



Sebastian Grusnick & Thomas Möller

**Respekt!** ☆☆☆

**Das Fragespiel für Weltveränderer**

ill. von Frauke Schneider

Dressler 2021 · 62 S. · 12.00 · ab 11 · Art.-Nr. 4260160881604

Hier handelt es sich um ein Kartenspiel. Die Regeln sind schnell erklärt: Löse die Fragen und Aufgaben auf den Karten und bekomme dafür zwei Sorten von Punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die Spieldauer beträgt ungefähr 1,5 Stunden, was aber beliebig gekürzt werden könnte, wenn man sich darauf einigt, und die empfohlene Spieleranzahl liegt zwischen zwei und sechs.

Worum geht es? Es gibt unterschiedliche Aktionskarten. Ein paar wenige erfordern die Beantwortung einer Multiple-Choice Frage, meistens geht es dabei um berühmte Aktivisten oder aktuelle gesellschaftliche Strömungen. Es gibt Karten, die als Antwort eine Aufzählung fordern, die innerhalb einer festgesetzten Zeitspanne gegeben werden muss. Es gibt Karten, bei denen es um freies Erzählen geht, bei denen man Dinge zugeben muss, oder es handelt sich um klassische Wahl-Wahrheit-Pflicht-Fragen, bei denen man ehrlich sein soll. Weiterhin gibt es Aktionskarten wie Aussetzen oder Punktegewinn und -verlust. Als letzte Sorte existieren noch Karten, die die Interaktivität mit den anderen Mitspielern erfordern, „bringe die Anderen dazu, mit dir Hampelmann zu machen / zu singen“, „stelle einen Beruf pantomimisch dar“, „bitte bei Anderen um Punktespenden“. Man kann entweder Punkte oder Spendensterne erringen, wobei Spendensterne meistens bei nichteigennützigem Handeln oder Interaktivität verteilt werden.

Prinzipiell kann man keine Punkte oder Sterne verlieren, außer man gibt sie freiwillig an jemanden ab. Dadurch ist gewährleistet, dass es kein Spiel gegeneinander, sondern miteinander ist. Allerdings erfordert es dann auch die aktive Mitarbeit aller Spieler, was das Konzept wieder angreifbar macht, insbesondere in dieser Altersgruppe. Die Fragen sind dem Wissensstand von Fünftklässlern angepasst, ansonsten wird hauptsächlich nach Erfahrungen im Schul- und Schulwegalltag gefragt. Wie man sich Blinden oder neuen Mitschülern gegenüber verhält, was höflich ist, wie man Mobbing erkennt.

Das Spielkonzept ist offenbar nicht dazu gedacht, ein mitreißendes Spielerlebnis hervorzurufen, besonders nicht in der vorgeschlagenen Spieldauer. Dafür werden zu viele Kartentypen miteinander gemischt, ein reines Quizspiel wäre da besser angebracht gewesen. Auch die Auswahl der Themen ist nicht stringent, sondern scheint eher wie ein Rundumschlag aus medial-politischen Aufmerksamkeit heischenden Themen oder Personen und alternativen Gesellschaftsutopien. Die Beschränkung auf ein Thema wäre aussagekräftiger gewesen, etwa nur Umwelt oder nur Mobbing oder nur Etikette. Die letzten beiden Vorschläge würden auch besser zum Titel des Spiels passen, alle anderen Themen eher weniger.