

Poor Decisions?!

Spielkarten




Kinder aus Armut befreien
Compassion
im Namen Jesu

Herausforderungen und Chancen

Jede Runde bietet Herausforderungen und Chancen für die Familien. Diese werden vom Spielleiter mitgestaltet.

Herausforderungen

Herausforderungen sind besondere Ereignisse, die eine unvorhergesehene Schwierigkeit für die Familien darstellen. Sie werden laut vorgelesen und fordern eine Reaktion von den Gruppen. Die Reaktionen werden von den Vermietern kontrolliert.

Chancen

Die Chancen bestehen aus kurzen Schulungen zu verschiedenen Themenbereichen, die jeweils 90 Sekunden dauern. Pro Familie muss ein Familienmitglied an einer Schulung teilnehmen.

Chancen verschaffen den Familien Vorteile. Sie werden nur einmal laut angekündigt und beginnen 30 Sekunden nach der Ankündigung. Wer zu spät kommt, darf nicht teilnehmen. Am Ende der Seminare wird erklärt, wie sie die Vorteile nutzen können.

Runde 1



Minute 4: **Starkregen**

Die Hütten der Familien bieten keinen Schutz vor dem Wetter. Als es stark regnet, werden die Hütten überschwemmt.

Aktion: Alle Papiertüten müssen entsorgt werden.



Minute 7: **Sauberes Trinkwasser**

Kurzer Vortrag zum Thema „sauberes Wasser“.

Aktion: Jeder Schulungsteilnehmer bekommt eine Flasche Wasser für die Familie. Vorteil: Die teilnehmenden Familien sind in Runde 2 nicht von Durchfall betroffen, weil sie sauberes Wasser haben.

Runde 2

Herausforderungen



Minute 4:

Wohnungs-räumung

Eine Investmentfirma baut in deinem Wohngebiet ein Einkaufszentrum. Alle Familien müssen in die Nähe der Autobahn umziehen.

Aktion: Jede Familie muss in eine „neue“ Hütte (Hütten-tausch) ziehen. Sie darf erst weiterarbeiten, wenn alle Gegenstände und Personen dort angekommen sind. Ab sofort laufen Autobahn-geräusche im Hintergrund.

Chancen



Minute 7:

Hilfe zur Selbsthilfe

Eine lokale Initiative will die Wirtschaftskraft von armen Familien stärken und lädt zu einem Seminar über Mikro-kredite ein.

Aktion: Teilnehmende Familien bekommen ab sofort mit dem Codewort „Selbsthilfe“ das Papier umsonst.

Runde 3



Minute 4:

Feierlichkeit

Ein Cousin (eine von der Spielleitung bestimmte Person) feiert Hochzeit. Die Familien nehmen daran teil und kaufen eine Blume als Geschenk.

Aktion: Jede Familie muss die Arbeit für 90 Sekunden unterbrechen und für \$50 eine Blume kaufen. Die wird dem Cousin übergeben.



Minute 7:

Lebensmittel-hilfe

Eine Hilfsorganisation hat die Lieferung und Verteilung von Lebensmitteln organisiert. Zusätzlich geht es um die langfristige Versorgung von Kindern und ihren Familien.

Aktion: Jeder Schulungs- teilnehmer bekommt eine Konserve für die Familie. Vorteil: Diese Runde müssen keine Essenskosten bezahlt werden.



Schulung 1:

Sauberes Trinkwasser

Wasser ist lebenswichtig. Man kann gerade einmal drei bis vier Tage ohne Trinken überleben. Wasser ist unverzichtbar für die körperliche Gesundheit, Hygiene und die Nahrungszubereitung.

Doch für Menschen in prekären, von Armut geprägten Verhältnissen kann Wasser zur Gefahrenquelle werden.

Sie haben oft keinen Zugang zu gesichertem Trinkwasser und müssen auf Gewässer oder Wasserlöcher zurückgreifen. Wenn dieses Wasser durch Tiere, Abwasser oder Überschwemmungen **mit Keimen belastet** ist, kann Trinkwasser schwere **Erkrankungen** hervorrufen.

Krankheitserreger wie Vibrio cholerae führen zu Durchfallerkrankungen, die oft besonders für Kinder lebensbedrohlich sind. Allein 2019 sind nach Berechnungen der WHO mehr als 1 Million Menschen aufgrund von Durchfallerkrankungen ums Leben gekommen, die auf verschmutztes Wasser zurückzuführen sind. Wiederholte Durchfälle verringern außerdem die Aufnahme von Nährstoffen, was wiederum das **körperliche und geistige Wachstum von Kindern hemmen** kann.

Außerdem sind in vielen Regionen Kinder – oft die Mädchen – dafür zuständig, Wasser aus Kilometer weit entfernten Quellen nach Hause zu tragen.

UNICEF und WHO berichten, dass in 7 von 10 Haushalten Frauen und Mädchen das Wasserholen übernehmen. Das kann zu Fehlzeiten in der Schule führen und wirkt sich damit auch **negativ auf Bildungschancen** aus.

Daher arbeiten zahlreiche Hilfsorganisationen an sogenannten WASH-Projekten (Water, Sanitation and Hygiene).

Auch Compassion hilft durch einen Fonds für sauberes Wasser. Damit werden in Kooperation mit Partnergemeinden Brunnen und Wasserspeicher, Trinkwasseranlagen und Toiletten gebaut. Außerdem wurden Zehntausende Wasserfilter verteilt, begleitet durch Hygiene-Schulungen.

Sauberes Wasser schenkt Gesundheit, Lebensqualität und sogar bessere Chancen auf gute Schulbildung.

Daher ist der Zugang zu sauberem Wasser so ein bedeutsames Ziel in internationalen Hilfsbemühungen.

Schulung 2:



Hilfe zur Selbsthilfe

„Hilfe zur Selbsthilfe“ beschreibt verschiedene Maßnahmen, die Menschen dabei unterstützen, ein eigenes Einkommen zu erzielen.

Oftmals stehen Personen, die von Armut betroffen sind, vor einem Dilemma. Grundsätzlich wären sie in der Lage, sich selbst zu versorgen. Oft fehlen aber die **ersten Mittel oder die nötige Grundausbildung**.

Das führt ca. **1,5 Milliarden Menschen weltweit in prekäre Arbeitsverhältnisse**, um ihr Überleben zu sichern. Solche Arbeitsstellen haben keine soziale Absicherung, schlechte gesundheitliche Bedingungen und sind nicht gesichert – es gibt keinen Schutz vor plötzlicher Entlassung. Oft handelt es sich bloß um Gelegenheitsarbeiten – etwa als Erntehelfer –, was zu einer großen Planungsunsicherheit führt.

Hilfe zur Selbsthilfe kann **verschiedene Formen** annehmen. Über **Materialhilfen** werden wichtige Ressourcen wie z. B. Saatgut oder Werkzeug bereitgestellt. Selbsthilfegruppen und Schulungen unterstützen teilnehmende Familien mit zusätzlicher Bildung, Sparmaßnahmen und ermutigender Gemeinschaft.

Mit **Kleinkrediten** kommen Menschen an finanzielle Mittel, denen traditionelle Banken keine Darlehen geben würden. Damit können sie dann Kleinstgewerbe starten.

- Im ostafrikanischen Ruanda wurden Familien von Compassion im Anbau von Gemüse geschult und erhielten Saatgut und Anbauwerkzeug.
- In El Salvador in Mittelamerika lernten Jugendliche in ihren Gemeinden, wie sie Seife und Desinfektionsmittel selbst herstellen können, um sie dann gewinnbringend zu verkaufen. Dadurch erhielten sie eine Alternative zu kriminellen Jugendbanden in ihrer Umgebung.
- Im südasiatischen Sri Lanka lernten Familien durch die Compassion-Partnergemeinden, wie sie Matten selbst herstellen und verkaufen können. Einen Teil des Ertrags sparen sie.

Das Ziel solcher Angebote ist Eigenständigkeit. Familien sollen aus der Abhängigkeit von anderen herausgeführt werden, um ihren Lebensunterhalt selbständig bestreiten zu können.



Schulung 3:

Lebensmittelhilfe

Reichhaltige Ernährung liefert lebenswichtige Nährstoffe: Proteine, Vitamine, Mineralien und gesunde Fette. Dadurch ist sie ausschlaggebend für **Wachstum, die Gehirnentwicklung und die Lernfähigkeit.**

Besonders für **Kinder** ist während den ersten 1.000 Tagen ihres Lebens ist ausreichende Ernährung entscheidend.

Mangelernährung kann langfristige Folgen haben:

- Das **Krankheitsrisiko** ist bei unzureichender Ernährung stark erhöht, da das Immunsystem nicht richtig arbeiten kann.
- Das **Sterberisiko** von unterernährten Kindern ist bis zu zwölfmal höher als bei gesunden Kindern.

Nachdem über Jahre hinweg Fortschritte bei der weltweiten Lebensmittelversorgung erzielt wurden, stagniert der Kampf gegen den Hunger seit einigen Jahren. Verantwortlich für diesen Rückschritt sind **extreme Wetterbedingungen, klimatische Veränderungen, Probleme mit Lieferketten und internationale Konflikte.**

Für **733 Millionen Menschen** ist Hunger mittlerweile ein ständiger Begleiter im Alltag. Bereits ungefähr **150 Millionen Kinder** sind heute chronisch unterernährt.

Essenslieferungen und die Versorgung mit allen wichtigen Nährstoffen sind dadurch erneut ein wichtiger Schwerpunkt in der Unterstützung von Menschen, die in Armut leben. Sie sind besonders oft durch Hunger bedroht – weil ihnen die finanziellen Mittel fehlen oder sie in besonders krisenanfälligen Sektoren arbeiten, oft als Kleinbauern in der Landwirtschaft.

Compassion unterstützt dabei an der Seite regionaler Gemeinden vor allem durch **Lebensmittelpakete in akuten Krisenregionen** (z. B. Äthiopien, Kenia oder Haiti).

Zusätzlich können auch hier konkrete **Ressourcen zur langfristigen Selbstversorgung** helfen: Saatgut, Düngemittel und Nutztiere.

Zur Rollenaufteilung

Für die **Spilleitung** ist es hilfreich, die Übersicht mit den Rundenabläufen (Seite 8 der Spielanleitung) und die Schulungstexte zur Hand zu haben.

Familiengruppen sollten grundsätzlich nicht weniger als drei Personen beinhalten, aber auch nicht mehr als acht. So kommen alle Teilnehmer zum Zug und müssen mithelfen. Je nach Größe der Gesamtgruppen sind Familien zwangsläufig unterschiedlich groß. Das ist kein Problem. Dadurch können unterschiedliche Ausgangsbedingungen simuliert werden, die ja auch im echten Leben vorliegen (vgl. unten „mittlere Gruppe“).

Für **kleine Spielgruppen** gibt es statt den Verkäufern und den Vermietern die **Vermieter Plus**.

In dieser Variante übernehmen die Vermieter auch die Rolle des Supermarkts. Die genauen Beschreibungen finden sich auf den entsprechenden Rollenkarten. Ab mittleren Gruppengrößen kann die Variante mit allen Rollen gespielt werden. Bei großen Gruppen macht es Sinn, dass die Spilleitung assistiert wird, da das Spiel unübersichtlicher und dynamischer wird.

Bleiben einzelne Teilnehmer „übrig“, können sie bei Bedarf auch der Spilleitung assistieren.

Im Folgenden finden sich **Beispiele für die Rollenaufteilung** in verschiedenen Gruppensettings. Die Spilleitung ist in folgende Aufteilung nicht einbezogen:

Kleine Gruppe / 12 Personen	Mittlere Gruppe / 25 Personen	Große Gruppe / 58 Personen
2 Familien mit jeweils 4 Personen 2 Vermieter Plus 2 Händler	(inkl. Supermarkt) 2 Familien mit jeweils 4 Personen 2 Familien mit jeweils 5 Personen 4 Vermieter 2 Händler 1 Verkäufer (Supermarkt)	(inkl. Supermarkt und Assistenz für die Spilleitung) 9 Familien mit jeweils 5 Personen 9 Vermieter 2 Händler 1 Verkäufer (Supermarkt) 1 Assistenz Spilleitung

Familie



Aufgabe

Spielziel:

Ein Kind zur Schule schicken. Überleben.

Einkommen:

Verkauf von Papiertüten an die Händler.

Laufende Kosten:

Miete: \$100

Essen: \$60

Wasser: \$30

Papier: \$10

Schulkosten (Uniform, Gebühren und Bücher): einmalig \$400 (Runde 3)

Spieldauer:

3 Runden, jeweils 10–12 Minuten

Besonderheiten

Ihr verkauft die **Tüten in 10er-Packs** an einen Händler eurer Wahl.

Wenn ihr Miete, Essen oder Wasser **nicht bezahlen** könnt, kann sich das auf euer Leben auswirken.

Miete wird von eurem Vermieter/eurer Vermieterin am Rundenende eingezogen.

Essen, Wasser und Papier könnt ihr während der laufenden Runde beim Verkäufer / der Verkäuferin erwerben. Dort kann man bei Bedarf auch **Kleister** kostenlos nachfüllen.

Herausforderungen: Es gibt eine laute Ankündigung. Das Spiel wird pausiert und alle müssen aufstehen. Auf Herausforderungen muss reagiert werden.

Chancen: Der Spielleiter hebt für einige Sekunden den Arm. Ein Familienmitglied muss zum Spielleiter kommen, um an der Chance teilzunehmen. Ist der Arm nicht mehr gehoben, hat man die Chance verpasst.

Schulkosten: Diese müssen während Runde 3 an den Vermieter bezahlt werden.

Händler 1



Aufgabe

Du kaufst den Familien Papiertüten in 10er-Packs ab und bist damit Haupteinkommensquelle. Trete mit entsprechendem Selbstbewusstsein auf.

Ankaufspreis: \$ 50–70
(nach eigenem Ermessen und Qualität der Tüten)

Besonderheiten

Du bist **streng** und eher **autoritär**. Prüfe die Tüten besonders genau und nimm sie nur an, wenn sie makellos sind. Kaputte oder unsauber geklebte Tüten nimmst du nicht an. Sind die Tüten unzureichend, geht das 10er-Pack zurück und muss neu präsentiert werden.

Du **benachteiligst** gewisse Familienmitglieder, die zum Tütenverkauf bei dir anstehen, nach folgenden Merkmalen:

Runde 1:

Du kaufst Tüten nur von Männern/Jungs.

Runde 2:

Alle, die keine braunen Augen haben, müssen sich noch einmal hinten anstellen.

Runde 3:

Jede/r Dritte oder Vierte wird mit dem Verweis weggeschickt, er/sie solle „später wiederkommen“ – überlege dir irgendetwas, was dich jetzt gerade an dieser Person nervt. Das kann ein persönliches Merkmal, Geschlecht oder die Kleidung sein. Du musst dich dafür nicht rechtfertigen.

Händlerin 1



Aufgabe

Du kaufst den Familien Papiertüten in 10er-Packs ab und bist damit Haupteinkommensquelle. Trete mit entsprechendem Selbstbewusstsein auf.

Ankaufspreis: \$ 50–70
(nach eigenem Ermessen und Qualität der Tüten)



Besonderheiten

Du bist **streng** und eher **autoritär**. Prüfe die Tüten besonders genau und nimm sie nur an, wenn sie makellos sind. Kaputte oder unsauber geklebte Tüten nimmst du nicht an. Sind die Tüten unzureichend, geht das 10er-Pack zurück und muss neu präsentiert werden.

Du **benachteiligst** gewisse Familienmitglieder, die zum Tütenverkauf bei dir anstehen, nach folgenden Merkmalen:

Runde 1:

Du kaufst Tüten nur von Männern/Jungs.

Runde 2:

Alle, die keine braunen Augen haben, müssen sich noch einmal hinten anstellen.

Runde 3:

Jede/r Dritte oder Vierte wird mit dem Verweis weggeschickt, er/sie solle „später wiederkommen“ – überlege dir irgendetwas, was dich jetzt gerade an dieser Person nervt. Das kann ein persönliches Merkmal, Geschlecht oder die Kleidung sein. Du musst dich dafür nicht rechtfertigen.

Händler 2



Aufgabe

Du kaufst den Familien Papiertüten in 10er-Packs ab und bist damit Haupteinkommensquelle. Trete mit entsprechendem Selbstbewusstsein auf.

Ankaufspreis: \$30–55
(nach eigenem Ermessen und Qualität der Tüten)



Besonderheiten

Du nimmst die Qualität nicht allzu streng und bist grundsätzlich freundlich. Du musst aber auch keine kaputten oder offensichtlich unzureichenden Tüten kaufen. Mangelhafte Tüten können jedoch mit besser gefalteten ausgetauscht werden, um das 10er-Pack zu vervollständigen.

Du lässt dir Zeit für Gespräche und unterhältst dich gerne ausgiebig. Zwischendurch kannst du auch eine kurze Runde spazieren gehen oder etwas trinken (ca. 30–45 Sekunden). Die Familien, die bei dir kaufen wollen, müssen so lange auf dich warten. Wichtig: Nimm dein Geld mit, wenn du Diebstahl vermeiden willst.

Händlerin 2



Aufgabe

Du kaufst den Familien Papiertüten in 10er-Packs ab und bist damit Haupteinkommensquelle. Trete mit entsprechendem Selbstbewusstsein auf.

Ankaufspreis: \$30–55
(nach eigenem Ermessen und Qualität der Tüten)



Besonderheiten

Du nimmst die Qualität nicht allzu streng und bist grundsätzlich freundlich. Du musst aber auch keine kaputten oder offensichtlich unzureichenden Tüten kaufen. Mangelhafte Tüten können jedoch mit besser gefalteten ausgetauscht werden, um das 10er-Pack zu vervollständigen.

Du lässt dir Zeit für Gespräche und unterhältst dich gerne ausgiebig. Zwischendurch kannst du auch eine kurze Runde spazieren gehen oder etwas trinken (ca. 30–45 Sekunden). Die Familien, die bei dir kaufen wollen, müssen so lange auf dich warten. Wichtig: Nimm dein Geld mit, wenn du Diebstahl vermeiden willst.

Verkäufer



Aufgabe

Bei dir können die Familien alles kaufen, was sie für den täglichen Bedarf brauchen. Du hast einen eigenen Stand mit allen Materialien.

Preise:

- Essenskosten: \$60
- Papier: \$10
- Wasser (ab Runde 2): \$30
- Blume (Runde 3): \$50
- Frischen Kleister gibt es (falls nötig) umsonst.

Außerdem kannst du den Familien maximal zwei Mal pro Runde die Gelegenheit geben, bei dir ein wenig Zusatzgeld zu verdienen.



Besonderheiten

Dein Supermarkt hat **zwei Öffnungszeiten pro Runde**: etwa während Minute 4–8 und etwa während Minute 10–12. Wenn der Supermarkt öffnet, klingelst du mit der Glocke und drehst das Schild von „Closed“ auf „Open“.

In **Runde 2** gibt es die Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“. Alle Teilnehmer dieser Chance bekommen bei dir kostenlos Papier. Dafür müssen sie das Codewort „Selbsthilfe“ sagen.

In **Runde 3** erleben die Familien die Herausforderung „Feierlichkeit“. In der Verwandtschaft wird geheiratet. Auch arme Menschen nehmen an solchen Veranstaltungen teil, obwohl es sie finanziell sehr belastet. Die Familien müssen sich als Geschenk eine Blume bei dir kaufen (\$50).

Du kannst pro Runde **zwei kleine Zusatzjobs** anbieten. Komme dafür immer mal wieder mit Leuten ins Gespräch und biete subtil Arbeit an. Mögliche Aufgaben: um deinen Laden herum fegen, Konserven oder Wasserflaschen einsammeln, Vorräte auffüllen, ... Bezahle maximal \$20 oder 2 x Papier.

Verkäuferin



Aufgabe

Bei dir können die Familien alles kaufen, was sie für den täglichen Bedarf brauchen. Du hast einen eigenen Stand mit allen Materialien.

Preise:

- Essenskosten: \$60
- Papier: \$10
- Wasser (ab Runde 2): \$30
- Blume (Runde 3): \$50
- Frischen Kleister gibt es (falls nötig) umsonst.

Außerdem kannst du den Familien maximal zwei Mal pro Runde die Gelegenheit geben, bei dir ein wenig Zusatzgeld zu verdienen.



Besonderheiten

Dein Supermarkt hat **zwei Öffnungszeiten pro Runde**: etwa während Minute 4–8 und etwa während Minute 10–12. Wenn der Supermarkt öffnet, klingelst du mit der Glocke und drehst das Schild von „Closed“ auf „Open“.

In **Runde 2** gibt es die Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“. Alle Teilnehmer dieser Chance bekommen bei dir kostenlos Papier. Dafür müssen sie das Codewort „Selbsthilfe“ sagen.

In **Runde 3** erleben die Familien die Herausforderung „Feierlichkeit“. In der Verwandtschaft wird geheiratet. Auch arme Menschen nehmen an solchen Veranstaltungen teil, obwohl es sie finanziell sehr belastet. Die Familien müssen sich als Geschenk eine Blume bei dir kaufen (\$50).

Du kannst pro Runde **zwei kleine Zusatzjobs** anbieten. Komme dafür immer mal wieder mit Leuten ins Gespräch und biete subtil Arbeit an. Mögliche Aufgaben: um deinen Laden herum fegen, Konserven oder Wasserflaschen einsammeln, Vorräte auffüllen, ... Bezahle maximal \$20 oder 2 x Papier.

Vermieter



Kernaufgabe

Als Vermieter bist du für eine Familie zuständig. Dein Ziel ist es, so viel Geld wie möglich zu machen.

Geld verdienst du über Mietentnahmen, die du konsequent einforderst. Ziehe die Miete nach jeder Runde ein. Behalte einen Überblick darüber, welche Kosten „deine“ Familie bezahlt hat, um die Folgen davon umsetzen zu können (siehe „Unbezahlte Kosten“).

Achte darauf, dass die Familien sich an die Spielregeln halten und den Anweisungen der Spielleitung folgen.

Bei Bedarf kannst du deine Rolle als Vermieter verlassen, um der Familie Fragen zu beantworten oder sie emotional zu unterstützen. Wichtig: Du unterstützt die Familien nicht aktiv beim Tütenfalten oder dem Wahrnehmen von Chancen.

Verrate den Familien im Vorhinein nichts über die Rundenabläufe.

Unbezahlte Kosten

Werden bestimmte Kosten nicht bezahlt, hat das Folgen. Diese werden während der Pause zwischen den Runden angekündigt und beeinflussen die neue Runde. Du achtest darauf, dass deine Familie die Konsequenzen umsetzt.

1. Mietkosten (\$ 100): Werden sie nicht bezahlt, treibst du sie im Laufe der nächsten Runde ein (– z. B. anteilig nach jedem Tütenverkauf der Familie). Kann die Miete auch nach zwei Runden nicht beglichen werden, muss die Familie an einen vom Spielleiter festgelegten Ort ausziehen und ist wohnungslos.

2. Essen (\$ 60): In jeder Runde muss die Familie im Supermarkt Essen kaufen. Falls das nicht gelingt, wird ein Familienmitglied festgelegt, das hungrig bleiben muss. Am Rundenanfang geht diese Person zur Spielleitung und kann für 90 Sekunden nicht mitarbeiten. Wird das Essen auch nach zwei Runden nicht bezahlt, scheidet dieses Familienmitglied aus (Hungertod). ►

3. Sauberes Wasser (\$30): In Runde 1 kommt man nur über die Teilnahme an der Chance an sauberes Wasser. Ab Runde 2 ist es auch im Supermarkt erhältlich. Hat deine Familie kein sauberes Wasser, erleidet sie eine Durchfallerkrankung. Am Anfang der neuen Runde steht die ganze Familie auf und kann für 30 Sekunden nicht arbeiten. Wird erneut kein Wasser gekauft, verlängert sich die Krankheitsphase auf 90 Sekunden.

4. Schulkosten (\$400): In Runde 3 müssen die Familien bei der Spielleitung die Schulkosten bezahlen, um das Spiel zu gewinnen. Schaffen sie das nicht, hat das aber keine unmittelbaren Folgen.



Besonderheiten pro Runde

Runde 1:

Herausforderung „Starkregen“: Die Familien müssen alle bisher gefalteten Tüten wegwerfen. Chance „Sauberes Wasser“: Deine Familie bekommt eine Flasche mit sauberem Wasser, wenn ein Familienmitglied an der Schulung teilnimmt.

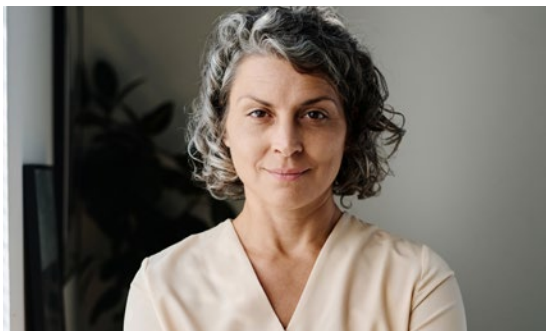
Runde 2:

Herausforderung „Wohnungsräumung“: Alle Familien müssen in eine neue Wohnung umziehen. Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“: Teilnehmer bekommen mit dem Codewort „Selbsthilfe“ ab sofort kostenloses Papier.

Runde 3:

Herausforderung „Feierlichkeit“: Jede Familie muss für \$50 eine Blume kaufen. Chance „Lebensmittelhilfe“: Teilnehmer bekommen das Essen diese Runde umsonst. **WICHTIG:** Diese Runde müssen die Schulkosten bezahlt werden. Die Familien stehen unter Druck. Biete ihnen eine Möglichkeit an, „richtig Geld zu verdienen“. Sie können ein Kind an dich verkaufen. Bezahle ihnen dafür \$200. Das ausgewählte Kind scheidet sofort aus dem Spiel aus.

Vermieterin



Kernaufgabe

Als Vermieter bist du für eine Familie zuständig. Dein Ziel ist es, so viel Geld wie möglich zu machen.

Geld verdienst du über Mietentnahmen, die du konsequent einforderst. Ziehe die Miete nach jeder Runde ein. Behalte einen Überblick darüber, welche Kosten „deine“ Familie bezahlt hat, um die Folgen davon umsetzen zu können (siehe „Unbezahlte Kosten“).

Achte darauf, dass die Familien sich an die Spielregeln halten und den Anweisungen der Spielleitung folgen.

Bei Bedarf kannst du deine Rolle als Vermieter verlassen, um der Familie Fragen zu beantworten oder sie emotional zu unterstützen. Wichtig: Du unterstützt die Familien nicht aktiv beim Tütenfalten oder dem Wahrnehmen von Chancen.

Verrate den Familien im Vorhinein nichts über die Rundenabläufe.



Unbezahlte Kosten

Werden bestimmte Kosten nicht bezahlt, hat das Folgen. Diese werden während der Pause zwischen den Runden angekündigt und beeinflussen die neue Runde. Du achtest darauf, dass deine Familie die Konsequenzen umsetzt.

1. Mietkosten (\$ 100): Werden sie nicht bezahlt, treibst du sie im Laufe der nächsten Runde ein (– z. B. anteilig nach jedem Tütenverkauf der Familie). Kann die Miete auch nach zwei Runden nicht beglichen werden, muss die Familie an einen vom Spielleiter festgelegten Ort ausziehen und ist wohnungslos.

2. Essen (\$ 60): In jeder Runde muss die Familie im Supermarkt Essen kaufen. Falls das nicht gelingt, wird ein Familienmitglied festgelegt, das hungrig bleiben muss. Am Rundenanfang geht diese Person zur Spielleitung und kann für 90 Sekunden nicht arbeiten. Wird das Essen auch nach zwei Runden nicht bezahlt, scheidet dieses Familienmitglied aus (Hungertod). ▶

3. Sauberes Wasser (\$30): In Runde 1 kommt man nur über die Teilnahme an der Chance an sauberes Wasser. Ab Runde 2 ist es auch im Supermarkt erhältlich. Hat deine Familie kein sauberes Wasser, erleidet sie eine Durchfallerkrankung. Am Anfang der neuen Runde steht die ganze Familie auf und kann für 30 Sekunden nicht arbeiten. Wird erneut kein Wasser gekauft, verlängert sich die Krankheitsphase auf 90 Sekunden.

4. Schulkosten (\$400): In Runde 3 müssen die Familien bei der Spielleitung die Schulkosten bezahlen, um das Spiel zu gewinnen. Schaffen sie das nicht, hat das aber keine unmittelbaren Folgen.



Besonderheiten pro Runde

Runde 1:

Herausforderung „Starkregen“: Die Familien müssen alle bisher gefalteten Tüten wegwerfen. Chance „Sauberes Wasser“: Deine Familie bekommt eine Flasche mit sauberem Wasser, wenn ein Familienmitglied an der Schulung teilnimmt.

Runde 2:

Herausforderung „Wohnungsräumung“: Alle Familien müssen in eine neue Wohnung umziehen. Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“: Teilnehmer bekommen mit dem Codewort „Selbsthilfe“ ab sofort kostenloses Papier.

Runde 3:

Herausforderung „Feierlichkeit“: Jede Familie muss für \$50 eine Blume kaufen. Chance „Lebensmittelhilfe“: Teilnehmer bekommen das Essen diese Runde umsonst. **WICHTIG:** Diese Runde müssen die Schulkosten bezahlt werden. Die Familien stehen unter Druck. Biete ihnen eine Möglichkeit an, „richtig Geld zu verdienen“. Sie können ein Kind an dich verkaufen. Bezahle ihnen dafür \$200. Das ausgewählte Kind scheidet sofort aus dem Spiel aus.

Vermieter Plus



Kernaufgabe

Als *Vermieter Plus* bist du für eine Familie zuständig. Dein Ziel ist es, so viel Geld wie möglich zu machen. Du verdienst dein Geld über **Mieteinnahmen** sowie den Verkauf von **Lebensmitteln, Wasser und frischem Papier**.

Die Miete beläuft sich auf \$ 100 pro Runde und wird jeweils in der Pause zwischen den Runden eingezogen. Alle anderen Ausgaben werden während der laufenden Runde bezahlt:

- Lebensmittel: \$ 60
- Papier: \$ 10
- Wasser (ab Runde 2): \$ 30
- Kleister wird umsonst nachgefüllt.

Achte darauf, dass sich die Familien an die Spielregeln halten und den Anweisungen der Spielleitung folgen. Du kannst dafür bei Bedarf deine Spielrolle verlassen, z. B., um etwas zu erklären. Wichtig: Du unterstützt die Familien nicht aktiv beim Tütenfalten oder dem Wahrnehmen von Chancen.

Behalte den Überblick darüber, welche Kosten „deine“ Familie bezahlt hat, um die Folgen davon umsetzen zu können (siehe „Unbezahlte Kosten“).

Verrate den Familien im Vorhinein nichts über die Rundenabläufe.



Unbezahlte Kosten

Werden bestimmte Kosten nicht bezahlt, hat das Folgen. Diese werden während der Pause zwischen den Runden angekündigt und beeinflussen die neue Runde. Du achtest darauf, dass deine Familie die Konsequenzen umsetzt.

Mietkosten (\$ 100.): Werden sie nicht bezahlt, treibst du sie in der nächsten Runde ein (z. B. anteilig nach jedem Tütenverkauf der Familie). Kann die Miete auch nach zwei Runden nicht beglichen werden, muss die Familie an einen vorher festgelegten Ort ausziehen und ist wohnungslos.

Essen (\$ 60): Jede Runde muss die Familie Essen kaufen. Falls das nicht gelingt, wird ein Familienmitglied festgelegt, das hungrig bleibt. Am Rundenanfang geht diese Person zur Spielleitung und kann für 90 Sekunden nicht arbeiten. Wird das Essen auch nach zwei Runden nicht bezahlt, scheidet dieses Familienmitglied aus (Hungertod).

Sauberes Wasser (\$ 30): In Runde 1 kommt man nur über die Teilnahme an der Chance an sauberes Wasser. Ab Runde 2 ist es bei dir erhältlich. Hat deine Familie kein sauberes Wasser, erleidet sie eine Durchfallerkrankung. Dann steht die ganze Familie am Anfang der neuen Runde auf und kann für 30 Sekunden nicht arbeiten. Wird erneut kein Wasser gekauft, verlängert sich die Krankheitsphase auf 90 Sekunden.

Schulkosten (\$ 400): In Runde 3 müssen die Familien bei der Spielleitung die Schulkosten bezahlen, um das Spiel zu gewinnen. Schaffen sie das nicht, hat das aber keine unmittelbaren Folgen.



Besonderheiten pro Runde

Runde 1:

Herausforderung „Starkregen“: Die Familien müssen alle bisher gefalteten Tüten wegwerfen; Chance „Sauberes Wasser“: Die Teilnehmer bekommen eine Flasche mit sauberem Wasser für ihre Familie.

Runde 2:

Herausforderung „Wohnungsräumung“: Alle Familien müssen in eine neue Wohnung einziehen; Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“: Die Familienmitglieder bekommen mit dem Codewort „Selbsthilfe“ ab sofort kostenloses Papier.

Runde 3:

Herausforderung „Feierlichkeit“: jede Familie muss für \$50 eine Blume kaufen; Chance „Lebensmittelhilfe“: Die Familie bekommt das Essen diese Runde umsonst. **WICHTIG:** Diese Runde müssen die Schulkosten bezahlt werden. Die Familien stehen unter Druck. Biete ihnen eine Möglichkeit an, „richtig Geld zu verdienen“. Sie können ein Kind an dich verkaufen. Bezahle ihnen dafür \$ 200. Das ausgewählte Kind scheidet sofort aus dem Spiel aus.

Vermieterin Plus



Kernaufgabe

Als *Vermieterin Plus* bist du für eine Familie zuständig. Dein Ziel ist es, so viel Geld wie möglich zu machen. Du verdienst dein Geld über **Mieteinnahmen** sowie den Verkauf von **Lebensmitteln, Wasser und frischem Papier**.

Die Miete beläuft sich auf \$ 100 pro Runde und wird jeweils in der Pause zwischen den Runden eingezogen. Alle anderen Ausgaben werden während der laufenden Runde bezahlt:

- Lebensmittel: \$ 60
- Papier: \$ 10
- Wasser (ab Runde 2): \$ 30
- Kleister wird umsonst nachgefüllt.

Achte darauf, dass sich die Familien an die Spielregeln halten und den Anweisungen der Spielleitung folgen. Du kannst dafür bei Bedarf deine Spielrolle verlassen, z. B., um etwas zu erklären. Wichtig: Du unterstützt die Familien nicht aktiv beim Tütenfalten oder dem Wahrnehmen von Chancen.

Behalte den Überblick darüber, welche Kosten „deine“ Familie bezahlt hat, um die Folgen davon umsetzen zu können (siehe „Unbezahlte Kosten“).

Verrate den Familien im Vorhinein nichts über die Rundenabläufe.



Unbezahlte Kosten

Werden bestimmte Kosten nicht bezahlt, hat das Folgen. Diese werden während der Pause zwischen den Runden angekündigt und beeinflussen die neue Runde. Du achtest darauf, dass deine Familie die Konsequenzen umsetzt.

Mietkosten (\$ 100.): Werden sie nicht bezahlt, treibst du sie in der nächsten Runde ein (z. B. anteilig nach jedem Tütenverkauf der Familie). Kann die Miete auch nach zwei Runden nicht beglichen werden, muss die Familie an einen vorher festgelegten Ort ausziehen und ist wohnungslos.



Essen (\$ 60): Jede Runde muss die Familie Essen kaufen. Falls das nicht gelingt, wird ein Familienmitglied festgelegt, das hungrig bleibt. Am Rundenanfang geht diese Person zur Spielleitung und kann für 90 Sekunden nicht arbeiten. Wird das Essen auch nach zwei Runden nicht bezahlt, scheidet dieses Familienmitglied aus (Hungertod).

Sauberes Wasser (\$ 30): In Runde 1 kommt man nur über die Teilnahme an der Chance an sauberes Wasser. Ab Runde 2 ist es bei dir erhältlich. Hat deine Familie kein sauberes Wasser, erleidet sie eine Durchfallerkrankung. Dann steht die ganze Familie am Anfang der neuen Runde auf und kann für 30 Sekunden nicht arbeiten. Wird erneut kein Wasser gekauft, verlängert sich die Krankheitsphase auf 90 Sekunden.

Schulkosten (\$ 400): In Runde 3 müssen die Familien bei der Spielleitung die Schulkosten bezahlen, um das Spiel zu gewinnen. Schaffen sie das nicht, hat das aber keine unmittelbaren Folgen.



Besonderheiten pro Runde

Runde 1:

Herausforderung „Starkregen“: Die Familien müssen alle bisher gefalteten Tüten wegwerfen; Chance „Sauberes Wasser“: Die Teilnehmer bekommen eine Flasche mit sauberem Wasser für ihre Familie.

Runde 2:

Herausforderung „Wohnungsräumung“: Alle Familien müssen in eine neue Wohnung einziehen; Chance „Hilfe zur Selbsthilfe“: Die Familienmitglieder bekommen mit dem Codewort „Selbsthilfe“ ab sofort kostenloses Papier.

Runde 3:

Herausforderung „Feierlichkeit“: jede Familie muss für \$50 eine Blume kaufen; Chance „Lebensmittelhilfe“: Die Familie bekommt das Essen diese Runde umsonst. **WICHTIG:** Diese Runde müssen die Schulkosten bezahlt werden. Die Familien stehen unter Druck. Biete ihnen eine Möglichkeit an, „richtig Geld zu verdienen“. Sie können ein Kind an dich verkaufen. Bezahle ihnen dafür \$ 200. Das ausgewählte Kind scheidet sofort aus dem Spiel aus.