

DER SCHULDENWOLF

EIN ROLLENSPIEL ÜBER GELD, FREIHEIT + DEN MOMENT, IN DEM ALLES KIPPT

Was wäre, wenn Schulden ein ganzes Dorf bedrohen – und keiner weiß, wer sie verursacht?
„Der Schuldenwolf“ ist ein kooperatives Rollenspiel für Jugendliche ab ca. 15 Jahren, das finanzielle Risiken und Schuldenfallen spielerisch, kritisch und emotional erlebbar macht. In Anlehnung an das bekannte Spielprinzip von „Werwolf“ setzen sich die Teilnehmenden mit Rollen auseinander, die typische Verhaltensweisen, Versuchungen und Dynamiken rund um Konsum und Verschuldung verdeutlichen.

ZIELE DES SPIELS:

- Schuldenfallen erkennen und verstehen
- Finanzielle Selbstverantwortung stärken
- Kommunikation über Geldprobleme fördern: Während des Spiels und in den anschließenden Gesprächsphasen erhalten die Jugendlichen die Möglichkeit, ihre eigenen Erfahrungen und Haltungen zu Geld, Konsum und Verantwortung zu reflektieren. Das Spiel soll nicht nur die „Schuldenwölfe“ sichtbar machen, sondern vor allem zu einem offenen Austausch über den persönlichen Umgang mit Geld anregen.

ZIELGRUPPE:

Spieltyp: Kooperatives Rollenspiel

Dauer: 60–90 Minuten

Teilnehmerzahl: 8–30

Einsatzorte: Schule, Jugendarbeit, Ausbildung, Workshops

BESONDERHEIT:

Eine alltagsnahe Konsumfalle wird während der Lockphase vorgelesen – begleitet von einem Bild in der Mitte der Spielrunde. Dieser Impuls regt zur Reflexion über Konsumverhalten, Verträge, soziale Erwartungen und finanzielle Verantwortung an. Im Anschluss stellt sich die Frage: Wer ist der Schuldenwolf – also die Person, die einen teilnehmenden Dorfbewohner in die Konsumfalle gelockt hat?

MATERIAL:

- Spielanleitung & Moderationshilfe
- 6 Rollen- und 2 Phasenkarten (zum Drucken, Ausschneiden und Laminieren)
- 13 Situationsbilder im A4-Format (zum Drucken, Ausschneiden und Laminieren)
- Optional: Timer, Stimmzettel, Spielfeld oder Kreismarkierungen (nicht im Druckmaterial enthalten)

Hinweis zur Sprache

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir in dieser Anleitung stellenweise das generische Maskulinum. Selbstverständlich sind damit alle Personen gemeint – unabhängig von Geschlecht, Identität oder Hintergrund. Wir setzen uns ein für Verständlichkeit, Inklusion und Respekt in der Sprache – und danken für Ihr Verständnis.

DER SCHULDENWOLF

SPIELREGELN

ZIEL DES SPIELS:

Die Dorfbewohner müssen herausfinden, wer die Schuldenwölfe sind, bevor alle Dorfbewohner in finanzielle Schwierigkeiten geraten. Die Schuldenwölfe versuchen, die Dorfbewohner in die Schuldenfalle zu locken.

ROLLENBESCHREIBUNGEN



Schuldenwolf

Die Schuldenwölfe versuchen, die Dorfbewohner in finanzielle Schwierigkeiten zu bringen. Während der Konsumphase wählen sie gemeinsam ein Opfer aus, das aus dem Spiel ausscheidet, sofern es nicht geschützt wird.



Finanzberatung

Der Finanzberater darf während der Konsumphase die Rolle einer beliebigen Person erfragen. Die Spielleitung zeigt ihm daraufhin heimlich die Rollenkarte der ausgewählten Person.



Schuldnerberatung

Der Schuldnerberater verfügt über zwei „Hilfsmittel“: Einen Rettungstrank, mit dem sie einmal pro Spiel ein Opfer der Schuldenwölfe schützen kann. Und einen Krisentrunk, mit dem sie einmal pro Spiel eine andere Person aus dem Spiel nehmen kann, wenn sie diese als Gefahr für das Dorf einschätzt.



Kreditvermittlung

Der Kreditvermittler wählt zwei spielende Personen aus, die ein „Paar“ bilden. Diese beiden Ausgewählten kennen einander, dürfen sich nicht gegenseitig eliminieren und gewinnen das Spiel nur, wenn beide überleben. Stirbt eine von beiden, scheidet die andere ebenfalls aus. Während der ersten Konsumphase tippt der Kreditvermittler die beiden Spielenden an. Diese dürfen sich kurz die Augen öffnen und sich gegenseitig ansehen, um zu erkennen, dass sie als Paar gemeinsam agieren.



Gierige

Sollte der Gierige durch eine Abstimmung oder die Schuldenwölfe ausscheiden, darf er sofort einen anderen Dorfbewohner mitnehmen, der ebenfalls aus dem Spiel ausscheidet.



Dorfbewohner

Die Dorfbewohner versuchen, die Schuldenwölfe zu entlarven und aus dem Spiel zu werfen, bevor die Mehrheit von ihnen in finanzielle Schwierigkeiten gerät.

SPIELABLAUF

VORBEREITUNG:

Karten mit den Rollen werden gemischt und verteilt. Die Anzahl Rollen kann der Tabelle auf der folgenden Seite entnommen werden. Jeder Teilnehmende schaut sich seine Rolle an, ohne sie den anderen zu zeigen.



KONSUMPHASE ("NACHT"):

Zu Beginn jeder Spielrunde liest die Spielleitung eine Situationsbeschreibung einer Konsumfalle vor und legt das passende Situationsbild in die Mitte des Spielkreises. Die Geschichte stellt eine alltagsnahe Herausforderung im Umgang mit Geld dar – etwa Gruppendruck, Online-Shopping oder Verträge.

Nach dem Vorlesen folgt eine kurze Gesprächsrunde (5–10 Minuten), in der die Jugendlichen sich austauschen (Gesprächsimpulse sind den Situationskarten zu entnehmen).

Ziel: Diese Gesprächsphase aktiviert die Teilnehmenden und lenkt ihre Aufmerksamkeit auf die Themen der finanziellen Bildung und Schuldenprävention. Erst danach beginnt die eigentliche Spielrunde, in der das Gehörte spielerisch verarbeitet wird:

1. Alle Dorfbewohner schließen ihre Augen ("Alle schlafen ein."). Die Spielleitung ruft nacheinander die verschiedenen Rollen auf.
2. Schuldenwölfe: Öffnen ihre Augen und wählen gemeinsam ein Opfer aus.
3. Finanzberater: Öffnet seine Augen, zeigt auf eine Person, und die Spielleitung zeigt ihm daraufhin heimlich die Rollenkarte der auserwählten Person.
4. Kreditvermittler: Öffnet die Augen, zeigt auf zwei Personen; diese werden durch Antippen informiert und dürfen sich kurz ansehen, um zu erkennen, dass sie ein Paar bilden.
5. Schuldnerberater: Öffnet seine Augen und wird von der Spielleitung über das Konsumopfer der Schuldenwölfe informiert. Der Schuldnerberater kann entscheiden, ob er das Opfer mit seinem Rettungstrank retten möchte. Er kann außerdem entscheiden, ob er seinen Krisentrunk einsetzen möchte, um eine Person zu eliminieren.
6. Gierige/r: Wird im normalen Ablauf nicht während der Konsumphase aufgerufen. Falls er jedoch eliminiert wird, darf er sofort einen Dorfbewohner bestimmen, der mit ihm aus dem Spiel ausscheidet.



REFLEXIONSPHASE ("TAG"):

Die Spielleitung verkündet das Ergebnis der Konsumphase (ob jemand von den Schuldenwölfen in finanzielle Schwierigkeiten gebracht wurde) ("Alle wachen auf."). Der betroffene Dorfbewohner scheidet aus dem Spiel aus.

1. Alle Spielenden diskutieren und versuchen herauszufinden, wer die Schuldenwölfe sind.
2. Am Ende der Diskussion stimmen alle ab, welche Person aus dem Dorf vertrieben wird (weil sie glauben, dass er/sie ein Schuldenwolf ist).

Hinweis für die Spielleitung: Spieler:innen, die im Verlauf des Spiels „ausgeschieden“ sind, bleiben weiterhin Teil der Gruppe. Sie nehmen nicht mehr aktiv am spielerischen Geschehen teil (keine Abstimmung, keine Rollenaktionen), können sich jedoch weiterhin an den Gesprächsphasen über Geld, Konsum und Verantwortung beteiligen. So bleibt der gemeinsame Lern- und Reflexionsprozess erhalten, und alle Jugendlichen können ihre Gedanken und Erfahrungen einbringen – auch wenn sie im Spiel selbst „nicht mehr im Dorf“ sind.

WIEDERHOLUNG:

Das Spiel wiederholt sich mit Konsum- und Reflexionsphasen, bis entweder alle Schuldenwölfe entlarvt sind oder die Mehrheit der Dorfbewohner in finanzielle Schwierigkeiten geraten ist.

SIEGBEDINGUNGEN:

- Die Dorfbewohner gewinnen, wenn alle Schuldenwölfe entlarvt und vertrieben wurden.
- Die Schuldenwölfe gewinnen, wenn sie es schaffen, die Mehrheit der Dorfbewohner in finanzielle Schwierigkeiten zu bringen.

Falls möglich, am Ende des Spiels eine Abschlussrunde durchführen: Was hat überrascht? Wo habt ihr euch wiedererkannt? Was nehmt ihr mit?

GLOSSAR – wichtige Begriffe im Spielkontext

„Jetzt kaufen – später zahlen“

Buy now - pay later! Ein Angebot beim Online-Shopping: Man bekommt die Ware sofort, zahlt aber erst später oder in Raten. Das ist ein Kreditvertrag mit festen Fristen und oft zusätzlichen Gebühren

Gerichtsvollzieher

Wenn Schulden nicht bezahlt werden, könnten gerichtliche Schritte eingeleitet werden. In Belgien übernimmt dies ein Gerichtsvollzieher. Dieser kann Mahngebühren verlangen oder – im schlimmsten Fall – sogar Löhne oder Konten pfänden.

Kredit

Geld, das man sich leiht – oft gegen Zinsen. Beispiele sind Ratenkäufe, Handyverträge oder „Jetzt kaufen – später zahlen“-Angebote.

Phishing

Eine Betrugsmasche, bei der man durch gefälschte Nachrichten (z. B. SMS oder E-Mails) dazu gebracht werden soll, persönliche Daten preiszugeben.

Mahnung

Eine Zahlungserinnerung, wenn eine Rechnung nicht rechtzeitig bezahlt wurde. Ab der zweiten Mahnung können zusätzliche Gebühren entstehen.

KOMMENTARE ZUM DRUCK:

Anbei zu der Spielanleitung finden Sie einige Dateien zum Selberausdrucken (und Laminieren):

- Rollenkarten.pdf: 2 Vorderseiten & 2 Rückseiten. Die Rückseite ist dunkel gestaltet, um bei Standard-Kopierpapier zu verhindern, dass die Spielkarten durchleuchten. Dazu beim Drucken einfach "beidseitig" wählen. Wer Tinte sparen möchte, kann auf die Rückseite verzichten - sollte dann aber, wenn möglich, dickeres Papier verwenden.
- Phasenkarten.pdf: Konsum- und Reflexionsphase sind "beidseitig" zu drucken und im Verlauf der Spielphasen einfach umzudrehen.
- Situationskarten: 13 Stück, je 1x Text und 1x Bild. Je nach Präferenz der Gruppenleitung können die Karten beidseitig oder einseitig gedruckt werden, um die Moderationshilfen in der Hand zu behalten.

Alle Druckdateien sind für DIN A4 erstellt. Falls Sie keine beigefügten Druckdateien zu dieser Anleitung erhalten haben, können Sie sich diese auf der Webseite der VSZ im Bereich "Workshops" oder "Downloads" herunterladen (vsz.be).

ROLLEN PER TEILNEHMERANZAHL

Teilnehmende	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Schuldenwölfe	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7
Finanzberater	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Schuldnerberater	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kreditvermittler	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Gierige	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Dorfbewohner	2	2	2	3	3	4	5	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18

UNTERSTÜTZUNGSANGEBOTE IN DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

Bei finanziellen Schwierigkeiten oder Fragen rund ums Thema Schulden stehen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft verschiedene Anlaufstellen zur Verfügung:

Öffentliche Sozialhilfezentren (ÖSHZ)

In jeder Gemeinde gibt es ein ÖSHZ. Es bietet Beratung und Unterstützung, auch bei finanziellen Problemen.

Schuldnerberatung der Verbraucherschutzzentrale

Herausgeber des Spiels.

Die VSZ bietet unabhängige und vertrauliche Schuldnerberatung. Auch bei Fragen zu Mietrecht, Energie und Verbraucherrecht kann die Verbraucherschutzzentrale weiterhelfen.

www.vsz.be



Schuldnerberatung Kelmis

Zuständig für die Gemeinden Kelmis, Lontzen und Eupen. Hier erhalten Ratsuchende konkrete Hilfe bei der Regulierung von Schulden.

www.kelmis.be

Jugendinfo

Die Jugendinfo ist eine neutrale und vertrauliche Anlaufstelle für junge Menschen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft. Sie informiert und berät zu verschiedenen Themen – von Schule über Freizeit bis hin zu persönlichen Anliegen. Die Beratung ist kostenlos, unabhängig und anonym.

www.jugendinfo.be



Kaleido

Kaleido ist der Dienst für die Förderung der körperlichen und seelischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft. Die Mitarbeitenden begleiten junge Menschen in ihrer Entwicklung – in enger Zusammenarbeit mit Schulen und Familien.

www.kaleido-dg.be

