Technische Universität Berlin

Privilegien

präsentiert von: Faran Tsafrir, Amani Cherni, Rozhina Talebi, Jenny Kuhnhold

1. Warm-up

2. Spiel: Menschlicher Knoten

- bildet 4 Gruppen aus ca. 6-8 Personen
- stellt euch innerhalb eurer Gruppe in einem Kreis auf
- streckt eine Hand in die Mitte und greift die Hand einer Person, die euch gegenübersteht. Nehmt dabei nicht die Hand einer Person, die direkt neben euch steht.
- greift anschließend mit der anderen Hand die Hand einer anderen Person

Ihr habt nun einen menschlichen Knoten kreiert.

Aufgabe: Entwirrt den Knoten, ohne euch dabei loszulassen!



3. Spiel: Menschlicher Knoten

(Version 2: ungleiche Bedingungen)

- führt das Spiel erneut, unter folgenden, ungleichen Bedingungen, durch:

Gruppe 1: ist es nicht gestattet zu reden

Gruppe 2: muss die Augen geschlossen halten

Gruppe 3: ein Koordinator steht außerhalb des Kreises, beobachtet und gibt Anweisungen

Gruppe 4: spielt das Spiel ohne Unterstützung oder Beeinträchtigungen

Die Gruppe, die den Knoten als erste entwirrt hat, erhält eiskalte Getränke.



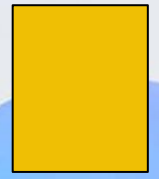
Reflexion

- Fühlten sich die Gruppen immer noch gleichermaßen für den Sieg oder die Niederlage verantwortlich?
- Inwiefern haben sich die unterschiedlichen Bedingungen auf die Motivation ausgewirkt?
- Haben die benachteiligten Gruppen sich selbst, die Regeln oder die anderen Gruppen dafür verantwortlich gemacht?
- Inwiefern hängt dies mit Privilegien in den Bereichen Bildung, Arbeit, Technologie und Gesellschaft zusammen?

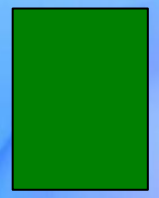


4. The route game with dice

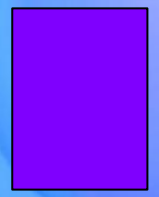
Good cards



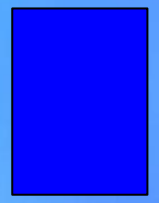
Generational Wealth: Add +2 to every single dice roll your team makes. And if you roll a 6 you get to roll again immediately.



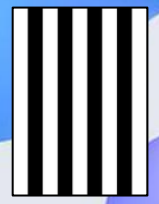
The Venture Capitalist: Your team rolls the dice twice every turn and combines the score.



The Corporate Legal Team: You can use it twice at any point to completely ignore a bad tile rule, (like having a lawyer) or giving the penalty to another group.

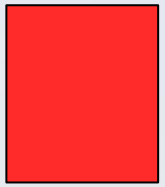


The Lobbyist: whenever you pass a good tile you can change it for the people behind you or permanently delete it.

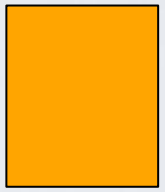


The hijacker: Choose a team at the start of the game. For the rest of the game, whenever that team rolls a 5 or a 6, your team gets to take those steps instead and they don't move.

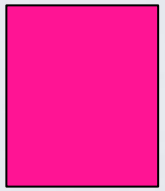
Bad cards



The Administrative Freeze: Your team must skip every alternating turn (roll one round, skip the next round).



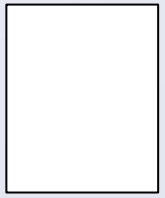
The Tax: Every time your team rolls an even number, you must move 1 step backward instead of forward.



The Under-Resourced Penalty: Your team must roll the dice twice on your turn, but you are forced to take the lower number of the two rolls.



The caregiver burden: Whenever the team to your right moves forward, your team must move 1 step backward.



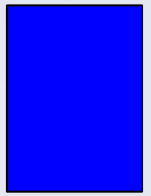
The poverty tax: You cannot benefit from any "Shortcut" tiles on the floor. If you land on one, it acts as a normal blank tile plus if you are the last group on the track you must go one step back after you roll.

5 teams with advantage and disadvantage cards

Team 1: Generational Wealth + The Venture Capitalist + The Corporate Legal Team



Team 2: The Lobbyist



Team 3: The hijacker + The Administrative Freeze



Team 4: The Tax + The caregiver burden



Team 5: The Under-Resourced Penalty + The poverty tax



Special fields

6 Go back 3 steps.

9 Instantly advance your position to the same spot as the current leaders.

11 Steal one Advantage Card from any team of your choice.

13 You can choose to switch the cards of two teams.

15 To pass this tile, your team must roll a 4, 5, or 6. If you roll lower, you stop exactly here and must try again next round.

18 For the rest of the game you must subtract 1 from every roll you do.

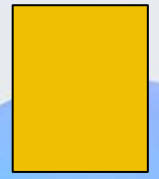
20 You may jump forward 4 steps.

23 You have to skip 1 turn.

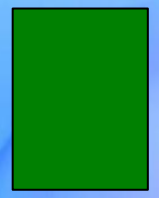
29 You have to roll exactly 1.

4. Spiel: Routen-Spiel mit Würfeln

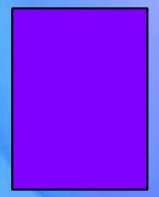
Vorteilskarten



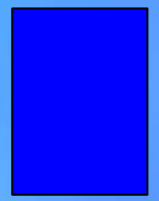
Generationsübergreifender Reichtum: Füge jedem Würfelwurf deines Teams +2 hinzu. Und wenn du eine 6 würfelst, darfst du sofort noch einmal würfeln.



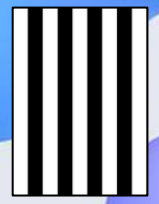
Der Risikokapitalgeber: Dein Team würfelt in jeder Runde zweimal und addiert die Augenzahlen.



Das Unternehmensrechtsteam: Du kannst diese Karte jederzeit zweimal einsetzen, um eine ungünstige Spielfeldregel vollständig zu ignorieren (so als hättest du einen Anwalt) **oder** du kannst die Strafe auf eine andere Gruppe übertragen.

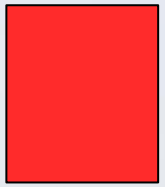


Der Lobbyist: Immer wenn du an einem guten Spielfeld vorbeikommst, kannst du das Feld für die Spieler hinter dir austauschen oder dauerhaft entfernen.

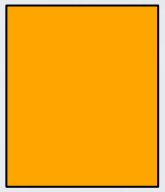


Der Entführer: Wähle zu Beginn des Spiels eine Mannschaft aus. Für den Rest des Spiels gilt: Immer wenn diese Mannschaft eine 5 oder eine 6 würfelt, darf deine Mannschaft stattdessen diese Schritte ausführen, und die andere Mannschaft bewegt sich nicht.

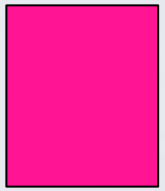
Nachteilskarten



Der Verwaltungsstillstand: Dein Team muss jeden zweiten Zug auslassen (eine Runde würfeln, die nächste Runde auslassen).



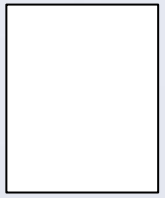
Die Steuer: Jedes Mal, wenn dein Team eine gerade Zahl würfelt, musst du einen Schritt zurück, statt vorwärts gehen.



Die Strafe für unzureichende Ressourcen: Dein Team muss zweimal würfeln, wenn du an der Reihe bist, aber du musst die niedrigere der beiden Augenzahlen nehmen.



Die Angehörigenbelastung: Immer wenn das Team zu deiner Rechten einen Schritt vorwärts geht, muss dein Team einen Schritt zurückgehen.



Die Armutsstrafe: Du ziehst keinen Vorteil aus „Shortcut“-Felder auf dem Spielfeld. Wenn du auf einem solchen Feld landest, wirkt es wie ein normales leeres Feld; außerdem musst du, falls du die letzte Gruppe auf dem Spielfeld bist, nach dem Würfeln einen Schritt zurückgehen.

5 Teams mit Vorteils- und Nachteilskarten

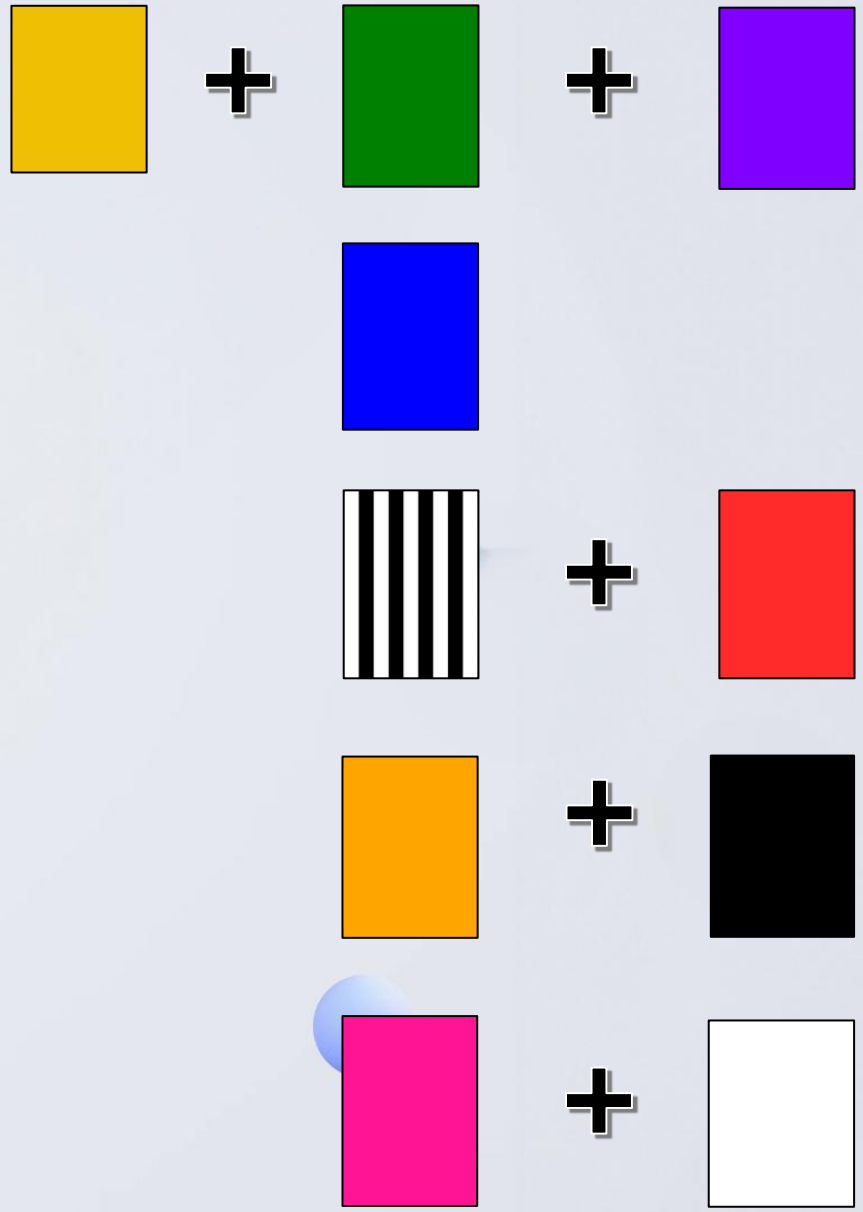
Team 1: Generationsübergreifender Reichtum + Der Risikokapitalgeber + Das Unternehmensrechtsteam

Team 2: Der Lobbyist

Team 3: Der Entführer + Der Verwaltungsstillstand

Team 4: Die Steuer + Die Angehörigenbelastung

Team 5: Die Strafe für unzureichende Ressourcen + Die Armutsstrafe



Sonderfelder

6 Gehe 3 Schritte zurück.

9 Rücke sofort auf denselben Platz vor, wie die derzeitigen Spitzenreiter.

11 Nimm eine Vorteilskarte von einem Team deiner Wahl weg.

13 Du kannst die Karten zweier Mannschaften vertauschen.

15 Um dieses Feld zu passieren, muss dein Team eine 4, 5 oder 6 würfeln. Wenn du eine niedrigere Zahl würfelst, bleibst du genau hier stehen und musst es in der nächsten Runde erneut versuchen.

18 Für den Rest des Spiels musst Du von jedem Würfelwurf 1 abziehen.

20 Du rückst 4 Felder vor.

23 Du musst eine Runde aussetzen.

29 Du musst eine 1 würfeln.

5. ein paar Fragen...

- scanne den QR-Code mit deinem Handy und beantworte die Fragen!

https://www.mentimeter.com/app/presentation/alrfgtzsrtoxqek13fwpac3wzu6wqejd/view?question=6t64eab3ifvy

6. Finale Reflexion



- **Wann hast du Frustration empfunden?**
- **Was hat dich überrascht?**
- **Was hat dich persönlich bewegt oder berührt?**
- **In welchem Moment wurden dir die Privilegien bewusst?**
- **Was konntest du aus dem Workshop mitnehmen?**
- **Was könnten wir verbessern, wenn wir den Workshop noch einmal durchführen würden?**