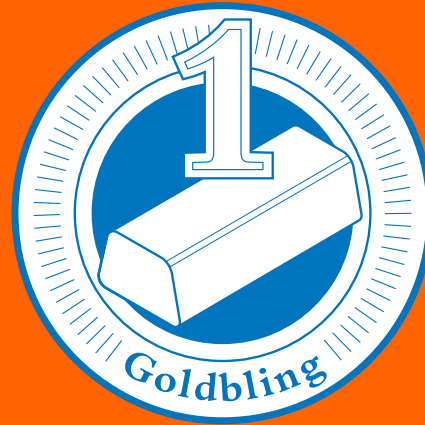


# BLING

## Stadt des Erfolgs



Ein Planspiel zum Thema Finanzmarkt und Gesellschaft

## IMPRESSUM

---

Finanziert und entwickelt in Kooperation von  
Attac Deutschland und Attac Österreich

### SPIEL-ENTWICKLUNGS-TEAM

Teresa Gäckle, Bérénice Hebenstreit, Julia Litofcenko,  
Holger Oppenhäuser, Mario Taschwer

### GAME DESIGN CONSULTING

Clara Hirschmanner und Jakob Schindler-Scholz von  
play:vienna

### TEXT »WILLKOMMEN IN BLING«

Jonas Schneider

### GESTALTUNG

[www.dicey-studios.com](http://www.dicey-studios.com)



Das Spiel unterliegt der Creative-Commons-Lizenz BY · NC · SA

· Namensnennung:

»Spielidee: Attac Österreich, Attac Deutschland, play:vienna«

· Nicht-kommerziell

· Weitergabe unter gleichen Bedingungen

---

# BLING – Stadt des Erfolgs

## Ein Planspiel zum Thema Finanzmarkt und Gesellschaft

---

**Thema:**

Wechselwirkungen von Finanzmärkten und Alltagsleben

**Gruppengröße:**

Zwischen 15 und 30 Personen

**Zielgruppen:**

Schulklassen ab 15 Jahre und Erwachsenenbildung

**Spielleitung:**

3 Personen (bei kleinen Gruppen reichen evtl. 2)

**Dauer:**

Rund 4,5 Stunden

**Raum:**

Mindestens 10 Tische und ausreichend Platz zum Bewegen

**Material:**

Siehe Materialliste

**Downloads:**

[www.stadt-bling.org](http://www.stadt-bling.org)

Das Planspiel macht Zusammenhänge zwischen Finanzmärkten und Alltagsleben auf spielerische Weise erfahrbar. Die Spieler\*innen verbringen sechs Jahre in der fiktiven Stadt BLING. Sie ziehen zunächst Rollenkarten, die ihre Ausgangspositionen mit individuellen Besonderheiten bestimmen. Anschließend versuchen sie über sechs Runden ihre Ausgangsposition zu verbessern. Während der Runden müssen sie dazu in den Bereichen Wohnen, Soziales und Gesundheit Punkte (»Blings«) sammeln. Überschüssige Punkte (»Goldblings«) können am Finanzmarkt investiert oder zum Kauf von Erleichterungskarten eingesetzt werden, die das Sammeln der Punkte vereinfachen. Außerdem gibt es den Politikbereich, in dem in jeder Runde über mögliche Gesetzesänderungen entschieden wird, die sich im weiteren Spielverlauf auswirken.

Folgende Inhalte und Kompetenzen werden vermittelt:

- Individuum und Gesellschaft: Die Schüler\*innen reflektieren die eigene Rolle in Wirtschaft und Gesellschaft.
- Wirtschaft und Gesellschaft: Die Schüler\*innen erleben Wechselwirkungen zwischen Investitionsentscheidungen und Gesellschaft.
- Finanzmärkte: Die Schüler\*innen eignen sich Grundwissen zu Finanzmärkten an, zum Beispiel zu Aktien, Dividenden und Kryptowährungen.
- Politik: Die Schüler\*innen erfahren die Bedeutung von politischen Rahmenbedingungen für wirtschaftliches Handeln und Gemeinwohl.
- Soziale Kompetenzen: Die Schüler\*innen trainieren Reflexionsvermögen und gemeinsames Entwickeln von Lösungen.

5	<b>Willkommen in BLING: Die Grundzüge des Spiels vorstellen</b>
7	<b>Spieldynamik und Rolle der Spiel-Leiter*innen</b>
8	<b>Die Stationen</b>
8	<b>Wohnen</b>
8	· <i>Papierdampfer falten</i>
8	· <i>Bohnen sortieren</i>
8	· <i>Turmbau</i>
8	<b>Gesundheit</b>
8	· <i>Mitmach-Training</i>
8	· <i>Medikamentenausgabe</i>
9	<b>Soziales</b>
9	· <i>Muster zeichnen</i>
9	· <i>Blind durch den Raum</i>
9	<b>Politik</b>
10	<b>Beginn des Spiels (Runde 1)</b>
10	<b>Ablauf der Runden (2 bis 6)</b>
10	<b>Start der Runde</b>
10	<b>Koordination der Spiel-Leiter*innen</b>
10	<b>Betreuung der Station Wohnen</b>
11	<b>Betreuung der Station Gesundheit</b>
11	<b>Betreuung der Station Soziales</b>
11	<b>Politik: Verkauf von Gesetzesabschriften und Erleichterungskarten</b>
12	<b>Ende der Runde</b>
12	<b>Verkünden neuer Gesetze</b>
12	<b>Aktienausgabe und Anpassung der Kurse</b>
12	<b>Kurs der Cryptoblings anpassen</b>
13	<b>Abrechnung der gesammelten Blings</b>
13	<b>Auslegen neuer Gesetzesentwürfe</b>
14	<b>Verkünden von Neuerungen ab der nächsten Runde</b>
14	· <i>Vor der 2. Runde: Fossile Aktien verlieren an Wert</i>
14	· <i>Vor der 3. Runde: Cryptoblings werden eingeführt</i>
14	· <i>Vor der 6. Runde: Fehlende Blings gehen als Minuspunkte in die Abrechnung ein</i>
15	<b>Spielende</b>
15	<b>Reflexion</b>
15	· <i>Persönliches Erleben</i>
15	· <i>Spieldynamik</i>
15	· <i>Bewertung und Transfer</i>
16	· <i>Schriftliche Reflexionsarbeit</i>
17	<b>Materialien</b>
17	<b>Rollenkarten</b>
20	<b>Erleichterungskarten</b>
21	<b>Gesetzesvorschläge</b>
24	<b>Aktien / Cryptoblings</b>
25	<b>Konsequenzkarten</b>
28	<b>Reflexion</b>
28	· <i>Steckbrief – Wie ging es mir im Spiel</i>
28	· <i>Reflexionsfragen für die Kleingruppen</i>
29	<b>Checklisten</b>
29	<b>Vorbereitung und Spielaufbau</b>
30	<b>Die Stationen im Detail</b>
31	<b>Übersicht über den Spielablauf</b>
31	<b>Materialliste</b>

## Willkommen in BLING: Die Grundzüge des Spiels vorstellen

Die Teilnehmenden werden mit Hilfe des folgenden Textes mit der Stadt BLING (das heißt den Regeln des Spiels) vertraut gemacht. Es bietet sich an, dass zwei Personen aus der Spielleitung den Text wieder-

geben – frei sprechen oder vorlesen – und eine (oder mehrere) andere an den entsprechenden Stellen die Stationen und weiteren Abläufe erläutert.

**A:** Meine lieben Mitbürger\*innen. Was ist die Seele einer Stadt? Ist es das Straßennetz, das sie durchzieht und alle Stadtviertel und Bauwerke miteinander verbindet? Wohl kaum. Straßen sind notwendig, aber mehr auch nicht. Ist es der historische Stadtkern mit seiner schönen Architektur und dem lebendigen Treiben in den Gassen? Nein. Denn auch die Außenbezirke machen eine Stadt aus, auch die Villenviertel. Was also dann?

**B:** Liebe Bürger\*innen unserer schönen Stadt Bling. Wir glauben, die Seele einer Stadt liegt darin, wie sie funktioniert, wie die Dinge laufen, wie alles geregelt ist – sodass jede\*r Bürger\*in aufblühen kann. Wir, das ist die **Städtische Einrichtung** für **Erfolg**, **Leistungsbewertung** und **Einkommensverbuchung** von Bling, kurz: »Die **SEELE** von Bling«, und wir sind stolz darauf, euch mit unseren Regeln vertraut machen zu dürfen. Denn eines ist klar: Wir lieben diese Stadt. Und wir hoffen, dass ihr in den sechs Jahren, die ihr hier verbringen werdet, eure Ausgangsposition verbessert, eine Menge Goldblings verdient und schließlich glücklich sein werdet. In diesem Sinne: Willkommen in Bling – Stadt des Erfolgs.

**A:** Sechs Jahre in Bling. Das sind sechs Runden, in denen ihr Blings verdienen könnt und zum Baumeister eures Erfolgs werdet. Am Ende jedes Jahres steht das schönste und wichtigste Ereignis der Stadt: Der **Jahresabschluss**. Habt ihr auf der faulen Haut gelegen? Oder habt ihr eure Chancen klug genutzt? All das wird bis auf den letzten Bling genau von uns Mitarbeiter\*Innen der SEELE auf euren **Rollenkarten** notiert.

**B:** Rollenkarten? Natürlich. Schließlich seid ihr nicht irgendwer. Ihr seid Kleinunternehmer oder Reiche Erbin, ihr seid alleinerziehend oder gehört zur Bildungselite. Ihr habt eine Rolle in unserer Stadt! Was das bedeutet, ist alles hier notiert. Die Rollenkarten werden gleich zufällig, also gerecht, verteilt. Wenn ihr euch schon immer gefragt habt, wer ihr eigentlich wirklich seid: Gleich wisst ihr es.

**A:** Habt ihr eure Rollenkarten, kann das erste Jahr beginnen. Und natürlich werdet ihr nicht darum herumkommen, erst einmal eure **Grundbedürfnisse** zu decken. Das sind drei:

1. **Wohnen.** Weil irgendwo muss man wohnen. Um eure Miete am Jahresabschluss, also am Ende der Runde, zu bezahlen, braucht ihr drei **Wohnblings**.
2. **Gesundheit.** Der Körper braucht eben mehr als Luft und Liebe. Was er braucht, sind drei **Gesundheitsblings**.
3. **Soziales.** Der Mensch ist ein Herdentier und das kann auch mal was kosten. Macht drei **Sozialblings**.

**B:** Also nochmal zusammengefasst: Um eure Grundbedürfnisse zu stillen, müsst ihr euch jedes Jahr 3 Wohnblings, 3 Gesundheitsblings und 3 Sozialblings erarbeiten. Außer es steht etwas anderes auf euren Rollenkarten, aber das werdet ihr ja dann gleich sehen. Unsere große Freude als SEELE von Bling wird es sein, eure Erfolge zum Jahresabschluss auf euren Rollenkarten zu vermerken. Dafür haben wir diese Stifte. Aber jetzt erklärt euch erstmal mein\*e Kolleg\*in, wie ihr eure **Blings überhaupt verdienen** könnt.

→ An dieser Stelle werden die Stationen Wohnen, Gesundheit, Soziales anhand der dort ausliegenden Zettel vorgestellt (siehe unten: Abschnitt »Die Stationen«)

**A:** Was passiert eigentlich, wenn man mehr Blings hat, als man für die Grundbedürfnisse braucht? Alle Wohn-, Gesundheits- und Sozialblings, die ihr nicht mehr braucht, werden von der SEELE beim Jahresabschluss zu **Goldblings** umgemünzt. Goldblings sind etwas Wunderbares. Ihr könnt sie sparen, um euch zum Beispiel im nächsten Jahr für 2 Goldblings einen dieser mühsamen

Gesundheitsblings zu kaufen. Ihr könnt auch in eine **Erleichterungskarte** investieren: Für 6 Goldblings zum Beispiel einen »Steuerberater«, der euren Wohnblingbedarf für die nächsten Jahre deutlich senkt. Oder ihr seid so klug, euch ein paar **Aktien** zu ersteigern, die jedes Jahr Goldblings abwerfen.

Natürlich kann es auch passieren, dass ihr nicht genug Blings verdient, um eure Grundbedürfnisse abzudecken. Das ist nicht weiter schlimm. Ihr müsst dann eben mit den Konsequenzen leben. Was das im Einzelnen heißt, steht auf den kleingedruckten **Konsequenzkarten**. Die Konsequenzkarten bekommt ihr von uns im Fall eines defizitären Jahresabschlusses ausgehändigt. Könnt ihr eure Grundbedürfnisse fünfmal nicht erfüllen, sterbt ihr.

→ An dieser Stelle wird die Politik-Station anhand des dort ausliegenden Zettels vorgestellt (siehe unten: Abschnitt »Die Stationen«) und die drei ersten Gesetzesentwürfe (W1, G1, S1) werden vorgelesen.

**A:** Achja, und besser nicht schummeln! Wer beim **Schummeln** erwischt wird, verliert alle seine Blings! Und das wäre schlecht. Immerhin wird ganz am Ende der sechs Jahre ein Strich unter eure Blings gezogen. Dann werden wir sehen, wer wie viele Goldblings erwirtschaftet hat, natürlich abzüglich des Startkapitals, damit auch alles gerecht zugeht. Übrig bleibt euer persönlicher **Leistung-Unterm-Strich-Total-Gewinn**. Oder kurz: Euer **LUST-Gewinn**. Wer es nach sechs Jahren harter Arbeit schafft, den höchsten LUST-Gewinn zu erzielen, gilt von da an als **Traumhaft Hoh\*er Ertragserzieler\*in Bei Echt Schwieriger Tätigkeit** oder kurz: als **THE BEST**.

**B:** So weit, so fair. Solltet ihr aber einmal den Eindruck gewinnen, dass an den Regeln der Stadt etwas nicht in Ordnung ist, gibt es zum Glück eine Möglichkeit, sie jederzeit zu ändern. Hier könnt ihr jedes Jahr für neue **Gesetze** abstimmen, damit sich die Lage im nächsten Jahr zum Besseren verändert. Das Ganze läuft folgendermaßen ab:

**B:** Ok, das waren viele Infos. Gleich geht es dann los mit dem ersten Jahr. Aber keine Sorge, wir nehmen uns extra lange Zeit, **15 Minuten für das erste Jahr**, damit ihr euch in Ruhe zurechtfinden könnt. Wenn ihr etwas nicht verstanden habt, fragt einfach nach. Die **darauffolgenden fünf Jahre** dauern dann **je 10 Minuten**. Aber bevor wir jetzt die Rollenkarten ausgeben: Liegt euch jetzt gerade eine Frage auf der Zunge?

Wenn nicht, dann teilen wir jetzt die Rollenkarten aus und wünschen euch aus tiefster SEELE viel Erfolg für euer erstes Jahr in unserer wunderschönen Stadt Bling!

## Spieldynamik und Rolle der Spiel-Leiter\*innen

---

Das Spiel kann je nach Gruppe sehr verschiedene Dynamiken entwickeln. Wir empfehlen den Spiel-Leiter\*innen in der Rolle der SEELE kreativ damit umzugehen. Die Regeln lassen Gestaltungsspielraum offen, z.B. Spieler\*innen kooperieren und helfen einander, sie schummeln oder bestechen einander. Die entstandenen Dynamiken sind ein wertvoller Ausgangspunkt für die Reflexion zu Spielende.

Durch die ausgeteilten Rollenkarten haben die Spieler\*innen unterschiedlich gute oder schlechte Voraussetzungen. Das Spiel ist so konzipiert, dass die große Mehrheit während der Runden damit beschäftigt ist, ihre notwendigen Blings zu sammeln und kaum Zeit darüber hinaus hat, um sich Verbesserungen zu verschaffen. Vermögende haben dagegen schon Blings oder Erleichterungskarten. Sie müssen daher weniger Blings zur Bedürfnisbefriedigung erreichen, können sich schnell (weitere) Erleichterungskarten kaufen und in Aktien investieren. Dadurch haben sie Zeit sich am Politik-Tisch zu betätigen und Gesetze zu erlassen, die ihnen zu mehr Aktien und Blings verhelfen.

Die Spiel-Leiter\*innen können in ihrer Rolle als SEELE streng oder weniger streng sein bei der Bewertung der Stationen – je nachdem wie leicht oder schwer sich eine Gruppe mit den Aufgaben tut. Oft ist es notwendig mit Verlauf des Spiels strenger zu werden, besonders bei den Sozial-Stationen. Zum Beispiel, ob sich das gezeichnete Muster wirklich ähnelt, oder ob beim Blind-führen wo angestoßen wird. Achtung, strenge Strafen (alle Blings der Run-

de wegnehmen), können zu Frustration, Wut oder Auflehnung gegen das Spiel (oder die SEELE/Spiel-Leiter\*innen) führen. Zu geringe Strenge kann zu viel Schummelei führen und das Spiel zu leicht werden lassen. Diese Emotionen können gegebenenfalls in der Auswertung thematisiert werden.

Auch durch die Auswahl der zur Verfügung stehenden Gesetzesentwürfe kann die SEELE versuchen, die Spieldynamik in die eine (mehr Finanzialisierung, mehr Stress für die Spieler\*innen) oder andere (mehr Vergemeinschaftung, d.h. die Bedürfnisbefriedigung wird einfacher) Richtung zu lenken.

Das Spiel kann für die Spiel-Leiter\*innen stellenweise sehr stressig sein – sowohl während der Runden als auch bei der Abrechnung entstehen Verzögerungen durch die Spiel-Leiter\*innen, die nicht für alle gleichzeitig da sein können. Es ist hilfreich, sich in das Narrativ des Spiels hineinzudenken und als SEELE zu agieren. Die SEELE als städtische Einrichtung mit ihren begrenzten Personalressourcen ist Teil des Spiels. Manchmal mahlen die Mühlen der Bürokratie eben nicht so schnell, wie das die Bürger\*innen gerne hätten. Also nicht stressen lassen!

In der Reflexion am Spielende sollte es auch Raum geben, um die Gefühle gegenüber den Spiel-Leiter\*innen als SEELE anzusprechen. Es kann z.B. der subjektive Eindruck entstanden sein, dass die SEELE gezielt Einzelpersonen schlechter behandelt hat.

Ein Spiel ist etwas, das in der Praxis wächst. Wir regen an, mit der Zeit selbst kreativ zu werden, Regeln zu verändern und das Spiel zu erweitern.



## Die Stationen

---

An jeder Station hängt ein A4-Zettel, der angibt, was hier getan werden kann (siehe die folgenden Abschnitte) und es liegen die dazugehörigen Materiali-

en aus. Vor Beginn des Spiels werden die Stationen im Rahmen der Erzählung von der Stadt BLING vorgestellt.

---

### WOHNEN

---

#### PAPIERDAMPFER FALTEN

**REGELN** An dieser Station liegen Papier und eine Anleitung zum Falten von Dampfschiffen aus. Fertige Dampfer kannst du zur SEELE bringen und gegen Blings eintauschen.

**ANZAHL PERSONEN** 1

**BLINGS** Pro Dampfer 1 Wohnbling

---

#### BOHNEN SORTIEREN

**REGELN** Nimm dir einen der Behälter und leere seinen Inhalt auf dem Tisch aus. Sortiere die Bohnen in kleinen Haufen vor dir nach ihrer Sorte. Wenn du fertig bist, rufe die SEELE: Sie kontrolliert, ob richtig sortiert ist. Du bekommst die Blinganzahl, die auf dem Behälter steht.

Es gibt Behälter mit 2-3-4 Blings!

**ANZAHL PERSONEN** 1

**BLINGS** Je nach Behälter 2, 3 oder 4 Wohnblings

**ACHTUNG** Bevor du die Blings erhältst, musst du alle Bohnen wieder in den Behälter geben.

---

#### TURMBAU

**REGELN** Drei Personen sind an einem Tisch. Ziel ist es, den höchsten Turm zu bauen.

Das Spiel endet, wenn alle Steine verbaut sind. Wenn ein Turm umfällt, sind die Steine wieder frei für alle zur Verfügung. Man darf keine Steine horten: Jeder Stein, der genommen wird, muss sofort angebaut werden.

**ANZAHL PERSONEN** 3

**BLINGS** 1 Sozialbling für alle

3 Wohnblings für den höchsten Turm

**ACHTUNG** Die gleichen drei Personen dürfen nicht zweimal hintereinander antreten – mindestens eine Person muss wechseln.

---

### GESUNDHEIT

---

#### MITMACH-TRAINING

**REGELN** Zwei Mal pro Runde findet hier das Mitmach-Training mit einfachen Gymnastikübungen statt. Das Training wird von der SEELE angekündigt und durchgeführt. Wer Blings sammeln will, muss von Anfang an mitmachen, ein späterer Einstieg ist nicht möglich. Aussteigen kann man jederzeit: je nach Trainingszeit bekommst du unterschiedlich viele Blings.

**ANZAHL PERSONEN** unbegrenzt

**BLINGS** 30 Sekunden: 1 Gesundheitsbling

1 Minute: 2 Gesundheitsblings

2 Minuten: 3 Gesundheitsblings

---

#### MEDIKAMENTENAUSGABE

**REGELN** Die Medikamentenausgabe findet am Ende jeder Runde statt. Sie wird 30 Sekunden vorher angekündigt.

**ANZAHL PERSONEN** Siehe Markierung auf dem Boden

**BLINGS** 1 Gesundheitsbling

**ACHTUNG** Es gibt nur eine beschränkte Anzahl von Medikamenten pro Runde! Wer ein Medikament braucht, muss schnell genug da sein.



## SOZIALES

### MUSTER ZEICHNEN

**REGELN** Alle stellen sich hintereinander auf. Die hinterste Person zieht einen Zettel mit einem Muster und zeichnet es auf den Rücken der nächsten Person. So geht es weiter bis zur vordersten Person, diese zeichnet das Muster auf ein Blatt. Wenn das Muster korrekt ist, erhalten alle Teilnehmer\*innen Sozialblings entsprechend der Anzahl der Personen dividiert durch zwei. Bei ungerader Teilnehmer\*innenzahl wird aufgerundet.

**ANZAHL PERSONEN** Mindestens 4

**BLINGS** Muster richtig gezeichnet: Sozialblings entsprechend der Anzahl der Personen dividiert durch 2. Bei ungerader Teilnehmer\*innenzahl wird aufgerundet.

**ACHTUNG** Diese Tätigkeit darf pro Spielrunde nur einmal von ein- und derselben Gruppe durchgeführt werden! Das heißt, mindestens eine Person muss ausgetauscht werden, sofern die Gruppe nochmal an der Station Muster zeichnen möchte.

### BLIND DURCH DEN RAUM

**REGELN** Eine Person führt eine andere (der die Augen verbunden sind) durch den Raum. Sie darf nur sprechen und die andere Person nicht berühren. Man darf nirgends anstoßen. Startpunkt und Endpunkt sind hier. Die Strecke ist durch die Markierungen vorgegeben. Beobachtet die SEELE ein Vergehen, werdet ihr zum Start zurückgeschickt.

**ANZAHL PERSONEN** 2

**BLINGS** 2 Sozialblings für beide

**ACHTUNG** Pro Spielrunde dürfen die gleichen Personen nicht zweimal hintereinander antreten – auch nicht in getauschter Rolle. Das heißt, mindestens eine Person muss wechseln.

## POLITIK

**REGELN** Hier liegen Gesetzesentwürfe aus, die nach ihrem Beschluss Konsequenzen ab der nächsten Runde haben.

Du kannst (gemeinsam mit anderen) ein Gesetz beschließen, indem du in einer Runde drei leserliche Abschriften von Titel und Gesetzestext (ohne die Konsequenzen) herstellst.

- Unterschreibe deine Abschriften mit deiner Rolle und deinem richtigen Namen und wirf sie in die Urne.
- Alternativ kannst du dir auch Kopien zum Preis von 2 Goldblings pro Kopie kaufen – auch sie müssen unterschrieben werden.
- Es kann pro Runde nur ein Gesetz beschlossen werden. Es gewinnt das Gesetz mit den meisten Abschriften.
- Führt ein Gesetz zur Einführung neuer Aktien, bekommst du für jede Abschrift dieses Gesetzes 2 Goldblings für die Versteigerung gutgeschrieben (sie werden nicht ausbezahlt)
- Aktivist\*innen/ Gewerkschafter\*innen können sich für jede Abschrift eines Gesetzes noch eine kostenlose Kopie bei der SEELE abholen.

## Beginn des Spiels (Runde 1)

---

Wenn es keine Fragen mehr zu den Grundzügen des Spiels gibt, startet das Spiel mit der ersten Runde.

- Zunächst bekommen alle Spieler\*innen eine zufällige Rollenkarte und gegebenenfalls die dazugehörigen Goldblings.
- Danach werden die ersten Aktien von der SEELE meistbietend versteigert.
- Die Aktien werden mit ihren Startwerten (jeweils 6 Goldblings Dividende pro Runde) vorgestellt und in die Übersichtstabelle eingetragen. Es wird aber auch kurz erwähnt, dass sich der Wert von Aktien im Laufe der Zeit ändern kann.
- Die Anzahl der Aktien, die versteigert werden, hängt von der Gruppengröße ab
  - 15 bis 19 Spieler\*innen: 3 Aktien
  - 20 bis 24 Spieler\*innen: 4 Aktien
  - 25 bis 29 Spieler\*innen: 5 Aktien
  - 30 Spieler\*innen: 6 Aktien
- Im Angebot sind zunächst je eine oder zwei der folgenden Aktien:
  - Autoaktie »Rusty Exhaust« (Startgebot 6 Goldblings)
  - Energieaktie »Shiny Waters« (Startgebot 6 Goldblings)
  - Pharmaaktie »Happy Pills« (Startgebot 6 Goldblings)
- Anschließend startet die erste Runde mit 15 Minuten  
→ Auf die Plätze, fertig, los → Timer einschalten
- Der Ablauf der Runde unterscheidet sich nicht von den folgenden Runden (s. u.).

## Ablauf der Runden (2 bis 6)

---

### Start der Runde

- Zu Beginn der Runde wird der Timer gestartet (jeweils 10 Minuten).
- Anschließend werden die Stationen (entsprechend den Absprachen im Vorfeld) betreut. Was dabei im Einzelnen zu tun ist steht in den folgenden Abschnitten.

### Koordination der Spiel-Leiter\*innen

- Die an den Stationen verdienten Blings werden von den Spiel-Leiter\*innen vergeben.
  - Bei diesen Stationen befinden sich Spiel-Leiter\*Innen und rechnen direkt ab: »Mitmach-Training«, »Medikamente«, »Blind durch den Raum«, »Muster zeichnen«
  - Bei diesen Stationen müssen die Spiel-Leiter\*innen zur Überprüfung geholt werden: »Bohnen sortieren«, »Turmbau«
  - Bei diesen Stationen müssen die Spieler\*innen die SEELE aufsuchen: »Papierdampfer falten«
- Achtung: Bei den Stationen »Blind durch den Raum«, »Muster zeichnen« und »Turmbau« müssen die Teams gewechselt werden. Mindestens eine Person muss jeweils ausgetauscht werden. Damit wird ein Horten von Punkten bei den Sozialstationen verhindert.

### Betreuung der Station »Wohnen«

- Papierdampfer
  - Pro Dampfer 1 Wohnbling ausgeben
- Bohnen sortieren
  - Sortierung kontrollieren (eine falsche Bohne = keine Blings, alles nochmal neu durchmischen), dann müssen Spieler\*innen den Behälter wieder auffüllen, und erst dann erhalten sie je nach Volumen des Behälters 2, 3 oder 4 Wohnblings
- Turmbau
  - Jeweils 3 Personen bauen an einem Tisch – jede für sich selbst
  - Für höchsten Turm (nachmessen) 3 Wohnblings ausgeben
  - Für alle Teilnehmer\*innen 1 Sozialbling ausgeben
  - Das gleiche Team darf pro Spielrunde nicht zweimal hintereinander antreten. Mindestens eine Person muss ausgetauscht werden.

### Betreuung der Station »Gesundheit«

- Sollte von einer festen Person betreut werden, die die Zeiten im Blick behält
- Mitmach-Training
  - Zweimal pro Runde für jeweils 2 Minuten
  - 30 Sekunden vorher mit der Pfeife ankündigen
  - Wer Blings sammeln will, muss von Anfang an mitmachen
  - Je nach Dauer gibt es folgende Blings
    - 30 Sekunden: 1 Gesundheitsbling
    - 1 Minute: 2 Gesundheitsblings
    - 2 Minuten: 3 Gesundheitsblings
  - Trainingsübungen anleiten, wie zum Beispiel:
    - Dehnen
    - Abklopfen
    - Auf einem Bein Stehen
    - Hampelmänner
    - Kniebeugen
    - Auf der Stelle laufen
    - Abfahrtshocke
    - Strecksprünge
    - Arme kreisen
    - Grimassen schneiden
- Medikamentenausgabe
  - findet am Ende jeder Runde statt und wird 30 Sekunden vorher mit der Pfeife angekündigt
  - Es gibt begrenzte Plätze an der Ausgabestelle (Kreuze auf dem Boden, Anzahl: ca.  $\frac{1}{6}$  der Gruppengröße, mindestens 3)
  - Nur wer schnell ist und einen Platz auf einem der Kreuze auf dem Boden hat, bekommt ein Medikament (= 1 Gesundheitsbling)

### Betreuung der Station »Soziales«

- Muster zeichnen
  - Mindestens 4 Personen stellen sich hintereinander auf
  - Die hinterste Person zieht einen Musterzettel bei der SEELE
  - Das Muster wird jeweils durch Zeichnen mit dem Finger auf den Rücken der Vorderperson weitergegeben
  - Die vorderste Person bekommt wieder Zettel und Stift und zeichnet das gefühlte Muster auf
  - Blings, wenn das Muster auf dem Zettel korrekt ist: Anzahl der Personen dividiert durch 2, bei ungerader Teilnehmer\*innenzahl wird aufgerundet.
  - Achtung: Je länger die Schlange wird, desto strenger sollte die SEELE sein. Ansonsten können sehr einfach sehr viele Punkte gesammelt werden (Das ist nicht der Sinn der

- Sozialstation). Zum Beispiel gibt es ab 7 Personen 4 Sozialblings – dann müssen die Bilder auch sehr gut aussehen. Ist zum Beispiel ein wesentlicher Aspekt verloren gegangen oder nur teilweise erkennbar, können weniger Punkte vergeben werden.
- Das gleiche Team darf pro Spielrunde nicht zweimal hintereinander antreten – auch nicht in getauschter Reihenfolge. Jeweils mindestens eine Person muss ausgetauscht werden.
- Blind durch den Raum
  - Ausgabe der Augenbinde und festlegen der Route (quer durch den Raum und zurück. Die Route kann verbal oder durch Markierungen am Boden vorgegeben werden)
  - Eine Person führt eine andere (der die Augen verbunden sind) durch den Raum
  - Die führende Person darf nur sprechen und die andere Person nicht berühren
  - Die geführte Person darf nirgends anstoßen, sonst muss sie zurück zum Start
  - 2 Sozialblings für beide Beteiligten
  - Das gleiche Team darf pro Spielrunde nicht zweimal hintereinander antreten – auch nicht in getauschter Rolle. Mindestens eine Person muss ausgetauscht werden.

### Politik: Verkauf von Gesetzesabschriften und Erleichterkarten

- Kopien ausliegender Gesetze ausgeben
  - Verkauf für 2 Goldblings pro Abschrift
  - Gratisabschrift zu einer vorgelegten Abschrift für »politische\*n Visionär\*in« und Besitzer\*innen der Erleichterkarte »Gewerkschaft«
- Verkauf von Erleichterkarten
  - Besitz der Karte wird auf der Rollenkarte unten markiert
  - Effekte der Karten werden auf den Rollenkarten oben eingetragen: Bisher pro Runde benötigte Blings durchstreichen und neuen Wert in das Feld rechts daneben
  - Exemplar der Erleichterkarten mit limitierter Anzahl: Hier wird jeder Verkauf auf der Karte, die an der Wand hängt, notiert (wichtig für »Fußballclub«, »Exklusiver Club« und »Steuerberater«)
- Achtung: Die Rolle »Keine Staatsbürgerschaft« darf sich nicht am Politiktisch betätigen. Es wird empfohlen, bei der ersten Abrechnung darauf zu achten, wer diese Rolle trägt, um das im Laufe des Spiels im Auge zu behalten.

## Ende der Runde

### Verkünden neuer Gesetze

- Nach Ablauf der Zeit wird zuerst geprüft, ob ein neues Gesetz verabschiedet wurde. Die Konsequenzen des Gesetzes müssen in der folgenden Abrechnung berücksichtigt werden.
  - Wenn die Dividende von Aktien, die schon im Spiel sind, durch das Gesetz steigt oder sinkt, wird das schon bei der Auszahlung in der laufenden Runde berücksichtigt.
  - Wenn sich die Anzahl der Blings ändert, die in einem Bereich gesammelt werden müssen, wird das bei der Abrechnung in den Rollenkarten für die nächste Runde vermerkt.
- Die Urne wird geleert und es wird ausgezählt, welches neue Gesetz verabschiedet wurde. Es gewinnt das Gesetz mit den meisten (aber mindestens drei), leserlichen Abschriften<sup>1</sup>. Wenn zwei Gesetze gleich viele Abschriften haben, kommt es zu keinem Gesetz.
- Die beschlossenen Gesetze werden ausgehängt.

### Aktienausgabe und Anpassung der Kurse

- Wenn ein Privatisierungsgesetz beschlossen wurde, werden die neuen Aktien (Anzahl im Verhältnis zur Gruppengröße) versteigert:
  - 15–25 Spieler\*innen: 2 Aktien
  - 25–30 Spieler\*innen: 3 Aktien
- Es gibt einen Bonus für alle, die zum Zustandekommen des Gesetzes beigetragen haben: Jede Abschrift zählt 2 Goldblings, wenn die Person »Jemand« drei Abschriften hergestellt hat, startet die Person »Jemand« mit 6 Goldblings in die Auktion. Das kann Spieler\*innen motivieren, zu einem solchen Gesetz beizutragen, die sonst keine Blings für die Ersteigerung der entsprechenden Aktien haben.
- Werden nicht alle Aktien sofort versteigert, können sie in den nächsten Runden ersteigert werden.
- Anpassen der Übersichtstabelle
  - Die neuen Aktien werden mit ihrem Start-Wert in die Übersichtstabelle eingetragen.
  - Die Dividenden der Aktien, die schon im Umlauf sind, verändern sich durch die Gesetze (steht beim jeweiligen Gesetz im Detail) und werden ebenfalls in der Tabelle angepasst.<sup>2</sup>

- Ab der zweiten Runde sinkt die Dividende der »fossilen« Auto- und Energie-Aktien »Rusty Exhaust« und »Shiny Waters« in jeder Runde um 2. Wird ein Gesetz beschlossen, das den Wert aller Aktien steigen lässt, bleibt ihr Wert in dieser Runde gleich, das heißt, er sinkt nicht, er kann aber nicht mehr ansteigen.

### Kurs der Cryptoblings anpassen

- Nach der zweiten Runde führt die SEELE Cryptoblings ein. Wer mehr Blings sammelt als benötigt, kann sie sich von nun an anstatt in Goldblings auch in Cryptoblings auszahlen lassen (solange der Vorrat reicht).
- Es gibt drei verschiedene Cryptoblings jeweils in beschränkter Anzahl (insgesamt ca. halb so viele wie Spieler\*innen)
  - Crypto-Bling-Deluxe
  - Crypto-Explosion
  - Crypto-Revenge
- Wenn schon Cryptoblings im Spiel sind (ab der dritten Runde) wird ihre Kursentwicklung (*für jede Sorte einzeln*) mit einem Online-Glücksrad bestimmt und in der Übersichtstabelle eingetragen. Es kann auch ein Würfel verwendet werden, wobei jeder Zahl eine bestimmte Kursveränderung zugeordnet ist. Beim ersten Mal (Abrechnung von Runde 3) wird der Mechanismus offengelegt. Es gibt folgende 6 Möglichkeiten:
  - Kurs steigt um 3
  - Kurs steigt um 2
  - Kurs steigt um 1
  - Kurs sinkt um 2
  - Kurs sinkt um 1
  - Der Markt bricht zusammen und die entsprechenden Blings werden wertlos.
- Der aktuelle Wert der Cryptoblings wird nicht ausbezahlt. Der Kurs bestimmt nur, zu welchem Preis sie unter den Spieler\*innen gehandelt werden können. Sofern am Spielende noch Blings im Umlauf sind, werden sie mit ihrem aktuellen Wert in der Endabrechnung berücksichtigt.

<sup>1</sup> Hier verbirgt sich eine Möglichkeit für die SEELE, die Spieldynamik zu steuern: Man kann unterschiedlich streng bei der Wertung von »leserlich« sein, unterschiedlich genau darauf achten, ob kein einziges Wort des Gesetzestextes vergessen wurde, und manchmal verschwinden auch Abschriften auf unerklärliche Art und Weise.

<sup>2</sup> Um die Interessen von Investor\*innen im Spiel abzubilden, sinken alle Aktienwerte bei Gesetzen, die stärker regulieren, und sie steigen im Gegenzug, wenn Bereiche privatisiert und finanzialisiert werden. Die jährliche Dividende entspricht im Spiel dem aktuellen Aktienkurs.

### Abrechnung der gesammelten Blings

- Anschließend werden die in der Runde gesammelten Blings abgerechnet. Dazu legen die Spieler\*innen der SEELE ihre Rollenkarte, ihre gesammelten Blings und gegebenenfalls ihre Aktien zum Auszahlen der Dividende vor.
- Bei der Abrechnung können fehlende Blings in einem Bereich 2:1 durch Goldblings (aus vorangegangenen Runden) oder durch Blings aus einem anderen Bereich ersetzt werden (Beispiel: 2 fehlende Wohnblings können ersetzt werden durch 4 Goldblings oder durch 2 Goldblings und 2 Sozialblings oder durch 2 Sozialblings und 2 Gesundheitsblings).
- Bei der Abrechnung gibt es vier Fälle: :
  - Spieler\*in hat genau die benötigten Blings gesammelt: Nichts passiert.
  - Spieler\*in hat zu wenige Blings in einem Bereich gesammelt: Leichte Konsequenzkarte (pro Bereich) ausgeben und rechts oben in der Rollenkarte eintragen.
  - Spieler\*in hat in einem Bereich KEINE Blings gesammelt: Schwere Konsequenzkarte (pro betroffenem Bereich) ausgeben und die benötigten Extra-Blings werden in der Mitte der Rollenkarte eintragen.
  - Spieler\*in hat mehr Blings gesammelt als nötig: Er\*Sie erhält den Überschuss in Goldblings (pro Bling ein Goldbling), mit denen ab der nächsten Runde Dinge gekauft werden können.
- In der *ersten Runde* wird maximal eine leichte Konsequenz vergeben. Für jeden fehlenden Bling in der *letzten Runde* gibt es einen Minuspunkt. Jeder Minuspunkt wird bei der Endabrechnung abgezogen.
- Wer *fünf schwere Konsequenzkarten* bekommen hat, stirbt und scheidet aus dem Spiel aus. Wenn das nicht aus reiner Unlust am Spiel passiert, können die Spieler\*innen mit einer neuen Rollenkarte ab der nächsten Runde wieder einsteigen.
- Konsequenzen neuer Gesetze für die nächste Spielrunde werden bei der Abrechnung auf den Rollenkarten notiert (Beispiel: Gesetz »Schöner Wohnen«: Alle Spieler\*innen, die kein Wohneigentum besitzen, brauchen künftig einen Wohnbling mehr. → Bei allen Spieler\*innen ohne Wohneigentum in der obersten Zeile der Rollenkarte den bisherigen Betrag durchstreichen und den neuen Betrag in das Feld rechts daneben schreiben).

### Auslegen neuer Gesetzesentwürfe

- Es gibt für jeden Bereich (Wohnen, Gesundheit, Soziales) vier Gesetze in der Reihenfolge beziehungsweise Nummerierung 1, 2a, 2b und 3.
- In Runde 1 werden folgende Gesetze ausgelegt:
  - W1: Schöner Wohnen
  - G1: Effizienzsteigerung im Gesundheitswesen
  - S1: Arbeitszeitverkürzung bei vollem Lohnausgleich
- Die Gesetze bleiben am Politik-Tisch liegen, bis eines der Gesetze beschlossen wird – jedes beschlossene Gesetz wird aufgehängt. Dann kommen nach der vorgegebenen Reihenfolge (s. u.) ein oder zwei neue Gesetzesentwürfe dazu. Aus jedem Bereich (Wohnen, Gesundheit, Soziales) müssen immer mindestens ein, maximal zwei Gesetzesentwürfe am Politik-Tisch liegen. Sprich: Zu Beginn liegen drei Gesetze aus. Danach liegen in der Regel zwischen drei und maximal sechs Entwürfen am Politik-Tisch. (Außer der seltene Fall tritt ein, dass in einem Bereich schon alle drei Gesetze beschlossen wurden – dann liegen nur zwei Gesetze aus den anderen Bereichen aus).
- Die empfohlene Standard-Reihenfolge<sup>3</sup> ist folgende:
  - W1 beschlossen: W2a und W2b auslegen.
  - W2a oder W2b beschlossen: Beide wegnehmen, W3 auslegen.
  - G1 beschlossen: G2a und G2b auslegen.
  - G2a oder G2b beschlossen: Beide wegnehmen, G3 auslegen.
  - S1 beschlossen: S2a und S2b auslegen.
  - S2a oder S2b beschlossen: Beide wegnehmen, S3 auslegen.
- Titel, Texte und die Konsequenzen werden vorgelesen. (Variante: Um das Spiel schwieriger zu machen – je nach Einschätzung durch die Spiel-Leitung – können auch nur Titel und Texte vorgelesen werden)
- Nach dem Verlesen der neuen Gesetzesentwürfe startet die nächste Runde, es sei denn, vorher gibt es noch eine Neuerung zu verkünden.

<sup>3</sup> Die Spiel-Leiter\*innen können je nach Situation und Gruppendynamik auch Gesetze rausnehmen oder austauschen. Werden beispielsweise keine Aktien per Gesetz eingeführt, können nur solche Gesetze ausgelegt werden, bei denen Aktien geschaffen werden.

## Verkünden von Neuerungen ab der nächsten Runde

In einigen Runden hat die SEELE noch bestimmte Neuerungen zu verkünden, die ab der nächsten Runde gelten.

### Vor der 2. Runde: Fossile Aktien verlieren an Wert

Liebe Bürger\*innen von Bling. Der Sommer war heiß dieses Jahr! Da ist es nicht verwunderlich, dass viele von euch beginnen, den Klimawandel zu fürchten und den Verbrauch fossiler Energien zu verringern. Den Schaden tragen natürlich die fossilen Industrien. Deshalb muss ab sofort mit einem Kursverlust um 2 Goldblings pro Jahr für die Aktien »Rusty Exhaust« und »Shiny Waters« gerechnet werden. Für die entstandenen Verluste der Investor\*innen wollen wir uns in aller Form entschuldigen. Die SEELE empfiehlt, Goldblings von nun an in zukunftseffektive Bereiche wie Gesundheit und Immobilien zu investieren. Für die Bewohner von Bling und für unseren Planeten!

Hinweis für Spiel-Leiter\*innen: Von jetzt ab sinken die Werte von »Rusty Exhaust« und »Shiny Waters« in jeder Runde, es sei denn, ein Gesetz steigert den Wert aller Aktien, in diesem Fall bleibt ihr Wert in dieser Runde gleich (→ Abschnitt: Aktienaussage und Anpassung der Kurse)

### Vor der 3. Runde: Cryptoblings werden eingeführt

Der SEELE ist zu Ohren gekommen, dass seit Kurzem eine sogenannte »Innovation« den Finanzmarkt erobert. Es handelt sich um von der SEELE unabhängige, nicht regulierte digitale Währungen: Sogenannte Cryptoblings. Auch wenn es ab diesem Jahr möglich ist, raten wir ausdrücklich davon ab, euch eure überschüs-

sigen Blings anstatt in Goldblings in Cryptoblings auszahlen zu lassen! Auch wenn das Angebot begrenzt und die möglichen Gewinne außerordentlich hoch sind, bitten wir euch, kein Risiko einzugehen, weil die Kurse auch jederzeit fallen können!

Hinweis für Spiel-Leiter\*innen:

- Die Cryptoblings werden mit Startkurs 2 in die Übersichtstabelle eintragen.
- Von jetzt ab wird ihr Wert jeweils zum Ende der Runde angepasst (→ Abschnitt: Kurs der Cryptoblings anpassen)

### Vor der 6. Runde: Fehlende Blings gehen als Minuspunkte in die Abrechnung ein

Liebe Bürger\*innen von Bling. Einige von euch haben es schon weit gebracht. Andere haben im letzten Jahr, das gleich beginnt, noch einmal die Möglichkeit, sich richtig anzustrengen. Beim letzten Jahresabschluss werden euch dann die Wohn-, Sozial- und Gesundheitsblings, die ihr im letzten Jahr nicht erarbeitet, noch als Minus angerechnet. Außerdem werden euch die Werte gutgeschrieben, die auf euren Erleichterungskarten stehen. Aber dann steht er endlich fest: Euer Leistungs-Unterm-Strich-Total-Gewinn, kurz: Euer LUST-Gewinn. Und natürlich zeigt sich dann auch, wer sich mit dem Titel THE BEST schmücken darf!

Wenn ich in eure Gesichter schaue, merke ich, dass sich der voraussichtliche LUST-Gewinn bei einigen von euch im Augenblick noch in Grenzen hält. Aber vertraut der SEELE: In Bling ist alles möglich! Also steigert eure Leistung in diesem letzten Jahr noch einmal auf ein Allzeithoch. Wir glauben an euren Erfolg!

## Spielende

Nach der 6. Runde wird ermittelt, wer gewonnen hat:

- Für jeden fehlenden Bling in der letzten Runde gibt es einen Minuspunkt. Die Minuspunkte werden von der Spiel-Leitung im Abrechnungsfeld der Rollenkarte eingetragen.
- Danach tragen alle ihre Goldblings, den aktuellen Wert ihrer Aktien und Cryptoblings sowie den Wert ihrer gekauften Erleichterungskarten auf der

Rollenkarte ein und rechnen die Differenz zu ihrem Startguthaben (ihren LUST-Gewinn) aus.

- Anschließend stellen sich alle nach der Größe ihres LUST-Gewinns im Raum auf (oder die Rollenkarten mit den Endabrechnungen werden der Größe nach an eine Wand geklebt). Wer die größte Differenz hat, hat gewonnen (THE BEST).

## Reflexion

Die Reflexion sollte drei Ebenen umfassen: Das persönliche Erleben, die Spieldynamik und den Transfer auf die Gesellschaft. Diese Ebenen können in Einzelarbeit, in Kleingruppen und im Plenum bearbeitet werden.

Falls möglich, empfiehlt es sich, die Teilnehmenden eine Reflexionsarbeit einige Tage nach dem Spiel verfassen zu lassen. Dadurch kann das Erlebte am besten mit den realweltlichen Gegebenheiten in Bezug gesetzt werden.

Im Folgenden sind Vorschläge für die Reflexion des Spiels gesammelt. Diese können je nach Zeit und persönlicher Präferenz frei kombiniert werden.

### Persönliches Erleben

Die persönliche Reflexion kann in einer Einzelarbeit (ca. 10 Minuten) in Form eines kleinen Steckbriefes (→ Material) oder einer stillen Reflexion zu folgenden Fragen durchgeführt werden:

- Welche Rolle hattest Du?
- Wie hast Du das Spiel erlebt?
- Welcher Moment ist Dir besonders in Erinnerung?
- Wie hat sich die Situation Deiner Rolle im Lauf des Spiels verändert?
- Hast Du eine bestimmte Strategie verfolgt?
- Wie ging es Dir im Spiel, warst Du sauer, hattest Du Spaß, ...?
- Hast Du gemerkt, wie sich die Situation der anderen Spieler\*innen im Lauf des Spiels verändert hat?

### Spieldynamik

Anschließend kann in Dreiergruppen (ca. 10 Minuten) anhand der persönlichen Erlebnisse und der folgenden Fragen (→ Kopiervorlage im Material) die Spieldynamik besprochen werden:

- Welche Rollen haben sich im Laufe des Spiels gut entwickelt und welche nicht? Woran lag das?
- Wer hat Erleichterungskarten gekauft? War es schwer und hat es sich gelohnt?
- Wart Ihr gestresst?

- Habt Ihr geschummelt, seid ihr kriminell geworden?
- Wie habt Ihr die Politik erlebt? Welche Gesetze wurden verabschiedet und welche nicht? Woran lag das?
- Was hat sich im Laufe des Spiels verändert?
- Wer von Euch konnte es sich leisten, Aktien zu kaufen?
- Welche Erfahrungen habt Ihr mit Kryptowährungen gemacht?

### Bewertung und Transfer

Der Schwerpunkt der Auswertung (30 bis 40 Minuten) liegt auf dem Transfer im Plenum. Hier sollen nicht alle Themen besprochen werden, sondern eine Auswahl je nach Spieldynamik und Ermessen der Spielleitung. Wenn z. B. die Aktienbesitzer\*innen die\*den politische\*n Visionär\*in bestechen, um Gesetze in ihrem Sinn zu verfassen, so empfiehlt es sich, über den Einfluss von Vermögenden auf die Politik zu diskutieren.

Zu Beginn werden einige Stimmen aus den Kleingruppen eingesammelt. Falls es die Zeit erlaubt, kann auch eine Runde gemacht werden, in welcher alle Spieler\*innen ihre Lebensgeschichte aus Perspektive der Rolle erzählen.

Anschließend beginnt ein Gespräch zu den Leitfragen: Welche Aspekte aus dem Spiel lassen sich auf das wirkliche Leben übertragen? Was hat das Spiel mit unserem Wirtschaftssystem zu tun?

Dabei können gezielt die folgenden Aspekte eingebracht werden:

- Arbeit und Leistungsdruck: Wurde im Spiel viel geleistet? War es stressig, ein starker Leistungsdruck spürbar? Haben einzelne Spieler\*innen irgendwann aufgegeben, sich zu bemühen, weil sie ihre Position als chancenlos empfunden haben?
- Konkurrenz oder Kooperation: Ist Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe weit verbreitet? Oder achtet jede\*r nur auf sich, das eigene Vorankommen? Anhand welcher Geschehnisse lässt sich das

festmachen? War es leicht, Partner\*innen für soziale Aufgaben zu finden?

- Soziale Ungleichheit: War eine Ungleichheit zwischen den Spieler\*innen spürbar, oder schienen alle auf einer Ebene zu sein, geplagt von den gleichen Alltags Sorgen? Wie ist das im richtigen Leben?
- Soziale Gerechtigkeit: Was bräuchte es, damit im Spiel alle gut vorankommen können? Was würde das im richtigen Leben bedeuten? Wie könnte so etwas politisch durchgesetzt werden? Was hätte sich verändert, wenn der Staat umverteilend eingegriffen hätte?
- Politik: Wie realistisch ist der Politikbereich im Spiel? Werden die aktuellen Gesetzestexte diskutiert, oder haben die Spieler\*innen anderes im Kopf? Welche Gesetze finden besonderen Anklang, was löst umgekehrt Empörung aus? Wie viele Spieler\*innen finden die Zeit, sich politisch zu engagieren?
- Markt und Demokratie: Welche Bereiche sollten demokratisch kontrolliert werden und welche der Privatwirtschaft überlassen werden? Braucht es diese Trennung überhaupt? Welche Bereiche sollen für Finanzinvestor\*innen geöffnet werden?
- Finanzmärkte: Sind Kryptowährungen eine Möglichkeit für jede\*n, reich zu werden? Wie viele Spieler\*innen hatten Aktien, wie ist das Verhältnis in der realen Welt?
- Kriminalität: Kommt es zu Schummeleien? Und wenn ja, was ist die Motivation der Spieler\*innen? Kommt es sogar zu organisierter Kriminalität?

### Schriftliche Reflexionsarbeit

- Vermögensungleichheit: Die statistischen Ämter der meisten Länder erheben zumindest rudimentär Daten zu Ungleichheit von Einkommen und Vermögen. Recherchiere für deine Stadt oder für dein Land: Wie sind die Vermögen über die Bevölkerung verteilt? Ist die reale Ungleichheit stärker oder weniger stark ausgeprägt als im Planspiel?
- Teilhabe am Finanzmarkt: Wie viele Menschen in dem Land, in dem du lebst, besitzen Aktien oder andere Finanzprodukte (exkl. Sparbücher und Fonds)? Vergleiche die reale Verteilung mit der Verteilung im Planspiel!
- Aktienkurse: Recherchiere die Entwicklung der Aktienpreise in deinem Land (z. B. wie hat sich der ATX oder DAX in den letzten Jahrzehnten entwickelt?). Vergleiche das mit der Entwicklung der Aktiendividenden im Planspiel. Warum steigen real die Aktienpreise seit vielen Jahrzehnten?
- Kryptowährungen: Wie funktionieren Kryptowährungen in der Realität? Welche Aspekte davon konntest du im Planspiel beobachten? Kann durch Kryptowährungen jede\*r reich werden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Diskriminierung: Die Ausgangsbedingungen im Spiel waren ungleich verteilt. Wie ist das in der realen Welt? Gibt es hier ungleiche Ausgangsbedingungen je nach Geschlecht, Hautfarbe, Staatsbürgerschaft, Berufsfeld (z. b. Künstler\*innen versus Mechaniker\*innen)? Wenn ja, wie und wo äußern sich diese ungleichen Bedingungen?





## Materialien

Kopiervorlagen für die Materialien, sowie eine Excel-Tabelle zum Eintragen der Kurse finden sich unter:  
[www.stadt-bling.org](http://www.stadt-bling.org)

### ROLLENKARTEN

NR.	ROLLE	BESCHREIBUNG	VOR-/NACHTEILE
1	<b>Reiche Erbin</b>	Du erbst von deinen verstorbenen Großeltern ein kleines Vermögen. Du erhältst 20 Goldblings. Du kannst dir die Erleichterungskarte Gewerkschaft nicht kaufen.  <i>INVESTMENT-TIPP Am besten eingesetzt sind deine Blings am Finanzmarkt, so wirst Du am Gewinn der großen Unternehmen beteiligt!</i>	VORTEIL 20 Goldblings
2	<b>Reiche Eltern</b>	Deine Eltern verhelfen dir durch eine schöne Eigentumswohnung im Stadtzentrum, eine exzellente private Krankenversicherung und ein Startkapital von 15 Goldblings zu einem guten Start ins Erwachsenenleben. Du kannst dir die Erleichterungskarte Gewerkschaft nicht kaufen.  <i>INVESTMENT-TIPP Am besten eingesetzt sind Deine Blings am Finanzmarkt, so wirst Du am Gewinn der großen Unternehmen beteiligt!</i>	VORTEIL Erleichterungskarten Wohneigentum und Privatversicherung II  15 Goldblings
3	<b>Politische*r Visionär*in</b>	Du hast die Fähigkeit, andere Menschen von Ideen zu begeistern und mitzureißen. Jede deiner Abschriften am Politik-Tisch zählt doppelt.	NEUTRAL (+) Politischer Einfluss
4	<b>Künstler*in</b>	Du fühlst dich zur Kunst berufen. Leider ist es schwer, eine regelmäßige, gut bezahlte Arbeit in dem Bereich zu finden. Du brauchst jede Runde zwei Wohnblings extra. Dafür bist du in der Lage, Menschen zu inspirieren – jeder Sozialbling, den du erwirbst, zählt doppelt.	NEUTRAL +2 Wohnblings Sozialblings mal 2
5	<b>Mechaniker*in</b>	Du arbeitest als Mechaniker*in. Du verdienst zwar gut, aber auf Kosten der Gesundheit. Du benötigst jede Runde einen Wohnbling weniger, aber einen Gesundheitsbling mehr.	NEUTRAL -1 Wohnbling +1 Gesundheitsbling
6	<b>Menschenfreund*in</b>	Dir ist es wichtig, Menschen respektvoll und zukommend zu behandeln. Dafür wirst du von deinem Umfeld geschätzt. Die Erleichterungskarten Gewerkschaft und Nachbarschaftshilfe kosten für dich weniger.	NEUTRAL Soziale Anerkennung
7	<b>Chronisch krank</b>	Du leidest an einer chronischen Krankheit. Dadurch musst du deiner Gesundheit mehr Aufmerksamkeit widmen als die anderen. Du brauchst jede Runde einen zusätzlichen Gesundheitsbling.	NACHTEIL +1 Gesundheitsbling



## ROLLENKARTEN

NR.	ROLLE	BESCHREIBUNG	VOR-/NACHTEILE
8	<b>Kein Schulabschluss</b>	Du hast als Kind das Zimmer mit deinen drei Geschwistern geteilt. Dadurch hattest du niemals Ruhe zum Lernen und konntest die Schule nicht erfolgreich abschließen. Du bekommst einen geringeren Lohn als die meisten deiner Kolleg*innen. Du brauchst in jeder Runde einen Wohnbling mehr.	NACHTEIL +1 Wohnbling
9	<b>Kindersegen</b>	Du wurdest mit vier Kindern beschenkt – dadurch benötigst du sehr viel Wohnraum. Du brauchst in jeder Runde einen Wohnbling mehr.	NACHTEIL +1 Wohnbling
10	<b>Alleinerziehend</b>	Du bist allein für drei Kinder verantwortlich. Du brauchst in jeder Runde zwei Wohnblings mehr.	NACHTEIL +2 Wohnblings
11	<b>Partnerin</b>	Deine Gynäkologin verschreibt dir die Pille als Verhütungsmittel. Du brauchst jede Runde einen Gesundheitsbling mehr.	NACHTEIL +1 Gesundheitsbling
12	<b>Rassistisch diskriminiert</b>	Aufgrund Deiner Hautfarbe bist du häufiger Diskriminierung ausgesetzt, auch am Arbeitsmarkt wirst du bei gleicher Leistung schlechter bezahlt. Du musst jede Runde einen Wohnbling mehr sammeln.	NACHTEIL +1 Wohnbling
13	<b>Arbeiter*in</b>	Du kommst aus einer stolzen Stahlarbeiterfamilie. Du hast den Fleiß und das Talent deiner Familie geerbt, jeder Wohnbling, den du sammelst, zählt doppelt. Allerdings stehen dir gewisse gesellschaftliche Kreise aufgrund deiner Umgangsformen nicht offen: Du kannst dir die Erleichterungskarten Wohneigentum, Privatversicherung, Fußballclub, Exklusiver Club und Steuerberater nicht kaufen.	NEUTRAL (+) Wohnbling mal 2 (-) kann nicht alle Erleichterungskarten kaufen
14	<b>Sexistisch diskriminiert</b>	Als Frau wirst du immer wieder diskriminiert, auch am Arbeitsmarkt wirst du schlechter bezahlt bei gleicher Leistung. Du brauchst in jeder Runde einen Wohnbling mehr.	NACHTEIL +1 Wohnbling
15	<b>Aus gutem Hause</b>	Du entstammst einer althehrwürdigen Familie, der sogar Verbindungen zum Hause Habsburg nachgesagt werden. Seit deiner Jugend bist du Mitglied in einem exklusiven Club, und dadurch exzellent vernetzt. Dazu hast du ein hübsches Haus am Stadtrand geerbt, zusammen mit 15 Goldblings. Du kannst dir die Erleichterungskarte Gewerkschaft nicht kaufen.  <i>INVESTMENT-TIPP Am besten eingesetzt sind Deine Blings am Finanzmarkt, so wirst Du am Gewinn der großen Unternehmen beteiligt!</i>	VORTEIL Erleichterungskarte Exklusiver Club  Erleichterungskarte Wohneigentum 15 Goldblings
16	<b>Kleinunternehmer*in</b>	Du hast dir mit deinem Betrieb einen bescheidenen Überschuss erwirtschaftet. Du bekommst am Ende jeder Runde einen Goldbling.	NEUTRAL +1 Goldbling



## ROLLENKARTEN

NR.	ROLLE	BESCHREIBUNG	VOR-/NACHTEILE
17	Schüchtern	Du bist so zurückhaltend, dass es für dich schwer ist, soziale Kontakte zu pflegen. Du brauchst jede Runde einen Sozialbling mehr.	NACHTEIL +1 Sozialbling
18	Familienmensch	Du unterstützt deine Großeltern mit regelmäßigen Zuwendungen. Was aber durch ihre Dankbarkeit belohnt wird. Du brauchst jede Runde einen Wohnbling mehr und einen Sozialbling weniger	NEUTRAL +1 Wohnbling -1 Sozialbling
19	Angehörigenpflege	Du pflegst deinen kranken Vater, was harte Arbeit ist, aber durch die Dankbarkeit des Vaters belohnt wird. Du brauchst einen zusätzlichen Sozialbling pro Runde.	NACHTEIL +1 Sozialbling
20	Bildungselite	Deine Familie hat dir eine Ausbildung an der Eliteuniversität Oxford finanziert. Dadurch bist du nicht nur am Arbeitsmarkt erfolgreich, sondern auch sehr gut international vernetzt. Jeder Bling, den du in den Bereichen Wohnen und Soziales sammelst, zählt doppelt.	VORTEIL Sozialbling mal 2 Wohnbling mal 2
21	Keine Staatsbürgerschaft	Du besitzt nicht die richtige Staatsangehörigkeit – du darfst dich nicht am Politik-Tisch betätigen.	NEUTRAL (-) Kein politischer Einfluss
22	Sportler*in	Du bist ein*e talentierte*r und begeisterte*r Sportler*in. Um dein Niveau halten zu können, benötigst du einen Gesundheitsbling mehr jede Runde.	NACHTEIL +1 Gesundheitsbling
23	Mechaniker*in	s. o.	s. o.
24	Chronisch krank	s. o.	s. o.
25	Reiche Erbin	s. o.	s. o.
26	Menschenfreund*in	s. o.	s. o.
27	Angehörigenpflege	s. o.	s. o.
28	Künstler*in	s. o.	s. o.
29	Alleinerziehend	s. o.	s. o.
30	Reiche Eltern	s. o.	s. o.

## ERLEICHTERUNGSKARTEN

KARTE	BESCHREIBUNG	KOSTEN	ANZAHL	BLINGS AM SPIELENDEN
<b>Wohn-eigentum</b>	Du bist im Besitz einer Eigentumswohnung oder eines eigenen Hauses. Du brauchst pro Runde 3 Wohnblings weniger.	8 Blings	unbeschränkt	8
<b>Gewerk-schaft</b>	Du wirst aktives Mitglied in der Gewerkschaft. Jede Abschrift, die du am Politik-Tisch herstellst, zählt doppelt. Du brauchst jede Runde 1 Sozialbling weniger, aber 1 Gesundheitsbling mehr!	2 Blings	unbeschränkt <i>nicht für Erben</i>	0
<b>Privat-versicherung I</b>	Du bist im Besitz einer privaten Krankenversicherung. Du brauchst jede Runde 1 Gesundheitsbling weniger.	3 Blings	unbeschränkt	3
<b>Privat-versicherung II</b>	Du bist im Besitz einer privaten Krankenversicherung. Du brauchst jede Runde 2 Gesundheitsblings weniger.	6 Blings	unbeschränkt	6
<b>Fußballclub</b>	Du wirst Präsident*in eines Fußballvereins. Dadurch brauchst du jede Runde 2 Sozialblings weniger.	6 Blings	1×	6
<b>Nachbar-schaftshilfe</b>	Du organisierst dich solidarisch mit den Menschen in deiner Nachbarschaft. Dadurch brauchst du jede Runde 1 Sozialbling weniger.	3 Blings	unbeschränkt	0
<b>Exklusiver Club</b>	Du wirst Mitglied in einem exklusiven Club. Du brauchst jede Runde 2 Wohnblings und 2 Sozialblings weniger.	10 Blings	3×	10
<b>Steuer-berater</b>	Du lernst einen geschickten Steuerberater kennen, der dir hilft, deine Einnahmen am Staat vorbeizulenken. Jeder Wohnbling, den du erzielst, zählt doppelt.	6 Blings	3×	6

## GESETZESVORSCHLÄGE

NR.	NAME	GESETZESTEXT UND KONSEQUENZEN
Bereich Wohnen		
§ W1	Schöner Wohnen	<p>Wohnungen, die bisher im Besitz der Gemeinden und Städte waren, werden aufgrund von Ineffizienz und Korruption in der Verwaltung privatisiert und an Immobilienkonzerne verkauft, deren Aktien am Finanzmarkt gehandelt werden.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Spieler*innen, die kein Wohneigentum besitzen, brauchen künftig einen Wohnbling mehr.</li> <li>• Am Ende dieser Runde werden die Aktien der »Schöner Wohnen Holding« meistbietend versteigert. Ab der nächsten Runde bringen sie ihren Besitzer*innen jeweils 8 Goldblings Dividende.</li> <li>• Alle Aktien werfen zwei Goldblings mehr Dividende pro Runde ab.</li> </ul>
§ W2a	Mieten-deckelung	<p>Der Spekulation mit Wohneigentum soll entgegengewirkt werden. Leistbares Wohnen ist ein Grundbedürfnis. Deswegen wird eine Obergrenze für Mieten eingeführt. Leerstand von Wohnungen wird mit hohen Steuern ausgeglichen.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle, die kein Wohneigentum besitzen, brauchen einen Wohnbling weniger.</li> <li>• Alle Aktien werfen 2 Goldblings weniger Dividende pro Runde ab.</li> </ul>
§ W2b	Deregulierung des Wohnungsmarktes	<p>Der übermäßig bürokratische Wohnungsmarkt wird dereguliert. Die Hausbetreuung der Gemeindewohnungen wird großen, kostensparend agierenden Konzernen übertragen und die Hausmeister*innen in Frühpension geschickt.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Spieler*innen, die nicht im Besitz von Wohneigentum sind, brauchen künftig einen Wohnbling mehr.</li> <li>• Am Ende dieser Runde werden die Aktien der »Clean &amp; Tidy« meistbietend versteigert. Ab der nächsten Runde bringen sie ihren Besitzer*innen jeweils 8 Goldblings Dividende.</li> <li>• Alle Aktien werfen zwei Goldblings Dividende mehr pro Runde ab.</li> </ul>
§ W3	Schöner Wohnen enteignen	<p>Die Besitzer von Aktien der »Schöner Wohnen Holding« werden enteignet. Der Besitz der Wohnungen geht zurück an die Gemeinden und Städte, wodurch die Mieten stark sinken und wieder für alle leistbar werden.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Spieler*innen, die kein Wohneigentum besitzen, brauchen zwei Wohnblings weniger.</li> <li>• Inhaber von Aktien der »Schöner Wohnen Holding« müssen diese zurückgeben.</li> <li>• Andere Aktien fallen im Wert um zwei.</li> </ul>

## GESETZESVORSCHLÄGE

NR.	NAME	GESETZESTEXT UND KONSEQUENZEN
<b>Gesundheit</b>		
<b>§ G1</b>	Effizienzsteigerung im Gesundheitswesen	<p>Um die Steuerzahler*innen zu entlasten, wird der Gesundheitsbereich reformiert. Krankenhäuser sollen zukünftig in Form von Aktiengesellschaften wirtschaftlicher geführt werden.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Am Ende dieser Runde werden die Aktien der »Effiziente Pflege AG« meistbietend versteigert. Ab der nächsten Runde bringen sie ihren Besitzer*innen jeweils 10 Goldblings Dividende.</li> <li>• Alle Aktien werfen zwei Goldblings mehr Dividende pro Runde ab.</li> <li>• Die Turnstunde bringt zukünftig weniger Gesundheitsblings: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Minute: 1 Gesundheitsbling</li> <li>• 2 Minuten: 2 Gesundheitsblings</li> </ul> </li> </ul>
<b>§ G2a</b>	Abschaffung von Patenten für geförderte Medikamente	<p>Medikamente, die mit öffentlichen Forschungsblings entwickelt werden, dürfen künftig nicht mehr privat patentiert werden. Sie sind öffentliche Güter. Alle Unternehmen dürfen diese Medikamente herstellen, ohne Lizenzgebühren zu zahlen.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Medikamentenausgabe ist nicht mehr begrenzt. Alle können sich am Ende der Runde einen Gesundheitsbling abholen.</li> <li>• Die Pharma-Aktien »Happy Pills« bringen künftig nur noch zwei Goldblings Dividende pro Runde.</li> </ul>
<b>§ G2b</b>	Ausbau des privaten Versicherungswesens	<p>Aufgrund von Kostenexplosionen in der Herstellung pharmazeutischer Produkte ist die öffentliche Gesundheitskasse stark belastet. Um das System zu stabilisieren, wird das private Versicherungswesen ausgebaut.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Aktien der »Effiziente Pflege AG« werfen künftig sechs Goldblings mehr Dividende pro Runde ab.</li> <li>• Alle anderen Aktien werfen zwei Goldblings mehr Dividende pro Runde ab.</li> <li>• Nur Personen mit Privatversicherung können an den Turnstunden teilnehmen.</li> </ul>
<b>§ G3</b>	Vergesellschaftung des Gesundheitssektors	<p>Der Gesundheitssektor wird künftig öffentlich verwaltet und von Räten aus Mitarbeiter*innen und Patient*innen kontrolliert. Der Betreuungsschlüssel wird verbessert und Medikamente sowie Behandlungen sind für alle kostenfrei.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neue Zeiten im Gesundheitsbereich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 Sekunden = 1 Bling</li> <li>• 1 Minute = 2 Blings</li> <li>• 2 Minuten = 3 Blings plus ein Medikament (1 Bling) am Ende ohne Anstehen</li> </ul> </li> <li>• Die Aktien aus dem Pharma- und Gesundheitsbereich (Happy Pills, Effiziente Pflege AG) werfen ab sofort keine Dividende mehr ab.</li> </ul>

## GESETZESVORSCHLÄGE

NR.	NAME	GESETZESTEXT UND KONSEQUENZEN
<b>Soziales</b>		
§ S1	Arbeitszeitverkürzung bei vollem Lohnausgleich	<p>Alle Menschen sollen mehr Zeit für die wichtigen Dinge im Leben haben! Erwerbsarbeit, Sorgearbeit und Freizeit sollen zukünftig gerecht verteilt sein und allen die Teilhabe an der Gesellschaft ermöglichen. Dafür wird die gesetzliche Normarbeitszeit bei gleichbleibendem Gehalt auf 30 Stunden pro Woche gesenkt.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei Extraminuten für Soziales oder Politik</li> <li>• Alle Aktien bringen 2 Blings weniger pro Runde</li> </ul>
§ S2a	Freizeitpass	<p>Freier Zugang für alle: Sporthallen, Schwimmbäder, Theater, Konzerte, Kino und Museen sind ab sofort gratis. Dadurch steigt die Qualität des sozialen Lebens und jede*r kann gleichermaßen teilhaben.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Am Ende der Runde bekommt jede*r 1 Sozialbling extra.</li> <li>• Alle Aktien bringen 2 Blings weniger pro Runde.</li> </ul>
§ S2b	Beschäftigungsinitiative	<p>Neue Jobs werden geschaffen, indem die arbeitsrechtlichen Regelungen, welche leistungsstarke Unternehmen behindern, abgeschafft werden. Flexible, kurzfristige Anstellung ohne Kündigungsschutz und Mindestlohn wird ermöglicht.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die 2 Extraminuten für Soziales und Politik fallen wieder weg und die reguläre Rundenzeit wird auf 9 min verkürzt.</li> <li>• Alle Aktien werfen pro Runde drei Goldblings mehr Dividende ab.</li> </ul>
§ S3	Modernisierung des öffentlichen Raums	<p>Öffentliche Flächen wie Parks, Straßen und Spielplätze sollen effizient und zeitgerecht genutzt werden. Die Erlöse aus der Privatisierung öffentlicher Flächen werden zur Förderung des lokalen Unternehmertums verwendet.</p> <p>Konsequenzen ab der nächsten Spielrunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die sozialen Tätigkeiten (Blind durch den Raum, Muster zeichnen) kosten 1 Goldbling Eintritt.</li> <li>• Direkt nach Beschluss werden die Aktien der »Private Parks Dachgesellschaft« aufgelegt und an den*die Meistbietenden versteigert. Ihren Besitzer*innen bringen sie künftig 10 Goldblings Dividende pro Runde.</li> <li>• Alle anderen Aktien werfen pro Runde zwei Goldblings mehr Dividende ab.</li> </ul>

## AKTIEN/CRYPTOBLINGS

NAME	ÄNDERUNG SPIEL	VORTEIL SPIELER*IN	BEREICH
<b>Rusty Exhaust</b>	Versteigerung in der ersten Runde  Startgebot: 6 Blings	DIVIDENDE 6 Blings pro Runde	Automobile
<b>Shiny Waters</b>	Versteigerung in der ersten Runde  Startgebot: 6 Blings	DIVIDENDE 6 Blings pro Runde	Energie
<b>Happy Pills</b>	Versteigerung in der ersten Runde  Startgebot: 6 Blings	DIVIDENDE 6 Blings pro Runde	Gesundheit/ Pharmazeutik
<b>Schöner Wohnen Holding</b>	Ausgabe bei Gesetzesänderung (§ W1)  Startgebot: 10 Blings	DIVIDENDE 10 Blings pro Runde	Wohnen
<b>Clean &amp; Tidy</b>	Ausgabe bei Gesetzesänderung (§ W2b)  Startgebot: 10 Blings	DIVIDENDE 10 Blings pro Runde	Wohnen
<b>Effiziente Pflege AG</b>	Ausgabe bei Gesetzesänderung (§ G1)  Startgebot: 10 Blings	DIVIDENDE 10 Blings pro Runde	Gesundheit
<b>Private Parks Dachgesellschaft</b>	Ausgabe bei Gesetzesänderung (§ S3)  Startgebot: 10 Blings	DIVIDENDE 10 Blings pro Runde	Soziales
<b>Crypto-Bling-Deluxe</b>	Alternative zu Goldbling ab Runde 3	STARTWERT 2 Blings	Kryptowährung
<b>Crypto-Explosion</b>	Alternative zu Goldbling ab Runde 3	STARTWERT 2 Blings	Kryptowährung
<b>Crypto-Revenge</b>	Alternative zu Goldbling ab Runde 3	STARTWERT 2 Blings	Kryptowährung



## KONSEQUENZKARTEN

NAME	WAS PASSIERT?	BEREICH
<b>Wohnung verlieren I</b>	Du verlierst deine Wohnung und musst umziehen. Zahle einen Goldbling für Maklergebühren. Wenn du keinen Bling hast, brauchst du in der nächsten Runde einen Wohnbling mehr.	Wohnen leicht
<b>Weniger Platz</b>	Du musst mit mehreren Menschen zusammenwohnen, um es dir leisten zu können. Dadurch hast du aber keine Ruhe mehr zu Hause. Du brauchst nächste Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Wohnen leicht
<b>Blings leihen</b>	Du musst dir Blings leihen, um deine Miete zu zahlen. Du brauchst nächste Runde einen Sozialbling mehr.	Wohnen leicht
<b>Dunkle Wohnung</b>	Die einzige Wohnung, die du dir leisten kannst, ist sehr dunkel. Das macht dich ganz müde und deprimiert. Du brauchst nächste Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Wohnen leicht
<b>Dreckige Wohnung I</b>	Du hast deine Wohnung so vernachlässigt, dass sie in Unordnung versinkt. Du machst in der nächsten Runde deswegen einen gründlichen Wohnungsputz, und der ist ganz schön anstrengend. Du musst nächste Runde einen Gesundheitsbling mehr in der Turnstunde sammeln.	Wohnen leicht
<b>Dreckige Wohnung II</b>	Du hast deine Wohnung so vernachlässigt, dass sie in Unordnung versinkt. Du beginnst die nächste Runde deswegen mit einem gründlichen Wohnungsputz. Du brauchst nächste Runde einen Wohnbling mehr.	Wohnen leicht
<b>Geburtstag vergessen</b>	Weil du in der Arbeit immer so gestresst bist, hast du den Geburtstag einer Kollegin von dir vergessen. Um sie zu besänftigen, sammle nächste Runde einen zusätzlichen Sozialbling.	Wohnen leicht
<b>Keine Wohnungsversicherung</b>	Du kannst dir deine Wohnungsversicherung nicht mehr leisten. Ein Wasserschaden stürzt dich in ein finanzielles Fiasko. Du musst dir Blings leihen. In den nächsten drei Runden musst Du einen Wohnbling mehr erreichen.	Wohnen schwer
<b>Weniger Platz II</b>	Du musst mit mehreren Menschen zusammenwohnen, um es dir leisten zu können. Dadurch hast du aber keine Ruhe mehr zu Hause. Du brauchst in den nächsten drei Runden einen Gesundheitsbling mehr.	Wohnen schwer
<b>Schimmel</b>	Deine Wohnung ist schimmelig. Du kannst dir aber keine andere leisten. Du nimmst einen gesundheitlichen Schaden in Kauf. In den nächsten drei Runden musst du einen Gesundheitsbling mehr sammeln.	Wohnen schwer
<b>Wohnung verlieren II</b>	Du verlierst deine Wohnung und musst umziehen. Zahle drei Blings für Maklergebühren. Wenn du keine drei Blings hast, brauchst Du in der nächsten Runde zwei Wohnblings mehr.	Wohnen schwer
<b>Verlust</b>	Du verlierst eine Erleichterungskarte. (Wenn du keine besitzt, passiert nichts)	Wohnen schwer



## KONSEQUENZKARTEN

NAME	WAS PASSIERT?	BEREICH
<b>Unfall I</b>	Du musst dich von einem Unfall erholen und brauchst in der nächsten Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Couch-Potato</b>	Du hast zu wenig Sport gemacht in letzter Zeit. Nimm am Turntraining teil, um wieder in Form zu kommen. Du brauchst in der nächsten Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Krankheit I</b>	Du brauchst nächste Runde einen Gesundheitsbling mehr, um wieder gesund zu werden.	Gesundheit leicht
<b>Pflege I</b>	Ein Elternteil von dir hat einen Unfall und muss gepflegt werden. Dadurch kannst du nur noch in Teilzeit arbeiten. Die nächste Runde brauchst du einen Wohnbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Schnupfen</b>	Du musst dich von einer Verkühlung erholen und brauchst in der nächsten Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Rückenschmerzen</b>	Dein Rücken tut weh vom vielen Arbeiten. Du musst dringend in die Turnstunde und brauchst in der nächsten Runde einen Gesundheitsbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Krankheit II</b>	Du liegst krank im Bett und bist darauf angewiesen, dass jemand dich mit Essen versorgt. Du brauchst nächste Runde einen Sozialbling mehr.	Gesundheit leicht
<b>Unfall II</b>	Du musst dich von einem Unfall erholen und brauchst in der nächsten Runde zwei Gesundheitsblings mehr.	Gesundheit schwer
<b>Pflege II</b>	Ein Elternteil von dir hat einen Unfall und muss gepflegt werden. Dadurch kannst du nur noch in Teilzeit arbeiten. Die nächsten drei Runden brauchst du einen Wohnbling mehr.	Gesundheit schwer
<b>Bandscheibenvorfall</b>	Du hast einen Bandscheibenvorfall erlitten. Du brauchst in den nächsten drei Runden jeweils einen Gesundheitsbling mehr.	Gesundheit schwer
<b>Teure Medikamente</b>	Eine seltene Krankheit wird bei dir diagnostiziert. Die Behandlung ist sehr teuer. Zahle drei Blings. Wenn du keine drei Blings besitzt, musst du in den nächsten drei Runden einen Wohnbling mehr erzielen.	Gesundheit schwer
<b>Krankheit III</b>	Du liegst krank im Bett und bist darauf angewiesen, dass jemand dich mit Essen versorgt. Du brauchst in den nächsten zwei Runden einen Sozialbling mehr.	Gesundheit schwer
<b>Verlust</b>	Du verlierst eine Erleichterungskarte. (Wenn du keine besitzt, passiert nichts)	Gesundheit schwer



## KONSEQUENZKARTEN

NAME	WAS PASSIERT?	BEREICH
<b>Nachhilfe</b>	Du studierst, brauchst aber jemanden, die dich in einem Kurs unterstützt. Da du keine Zeit hattest, Kontakte zu knüpfen, findest du niemanden. Zahle einen Bling. Wenn du keinen Bling hast, brauchst Du in der nächsten Runde einen Sozialbling mehr.	Soziales leicht
<b>Keine politische Organisation</b>	Du hast keine Zeit dich politisch zu organisieren. Bei der nächsten Runde darfst du nicht an den Politik- Tisch.	Soziales leicht
<b>Freundschaften vernachlässigt</b>	Du vernachlässigst Freundschaften. Als du deine Wohnung neu ausmalen musst, findest du niemanden, der dir hilft. Du brauchst in der nächsten Runde einen Wohnbling mehr.	Soziales leicht
<b>Soziale Isolation I</b>	Du hast so wenig Kontakt zu anderen Menschen, dass du immer eigenartiger wirst. Das hat auch Auswirkungen auf deine Arbeit, du tust dir schwer, mit deinen Kolleg*innen zu kommunizieren – du musst nächste Runde einen Wohnbling mehr erreichen.	Soziales leicht
<b>Freundin versetzt</b>	Weil du keine Zeit für sie hattest, ist eine gute Freundin wütend auf dich. Versuche es wiedergutzumachen, indem du dir Zeit nimmst, in Ruhe mit ihr zu telefonieren. Du brauchst in der nächsten Runde einen Sozialbling mehr.	Soziales leicht
<b>Kommunikation</b>	Du bist übermüdet und hast keine Zeit mehr für Austausch. Das muss sich dringend ändern, in den nächsten zwei Runden brauchst du einen Sozialbling mehr.	Soziales schwer
<b>Soziale Isolation II</b>	Du bist so einsam, dass dein Immunsystem davon beeinträchtigt ist. Die nächsten drei Runden brauchst du einen Gesundheitsbling mehr.	Soziales schwer
<b>Depression</b>	Du bekommst eine Depression und nimmst Gesprächstherapie, findest aber keinen Kassenplatz. Für die nächsten drei Runden brauchst du einen Gesundheitsbling mehr.	Soziales schwer
<b>Allein ist alles schwer</b>	Alle Aktivitäten sind viel schwieriger für dich, weil du niemanden hast, die dir hilft. Du brauchst in der nächsten Runde in jedem Bereich einen Bling mehr.	Soziales schwer
<b>Verlust</b>	Du verlierst eine Erleichterungskarte. (Wenn du keine besitzt, passiert nichts)	Soziales schwer

## REFLEXION

### Steckbrief – Wie ging es mir im Spiel

Meine Rolle:

Wie habe ich das Spiel erlebt:

Dieser Moment ist mir besonders in Erinnerung:

So hat sich meine Situation im Lauf des Spiels verändert:

Meine Spielstrategie:

Meine Gefühle während des Spiels:

### Reflexionsfragen für die Kleingruppen

Tauscht euch kurz über eure Steckbriefe aus und besprecht anschließend folgende Fragen:

- Welche Rollen haben sich im Laufe des Spiels gut entwickelt und welche nicht? Woran lag das?
- Wer hat Erleichterungskarten gekauft? War es schwer und hat es sich gelohnt?
- Wart ihr gestresst?
- Habt ihr geschummelt, seid ihr kriminell geworden?
- Wie habt ihr die Politik erlebt? Welche Gesetze wurden verabschiedet und welche nicht? Woran lag das?
- Was hat sich im Laufe des Spiels verändert?
- Wer von euch konnte es sich leisten, Aktien zu kaufen?
- Welche Erfahrungen habt ihr mit Kryptowährungen gemacht?

## Checklisten

### Vorbereitung und Spielaufbau

#### Im Vorfeld:

- Material prüfen und gegebenenfalls vervollständigen
- Aufteilung der Rollen und Aufgabenbereiche der Spiel-Leiter\*innen. Vorschlag:
  - Person A: Betreuung Station Wohnen (Dampfer u. Bohnen) und gemeinsam mit Person C Betreuung Turmstation. Verkauf Erleichterkarten und Gesetzesabschriften.
  - Auszählen und Verkünden der Gesetze am Ende der Runde, neue Gesetze auflegen und vorlesen am Beginn der Runde.
  - Person B: Betreuung der Station Soziales (Blind führen u. Muster zeichnen). Aktien versteigern am Beginn der Runden. Verkündung Innovation der Cryptoblings und Crypto-Glücksrad
  - Person C: Gesundheitsstationen (Abhalten Turnstunden und Ausgabe Medikamente), abwechselnd mit Person A Betreuung der Turmstation sowie Aushelfen bei Engpässen. Eintragen der Aktienkurse am Ende der Runde.

#### Ca. 60 Minuten vor Spielbeginn:

- Gesetzesentwürfe und Konsequenzkarten vorsortieren
- Vorbereitung der Rollenkarten, Startaktien und Cryptoblings je nach Gruppengröße
  - Im Abschnitt »Materialien« befindet sich eine Tabelle, in der die Rollenkarten so nummeriert sind, wie sie (je nach Gruppengröße) der Reihe nach verwendet werden sollten. In der entsprechenden PDF-Datei sind die Rollenkarten samt der zugehörigen Abrechnungstabellen in der richtigen Reihenfolge zum doppelseitigen Ausdruck vorhanden. Wer also mit einer Gruppe von 24 Schüler\*innen spielen möchte, kann einfach die Seiten 1 bis 48 doppelseitig ausdrucken und erhält so die passende Auswahl an Rollenkarten. Die Mischung der Rollenkarten ist wichtig, denn sie weisen den Spieler\*innen unterschiedliche Eigenschaften zu, durch die sie Vor- oder Nachteile haben, die die soziale Ungerechtigkeit in der Gesellschaft spiegeln. Es sollten aber einige eher neutrale Rollenkarten mehr ausgedruckt werden, damit Teilnehmende, die schnell »gestorben«/ausgeschieden sind, mit neuen Rollenkarten eine zweite Chance bekommen können.
  - Auch die Anzahl der Aktien, die zu Beginn des Spiels versteigert werden, hängt von

der Gruppengröße ab (bis 19 Spieler\*innen = 3 Aktien; 20 bis 24 Spieler\*innen = 4 Aktien; 25 bis 29 Spieler\*innen = 5 Aktien; 30 Spieler\*innen = 6 Aktien).

- Cryptoblings gibt es insgesamt etwa halb so viele wie Spieler\*innen (Beispiel: 19 Spieler\*innen, 10 Cryptoblings). Diese werden in etwa gleichmäßig auf die drei Sorten aufgeteilt (Beispiel: 3 Crypto-Bling-Deluxe, 3 Crypto-Explosion, 4 Crypto-Revenge)
- Vorbereitung des (ausreichend großen) Raums, Aufbau der Stationen mit 10 (Schul-)Tischen
  - Zwei einzelne Tische für »Turm bauen«
  - Eine Tischinsel mit Stühlen für »Papierdampfer falten«
  - Eine Tischinsel mit Stühlen für »Bohnen sortieren«
  - Ein Tisch für Station »Muster zeichnen«
  - Ein Tisch für »Politik«
  - Zwei Tische für Spiel-Leiter\*innen, für Material und zum »Abrechnen«
  - Start-Ziel-Tisch für »Blind führen« (z. B. bei »Muster zeichnen« oder Tisch der Spiel-Leiter\*innen) Wegmarkierung am Boden
  - Freier Platz für »Turnübungen« (am selben Ort wie »Medikamentenausgabe«
  - Kreuze am Boden markieren für »Medikamentenausgabe« (ca.  $\frac{1}{6}$  der Anzahl der Spieler\*innen, mindestens 3)
- Für alle sichtbar an der Wand (nahe dem Spiel-Leiter\*innen-Tisch):
  - Erleichterkarten
  - Beschlossene Gesetze
  - Bild des Beamers
- Rechner und Beamer vorbereiten
  - Timer (Online-Timer: <https://webuhr.de/timer>)
  - Würfel oder Online-Glücksrad ([wheelofnames.com/de/27y-ue5](http://wheelofnames.com/de/27y-ue5))
  - Übersichtstabelle über den Wert der Aktien und Cryptoblings (auf der Website zum Spiel gibt es eine Excel-Tabelle zum Download)
  - Wenn kein Rechner/Beamer zur Verfügung steht, kann alternativ mit einer Stoppuhr, einem Würfel (und einer Zuordnung der Zahlen zur Crypto-Kursentwicklung auf einem Plakat) und der folgenden Tabelle gearbeitet werden.

Aktien/Cryptobling	Runde 1	Runde 2	Runde 3	...	Runde 6
Rusty Exhaust	6				
Shiny Waters	6				
Happy Pills	6				
Schöner Wohnen Holding*	x				
Clean & Tidy*	x				
Effiziente Pflege AG*	x				
Private Parks Dachgesellschaft*	x				
Crypto-Bling-Deluxe**	x	x	2		
Crypto-Explosion**	x	x	2		
Crypto-Revenge**	x	x	2		

\* Werden je nach Spielverlauf ergänzt und starten in der Runde, in der sie eingeführt werden. \*\* Werden in der dritten Runde eingeführt

## Die Stationen im Detail

### Turm bauen

- Zwei einzelne Tische, darauf jeweils
- ein Eimer Holzbausteine (unterschiedliche Formen)
- zwei Anleitungen (eine grüne, eine gelbe)
- ein Maßband zum Bestimmen des höchsten Turms

### Bohnen sortieren

- Tischinsel
- Behälter in 3 Größen (beschriftet 2-3-4 Blings) gefüllt mit Bohnenmischung
- Vier Anleitungen (grün)

### Papierdampfer falten

- Tischinsel
- Quadratisches Papier
- Vier Anleitungen (grün)
- Vier Faltanleitungen für Dampfer

### Muster zeichnen

- Tisch
- Muster (ausgedruckt, liegen verdeckt)
- Papier, Bleistifte und Spitzer
- Zwei Anleitungen (gelb)

### Blind führen

- Markierung am Boden
- Zwei Augenbinden bei Spiel-Leiter\*in, dort startet auch der Weg
- Mit Malerkrepp entweder eine Bahn oder Anfangspunkt und Endpunkt markieren
- Zwei Anleitungen aushängen (gelb)

### Mitmach-Training

- Genug freier Platz, Pfeife für Spiel-Leiter\*in
- Zwei Anleitungen aushängen (blau)

### Medikamentenausgabe

- Am selben Ort wie das Mitmach-Training
- Kreuze auf den Boden kleben (ca. 1/6 der Anzahl der Spieler\*innen, mindestens 3)
- Spiel-Leiter\*in muss Gesundheitsblings einstecken haben
- Zwei Anleitungen aushängen (blau)

### Politik

- Kleine Tischinsel
- Vier Anleitungen (rot)
- Aktuell ausliegende Gesetzesentwürfe (1. Runde: W1 – Schöner Wohnen; G1 – Effizienzsteigerung im Gesundheitswesen; S1 – Arbeitszeitverkürzung bei vollem Lohnausgleich)
- Genug Stifte, Spitzer
- Wahlurne (Schuhkarton mit Schlitz)
- (bei Spiel-Leiter\*innen: Kopien der aktuellen Gesetzesentwürfe)

### Spiel-Leiter\*innen – Material

- Rollenkarten entsprechend der Anzahl der Spieler\*innen
- Erleichterkarten (Achtung, manche mehrfach)
- Konsequenzkarten (Kategorien leicht u. schwer)
- Gesetzesentwürfe und kleinere Kopien derselben
- Von jeder Aktie 3 Kopien (Vorsicht – werden je nach Gruppengröße nicht alle eingesetzt)
- Drei Arten Cryptoblings (insgesamt ca. halb so viele wie Spieler\*innen)
- Vier Sorten Blings (Pappkärtchen)
- Genug Stifte
- Spielanleitungen

## Übersicht über den Spielablauf

Das Spiel selbst dauert inklusive Pausen und Reflexion 4,5 Stunden und der ideale Ablauf ist folgender:

- Einführung und erste Spielrunden (90 Minuten)
- Pause (15 Minuten)
- Weitere Spielrunden (90 Minuten)
- Pause (15 Minuten)
- Auswertung und Reflexion (60 Minuten)

---

## Materialliste

### Laptop/PC, Internet, Beamer

- Excel-Tabelle (zurückgesetzt) zum Eintragen der Kurse
- Glücksrad für Cryptoblings: [wheelofnames.com/de/27y-ue5](http://wheelofnames.com/de/27y-ue5)
- Online-Timer: <https://webuhr.de/timer>

### Ausgedruckt

- Vier Sorten Blings (farbige Pappkärtchen)
  - 250 Sozialblings in Gelb
  - 250 Wohnblings in Grün
  - 250 Gesundheitsblings in Blau
  - 750 (!) Goldblings in Weiß
- Vorlagen zum Muster Zeichnen
- Anleitungen zum Dampfer Falten
- Gesetze
- Jeweils 10 kleinere Kopien der Gesetze
- Aktienkarten (jeweils 3 Kopien)
- Drei Arten Cryptoblings (insgesamt ca. halb so viele wie Spieler\*innen)
- Rollenkarten je nach Gruppengröße
- Jeweils 4 Anleitungen für die Stationen (Wohnen in Grün, Soziales in Gelb, Gesundheit in Blau und Politik)
- Erleichterungskarten
- Konsequenzkarten (Kategorien leicht u. schwer), ausreichende Menge zum Verteilen
- Steckbriefe für die Reflexion (Anzahl der Teilnehmenden)

### Sonst

- Quadratisches Papier zum Falten (Anzahl Spieler\*innen mal 20), möglichst Altpapier zuschneiden
- A4-Papier zum Muster Zeichnen und für Abschriften der Gesetzestexte
- Ca. 20 Bleistifte und ein Spitzer
- Mischung aus vier Sorten Bohnen zum Sortieren
- 9 Gefäße für Bohnen in drei verschiedenen Größen (im Vorfeld testen, welche Menge Bohnen in die Gefäße muss, so dass es möglich ist, sie in ca. 3 bis 6 Minuten zu sortieren)
- Klebeband für Markierungen auf dem Boden
- Zwei kleine Eimer mit jeweils etwa 100 Holzbausteinen
- Maßband
- Zwei Augenbinden
- Pfeife für Spiel-Leiter\*in
- Wahlurne für Gesetzesentwürfe (Schuhkarton mit Schlitz)

[www.stadt-bling.org](http://www.stadt-bling.org)