



4.3.1 Baustein A1: Den Menschen ein Ärgernis!

Funktion: Dieser Baustein sensibilisiert die Konfirmandinnen und Konfirmanden mit Hilfe des Spiels „Den Menschen ein Ärgernis“ für die Themen Armut und strukturelle Ungerechtigkeit.

Bei Wochenendseminaren eignet sich dieser Baustein als spielerischer Einstieg auch für die Themeneinheiten Grundbedürfnisse; Kinderarbeit; Straßenkinder; Bildung.

- Lernziele:** Die Konfirmandinnen und Konfirmanden
- erleben durch einen spielerischen Zugang die Ungerechtigkeit globaler Wirtschaftszusammenhänge.
 - werden durch die Ereigniskarten des Spiels mit Begriffen wie Korruption, Sozialstandards sowie Organisationen wie Brot für die Welt usw. vertraut gemacht.
 - erkennen, benennen und reflektieren eigene Handlungsweisen und Prozesse in der Gruppe.
 - erkennen Zusammenhänge zwischen dem Spielgeschehen und der wirklichen Welt.
 - denken Lösungsansätze für ein gerechteres Miteinander in der Gruppe und in der Welt an.

Zeit: 45 Minuten

Einführung (5 min)

Impulsfragen:

- Was wisst ihr über Pakistan und Äthiopien?
- Was verbindet uns mit diesen Ländern?
- Was unterscheidet uns von diesen Ländern?

Das folgende Spiel soll euch die Zusammenhänge von armen und reichen Ländern verdeutlichen.

Anschließend wird die Gruppe in vier Mannschaften aufgeteilt.

Spiel „Den Menschen ein Ärgernis“ (30 min)

Siehe Spielanleitung (A1 M1)

★ *Spielbrett mit Figuren und Würfeln, Ereigniskarten, Süßigkeiten*

Auswertung (10 min)

Die Teilnehmenden bleiben in den Länder-Teams zusammen. Sie kommen zu folgenden Impulsfragen ins Gespräch:

- Wer hat gewonnen?
- Wie habt ihr euch als Spieler von USA und Deutschland gefühlt?
- Wie habt ihr euch als Spieler von Pakistan und Äthiopien gefühlt?
- Worin bestand die Ungerechtigkeit?
- Wer hat die Spielregeln gemacht?
- Warum habt ihr die Regeln befolgt?
- Was hat das Spiel mit der Wirklichkeit zu tun?
- Was sind die Spielregeln in der „wirklichen“ Welt?
- Wodurch werden die Spielregeln in der „wirklichen“ Welt bestimmt?
- Und wer macht sie?
- Sollten die Regeln verändert werden?
- Warum folgen wir diesen Regeln und verändern sie nicht?
- Was könnte verändert werden?
- Wie kann die Ungerechtigkeit am Spielbrett aufgelöst werden? (z. B. gerechte Verteilung der Süßigkeiten; es besteht die Wahl, nicht der Zwang, einander rauszuwerfen; usw.)

4.3.1.1 Den Menschen ein Ärgernis! – Spielanleitung

A1M1

Material

Für je acht bis zehn Konfirmandinnen und Konfirmanden werden ein Spielfeld (siehe A1M2), Ereigniskarten und Bonbons entsprechend der Teilnehmendenzahl benötigt (idealerweise werden Süßigkeiten aus dem fairen Handel verwendet). Die Süßigkeiten zählen als Spielpunkte/Kapital.

Spielvorbereitung

Auf dem Spielfeld sind acht Felder vollflächig grau markiert. Diese fungieren im Spiel als Ereignisfelder.

Zwei Farben stehen für die „reichen“ Länder des Nordens (Deutschland und USA), zwei für die „armen“ Länder des Südens (Pakistan und Äthiopien). Deutschland und die USA erhalten jeweils 20 Punkte als Startkapital. Pakistan und Äthiopien erhalten jeweils 10 Punkte. Durch Los werden die Spielenden auf die einzelnen Länder verteilt.

Spielverlauf

Die „reichen“ Länder dürfen mit den Augenzahlen 2, 4 und 6 des Würfels raussetzen. Wer raus kommt, darf nur bei einer 6 ein zweites Mal würfeln. Wird mit einer 2 oder 4 raus gesetzt, müssen 2 Punkte an die Bank bezahlt werden.

Die „armen“ Länder dürfen nur mit einer 6 starten. Für alle Länder gilt, dass nach der 6 ein zweites Mal gewürfelt werden darf.

Kommt jemand der „Reichen“ auf ein Ereignisfeld, zieht er eine „Ereigniskarte Deutschland/USA“. Kommt ein „Armer“ auf ein Ereignisfeld, zieht er eine „Ereigniskarte Pakistan/Äthiopien“. Die Ereigniskarten werden laut vorgelesen und ausgeführt.

„Rauswerfen“ ist erlaubt. Während es USA und Deutschland erlaubt ist, alle Länder rauszuwerfen, dürfen Pakistan und Äthiopien sich nur gegenseitig rauswerfen. Ist also das Feld, auf das ein „Armer“ ziehen will, von einem „Reichen“ besetzt, kann er seinen Zug nicht ausführen.

Die „reichen“ Länder haben über das Rauswerfen hinaus die Möglichkeit, sich von den „armen“ Ländern tragen zu lassen, wenn sie auf das Feld kommen, auf dem ein Spielstein der „Armen“ steht.

Pro Stein, der ins Haus kommt, erhält das Land 10 Punkte extra.

Wer zuerst alle Steine im Ziel und die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Die Spielleitung hat jederzeit die Möglichkeit, individuelle Regeln zu erstellen, die die Ungerechtigkeit zwischen den „armen“ und „reichen“ Ländern hervorheben. Die Spielleitung hat auch jederzeit die Möglichkeit, das Spiel zu beenden, auch bevor eines der Länder alle Steine im „Haus“ hat.