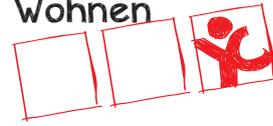


Wohnopoly

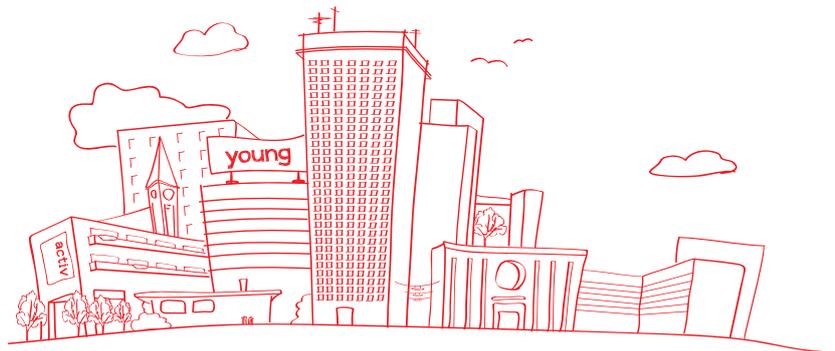
Eine spielerische Annäherung an das Thema Wohnen



Viele kommen im Laufe ihres Lebens mit einem Brettspiel in Berührung, bei dem es um den Kauf von Straßenzügen geht. Dabei merken die Spieler(innen) schnell, wie leicht es fällt, Häuser abzureißen, um Hotels zu bauen. Schließlich wohnt ja kein Mensch in den kleinen Plastik- oder Holzhäuschen. Dennoch wird den Spieler(inne)n klar, was passiert, wenn man nur an den Profit denkt: Die Miete steigt kontinuierlich und irgendwann kann sie fast niemand mehr bezahlen. Dieses Szenario wird zunehmend zur Realität. In den Metropolen ist der Mietpreis in den letzten Jahren immer weiter angestiegen. Wohnraum wird aber auch außerhalb von Ballungsräumen knapper und teurer. Der Mangel an Wohnungen ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen.

Die folgenden Spiele sind für Gruppen ab acht Personen konzipiert. Sie sollen dazu beitragen, sich kreativ und spielerisch mit dem Thema Wohnen auseinanderzusetzen.

Geeignet ab 13 Jahren



Einstieg ins Thema: Traumhaus

In Kleingruppen (zwei bis vier Teilnehmende) werden Traumhäuser gemalt. Dabei liegt der Schwerpunkt nicht auf einer möglichst detailreichen Zeichnung, sondern auf den Gegebenheiten, die in einem Traumhaus vorhanden sein sollen, zum Beispiel Anzahl der Zimmer, Garten, Badewanne, Balkon ... Um das Traumhaus soll ein Kreis gemalt werden, auf dem dann die Dinge ergänzt werden, die in der Nähe sein sollten, beispielsweise Verkehrs-anbindung, Kino, Freunde, Schwimmbad. Im Anschluss

stellen die Kleingruppen ihre Traumhäuser vor. Gemeinsam werden dann die für die Gesamtgruppe wichtigsten Voraussetzungen zusammengefasst.

Material:

- großes Papier, Stifte

Dauer: 20 Minuten

Anregung zur Reflexion:

Welche Unterschiede gibt es bei Wohnraum auf dem Land und in der Stadt? Was ist jeweils für junge Menschen, Familien und Senioren wichtig?

1. Spiel: Auswahlverfahren

In einem Rollenspiel werden fünf Teilnehmende von einem Wohnungsbesitzer/einer Wohnungsbesitzerin nacheinander befragt. Sie bewerben sich um eine Dreizimmerwohnung. Der Vermieter/die Vermieterin entscheidet im Anschluss, wer in die Wohnung einziehen darf. Rollen:

- 1) Wohnungsbesitzer oder -besitzerin
- 2) ein Ehepaar mit zwei Kindern, beide arbeiten bei einer Bank
- 3) eine Biologiestudentin, die mit zwei Freundinnen eine WG gründen möchte
- 4) eine arbeitslose Erzieherin mit ihrem Freund, der halbtags als Krankenpfleger arbeitet

2. Spiel: Perspektivwechsel

Zuerst wird die Geschichte vorgelesen: Elisabeth ist 74 Jahre alt und wohnt in Musterstadt. Sie hat keinen Führerschein, kann aber die täglichen Herausforderungen des Alltags gut bewältigen. Weite Strecken kann sie nicht mehr so gut laufen. Bis vor kurzem lebte sie mit ihrem Mann zusammen in einer Dreizimmerwohnung. Nachdem ihr Mann verstorben ist, kann sie die Miete für die Wohnung nicht mehr bezahlen. Elisabeth lebt seit ihrer Kindheit in Musterstadt und hat hier Freunde, Bekannte, Ärzte und Geschäfte in unmittelbarer Nähe ihrer Wohnung. Da in den letzten Jahren die Preise stark angestiegen sind, kann sie sich hier auch eine kleinere Wohnung nicht mehr leisten. Elisabeth muss wohl umziehen ...

Die Gruppe wird in zwei Fraktionen eingeteilt und beginnt eine kontroverse Diskussion über die Situation der Frau.

- 5) ein Ehepaar mit einer zweijährigen Tochter, die Frau arbeitet in einer Schreinerei und der Mann kümmert sich um das Kind

Die Teilnehmenden können bei Bedarf auch selbst Rollen erfinden.

Dauer: 25 Minuten

Material:

- Tafel oder Flipchart

Anregung zur Reflexion:

Danach diskutiert die Gruppe gemeinsam die Entscheidung und beantwortet die folgenden Fragen: Welche Gründe gibt es, die für einen Vermieter wichtig sein könnten? Wer hat es besonders schwer, eine Wohnung zu bekommen, und warum?

- 1) Elisabeth muss umziehen
 - 2) Elisabeth muss in ihrer Heimat bleiben können
- Dabei ist es erst mal egal, welche Position die Beteiligten wirklich vertreten. Alle nehmen die Haltung ihrer Fraktion an und entwickeln Argumente für die jeweilige Position. Nach fünf Minuten Diskussion wechseln die Gruppen die Fraktionen und diskutieren eine weitere Runde.

Dauer: 25 Minuten

Material:

- Tafel oder Flipchart

Anregung zur Reflexion:

Im Anschluss an die Diskussion werden auf einer Flipchart die Hauptargumente zusammengefasst und überlegt, was getan werden könnte, damit Elisabeth weiter in ihrer Stadt bleiben kann. Je nach Gruppengröße können dafür auch Kleingruppen gebildet werden, die ihre Ergebnisse dann im Plenum vorstellen.

Herausgeber:

youngcaritas Deutschland 2018
Text: Dirk Wenzel, youngcaritas Frankfurt