

Die Spielanleitung



Ab 10 Jahre
Personen: 2–4

Zeit: 10–45 min pro Runde
Inhalt: 160 Spielkarten, 1 Spielanleitung

INHALT

Einführung	3
Zum Hintergrund des Spiels	4
Disclaimer / Warnung	6
Spielziele	7
Spielziele Blitz-Runden-Variante	8
Spielmaterial	9
Spielvorbereitungen	10
Spielablauf	14
Gehalt und Jobs	16
Bildung, Ruhm & Kontakte	18
Ereignisse	19
Schulden	20
Fabriken	22
Spielende	23
Bei Unklarheiten bei den Regeln	23
Nach dem Spiel	24
Vertiefende Reflexionsfragen	26

Willkommen bei „Wer hat – gewinnt!“,
einem Spiel, bei dem es darum geht,
möglichst reich, berühmt, beliebt und
mega-klug zu werden!



EINFÜHRUNG

In „Wer hat – gewinnt!“ spielst du möglichst clever mit deinen Möglichkeiten, sammelst Geld, Bildung, Kontakte und Ruhm und kämpfst um die besten Chancen. Aber Vorsicht: Das Spiel überrascht dich immer wieder mit Ereignissen und Wendungen, die dein Glück drehen können – mal zum Vorteil, mal zum Nachteil. Hier geht es also nicht nur ums Gewinnen, sondern darum zu entdecken, wie soziale Ungleichheiten und Chancen wirklich funktionieren. Mach dich bereit für ein Spiel, das zum Nachdenken anregt, aber gleichzeitig locker und unterhaltsam bleibt – egal, ob du schon viel über das Thema „Klassismus“ weißt oder gerade erst startest.

Wir empfehlen, das Spiel nicht nur einmal zu spielen, sondern mehrere kurze Runden hintereinander. So kannst du immer wieder neue Erfahrungen sammeln. Gerade in Workshops oder beim gemeinsamen Spielen mit Freunden bringt das viele spannende Diskussionen und Aha-Momente. Also, schnapp dir deine Mitspieler*innen, seid neugierig, probiert euch aus und erlebt gemeinsam, wie sich das Spiel immer wieder neu anfühlt. Los geht's – viel Spaß beim Spielen & Entdecken!

ZUM HINTERGRUND DES SPIELS

„Wer hat – gewinnt!“ versteht sich als Work in Progress – ein Spiel, das sich bewusst weiterentwickeln darf und soll. Es wurde von mehreren spielbegeisterten Menschen aus der politischen Bildung entwickelt, um auf spielerische Weise über Klassismus nachzudenken, für die Mechanismen sozialer Ungleichheit zu sensibilisieren und eine anti-klassistische Haltung zu fördern.

Dabei war es uns besonders wichtig, die Regeln und Spielmechanismen möglichst einfach zu halten. So soll das Spiel auch inklusiv und für verschiedene Altersgruppen leicht zugänglich sein. Diese Balance stellt eine große Herausforderung dar: Einerseits soll das Spiel wirklich Spaß machen, andererseits wollen wir die komplexe Realität diversitätssensibel und achtsam abbilden. Um das zu erreichen, mussten wir an einigen Stellen bewusst Komplexität reduzieren.

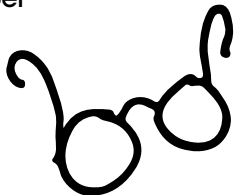
Denn ein Spiel kann niemals einen Workshop oder ein Training zu Anti-Klassismus ersetzen. Diese Vereinfachungen bedeuten jedoch keinesfalls, dass uns Themen unwichtig wären. Zum Beispiel konnten wir nur ansatzweise die

intersektionale Verflechtung von Klassismus mit anderen Formen sozialer Ungleichheit – wie etwa Rassismus, Sexismus, Ableismus oder Queerfeindlichkeit – berücksichtigen.

Diese Entscheidungen sind Momentaufnahmen. Deshalb laden wir alle Spieler*innen ausdrücklich dazu ein, das Spiel weiterzuentwickeln und eigene Ideen einzubringen. Kritisches Denken beginnt dort, wo Menschen eigene Impulse geben können.

Aus diesem Grund ist „Wer hat – gewinnt!“ als Open Educational Resource (OER) gestaltet: ein offenes und veränderbares Bildungsformat, das von allen ergänzt und angepasst werden darf. Dem Spiel liegen beispielsweise auch Blanko-Karten bei, mit denen eigene Karten oder Regeln erstellt werden können.

Bleibt im Austausch, gestaltet das Spiel weiter – und vor allem: habt Spaß dabei



DISCLAIMER / WARNUNG

„Wer hat – gewinnt!“ behandelt bewusst Strukturen und Mechanismen des Klassismus, die im Spiel sichtbar gemacht und reflektiert werden. Dabei kann es vorkommen, dass du mit Ausschlüssen, Benachteiligungen oder Diskriminierungen konfrontiert wirst, die du möglicherweise selbst schon erlebt hast.

Auch wenn die Situationen im Spiel oft überspitzt, kurz und spielerisch dargestellt sind, können sie dich unerwartet emotional berühren oder herausfordern. Deshalb sei achtsam mit dir selbst: Spiele „Wer hat – gewinnt!“ nicht, wenn du dich gerade in einer verletzlichen Situation bzgl. eigener Klassismuserfahrungen befindest oder die Themen dich stark belasten.

Ein Spiel ist immer freiwillig – auch in pädagogischen oder Bildungskontexten. Wenn du dich beim Spielen unwohl fühlst oder Fragen hast, sprich gern mit anderen darüber.


Deine Gefühle und Grenzen sind wichtig. Sorge gut für dich!

SPIELZIELE

Gewonnen hat, wer als Erste*r EINE der folgenden Varianten ausliegen hat:

12 

oder

2 Bildung, 2 Ruhm, 2 Kontakte und 2 

oder

4 Bildung und 2 

oder

4 Ruhm und 2 

oder

4 Kontakte und 2 

Es reicht also, eines dieser Ziele zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen.

Wichtig: Du hast erst gewonnen, wenn du das Ziel zu Beginn deines Zuges erfüllst. Das bedeutet, dass du im Verlauf deiner Runde das Ziel erreichen kannst, aber den Sieg erst sicher hast, wenn du wieder am Zug bist. Gewertet wird also nur der Stand zu Beginn deines Spielzugs.

SPIELZIELE

BLITZ-RUNDEN-VARIANTE

Wenn ihr mit mehr als zwei Personen spielt und lieber mehrere kurze Runden hintereinander spielen möchtet (z. B. sehr empfehlenswert für Workshop-Settings), gibt es die Blitz-Runden-Variante mit leicht modifizierten Zielen.

Gewonnen hat, wer als Erste*r EINE der folgenden Varianten ausliegen hat:

8 

oder

1 Bildung, 1 Ruhm, 1 Kontakte und 2 

oder

3 Bildung und 2 




oder

3 Ruhm und 2 

oder



3 Kontakte und 2 

SPIELMATERIAL

- 55 Geldkarten – Vorderseite als Geldschein mit der Spielwahrung „“
1 Geldkarte = 1 ,
Ruckseite = Schuldschein: -1  Schulden
- 4 Zielkarten – mit Standardvariante auf der Vorderseite und Blitzrundenvariante auf der Ruckseite
- 4 Ablaufkarten
- 4 Grundgehaltkarten
- 20 Ereigniskarten
- 36 Kapitalkarten (Bildung, Ruhm, Kontakte)
- 33 weitere Spielkarten
- 4 Blankokarten



SPIELVORBEREITUNGEN

1. Lege die Blankokarten zunächst beiseite.
2. Nimm die Geldkarten und lege sie mit der Vorderseite (positiver Wert 1 ) nach oben in die Mitte des Tisches.
3. Jede*n Spieler*in legt vor sich aus:
 - 1 Zielkarte (entweder in der Standard- oder Blitzrundenvariante)
 - 1 Ablaufkarte
 - 1 Grundgehaltskarte
 - 1 

Dabei kannst du gern schon Platz lassen für weitere Karten, die später noch ausgelegt werden.

4. Wenn Grundgehalts-, Ablauf- oder Zielkarten übrig sind, kommen diese zurück in die Schachtel.
5. Alle legen die erhaltenen Karten offen vor sich ab. Dabei kannst du gern schon Platz lassen für weitere Karten, die später noch ausgelegt werden (siehe Beispiele auf der nächsten Seite).

6. Mische die übrigen Spielkarten gut durch und gib jedem/jeder Spieler*in 3 Karten verdeckt als Start-Handkarten.

Wichtig: Falls eine Ereigniskarte dabei ist, nimm sie sofort aus der Hand und mische sie zurück in den Spielkartenstapel. Nimm dir eine Neue.

7. Lege den Spielkartenstapel neben den Geldstapel in die Tischmitte.
8. Bestimmt eine Startperson. Seid dabei gern kreativ, zum Beispiel: die Person mit dem längsten Namen, die Person, die als Letzte auf einer Wippe saß, oder die, die zuletzt etwas gespendet hat.

TIPP: Es kann hilfreich sein, Personen zu bestimmen, die bestimmte Aufgaben während des Spiels übernehmen. Zum Beispiel behält eine Person im Blick, wie viele Aktionen jemand in seiner Runde bereits durchgeführt hat und wie viele noch möglich sind. Eine andere Person kann die Rolle der Bankverwaltung übernehmen ...

So könnte das am Anfang aussehen ↓

SPIELZIELE

Du hast gewonnen, wenn du
ZU BEGINN deiner Runde EINES der
folgenden Ziele erreicht hast:

12

oder

2 Bildung + 2 Ruhm + 2 Kontakte + 2

oder

4 Bildung + 2

oder

4 Ruhm + 2

oder

4 Kontakte + 2

ABLAUF PRO RUNDE

- 1 Gehalt bekommen.
- 2 4 Karten ziehen:
Ereignisse dabei sofort
ausspielen!
- 3 max. 4 Aktionen.
- 4 Handkarten-Limit-Check

Hinweis: Ereignisse zählen
nicht als Aktion!

1

Grundgehalt

Im weiteren Verlauf könnte es so aussehen ↓

SPIELZIELE

Du hast gewonnen, wenn du
ZU BEGINN deiner Runde EINES der
folgenden Ziele erreicht hast:

12

oder

2 Bildung + 2 Ruhm + 2 Kontakte + 2

oder

4 Bildung + 2

oder

4 Ruhm + 2

oder

4 Kontakte + 2

ABLAUF PRO RUNDE

- 1 Gehalt bekommen.
- 2 4 Karten ziehen:
Ereignisse dabei sofort
ausspielen!
- 3 max. 4 Aktionen.
- 4 Handkarten-Limit-Check

Hinweis: Ereignisse zählen
nicht als Aktion!

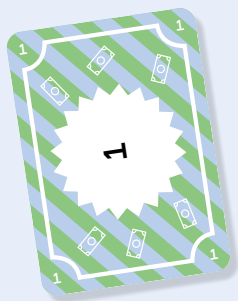
1

+2



SPECIAL JOB
Schauspieler*in

Kann nur ausgelegt werden, wenn
du 1 Ruhm ausliegen hast



BILDUNG

BILDUNG



Du machst einen
Abschluss

KONTAKTE



Du triffst
dich mit anderen
Expert*innen


Kann nur ausgelegt werden, wenn du
bereits **2 Bildung** ausliegen hast.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in Runden, in denen jede*r Spieler*in reihum dran ist. Eine Runde besteht aus den folgenden Schritten:

Du bist dran? Super, los geht's:

1. GEHALT ERHALTEN

Du erhältst dein Gehalt – zu Beginn meist nur dein Grundgehalt (mindestens 1 ). Im Verlauf des Spiels kann sich dein Gehalt erhöhen.

2. KARTEN ZIEHEN


Ziehe 4 Karten vom Nachziehstapel. (Bei nur 2 Spieler*innen ziehst du 3 Karten.)

Wichtig: Ziehe die Karten entweder nacheinander, damit Ereignisse an der richtigen Stelle ausgespielt werden können. Alternativ kannst du die Karten verdeckt ziehen und vor dich ablegen, so weißt du, dass du die richtige Anzahl genommen hast. Dann nimmst du sie einzeln auf, damit die Ereignisse in der richtigen Reihenfolge ausgespielt werden. Die Reihenfolge ist entscheidend! Ereigniskarten musst du sofort ausspielen, sobald du eine ziehst.

3. AKTIONEN AUSSPIELEN

Nun kannst du bis zu 4 Aktionen durchführen (bei 2 Spieler*innen sind es 3 Aktionen). Das heißt, du kannst Handkarten ausspielen. Das Ausspielen einer Handkarte kostet immer 1 Aktion, sofern nicht auf der Karte etwas anderes angegeben ist.

Mögliche Aktionen sind zum Beispiel:

- Kapital-Karten ausspielen (Ruhm, Bildung, Kontakte)
- Weitere Spielkarten ausspielen
-  investieren
- Immobilien verkaufen
- usw.

Du kannst auch weniger als die maximal möglichen Aktionen spielen.


4. HANDKARTEN-LIMIT PRÜFEN

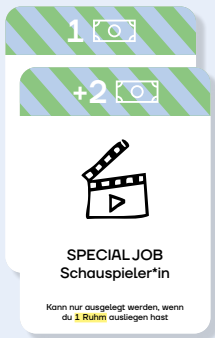
Am Ende deines Zuges darfst du maximal 6 Karten auf der Hand haben. Hast du mehr, musst du Karten auf den Ablagestapel legen, bis du nur noch 6 Karten auf der Hand hast.

Danach ist die Person im Uhrzeigersinn neben dir dran.



GEHALT UND JOBS

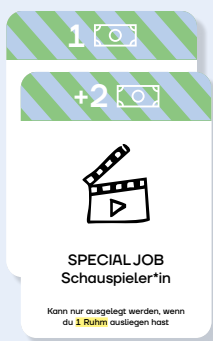
Zu Beginn des Spiels erhält jede*r Spieler*in immer ein Grundgehalt. Im Verlauf des Spiels kannst du Jobs bekommen oder eine Gehaltserhöhung erhalten, die du anlegst. Sobald du das getan hast, bekommst du ab der nächsten Runde dein Grundgehalt plus den Betrag, der durch deinen Job oder die Gehaltserhöhung hinzugefügt wird.

Im untenstehenden Beispiel würdest du nun 3  bekommen ↓



Du kannst dein Gehalt außerdem durch Einnahmen aus Fabriken verbessern, in die du investieren kannst. Wie das genau funktioniert, wird dir im Abschnitt „Häuser und Fabriken“ erklärt. Wichtig fürs Gehalt ist: Die Summe, die du in deine Investitionen gesteckt hast, erhöht dein Gehalt.

Im Beispiel unten wurden 2  investiert. Das heißt, die Person bekommt zusammen mit dem regulären Gehalt (1 Grundgehalt + 2 für den Special Job) insgesamt 5  ↓



BILDUNG, RUHM & KONTAKTE

Sammeln von Bildung, Ruhm, Kontakten als eines der zentralen Ziele des Spiels. Wenn man eine Karte mit einem dieser „Kapital“ Sorten auf der Hand hat, kann man sie für eine Aktion ausspielen und vor sich ablegen. ↓

BILDUNG

BILDUNG



Du machst einen Abschluss

KONTAKTE



Du triffst dich mit anderen Expert*innen

Kann nur ausgelegt werden, wenn du bereits 2 Bildung ausliegen hast.

RUHM



Du bezahlst eine PR-Agentur, damit du berühmter wirst

Kann nur ausgelegt werden, wenn du 2 ☹ an die Bank zahlst

Doch Achtung: nicht alle können einfach so ausgelegt werden. Einige haben eine Bedingung. Diese muss erfüllt sein: Manchmal musst du bereits bestimmte Karten ausgelegt haben, bevor du neue Karten ausspielen kannst. Manchmal „kostet“ das Ausspielen einer Karte auch etwas – in diesem Fall musst du eine Zahlung an die Bank leisten, bevor du die Karte auslegen darfst.

EREIGNISSE


Im echten Leben passiert oft Unvorhergesehenes – mal mit großen, mal mit kleinen Auswirkungen; manchmal geschieht Großartiges und manchmal Furchtbares; manche Ereignisse betreffen nur eine einzelne Person, andere alle gemeinsam. Daher gelten im Spiel folgende Regeln:



Ereigniskarten müssen sofort ausgespielt werden.



1. Auf den Karten steht, ob eine Karte nur für die Person gilt, die sie gezogen hat oder für alle.
2. Nach dem Ausspielen kommt die Ereigniskarte auf den Ablagestapel. Wenn Ereignisse mit passenden „NÖ“-Karten abgewehrt werden, gilt das bei globalen Ereignissen für alle. Das heißt, wenn eine Person ein Ereignis abwehrt, gilt das nicht nur für sie selbst, sondern für alle Spieler*innen.
3. Manchmal hat eine Ereigniskarte keine Relevanz für dich – das ist okay. Dann gibt es keine Konsequenzen und die Karte kommt einfach auf den Ablagestapel.



Nachdem die Ereignisse abgehandelt sind, geht es weiter mit deinem Zug und du kannst deine Aktionen ausspielen.



SCHULDEN

Wenn du  zahlen musst, aber nicht genug hast, gelten folgende Regeln:


1. Verkaufe zuerst Wertgegenstände (z. B. Häuser oder Fabriken) an die Bank und erhalte dafür  zurück.
2. Wenn das nicht reicht, musst du einen Kredit aufnehmen: Drehe dazu so viele Geldscheine um, bis der fehlende Betrag erreicht ist. Die Rückseite der Geldscheine zeigt Schuldscheine (-1  pro Karte). Schuldscheine dienen als Marker für deine Schulden.

Beispiel 1: Du musst der Bank 5  zahlen, hast aber nur 3. Du gibst deine 3  an die Bank und erhältst stattdessen -2 Schuldscheine.

Beispiel 2: Du musst einem anderen Mitspieler 3  zahlen, hast aber gar nichts. Die Person erhält die 3  von der Bank, und du erhältst 3 Schuldscheine.

Beispiel 3: Du möchtest 1 Bildung kaufen (z. B. Privatschule), die 3  kostet, hast aber nur 2. Du zahlst deine 2  an die Bank und erhältst 1 Schuldschein für den fehlenden Betrag.



Schulden kannst du später mit Kapis abbezahlen, indem du den entsprechenden Betrag an die Bank zahlst und die Schuldscheine zurückgibst.


WICHTIG: Schulden müssen immer zuerst getilgt werden, sobald du  erhältst. Du kannst nicht gleichzeitig Schulden haben und Guthaben besitzen.




FABRIKEN

Wenn du eine Fabrikkarte auf der Hand hast, kannst du sie für 1 Aktion ausspielen und vor dir ablegen.

Ab diesem Zeitpunkt kannst du jederzeit – auch in späteren Runden – pro weiterer Aktion 1  investieren. Jede Investition erhöht dein festes Gehalt dauerhaft um diesen Betrag. Das bedeutet: Du bekommst diesen Betrag in jeder Gehaltsphase zusätzlich von der Bank ausgezahlt. Die , die du auf die Fabrik legst, dienen dabei als Marker für deine Investitionen.

Du kannst deine Investitionen über mehrere Runden verteilen, aber maximal 5  in eine Fabrik investieren.

Hinweis: Wenn du die Fabrik verkaufst (z. B. um Schulden zu begleichen), erhältst du deine investierten  zurück. Die Fabrikkarte kommt dann auf den Ablagestapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine Person zu Beginn ihres Zuges eines der im Abschnitt „Spielziele“ beschriebenen Ziele erfüllt hat.

BEI UNKLARHEITEN BEI DEN REGELN

Wenn während des Spiels Unklarheiten zu den Regeln auftreten, besprecht die Situation gemeinsam und findet eine Lösung, die für euch alle passt. Die Hauptsache ist, dass ihr euch einig seid und der Spielfluss erhalten bleibt – ob ihr euch nun streng an die Anleitung haltet oder für eure Runde eine eigene Regel erfindet.



NACH DEM SPIEL

Nach dem Spiel gibt es zwei Möglichkeiten:

VARIANTE 1

Einfach nur so „Just for fun“ gespielt?!

Ihr habt „Wer hat – gewinnt!“ einfach nur aus Spaß gespielt? Super! Vielleicht möchtet ihr trotzdem noch ein wenig über das Erlebte sprechen und gemeinsam reflektieren.

Nehmt euch nach der letzten Runde gern ein paar Minuten Zeit, um auszutauschen:

- Wie habt ihr euch gefühlt?
- Welche Situationen haben euch überrascht, geärgert oder besonders zum Lachen gebracht?
- Gab es Momente, die euch an echte Situationen im Leben erinnert haben?

Wenn ihr Lust habt, das Ganze auch noch inhaltlich zu vertiefen, schaut euch die Reflexionsfragen zur Auswertung an, die ihr am Ende dieser Spielanleitung findet.

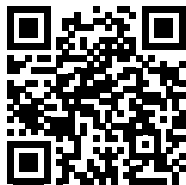
VARIANTE 2

Einsatz in der Bildungsarbeit

Du bist pädagogische Fachkraft, Lehrkraft oder andere Multiplikator*in der Pädagogik und Bildung und möchtest dieses Spiel in der Bildungspraxis einsetzen?

Dann sind die Reflexionsfragen am Ende dieser Spielanleitung ein guter Ausgangspunkt für ein Gespräch oder eine Auswertung. Darüber hinaus kannst du dich auch an der pädagogischen Handreichung orientieren.

Diese findest du hier:



werhatgewinnt.abc-huell.de



VERTIEFENDE REFLEXIONSFRAGEN

1. PERSÖNLICHE SPIELERFAHRUNG

- Wie war das Spiel für dich insgesamt?
- Welche Emotionen hattest du wann – und wodurch wurden sie ausgelöst?
- Gab es Momente, in denen du dich besonders mächtig, ohnmächtig, frustriert oder zufrieden gefühlt hast? Woran lag das?
- Wann hast du dich ungerecht behandelt gefühlt?
- Welche Mechanismen im Spiel haben Diskriminierung oder Benachteiligung sichtbar gemacht?
- Welche Rolle spielte Glück bzw. Zufall in deinem Spielverlauf – und wie wichtig ist das im echten Leben?
- Wie haben sich Macht und Privilegien im Spiel gezeigt? Wie wurden sie genutzt oder auch missbraucht?
- Welche Parallelen zwischen dem Spiel und der realen Gesellschaft sind dir besonders aufgefallen?



2. STRUKTUREN & GESELLSCHAFT

- Im Spiel starten alle mit denselben Karten. Ist das im echten Leben auch so? Warum oder warum nicht?
- Welche Formen von Kapital (Geld, Bildung, Kontakte, Ruhm) waren im Spiel besonders hilfreich – und ist das im echten Leben ähnlich?
- Welche Spielmechaniken kamen dir aus dem echten Leben sehr bekannt vor? Womit hast du selbst schon mal Erfahrung gemacht?
- Wenn das Spiel das Leben abbildet: Wer schreibt die Regeln, wer profitiert und wer verliert?
- Welche Voraussetzungen mussten im Spiel erfüllt sein, um bestimmte Karten wie Bildung oder Kontakte zu bekommen? Wie spiegeln diese Bedingungen im Spiel deine Erfahrungen oder Beobachtungen über Chancenungleichheit im echten Leben wider?
- Wie gerecht fandest du die Regeln bei den Ereignissen, bei denen alle zahlen mussten, aber manche weniger als andere? Wie wird im echten Leben damit umgegangen – Was hast du dazu beobachtet?
- Welche Karten oder Situationen im Spiel haben gezeigt, dass Menschen aufgrund ihrer sozialen Herkunft oder „Klasse“ benachteiligt oder bevorzugt werden?

- Welche Mechanismen im Spiel führen dazu, dass bestimmte Spieler*innen „außen vor“ bleiben oder weniger Möglichkeiten haben?

3. SOLIDARITÄT, UNGLEICHHEIT & PRIVILEGIEN

- Gab es Situationen, in denen jemand sehr viel hatte – und es immer mehr wurde? Kennst du das aus der Realität? Gab es Momente im Spiel, in denen Solidarität eine wichtige Rolle gespielt hat? Was hat sich dadurch verändert?
- Wie greifen Klassismus, Rassismus, Sexismus oder andere Diskriminierungen ineinander – und findest du dazu Parallelen im Spiel?
- Was braucht es, damit Menschen im echten Leben solidarisch handeln?
- Welche Rolle spielen Kontakte, Netzwerke und Verbindungen im Spiel – welche Erfahrungen hast du damit im Spiel gemacht? Und wie sieht das im echten Leben aus?



4. FRAGEN ZU KONKRETEN SPIELEREIGNISSEN/-KARTEN

- Welche Ereigniskarten hast du als besonders ungerecht empfunden – und warum?
- Welche Ereigniskarten hast du als besonders realistisch empfunden – und warum?
- Welche „Ich mops mir ...“-Aktionen haben dich am meisten geärgert / überrascht – und warum?
- Wie hast du dich gefühlt, wenn dir jemand eine wichtige Karte weggenommen hat?
- Welche Rolle haben „Nö“-Karten oder Blockaden gespielt? Haben sie eher geschützt oder Konflikte verstärkt?
- Gab es Karten, die bestimmten Personen einen deutlichen Machtvorteil gaben? Wie wurde diese Macht genutzt?
- Bei „Chaos“- oder Krisen-Karten: Wer hat profitiert, wer hat verloren? Ist das im echten Leben ähnlich?
- Bei Katastrophen mussten alle zahlen, egal wie viel sie hatten. Ist das gerecht?
- Wie hast du dich gefühlt, als du durch Karten wie „Du passt nicht ins Bild!“ oder „Du wirst nicht ernst genommen!“ Nachteile hattest? – Kennst du Situationen im echten Leben, in denen Menschen aufgrund von Herkunft oder sozialem Status ungerecht behandelt oder ausgeschlossen werden?

5. HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

- Welche Strategien habt ihr genutzt, um euch gegen Benachteiligungen oder Angriffe im Spiel zu wehren?
- Welche Handlungsmöglichkeiten siehst du, um Ungleichheit im echten Leben zu verringern?
- Was kannst du aus dem Spiel für dein eigenes Verhalten oder deine Haltung mitnehmen?
- Was würdest du ändern, wenn du die Spielregeln gestalten könntest, um soziale Ungleichheit und Diskriminierung zu reduzieren?
- Wie kann man als Gesellschaft "Spiel-"Regeln aufstellen, die gerechter sind? Welche Ideen hast du dafür?
- Was braucht es, um Klassismus - also die Benachteiligung wenn man über wenig Ressourcen verfügt - abzubauen?

DANKSAGUNG

Vielen Dank an alle, die an diesem Projekt mitgewirkt haben – insbesondere an die Entwickler*innen und Designer*innen, aber auch an die unzähligen ehrenamtlichen Helfer*innen, die stundenlang Probespiele und Tests mit uns durchgeführt und wertvolle Ideen eingebracht haben. :-)

Ohne euch wäre das Spiel nicht dort, wo es jetzt steht! Danke euch allen!



ENTWICKLUNG

Spielidee und -konzept:

Dana Meyer, Toma El-Sarout, Anna Groß,
Birol Mertol, Marcel Schmittchen

Illustration & Design:

Annika Goepfrich – Studio Sosa/Design

Entwickelt im Rahmen des Projekts „mirrors of class“
des ABC Bildungs- und Tagungszentrums e.V., gefördert von
Bildungschancen gGmbH



www.abc-huell.de



www.bildungschancen.de

Veröffentlicht als Open Educational Resource unter
der Creative Commons Lizenz CC BY-NC 4.0



Open Educational Resources

