



Keep the " " Balance

Bleib in Balance

Das Konsent-Spiel
für mehr Zusammenhalt und
Gemeinschaft.

Lernspiel
mit Spass für die
ganze Familie, die
Schule, Freunde
und im Beruf.

Keep the Balance (Bleib in Balance)

Das Konsentspiel für mehr
Zusammenhalt und Gemeinschaft

Warum ein Konsent-Spiel?

Konsent bedeutet: Niemand hat einen Einwand.
Der Vorschlag wird angenommen.

Das Universum ist in Balance. Alle Planeten, Sonnen und Galaxien bewegen sich in aufeinander abgestimmten Kreisbahnen.
Wir Menschen können ebenso in Kreisen zusammenkommen.
Zum Beispiel in einer Kreis-Versammlung.
In einer Kreis-Versammlung werden gemeinsame Entscheidungen getroffen. Wir können gemeinsam neue Ideen entwickeln und Lösungen für unsere Probleme finden.

Es ist manchmal schwierig, dabei das Gleichgewicht aller Interessen zu behalten.
Das Gleichgewicht auf unserem Planeten, aber auch das Gleichgewicht in unserem Alltag:

- in der Familie
- in der Schule
- oder im Berufsleben.

Wir müssen uns anstrengen richtig gute Lösungen für alle zu finden.
Manchmal ist es leicht, manchmal ist es schwerer.
Die Konsent-Methode: "Niemand hat einen Einwand! Der Vorschlag wird angenommen!" hilft uns dabei.

Inhalt des Spiels

- 1 Spiel-Anleitung
- 1 Spielplan – zum Auflegen der Aufgaben-Karten
- 1 Spielbrett als Balance-Scheibe
- 30 Karten mit Lebensfragen – mit einer Deck-Karte
- 7 Karten-Stapel mit je 11 Aufgaben-Stellungen und je 1 Deck-Karte. Gesamt 77 Aufgaben-Karten
- 1 Schreib-Block für Notizen
- 4 Kurz-Anleitungen für Konsent-Entscheidung und Offene Wahl
- 8 Spielsteine in einem Baumwoll-Säckchen
- Zusatz-Informationen
 - „Wenn Sie mit Kindern spielen“
 - Erklär-Video
 - Unterrichts-Material
 - weiterführende Infos auf www.keepthebalance.games

Zusätzlich braucht man:

- 1 kleinere Flasche mit einem kleinen Deckel (etwa 3 cm Durchmesser), am besten gefüllt
- 1 Schreib-Stift

Das Ziel des Spiels

Wir schaffen es, gemeinsam gute Lösungen zu finden.
Diese Lösungen sind für alle gut,

- für die Gemeinschaft,
- unseren Planeten,
- die Tiere und die Natur.
- Die Lösungen respektieren jeden einzelnen Menschen.

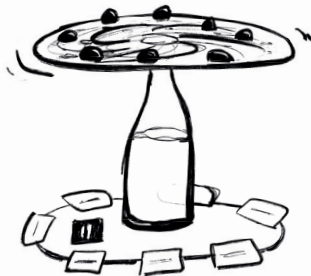
Spiel-Anleitung

in leicht verständlicher Sprache
Begriffserklärungen Seite 13

Eine Spiel-Runde dauert meist 15 bis 30 Minuten.
Die Mitspielenden heissen Kreis-Mitglieder.
Die Spiel-Dauer ist abhängig von der Anzahl der Kreis-Mitglieder.
Spielt so viele Runden wie Ihr Lust habt!
Zwischen den Spiel-Runden dienen die Lebensfragen zur Auflockerung.
Bei jüngeren Kindern soll am Beginn eine erwachsene Person mitspielen.

Das Spiel aufstellen

Ihr stellt in die Mitte des Spielplans die Flasche.
Legt die Karten-Stapel passend zum Thema auf den Spielplan. Ebenso die Lebensfragen.
Ganz oben liegt jeweils die passende Deck-Karte auf dem Karten-Stapel.
Das Spielbrett als Balance-Scheibe wird auf der Flasche platziert.
1 Spielstein je Kreis-Mitglied wird auf den Start-Feldern verteilt platziert.
Das Spielbrett ist in Balance.



Startet mit einer Lebensfrage!

Zur Einstimmung beantworten alle eine erste Lebensfrage.
Eine Person liest den Text auf der Rückseite der Deck-Karte der Lebensfragen laut vor.
Im Anschluss nimmt sie (oder ein anderes Kreis-Mitglied) eine Karte vom Stapel der Lebensfragen und liest diese vor.

Jemand beginnt mit einer Antwort auf diese Lebensfrage und gibt dann das Wort nach rechts oder links weiter.
Die Antwort ist immer freiwillig.
Wenn die Person nicht antworten will, gibt sie an die nächste Person weiter. Das Kreis-Mitglied kann auch etwas später antworten.
Zum Beispiel am Ende der Runde.
Die beantwortete Lebensfrage wird unter den Stapel gelegt.

Findet eine freiwillige Person für die Gesprächsleitung

Diese Person leitet je eine Spiel-Runde.
Die Gesprächsleitung kann bei jeder Spiel-Runde wechseln.
Sie achtet darauf, dass der Ablauf sowie die Spielregeln eingehalten werden.
Die Gesprächsleitung sorgt für Gleichwertigkeit bei der Entscheidungsfindung: Alle Kreis-Mitglieder sollen gehört werden.
Alle Meinungen werden berücksichtigt. Die Gesprächsleitung nimmt selbst auch am Spiel teil.

Findet eine freiwillige Person die mitschreibt

Die Antworten der Kreis-Mitglieder werden in Stichworten von dieser Person aufgeschrieben.
Diese Person kann trotzdem am Spiel teilnehmen.

Die Kreis-Mitglieder erhalten die Kurz-Anleitung

Auf der Kurz-Anleitung ist der Ablauf der Konsent-Entscheidung und der Offenen Wahl in Kurzform beschrieben.
Die Kreis-Mitglieder achten selbst auf den Ablauf der einzelnen Schritte.
Alle sprechen nacheinander.

Nun geht es los!

1. Wählt ein Thema und eine Aufgabe!

Eine Person aus dem Kreis wählt eines der **7 Themen** auf dem Spielplan aus.
Sie liest die Deck-Karte laut vor.
Auf der Deck-Karte wird das Ziel des Themas erklärt.
Dasselbe Kreis-Mitglied zieht nun eine Aufgaben-Karte aus dem Stapel. Ihr könnt auch eine Aufgaben-Stellung auswählen.
Die Aufgaben-Stellung wird laut vorgelesen.
Es gibt Aufgaben-Karten, wo ihr eine Aufgaben-Stellung selbst erfinden sollt. Oder ihr zieht einfach die nächste Karte.
Wenn die Aufgabe die Wahl einer Person erfordert, folgt der Anleitung für die Offene Wahl ab Seite 10.
Wenn die Aufgabe keine Offene Wahl erfordert, setzt hier fort mit der Konsent-Entscheidung.

2. Informationen sammeln und verstehen

Alle Kreis-Mitglieder stehen mit ihrem Spielstein auf dem **Start-Feld**.
Hinweis: Bei der Informations-Sammlung werden noch keine Meinungen mitgeteilt!

Die 1. Informations-Runde

Jedes Kreis-Mitglied kann nun seine Verständnis-Fragen stellen.
Einer nach dem anderen wird von der Gesprächsleitung gefragt: Verstehst du die Aufgaben-Stellung?
Er oder sie kann sich genauer informieren, um die Aufgaben-Stellung besser zu verstehen.
Die Gesprächsleitung informiert, wenn etwas unklar ist.
Sie gibt Antworten auf die Fragen.
Sie kann sich Antworten zur Frage selbst ausdenken und so die Aufgaben-Stellung mitgestalten.
Die Person, die die Frage vorgelesen hat, kann ebenso die Hintergründe erklären.
Wenn jemand keine Frage hat, oder die Frage geklärt werden konnte, zieht die Person mit dem Spielstein auf das **Feld I1** auf ihrer Spirale.

Die 2. Informations-Runde

Die Gesprächsleitung fragt alle der Reihe nach:
Musst du noch etwas wissen, um dir eine Meinung zu bilden?
Wenn alle Verständnis-Fragen beantwortet sind, ziehen alle auf dem Spielbrett mit ihrem Spielstein ein Feld weiter auf das **Feld I2**.



3. Eine Meinung bilden – Lösungen entwickeln

Die 1. Meinungs-Runde

Einer nach dem anderen sagt nun was er oder sie denkt.
Was ist deine Meinung?
Die Person zieht dann auf dem Spielbrett mit dem Spielstein weiter auf das **Feld M1**.
Die Gesprächsleitung achtet darauf, dass alle Kreis-Mitglieder nacheinander sprechen können.
Erst wenn die Person mit ihrem Stein weitergezogen ist, kann die nächste Person ihre Meinung sagen.
Jemand hat keine Meinung? Er oder sie kann das Wort an den nächsten weitergeben und trotzdem mit dem Spielstein vorrücken.



Die 2. Meinungs-Runde

Gibt es neue Erkenntnisse und Meinungen?
Hat jemand seine Meinung geändert?
Einer nach dem anderen redet.
Wer an der Reihe war, zieht mit dem Spielstein weiter auf das **Feld M2**.
Meist reichen 2 Meinungs-Runden zum Finden eines Lösungs-Vorschlages.



? Es tauchen während der Meinungs-Runden neue Fragen auf?

Die Person stellt ihre Frage.
Alle ziehen mit dem Spielstein zurück zum **Feld I2**.
Die Gesprächsleitung oder eine andere Person gibt die Antwort.
Alle machen eine weitere Meinungs-Runde aufgrund der neuen Informationen.



4. Lösungs-Vorschlag

Die Person die mitschreibt, fasst nun aus den verschiedenen Meinungen einen Lösungs-Vorschlag zusammen.
Die Gesprächsleitung kann auch selbst den Vorschlag formulieren oder eine andere Person um einen Lösungs-Vorschlag bitten.
Es ist gut, den Lösungs-Vorschlag auf ein Blatt Papier zu schreiben.
Der Lösungs-Vorschlag wird vorgelesen.
Alle werden nacheinander gefragt, ob sie den Lösungs-Vorschlag verstanden haben.
Wenn ja, zieht die Person mit dem Spielstein auf das **Feld L**.



5. Konsent-Abfrage

Die Gesprächsleitung fragt: Gibt es schwerwiegende Einwände gegen diesen Vorschlag?

Die Kreis-Mitglieder geben nun ihre Hand-Zeichen.

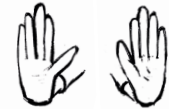
Ist der Vorschlag gut genug?

Erreichen wir damit unser gemeinsames Ziel?

Hand aufs Herz heisst:
Ich habe keinen Einwand.



Beide Handflächen
nach vorne bedeutet:
Ich habe einen
schwerwiegenden Einwand.



Wer keinen Einwand hat, zieht auf das **Feld K (Konsent)**.
Niemand hat einen Einwand: Das heisst Konsent.
Wir haben eine Entscheidung getroffen!



6. Es gibt Einwände zum Vorschlag

Alle Kreis-Mitglieder ziehen mit ihrem Spielstein
wieder zurück auf das **Feld M1**.

Die Person, die den Einwand hat beginnt.

Sie sagt ihre Argumente und Bedenken.

Bitte folgt wieder der Spiel-Anleitung auf Seite 7: Die 2. Meinungs-Runde.

Alle suchen gemeinsam nach einer Lösung für den Einwand.

Das bedeutet: Den Einwand integrieren.



7. Gratulation – ihr habt es geschafft!

Eine Spiel-Runde ist mit dem Konsent beendet.

8. Zum Abschluss: Spielt eine Lebensfrage

Von einer freiwilligen Person wird eine Lebensfrage gezogen.

Alle Kreis-Mitglieder beantworten die Lebensfrage.

Folgt wieder der Anleitung auf Seite 4 unten.

Wenn ihr Lust habt, löst eine weitere Aufgaben-Stellung!

Beginnt wieder bei Punkt 1. auf Seite 6 oben:

Sucht eine Gesprächsleitung, wählt ein Thema und eine Aufgabe.

Viel Spass!

Anleitung für die Offene Wahl

**Offene Wahl heisst: Die geeignetste Person erledigt die Aufgabe.
Mit dieser Methode wird die am besten geeignete Person gefunden.**

Eine Lebensfrage wurde in der Spiel-Runde von allen beantwortet.
Die Kreis-Mitglieder stellen ihren Spielstein auf das **Start-Feld**.
Jemand hat eine Aufgaben-Karte gezogen.
Bei dieser Aufgaben-Stellung ist eine Wahl gefragt.



1. Informationen sammeln und die Aufgabe beschreiben

Die 1. Informations-Runde

Welche Aufgaben hat die Person in dieser Rolle zu tun?
Alle im Kreis nennen nacheinander eine Aufgabe.
Was wird von der Person in dieser Rolle erwartet?
Die Person, die das Protokoll führt, notiert die Aufgaben.
Es können auch Fähigkeiten genannt werden.
Wer gesprochen hat, zieht mit dem Spielstein auf der Spirale zum **Feld I1**.



Die 2. Informations-Runde

Die gesammelten Aufgaben und Fähigkeiten werden vorgelesen.
Die Gesprächsleitung fragt alle nacheinander:
Möchte jemand noch etwas ergänzen?
Wenn es für das Kreis-Mitglied passt, gibt die Person Konsent.
Wer Konsent zu den gesammelten Aufgaben und Fähigkeiten hat,
zieht mit dem Spielstein auf das **Feld I2**.



2. Meinung bilden und Personen vorschlagen

Die Nominierungs-Runde

Alle Kreis-Mitglieder schreiben auf ein Papier den Namen einer Person,
die sie für geeignet halten. Diese Person wird für die Rolle vorgeschlagen. Das
nennt man nominieren.
Die nominierte Person ist ein Kreis-Mitglied.
Man kann sich auch selbst nominieren.
Alle im Kreis nennen nacheinander ihre nominierte Person.
Es müssen Begründungen genannt werden:
Was spricht aus deiner Sicht für diese Person?
Die Argumente werden von der Person, die Protokoll führt, notiert.
Wer seinen Vorschlag gemacht hat, zieht mit dem Spielstein auf das **Feld M1**.



Die Meinungsänderungs-Runde

Meistens werden mehrere Personen vorgeschlagen.
Es wird aber nur eine Person gebraucht.
Jeder kann in der Meinungsänderungs-Runde seine Meinung ändern.
In diesem Fall sagt das Kreis-Mitglied wieder die Begründung.
Man kann aber auch bei der genannten Person bleiben.
Wer gesprochen hat, zieht auf das **Feld M2**.



3. Wahl-Vorschlag – die Lösung

Von der Person, die Protokoll führt, werden die Argumente
zusammengefasst.
Die Gesprächsleitung schlägt nun jene Person vor,
die aufgrund der genannten Argumente am geeignetsten erscheint.
Diese muss nicht die meisten Stimmen erhalten haben.
Alle ziehen weiter auf das **Feld L**.



4. Eine Wahl treffen mit Konsent

Die Gesprächsleitung fragt:
Gibt es schwerwiegende Einwände gegen diesen Vorschlag?
Die Kreis-Mitglieder geben durch Hand-Zeichen ihre Zustimmung oder
ihren Einwand bekannt.

Hand aufs Herz heisst:
Ich habe keinen Einwand.



Beide Handflächen
nach vorne bedeutet:
Ich habe einen
schwerwiegenden Einwand.



Nur wenn alle Konsent geben, wird auch die vorgeschlagene
Person gefragt. Wer keinen Einwand hat, zieht auf das **Feld K (Konsent)**.
Wenn alle Konsent gegeben haben, wird die gewählte Person gefragt:
Nimmst du die Wahl an?



5. Es gibt Einwände gegen den Vorschlag

Jemand hat einen schwerwiegenden Einwand.

Dieser muss begründet werden.

Auch die gewählte Person kann einen Einwand haben.

Sie nimmt die Wahl nicht an. Sie sagt ihre Gründe.

Alle ziehen in diesem Fall zurück auf das **Feld M1**.



Achtung: Nur wenn alle Konsent geben, fragt die Gesprächsleitung die vorgeschlagene Person: Nimmst du die Wahl an?

Alle suchen gemeinsam nach einer Lösung für den Einwand.

Das bedeutet: Den Einwand integrieren.

Jede Idee ist willkommen.

Die vorgeschlagene Person möchte die Aufgabe vielleicht nur vorübergehend ausführen? Oder sie wünscht sich Unterstützung? Sie macht selbst einen Vorschlag.

Nach der neuerlichen Meinungs-Runde fasst die Gesprächsleitung die Ideen zusammen und fragt nach Konsent.

Oder es wird eine andere Person für die Rolle vorgeschlagen.

Auch für dieses Kreis-Mitglied gab es am Beginn der Spiel-Runde gute Argumente.

Die Gesprächsleitung fragt für diese neue Person um Konsent von allen anderen.

Dann erst fragt sie die nominierte Person, ob sie die Wahl annimmt.

6. Gratulation – ihr habt es geschafft!

Diese Spiel-Runde ist mit der Wahl im Konsent beendet.

7. Spielt wieder eine Lebensfrage zum Abschluss

Von einer freiwilligen Person wird eine Lebensfrage gezogen.

Alle Kreis-Mitglieder beantworten die Lebensfrage.

Der Ablauf ist auf Seite 4 unten beschrieben.

Wenn ihr Lust habt, löst eine weitere Aufgaben-Stellung.

Dabei beginnt ihr wieder bei Punkt 1 auf Seite 6 oben.

Sucht wieder eine Gesprächsleitung, wählt ein Thema und eine Aufgabe.

Viel Spass!

Begriffserklärungen

Alphabetisch geordnet

Argument

Ein Grund für deine Meinung. Du begründest deine Meinung: Warum sollte man das tun, was du sagst? Was ist die Begründung?

Balance

Gleichgewicht. Wenn Menschen, Gruppen, Regionen, Staaten Ausgeglichenheit anstreben, dann ist das ein guter Boden für Frieden. Niemand wird übergangen. Alle sind im Gleichgewicht.

Coworking-Space

Gemeinschafts-Büro. Mehrere Personen teilen sich ein Büro, oder ein Haus um ihrer Arbeit nachzugehen.

Einwand

Ein Bedenken, eine Sorge. Du bist dir noch nicht sicher, ob das funktionieren wird. Das teilst du den anderen mit. Du begründest also den Einwand.

Einwand integrieren

Alle hören den Einwand und die Gründe, die gegen den Vorschlag sprechen. In der folgenden Rede-Runde werden Ideen gesammelt, wie man den Vorschlag verändern könnte, um die Bedenken auszuräumen.

Gemeinschaft

Eine Gruppe von Menschen, die zusammengehören. Sie teilen viele Interessen und Aktivitäten. Die Anzahl ist unbegrenzt. Zum Beispiel eine Gemeinde, eine Schulklasse, eine Garten-Gemeinschaft.

Gemeinschaftsgarten

Ein Platz an dem eine Gruppe (Garten-Gemeinschaft) gemeinsam Obst und Gemüse anbaut und auch gemeinsam erntet.

Gesprächsleitung

Eine Person, die dafür sorgt, dass alle nach der Reihe zu Wort kommen. Sie achtet darauf, dass die soziokratischen Regeln eingehalten werden.

Konsent

Niemand hat einen Einwand gegen diesen Vorschlag. Die Entscheidung ist getroffen.

Kreis

Eine kleine Gruppe von Menschen, die ein gemeinsames Ziel haben. Etwa 4 – 10 Personen. Sie treffen sich in der Kreis-Versammlung um die Schritte für die Umsetzung zu organisieren.

Kreis-Versammlung

Ein Treffen von Menschen, die gemeinsame Aktivitäten oder Projekte verwirklichen wollen. Sie bestimmen bei diesem Treffen ihre Aktivitäten und planen gemeinsam wie sie ausgeführt werden.

Kreis-Mitglied

Ein Mitglied der Gruppe. Die Person nimmt an der Kreis-Versammlung teil und hilft mit, das gemeinsame Ziel zu erreichen.

Lösungs-Vorschlag

Aus den Ideen der Kreis-Mitglieder macht die Gesprächsleitung einen Vorschlag, mit dem die Aufgaben-Stellung gelöst werden könnte.

Schwerwiegender Einwand

Ein Kreis-Mitglied hat Bedenken. Sie oder er denkt, dass der Lösungs-Vorschlag nicht sicher genug ist, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Der schwerwiegende Einwand muss integriert werden. Erst wenn kein Kreis-Mitglied einen Einwand hat, ist die Entscheidung getroffen.

Soziokratie

Das Wort ist zusammengesetzt aus Sozio und Kratie. Frei übersetzt bedeutet Sozio: Gemeinschaft. Kratie heisst: herrschen oder regieren. Sozio-kratie bedeutet: Wir regieren gemeinsam. Im Vergleich dazu die Bedeutung von Demokratie: Demo heisst: Volk. Demo-kratie bedeutet: das Volk regiert. In der Demokratie entscheidet die Mehrheit des Volkes über die Minderheit. In der Soziokratie entscheiden alle gemeinsam. Niemand, der von der Entscheidung betroffen ist, wird übergangen.

Spirale

Auf dem Spielbrett verläuft jede Bahn kreisförmig im Uhrzeigersinn nach innen. Dadurch ergibt sich eine Spirale. Jedes Kreis-Mitglied folgt mit dem Spielstein den Schritten auf der eigenen, spiraligen Bahn.

Verständnis-Fragen

Wenn jemand die Aufgaben-Stellung nicht ganz versteht, fragt er oder sie nach. Zum Beispiel: Ich verstehe nicht, was damit gemeint ist. Kann mir jemand erklären, was dieses Wort bedeutet? Ich habe den Satz nicht verstanden. Kann das noch einmal vorgelesen werden? Man sollte alle Informationen haben, bevor man sich eine Meinung bildet. Informationen sind auch zum Beispiel: Wie gross ist der Spielpark? Oder: Was kostet eine Fahrkarte nach Paris? Wie weit ist es bis zur nächsten Bushaltestelle? Wer von euch kann nicht schwimmen?

Willst du mehr über das Spiel Keep the Balance und das Thema Soziokratie wissen?

Mehr Informationen zum Spiel findest du hier:

www.keepthebalance.games, inklusive

- Erklär-Video und vertiefende Spiel-Anleitung
- Wie und warum ist das Spiel entstanden?
- Lehr-Material für den Unterricht



Mit diesem QR-Code geht es zur Website.

Bitte um euer Feedback auf unserer Webseite!

Mehr Informationen zur Soziokratie findest du auf:

www.soziokratiezentrum.org und in der folgenden Buch-Empfehlung:

Buch-Empfehlung:

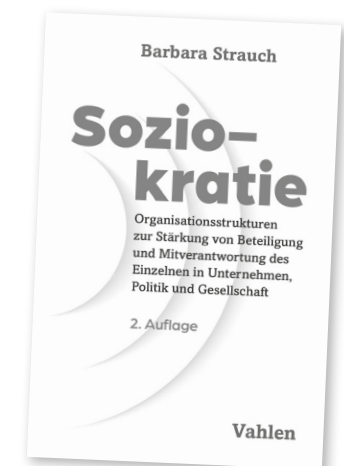
Soziokratie

Organisationsstrukturen zur Stärkung von Beteiligung und Mitverantwortung des Einzelnen in Unternehmen, Politik und Gesellschaft.

Die Welt von morgen fragt nach grundlegend anderen Entscheidungsstrukturen, als wir diese heute in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft vorfinden. Dieses Buch lädt ein, mit einer mittlerweile praxiserprobten Methode an die Lösung der aktuellen Probleme heranzugehen. Denn im Miteinander statt Gegeneinander liegen die Potenziale, die wir für Veränderung benötigen.

Die Soziokratie unterstützt Organisationen verschiedener Grösse konsequent, Selbstorganisation zu implementieren. Anhand der praxiserprobten Soziokratischen Kreis-organisationsmethode SKM nach Gerard Endenburg wird in diesem Buch – unterstützt durch viele Beispiele – dargestellt, wie soziokratische Strukturen in der Praxis funktionieren.

2. überarbeitete Ausgabe 2022,
Verlag Vahlen
ISBN: 978-3-8006-6351-4



Über die Autorin:

Barbara Strauch gehört zu den Gründer:innen des Soziokratie Zentrums Österreich und leitet heute im Verband deutschsprachiger Soziokratie Zentren die Expert:innen-Ausbildung.

Ein grosses Danke an alle Mitwirkenden!

1. Auflage 2021, 500 Stk. im Selbstbau

Urheberrechte:

Anja Sagara Ritter – www.anja-ritter.at, Idee und Konzept,

Entwicklung mit den Kindern. Projektleitung 2018–2020

Barbara Strauch – www.soziokratiezentrum.org,

Idee, Prototyping, Redaktion. Projektleitung 2020–2022

Maria Greussing – Prototyping mit Kindern und Jugendlichen 2020/2021, Redaktion

Caroline Pfister – www.caropfister.com, Grafik und Illustration

Herausgeber:

Soziokratie Zentrum Österreich www.soziokratiezentrum.org

Mitwirkende an der Entwicklung:

Johanna Lang, Ronja Ritter, Emma Eugster, Theresa Fuchs, Hannah Konrad.

Gruppen der indischen Kinder-Parlamente www.childrenparliament.in

Viele weitere Helfende.

Marketing: Sandro Langholz – www.sandrolangholz.eu

Leicht verständliche Sprache: Renate Fischer – www.fischkom.at

Wir bedanken uns bei über 250 Menschen, die während der

Crowdfunding-Phase, im Oktober 2021, das Projekt finanziell unterstützt haben.

Besonderer Dank gilt unserem Hauptsponsor:

DELTA – www.delta.at

Viel Freude beim Spielen!

