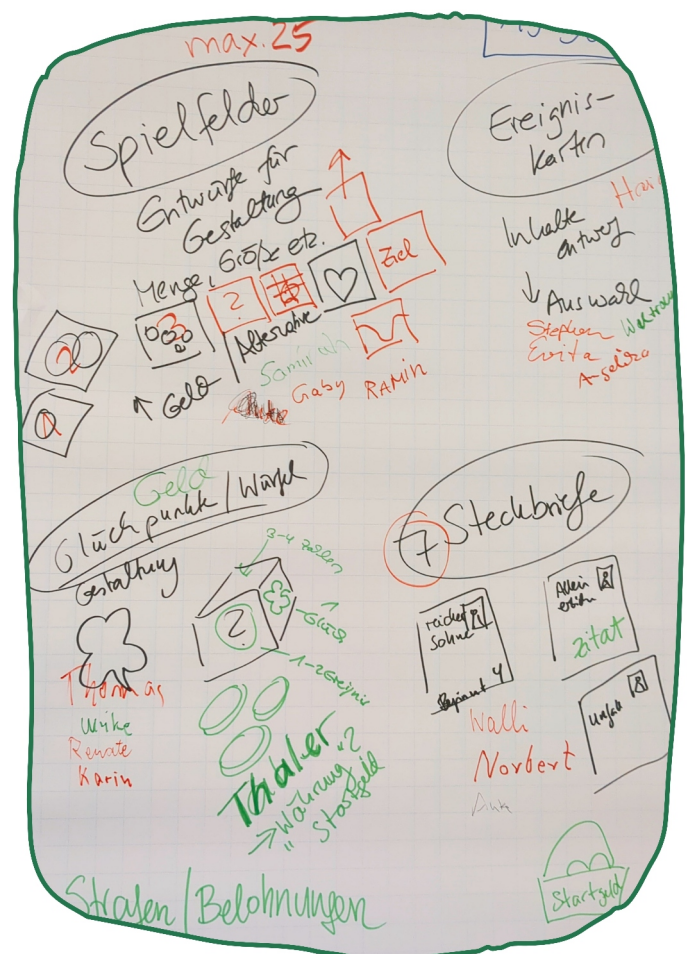


Flexibel und kreativ



Das Spiel kann immer wieder unterschiedlich gespielt werden. Die Spielfelder können neu angeordnet oder verändert werden. Dadurch verändert sich der Spielverlauf. Auch die Auswahl der Spieler*innen-Rollen verändert den Verlauf.

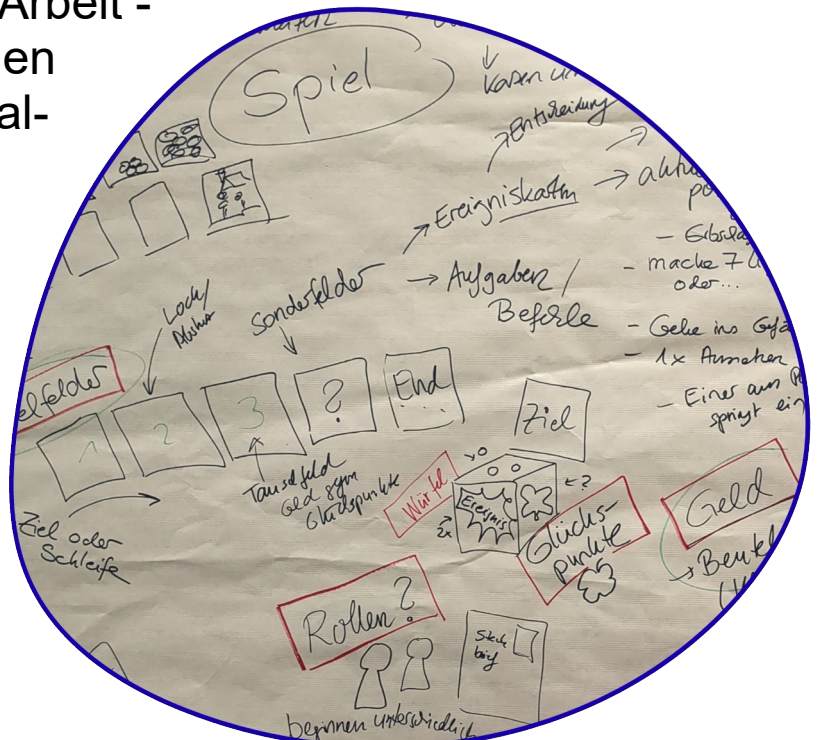
Das Spiel kann aber auch beliebig umgestalten und erweitert werden. Es können neue Figuren und Ereignisse dazu kommen, hierfür sind leere Karten vorbereitet. Spannend ist zu sehen, was für unterschiedliche Spielverläufe sich entwickeln, wenn die Bedingungen verändert werden.



Wie das Spiel entstand



Im Kulturseminar in Herbstein, das im Oktober 2025 von der Katholischen Betriebsseelsorge und Katholischen Erwachsenenbildung Oberhessen im Bistum Mainz zusammen mit dem Referat Wirtschaft - Arbeit - Soziales der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck und dem Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau veranstaltet wurde, entwarfen Erwerbslose ein Planspiel gegen Sozialabbau und soziale Kälte.



Unter der Leitung von Martina Bodenmüller (Diplom-Pädagogin und Kunsttherapeutin aus Gießen) und Holger Wilmesmeier (Kunstpädagoge aus Mainz) entwickelten und gestalteten sie Spielverlauf und Regeln, Ereigniskarten und Charaktere und führten das Spiel in einer öffentlichen Präsentation am Ende des Seminars auf.



Hintergrund waren die aktuellen und geplanten Kürzungen und Einsparungen im sozialen Bereich, die die betroffenen Menschen oft wie Spielfiguren erscheinen lassen: da soll die Lohnfortzahlung für Krankheitstage gestrichen werden, Erwerbslosen werden die Leistungen gekürzt, Rentner*innen werden zum Weiterarbeiten angehalten, die Pflegestufe 1 soll entfallen und sozialen Einrichtungen bekommen keine Förderungen mehr.

Von allen Kürzungen sind insbesondere jene Menschen betroffen, die ohnehin schon am Existenzminimum leben: Erwerbslose, Menschen im Niedriglohn, Rentner*innen in der Grundsicherung.

Im Seminar wurden zunächst die aktuellen und geplanten Änderungen diskutiert. Wen betreffen sie und welche Folgen sind abzusehen? Die Teilnehmenden berichteten von ihren alltäglichen Erfahrungen, zum Beispiel von komplizierter werdenden Antragsstellung auf Ämtern oder von miserablen Arbeitsbedingungen in Niedriglohnjobs.



Sie berichteten auch von der Schwierigkeit, eine bezahlbare Wohnung zu finden, von Angst vor Sanktionen im Jobcenter oder den langen Wartezeiten auf eine Behandlung beim Facharzt. Aber es wurde auch über Bewältigungsstrategien berichtet und es wurden Hilfsmöglichkeiten ausgetauscht.

Davon ausgehend entwickelten die Teilnehmende eine Rallye, die von echten Menschen durchlaufen wird. Gemeinsam wurde ein Grundkonzept erarbeitet, danach wurden in Arbeitsgruppen die einzelnen Elemente entworfen: Ereigniskarten wurden konzipiert, Spielfelder kunstvoll gestaltet, Geld und Glückstaler ausgeschnitten und bemalt, ein Würfel gebaut und Steckbriefe für verschiedene Rollen entwickelt.



Das Spiel vermittelt einerseits die teilweise drastischen Folgen des Sozialabbaus für die Ärmsten, aber zeigt auch, wie schnell auch ein Handwerker oder eine Lehrerin „abstürzen“ kann und plötzlich mittellos ist. Es soll auch deutlich machen: eine gute soziale Absicherung ist keine „Hängematte“, in der sich einzelne „ausruhen“, sondern sie nützt allen! Die Folgen von Kürzungen und Sanktionen, aber auch von fiktiven positiven Veränderungen wie zum Beispiel die Auszahlung eines Grundeinkommens, werden im Spiel direkt erfahrbar.

Und es ist gleichzeitig ein Lernspiel geworden für soziales Handeln. Indem sich die Spieler*innen in die Rollen hineinversetzen, erleben sie direkt die positiven Wirkungen des Teilens und Helfens für sich und andere.



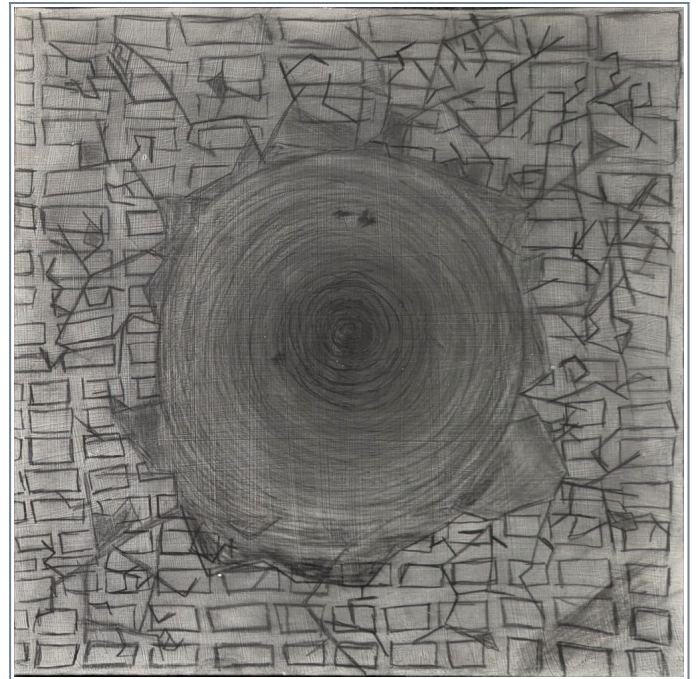
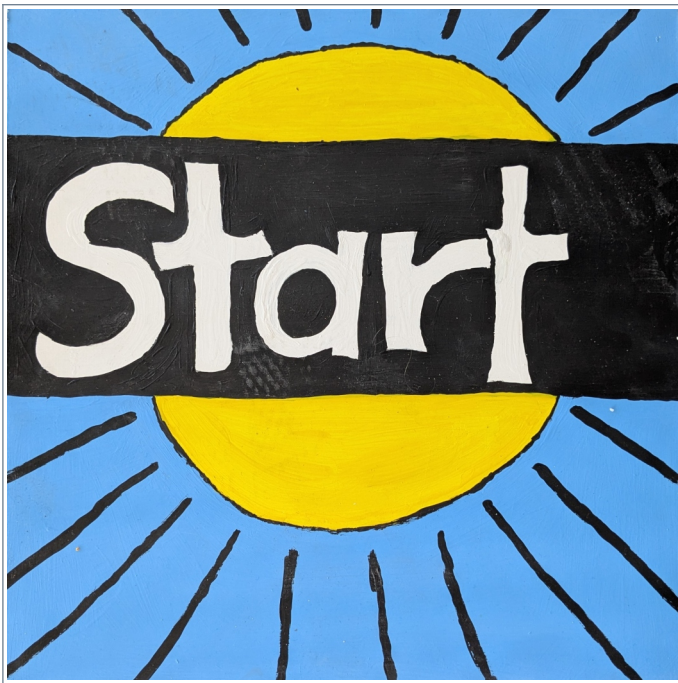
Zum Abschluss wurde die Rallye im Rahmen einer Präsentation am letzten Seminartag vor Presse und Gästen aufgeführt und zur Diskussion gestellt. Richard Kunkel, katholische Betriebsseelsorge Oberhessen, eröffnete die Veranstaltung, an der geladene Gäste und spontane Besucher*innen teilnahmen. Die Veranstaltung war außerdem Teil der bundesweiten dezentralen Aktionswoche „Herbst der Gegenwehr - Sozialabbau verhindern!“ des bundesweiten Bündnis „Auf-Recht bestehen“.

Das Spiel wurde in der Folgezeit in verschiedenen Arbeitsloseninitiativen gespielt und aufgeführt, so zum Beispiel im Januar 2026 in Gießen und im April 2026 in Wetzlar. Die Gruppen diskutierten Spielverlauf und -mechanik und entwarfen noch einen weiteren Spielcharakter, weitere Ereigniskarten und Aktionsmöglichkeiten. Auch sie sind in diese Spielanleitung eingeflossen.



Materialien zum Nachbauen

1. Spielfelder und Startflächen
2. Aktionskarten für die Ausstiegsfläche
3. Ereigniskarten
4. Spieler*innen-Rollen und Namensschilder
5. Anregungen für Beutel, Geld, Glückspunkte und Würfel



1x aussetzen



Gefängnis →



AUSSTIEG



AUSSTIEG



AKTIEN
GEWINN



VERMÖGEN WIRD
VERDOPPELT

AKTIEN
VERLUST



ALLES
VERLOREN

Startflächen:

Es empfiehlt sich, Startflächen auszulegen, auf denen die Spielfiguren vor dem Start zum Stehen kommen. Es können aber auch A4 Plakate sein, die an eine Pinnwand gehängt werden.

Beispiele:



Aussteiger*innen-Fläche

für alle, die die Nase voll haben vom Kapitalismus:

Mehrgenerationenhaus, Bauwagenplatz, Café-Kollektiv oder was auch immer ... hier kannst du mit anderen zusammen leben und dem Arbeits- und Konsumzwang entgehen.

Alle werfen ihr Geld zusammen.
Und das beste: es gibt kostenlos Glückspunkte.

Du läufst nicht mehr weiter, sondern bleibst hier und hast folgende Aktionsmöglichkeiten, wenn du an der Reihe bist:

⇒ **Einladung:** wenn du dran bist, kannst du einen Menschen einladen, mit in die Gemeinschaft zu kommen.

⇒ **Spenden sammeln:** Frage Spieler*innen nach einer Spende und gib ihnen dafür einen Glückspunkt.

⇒ **Hoffest:** Eine Einladung zum Hoffest mit veganem Büffet. Eingeladen sind alle, die weniger als 6 Taler haben. Alle Eingeladenen bekommen 1 Taler.

⇒ **Rückzug:** Genug vom Aussteigerleben? Du ziehst dich aus dem Aussteigerdorf zurück und versuchst es wieder in der Gesellschaft. Ohne Geld aber mit 2 Glückspunkten. Beginne bei Start.

Einladung

Spende

Hoffest

Rückzug

Krankenhausentlassung

Du hast Glück und wirst nach einer Operation durch einen Ehrenamtlichen abgeholt.

Du bekommst 1 Glückspunkt.

Rentenbeginn: Du gehst nach vielen anstrengenden Arbeitsjahren in Rente

⇒ Als Grundsicherungsempfänger (bis 4 Taler) wird die Rente mit der Sozialhilfe verrechnet. 1 Runde aussetzen für die Wartezeit auf dem Amt. **Oder:** wenn du mehr als 2 Glückspunkte hast, kannst du aussteigen und in eine Rentner*innen-WG ziehen. Begib dich dann auf die Ausstiegsfläche.

⇒ Als Arbeiter*in (5-8 Taler) bekommst du keine ergänzende Grundsicherung, aber es reicht dennoch nicht für die Miete. Du nimmst einen Minijob zum Mindestlohn an: du erhältst 1 Taler.

⇒ Als Vermögende*r (ab 9 Taler) bekommst du 10 Taler steuerfrei.

Du erbst 20 Taler

⇒ Als Grundsicherungsempfänger (bis 4 Taler) musst du dein Geerbtes verbrauchen, bis du wieder Grundsicherung beantragen kannst. Du gibst die 20 Taler direkt wieder ab, erhältst also nichts.

⇒ Als Arbeiter*in (5-8 Taler) zahlst Du 25 % Steuern. Du kannst 15 Taler behalten.

⇒ Als vermögendes Enkelkind eines Firmenbesitzers (ab 9 Taler) bleibst du steuerfrei und bekommst die 20 Taler ohne Abzug. Weil du deiner verarmten Schwester nichts abgibst, verlierst du 2 Glückspunkte.

Du hast einen wichtigen Termin verpasst

⇒ Als Grundsicherungsempfänger (bis 4 Taler) hast du den Termin im Jobcenter verpasst und wirst sanktioniert. Du bekommst 30% Abzug (gibt 2 Taler ab).

⇒ Als Arbeiter*in (5-8 Taler) musst du einen neuen Termin machen. 1 Runde aussetzen

⇒ Als Vermögende*r (ab 9 Taler) kümmert sich dein Steuerberater darum (er kann noch 5 Taler herausschlagen, ziehe 5 Taler ein)

Du gerätst in bessere Gesellschaft

Tausche deine Position und deinen Geldbeutel mit dem Reichsten.

Wenn Du selbst der Reichste bist, passiert nichts.

Oder Du kannst mit dem Ärmsten tauschen und dafür 2 Glückspunkte erhalten.

Wichteln auf der Weihnachtsfeier

Tausche deinen Geldbeutel mit einer anderen Person deiner Wahl.

Du kannst zusätzlich das Geld in euren beiden Beuteln gleichmäßig auf euch beide verteilen und dadurch auch noch einen Glückspunkt bekommen.

Pflegestufe 1 wird abgeschafft

⇒ Als Grundsicherungsempfänger*in (bis 4 Taler) hast du kein Geld mehr für den Pflegedienst. Hast Du 2 Glückspunkte oder mehr? Dann pflegt der zugewanderte Pfleger dich umsonst weiter, weil du so nett und freundlich zu ihm bist. Wenn nicht, zahle 2 Taler.

⇒ Als Arbeiter*in (5-8 Taler) zahlst du 4 Taler um weiter gepflegt zu werden.

⇒ Als Vermögende*r (ab 9 Taler) zahlst du 4 Taler, um weiter gepflegt zu werden. Hast Du über 20 Taler? Dann kaufst Du für 10 Taler den Pflegedienst und verdienst dadurch in der nächsten Runde 20 Taler. Weil du deine Mitarbeiter schlecht bezahlst, verlierst du aber alle Glückspunkte.

Neugründung eines Mehrgenerationenhauses in Deiner Stadt

Hast Du zwei Glückspunkte oder mehr?
Dann war deine Bewerbung erfolgreich.

Du kannst aussteigen, wenn Du willst.
Begib dich auf die Ausstiegs-Fläche.

Du bist pflegebedürftig, aber deine Pflegerin wurde abgeschoben

Zahle 3 Taler oder frage andere Spieler*innen ob sie dir helfen. Wenn jemand bereit ist, dir zu helfen, musst du nichts bezahlen. Der / die Helfer*in bekommt einen Glückspunkt.

Du engagierst dich ehrenamtlich für Wohnungslose

Du bekommst 2 Taler als Aufwandsentschädigung und einen Glückspunkt.

Notopfer für das marode Gesundheitssystem

Als Notopfer für das marode Gesundheitssystem wird eine Praxisgebühr eingeführt.

Alle Spieler*innen bezahlen 1 Taler.

Neueröffnung eines Fitness-Studios für Haustiere

Alle Spieler*innen bekommen eine Bratwurst umsonst.

Wert: 1 Taler

Umzug

Du ziehst um und brauchst Umzugshelfer*innen. Frage die anderen Spieler*innen, wer dir helfen kann (auch mehrere).

Wer bereit ist zu helfen kann wählen: 2 Taler oder 1 Glückspunkt (beides aus der Kasse)

Wohngeld beantragen

Der Wohngeldantrag ist kompliziert und unverständlich. Suche Dir eine Spielperson, die dir hilft.

Für die Wartezeit setzt ihr beide eine Runde aus. Für den erfolgreichen Antrag bekommst Du 2 Taler und der / die Helfer*in einen Glückspunkt.

Knieoperation

Du hast eine ambulante Knieoperation und brauchst eine Begleitung ins Krankenhaus.

Suche dir jemanden aus dem Publikum, der / die an deine Seite kommt und dich für den nächsten Würfelzug begleitet.

Neuwahlen (na endlich!)

Wähle eine*n aus dem Publikum zum Bundeskanzler / zur Bundeskanzlerin.

Er / sie darf umverteilen:

Alle Beutel wechseln die Besitzer*innen.

Hitzewarnung

Du bist trotz Hitzewarnung zu Aldi gegangen und vor der Tür zusammen gebrochen.

Findest Du jemand aus dem Publikum, der dir hilft und ein Glas Wasser reicht?

Bußgeldbescheid

Dir wird Sozialbetrug vorgeworfen.

⇒ Als Grundsicherungsempfänger*in gehst du direkt in das Gefängnis. Das bietet dir immerhin 3 Mahlzeiten und Duschen mit warmem Wasser. 1 x aussetzen und 2 Taler erhalten

⇒ Als Arbeiter*in bezahlst Du 4 Taler.

⇒ Als Vermögende*r beauftragst Du Deinen Anwalt. Du musst nichts bezahlen, verlierst aber 2 Glückspunkte.

Demonstration für unsere Demokratie

Du hast einen schwarzen Hoody (Kapuzenpulli) an wirst daher von von der Polizei verfolgt.

⇒ Falls Du 3 Glückspunkte oder mehr hast, kannst du ins Aussteigerdorf flüchten.

⇒ Falls nicht: Gehe in das Gefängnis (1 Runde aussetzen oder freikaufen mit 5 Talern).

Du wirst beim Schwarzfahren erwischt

⇒ Als Grundsicherungsempfänger (bis 4 Taler) kannst du die 5 Taler Strafe nicht bezahlen und musst in das Gefängnis. Frage andere Spieler*innen, ob sie dich freikaufen, indem sie 5 Taler bezahlen und dafür 2 Glückspunkte erhalten. Wenn mehrere Spieler zusammenlegen, bekommt jeder einen Glückspunkt.

⇒ Als Arbeiter*in (5-8 Taler) zahlst du 5 Taler als erhöhtes Beförderungsentgelt.

⇒ Als Vermögende*r (ab 9 Taler) kannst du glaubhaft machen, dass du ein verwirrter Tourist bist und bekommst eine Stadtrundfahrt spendiert: du erhältst 1 Taler.

Du bist für ein BGE (Bedingungsloses Grundeinkommen)?

⇒ Wenn ja, bekommst Du einmal einen Glückspunkt und jedes Mal vor dem Würfeln einen Taler.

⇒ Wenn nein, vielleicht beim nächsten Mal. Tschüss.

Du hilfst Kindern beim Deutschunterricht?

⇒ Wenn ja, bekommst Du einen Glückspunkt.

⇒ Wenn nein, bezahlst Du 2 Taler.

Du setzt Dich für die Stärkung der Demokratie in Deutschland ein?

⇒ Wenn ja, bekommst Du 2 Glückspunkte.

⇒ Wenn nein, bezahlst Du demnächst die Folgekosten, jetzt noch nichts.

Du glaubst den Versprechungen des Bundeskanzlers?

⇒ Wenn ja, bezahlst Du 2 Taler.

⇒ Wenn nein, erhältst Du einen Glückspunkt.

Du bekommst ein Kreditangebot

⇒ Hast Du höchstens 4 Taler, bekommst Du keinen Kredit, musst aber einen Glückspunkt abgeben.

⇒ Hast Du mehr als 4 Taler, bekommst Du einen Kredit von 10 Talern, ohne Zinsen. Die Rückzahlung ist erst nach Beendigung des Spiels.

Du bekommst die Chance, an einem Kultur-seminar teilzunehmen. Machst Du mit?

⇒ Wenn ja, bezahlst Du einen Taler und bekommst 5 Glückspunkte.

⇒ Wenn nicht, verlierst Du 1 Glückspunkt.

Du gründest eine Erwerbsloseninitiative

Das ist schwer! Gratulation!

Du bekommst einen Glückspunkt.

⇒ Wenn Du zur Kooperation auf Augenhöhe bereit bist, bekommst Du zusätzlich 3 Glückspunkte.

Lotto spielen

Du spielst Lotto. Einsatz 3 Taler. Suche Dir jemanden aus dem Publikum aus, der für dich würfelt.

Die Anzahl der Würfelpunkte bestimmt die Anzahl der Taler, die Du gewinnst.

Bei „?“ gewinnst Du nichts, musst aber eine Ereigniskarte ziehen.

Wohnungssuche

Endlich wird eine günstige Wohnung angeboten, aber es gibt viele Mitbewerber*innen.

Bestimme einen aus dem Publikum als Vermieter, der entscheidet, wer die Wohnung bekommt.

Der ausgewählte Spieler zahlt 2 Taler Kautions und bekommt 2 Glückspunkte.

Kinderbetreuungsangebote werden reduziert

Die Bundesregierung kürzt drastisch bei der Kinderbetreuung. Wenn Du Kinder hast, musst deine Arbeitszeit reduzieren.

⇒ Hast Du Kinder und besitzt unter 6 Talern?
Dann gib 4 Taler ab.

⇒ Hast Du Kinder und 6 Taler oder mehr? Dann schickst Du sie in ein Privatinternat und hast dadurch noch mehr Zeit für deine lukrativen Geschäfte. Gib 2 Taler ab.

⇒ Hast Du keine Kinder? Dann darfst Du direkt noch einmal würfeln.

Herr Fleißig

Handwerker

Ich bin
ein fleißiger Handwerker,
55 Jahre alt,
hab mein ganzes Leben mit viel
Überstunden gearbeitet.
Mit meiner Ehefrau habe ich
3 Kinder und bereits 6 Enkelkinder.

Mein Motto:
„Wer arbeiten will, bekommt auch
Arbeit!!!“

Startgeld: 6 Taler

Frau Hungerlohn

Pflegedienst-Mitarbeiterin

Ich bin 62 Jahre alt, ledig,
arbeite 5 Stunden täglich (3 Stunden
morgens, 2 Stunden abends) bei
einem ambulanten Pflegedienst.
Der Lohn reicht nicht zum Leben,
ich erhalte daher ergänzend
Grundsicherung.

Mein Motto:
„Mühsam ernährt sich das
Eichhörnchen“

Startgeld: 3 Taler

Herr Frei

Obdachlos

Ich bin nach einer nach Firmeninsolvenz arbeitslos geworden.

Ich bin 47 Jahre alt, habe einen Facharbeiter- und Meisterbrief für Sanitär und Heizung. Aber jetzt lebe ich von der Tagessatzauszahlung von ca. 17 € täglich und schlafe im Wald.

Mein Motto:

„In die städtische Unterkunft bringen mich keine 10 Pferde“

Startgeld: 1 Taler

Herr Dr. Ausgesorgt

Politiker

Ich bin Wirtschaftsexperte,
meine Ehefrau ist Juristin,
wir haben zwei Kinder, ich bin
Immobilienbesitzer mit Privatjet.
Ich setze mich ein für die
Verschlankung des Sozialstaats
z. B. harte Sanktionen für Arbeits-
verweigerer.

Mein Motto:
„Arbeit statt Bürgergeld“

Startgeld 12 Taler

Frau Allround

Alleinerziehende

Ich bin Bürokauffrau mit Abschluss, habe 2 Kinder, 3 und 6 Jahre.

Ich lebe von neuer Grundsicherung für Arbeitssuchende. Kürzlich habe ich ein Jobangebot im Schichtdienst in 30 km Entfernung abgelehnt, jetzt drohen mir Sanktionen.

Mein Motto:

„Hauptsache meinen Kindern gehts irgendwie einigermaßen gut“

Startgeld: 3 Taler

Frau Flucht

Erwerbslos

Ich bin 25 Jahre alt, habe keine Berufsausbildung. Habe früh geheiratet, 2 kleine Kinder und jetzt Gewalt erlebt in der Ehe. Ich musste ins Frauenhaus flüchten in eine andere Stadt, dadurch musste ich meinen Job aufgeben.

Mein Motto:

„Er wird mir doch wieder verzeihen?“

Startgeld 2 Taler

Herr Paradiso

Künstler

Ich bin 36 Jahre, habe mein Kunststudium nicht abgeschlossen, ich mache Gelegenheits-Jobs und verkaufe ab und zu ein Bild.

Die letzten Jahre habe ich meine Eltern gepflegt und nun etwas Geld geerbt, von dem ich jetzt lebe.

Mein Motto:

„Es ist nicht alles Kunst, was glänzt“

Startgeld 4 Taler

Frau Alleskönner

Lehrerin

Ich bin Lehrerin an einer Grundschule, 40 Jahre alt, habe 3 Kinder im Alter von 5, 7 und 9 Jahren, gebe Fortbildungen in gewaltfreier Kommunikation und Mediation, engagiere mich bei „Neustadt bleibt bunt“ und Amnesty International.

Mein Motto:

„Einmal Ausschlafen – das wäre der Himmel!“

Startgeld 6 Taler

Frau Sübör

Reinigungskraft

Ich bin 35 Jahre alt und in der Türkei geboren. Mit meinem Mann bin ich seit 10 Jahren in Deutschland.

Er arbeitet in der Fabrik, ich putze im Schichtdienst für eine Zeitarbeitsfirma. Ich habe drei Kinder und abends immer Rückenschmerzen.

Mein Motto:

„Ich wünsche mir, dass eins meiner Kinder das Abitur machen kann.“

Startgeld 3 Taler

**Herr Fleißig
Handwerker**

Frau Hungerlohn

**Pflegedienst-Mit-
arbeiterin**

Herr Frei
Obdachlos

Dr. Ausgesorgt
Politiker

Frau Allround

Alleinerziehende

Frau Flucht

Erwerbslos

Herr Paradiso

Künstler

Frau Alleskönner

Lehrerin

Frau Sübör

Reinigungskraft

Beutel, Geld, Glückspunkte und Würfel:



Glückspunkte und Geldstücke können aus Pappe ausgeschnitten und bemalt werden.



Durchsichtige Umhängetaschen können aus alten Plastikplanen und Klebeband gebastelt werden. Die Namensschilder können hier angebracht werden oder die Personen pinnen sie an die Kleidung.

Ein Würfel kann aus einer Pappkiste oder aus Styropor gebaut und bemalt werden. Die 6 wird durch ein Fragezeichen ersetzt. Oder es kann ein Schaumstoffwürfel gekauft werden, bei dem die 6 überklebt oder übermalt wird.



