

# WELT MACHT HUNGER

DIE SPIELANLEITUNG



<b>GRUNDLEGENDES</b>	<b>3</b>
Anmerkungen zur Auswahl der Länder und der Spielcharaktere	3
Methodisch-Didaktisches zum Spiel	4
<b>ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM PLANSPIEL</b>	<b>5</b>
Übersicht Gesamttablauf	5
Gruppengröße und Alter	5
Spieldauer	6
Spielvorbereitung	6
Raum	7
Spielleitung	7
<b>ABLAUF DES PLANSPIELS</b>	<b>8</b>
Warm-Up Kooperationsspiele	8
<b>Die Konkurrenzspiele</b>	<b>9</b>
Erstes Konkurrenzspiel: Schere – Stein – Papier	10
Zweites Konkurrenzspiel: Flussüberquerung	12
Drittes Konkurrenzspiel: Der Turmbau zu Babel	14
Gesamtauswertung, Sieger:innenehrung und Verteilung des Reichtums	16
<b>Die Kooperationsspiele</b>	<b>18</b>
Erstes Kooperationsspiel: Schere – Stein – Papier	18
Zweites Kooperationsspiel: Die Flussüberquerung	19
Drittes Kooperationsspiel: Der Turmbau zu Babel	21
Sieger:innenehrung und Auswertung	22
<b>Handlungsimpulse</b>	<b>22</b>
Was kann jede:r Einzelne tun? Von der Ohnmacht zum Empowerment	22
Vorschläge für handelnde Aufträge zur Nachbereitung	24
<b>TABELLEN</b>	<b>25</b>
Packliste	25
Materialliste	26
Preisgelder	27
Preisliste für das 3. Spiel „Turmbau zu Babel“	27
Übersicht Spielcharaktere und Themen	28

### Impressum

Herausgeber: SATT e.V.; Redaktion: Dominik Burki, Farina Simbeck, Kathi Reidelshöfer; Grafische Gestaltung: Kathi Reidelshöfer; Korrektorat: Renate Messenbäck, Nina Teuber; Lektorat: Renate Messenbäck; Bildbearbeitung: Siegfried Füreder; Illustration: Jonas Geise; Druck: Druckerei Hans Jentzsch & Co GmbH; Wien/München 2021  
[www.satt-ev.com](http://www.satt-ev.com)

Mit freundlicher Unterstützung von:

Gefördert durch Engagement Global mit Mitteln des:



Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein SATT e.V. verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global oder des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung wieder.

# GRUNDLEGENDES

Dieses Spiel ist der Versuch, globale Ausmaße auf individueller Ebene erfahrbar zu machen, so dass die Lernziele des Globalen Lernens – mit dem Schwerpunkt Hunger in der Welt – möglichst ganzheitlich begreifbar und intrinsisch motivierte Handlungsimpulse in Gang gesetzt werden.

## Anmerkungen zur Auswahl der Länder und der Spielcharaktere

Die ausgewählten Länder bieten – aus unserer Sicht und aufgrund umfassender Recherche – bestimmte Schnittstellen, die stellvertretend relevante Themen verdeutlichen. Am Ende der Spielanleitung finden Sie eine tabellarische Übersicht, welchen Spielcharakteren welche Themen zugeordnet sind. Sie zeigen vor allem die Zusammenhänge (Ursachen, Auswirkungen und Handlungsmöglichkeiten) zwischen Hunger und Konsum, Klimakrise, wirtschaftlichen und politischen Strukturen, Geschlechterungerechtigkeit, Bildung, Landwirtschaft, Agrarindustrie und Verteilung des Reichtums auf. Die hier sichtbar werdende strukturelle Gewalt betrifft selbstverständlich auch alle hier nicht genannten Länder, Menschen und Produktlieferketten, welche der gleichen Systematik unterliegen. Die exemplarische Auswahl der Rohstoffe orientiert sich maßgeblich an unseren Alltagskonsumgütern.

Die Auswahl der Spielcharaktere (der Konsument:innen und der Rohstoffproduzent:innen) fiel auf diejenigen, die an der jeweils obersten und untersten Position der Produktkette stehen, weshalb wir auch in Schwellenländern den Fokus hauptsächlich auf die arme Bevölkerungsschicht gelegt haben.

Die Charaktere sind als Repräsentant:innen für bestimmte thematische Schwerpunkte zu verstehen, um zu verdeutlichen, wie das jeweilige Land im Schnitt auf dem Weltmarkt platziert ist – sie sind selbstverständlich nicht als Repräsentant:innen für die Vielfalt, die jedes dieser Länder bietet, aufzufassen.

Dass Indien z.B. durch einen sehr armen Charakter repräsentiert wird, bedeutet natürlich nicht, dass alle Menschen Indiens unter Armut leiden. Der zwölftreichste Mensch der Welt stammt aus Indien, während 14% im Land unterernährt sind. Die meisten Hungernden gibt es de facto numerisch in Asien und prozentual in Afrika. Unter „Zahlen & Definitionen“ (im Buch) können die Relationen nochmals genauer betrachtet werden.

Der reichste Spielcharakter (Mr. Smith), der 1% der Weltbevölkerung repräsentiert, ist als Einziger nur in männlicher Form angelegt, da sowohl in den Führungsebenen der Großkonzerne als auch in der Auflistung der Superreichen kaum Frauen zu finden sind. Nur zehn der 100 reichsten Menschen sind Frauen.

Das Spiel will hochkomplexe Strukturen auf eine einfache Ebene herunterbrechen, so dass die wichtigsten Mechanismen deutlich werden. Dass wir damit Gefahr laufen, plakativ zu wirken, ist uns bewusst. Was wir leider vernachlässigen mussten, ist die Darstellung der vielfältigen Ressourcen und Kompetenzen, die in allen Ländern und Schichten vorhanden sind. Deshalb möchten wir Sie um eines bitten: Thematisieren Sie genau dies mit den Teilnehmenden vor oder nach dem Spiel.

Das Verhältnis von superreichen, reichen, ärmeren und sehr armen Spielcharakteren orientiert sich an der weltweiten Vermögensverteilung (vgl. Buch S. 26/27). Um diesen Verhältnisschlüssel annähernd in Ihrer Gruppe zu erreichen, werden von der Nummer 1 bis zur Nummer 16 die Spielcharaktere tendenziell immer ärmer. Ab 17 Teilnehmenden wiederholen sich die Länder (bis auf Land 20 und 30), damit dieses Verhältnis in etwa bestehen bleibt.

Teilen Sie die Spielkarten der Nummerierung entsprechend aus, um oben erwähnten Schlüssel beizubehalten. (Wenn Sie z.B. 21 Teilnehmende haben, benutzen Sie die Spielkarten von Nummer 1 bis Nummer 21.)

Spielen Sie WELT MACHT HUNGER in der Schweiz, dann tauschen Sie Deutschland (2) mit der Schweiz (20), spielen Sie in Österreich, dann verfahren Sie analog und tauschen Deutschland (2) mit Österreich (30), so dass der Teilnehmenden-Lebensort auf Platz 2 rutscht.

### Methodisch-Didaktisches zum Spiel

- Erst schlüpfen die Teilnehmenden in Rollen mit Namen und Herkunftsland, über das Spiel entfaltet sich immer mehr eine eigene „Biografie“. Sie spielen in Konkurrenz zueinander, um jeweils zu gewinnen. Jede Rolle steht stellvertretend für einen Hungergrund. (Destruktive) Konkurrenz wird als Abbild der systemischen Struktur des Weltwirtschaftskreislaufs, welche den Hunger auf der Welt produziert, erlebbar.
- Dann spielen die Teilnehmenden alle Spiele als Kooperationsspiele, um gemeinsam zu gewinnen. So erleben sie den Unterschied zur Konkurrenz. Die Kooperationsspiele sind als Abbild der alternativen systemischen Strukturen zu verstehen, die einen Ausweg bieten und somit in ein neues Handeln führen.
- In Kleingruppen und im Klassenverband werden, inspiriert durch Best-Practice-Beispiele, politische, gesellschaftliche und individuelle Handlungsmöglichkeiten herausgearbeitet. Das Planspiel orientiert sich am PITT-Modell: Problematisieren – Informieren – Trainieren – Transfer.

Die Konkurrenzspiele problematisieren und informieren, die Kooperationsspiele trainieren Alternativen, Best Practice und Handlungsmöglichkeiten bieten den Transfer.

In dieser Spielanleitung haben wir Vorschläge gesammelt, was Sie den Teilnehmenden sagen könnten. Diese sind *kursiv* gedruckt. Für das Spielen und Reflektieren haben wir Fragen zur Anregung für Sie notiert. Mögliche Antworten seitens der Teilnehmenden (die unserer Erfahrung nach kommen könnten) sind mit „AW“ gekennzeichnet.

Ergänzende Anleitungen finden Sie in Form von Videos im internen Bereich unserer Website (Passwort Satt21!).

# ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM PLANSPIEL

## Übersicht Gesamtablauf

Dauer	Station	Inhalt
15 min	Warm-up Kooperationsspiele	Klatschkreis, Name & Lieblingsessen, Rhythmus-Kanon, Hund – Katze – Maus
15 min	Einstieg	Länderkarten lesen & zusammenfassen, Rollenvorstellungsrunde, Geldverteilung
10 min	1. Spiel („Kindheit“)	Schere – Stein – Papier, Preisverleihung (Geld: Platz 1 bis 3 bzw. 4 je 100 \$)
15 min	Sitzkreis: 1. Karte („Kindheit“)	Reflexion Spiel, Spielkarten reihum vorlesen, Geldverteilung
10 min	2. Spiel („Beruf“)	Flussüberquerung, Preisverleihung (Geld: 1.000 \$, 700 \$, 600 \$, 500 \$)
15 min	Sitzkreis: 2. Spielkarte („Beruf“)	Reflexion Spiel und Karte, Spielkarten reihum vorlesen, Geldverteilung
15 min	3. Spiel („Leben“)	Turmbau zu Babel, Preisverleihung (Geld: 1.500 \$)
15 min	Sitzkreis: 3. Spielkarte („Leben“)	Reflexion Spiel, Spielkarten reihum vorlesen, Geldverteilung
15 min	Sitzkreis: Sieger:innenehrung, Vermögensverteilung, Reflexion	Kassensturz, Schokolade, Abschlussreflexion / Konklusion
20 min	Pause	
10 min	1. Spiel	Schere – Stein – Papier kooperativ
10 min	Sitzkreis	Reflexion
35 min	2. Spiel	Flussüberquerung kooperativ
15 min	Sitzkreis	Reflexion
20 min	3. Spiel	Turmbau zu Babel kooperativ
10 min	Sitzkreis	Reflexion
10 min	Sieger:innenehrung: Eine andere Welt ist möglich	Schokoladenverteilung: Teilnehmende konsensieren über das „Wie“
45 min	Sitzkreis: Handlungsmöglichkeiten	Was kann jede:r im Alltag ändern? Ausgewählte Best-Practice-Beispiele

Diese Zeitangaben beziehen sich auf eine Gruppengröße von 16 Teilnehmenden. Sollten Sie mehr Zeit zur Verfügung haben, empfehlen wir, die Zeit für Reflexion und Handlungsalternativen zu nutzen.

Alle Details finden Sie tabellarisch aufgelistet am Ende dieser Spielanleitung.

## Gruppengröße und Alter

14 – 30 Teilnehmende  
Ab 14 Jahren

Wir empfehlen dringend, das Spiel mit 16 Teilnehmenden zu spielen, denn dies ist die magische Grenze für optimale Gruppenprozesse. Zudem ist dieses Spiel aus didaktischen sowie Platzgründen auf 18 Charaktere aus 18 verschiedenen Ländern begrenzt, ab Land 17 wiederholen sich die Länder (bis auf 20 und 30). Durch zu viele Länder bliebe irgendwann zu wenig (wertvolle!) Spielzeit. Zudem würde die lernpsychologische Kanalkapazität mit Informationen zu 30 verschiedenen Ländern an einem Tag bei weitem überschritten und der Lerneffekt ginge gegen null.

## Spieldauer

5 Zeitstunden (6 Schulstunden) inkl. Pause

Idealerweise gestalten Sie einen Projekttag. Je mehr Zeit Sie sich für die Nachbereitung nehmen (eine bis mehrere Schulstunden), desto nachhaltiger. Selbstverständlich können Sie das Projekt auch über mehrere Schulstunden verteilen. Doch je tiefer in das Spielgeschehen eingetaucht werden kann, desto besser. WELT MACHT HUNGER bietet auch genügend Material, um eine ganze Projektwoche zu gestalten.

## Spielvorbereitung

Wir empfehlen, zur **Vorbereitung** und Einführung in das Thema gemeinsam einen Film anzusehen. In unserem Buch finden Sie viele Vorschläge, aus denen Sie je nach Ihrem thematischen Schwerpunkt auswählen können.

Für die **Nachbereitung** des Kooperationsteiles können Sie auf ausgewählte Best-Practice-Beispiele eingehen, um die Teilnehmenden zu empowern und zu verdeutlichen, dass Kooperation keine Utopie, sondern bereits gelebte, gelungene Realität ist. Wenn Sie bzw. Ihre Teilnehmenden daraus resultierende Aktionen auf unseren Fairänderungs-Blog ([www.satt-ev.com/blog](http://www.satt-ev.com/blog)) stellen, können immer mehr Gruppen von gegenseitiger Inspiration profitieren. Wir freuen uns, an Ergebnissen, die aus unserem Projekt entstehen, teilhaben zu können.

## Spielmaterial

Als Spielgrundlage für die Teilnehmenden dienen Taschen, die Sie vorab für jede:n Mitspieler:in mit dem jeweiligen Spielmaterial befüllen (siehe Materialliste, S. 26).

In jeder Tasche befinden sich dann:

- grüne Länderkarte mit Spielinformationen im weißen Feld
- Materialien für die drei Konkurrenzspiele (Details entnehmen Sie der Tabelle „Packliste“ auf S. 25)
- Briefumschlag (als „Geldbörse“, in der die Teilnehmenden im Spielverlauf ihr Geld aufbewahren können)

Hängen Sie die befüllten Taschen am besten von Anfang an über die Stuhllehnen (Sitzkreis).

Unsere Empfehlung: Organisieren Sie das Zusatzmaterial (Taschen und Kartons) auf jeden Fall 14 Tage vorher, da Sie eventuell mit einer gewissen Lieferzeit für die Taschen rechnen müssen. Eine Übersicht über die zusätzlich zur Spielbox zu besorgenden Materialien finden Sie in der „Materialliste“ auf Seite 26.

Ebenso finden Sie dort die Übersicht über die Gewinnsummen der einzelnen Spiele.

Der interne Bereich unserer Website enthält zudem eine Übersicht über alle relevanten Inhalte aus der Länderkarte, Spielinformationen und Spielkarten samt Materialien.

## Raum

Auf jede Spieleinheit folgt eine Reflexionsrunde. Hier finden die Implementierung des Wissens und der bewusste Erkenntnisgewinn statt. Wir empfehlen, die Reflexionen stets im Stuhlkreis abzuhalten, um einen nachhaltigen Transfer zu gewährleisten.

Ideal ist also ein größerer Raum, der sowohl Platz für einen Stuhlkreis und als auch für die Spielfläche bietet (mind. 8 x 10 Meter). Notfalls können die Teilnehmenden ihre Stühle zum Spielen an den Rand schieben.

Denken Sie daran: Ein sauberer Boden ermöglicht ungehindertes Spielen!

Ein Vorschlag zur gemeinsamen Raumgestaltung mit den Teilnehmenden (spielerische Variante, die Kooperation und Aufmerksamkeit fördert): Die Tische werden schweigend und jeweils nur unter Einsatz eines Armes (der zweite Arm wird hinter den Rücken gelegt) aus dem Zimmer geräumt. Nur Mimik und Gestik dürfen zur Kommunikation verwendet werden.

## Spielleitung

Es ist wichtig, dass Sie als Spielleitung eine ganz bestimmte Haltung einnehmen. Zu Beginn gilt es, eine freundliche, spielffreudige, wertschätzende und kooperative Atmosphäre zu schaffen. Später, während der drei Konkurrenzspiele (und nur während dieser Spiele!), muss die Spielleitung darauf bedacht sein, die Ungerechtigkeiten, vor allem wenn sie seitens der Teilnehmenden mokiert werden, als normale Gegebenheiten darzustellen. Ideal ist es dann, wenn die Teilnehmenden in eine Balance aus spaßigem Wettbewerb und frustrierender, ohnmachtsstiftender Konkurrenz kommen.

Die Nöte der Teilnehmenden sind stets ernst zu nehmen, ohne sie zu bewerten oder zu verurteilen! Damit die Teilnehmenden wirklich den Leidensdruck, der durch die globale destruktive Konkurrenz entsteht, nachempfinden können, empfiehlt es sich, ab und an in einer Mischung aus spielerischer Scherzhaftigkeit und tiefer Ernsthaftigkeit Sprüche wie *„Es gibt keine Probleme, es gibt nur Lösungen“*, *„Wer will, findet Möglichkeiten, wer nicht will, findet Ausreden“* oder *„Jede:r hat eine Chance, man muss sie nur nutzen!“* zu platzieren und damit ein wenig zu provozieren. Manchmal wird dadurch sehr schnell ein Gerechtigkeitssinn getriggert, der für den weiteren Verlauf des Planspiels (Kooperation und Handlungsmöglichkeiten) essenziell ist.

Ihr Fingerspitzengefühl wird Ihnen helfen, wahrzunehmen, wenn Teilnehmende bereits an ihre Grenzen gelangt sind und dann mehr Freundlichkeit denn Provokation benötigen.

# ABLAUF DES PLANSPIELS

## Warm-Up Kooperationsspiele

Um die erwähnte positive Atmosphäre zu schaffen, raten wir dringend, mit zwei oder drei kooperativen Spielen zu beginnen. Erwiesenermaßen bietet Spaß die beste Lerngrundlage (siehe z.B. Hirnforschung, Dr. Gerald Hüther). Locken Sie die Teilnehmenden damit für eine rege Beteiligung energievoll aus der Reserve.

Achten Sie darauf, wie sich im gesamten Spielverlauf die Gesichter Ihrer Teilnehmenden immer wieder verändern, wie sich die Anordnung im Kreis verändert. Sie werden überrascht sein. Anhand der Art und Weise, wie die Teilnehmenden einen Kreis bilden, lässt sich bereits sehr viel über das aktuell vorherrschende Gruppenklima herauslesen. Nachfolgend ein paar Vorschläge für das Warm-up.

### Klatschkreis

Alle stellen sich in einem großen Kreis mit jeweils 1,5 m Abstand auf. Sie geben ein kräftiges, energiegeloses (Körpereinsatz!) Klatschen zur Person rechts neben sich weiter, die es wiederum an die Nebenperson weitergibt usw. Später erfolgen Variationen in Geschwindigkeit, Richtungswechsel etc.

### Lieblingsessen

Ursprünglich ein adaptiertes Kennenlernspiel, das Sie allerdings auch dann spielen können, wenn sich die Teilnehmenden bereits kennen.

Alle stellen sich in einem großen Kreis auf. Beginnen Sie, indem Sie sagen: *Ich heiße Herr / Frau XY und ich liebe...* (nennen Sie nun Ihr Lieblingsessen). Machen Sie dabei möglichst lustige, ausladende Bewegungen und übertriebene Geräusche, während Sie dieses Essen „verzehren“. Alle im Kreis antworten mit *Mmmmmh!!! Herr / Frau XY liebt...* (und wiederholen das genannte Lieblingsessen) und ahmen Ihre Bewegung nach. Danach ist die Reihe an der nächsten Person im Kreis. Kein Essen darf zweimal genannt werden! Wenn das eigene Lieblingsessen bereits vorgekommen ist, wird eben nach Alternativen gesucht.

### Rhythmus-Kanon

Siehe Video. Zum Lernen wie im Frontalunterricht aufstellen, später in zwei Reihen gegenüber. Das sieht zwar kompliziert aus, wird aber erfahrungsgemäß rasch gelernt, macht Spaß und aktiviert viel Energie. Kann nach Pausen immer wieder aufgenommen werden und schafft Teamgeist.

### Hund – Katze – Maus

Alle stellen sich in einem großen Kreis auf. Sie beginnen, indem Sie einen kleinen Hüpf machen, weil da „eine Maus“ unter Ihren Füßen durchläuft. Das Maus-Hüpfen zieht sich durch den ganzen Kreis. Die Katze kommt hinterher – der Hüpf wird entsprechend größer. Zu guter Letzt folgt den beiden noch ein riesiger Hund – also geht ein hoher Sprung durch den Kreis. Diese drei Tiere rennen schließlich hintereinander in geringem Abstand unter den Füßen durch, denn natürlich will der Hund die Katze, die Katze die Maus und die Maus den Hund erwischen.



# Die Konkurrenzspiele

## Einführung in den Konkurrenzteil

Nehmen Sie gemeinsam im Stuhlkreis Platz. Hier ein Formulierungsvorschlag:

*Es wird heute darum gehen, dass jede und jeder Einzelne von euch möglichst viel Geld gewinnt. In jedem Spiel geht es darum, Gewinne zu erzielen, um euch und eure Familien zu versorgen. Wer am meisten Geld gewonnen hat, bekommt als Preis eine Tafel Schokolade! Alles, was ihr zum Spielen braucht, werdet ihr in euren Taschen finden. Diese Dinge werden nach und nach herausgenommen. Bitte nehmt immer nur das aus eurer Tasche heraus, was ich euch sage, damit das Spiel gelingt.*

## Spielstart

Die Teilnehmenden bekommen nun die Taschen ausgehändigt, sollen diese aber noch verschlossen halten. Es empfiehlt sich, den Einstieg mit einem kleinen Story Telling zu gestalten. So könnten Sie den Einstieg formulieren:

*Stellt euch vor, ihr kommt jetzt noch mal als ein anderer Mensch auf die Welt. Als Symbol dafür stehen diese Taschen. Zu Beginn sind wir uns eigentlich alle recht ähnlich: Neugeborene, die noch nicht wissen, wie sie heißen, wo sie hineingeboren werden und was auf sie zukommen wird ... dann lebt man schließlich in einem bestimmten Land, in einer bestimmten Familie, erhält einen Namen, erlebt verschiedene Dinge, entwickelt verschiedene Vorlieben ...*

*Und damit ihr nun wisst, in welchem Land euer Spielcharakter beheimatet ist und wie ihr heißt, dürft ihr nun die erste Karte herausnehmen: die grüne Länderkarte. (Halten Sie beispielhaft eine DIN A5-Karte hoch.) In dem **weißen** Feld findet ihr euren Spielnamen. Die Angaben darunter sind für die einzelnen Spiele, das braucht ihr jetzt noch nicht zu beachten. Ihr habt nun fünf Minuten Zeit, um euch alles zu eurem Land durchzulesen. Was ihr am interessantesten, überraschendsten oder wichtigsten findet, erzählt ihr nachher in ein bis zwei Sätzen bei der Vorstellungsrunde.*

- Die Spielcharaktere stellen sich reihum vor (Name, Land, zwei Sätze zu ihrem Land, Geldgeschenk zur Geburt).
- Das Geldgeschenk zur Geburt nehmen sich alle immer gleich nach dem Vorlesen aus der Box, die in der Mitte bereitsteht.
- Spielen mehr als 18 Personen, schließen sich die Spielcharaktere aus den doppelt vorhandenen Ländern an die Vorstellung „ihres Kollegen / ihrer Kollegin“ an.
- Variante Vorstellungsrunde: Alle fügen in ihrer Rolle ein Hobby hinzu. Es wird schnell klar, dass wir zum einen kaum etwas über die Menschen aus den meisten Ländern wissen, zum anderen, dass es nicht selbstverständlich ist, sich überhaupt ein Hobby leisten zu können (monetär wie zeitlich).

## Erstes Konkurrenzspiel: Schere – Stein – Papier

---

### Ursprungsspiel

- Es gibt drei Symbole in diesem Spiel:  
SCHERE (sie wird durch zwei ausgestreckte Finger dargestellt)  
STEIN (er wird durch eine geballte Faust dargestellt)  
PAPIER (es wird durch eine flache Hand dargestellt)
- Es spielen jeweils zwei Spieler:innen gegeneinander.
- Die beiden schließen ihre Hand und schlenkern mit ihr etwas vor ihrem Körper hin und her bzw. machen eine liegende Acht. Dabei sagen sie „Schere – Stein – Papier“ oder „Schnick – Schnack – Schnuck“. Ist der Vers gesagt, zeigt jede:r sofort ein Symbol mit seiner Hand.
- Die SCHERE gewinnt gegen das PAPIER; das PAPIER gewinnt gegen den STEIN; der STEIN gewinnt gegen die SCHERE.

### Spielregeln

#### **Für Gruppe A gelten die normalen Regeln.**

Die Teilnehmenden dürfen alles – wie im Ursprungsspiel – ganz normal spielen.

#### **Für Gruppe B gelten andere Regeln:**

- Sie dürfen nur mit SCHERE und PAPIER spielen.
- Wenn ein:e Spieler:in dreimal hintereinander dasselbe Symbol gezeigt hat, muss gewechselt werden. Hat z.B. jemand dreimal SCHERE gezeigt, muss danach mindestens einmal PAPIER gezeigt werden. (Teilnehmende der Gruppe A dürfen so oft dasselbe Symbol hintereinander zeigen, wie sie wollen, das darf Gruppe B aber nicht wissen.)
- STEIN kann nie gespielt werden.

#### **Für das Turnier gilt:**

- Es finden sich immer zwei zu einem Paar zusammen, wobei A immer ein B als Gegenüber hat, so lange B im Spiel ist! (Wichtig!)
- Gespielt wird so lange, bis jemand drei Punkte hat.
- Die Person, die verloren hat, setzt sich auf den Boden und wartet, bis das ganze Spiel fertig gespielt ist.

**Zur Vorbereitung des ersten Spiels** finden die Teilnehmenden im weißen Feld auf der grünen Länderkarte (DIN A5) die Gruppeneinteilung (1. Spiel: Gruppe A oder B) vor.

**Gewinn:** Die ersten drei (bzw. vier) Plätze erhalten ein Preisgeld von jeweils 100 \$.

### Was Sie den Teilnehmenden sagen

- ① *Mal sehen, wie ihr euch in eurer Kindheit so schlagt! Wir spielen ein „Schere – Stein – Papier“-Turnier. Die Gruppe A und die Gruppe B bekommt jeweils separate Anweisungen. Die Gewinner:innen auf den ersten drei (bzw. vier) Plätzen gewinnen je 100 \$.*
- ② Lassen Sie die Gruppen sich je in einer Ecke des Raumes sammeln und erklären Sie dort die Spielregeln so, dass es die jeweils andere Gruppe nicht hören kann!
- ③ Erklären Sie erst der Gruppe A das Spiel (ohne, dass es Gruppe B hört!).  
*Für euch gelten die normalen Regeln. Ihr dürft alles. Die anderen dürfen nur Schere und Papier zeigen. Ihr könnt also mit Schere nicht verlieren. Nachdem die anderen dreimal dasselbe Symbol gezeigt haben, müssen sie wechseln. Sollten sich die anderen beschweren,*

wenn ihr viermal dasselbe Symbol hintereinander zeigt, sagt ihr einfach: „Wir haben andere Regeln!“ Pro Runde wird bis drei Punkte gespielt. Lasst die anderen auch mal einen Punkt machen. Spielt, so lange es möglich ist, gegen jemanden aus Gruppe B. Sobald ihr niemanden mehr aus B findet, spielt ihr natürlich gegen andere aus Gruppe A. Diejenigen, die verloren haben, setzen sich hin und warten, bis das gesamte „Turnier“ vorbei ist. Die letzten drei (bzw. vier) Spieler:innen gewinnen das Preisgeld.

④ Erklären Sie nun das Spiel der Gruppe B.

Wir spielen ein „Schere – Stein – Papier“-Turnier mit anderen Regeln als üblich. Ihr wisst nicht, welche Regeln die anderen haben. Ihr dürft nur Schere und Papier zeigen. Wenn ihr dreimal hintereinander dasselbe Symbol gezeigt habt, müsst ihr wechseln. Es wird pro Runde so gespielt, bis jemand drei Punkte hat. Diejenigen, die verloren haben, setzen sich hin und warten, bis das gesamte „Turnier“ vorbei ist. Die letzten drei (bzw. vier) Spieler:innen gewinnen das Preisgeld.

⑤ Die Teilnehmenden stellen sich nun paarweise (so lange wie möglich aus den unterschiedlichen Gruppen) gegenüber auf. Sollte aufgrund einer ungeraden Anzahl an Teilnehmenden jemand übrig bleiben, kann diese:r Spieler:in eine Aktionskarte ziehen und überspringt entweder eine Runde oder scheidet sofort aus. (In die nächste Runde weiter mit: Entwicklungshilfe, Stipendium, Gender – wenn es sich um einen männlichen Teilnehmer handelt; Ausscheiden mit: Naturkatastrophe, akute Hungersnot, politische Unruhen, Gender – wenn es sich um eine weibliche Teilnehmerin handelt.)

### Turnierverlauf

Da dieses Spiel sehr viel Leben in die Bude bringt, empfiehlt es sich, den Beginn einer neuen Runde jeweils laut und deutlich zu signalisieren.

Sollten bereits erste Stimmen während des Spiels laut werden, dass etwas unfair sei, übergehen Sie dies mit Aussagen wie: „Ihr habt die einen Regeln, die anderen haben andere. Auf die richtige Technik kommt es an!“ Dies lösen Sie selbstverständlich in einer späteren Reflexionsrunde wieder auf.

#### **Beispiel für eine ungerade Anzahl an Spieler:innen:**

- 1. Runde: 26 Spieler:innen → 13 Paare → 13 Gewinner:innen;
- 2. Runde: 13 Spieler:innen warten und sitzen auf dem Boden;  
da nun bei der Paarbildung eine Person übrig bleibt, zieht diese eine Aktionskarte;  
6 Paare spielen → 6 Gewinner:innen;
- 3. Runde: 6 weitere Spieler:innen sitzen auf dem Boden;  
es bilden sich 3 Paare;  
1 Person zieht eine Aktionskarte;  
falls die Aktionskarte der 2. Runde „Weitergehen“ war, 3 Paare → 3 Gewinner:innen;  
falls die Aktionskarte der 3. Runde „Weitergehen“ war, gibt es 4 Gewinner:innen;

### Spielauswertung

Inszenerieren Sie ruhig eine kleine „Sieger:innenehrung“, um das Preisgeld zu verteilen, loben Sie die Gewinner:innen für ihre ausgefeilte Taktik und sammeln Sie sich anschließend für die Auswertung wieder im Kreis.

## Mögliche Fragen für den Transfer

- *Bevor wir über den Spielverlauf sprechen: Wie ging es euch während dieses Spiels und wie geht es euch jetzt? (AW: Von ärgerlich über verwirrt bis fröhlich.) Wie kommt es, dass ihr so unterschiedlich empfunden habt, immerhin durftet ihr doch alle mitspielen?*
- *Habt ihr Kommentare oder Fragen zu diesem Spiel? (AW: Warum durftet die das und wir nicht?) Was ist eure Antwort darauf?*
- *Wie ging es euch, als ich sagte: „Ihr habt die einen Regeln, die anderen haben andere. Auf die richtige Technik kommt es an!“*
- *Wer hat dafür gesorgt, dass Regeln eingehalten werden? (AW: Gruppe A hat Gruppe B gesagt, wenn wir was nicht dürfen.) Was macht das mit Menschen, wenn sie auch im übertragenen Sinne nach anderen Regeln spielen müssen?*
- *Wenn ihr bemerkt habt, dass ihr unterschiedliche Regeln habt: Was hat euch dazu bewegt, euch an die einschränkenden Regeln zu halten?*
- *Was könnte das mit dem Thema Hunger zu tun haben?*

## Erste biografische Station („Kindheit“): Die gelbe Spielkarte

*Ihr habt nun also die ersten Jahre eures Lebens mehr oder weniger gut hinter euch gebracht. Lasst uns schauen, wie es weitergeht.*

- Alle holen nun die 1. (gelbe) Spielkarte aus ihrer Tasche.
- Die Karten werden reihum vorgelesen.
- Das Geld wird wieder nach dem Vorlesen aus der Box in der Mitte genommen.
- Ergänzen Sie mit jeweils relevantem Hintergrundwissen.

Die hierdurch aufkommenden Themen werden in Bezug auf das Thema Hunger in der Welt reflektiert. Je nachdem, welche inhaltliche Schwerpunktsetzung Sie vornehmen wollen, informieren Sie ergänzend mithilfe der Inhalte, die Sie dem Buch entnehmen können.

## Zweites Konkurrenzspiel: Flussüberquerung

---

### Spielvorbereitung

Material: Kartons (in den Spieltaschen)

Die „Flussufer“ werden mit Maler-Kreppband oder zwei ausgelegten Schnüren gekennzeichnet. Die Ufer sollten mindestens 10 m auseinander liegen. Bitte beachten Sie, dass die Teilnehmenden genügend Platz hinter der Markierung haben.

### Spielregeln und Ziel des Spiels

Ursprünglich als Kooperationsspiel angelegt, wird es hier mit anderen Regeln einzeln und in Konkurrenz zueinander gespielt. Das Ziel ist, einen imaginären Fluss mit den bereitgestellten Hilfsmitteln (den Kartons aus den Taschen der Teilnehmenden) möglichst schnell zu überqueren. Die ersten vier Sieger:innen erhalten ein Preisgeld. **Gewinn:**

1. Platz: 1.000 \$
2. Platz: 700 \$
3. Platz: 600 \$
4. Platz: 500 \$

## Was Sie den Teilnehmenden sagen

*Nun geht es darum, erwachsen zu werden und die Brücke in ein erfolgreiches Berufsleben zu bauen.*

*Die Aufgabe besteht darin, einen „magischen“ Fluss zu überqueren. Die ersten drei Spieler:innen bekommen wieder ein Preisgeld. Der magische Fluss darf nicht mit den Füßen oder irgendwelchen anderen Körperteilen berührt werden, er muss auf den „magischen“ Steinen überquert werden.*

*(Die „magischen Steine“ sind die Kartons, die die Teilnehmenden in ihren Taschen haben. Das sagen Sie aber erst am Schluss, da die Kartons erst direkt bei Spielstart herausgenommen werden sollten!)*

*Um sich fortzubewegen, darf man mit der Hand einen „magischen“ Stein vor sich hinlegen, den Fuß drauf stellen, den nächsten „magischen“ Stein nach vorne legen und den hinteren wieder mit der Hand nehmen etc. Es ist nicht erlaubt, über den Fluss zu „rutschen“.*

*Sollte einmal ein „magischer“ Stein nicht durch einen Fuß oder eine Hand beschwert sein, verliert er seine Eigenschaft als Stein und fliegt davon.*

*(Sie als Lehrkraft sollten hier ganz schnell reagieren und den Teilnehmenden die Pappkartons wegnehmen. Sie dürfen die Spielenden gerne ein wenig necken und herausfordern, machen Sie es ihnen auf lustige Art und Weise ruhig schwer!)*

*Sobald eine Hand, ein Fuß oder irgendein Körperteil den „magischen“ Fluss berührt, wird der Arm, das Bein oder der Körperteil „weggeätzt“ und darf nicht mehr benutzt werden. Wird ein Körperteil ein zweites Mal mit dem Fluss in Berührung gebracht, „stirbt“ dieser Mensch und muss wieder von vorne anfangen.*

*Ihr dürft jetzt die Kartons aus eurer Tasche nehmen, euch am Ufer aufstellen und beginnen. Wichtig: Dieser Moment führt zu großer Irritation, da ja einige keinen Karton, nur einen oder nur ein kleines Stück Karton haben. Provozieren Sie auch hier ruhig wieder, indem Sie z.B. sagen: „Jeder hat eine Chance, man muss sie nur nutzen.“ Halten Sie das Spiel jetzt nicht auf, sondern feuern Sie Ihre Teilnehmenden an und animieren Sie sie, Möglichkeiten zu finden, um es zu Ende zu spielen (es dauert nicht lange!).*

## Mögliche Fragen für den Transfer

- *Bevor wir über den Spielverlauf sprechen: Wie ging es euch während dieses Spiels und wie geht es euch jetzt?*
- *Interessant ist doch jetzt, zu sehen, wie ihr vorgegangen seid. (AW: Manche sind losgestürzt, andere haben geholfen, manche gleich aufgegeben, es kann sein, dass Mr. Smith seine Kartons verschwendet hat, andere haben geklaut, ...). Sie können die letztgenannte Antwort zum Beispiel mit einem zwinkernden Auge aufgreifen: „Ah, und wo sind die Diebe!? Ihr seid also die schlechten Menschen!“ Dies ist natürlich als provokativ-ironischer Kommentar zu verstehen. Hier lohnt es sich, zu thematisieren, was einen Menschen, der durch strukturelle Gewalt in große Not geraten ist, vielleicht bewegen könnte, verschiedene Handlungen zu vollziehen.*
- *Erzählt doch mal: Was war eure Strategie in diesem Spiel? Und wie ging es euch dabei? (Nicht bewerten! Nur reflektieren! Die Teilnehmenden erfahren hier sehr viel über ihre eigenen Konflikt-Verhaltensmuster, die automatisch ablaufen, wenn sie unter Stress stehen.)*

- Was macht das mit euch? Welche Gedanken kommen auf? Was macht das mit eurer Motivation?
- Was macht das mit der Gruppe hier?
- Welche Parallelen zieht ihr zwischen dem Spiel und eurem Alltag? Welche zu dem, was ihr sonst über die Welt wisst? Welche Parallelen dazu, warum es Hunger in der Welt gibt?

### Spielauswertung

Sie können wieder eine kleine Sieger:innenehrung zelebrieren und die Gewinner:innen für ihren „Fleiß und ihr Geschick“ loben.

### Zweite biografische Station („Beruf“): Die rote Spielkarte

*Ihr habt euch also nun mehr oder weniger erfolgreich eure „Brücke“ in euer Berufsleben gebaut. Wie das im Detail aussieht, erfahrt ihr auf der nächsten Karte.*

- Alle holen die 2. (rote) Spielkarte aus ihrer Tasche.
- Die Karten werden reihum – wenn es sich ergibt, thematisch passend angeknüpft – vorgelesen; Geld wird aus der Box genommen.
- Reflektieren Sie mögliche Zusammenhänge der Spielcharakter-Biografien.
- Ergänzen Sie mit jeweils relevantem Hintergrundwissen rund um den Hunger.

## Drittes Konkurrenzspiel: Der Turmbau zu Babel

---

### Spielvorbereitung

Material:

- Büroklammern, eine Rolle transparenter Tesafilm (auf einem Abroller), DIN A4-Papierblätter, ein speziell als Rohstoff gekennzeichnete DIN A4-Karton, Makkaroni (in den Spieltaschen)
- Preisliste als Aushänge oder an die Wand / Tafel gebeamt (Tabelle „Preisliste“ auf Seite 27 und jeweils in der Spielinfo im weißen Feld der Länderkarte)

Der Raum muss für dieses Spiel ohne Zugluft sein und alle benötigen einen eigenen Platz, an dem je ein Turm gebaut werden kann.

### Spielregeln und Ziel des Spiels

Alle Teilnehmenden haben den Auftrag, in der vorgegebenen Zeit mit dem vorgegebenen Material und Regelwerk einen möglichst hohen Turm zu bauen. Wer den höchsten Turm baut, gewinnt das Preisgeld von 1.500 \$.

- Die Spielfiguren aus den Industrieländern besitzen Büroklammern (als Symbol für Innovation), nur die USA besitzen noch zusätzlich eine Rolle Tesafilm. (Für Mr. Smith macht es Sinn, jemanden anzustellen, um Tesafilmstreifen abzureißen.)
- Die DR Kongo besitzt einen speziell gekennzeichneten Karton (als Symbol für Rohstoff), den sie aufgrund eines Handelsabkommens nur an die USA verkaufen darf (und muss) und nicht selbst nutzen kann.
- Die Länder 6 – 12, 18, 19, 21 – 25 besitzen DIN A4-Papiere (Rohstoff), die sie aufgrund von Handelsabkommen verkaufen müssen, wenn sie dafür angefragt werden, und die sie auch verkaufen wollen, da sie Geld verdienen müssen. Sie dürfen jeweils nur ein DIN A4-Blatt selbst benutzen.

- Die Länder 13 – 16, 26 – 29 besitzen Makkaroni, die sie an jede:n verkaufen dürfen. Was die Teilnehmenden nicht wissen, aber Sie als Spielleitung wissen sollten: Um mit Makkaroni einen „Turm“ hinaufzukriegen, bedarf es eines Tesastreifens. Dieser Makkaroni-Turm erreicht jedoch nicht die Höhe, die mit Papier erreicht werden kann.
- Alle können bei den Industrienationen als Arbeitskraft anheuern. Pro Land darf jedoch nur eine Arbeitskraft zum Einsatz kommen, außer bei den USA, dort dürfen mehrere beschäftigt werden.
- Alle Materialien dürfen nur während der vorgegebenen fünf Minuten gehandelt werden – außer Tesafilm, der darf während des ganzen Spiels gehandelt werden. Voraussetzung hierfür ist, dass Mr. Smith jemanden zum Abreißen eingestellt hat.

Hinweis: Bereits mit einem einzigen Papierblatt, das man der Länge nach in drei Teile reißt (ohne weitere Hilfsmittel), lässt sich ein relativ hoher Turm (ca. 80 cm) bauen.

### Was Sie den Teilnehmenden sagen

*Ihr müsst nun langsam an eure Altersvorsorge denken und euch etwas aufbauen ... Es wird jetzt darum gehen, dass jede:r von euch einen möglichst hohen Turm baut. Dieser Turm muss alleine frei stehen können. Für den höchsten Turm gibt es ein Preisgeld.*

*Für den Bau dürfen ausschließlich die Materialien benutzt werden, die euch mit dem Spiel (also in den Taschen) bereitgestellt werden! Manche haben Rohstoff in Form von Papier, Makkaroni und Karton, andere besitzen Innovation in Form von Büroklammern oder einer Tesafilm-Rolle.*

*Ihr dürft Baumaterial und Innovationen von den anderen kaufen, habt aber unterschiedliche Bedingungen dafür. Die Bedingungen findet ihr in der Spielinfo auf eurer Länderkarte (im weißen Feld) unter „3. Spiel“. Eine Übersicht über die Preise findet ihr in der Tabelle „Preisliste“, die ich euch hier aushänge.*

*Die Papierverkäufer:innen können Geld mit Export verdienen und müssen auf Anfrage alle Blätter bis auf eines verkaufen.*

*Einige von euch können auch für andere arbeiten, diese Info findet ihr ebenfalls im weißen Feld auf der grünen Länderkarte – entscheidet euch dann einfach, ob ihr eure Zeit investieren möchtet, um einen eigenen Turm zu bauen, damit jede:r für sich den Gewinn einstreichen kann, oder ob ihr ins Ausland gehen wollt, um Geld zu verdienen, das ihr dann nach Hause schickt.*

*Sobald jemand mit dem Turmbau beginnt, müssen sich alle sehr vorsichtig und langsam bewegen, damit die Bauten nicht durch Zugluft oder Erschütterung umfallen.*

*Bitte haltet euer Geld bereit und lest jetzt im Charakterfeld auf eurer grünen Länderkarte (DIN A5), was unter „3. Spiel“ geschrieben steht. Packt dann entsprechend euer Baumaterial aus. Es gibt nur einen einzigen Karton im Spiel – die Kartons aus der Flussüberquerung dürfen nicht genutzt werden! Sucht euch anschließend damit einen Platz im Raum. Wenn jede:r einen Platz gefunden hat, sage ich, wann es losgeht.*

*Ihr habt jetzt fünf Minuten Zeit, um zu handeln. Nur Tesafilm darf später noch gehandelt werden, wenn jemand zum Abreißen angestellt wurde. Dann habt ihr zehn Minuten, um zu bauen. Viel Erfolg!*

## Spielauswertung

Verleihen Sie das Preisgeld wieder mit Glückwünschen und Lob und zelebrieren Sie es. Sollte im Übrigen, ganz gleich in welcher Spielrunde, auch mal einer der armen Charaktere gewinnen, können Sie dies zum Anlass nehmen und einwerfen, dies beweise, dass man es durchaus „vom Tellerwäscher zum Millionär“ bringen könne.

### Mögliche Fragen für den Transfer

- *Bevor wir über den Spielverlauf sprechen: Wie ging es euch während dieses Spiels und wie geht es euch jetzt?*
- *Wie habt ihr das Spiel erlebt?*
- *Welche Strategien habt ihr angewandt und wie hilfreich waren sie?*
- *Was ist eure Schlussfolgerung, die ihr aus diesem Spiel zieht? (AW: Wenn man selbst nicht genug fürs Bauen hat und dann bei jemandem arbeitet, verdient der so viel mehr als man selbst, während man selber kaum davon leben kann.) Was müsste sich dann eurer Meinung nach ändern? (Diese Frage vor allem im Kooperationsteil reflektieren!)*
- *Welche Gedanken kommen auf? Was macht das mit eurer Motivation?*
- *Was macht das jetzt mit der Gruppe hier?*
- *Was hat das mit dem Thema Hunger in der Welt zu tun? Welche Parallelen seht ihr?*

### Dritte biografische Station („Leben“): Die blaue Spielkarte

- Alle holen die 3. (blaue) Spielkarte aus ihrer Tasche.
- Die Karten werden reihum – und immer, wenn es sich ergibt, thematisch passend angeknüpft – vorgelesen. Das Geld nehmen sich die Teilnehmenden wieder selbstständig aus der Box.
- Reflektieren Sie mögliche Zusammenhänge der Spielbiografien (siehe hierfür auch Tabelle am Ende der Anleitung).
- Ergänzen Sie mit jeweils relevantem Hintergrundwissen zum Hunger.

## Gesamtauswertung, Sieger:innenehrung und Verteilung des Reichtums

---

Kassensturz im Kreis: Lassen Sie nun das Spielgeld zusammenzählen und ermitteln Sie die/den Sieger:in. Wenn Mr. Smith während des Spiels nicht ausgeraubt wurde, so wird er gewonnen haben. Auch wenn es schon längst offensichtlich ist, zelebrieren Sie auch hier wieder die/den Sieger:in (wie es ja gesellschaftlich auch üblich ist). Die/Der Sieger:in erhält eine Tafel Schokolade ausgehändigt und wird gebeten, mit dem Verspeisen bis zur Pause zu warten. Warten Sie erst mal auf die unterschiedlichen Reaktionen. Rechnen Sie damit, dass das Ganze bei einigen Teilnehmenden durchaus stärkere Emotionen, vor allem Frustration, hervorrufen kann. Besprechen Sie in Ruhe alle Reaktionen und versuchen Sie, alle zu Wort kommen zu lassen, ohne jemanden zu bewerten, zu kritisieren oder zu verurteilen. Es gibt Teilnehmende, die wollen ihre Schokolade sofort teilen und können die Situation kaum aushalten. Andere freuen sich riesig, endlich auch mal das große Los gezogen zu haben. Seien Sie empathisch mit allen Reaktionen (No blame!) und fragen Sie beispielsweise:

- *Wie geht es euch jetzt?*
- *Wie würde es euch an der Stelle von Mr. Smith gehen?*
- *Welche Parallelen zieht ihr zum Thema Hunger in der Welt?*



Wenn Sie den Eindruck haben, dass das Wichtigste be- und ausgesprochen wurde, gehen Sie zum Thema Verteilung des Reichtums über. Teilen Sie mit, dass Sie anhand der Schokolade gerne etwas zeigen möchten, und fragen Sie den/die Sieger:in, ob Sie die Schokolade zu Demonstrationszwecken kurz borgen dürfen.

Erklären Sie die globale Verteilung des privaten Reichtums anhand der Schokolade unter Zuhilfenahme des Schaubildes im Buch (Seite 26/27). Teilen Sie dann die Teilnehmenden entsprechend der Tabelle auf S. 27 in vier Gruppen ein und weisen Sie die jeweils zugehörige Menge Schokolade zu. Warten Sie wieder auf die Reaktionen und reflektieren Sie gemeinsam.

- *Was geht jetzt in euch vor?*
- *Wie würde es euch an der Stelle derjenigen gehen, die sich das letzte Dreiviertel-Stückchen teilen?*
- *Wie stellt ihr euch vor, dass es Menschen geht, die in ihrem Alltag einem solchen System ausgesetzt sind?*
- *Gibt es etwas, das ihr jetzt tun wollt?*

Es gibt manchmal Stimmen wie: *Ja, so ist die Welt halt nun mal, da kann man nichts machen!*

Dieser Aussage begegnen wir dann mit: *Ja, in vielen Bereichen geschieht vom Mechanismus her Ähnliches, und das schon sehr lange. Und meine Frage ist jetzt an euch: Wie wollt ihr die Welt heute gestalten, also im Hier und Jetzt, unter euch ... diese Welt hier, die euch gerade umgibt und auf die ihr Einfluss habt?!*

Dies kann ein sehr spannender Prozess, wenn nicht sogar das Schlüsselereignis sein, das Sie als pädagogische Leitung sehr gut durch Ihre Hilfestellung (am besten in Form von Fragen) begleiten können. Viele Reaktionen resultieren aus der durch das Spiel entstandenen Ohnmacht.

Sollten die Teilnehmenden zu dem Schluss kommen, dass sie die Schokolade gerne gleichmäßig verteilen wollen, fragen Sie, wie sie das angehen wollen, denn die Schokolade gehört im Moment noch dem/der Sieger:in. Sollte er/sie nicht bereit dazu sein, fragen Sie, was er/sie braucht, um sich mit der Situation wohlfühlen. Bedenken Sie, dass die Teilnehmenden nun den halben Tag in die Extreme des Konkurrenzsystems gedrängt wurden!

Wir empfehlen, die Teilnehmenden vor der Pause in einem bewussten Prozess aus ihren Rollen zu entlassen, indem sie ihre Charakter- und Spielkarten samt Spielmaterial in die Taschen zurückpacken (wenn Sie alle Ersatzmaterialien bereithaben, also Papiere etc., ersparen Sie sich dadurch das Packen fürs nächste Mal Spielen). Schütteln Sie sich gemeinsam einmal aus und machen Sie eventuell einen kurzen Klatschkreis.

Leiten Sie die Pause ein, indem Sie ankündigen, dass es nach der Pause ganz anders weitergehen wird (und dass eventuelle Vorschläge zur Veränderung später nochmals aufgegriffen werden).

----- Pause -----

## Die Kooperationsspiele

Der zweite Teil des Spiels besteht darin, alle Spiele aus dem ersten Teil kooperativ zu spielen und am eigenen Leib zu erfahren, welchen Unterschied dies macht. Beobachten Sie die Gesichter der Teilnehmenden im Verlauf des zweiten Teils und nehmen Sie wahr, wie sich die Anordnung der Teilnehmenden im Kreis verändert – erfahrungsgemäß ist am Ende des Konkurrenzteils kaum ein wirklicher (im Sinne von gleichmäßiger, geschlossener) Kreis möglich, am Ende des Kooperationsteils ergibt er sich meist von selbst.

Die Teilnehmenden **erleben**,

- welche Vorteile Kooperation gegenüber Konkurrenz hat.
- dass es möglich ist, ein und dieselben Spiele kooperativ zu gestalten.
- dass Kooperation auch auf größerer struktureller Ebene Sinn macht.
- wie sie Ohnmacht in Empowerment verwandeln können.

### Erstes Kooperationsspiel: Schere – Stein – Papier

---

Warm-up: Üben Sie mit den Teilnehmenden das Jubeln – werfen Sie gemeinsam die Arme in die Höhe und jubeln (z.B.: „Jawoll!“)! Bitte üben Sie das vor dem Spielstart so lange mit der Gruppe ein, bis wirklich laut und auch gerne übertrieben gejubelt wird – es ist wichtig, diesen Teil ausgiebig zu tun!

Die Teilnehmenden gehen paarweise zusammen. Beide haben gewonnen, wenn sie dasselbe Symbol zeigen. Zu beachten bleibt: Es ist nicht erlaubt, sich abzusprechen! Ermutigen Sie die Teilnehmenden zu einem Experiment, nämlich einmal etwas ganz Neues auszuprobieren, auf Zufall und Intuition zu bauen! Sobald beide das gleiche Symbol zeigen, jubeln die beiden.

Dann geht das Paar mit einem anderen Winner-Team zusammen. Zu viert probieren sie es wieder. Dann wird es zu acht, zu sechzehnt, dann mit der ganzen Gruppe gespielt. Auch wenn es mal etwas länger dauern sollte – es ist sogar in einer Gruppe von 50 Personen möglich, das gleiche Symbol zu zeigen, OHNE sich abzusprechen! Jubeln und sich freuen nicht vergessen!

## Zweites Kooperationsspiel: Die Flussüberquerung

---

### Spielvorbereitung

Siehe S. 12

### Material

5 – 7 DIN A4-Pappkartons (je nach Länge der Spielfläche) für die gesamte Gruppe

### Gruppengröße

Optimal: zwischen 12 und 18; maximal 24

Ideal ist es, wenn Sie es mit der ganzen Klasse / dem gesamten Team spielen. Sollte die Gruppengröße 24 Personen überschreiten, ist es ratsam, zwei Gruppen einzuteilen.

Als Mindestgröße empfehlen wir 12 Schüler:innen.

### Ziel des Spiels

Das Ziel dieses Spiels ist es, dass alle Gruppenmitglieder den Fluss überqueren und gemeinsam dafür gesorgt wird, dass niemand zurückbleibt.

### Spielregeln

Siehe S. 12 und:

- Sobald ein Gruppenmitglied das „ätzende“ Wasser berührt, muss die gesamte Gruppe von vorne anfangen, auch die Teilnehmenden, die das gegenüberliegende Ufer schon erreicht haben!
- Die „magischen Steine“ dürfen nicht geworfen werden.
- Das Spiel ist für alle gewonnen, wenn alle den Fluss überquert haben.

### Was Sie den Teilnehmenden sagen

Erklären Sie die Regeln, aber gehen Sie zu Beginn keinesfalls auf aufkommende Fragen ein, zum Beispiel: „Das geht ja nicht, weil dann alle Kartons auf der anderen Seite sind ...“ oder „Kann ich dann zurückgehen ...?“ Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Lösungen während des Spiels selbst finden und erinnern Sie sie daran, dass sie genug Fähigkeiten besitzen, um dies gemeinsam gut zu lösen. Lassen Sie dann alles die Gruppe regeln. Sie werden viel über die Dynamik der Gruppe erfahren.

Es gelingt eigentlich nie beim ersten Versuch. Lassen Sie sie ruhig scheitern. Regen Sie nach dem ersten oder zweiten Versuch an, dass sich die Gruppe im Kreis bespricht, um ein gemeinsames Vorgehen zu definieren. Auch hier: Mischen Sie sich nicht ein, geben Sie nur einen Rahmen vor. Ab dem dritten Scheitern brauchen die Teilnehmenden intensivere Unterstützung. Bedenken Sie, dass es für die Teilnehmenden nicht alltäglich ist, für eine ganze Gruppe mitzudenken! Unterstützen Sie dann mit Fragen wie:

- *Wie wollt ihr kommunizieren?*
- *Wie könnt ihr euch zum Besprechen anordnen, so dass jede:r alles mitbekommt?*
- *Was hat gut geklappt und darf beibehalten werden?*
- *Was hat zum Scheitern geführt und will verändert werden?*
- *Was macht jetzt für die ganze Gruppe Sinn?*
- *Wurden schon alle Ideen gehört?*
- *Wie wollt ihr euch organisieren?*

## Spielverlauf

Legen Sie die Übung letztlich so an, dass am Ende in jedem Fall ein Erfolg steht (den Fluss weniger breit machen, ein Auge zudrücken bei der Regelumsetzung, zum Gelingen beitragendes Verhalten verbal unterstützen etc.). Die Herausforderung darf jedoch ein Minimum nicht unterschreiten, d.h. die Gruppe sollte wenigstens einmal von vorne anfangen müssen und einige Pappkartons verlieren, damit sich Innovationskraft entfaltet.

## Spielstart

Bitten Sie alle Teilnehmenden, sich entlang der Ufer-Startline aufzustellen, und betrauen Sie sie mit folgender Aufgabe: Alle sollen dafür sorgen, dass alle gut sehen können. Bringen Sie vor allem Ruhe in die Gruppe, damit ein achtsamer Raum entstehen kann.

Betonen Sie, dass es nicht um die Geschwindigkeit geht. Das Ziel ist, den Fluss als großes Team zu überqueren, und alle sind dafür verantwortlich, dass jeder wohlbehalten drüben ankommt.

Legen Sie die Pappkartons mittig vor der Gruppe nieder und fragen Sie: *Wie wollt ihr's gemeinsam angehen? Los geht's!*

## Auswertung

Bevor Sie in die Reflexion einsteigen, fragen Sie zuallererst: *Wie geht's euch jetzt?*

Erwähnen Sie im Verlauf der Reflexion, dass die gesamte Gruppe mit weniger Ressourcen über den Fluss gekommen ist, als Mr. Smith für sich alleine im ersten Teil zur Verfügung hatte, und fragen Sie, welche Parallelen bzw. Schlussfolgerungen die Teilnehmenden daraus ziehen. Spiegeln Sie der Gruppe wider, wie Sie sie erlebt haben, legen Sie Ihr Augenmerk besonders auf prosoziale, kooperative Verhaltensweisen. Geben Sie auch Rückmeldung dazu, was Sie bezüglich des Klimas im Vergleich zur Flussüberquerung im ersten Teil an positiven Veränderungen wahrgenommen haben, und fragen Sie, ob die Teilnehmenden es auch so erlebt haben.

## Mögliche Fragen für den Transfer

- *Was ist gut gelaufen und warum? Was ist nicht so gut gelaufen und warum?*
- *Wie geht es euch jetzt im Vergleich zur Flussüberquerung im ersten Teil? Wo liegt / lag der Fokus?*
- *Wie wurde miteinander gesprochen? Wurden alle Ideen / Vorschläge angehört? Wie wurden Entscheidungen getroffen?*
- *Wurden alle Teammitglieder einbezogen? Wurden Stärken Einzelner genutzt? Wie war die gegenseitige Unterstützung? Was verhindert Kooperation und was fördert sie?*
- *Welche Verhaltensweisen sind hinderlich? Welche Verhaltensweisen sind förderlich? Welche Rollen wurden eingenommen? Wie hoch ist das gegenseitige Vertrauen in der Gruppe / im Team?*
- *Was könnte das für das Thema Hunger in der Welt bedeuten? Was ist eurer Meinung nach hilfreich, um dem Hunger entgegenzuwirken?*

## Anmerkung

Manchmal gibt es Schuldzuweisungen, weil sich einzelne Teilnehmende ungünstig verhalten haben. Wir verbalisieren dann, dass es nicht um Schuldzuweisungen geht (denn diese

führen destruktiv „rückwärts“ statt konstruktiv „vorwärts“), sondern es zu erforschen gilt, was es zur Lösung braucht. Manchmal hat die betreffende Person vielleicht schon zu Spielbeginn nicht genug Vertrauen in die Gruppe, was in Einzelgängertum münden kann. Oder will es besonders gut machen, hat aber noch nicht die nötigen Ressourcen dafür. Seien Sie auch hier wieder empathisch mit allen Verhaltensweisen – denn hinter jedem Verhalten steht ein wichtiges Bedürfnis mit guter Absicht. Ihre Teilnehmenden tun immer das Beste, was ihnen in dem Moment zur Verfügung steht!

### **Drittes Kooperationsspiel: Der Turmbau von Babel**

---

#### **Material**

1 Blatt DIN A4-Papier und 1 Büroklammer pro Teilnehmende:n, ein speziell als Rohstoff gekennzeichnete(r) DIN A4-Karton (kann entweder geteilt werden oder es wird beschlossen, dass eine Gruppe ihn nutzt)

#### **Spielregeln und Ziel des Spiels**

Jedes Team hat zehn Minuten Zeit, einen möglichst hohen selbsttragenden Turm zu bauen, der wie im ersten Teil frei im Raum steht. Ziel ist nicht, höher als die anderen Teams zu bauen, sondern herauszufinden, wie man am höchsten kommt, um auch den anderen Teams dazu zu verhelfen, möglichst hoch zu bauen, bzw. sich bei den anderen Anregungen zu holen – denn am Ende werden alle Turmhöhen addiert. Schließlich ist das Ziel, insgesamt eine Höhe von 1,00 Meter mal die Anzahl der Gruppen zu erreichen.

Es dürfen wieder keine weiteren Hilfsmittel genutzt werden.

Jedes Team darf ein bis zwei Forscher:innen beauftragen, zum gegenseitigen Beraten auszuschwärmen. Die Forscher:innen sorgen dafür, dass alle Gruppen ihre Innovationen austauschen, um sich zu inspirieren.

#### **Spielvorbereitung**

Der Raum muss für dieses Spiel wieder ohne Zugluft sein und genügend Platz für Gruppenarbeiten bieten. Teilen Sie die Gesamtgruppe in mehrere kleine Teams mit jeweils sechs bis acht Teilnehmenden ein.

#### **Spielverlauf**

Je größer die Gruppe, desto höher kann der Turm werden. Damit auch weniger große Gruppen in die Höhe kommen, ist es hilfreich, die DIN A4-Blätter, die oben angebaut werden, der Länge nach in zwei bis drei Stücke zu reißen.

Prinzipiell können die Papiere in der Mitte ein- bis zweimal gefaltet und mit kleinen Rissen versehen werden. Diese werden dann mit dem Gegenstück (ähnlich wie Nut und Feder) verbunden. Es kann (muss aber nicht) mithilfe der Büroklammern verstärkt werden. Darüber hinaus gibt es weitere und viel kreativere Lösungsmöglichkeiten. Lassen Sie die Teilnehmenden unbedingt selbst Lösungswege finden! Sollten sie Freude am Tüfteln haben und es knapp mit der Zeit werden, geben Sie ihnen ruhig etwas Verlängerung. Kreative Prozesse benötigen Zeit.

## Sieger:innenehrung und Auswertung

---

Beglückwünschen Sie die Gesamtgruppe für die großartige Kooperation und das Dranbleiben, denn sicher ist einiges auch mal schwierig gewesen. Zur Feier gibt es wieder eine Tafel Schokolade, diesmal für die gesamte Gruppe. Fragen Sie:

- Wie fühlt ihr euch jetzt (im Vergleich zur ersten Schokoladenaufteilung)?
- Was nehmt ihr bezüglich des Gruppenklimas, der Stimmung unter euch, jetzt wahr?
- Wie wollt ihr die Schokolade verteilen?

### Mögliche Fragen für den Transfer

- *Was ist gut gelaufen? Was ist nicht so gut gelaufen? Woran lag das jeweils?*
- *Wie geht es euch jetzt im Vergleich zum Turmbau im ersten Teil? Wo lag der Fokus?*
- *Wie wurde miteinander gesprochen? Wurden alle Ideen / Vorschläge angehört? Wie wurden Entscheidungen getroffen?*
- *Wurden alle Teammitglieder einbezogen? Wurden Stärken Einzelner genutzt? Wie war die gegenseitige Unterstützung? Was verhindert Kooperation und was fördert sie? Wie habt ihr es erlebt, euch gegenseitig zu inspirieren?*
- *Welche Verhaltensweisen sind hinderlich? Welche Verhaltensweisen sind förderlich? Welche Rollen wurden eingenommen? Habt ihr etwas Neues entdeckt?*
- *Was könnte das für das Thema Hunger in der Welt bedeuten? Was ist eurer Meinung nach hilfreich, um dem Hunger entgegenzuwirken?*

Sie können folgendermaßen zum Transferteil (Handlungsimpulse) überleiten:

- *Was hat das alles, was wir bisher gemacht haben, mit dem Hunger in der Welt zu tun?*
- *Nachdem, was ihr heute erfahren und erlebt habt, würdet ihr zustimmen, dass Kooperation nicht nur in eurem direkten Umfeld Sinn macht, sondern auch auf größerer – bis hin zu globaler – Ebene anzustreben ist?*

## Handlungsimpulse

### Was kann jede:r Einzelne tun? Von der Ohnmacht zum Empowerment

#### Kooperation ist unser einziger Ausweg!

Um den Transfer des Erlebten und Erlernten einzuleiten, stellen wir gerne folgende Fragen:

- *Was könnte Kooperation auf globaler Ebene bedeuten?*
- *Welche Formen von Kooperation fallen euch ein? (SATT e.V. sieht in der Art und Weise des Konsumierens die wirksamste Strategie zur globalen Kooperation.)*
- *Welche (unserer) Handlungen haben Auswirkungen auf den Hunger in der Welt?*
- *Inwieweit kann jede:r von uns als Individuum dazu beitragen, dass sich etwas ändert?*
- *Welche Schlussfolgerungen zieht ihr aus dem Programm WELT MACHT HUNGER (individuelle, gesellschaftliche, politische Dimension?) und welche Handlungsspielräume ergeben sich daraus?*

Um als Individuen gegen strukturelle Gewalt und den Hunger auf der Welt handlungsfähig zu werden, betrachten wir von SATT e.V. als erste Möglichkeit, unseren Lebensstil, unser Konsumverhalten radikal zu fairändern. Hierfür empfehlen wir als Merkhilfe die fünf Finger einer Hand. Die Hand steht auch symbolisch für „Handlung“ und für „Nahrung“ – eine Hand, die sowohl die Konsument:innen als auch die Produzent:innen nährt.

Eine minimale Basis für alltägliche Veränderungsmöglichkeiten sind folgende fünf Merkmale:

- Regional
- Saisonal
- Biologisch
- Fair
- Alles verwerten

Konkrete Beispiele für die einzelnen Bereiche finden Sie im Buch unter „Best Practice und Handlungsimpulse“: für die ersten drei Punkte – Solidarische Landwirtschaft (S. 94), für Punkt 4 – Forum Fairer Handel (S. 88) und das Rechenbeispiel der GEPA-Schokolade (S. 99), für Punkt 5 – Lebensmittel verwenden (S. 96/97).

Erörtern Sie mit den Teilnehmenden die Zusammenhänge mit dem Thema Hunger. Stellen Sie Fragen, damit die Teilnehmenden möglichst selbstständig auf Lösungen kommen. Wo kann jeder selbst ansetzen und etwas tun?

### Zwei Beispiele

① *Was bewirkt regionaler, saisonaler Konsum? Welche positiven Auswirkungen könnte dies auf den Hunger in der Welt haben?*

Der Konsum regionaler, saisonaler, biologischer Güter wirkt sich positiv auf das Klima aus, da die Transportwege kürzer sind (kein Flugzeug); es wird weniger Energie zum Kühlen von Lebensmitteln benötigt; der Boden wird geschont; i.d.R. werden fairere Preise für die Arbeit gezahlt (z.B. Solidarische Landwirtschaft), ... Klimaschutz durch individuelle Verhaltensänderungen und vor allem durch eine ambitionierte Klimapolitik ist absolut unabdingbar, um die Ernährungssicherung zu gewährleisten.

② *Welche Zusammenhänge bestehen zwischen Fleischkonsum und Hunger? Spielt es eine Rolle, wo das Fleisch herkommt? Warum? Welche Auswirkungen hat die Art der Tierhaltung auf den Hunger in der Welt?*

Weltweit werden viele Lebensmittel (z.B. Getreide, Soja) als Viehfutter verwendet, Menschen könnten diese aber direkt essen. Um Soja als Viehfutter anzubauen, werden große Flächen an Regenwald gerodet. Massentierhaltung trägt erheblich zum Gesamtausstoß der Treibhausgase bei. Großbetriebe pachten immer mehr Land, um immer größere Flächen zu bebauen. Der Boden leidet unter den Monokulturen, ... Also besser weniger Fleisch essen und wenn, dann aus der Region. **Eine Reduktion um 600 g Fleisch in der Woche pro Person würde eine Reduzierung der Treibhausgase um die Hälfte bewirken** (vgl. Grafik im Buch auf S. 44).

Wir möchten Sie ermutigen, die Fragen der Teilnehmenden offen zu diskutieren und zu analysieren. Dabei helfen Ihnen die fünf Merkmale (regional, saisonal, biologisch, fair, alles verwerten), um tiefer in die Materie einzutauchen. Schlagen Sie hier allenfalls nochmals die Brücke zurück zum ersten Teil des Spiels.

**Welcher Spielcharakter hat was erlebt? Welche Veränderungen, vor allem die, die ich selbst vornehmen kann, würden meinem „Spielcharakter“ konkret helfen?**

### Vorschläge für handelnde Aufträge zur Nachbereitung

- Gruppenarbeit: Es bietet sich an, Texte aus dem Best-Practice-Teil des Buches WELT MACHT HUNGER auszugeben und auf Kleingruppen zu verteilen. Diese bringen die Themen dann je komprimiert mit in die große Runde zum Informationsaustausch und zur Anregung für weitere Handlungsimpulse.
- Stellt euch vor, ihr seid Journalist:innen. Gestaltet einen Blog-Eintrag zu einem euch relevant erscheinenden Thema aus dem Programm WELT MACHT HUNGER.
- Stellt euch vor, jemand fragt euch: „Was kann ich beitragen, um etwas gegen den Hunger in der Welt zu tun?“ Was würdet ihr antworten?
- Was würdet ihr auf einen Flyer schreiben, der bei einem Infostand „Gemeinsam gegen den Hunger in der Welt“ ausliegen soll?
- Überlegt euch in der Kleingruppe, welche Handlungsmöglichkeiten ihr und die Menschen in eurem Umfeld aus einem oder mehreren der „5-Finger-Felder“ in eurer Lebensumgebung habt. Werdet so konkret wie möglich.
- Einzel- oder Kleingruppenarbeit: Stell dir vor, du sollst einen Kurzartikel für eine renommierte Zeitung schreiben. Der Artikel handelt davon, welche Misere (d)ein Spielcharakter durchlebt hat. Erfinde dann einen positiven Verlauf der Biografie und beschreibe, welche Maßnahmen ihm/ihr und ihrer/seiner Familie geholfen haben, die Schwierigkeiten zu überwinden.

Machen Sie abschließend eine Runde, in der jede:r – und gehen Sie am besten mit gutem Beispiel voran – EINE Sache nennt, die sie/er ab diesem Zeitpunkt im eigenen Leben umsetzen möchte (z.B. ein Produkt künftig nur noch fair konsumieren, Second-Hand kaufen, Menschen über bestimmte Inhalte informieren, sich im Schulkiosk für faire Schokolade einsetzen, mit Eltern über Solidarische Landwirtschaft sprechen, mit Freund:innen einen Film zum Thema ansehen, einen Poetry-Slam-Beitrag zum Thema verfassen etc.).

Wir empfehlen, weiterhin immer wieder Kooperationsspiele einzubinden. Im Internet finden Sie ganz leicht Beschreibungen, z.B. für „den Heliumstab“.

Wir ermutigen Sie, gemeinsam ein Projekt umzusetzen – egal, wie klein oder groß es sein mag; denn jede Handlung zählt! Wir alle (global betrachtet) profitieren von Ihrem Projekt – und Ihre Klasse bzw. Ihr Team vom Zusammenhalt, der dadurch entsteht.

Denn: *Nothing exists independently!* (Dalai Lama)



# TABELLEN

## Packliste

Nr.	Land	Name	2. Spiel	3. Spiel
1	USA	John Smith	7 Kartons	20 Büroklammern, 1 Tesafilm-Rolle
2	Deutschland	Renate / Robert Bauer	2 Kartons	10 Büroklammern
3	Kanada	Sarah / Owen Richards	2 Kartons	10 Büroklammern
4	Frankreich	Louise / Gabriel Dupont	2 Kartons	10 Büroklammern
5 17	China	Ting / Huan Li Xia / Tian Zhang	2 Kartons	10 Büroklammern
6 18	Brasilien	Helena / Miguel da Silva Valentia / Heitor Perreira"	2 Kartons	4 DIN A4-Papier
7 19	Indien	Sunali / Manish Marwaha Benisha / Narayan Singh	1 Karton	4 DIN A4-Papier
8 21	Bangladesch	Medina / Milon Kathun Afoja / Prantik Akter	1 Karton	4 DIN A4-Papier
9 22	Elfenbeinküste	Fatou / Serey Juma Muriel / Amissah Kossounou	1 Karton	4 DIN A4-Papier
10 23	Tadschikistan	Sitora / Sharafion Tursunov Gulnora / Akhtam Baratov	1 Karton	4 DIN A4-Papier
11 24	Tansania	Rashida / Bakari Kibabage Safiya / Yassin Kapombe	1 Karton	4 DIN A4-Papier
12 25	Uganda	Ayeta / Halid Kayondo Ossuna / Damba Ikara	½ Karton	4 DIN A4-Papier
13 26	Äthiopien	Tizita / Tafari Gugesa Tsegiereda / Amanuel Sherefa	½ Karton	4 Makkaroni
14 27	Haiti	Samara / Jonel Arcus Vea / Hervé Nazon	Karton (Streichholz- schachtelgröße)	4 Makkaroni
15 28	Somalia	Amina / Hanad Cali Ismahan / Cabdulaahi Cusmaan	Karton (Streichholz- schachtelgröße)	4 Makkaroni
16 29	DR Kongo	Elikia / Trésor Ngoma Cumba / Mbala Mavoungou	Karton (Streichholz- schachtelgröße)	Bunter Handels- vertrags-Karton, 4 Makkaroni
20	Schweiz	Kathrin / Christian Gerber	2 Kartons	10 Büroklammern
30	Österreich	Anna / Maximilian Gruber	2 Kartons	10 Büroklammern

Zusätzlich kommt in jede Tasche:

- 1 Briefumschlag als „Geldbeutel“
- Jeweilige grüne Länderkarte (DIN A5)
- Die jeweiligen drei Spielkarten

Fertigen Sie mehrere Ausdrücke der Preisliste für das dritte Spiel zum Auslegen oder Aufhängen an (oder noch besser – projizieren Sie sie an die Wand).

## Materialliste

- Einfarbige beigefarbene Fairtrade-Baumwolltaschen mit langen Henkeln (bestellbar). Alternativ können Sie die Teilnehmenden vorab bitten, Baumwolltaschen aus ihrem Privatbestand mitzubringen.
- DIN A4-Pappkartons (z.B. Trennpappen für A4-Ordner, Rückseiten von Zeichenblöcken, Vorder- und Rückseiten von DIN A4-Blöcken, Kartonschachteln aus Supermärkten). Die Menge hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab (siehe Tabelle „Packliste“, S. 25)
- Sie benötigen für den Handelsvertrags-Karton der DR Kongo einen DIN A4-Karton, den Sie speziell kennzeichnen bzw. der andersfarbig ist, damit dieser sich deutlich von den anderen abhebt! Er sollte so beschaffen sein, dass er für den Turmbau Stabilität gibt (also nur so dick, damit man ihn z.B. noch rollen kann)
- Makkaroni (Spaghetti mit Hohlraum) – Die Menge hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab (siehe Tabelle „Packliste“, S. 25)
- Büroklammern – Die Menge hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab (siehe Tabelle „Packliste“, S. 25)
- DIN A4-Blätter – Die Menge hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab (siehe Tabelle „Packliste“, S. 25)
- Briefumschläge, die die Teilnehmenden als „Geldbeutel“ benutzen können
- Trillerpfeife / akustisches Signal als Spielrunden-Marker
- Boxen / Schachteln für die vier Sorten Geld, damit die Teilnehmenden diese einfach entnehmen können
- Messer und Unterlage, um die Schokolade zu zerteilen, sowie vier Unterlagen, auf denen die Schokoladenanteile verteilt werden
- Kreppklebeband für Spiel 2
- Mind. zwei Tafeln Fairtrade-Schokolade (eine für das erste Spiel, für das zweite Spiel so viel Schokolade, dass alle Teilnehmenden mind. ein Stück bekommen)

## Für die Kooperationsspiele halten Sie bereit:

Kooperation, 1. Spiel: –

Kooperation, 2. Spiel: 5 bis 7 DIN A4-Pappkartons

Kooperation, 3. Spiel: Je Teilnehmende:n 1 DIN A4-Blatt Papier

## Preisgelder

Preisgeld 1. Spiel (3 oder 4 Gewinner:innen): Je 100 \$

Preisgeld 2. Spiel (4 Gewinner:innen): 1.000 \$, 700 \$, 600 \$, 500 \$

Preisgeld 3. Spiel (1 Gewinner:in): 1.500 \$

## Preisliste für das 3. Spiel „Turmbau zu Babel“

Material	Einheit	Preis
Tesastreifen (Innovation)	1 Streifen	5,50 \$
Büroklammer (Innovation)	2 Stück	5,50 \$
Karton (speziell als Rohstoff gekennzeichnet)	1 Stück (es gibt nur einen!)	5,50 \$
Papier (Rohstoff)	1 Stück 3 Stück	1,90 \$ 5,50 \$
Makkaroni (Rohstoff)	1 Stück 3 Stück	1,90 \$ 5,50 \$
Arbeitskraft (je nach Herkunftsland)	1 Mensch (aus Land 1 – 4, 20, 30) 1 Mensch (aus Land 5 – 19, 21 – 29)	100 \$ 5,50 \$

## Übersicht Spielcharaktere und Themen

Hauptthema	Name (Kartenummer)	Beruf
Klima, Flüge, Mais – Investment & Biosprit, Fleisch, Waffenexport	John Smith (1)	Unternehmer
Auto, Biokraftstoff, Lebensmittelverschwendung, Fairtrade, Waffenexport, Fleisch, Klima	Renate / Robert Bauer (2)	Manager:in
Kaffee, Palmölplantagen-Investment, Wald, Klima, Öl	Sarah / Owen Richards (3)	Förster:in
Flug Haiti, Strandspielzeug, Fleisch, Wald, Rüstung, Kolonien	Louise / Gabriel Dupont (4)	Lehrer:in
Spielzeugfabrik & Plastik, Überstunden & Unterbezahlung, Export, Reis, Menschenrechte	Ting / Huan Li (5) Xia / Tian Zhang (17)	Vorarbeiter:in in Spielzeugfabrik
Landlose, Folter, Kooperative/ökolog. Landwirtschaft, genfreies Saatgut, Ernährungssouveränität, Regenwald, Soja	Helena / Miguel da Silva (6) Valentia / Heitor Perreira (18)	Landwirt:in (MST)
Einseitige Ernährung, Reis-, Zuckerrohr-, Kokospalmen-, Gemüse-Anbau, Reis-Preis, Hybrid-saatgut, coronabedingte Arbeitslosigkeit & Flucht aufs Land, Geschlechterungerechtigkeit	Sunali / Manish Marwaha (7) Benisha / Narayan Singh (19)	Landwirt:in (gemischter Anbau)
Einseitige Ernährung, Näher:in, Überstunden & Unterbezahlung, Überschwemmungen/Klima, Kleidung	Medina / Milon Kathun (8) Afoja / Prantik Akter (21)	Näher:in
Armut, Kakaopflanzung, verschmutztes Wasser, Kinderarbeit, Fairtrade, Kinderhandel	Fatou / Serey Juma (9) Muriel / Amisshah Kossounou (22)	Kakaobauer/-bäuerin
Armut, Kinderarbeit, Baumwolle, Strom, Fremdarbeit Russland, Viehzucht	Sitora / Sharafion Tursunov (10) Gulnora / Akhtam Baratov (23)	Arbeiter:in auf Baumwollpflanzung
Viehwirtschaft, Gemüse für Eigenbedarf, Kinderarbeit, Schulpatenschaft, Heuschreckenplage, Natur, Dürren, Aids	Rashida / Bakari Kibabage (11) Safiya / Yassin Kapombe (24)	Landwirt:in
Victoriasee, keine Dorfschule, Malaria, Fischexport, verschmutztes Wasser, Krankheiten, Hyazinthen, Jugend	Ayeta / Halid Kayondo (12) Ossuna / Damba Ikara (25)	Fischer:in
Kaffeeplantage, Kinderarbeit, Heimanbau, Landraub, kein Zugang zu Wasser, Dürren, Heuschreckenplage	Tizita / Tafari Gugesa (13) Tsegjereda / Amaniel Sherefa (26)	Kaffeebauer/-bäuerin
Naturkatastrophen/Erdbeben & Wirbelstürme, Erntehelfer:in, Zuckerrohrpflanzung Dom. Rep., Nahrungsmittelengpässe, Armut	Samara / Jonel Arcus (14) Vea / Hervé Nazon (27)	Erntehelfer:in
Flucht/Flüchtlingslager, Unterernährung, Seuchen, kriegerische Konflikte	Amina / Hanad Cali (15) Ismahan / Cabdulaahi Cusmaan (28)	Keinen Beruf erlernt
Kindersoldat:in, UNICEF, Traumatisierung, Coltanabbau, Kinderarbeit, Konflikte	Elikia / Trésor Ngoma (16) Cumba / Mbala Mavoungou (29)	Minenarbeiter:in
Investment/internat. Bank: Privatvermögensverwaltung, Schokolade, Fairtrade, Waffenexport	Kathrin / Christian Gerber (20/2)	Banker:in
Tourismus, Schnäppchen-Shirt, Fleisch, Fairtrade, ökologische Landwirtschaft, Klima	Anna / Maximilian Gruber (30/2)	Leiter:in im Tourismusverband