

Play the GG!

Regelen

Inhalt



1 Spillbriet

ënnerdeelt an 20 Felder a 4 Beräicher (4 Faarwen)
- **Wëssen**, **Aarbecht**, **Muecht** an **Gesellschaft** - an
deen en et Geschlechterennerschidder ginn.



4 Figuren

weiblech - männlech

1 Wierfel

Alter

D'GG kann een all Alter spillen. Et ginn 2 Kéip mat Froen (fir Kanner
vun 8-14 Joer/Jugendlecher/Erwuessener). All Altersgruppen
kënnen zesumme spillen wa jiddereen seng Froen aus dem ents-
priecheden Koup zitt.

Sproochen

D'GG kann an méi Sproochen gespillt ginn. D'Froen ginn et op fran-
séisch, däitsch, lëtzebuergesch an englesch, d'Äntwerten ginn um
Ecran an der Originalsprooch gewisen an vun der GG-Equipp erkläert.

Spiller/-Innen

Et spillen min. 2 Spiller/-Innen (oder Equippen vu maximal 4
Persounen) an max. 4 Spiller/-Innen.

Wéi gött gespillt?

1. D'Spiller/-Innen (oder Equippen) sichen sech eng Figur eraus
(Fuuss/Kaz/Hond/Kéisécker) an stellen sech an en Eck vum
Spillbriet.

2. De jëngste/d'jëngst Spiller/in fänkt un.

3. Hien/hatt wierfelt an beweegt seng Figur. D'Figuren bewegen
sech a béid Richtungen.

4. Wann hien/hatt op engem Feld ukënnt, zitt hien/hatt eng Kaart
vun dësem Beräich (dëser Faarf). D'Nummer déi op der Kaart steet
entsprécht enger Fro déi elo um grousssem Ecran ugewisen gött.

5. De Spiller/d'Spillerin soll elo op d'Fro äntweren.

• Ass d'Äntwert richteg, kritt de Spiller oder d'Spillerin de Punkt
fir dëse Beräich. Hien/hatt gött de Wierfel weider un säin Noper/
seng Nopesch, deen/déi elo wierfelt ...

• Ass d'Äntwert falsch, kritt de Spiller oder d'Spiller/-in kee Punkt
fir dëse Beräich. Hien/hatt huet awer eng zweet Chance de Punkt
ze kréien andeems hatt déi nächste Kéier wann hien/hat top esou
e Feld kënnt d'Fro richteg beäntwert. Bei enger zweeter falscher
Äntwert kann de Punkt fir dee Beräich net méi gewonne ginn, just
nach d'Punkten vun den aneren Beräicher.

6. D'Zil ass et esou schnell wéi méiglech Punkten vun de 4 Beräicher
(Faarwen) ze sammeln, andeems een d'Froen richteg beäntwert.

7. D'Spill ass fäerdeg wann all d'Spiller/-Innen hir 2 Chancen genotzt
hunn d'Froen vun de 4 Beräicher (Faarwen) richteg ze beäntweren
oder esoubal den Éischten/dat Éischt 4 Punkte gemaach huet..

8. De Spiller/ d'Spillerin mat de meeschte Punkten (1 bis 4) gewënnt
d'Spill.

9. D'Zil vum Spill ass erreecht, wann d'Spiller/-Innen sech gutt
ameséiert hunn, wann se op d'Gläichstellung vun de Geschlechter
am Liewen opmierksam gemaach gi sinn, wann se eppes geléiert
hunn iwwer d'Aart a Weis wéi den Gender an de verschiddene
Beräicher an eist Liewen awierkt.

Spill gudd !

D'Gebitt vun **Wëssen** betrëfft eng gläich-
berechtigt Participatioun vun Fraen a
Männer an der Aus- a Weiderbildung.
Zougang op Bildung a gläichberechte-
gt Wëssen fir Meedercher a Jongen,
Fraen a Männer, erlaabt eng equilibréiert
Participatioun um Aarbechtsmaart, dee
gläichen Zougang zu wirtschaftlechen
Ressourcen a d'Realiséieren vum jidde-
rengem sengem Potential.

De Beräich vun der **Aarbecht** bedeit
dass Fraen a Männer Zougang zur
Beschäftegung an Zougang zu fairen
Aarbechtskonditiounen hunn. D'Zil
ass et, Aarmut ze reduzéieren duerch
gläichen Zougang zu wirtschaftlechen
Ressourcen.

De Beräich vun der **Muecht** weist op
d'Representatioun vu Fraen a Männer
an der Politik, Gesellschaft an Wirtschaft
hin. D'Zil vun enger equilibréierter
Representatioun ass duebel an bedeit es-
ouwuel de gläichen Zougang vu Fraen a
Männer an op Decisiounsposten wéi och
wéi eng equilibréiert Representatioun vun
der Gesellschaft an dëse Positiounen.

D'Gebitt vun der **Gesellschaft** ass d'Parti-
cipatioun vun Fraen a Männer am soziale
Liewen. Dësen Deel besteet aus ver-
schiddenen Ennerberäicher wéi Mobilitéit,
Gesondheet, Soziales, Räichtum, etc.
D'Zil ass et eng gläich Participatioun an
e gläichen Zougang fir Fraen a Männer
an enger demokratescher an inklusiver
Gesellschaft ze garantéieren.