

## Planspiel „Gerechtigkeit“ – Die Welt ganz klein und hautnah

### Wie viele?

ab 10 Personen

### Wie lange?

ca. 1h, Vorbereitungszeit 0,5h

### Was braucht ihr dazu?

- Personenlose,
- geschälten und ungeschälten Reis,
- Rätsel,
- Stellenanzeigen,
- Wasser,
- Brot,
- Saft,
- Süßigkeiten,
- Preisschilder,
- Spielgeld,
- Schicksalslose (siehe Phase 3: Aufstieg: ganz wenig / Abstieg: wenig / Krankheit: reichlich / Nix passiert: am meisten)

### VORBEREITUNG

Allen Teilnehmenden wird per Los eine der vier Rollen „Arbeiter in einem reichen Land“, „Arbeiter in einem armen Land“, „Arbeitsloser in einem reichen Land“ und „Arbeitsloser in einem armen Land“ zugewiesen. Bei 15 Teilnehmenden empfiehlt sich folgendes Verhältnis:

- ▶ Arbeiter in einem reichen Land (3 x)
- ▶ Arbeitsloser in einem reichen Land (2 x)
- ▶ Arbeiter in einem armen Land (6 x)
- ▶ Arbeitsloser in einem armen Land (4 x)

### »» ABLAUF

Nun beginnen die drei Phasen des Spiels, die sich Spielmonat für Spielmonat, also Runde für Runde wiederholen. Wie lange die einzelnen Spielmonate dauern bleibt euch selber überlassen. Als Richtwert seien 5-10 Minuten für die Arbeitsphase empfohlen. Die anderen beiden Phasen beanspruchen durch ihren Entscheidungscharakter sehr viel weniger Zeit.

#### PHASE 1: ERWERBSPHASE

Die Arbeitenden müssen geschälte und ungeschälte Reiskörner sortieren und erhalten dafür Lohn (Spielgeld). Die Arbeitslosen in einem reichen Land bemühen sich um einen Job und machen symbolisch einen Einstellungstest oder lesen Stellenanzeigen etc. und erhalten am Ende ein Arbeitslosengeld. Die Arbeitslosen in einem armen Land dagegen können nicht lesen und schreiben und sind gezwungen, „nutzlose“ Tätigkeiten zu verrichten (wie das Lösen eines schwierigen Puzzles). Sie erhalten als Lohn am Ende der Phase nur das, was sie sich „zusammengebettelt“ haben. Also einen verschwindend kleinen Betrag, der in Phase 2 nur dazu reicht, sich das nötigste Essen und Trinken zu kaufen.

#### PHASE 2: EINKAUFSPHASE

Der Laden öffnet und alle sind gezwungen, sich Wasser und Brot zu kaufen. Neben Brot und Wasser bietet der Laden auch noch die teureren Produkte Süßigkeiten und Saft, die nur von den Besserverdienenden erworben werden können. Das Preisniveau ist so zu wählen, dass jeder theoretisch alles kaufen kann, jedoch die Armen wählen müssen für was sie sich entscheiden und worauf sie unter Umständen verzichten müssen. Ausgegeben werden nur kleine Happen und Schlucke und so geht es mehr oder weniger gestärkt geht es in...

## PHASE 3: SCHICKSALSPHASE

Hier entscheiden die Schicksalslose über die Rolle, die die Teilnehmenden im nächsten Spielmonat. Für das Spielgeschehen stellt diese Phase die wichtigste dar. Jeder und jede zieht ein Los, das das Schicksal für den kommenden Monat bestimmt. Es gibt vier verschiedene Losarten in unterschiedlicher Häufigkeit und mit jeweils anderen Auswirkungen auf die Personenklassen:

1. Aufstieg (sehr selten):
  - a. Arbeitslose bekommen einen Job
  - b. arme Arbeiter bekommen Asyl und werden arbeitslos
  - c. reiche Arbeiter bekommen eine Gehaltserhöhung
2. Abstieg (selten): Alle mit diesem Los sinken in der Hierarchie um eine Stufe nach unten
3. Krankheit (reichlich):
  - a. Im reichen Land passiert nichts, es gibt eine Lohnfortzahlung bis zu 3 Monate
  - b. Im armen Land gibt es keine Lohnfortzahlung, der Kranke wird nach 2 Monaten Krankheit gefeuert
  - c. Arbeitslose im armen Land bekommen kein Geld, wenn sie kein Geld haben, um sich Essen zu kaufen, müssen sie andere anbetteln, um Wasser und Brot zu bekommen.
4. Lose bei denen sich nichts ändert (sehr häufig)

## SPIELENDEN

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl an Spielrunden wird das Geld der einzelnen Mitspieler gezählt und das Ergebnis bewertet und analysiert.

Hierbei nützliche Fragen könnten sein:

- ▶ War das Ergebnis erwartbar? Was war überraschend?
- ▶ Wie müssten die Regeln geändert/angepasst werden um ein ausgeglicheneres Ergebnis zu erreichen?
- ▶ Hat die Startrolle Auswirkungen auf den Kontostand am Spielende? Oder salopp formuliert: bleibt arm arm und reich reich und wird dem gegeben, der schon hat, und dem auch noch genommen, der nichts hat (vgl. Mt 25, 29)? Diese Überlegungen können mit weiteren passenden Bibelstellen wie „Das Scherflein der Witwe“ (Mk 12, 41-44), „Die Arbeiter im Weinberg“ (Mt 20,1-16), „Der reiche Jüngling“ (Lk. 18, 18-27) vertieft werden.

## ZIELE

Trotz einem großen Materialaufwand und zeitintensiver Umsetzung bietet das Planspiel die Chance, sich einen Zugang zu den Mechanismen zu verschaffen, die täglich das Leben unzähliger Menschen bestimmen. Im Zentrum stehen dabei einmal mehr die Gerechtigkeit und unser Verständnis davon. Ziel ist es, auf die Ungerechtigkeit in der Welt und auch innerhalb unseres Landes aufmerksam zu machen und über die langfristigen Folgen dieses Zustandes nachzudenken. Sicher werden wir als Einzelpersonen die Welt nicht von Grund auf erneuern können, doch je mehr wir sie neu denken und je mehr unsere Gedanken teilen, desto mehr werden wir bewirken.

Die hier beschriebene Methode findet ihr auch auf: <http://www.gruppenstunden-freizeit-programme.de/themenabende/Planspiel-Gerechtigkeit.html>