

# 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.

# 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.

# Muster zeichnen



## REGELN

Alle stellen sich hintereinander auf. Die hinterste Person zieht eine Karte 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**

pro Person

## ACHTUNG

Pro Spielrunde dürfen die gleichen Personen  
nicht zweimal hintereinander antreten –  
auch nicht in getauschter Rolle.

Das heißt, mindestens eine Person muss wechseln.

# Politik

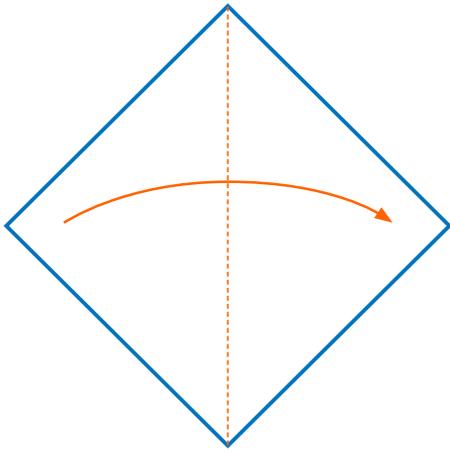


## REGELN

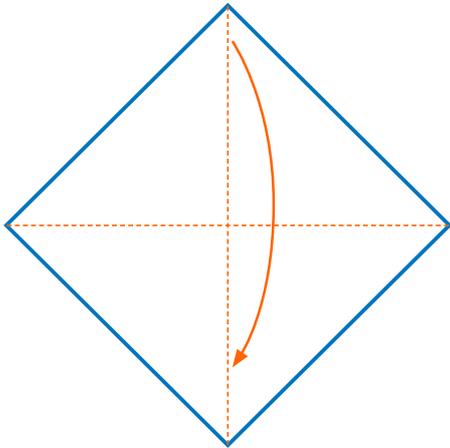
Hier liegen Gesetzesentwürfe aus, die nach ihrem Beschluss Konsequenzen ab der nächsten Runde haben.

- 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.

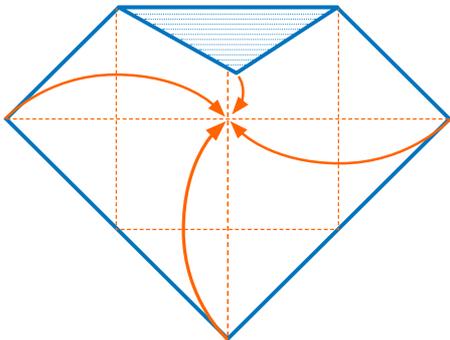
1.....



2.....

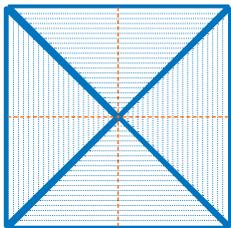


3.....



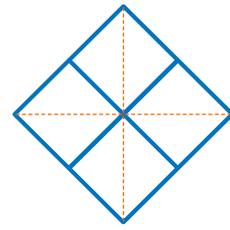
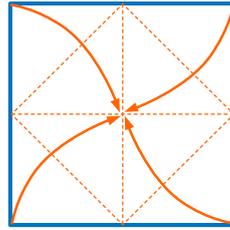
Falte die vier Ecken, so dass sie sich in der Mitte berühren.

4.....



Wende das Papier so, dass das, was du gefaltet hast jetzt den Tisch berührt und du eine geschlossene Seite siehst.

6.....



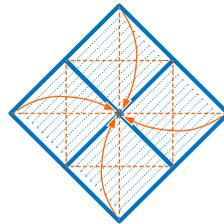
Falte wieder alle vier Ecken so nach innen, dass sie sich in der Mitte berühren



Erneut

wenden

7.....



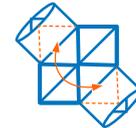
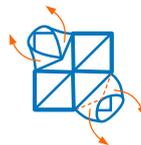
Falte wieder alle vier Ecken in die Mitte.



Erneut

wenden

8.....



Zwei gegenüberliegende Quadrate zu den Schornsteinen öffnen

9.....



Die übrigen beiden Spitzen vorsichtig auseinander ziehen. Ein nach links, eine nach rechts umklappen

10.....

