

aktion 12



Planspiel zur aktion 12

Beschreibung

Spielidee:

Mit diesem Planspiel soll eine Großgruppenmethode zur aktion 12 geboten werden.

Verschiedene Familien (Kleingruppen) bilden gemeinsam eine kleine unabhängige Stadt und ihr gestalten Zusammenleben. Die Stadt ist völlig unabhängig und kann sehr viel selbst entscheiden. Jede Familie ist dabei in einer anderen finanziellen Ausgangslage und kann so mehr oder weniger zum Gemeinwohl beitragen. Die Familien verdienen unterschiedlich viel Geld und haben unterschiedlich viele Bildungspunkte. Neben dem Gemeinwohl haben die Familien eigene Ziele, die sie verfolgen, um ihre jeweilige Situation zu verbessern.

Spielziel:

Die Teilnehmenden setzen sich mit den Mechanismen in einer Gesellschaft auseinander, in der es Menschen mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Ressourcen gibt. So werden auch die Auswirkungen des Einkommens und des Bildungsstands auf den eigenen Lebensstil und von die Position in der Gesellschaft deutlicher.

Ablauf:

Alle Teilnehmenden werden in Familien aufgeteilt. Die Familien spielen den ganzen Tag als eine Gruppe zusammen und vertreten gemeinsame Positionen in Konferenzen. Die Familien treten zwischen den Konferenzen auf unterschiedliche Weise miteinander in Kontakt. Jede Familie verfolgt dabei eigene Ziele. Die Ziele der Familien sind in den Rollenkarten festgehalten.

Das Miteinander wird durch die Konferenzergebnisse beeinflusst.

Nach einer festgelegten Zeit / Zahl von Konferenzen wird Bilanz gezogen. Welche Familienziele wurden erreicht? Wie hoch ist das Familienkapital? Wie ist der Bildungsstand der Familie? Hat sich der soziale Stand der Familie verbessert?

Rahmen

Je nach dem, wie ausgefeilt der Rahmen gestaltet ist, erhöht sich auch die Intensität des Spiels. Wenn zum Beispiel die Familien ihr Geld benötigen, um Mittag zu Essen (und mehrere verschiedene Varianten des Mittagessens angeboten werden: günstig oder exklusiv) kann dies Spiel im wahrsten Sinne durch den Magen gehen. Es können auch Extras wie Limonade o.ä. angeboten werden. Bei einem Tagesspiel können Familien sich Geld hinzuverdienen, indem sie Aufgaben erledigen. Zum Beispiel Schuhe putzen o.ä. Über Verkleidungen lässt sich auch gut herausfinden, mit welchem Bild

Sicherheitshinweise

Im gesamten Spiel geht es nur in zweiter Linie um eine „realistische“ Darstellung der Gesellschaftsverhältnisse. Viel wichtiger ist es, dass sich die Spieler mit den Funktionsweisen von Gesellschaft beschäftigen. Je nach Spielverlauf kann es auch passieren, dass eine Familie, die es „im wahren Leben“ eher schwer hat, im Endergebnis weiter vorne landet.

Die im Folgenden gemachten Regeln, Einkünfte, Punkte und Beziehungen sind Vorschläge und die Charaktere holzschnittartig. Die Familien und Institutionen sind nur Vorlagen, um sich bei der Umsetzung der eigenen (für Euch passenden) Spielvariante daran orientieren zu können und Denkanstöße zu bekommen, an was

man alles denken kann. D.h. je nach Rahmen (Anzahl der Teilnehmer, Alter der Teilnehmer, Zeit für das Planspiel) sollte das Spiel verändert werden. Dies kann auf verschiedene Weise passieren:

- Durch Veränderung der Familienzahl und -größe
- Durch Veränderung der Personenprofile
- Durch Veränderung der Zahl der Institutionen und ihrer Beziehungen untereinander
- Durch Veränderung der Verdienste
- Durch Veränderung der Bildungspunkte
- Durch Veränderung der Beziehung einer Person
- Durch Möglichkeiten der Einflussnahme auf Ratsbeschlüsse (Demonstrationsrecht, Bestechungskarten, Presseartikel...)
- ...

Je nach Teilnehmer sollte auch auf die „Realitätsnähe“ der Figuren geachtet werden. Überlegt Euch vorher, wie Ihr damit umgeht, wenn Ihr wirklich Kinder aus den jeweiligen Milieus in der Gruppe habt.

Letztlich steht und fällt das Spiel damit, wie die Spieler ihre Figuren mit Leben füllen, miteinander in Kontakt treten und mit den Vorgaben umgehen. Je mehr Ihr auch Energie in den Rahmen und die Ausgestaltung steckt, umso vitaler kann das Spiel werden.

Material

- Spielgeld
- Gemischtwarenladenausstattung (Süßkram, Limo, Hefte...)
- Ausstattung für die Freizeiteinrichtung (Spiele, Bälle, Instrumente, Bücher, Pfadfinderangebote...)
- Papier für die Presseartikel, Kamera, Mikrofon & Aufnahmegerät, PC & Drucker
- Glocke, Hammer o.ä. Für den Stadtrat
- Antragsformulare (selber schreiben), Stempel für die Behörde
- einige Kleider für die Kleiderkammer, einige Esswaren für die Tafel für den Sozialverband
- ein Klassenbuch für die Schule
- Stifte, Bastelmaterial
- Verkleidungen
- ... (Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt)

Spielbeginn

Familien:

Die Teilnehmenden werden in Familien eingeteilt. Jede Familie erhält ihr Startkapital und ihre „Familienrollenkarte“. Die Familien treffen sich untereinander und machen sich mit ihrer Rolle vertraut. Sie sollen sich dabei sehr genau vorstellen, wie ihre Familie aufgebaut ist. Sie entwickeln einen gemeinsamen Schlachtruf und entwerfen ein Banner. Noch wichtiger: sie entwickeln eine Meinung zu den anstehenden Konferenzen. Welche Variante würde ihnen jeweils einen Vorteil bringen? Sie legen für jede Konferenz eine Position fest und teilen diese dem Moderator mit. Im Anschluss stellen alle Familien ihren Schlachtruf vor und hängen ihr Banner (DinA4) an eine große Tafel, so dass alle Banner nebeneinander hängen.

Moderator:

Mindestens eine Person wird als Spielleiter bestimmt. Sie hat die Übersicht über den Ablauf und die Einhaltung der Regeln. Die Positionen der Familie hält der Moderator geheim. Auf der Tafel ist Platz, um den gegenwärtigen Kontostand der einzelnen Familien und die erlangten Bildungs- und Sozialpunkte. Der Moderator gibt die Konferenzzeiten bekannt, die sich über den Tag verteilen können. Die Zeiten und die Themen der Konferenzen werden an eine Tafel geschrieben.

Die Moderatoren verwalten das Geld. Sie können die Einkünfte durch mehrere Faktoren reduzieren: z.B. Miete, Mobilitätskosten

Die Moderatoren können auch die Spieldynamik durch unvorhergesehen Ereignisse lenken. (Bsp.: durch die Verkündung einer Hebung oder Senkung der Konjunktur, durch einen Regierungswechsel, durch Veränderung der außenpolitischen Lage, etc.)

Hiervon sollten sie Gebrauch machen, wenn das Spiel zu erlahmen droht.

Institutionen:

Die verschiedenen Institutionen werden besetzt. Die Vertreter der Institutionen treffen sich zur Beratung, um ihre Arbeitsweise miteinander abzustimmen, bzw., um ihre Institutionen einzurichten (z.B. Gemischtwarenladen oder Freizeiteinrichtung). Die benötigten Materialien (z.B. Formulare der Behörde oder Pressematerial) sollten vorher bereit sein.

Tlw. sollten die Institutionen bei der Einrichtung unterstützt werden. (Z.B. ist der Gemischtwarenladenbesitzer gleichzeitig Familienvater)

Regeln

Die handelnden Personen / Familien sind in ihren Handlungen relativ frei und nur durch die Eigenheiten ihrer Charaktere, bzw. deren Handlungsspielraum eingeschränkt.

Zeit: Das Spiel kann entweder kompakt in drei Stunden (inklusive ausführlicher Reflexion) oder als Tagesspiel mit Unterbrechungen gespielt werden.

Geld: Wird durch Arbeit oder Zuwendung von Institutionen erlangt. Es wird verwendet, um Gesundheit (beim Arzt), Bildung (in der Freizeiteinrichtung) oder Nahrung (am Gemischtwarenladen) zu kaufen. Jede Familie / Institution verwaltet ihr eigenes Geld.

Sozialpunkte: Bringen zum Ausdruck, wie sehr eine Person in die Gesellschaft eingebunden ist. Werden durch die Teilnahme an Angeboten, Konferenzen, Elterngesprächen, Sozialkontakten vergeben. Was wieviel Sozialpunkte gibt, wird im Vorhinein durch die Spielleitung festgelegt. (Abhängig von der Zahl der Familien und Spielrunden)

Bildungspunkte: Werden durch den Besuch der Schule und von Freizeiteinrichtungen erlangt. Aber auch Konferenzentscheidungen können Bildungspunkte bringen. Entscheidet sich die Konferenz beispielsweise für Frühförderung, bekommen die armen Familien jede Runde mehr Bildungspunkte. Einmal im Spiel gibt es einen Bildungsgutschein – um diesen einzulösen müssen die Familien Behördengänge erledigen und können nicht arbeiten.

Optional Gesundheitspunkte: *Wer die Figur des Arztes verwendet kann auch zusätzlich mit Gesundheitspunkten arbeiten. Das bringt eine weitere Facette ins Spiel, die beim Thema „Armut“ auch wichtig ist.*

Spielablauf:

Das Spiel läuft in verschiedenen Spielrunden ab. Es sollten mindestens drei sein, damit auch Veränderungen durch die Ratsentscheidungen deutlich werden. (Unten finden sich fünf vorgeschlagene Konferenzthemen.) Jede Spielrunde ist in vier Phasen unterteilt, die jeweils ca. 10 -15 Minuten in Anspruch nehmen sollte. (Je nach Teilnehmerzahl und Spiellust lässt sich auch hier variieren.) Wichtig ist, dass die Teilnehmer ausreichend Zeit haben, ein Gespür für ihre Rolle und die jeweiligen Vor- und Nachteile zu entwickeln.

1. Verteilen der Einnahmen

Jede Runde beginnt mit dem Verteilen der Einnahmen. Von der Spielleitung wird Geld an die Familien gegeben. Innerhalb der Familien wird das Geld aufgeteilt.

2. Tätigkeitsphase

Die zweite Phase kann in die Abschnitte „Werkphase“ und „Freizeitphase“ eingeteilt werden. Wenn die Trennung zu künstlich ist, kann die Phase auch zusammengelegt lassen. In dieser Phase findet der Austausch / Erwerb von Geld und Sozialpunkten (evtl. auch Bildungspunkten) statt.

- Werkphase

Dann gehen die Spieler ihrer Beschäftigung gemäß ihrer Charakterbeschreibung nach. D.h. Schüler und Lehrer gehen in die Schule, der Stadtrat bereitet die nächste Sitzung vor, Arbeitende gehen ihrer Arbeit nach, Unterstützungsbedürftige nehmen Kontakt zum Sozialverband und potentiellen Arbeitgebern auf, je nach Freizeitpotential gehen einzelne auch schon Einkaufen, etc.

Nach einer festgelegten Zeit (z.B. 10 Minuten, dies kann aber je nach Zahl der Spieler variieren) beginnt die

- Freizeitphase

, in der die Spieler die Freizeit- und Einkaufsangebote nutzen, bzw. weiterhin versuchen, an Geld, Kleidung und Lebensmittel zu gelangen, falls ihnen das in der Werkphase nicht ausreichend gelungen ist. Hier finden z.B. auch Elterngespräche (zw. Eltern und Lehrer) statt.

3. Konferenzphase

Die Konferenz wird vom Stadtrat einberufen. Die Familienmitglieder, bzw. deren Vertreter und Institutionen, die Stimmrecht in der Versammlung haben, begeben sich dort hin.

Konferenzablauf:

1. Begrüßung
2. Vorstellen des Diskussionsgegenstandes
3. Kurze Diskussion
4. Abstimmung
5. Beratung des Stadtrates
6. Verkündung des Ergebnisses durch den Stadtrat

Optional: Wenn es die Presse als Institution gibt, gibt diese Presseartikel heraus, in denen Das Ergebnis an die Spieler weitergegeben, die nicht bei der Konferenz waren. Dies kann über den Gemischtwarenladen geschehen, wo

sich die Spieler Zeitungen erwerben können. (Auch hier ergibt sich eine Bandbreite an Möglichkeiten. Z.B. kann das einzige Presseerzeugnisse, dass die Flüchtlingsfamilie erwerben kann, vollkommene Kauderwelsch enthalten, weil sie die Sprache nicht versteht.) Wenn die Rolle der Presse eingespart wird, dann können die Spieler, die nicht an der Konferenz teilgenommen haben, durch die Teilnehmer der Konferenz informiert werden.

4. Strategiephase

Nach der Konferenz haben die Familien und Institutionen noch Zeit sich zu beraten, wie sie auf die durch den Stadtrat veränderte Situation reagieren sollen. (Hilft uns das Ergebnis beim Erreichen der Familienziele? Falls nicht, wie können wir die Ziele nun erreichen? Wie setzen wir die Ergebnisse in der nächsten Runde um? Was bedeutet das für uns als Institution?)

Dann beginnt eine neue Runde.

Rollenverteilung:

Eltern: Rover oder Leiter

Kinder: Wö, Juffi, Pfadi, Rover

Institutionen: Rover oder Leiter

Die Familien und Institutionen sind unterteilt in „muss“ und „kann“. D.h. Einige von ihnen werden benötigt, damit das Spiel zumindest einigermaßen den Zweck erfüllt, soziale Unterschiede, Beziehungen und Abhängigkeiten aufzuzeigen. Einige sind optional, um das Spiel vielfältiger zu gestalten. Innerhalb aller Familien lässt sich die Zahl der Familienmitglieder variieren.

Wie überall in diesem Spiel, können auch frei Rollen, Familien und Institutionen hinzu erfunden werden.

Die Familien:

Sie haben unterschiedliche Startvoraussetzungen (Startkapital, Sozial-, bzw. Bildungspunkte) und ein unterschiedliches Einkommen.

Was das Kapital, bzw. die Sozial- und Bildungspunkte nachher Wert sind, legt die Spielleitung fest. Das Einkommen kann sich im Laufes des Spiels verändern. (Z.B. wenn eine Person eine Arbeit findet oder eine Ratsentscheidung die Bezüge anhebt.) Auch die Sozial- und Bildungspunkte können sich verändern. Die in den Familienbeschreibungen beschriebenen Punkte sind Vorschläge. Je nach Zahl der Familien und sonstiger Ausgestaltung des Spiels sollten sie angeglichen werden.

Familie 1 - Sozialleistungsempfänger (3 Pers.), „Muss“-Familie

Hartz 4 - Niveau

Startkapital: 5 Taler

Einkommen: 10 Taler pro Runde

Sozialpunkte: 10

Bildungspunkte: 10

Stimmen im Stadtrat: keine

1. Alleinerziehende Mutter (keinen Schulabschluss, Ausbildung abgebrochen)
2. Kind (Wö), Verhaltensauffällig
3. Kind (Juffi)
4. Kind (Pfadi), Sehschwäche

Alle Kinder gehen zur Schule, nehmen allenfalls an kostenlosen Angeboten der Freizeiteinrichtung teil. Die Familie hängt sehr von Hilfsangeboten ab und ist auf die Unterstützung des Sozialverbandes angewiesen. Weitere Infos s. Übersicht

Ziel der Familie: die Mutter bekommt einen Job. Die drei Kinder verbessern ihre soziale Stellung durch Bildung und finden später einen Ausbildungsplatz. Dafür braucht die Familie möglichst viele Sozial-(Bildungs)punkte und eine für sie erfolgreich verlaufende Entscheidung über die Förderung von Bildung, eine Stärkung von Sozialleistungen. Evtl. kann die Mutter von günstigen Wirtschaftsbedingungen profitieren, wenn sie darüber einen Job erhält.

Familie 2 – Bildungsbürger (4 Pers), „Muss“-Familie

Mittelschicht

Startkapital: 60 Taler

Einkommen: 50 Taler pro Runde

Sozialpunkte: 70

Bildungspunkte: 80

Stimmen im Stadtrat: 1

1. Mutter ist Oberstudienrätin
2. Vater ist Sozialarbeiter, arbeitet halbtags im Sozialdienst
3. Sohn (Juffi-Alter) spielt Fußball in der Freizeiteinrichtung
4. Tochter (Wö-Alter) spielt Geige in der Freizeiteinrichtung

Alle Kinder besuchen die Schule. Die Familie ist sozial stark eingebunden und sehr gut informiert. Weitere Infos s. Übersicht

Ziel der Familie: Die beiden Kinder sollen später studieren. Die Familie will sich ein kleines Vermögen aufbauen, um sich ein Haus auf dem Land zu kaufen. Dafür brauchen sie positive Konferenzentscheidungen zu Bildungsförderung/ Kultureinrichtungen und zu Vermögensbildung.

Familie 3 – Großfamilie (7 Pers.) „Muss“-Familie

Untere Mittelschicht

Startkapital: 25Taler

Einkommen: 30 Taler

Sozialpunkte: 30

Bildungspunkte: 25

Stimmen im Stadtrat: keine direkte, durch die Kontakte zu den anderen Familien/
Institutionen, versuchen sie aber Einfluss auf deren Entscheidung zu nehmen

1. Vater, Gemischtwarenladenbesitzer
2. Mutter Hausfrau, geht 1-2 pro Woche bei Familie 4 putzen
3. Kind (Wö), geht zur Schule
4. Kind (Juffi), geht zur Schule, Zahnspange
5. Kind (Pfadi), geht zur Schule, Zahnspange
6. Kind (Rover), Ausbildung zum Krankenpfleger
7. Kind (Rover), Elektriker, arbeitet in Fabrik von Familie 4

Die Familie ist allgemein bekannt (durch den Laden des Vaters und die vielen Kinder) und auch recht gut informiert. Sie ist aber dennoch nicht in die Entscheidungen des Stadtrates eingebunden. Weitere Infos s. Übersicht

Ziele: Der Gemischtwarenladen soll die Familie ernähren können. Jedes Kind macht eine Ausbildung oder heiratet. Für die Wohnung und die Gesundheit der Familie brauchen sie Unterstützung. Dazu brauchen sie eine positive Konferenzentscheidung in Sachen Ausbildungsförderung, sozialer Wohnungsbau und/oder Gesundheitsreform.

Familie 4 – Fabrikbesitzer (4 Pers.), „Muss“-Familie

Oberschicht

Startkapital: 100 Taler

Einnahmen: 100 Taler

Sozialpunkte: 85

Bildungspunkte: 60

Stimmen im Stadtrat: 1

1. Vater ist ein reicher Fabrikbesitzer, im Stadtrat engagiert und versucht oft sich (halblegal) Vorteile zu verschaffen
2. Mutter Hausfrau und engagiert in der Kirchengemeinde, hat seltene Erkrankung, braucht Spezialmedikamente und Kur
3. Sohn (Rover) wird von seinen Eltern dazu gedrängt Abitur zu machen. Eigentlich will er nur feiern und von Vater Geld leben.
4. Tochter (Pfadi) ist in Psychotherapeutischer Behandlung und häufig beim Arzt, sie schwänzt oft Schule und findet derzeit keine Perspektive. Will am liebsten Model sein.

Die Familie ist in der Gemeinde bekannt, da sehr wohlhabend. Sie weiß sich einzubringen und für ihre Belange zu sorgen. Man ist wohl informiert. Weitere Infos s. Übersicht

Ziele: Sohn soll Abitur machen; Mutter und Tochter sollen gesund werden. Dafür braucht es Geld. Vater strebt nach Macht und Einfluss und möchte möglichst viele Konferenzen für sich entscheiden, d.h. zugunsten der Wirtschaft. Andere Ziele werden v.a. durch Einflussnahme erreicht.

Familie 5 – Flüchtlinge (5 Pers.), „Kann“-Familie

Hat pro Tag 5 Lebensmittelmarken! Kommen aus Absurdistan.

Startkapital: 0

Einkommen: 0

Sozialpunkte: 1

Bildungspunkte: 10

Stimmen im Stadtrat: 0

1. Vater ist politischer Flüchtling und Kriegsgeschädigt (Trauma)
2. Mutter
3. Kind (Wö) Zwilling
4. Kind (Wö) Zwilling
5. Kind (Juffi)

Die Familie hat keinen gesicherten Aufenthaltstitel, weswegen sie auch keine Arbeitsberechtigung hat. Die Kinder gehen zwar zur Schule, die Kommunikation mit der Familie ist aber aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse schwierig. Entsprechend kommt die Familie nur schwer an Informationen und ist auf Hilfe des Sozialverbandes angewiesen. (Kleider, Essen, Behördengänge). Weitere Infos s. Übersicht

Ziele: Gesicherter Aufenthaltstitel, Vater will feste Arbeit, Kinder sollen Schulabschluß machen, brauchen positive Konferenzentscheidung zum Thema Ausländerrecht, Sozialausgaben und Wirtschaft (mehr Arbeitsplätze).

Familie 6 – Ärzte (2 Pers.); „Kann“-Familie

Irgendwo zwischen oberer Mittelschicht und unterer Oberschicht. Beide sind Ärzte, kinderlos

Startkapital: 75

Einnahmen: 70

Sozialpunkte: 90

Bildungspunkte: 80

Stimmen im Stadtrat: 1

1. Sie ist Mitglied im Marburger Bund (Ärztegewerkschaft)
2. Er setzt sich für Amnesty international ein und ist Menschenrechtsvertreter

Diese Familie hat sich ganz dem Dienst am Menschen verpflichtet. Sie kann sich problemlos alles leisten, was sie möchte, da sie kinderlos sind. Weitere Infos s. Übersicht.

Ziele: Status sichern. Positive Abstimmung für Gesundheitssektor und Menschenrechte.

Institutionen

Die Institutionen regulieren mit das soziale Leben. Sie haben zunächst keine weiteren Ziele als den Selbsterhalt. Die Fabrik und der Gemischtwarenladen dienen den Besitzern zur Profitvermehrung und zur Erreichung der privaten Ziele. Während die beiden letztgenannten v.a. Orte sind, bei denen Geld und Waren den Besitzer wechseln sind, geht es bei den anderen Institutionen um die Regulierung des Zusammenlebens (v.a. Stadtrat und Behörde) oder um Bildung (Schule und Freizeiteinrichtung) und Soziales Leben (Freizeitanbieter).

Stadtrat (3 Spieler), „Muss“-Institution

Wird vom Bürgermeister und zwei Beratern geleitet. Sie berufen die Konferenzen ein und fällen aufgrund des Ergebnisses eine Entscheidung. Die Entscheidung geben sie an die Behörde weiter. Der Beschluss ist prinzipiell bindend, dennoch sind die drei Spieler eigenständige Personen....

Sie lenken die Geschicke der Stadt und müssen auf evtl. unvorhergesehene Ereignisse reagieren.

Material: Konferenzraum, Verkleidung, Glocke, Hammer o.ä.

Stimmen in der Konferenz: müssen mit einer Stimme abstimmen, entscheiden aber über die finalen Wortlaut der Entscheidung. Bei Unentschieden haben sie die entscheidende Stimme.

Punkte: Durch Teilnahme am Stadtrat gibt es Sozialpunkte.

Behörde (1 Spieler), „Muss“-Institution

Entscheidet über die Vergabe von Bildungsgutscheinen, Bezugsscheinen (f. Essen, Kleidung), Sozialhilfe, Zuschüsse. Hier bekommt man Anträge und muß diese ausgefüllt dort wieder abgeben. V.a. Familien 1 und 5 sind öfter hier. Die Beschlüsse des Rates sind für die Behörde bindend.

Material: Behördenraum mit Tisch, Antragsformulare (selber schreiben), Stempel

Stimmen in der Konferenz: keine

Presse (2 Spieler), „Kann“-Institution

Die Presse nimmt an den Konferenzen teil, um anschließend darüber zu berichten. Sie vertreiben die Berichte vorrangig über den Gemischtwarenladen. (Weitere Vertriebswege sind der Phantasie überlassen.)

Sie sollten zumindest zwei Presseprodukte verfassen. Ein billiges, knapp und reißerisch informierendes (wer hat da „BILD“ gerufen?) und ein ausführlich informierendes, das auch die Zusammenhänge beleuchtet und kommentiert. Darüber hinaus ist die Presse frei in ihrer Berichterstattung. Sie kann sich ihre Themen und Interviewpartner frei wählen.

Material: Kamera, Mikrophon & Aufnahmegerät, PC & Drucker (oder per Hand schreiben geht auch)

Stimmen in der Konferenz: keine

Punkte: Durch Erwerb eines Presseprodukts kann es Bildungspunkte geben. (Je nach Art.)

Kirche (1 Spieler), „Kann“-Institution

Sie veranstaltet Gottesdienste, wirbt für Solidarität, sammelt (Sach-)Spenden und verteilt diese nach Gutdünken. Die Frau des Fabrikbesitzers ist hier engagiert. Andere Teilnahmen laut Schema.

Material: Kirchenraum

Stimmen in der Konferenz: eine

Punkte: Durch Teilnahme an Kirchenveranstaltungen kann es Sozialpunkte geben.

Sozialverband (1 Spieler + halbtags Vater von Familie 2), „Muss“-Institution

Bietet Sozialberatung, Erziehungshilfen, Kleiderkammer und eine Tafel an. Unterstützt die Familien 1 und 5 bei Behördengängen. Viel zu tun also. Und das nur mit 1,5 Stellen. Vielleicht gelingt es dem Sozialverband ja ehrenamtliche Helfer zu rekrutieren. Aber auch das kostet Zeit.

Material: einige Kleider für die Kleiderkammer, einige Esswaren für die Tafel, einen Raum, ein gutes Herz und viiiiiel Hoffnung.

Stimmen in der Konferenz: eine

Punkte: verhilft Hilfebedürftigen beim Erwerb von Sozial- und Bildungspunkten (durch die Teilnahme an Konferenzen und die Unterstützung bei Behördengängen)

Schule (1 Spieler = Oberstudienrätin aus Familie 2), „Muss“-Institution

Hier werden Bildungspunkte an die Kinder vergeben und Elterngespräche geführt. Das gibt Sozialpunkte. Die Einladung zu Elterngesprächen erfolgt über die Kinder. Das ist natürlich besonders dann schwierig, wenn gerade die Kinder, die Probleme bereiten, die Einladung weitergeben sollen... Zum Glück trifft die Oberstudienrätin einige Eltern bei Konferenzen...

Material: Einladungen zu Elterngesprächen, Sozialpunktebuch und Bildungspunkte, ggf. ein Klassenbuch zur Dokumentation.

Stimmen in der Konferenz: keine

Punkte: Hier werden Bildungspunkte an die Kinder vergeben und Elterngespräche geführt. Das gibt Sozialpunkte.

Arzt (1 Spieler = wahlweise er und/oder sie aus Familie 6, auch wechselnd möglich), „Kann“-Institution

Die Grundversorgung ist kostenlos. Aufwändige Behandlungen (das Maß legt der Arzt oder ein Konferenzbeschuß fest) sind kostenpflichtig. Das Maß an ärztlichem Engagement richtet sich ganz nach der Figur des Arztes.

Material: Pflaster (Gesundheitspunkte) in verschiedenen Farben (je nach Kosten der Behandlung)

Stimmen in der Konferenz: eine

Punkte: allenfalls Gesundheitspunkte

Fabrik (1 Spieler = Fabrikbesitzer), „Muss“-Institution

Hier wird Geld verdient. Steuern werden an die Stadt gezahlt, aber es fließt auch von außen Kapital zu.

Die Höhe des Lohnes ist zunächst tariflich festgelegt. Kann durch Konferenzbeschlüsse aber schwanken. Je nach Konjunktur eben.

Ebenso schwanken dann die Einnahmen des Besitzers.

Evtl. müssen auch mal billigere Arbeitskräfte eingestellt werden. Und sei es in Leih- oder Schwarzarbeit...

Ein Sohn der Familie 3 arbeitet dort.

Material: ein Fabrikraum

Stimmen in der Konferenz: keine, aber der Besitzer ist ein (einfluss)reicher Mann, der viel Geld in die Stadt bringt und Arbeitsplätze schafft.

Punkte: hier verdient man keine Punkte.

Gemischtwarenladen (1 Person = Vater der Familie 3), „Muss“-Institution

Hier gibt es alles mögliche zu kaufen. Lebensmittel, Süßwaren, Zeitschriften, evtl Presseprodukte.

Alle Spieler kaufen (nach Möglichkeit) hier regelmäßig ein, wenn sie das Geld dafür haben. Unter Murren nimmt der Besitzer auch mal Lebensmittelgutscheine an.

Material: Gemischtwarenladenausstattung (Lebensmittel, Süßkram, Limo, Hefte...)

Stimmen in der Konferenz: keine

Punkte: hier werden keine Punkte vergeben

Freizeitangebote (beliebig viele Spieler), „Muss“-Institution

Hier werden verschiedene Freizeitangebote gemacht, die verschiedene Preise haben. (Brettspiele, Aktionen, Pfadfinderaktivitäten, Musikunterricht, Sport...) Jung und alt trifft sich hier und wer hierher kommt, lässt zwar Geld da, bekommt aber im Tausch Sozial- und Bildungspunkte. *Der Sport wartet statt mit Bildung mit Gesundheitspunkten auf.*

Material: alles für die Freizeitangebote, Bildungspunkte und Gesundheitspunkte

Stimmen in der Konferenz: eine. Als größter Freizeitanbieter kann ein Vertreter entsendet werden.

Punkte: wie erwähnt: hier werden (je nach Preis) punkte vergeben. **Fangfrage: was kostet die Teilnahme bei den Pfadfindern und wie viele Punkte bringt das? Oder bietet das die Kirche an???**

Die Konferenzen

Die hier aufgelisteten Konferenzthemen sind Vorschläge. Auch hier könnt Ihr – je nach besetzten Rollen und Eurer eigenen Phantasie entsprechend – andere Themen wählen. Bedenkt dabei einfach die Auswirkungen auf das Sozialgefüge.

1. Neuer öffentlicher Spielplatz / Erweiterung des Freizeitangebots um eine kostenlose Option
 - Soll ein neuer Spielplatz oder eine neue Filiale des Feinkostgeschäftes „Trés cher“ gebaut werden? Die Kommune hat wenig Geld und tendiert zu „Trés cher“.
2. Ausbildungsförderung / Einführung von Bildungsgutscheinen
 - Die Förderung von Ausbildung kostet die Gemeinde Geld. Dafür müssten Steuern erhöht werden.
3. Veränderung der Gewerbesteuer
 - △ Ein Senken der Gewerbesteuer lockt evtl. neue Betriebe an. Allerdings sinken auch die Steuereinnahmen und evtl. muss bei Sozialausgaben gespart werden.
4. Wie wird kontrolliert, dass nur Bedürftige in den Genuss von Sozialleistungen kommen/Kennzeichnung von Sozialhilfeempfängern
 - Um zu verhindern, dass Menschen Sozialleistungen von der Behörde bekommen, soll darüber geredet werden, ob Sozialhilfeempfänger eine öffentlich sichtbare Kennzeichnung tragen sollen. Damit sinkt natürlich das Ansehen in der Bevölkerung, aber die Behörde kann so schneller über Anträge entscheiden.
5. Einführung von Schulgeld / Erhöhung der Schulkantinenpreise
 - △ Die Schulen können die Qualität verbessern und somit würde es mehr Bildungspunkte für alle geben, die zu Schule gehen. Auch in der Schulkantine könnte besseres (gesünderes) Essen für alle angeboten werden. Aber Qualität hat eben ihren Preis.

Die Konferenzergebnisse stehen im Zusammenhang mit den Familienzielen. Bsp.: Konferenz beschließt Einführung eines Bildungsschecks. Die Information darüber erreicht die Familien auf unterschiedliche Art und Weise. Entweder als Kurzinformatio oder als ausführliche Info.

Reflexion

keine Methode ohne Reflexion. Für die Auswertung des Spiels sind im folgenden ein paar Anregungen aufgelistet. Wie im restlichen... genau -eigen Ideen sind gefragt!

Mit welchem Bild meiner Familie / Institution bin ich ins Spiel gestartet?

Wie hat sich dieses Bild verändert? Was hat dazu beigetragen?

Was hat meinen Alltag erschwert, was erleichtert?

Finde ich, dass die Zuteilung von Geld und Punkten der Realität entspricht?

Wie ist mein Bild von der Familie, die ich gespielt habe?

Welche Familien / Institutionen kenne ich? (Aus der Innenansicht)?

An welchen Punkten ist es im Spiel gerecht / ungerecht zugegangen? Wie ist das im „wahren Leben“?

Was nehme ich aus dem Spiel mit?