



## Spielanleitung

### Spielleiter/in und Spielhelfer/in

Der/die Spielleiter/in sollte sich mit den Inhalten der Spielkarten auskennen, um Fragen und Kommentare aus dem Publikum beantworten bzw. aufgreifen zu können. Als Moderator/in ermuntert er/sie zum Mitspielen und sorgt auf lebendig-humorvolle Art dafür, dass trotz der ernsten Inhalte der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Ideal ist zudem eine Assistenzperson, die z. B. den Würfel zu den Spielenden bringt und ihnen die Karten überreicht.

### Parcours

Die trittfesten Spielfelder sollten nach Möglichkeit in einer geschlossenen (Kreis-)Form im Gelände oder einer Halle, einem Foyer etc. mit einer Schrittlänge Abstand ausgelegt werden. Das rote Feld („Pfeil“) ist hierbei Start- und Zielfeld einer Spielrunde zugleich. Wenn der Platz keinen Kreis erlaubt, können einige Felder weggelassen bzw. die Felder auch als Linie gelegt werden; das „Pfeil“-Feld bildet dann das Startfeld und das „Teilhabe“-Feld das Ende der Reihe. Im Fall des kreisförmigen Parcours liegt das „Teilhabe“-Feld in der Mitte, es kann für den/die Spielleiter/in als Fixpunkt dienen, von dem aus er/sie das Spiel begleitet, hat aber keine Spielbedeutung.

Die übrigen Felder werden einander abwechselnd aufgereiht, wobei es keine strenge Abfolge geben muss. Am äußeren Rand des Parcours steht die Standfigur mit genügend Platz für aussetzende Mitspielende, um sich dazugesellen zu können.

### Mitspielende

Das Spiel ist für 2–6 Mitspielende ausgelegt. Sie sollten die Kurztexte auf den Spielkarten für alle verständlich vorlesen können oder sie durch eine Begleitperson bzw. die Spielleiterin vorlesen lassen.

### Spielverlauf

Jede/r Mitspielende rückt gemäß der gewürfelten Augenzahl auf dem Parcours vor. Gelangt er/sie auf ein grünes Feld, geschieht nichts. Auf einem orange-gelben Fragefeld bzw. einem blauen Ereignisfeld bekommt der/die Mitspielende eine Frage- bzw. eine Ereignis-Spielkarte überreicht und liest die Vorderseite vor. Diese ist oben rechts durch „?“ bzw. „!“ gekennzeichnet, während die Rückseite diese Zeichen nicht enthält. Bei einer Fragekarte beantwortet der Mitspielende die gestellte Frage. Abschließend liest er die Rückseite vor und führt die Aufforderung auf der Karte aus. Lautet diese „eine Runde aussetzen“, merkt sich der/die Mitspielende das zuletzt betretene Feld, um – nach einer „Auszeit“ neben der Standfigur – von diesem Feld aus wieder ins Spiel einzusteigen. Gewinner(in) ist, wer als Erste(r) das Zielfeld erreicht oder übertrifft.

© Deutscher Caritasverband e.V., 2010.

Leben poor ist ein Beitrag zur Initiative der Caritas für selbstbestimmte Teilhabe.

Die Standfigur beruht auf einem visuellen Element der Caritaskampagne 2009.

Spielgestaltung: text & partner GbR, Freiburg i. Br., [www.textundpartner.de](http://www.textundpartner.de)

Spielkartenherstellung: Caritas-Werkstätten St. Georg, Freiburg i. Br.

Spielfelder und Figur: [www.tp-werbemedien.de](http://www.tp-werbemedien.de)

