

# Und vergib uns unsere Schuld

Konfirmandenmaterial zu Schuld und Mobiltelefonen



# Schuld

## Inhalt

Einleitung .....	3
Was kommt? – Und jetzt? .....	5
Handy-Fragebogen .....	6
Planspiel Handy .....	6
Film: Blutige Handys .....	8
Schuld, was ist das? – Definition .....	11
Rollenspiel-Diskussion: deine Schuld .....	12
Handlungsoptionen .....	14
Abschlussgottesdienst .....	16
Planspiel zum Konfirmandenmaterial „Und vergib uns unsere Schuld“ .....	23
Gemeinsam glauben, leben, handeln! Die Vereinte Evangelische Mission	34
Impressum .....	35

Das Planspiel zum Konfirmandenmaterial „Und vergib uns unsere Schuld“  
können Sie hier herunterladen: [www.vemission.org/planspiel](http://www.vemission.org/planspiel)

# Einleitung

Das vorliegende Material behandelt die Themenbereiche Handy und Schuld.

Bei Handys lässt sich nicht bestreiten, dass es an fast allen Stellen der Produktionskette ausbeuterische Arbeitsbedingungen gibt. Der Abbau der benötigten Mineralien geht auf Kosten von Menschen und Umwelt und die Montage der Endgeräte geschieht unter Ausnutzung von Arbeitern und Arbeiterinnen. Die Wertschöpfung macht multinationale Kapitalgesellschaften extrem reich, während die Menschen, die diesen Reichtum schaffen, extrem arm bleiben. Das Material befasst sich mit der Herstellung von Handys. Alle Aspekte rund um die Nutzung und Verwertung von Handys können hier jedoch nicht beleuchtet werden.

Schuld ist für Christen ein unscharfer, dennoch zentraler Begriff. Die Bitte im Vaterunser wird jeden Sonntag von unzähligen Menschen weltweit gebetet. Im Folgenden wird die Unschärfe des Begriffs zugelassen, um dem einzelnen Teilnehmenden die Gelegenheit zu geben, sich selbst dort wiederzufinden. Ob jemand „Schuld hat“, „sich schuldig fühlt“ oder „schuldhaft gehandelt hat“, wird dabei im Prozess mit den Teilnehmenden behandelt.

Zunächst beschäftigen sich die Teilnehmenden mit ihren eigenen Handys und deren Herstellungsprozess. Dabei wird vor allem der Abbau des Minerals Coltan im Ostkongo beleuchtet.

Daran schließt sich die Frage an, ob die Teilnehmenden schuldig an den Zuständen im Ostkongo sind. Abschließend wird nach alternativen Handlungsmöglichkeiten gesucht und in einem Gottesdienst um Vergebung gebeten.

Das Material zielt darauf ab, dass sich die Teilnehmenden als Teil einer globalen Kette verstehen. Diese globale Kette umfasst auch die Zustände im Ostkongo.

Bei den Fragen „Was hat das mit uns zu tun?“ und „Was können wir tun?“ sind Christen aufgerufen, für ihre Welt und ihren Nächsten einzustehen. Und Christen sind aufgerufen, ihre Fehler und ihre Schuld zu bekennen und um Vergebung zu bitten. Auch weil dies ein erster Schritt dahin ist, die eigene Rolle anzunehmen und gemeinsam mit Gott aktiv nach Lösungen zu suchen.

## Einige weiterführende Hinweise zum Material

In diesem Material wird eine Spielzeugpistole benutzt. Sie soll den destruktiven Charakter von Krieg und Tod darstellen. Dabei ist die vorgeschlagene Handlung, das gespielte Töten eines Menschen, in der deutschen Pädagogik ein Tabu. In diesem Material wird die Gruppenleitung dazu angehalten, eine solche Handlung spielerisch anzuleiten. Wer sich der Dramatik des Coltan-Abbaus im Ostkongo stellt, wird dieses Spiel, auf das sich die Teilnehmenden einlassen, nachvollziehen können. Gleichwohl kann die Einheit „Rollenspiel-Diskussion: Deine Schuld“ nur durchgeführt werden, wenn sich die Gruppe und die Gruppenleitung auf dieses Spiel einlassen.

Die Beantwortung der folgenden Fragen soll der Gruppenleitung als Vorbereitung auf die thematische Arbeit dienen:

- I. **Hat die Bitte des Vaterunsers „Und vergib uns unsere Schuld“ etwas mit meinen täglichen Handlungen zu tun?**
- II. **Kann ein Gebet die ungerechte Lage in der Welt, die Ausbeutungen von Menschen weltweit oder meinen eigenen Bedarf an immer neuer Technologie tatsächlich ernsthaft verändern?**
- III. **Will ich eine thematische Einheit mit jungen Menschen durchführen, die diese am Ende wenig fröhlich und sehr nachdenklich entlässt?**

Wir haben uns all diese Fragen gestellt und dieses Material entworfen. Auf Rückfragen und Kommentare freuen wir uns:  
[hausmann-m@vemission.org](mailto:hausmann-m@vemission.org)  
[kordes-m@vemission.org](mailto:kordes-m@vemission.org)

# Ablaufplan

Hier nun ein Vorschlag, wie dieses Material an einem Wochenende zum Einsatz kommen kann. Die verschiedenen Teile können jedoch auch einzeln genutzt und individuell zusammengestellt werden.

4

## Freitag

Was kommt?  
Handy-Fragebogen

## Samstag

Plenspiel Handy  
Film: Blutige Handys  
Auswertung des Films  
Schuld, was ist das? – Definition  
Rollenspiel-Diskussion: deine Schuld  
Handlungsoptionen  
Vorbereitung Gottesdienst

## Sonntag

Gottesdienst  
Und jetzt?

## Tagesprogramme

**Schwerpunkt Handy**  
Was kommt?  
Handyfragebogen  
Plenspiel  
Film – Blood in the Mobile  
Handlungsoptionen erarbeiten  
Und jetzt?

**Schwerpunkt Schuld und Vergebung**  
Was kommt?  
Handy-Fragebogen  
Schuld, was ist das? – Definition  
Film – Blood in the Mobile  
Rollenspiel-Diskussion: deine Schuld  
Handlungsoptionen erarbeiten  
Abschlussandacht

# Was kommt? – Und jetzt?

## Idee

Durch den Spielaufbau können sich die Teilnehmenden in der Gruppe bewegen, alle müssen ihre Meinung bilden, doch keiner wird einzeln herausgehoben.

## Zeit: 10–15 Minuten

## Ziel

Was kommt? Die Jugendlichen sollen abgeholt werden. Es erfolgt eine Einführung ins Material und die Evaluation („Und jetzt?“) wird vorbereitet.

Und jetzt? Die Evaluation am Ende gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit zu reflektieren, ob sie im Laufe des Programms etwas mitgenommen haben.

## Vorbereitung / Material

Auf den Boden wird eine Skala von 1–6 gelegt.

## Ablauf

Die Teilnehmenden sollen die Aussagen in diese Skala einsortieren, wobei 1 für „Ja, stimme voll zu“ und 6 für „Nein, stimme gar nicht zu“ steht. Sie sollen sich selbst auf der am Boden liegenden Skala positionieren.

Die Fragen, die mit einem \* gekennzeichnet sind, werden nur zum Einstieg, also bei „Was kommt?“ verwendet.

Die Gruppenleitung liest die Aussagen laut vor.

## Arbeitsanweisungen

1. Ich bin ein Junge.\*
2. Ich bin müde.
3. Ich besitze kein Handy / Smartphone.\*
4. Ich hätte gerne ein neues Handy.\*
5. Wenn ich mich für etwas schuldig fühle, geht es mir nicht gut.
6. Ich habe mir mein Handy selbst gekauft.\*
7. Ich finde, ein neues Handy ist ein tolles Geschenk zur Konfirmation.
8. Ich weiß, wo mein Handy hergestellt wurde.
9. Ich habe keine Schulden.\*
10. Ich weiß, wo ich mein Handy reparieren lassen kann.\*
11. Ich weiß, was Coltan ist.
12. Die Zeile im Vaterunser „Und vergib uns unsere Schuld“ hat etwas mit meinem Handy zu tun.
13. Ich habe Informationen über den Krieg im Ostkongo.
14. Es gibt Industrien, die ihre Arbeiter zwingen, in gesundheitsschädlichen Produktionsstätten zu arbeiten. Regelmäßig erkranken und sterben Arbeiter. Ich würde ein Produkt kaufen, das dort hergestellt wurde.
15. Ich bin nicht dafür verantwortlich, wie Produkte, die ich kaufe, hergestellt werden.
16. Ich würde einen Menschen für ein Handy töten.
17. Ich habe eine Mit-Schuld am Krieg im Kongo.

# Handy-Fragebogen

## Idee/Ziel

Die Teilnehmenden sollen sich ihrer Handynutzung bewusst werden. Dazu werden sie mit Fragen zu ihrem Gerät und ihrem Nutzungsverhalten konfrontiert.

**Zeit: 30 Minuten**

## Vorbereitung/Material

Für jeden Teilnehmenden werden ein Fragebogen und ein Stift benötigt.

## Ablauf

Zunächst füllen die Teilnehmenden ihre Bögen aus. Anschließend gibt es eine Auswertung:

Die Zahl der Handys wird mithilfe folgender Tabelle schriftlich festgehalten (dazu müssen alle Teilnehmenden ihre Werte mitteilen und diese werden addiert).

Die Fragen zum Nutzungsverhalten werden nur mündlich abgeglichen. Sie dienen vor allem dazu, die Jugendlichen in ihrer Begeisterung für Mobiltelefone abzuholen.

## Handy/Smartphone – Auswertungsbogen

Personenanzahl Gruppe	A	
Anzahl funktionstüchtiger Handys	B	
Handys pro Person (= $B \div A$ )	C	
Anzahl funktionsuntüchtiger Handy	D	
Handys pro Person(= $D \div A$ )	E	
Anzahl Personen in Familien (Summe)	F	
Anzahl Handys in Familien	G	
Handys pro Person (= $G \div F$ )	H	
Anzahl Handys, die gleichzeitig genutzt werden können	I	1

## Hinweise

Das Alter der Telefone ist noch interessant: Wie viele Jugendliche haben ein Telefon, das älter als ein Jahr ist?

Vorsicht bei Geschwisterkindern. Diese sind bei der Zählung der Familienhandys zusammenzurechnen.

## Quelle

Der Handy-Fragebogen wurde in Anlehnung an das Material „Handy-Welten“ des Welthauses\* Bielefeld erstellt.

\*Handy-Welten – Globales Lernen am Beispiel der Mobiltelefone; Unterrichtsmaterial für die Klassen 8-13; Welthaus Bielefeld; Bielefeld 2004

# Handy/Smartphone-Fragebogen

**1) Ich bin ...**

- männlich
- weiblich
- \_\_\_ Jahre alt

**2) Ich habe ...**

- kein Handy
- Zugriff auf das/ ein Familienhandy
- ein eigenes Handy
- Handy mit Tasten
- Smartphone

**3) Mein Handy ist ungefähr \_\_\_ Monate alt.**

**4) Ich habe mehr als ein funktionstüchtiges Handy, nämlich: \_\_\_ Stück**

**5) Ich habe noch Handys, die nicht funktionstüchtig sind, nämlich: \_\_\_ Stück**

**6) In meiner Familie leben \_\_\_ Personen und wir haben zusammen \_\_\_ Handys und Smartphones (einschließlich der funktionsuntüchtigen)**

**7) Ich benutze das Handy ...**

- täglich ca. \_\_\_ Minuten
- täglich mehrfach
- vielleicht einmal am Tag
- einige Male in der Woche
- nur bei bestimmten Gelegenheiten
- praktisch nie

**8) Ich verwende das Handy ...**

(Mehrfachnennung möglich)

- immer zum Telefonieren
- zum Telefonieren unterwegs
- nur um angerufen zu werden
- für SMS und MMS
- für WhatsApp
- für E-Mails
- für Facebook
- für Spiele
- um im Netz zu surfen
- nur für Notfälle
- um Musik zu hören
- um Videos anzuschauen
- als Kamera
- als Uhr/Wecker

Sonst (z. B. Apps): \_\_\_\_\_

**9) Mein Handy ist ein ...**

- Prepaid-Handy
- Vertragshandy

**10) Die drei wichtigsten Funktionen eines Handys sind für mich:**

**11) Meine Lieblings-App heißt**

Was tut die?

**12) Wenn ich es mir wünschen könnte, hätte ich gerne folgendes Gerät:**

mit folgenden Optionen:

# Planspiel Handy

## Idee

Die Teilnehmenden sollen spielerisch selbst erfahren, wie lang die Wertschöpfungskette bei der Handyherstellung ist. Dazu werden folgende Stationen beleuchtet: Handyeinkauf von der Markenfirma beim Hersteller, Zusammenbau der Geräte in Firmen, Rohstoffabbau in Minen.

## Zeit

90–120 Minuten

Die vollständige Beschreibung des Planspiels Handy findet sich in einem separaten Heft.

8

# Film: Blutige Handys

## Quelle

„Blutige Handys – Der schmutzige Handel mit Coltan für unsere Handys“.  
(Schulfernsehen – Auszug aus „Blood in the Mobile“ – 2011 – Regie: Frank Piasecki Poulsen)  
[http://www.planet-schule.de/sf/php/02\\_sen01.php?sendung=8553](http://www.planet-schule.de/sf/php/02_sen01.php?sendung=8553)

## Idee/Ziel

Die Teilnehmenden werden anhand eines Films aufmerksam auf die Problematik beim Rohstoffabbau im Ostkongo.

## Zeit

30 Minuten Film und 30 Minuten Auswertung

## Vorbereitung/Material

Fragebögen „Blutige Handys – Fragen zum Film“ – kopieren.

Je Auswertungsgruppe zwei Plakate mit den Fragen: „Was war mir aus dem Planspiel bekannt?“, „Was kotzt mich an?“

## Ablauf

Jeder Teilnehmende erhält einen Fragebogen, entweder mit der geraden oder der ungeraden Nummerierung.

Die Fragen sind chronologisch geordnet.

Nach dem Film werden die Teilnehmenden in Gruppen von sechs bis acht Personen aufgeteilt. Dabei sollten sich in jeder Gruppe Antworten beider Fragebogenhälften finden.

Zunächst werden die Film-Fragen durchgegangen und aufkommende Fragen dazu beantwortet. Anschließend sollen sich die Teilnehmenden weitergehend äußern. Dazu bekommt jede Gruppe die vorbereiteten Plakate. Die Teilnehmenden sollen sich in einer geleiteten Diskussion mit diesen Fragen auseinandersetzen und ihre Meinungen auf den Plakaten festhalten.

Anschließend kann eine kurze Präsentation der Gruppenergebnisse im Plenum erfolgen.





# Fragen, Antworten

und Angabe der entsprechenden Filmminute:

	Fragen	Antworten	
1	Warum steigt seit 2008 die Nachfrage nach Coltan aus dem Kongo?	Die weltgrößte Mine in Australien wurde geschlossen (30 Prozent Weltmarktanteil).	0:19
2	Wie viele Menschen sind laut UN-Bericht aus dem Jahr 2007 im Krieg im Ostkongo gestorben?	5.000.000.	1:40
3	Wie viele Frauen wurden laut UN-Bericht aus dem Jahr 2007 im Krieg im Ostkongo vergewaltigt?	300.000.	2:01
4	Was ist laut Oberst Didi das einzige Ziel des Krieges?	Zu töten.	4:20
5	Warum ist die Verwaltung im Krieg leichter als im Frieden?	Soldaten brauchen nicht gepflegt und eingekleidet zu werden.	4:31
6	Wie alt ist Chance?	16 Jahre.	6:54
7	Wie lange hat Chance in der Mine gearbeitet?	3 Jahre.	6:54
8	Wie lange blieb Chance bei seinem ersten Einsatz in der Mine?	2 Stunden	7:29
9	Warum hielt es Chance am Anfang nicht lange in der Mine aus?	Es ist zu heiß in der Mine.	7:35
10	Wie viel Kilogramm Erz trägt ein einzelner Träger?	50 Kilogramm.	8:27
11	Wie lange braucht ein Träger von der Mine zur Straße?	2 Tage.	8:30
12	Wem gehört die Mine? Wer kontrolliert sie?	Die 85. Brigade der Kongolesischen Nationalarmee.	9:42
13	Wie viele Menschen arbeiten in der/ an der Mine?	15.000–25.000.	11:44
14	Warum verlassen die Arbeiter die Mine nicht?	Sie können es sich nicht leisten.	12:30
15	Mit welchen Maschinen wird in der Mine das Gestein abgebaut?	Hammer und Meißel.	15:23
16	Wie hoch ist der Wert des Erzes, das in Bisie pro Jahr abgebaut wird?	50.000.000 Euro.	16:09
17	Wie viele der im Jahr 2011 verkauften Handys kamen von Nokia?	Jedes dritte.	16:21
18	Seit wann befasst sich Nokia mit der problematischen Situation im Ostkongo?	Seit 2001.	19:13
19	Ist es laut Nokia möglich, den Ursprung von Mineralien zu bestimmen?	Nein.	19:40
20	Welches Institut in Hannover bestimmt den Ursprung von Mineralien?	Bundesanstalt für Geowissenschaften und Rohstoffe (BGR).	20:30
21	Warum veröffentlicht Nokia seine Zuliefererkette nicht?	Vertraulichkeiten, Empfindlichkeiten, Wettbewerb, neue Technologien.	23:00- 24:27
22	Was ist das Ziel von Nokia im globalen Wettbewerb?	Geld verdienen.	23:39
23	Was hat, laut dem Direktor der Abteilung für soziale Verantwortung, Nokia in zehn Jahren unternommen, um das Problem zu lösen?	Zusammenarbeit mit Jessi, Studie in Auftrag gegeben, Problem beim Verband der Metallzulieferer zur Sprache gebracht.	25:19
24	Wer muss sich, laut dem Direktor der Abteilung für soziale Verantwortung, darum kümmern, dass Minerale, die Nokia kauft, sauber abgebaut werden?	Die internationale Gemeinschaft.	25:57
25	Welche Antwort gibt Nokia auf die Frage, was der Reporter den Minenarbeitern von Nokia bestellen soll?	Es gibt immer Hoffnung auf eine bessere Zukunft.	26:42

# Fragen zum Film

- 1) Warum steigt seit 2008 die Nachfrage nach Coltan aus dem Kongo?  
.....
- 3) Wie viele Frauen wurden laut UN-Bericht aus dem Jahr 2007 im Krieg im Ostkongo vergewaltigt?  
.....
- 5) Warum ist die Verwaltung im Krieg leichter als im Frieden?  
.....
- 7) Wie lange hat Chance in der Mine gearbeitet?  
.....
- 9) Warum hat es Chance am Anfang nicht lange in der Mine ausgehalten?  
.....
- 11) Wie lange braucht ein Träger von der Mine zur Straße?  
.....
- 13) Wie viele Menschen leben/arbeiten in der/an der Mine  
.....
- 15) Mit welchen Maschinen wird in der Mine das Gestein abgebaut?  
.....
- 17) Wie viele im Jahr 2011 verkaufte Handys kamen von Nokia?  
.....
- 19) Ist es laut Nokia möglich, den Ursprung von Mineralien zu bestimmen?  
.....
- 21) Warum veröffentlicht Nokia seine Zuliefererkette nicht?  
.....
- 23) Was hat, laut dem Direktor der Abteilung für soziale Verantwortung, Nokia in zehn Jahren unternommen, um das Problem zu lösen?  
.....
- 25) Welche Antwort gibt Nokia auf die Frage, was der Reporter den Minenarbeitern von Nokia bestellen soll?  
.....
- 2) Wie viele Menschen sind laut UN-Bericht aus dem Jahr 2007 im Krieg im Ostkongo gestorben?  
.....
- 4) Was ist laut Oberst Didi das einzige Ziel des Krieges?  
.....
- 6) Wie alt ist Chance?  
.....
- 8) Wie lange blieb Chance bei seinem ersten Einsatz in der Mine?  
.....
- 10) Wie viel Kilogramm Erz trägt ein einzelner Träger?  
.....
- 12) Wem gehört die Mine? Wer kontrolliert sie?  
.....
- 14) Warum verlassen die Arbeiter die Mine nicht?  
.....
- 16) Wie hoch ist der Wert des Erzes, das in Bisie pro Jahr abgebaut wird?  
.....
- 18) Seit wann befasst sich Nokia mit der problematischen Situation im Ostkongo?  
.....
- 20) Welches Institut in Hannover bestimmt den Ursprung von Mineralien?  
.....
- 22) Was ist das Ziel von Nokia im globalen Wettbewerb?  
.....
- 24) Wer muss sich, laut dem Direktor der Abteilung für soziale Verantwortung, darum kümmern, dass Minerale, die Nokia kauft, sauber abgebaut werden?  
.....
- 25) Welche Antwort gibt Nokia auf die Frage, was der Reporter den Minenarbeitern von Nokia bestellen soll?  
.....

# Schuld, was ist das? – Definition

## Idee / Ziel

Die Teilnehmenden sollen ihre eigene Definition von Schuld formulieren. Ihnen soll keine fertige Definition vorgegeben werden.

## Zeit

25 Minuten

## Vorbereitung / Material

Je Gruppe ein DIN-A3-Blatt mit der (kleinen) Beschriftung: „Unsere Definition von Schuld lautet:“

## Ablauf

Es werden Kleingruppen gebildet.  
Nach 15 Minuten Gruppenarbeit kommen die Teilnehmenden ins Plenum zurück und stellen ihre Definitionen vor. Diese werden aufgehängt und sollen gut sichtbar sein.

## Arbeitsanweisungen

### Eure Aufgabe

Bitte vervollständigt folgenden Satz:

*Unsere Definition  
von Schuld lautet: ...*

### Wichtig

Alle in der Gruppe sollen sich äußern. Ihr sollt gemeinsam ein Ergebnis finden, mit dem alle in der Gruppe zufrieden sind.

### Bearbeitung

Definitionen aus dem Internet (per Smartphone) sind hier nicht erwünscht.

### Wichtig

Am Ende schreibt Ihr euren Satz LESBAR auf ein Plakat. Lest euch den Satz noch einmal laut vor. Ist er verständlich?

Bereitet euch darauf vor, diesen in der Gesamtgruppe vorzustellen und zu erklären. Wenn ihr etwas über eure Diskussion beitragen wollt, Ergänzungen, Erklärungen oder Fragen habt, könnt ihr sie in der Gesamtgruppe einbringen.

# Rollenspiel-Diskussion: deine Schuld

12

## Idee / Ziel

In den sich wiederholenden Anspielen wird die Frage nach der Schuld eines jeden Einzelnen gestellt.

Die Anspiele sind bewusst drastisch gehalten. Das gespielte Erschießen eines Teilnehmenden vor der Gruppe ist eine ungewohnte und häufig tabuisierte Handlung (vgl. Einleitung!). Die Erfahrung mit 12-14-jährigen Jugendlichen zeigt jedoch, dass die Abstraktion der Handlung als Spiel gelingt. Wichtig ist dabei, dass die Frage nach der Schuld von den Teilnehmenden selbst behandelt und beantwortet wird.

## Zeit

20 – 30 Minuten

## Vorbereitung / Material

Spielzeugpistole  
Eine Moderationskarte  
Drei blaue Klebepunkte (Rohstoff aus dem Planspiel)  
Spielgeldscheine (in der Stückelung 2 × 20, 2 × 50, 2 × 100, 2 × 200)

## Ablauf

Die Teilnehmenden sollen die Spielszenen vor der Gruppe vorspielen und anschließend darüber diskutieren. Die Kernaussagen der Diskussion können auf einer Tafel (o. ä.) festgehalten werden.

## Arbeitsanweisungen

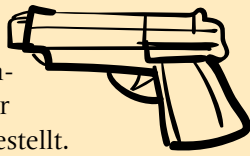
### Einleitung

„Vergesst für den Augenblick einmal, was wir bislang gemacht haben. Wir werden auf das Thema Handy später zurückkommen.“

In der nächsten Einheit geht es eher um abstrakte Probleme.

Für abstrakte Probleme braucht man abstrakte Lösungen und die wollen wir gemeinsam suchen.“

(Achtung: Der Lesbarkeit halber nutzen wir im Folgenden die weibliche Form – Teilnehmerin bzw. Spielerin. Es sollen Menschen beiderlei Geschlechts an den Spielszenen teilnehmen).



## Spielszene 1.1

Die Spielleitung bittet zwei Teilnehmerinnen nach vorne. Eine erhält die Spielzeugpistole.

Die Spielerin mit der Spielzeugpistole wird nun aufgefordert, die andere Spielerin zu erschießen.

### Diskussion mit der Gruppe:

Wer trägt Schuld am Tod der Spielerin?

## Spielszene 1.2

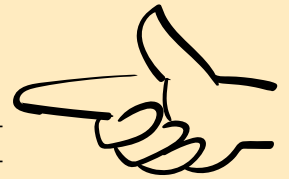
Eine weitere Teilnehmerin wird nach vorne gebeten. Sie wird aufgefordert, ihre Hand zu einer Waffe zu formen.

Nun werden beide Spielerinnen mit Spielzeugpistolen aufgefordert, die verbleibende Spielerin zu erschießen.

### Diskussion mit der Gruppe:

Wer trägt Schuld am Tod der Spielerin?

Ist diese Schuld kleiner als die der einzelnen Spielerin?



## Spielszene 1.3

Alle Teilnehmerinnen (bis auf das Opfer aus Szene 1 und 2) werden aufgefordert, ihre Hände zu Spielzeugpistolen zu formen.

Auf ein Zeichen hin sollen nun alle die verbleibende Spielerin erschießen.

### Diskussion mit der Gruppe:

Wer trägt Schuld am Tod der Spielerin?

Ist diese Schuld kleiner als die der einzelnen (Szene 1.1) oder der zwei Spielerinnen (Szene 1.2)?

### Abschlussfrage Szene 1:

Macht es einen Unterschied, ob einer, zwei oder dreihundert schießen?

Alle setzen sich.

## Spielszene 2.1

Die Spielzeugpistole wird in den Raum gelegt.

Zwei Teilnehmerinnen werden nach vorne gebeten.

Spielerin A erhält eine Moderationskarte mit dem Hinweis, dass sie diese nicht abgeben soll.

Nun wird Spielerin B aufgefordert, die Moderationskarte von Spielerin A für die Spielleitung zu holen.

(Tod der Teilnehmerin eingeschlossen.)

### Diskussion mit der Gruppe:

War das gerecht? Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation?

## Spielszene 2.2

Spielerin A erhält erneut die Moderationskarte. Nun wird Spielerin B aufgefordert, jemanden zu suchen (Spielerin C), der für sie die Moderationskarte holt, um sie dann selbst der Spielleitung zu geben.

### Diskussion mit der Gruppe:

Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation?

## Spielszene 2.3

Spielerin A erhält erneut die Moderationskarte. Nun wird Spielerin B aufgefordert, eine Teilnehmerin zu suchen (Spielerin C), die ihrerseits wieder jemanden suchen soll (Spielerin D), der für sie die Moderationskarte holt, um sie dann die Kette zurück bis zur Spielleitung zu geben. Die Spielleitung dreht sich solange um und sieht nicht, was passiert.

### Diskussion mit der Gruppe:

Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation? Die Spielleitung hat keinen Einfluss darauf, wer in der Kette beteiligt ist. Wie ist die Rolle der Spielleitung zu bewerten?

### Abschlussfrage Szene 2:

Macht es einen Unterschied, wie lang die Kette der Spielerinnen ist?

Alle setzen sich.

## Spielszene 3.1

Die Spielleitung legt die Spielzeugpistole in die Mitte des Raumes.

Zwei Teilnehmerinnen werden nach vorne gebeten. Spielerin A erhält eine Moderationskarte mit dem Hinweis, dass sie diese Karte verkaufen darf. Sie hat ein Jahr gearbeitet, um diese Karte zu besitzen. Sie braucht für sich und ihre Familie 400 Geldeinheiten zum Leben.

Spielerin B erhält 300 Geldeinheiten und wird gebeten, dafür eine Moderationskarte von Spielerin A zu besorgen.

(Weiterführende Diskussion mit Spielleitung möglich. Tod der Spielerin eingeschlossen.)

### Diskussion mit der Gruppe:

Was war hier gerecht bzw. ungerecht? Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation?

## Spielszene 3.2

Spielerin A erhält erneut die Moderationskarte.

Eine weitere Teilnehmerin (C) wird nach vorne gebeten.

Spielerin B und C werden gefragt, für wie viel Geld sie jeweils die Karte besorgen können. Wer den geringeren Betrag nennt, bekommt das Geld und besorgt die Karte für die Spielleitung.

### Diskussion mit der Gruppe:

Was war hier gerecht bzw. ungerecht? Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation?

Spielerin B darf sich setzen, Spielerin C bleibt für die letzte Szene.

## Spielszene 3.3

Auf die rote Karte werden drei blaue Klebepunkte geklebt (Rohstoff aus dem Planspiel).

Spielerin A erhält erneut die Moderationskarte. Sie erhält zudem den Hinweis, dass sie die Karte auch für weniger als 400 Geldeinheiten abgeben darf. Dann müssen aber ihre Kinder für ihren Unterhalt selbst arbeiten und gehen nicht mehr zur Schule.

Spielerin C erhält nun 200 Geldeinheiten. Sie wird aufgefordert, die Karte für die Spielleitung zu holen.

### Diskussion mit der Gruppe:

Was war hier gerecht bzw. ungerecht? Wer trägt Schuld am Ausgang der Situation?

### Abschlussdiskussion

Muss ich selbst an einer Tat beteiligt sein, um Schuld an einer Tat zu haben?

Habe ich auch Schuld, wenn ich der Nutznießer einer Tat bin?

Gibt es eine Minimalschuld, wenn zum Beispiel 30.000 Menschen einen anderen töten oder seinen Tod in Kauf nehmen?

# Handlungsoptionen

14

## Idee/Ziel

In der Handyproduktion gibt es gravierende Probleme. Der Kauf eines Handys finanziert immer auch dessen Herstellung. Zwischen dem Wunsch, ein Handy zu besitzen, und der gleichzeitigen Ablehnung der Herstellungsbedingungen entsteht ein Dilemma. In dieser Einheit sollen die Teilnehmenden für sich konkrete Handlungsoptionen erarbeiten.

## Zeit

50 – 60 Minuten

## Vorbereitung/ Material

Es wird ein großes Koordinatensystem benötigt (z. B. mit Kreppklebeband auf dem Boden). Die Achsenbeschriftungen lauten: „realistisch“, „unrealistisch“, „löst das Problem“ und „verschärft das Problem“.

Die Übungshandlungen, die weiterführenden und Handlungsoptionen werden auf Karten übertragen.

## Ablauf

Das Koordinatensystem wird vorgestellt. Anschließend werden die vier Übungshandlungsoptionen durch die Teilnehmenden in das Koordinatensystem einsortiert.

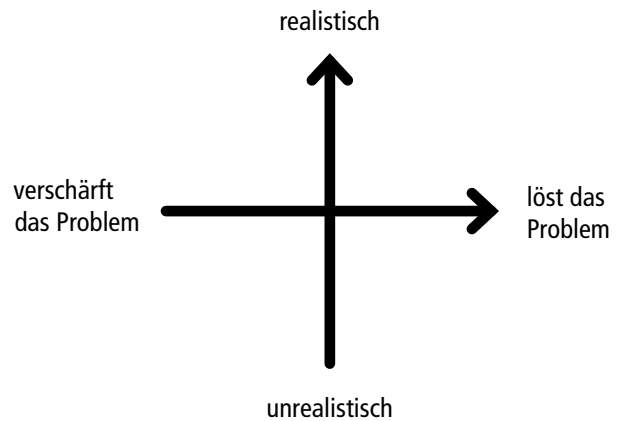
Es folgt eine Gruppenarbeitsphase von 15 bis 20 Minuten, in der die Teilnehmenden Handlungsoptionen entwickeln.

Für je zwei Personen in einer Gruppe soll je eine Handlungsoption entwickelt werden (2er-Gruppe – 1 Option, 3er/4er-Gruppe – zwei Optionen, 5er/6er-Gruppe – drei Optionen usw.).

Nach der Rückkehr ins Plenum werden die Handlungsoptionen durch die Gruppe in das Koordinatensystem eingeordnet. Dabei soll auch die Zuordnung der Handlungsoptionen untereinander stimmen.

Anschließend werden die weiterführenden Handlungsoptionen (sofern sie nicht von der Gruppe selbst genannt wurden) mit der Gruppe diskutiert und in das Koordinatensystem eingeordnet.

Abschließend werden dann die christlichen Handlungsoptionen mit der Gruppe diskutiert und ebenfalls in das Koordinatensystem einsortiert.



## Arbeitsanweisungen

Wenn es nun auch eure Verantwortung ist, unter welchen Bedingungen die Rohstoffe für eure Handys abgebaut werden, was könnt ihr tun, um dieses Problem zu lösen?

## Übungshandlung

Ich werde Bundeskanzlerin und erlasse ein Gesetz, das alle Firmen verpflichtet, ihre Zuliefererkette offenzulegen und die volle Verantwortung dafür zu tragen.

Ich kaufe mir ein gebrauchtes Fahrrad.

Vodafone NextPhone:  
Jedes Jahr das neueste Smartphone  
Schon nach 12 Monaten ein neues Top-Smartphone erhalten.  
Jetzt mit **doppeltem Datenvolumen:**  
2 GB LTE-Highspeed statt 1 GB.

Ich telefoniere nie wieder.

15

## Weiterführende Handlungsoptionen:

**Kauf ein Handy und nutze es.**

Wer sein Handy kauft (also nicht für 1 Euro beim Vertragsabschluss dazubekommt), entscheidet selbst, wie lange es genutzt wird.

**Kauf ein korrektes Handy.**

Mit dem Fairphone ist erstmals ein Telefon auf dem Markt, bei dem sich der Hersteller für die gesamte Zuliefererkette verantwortlich fühlt.

**Recycle dein Handy.**

Mit dem Handyrecycling werden wertvolle Rohstoffe geschont. Je mehr Rohstoffe wiederverwendet werden, desto besser für unsere Umwelt und uns Menschen.

**Beteilige dich.**

Es gibt Kampagnen, die sich für faire Bedingungen bei der Handyproduktion einsetzen. Zum Teil brauchen sie Unterschriften o. ä. Mach mit!

**Informiere dich.**

Nur wer weiß, woher sein Handy kommt, kann etwas dazu sagen. Informiere dich, informiere auch andere.

**Kauf ein gebrauchtes Handy.**

Ein gebrauchtes Handy braucht keine neuen Rohstoffe. Je länger ein Handy genutzt wird, desto sinnvoller war der Rohstoffeinsatz.

**Frag nach.**

Die NACHFRAGE nach korrekten Handys muss erhöht werden. NACHFRAGE kommt von „nachfragen“!

## Christliche Handlungsoptionen

### Hinweise

Es ist für die anleitende Person wichtig, sich über diese Handlungsoptionen im Klaren zu sein. Wenn sich die Gruppenleitung nicht vorstellen kann, dass Beten ein die Wirklichkeit verändernder Vorgang ist, kann diese Einheit schwierig werden.

**Für bessere Bedingungen beten.**

Im Gebet bringen Menschen weltweit die ihnen wichtigen Anliegen vor Gott.

**Um Vergebung bitten.**

Vergebung heißt nicht, dass die Schuld vergessen wird. Gott um Vergebung zu bitten, macht unsere Einsicht in unsere Schuld deutlich.

# Abschlussgottesdienst

16

## Zeit

45 Minuten + ggf. 20 Minuten Vorbereitung

Im Folgenden werden zwei Liturgien vorgestellt. Beide Liturgien orientieren sich an folgendem Gerüst:

## I. Eröffnung / Votum

### Kyrie

**II. Erkennen** – In der Welt geschehen Dinge, die so nicht gewollt sind und schuldhaft Verstrickungen bedeuten.

**III. Bekennen** – Das eigene Handeln ist Teil dieser schuldhaften Verstrickungen. Vor Gott erkenne ich meine Schuld und bitte um Vergebung.

### Vaterunser

## IV. Schriftlesung

### Gloria

**V. Lossprechung** – Deine Schuld sieht Gott nicht an. Du bist als Mensch wichtig.

## VI. Fürbitte

## VII. Segen

Für den Gottesdienst „Erhöre mein Gebet“ finden sich am Ende zwei kreative Einheiten, die an den gekennzeichneten Stellen in die Liturgie eingebaut werden können.

## a) Gottesdienst „Erhöre mein Gebet“ –

### Vorbereitung

#### Idee

Durch drei Gebete fassen die Teilnehmenden im Gottesdienst ihre Erkenntnisse des Programms zusammen. Diese Gebete werden in Gruppen vorbereitet.

#### Vorbereitung / Material

Es werden Arbeitsblätter vorbereitet: Die Blätter enthalten die jeweils angegebenen Satzanfänge und bieten den Konfirmandinnen und Konfirmanden die Möglichkeit, eigene Worte darauf zu schreiben.

#### Gruppe 1

Erkenntnisgebet:

„Guter Gott,  
ich habe gehört, dass ...  
Ich bin davon betroffen, weil ...“

#### Gruppe 2 (Beichtgebet EG 850)

Schuldbekennnis:

„Vater im Himmel,  
du weißt, was mein Gewissen belastet

...

Es tut mir leid.

Verzeih mir und hilf mir,  
Schaden nach Kräften wiedergutzumachen  
und mich zu bessern.“

#### Gruppe 3

Fürbittengebet:

„Gott, wir bitten dich für ...“

#### Ablauf

Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wird gebeten, ein Gebet vorzubereiten. Jedes Gebet soll aus so vielen Sätzen bestehen, wie die Gruppe Teilnehmende hat. Die Satzanfänge werden ausgegeben (Arbeitsblätter). Die Gruppen sollen ihre Sätze miteinander absprechen und sich einigen, wer diese in der Andacht vorliest.



## a) Gottesdienst „Erhöre mein Gebet“

### I. Votum

#### Leitung

Wir wollen Gottesdienst feiern. In diesem Gottesdienst wollen wir all das, was uns in diesem Programm beschäftigt hat, in Worte fassen und vor Gott bringen. In Gottes Namen feiern wir Gottesdienst.

Wir wollen Gottesdienst feiern. Wir sind Menschen und unser Leben ist unvollkommen, wir machen Fehler. Gott selbst ist zu uns gekommen und Mensch geworden, er ist bei uns in Jesus Christus. In Jesu Namen feiern wir Gottesdienst.

Wir wollen Gottesdienst feiern. In unserer globalen und vernetzten Welt müssen wir unsere eigenen Grenzen erkennen. Gottes Geist kennt diese Grenzen nicht. Er ist bei allen Menschen, zu jeder Zeit. Im Namen des Heiligen Geistes feiern wir Gottesdienst.

Amen

#### Lied

##### Alle

Meine engen Grenzen – Strophe 1 (2×)

### II. Erkennen

#### Leitung

Wir bringen im Gebet unsere Gedanken und Erkenntnisse, die wir im Laufe des Programms gesammelt haben, vor Gott. Dies tun wir, indem wir die Gebetssätze hören und nach jedem Satz mit dem Kyrie antworten.

#### Erkenntnisgebet

**Teilnehmende** im Wechsel mit dem Taizé-Kyrie (EG 178.12)

Ich habe gehört, dass ...

Ich bin davon betroffen, weil ...

##### Alle

Amen

#### Leitung

Wenn wir geboren werden, sind wir rein, keine Entscheidung belastet unser Gewissen. Doch schnell werden wir älter. Wir treffen Entscheidungen, gute und schlechte. Wir leben mit den Konsequenzen, mit den Erfolgen und den Misserfolgen. Bald sind wir keine unbeschriebenen Blätter mehr, uns liegt allen etwas auf der Seele.

Unser Leben macht uns einzigartig. Wir werden Menschen durch unsere Entscheidungen.

#### Lied

##### Alle

Meine engen Grenzen – Strophe 2 (2×)



### Teil I

### III. Bekennen Schuldbekennnis

#### Leitung

Wir bringen das, was unser Gewissen belastet, vor Gott. Dazu hören wir die Gebetssätze.

#### Teilnehmende

„Vater im Himmel,  
du weißt, was mein Gewissen belastet.

...

Es tut mir leid.

Verzeih mir und hilf mir,

Schaden nach Kräften wiedergutzumachen  
und mich zu bessern.“

#### Alle

Amen

#### Lied

##### Alle

Meine engen Grenzen – Strophe 3 (2×)



### Teil I

#### Leitung

Jeder steht sich selbst am nächsten. Wir wissen um unsere Verfehlungen und unsere Schuld.

#### Leitung

Jede/r hat Schuld auf sich geladen, sie klebt an unseren Händen. Wir werden sie nicht los. Sie ist uns täglich zum Greifen nahe.

Lasst uns Gott anrufen und um Vergebung bitten mit den Worten, die Jesus uns gelehrt hat:

#### Alle

Vaterunser

### IV. Erzählung von Gottes Güte

#### Leitung

Gott sieht uns und in unsere Herzen. Ob wir unschuldig oder schuldig, ob wir Täter oder Opfer sind, Gott nimmt uns an.

Gott fordert uns auf, ihm zu folgen. Gott sagt uns, was wir tun sollen. Gott will uns in unseren Leben nicht in die Irre laufen lassen.

Hört, was Jesus zu der Sünderin sagt:

*Johannes 8,1–11 vorlesen:*

Die Schriftgelehrten und Pharisäer brachten eine Frau, beim Ehebruch ergriffen, und stellten sie in die Mitte und sprachen zu Jesus: „Meister, diese Frau ist auf frischer Tat beim Ehebruch ergriffen worden. Mose aber hat uns im Gesetz geboten, solche Frauen zu steinigen. Was sagst du?“



## a) Gottesdienst „Erhöre mein Gebet“

18

→ Das sagten sie aber, ihn zu versuchen, damit sie ihn verklagen könnten. Aber Jesus bückte sich und schrieb mit dem Finger auf die Erde. Als sie nun fortfuhren, ihn zu fragen, richtete er sich auf und sprach zu ihnen: „Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein auf sie.“

Und er bückte sich wieder und schrieb auf die Erde. Als sie aber das hörten, gingen sie weg, einer nach dem andern, die Ältesten zuerst; und Jesus blieb allein mit der Frau, die in der Mitte stand.

Jesus aber richtete sich auf und fragte sie: „Wo sind sie, Frau? Hat dich niemand verdammt?“

Sie antwortete: „Niemand, Herr.“ Und Jesus sprach: „So verdamme ich dich auch nicht; geh hin und sündige hinfort nicht mehr.“

### Lied

#### Alle

Meine engen Grenzen – Strophe 4 (2x)

### V. Vergebung

#### Leitung

Wir haben unseren Weg erkannt und uns Gott geöffnet. Gott nimmt uns an.

Gott verurteilt uns nicht und Gott richtet uns nicht.

Doch unser Weg ist steinig. Wir stehen im Leben und können nicht anders, als Fehler zu begehen. Nur durch Gottes Gnade sind wir angenommen, nicht durch unser Tun.

### Zusage der Vergebung

#### Leitung

Jesus Christus spricht:  
„Dir sind deine Sünden vergeben.“  
(EG, Seite 1290/841)

Ich stehe vor euch als Mensch unter Menschen. Doch seid gewiss, dass die Vergebung, die ich euch zuspreche, Gottes Vergebung ist:

In der Vollmacht, die der Herr seiner Kirche gegeben hat, spreche ich euch los: Euch sind eure Sünden vergeben. Im Namen Gottes des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes. (+)

Teil II



Teil II



### Lied

#### Alle

Laudate omnes gentes (EG, Seite 179 oder 181.6)

### VI. Fürbitten Gebet

#### Leitung

Am Ende jedes Gottesdienstes richtet sich der Blick weg von dem, was war, auf das, was kommen wird. Wir bitten für etwas. Dieses Gebet heißt Fürbitte. Wir wollen Fürbitte halten:

#### Teilnehmende

„Gott, wir bitten dich für ...“

#### Leitung

Amen.

Teil III



### VII. Segen

#### Leitung

Und so segne dich Gott.

Gott segne deine Schritte durch dein Leben.

Gott sei bei dir in allem, was du tust.

Gott halte dich wach und aufmerksam.

Gott sei dein Weg zu dir selbst.

Amen.

### Quellen

Gebete:

Schuldbekennnis, EG1 Nr. 850 – EG2 Nr. 802

Zusage der Vergebung, EG1 Nr. 841 – EG2 Nr. 793

Lieder:

Meine engen Grenzen, EG1 Nr. 600/EG2 Nr. 584

EG1 – Regionalteil EkvW, EKIR, LL, ERK

EG2 – Regionalteil EKHN, EKKW

## b) Gottesdienst: Herr, deine Gnade fällt auf mein Leben

L: Leitung/ M: Männer/ F: Frauen / A: Alle / G: Gemeinde

### I. Eröffnung

- L: Als alles wüst und leer war, war Gott da.  
 M: Als Bäume und Pflanzen wuchsen und Tiere auf die Erde kamen, war Gott da.  
 F: Als die Menschen anfangen, die Welt zu beherrschen, war Gott da.  
 M: Als wir noch klein waren im Mutterleib, war Gott da.  
 F: Bei unserer Geburt und unseren ersten Schritten war Gott da.  
 A: Gott hat uns zugesagt, bei uns zu sein, Gott ist da.  
 L: Und so feiern wir diesen Gottesdienst im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes.  
 A: Amen.

### II. Erkenntnis

- L: Am Anfang schuf Gott den Himmel und die Erde.  
 G: Er balancierte die Welt aus, achtete auf die Kleinigkeiten und die großen Zusammenhänge.  
 L: Nun herrschen die Menschen über die Erde.  
 G: Und die Menschen haben die Balance verloren. Kleinigkeiten scheinen wichtiger als Zusammenhänge.  
 L: Im Ostkongo herrscht Krieg. Ein Krieg, der Millionen von Menschen tötet.  
 G: Ein Krieg, in dem Männer und Frauen sterben, in dem Mädchen und Jungen mit tagtäglichem Gewalt aufwachsen und sie erleiden.  
 L: Im Ostkongo gibt es Coltan. Es wird aus Minen gegraben, in denen täglich Menschen sterben.  
 G: In dunklen, tiefen Löchern im Boden verschwinden sie und niemand weiß, wie viele sterben.  
 L: In unseren Handys steckt Coltan. Die Kette der Lieferanten ist lang.  
 G: Keiner will wissen, woher das Coltan kommt. Keiner fragt nach. Keiner schaut hin.  
 L: Es gibt Zusammenhänge in dieser Welt. Keiner will sie wissen.  
 G: Ein Krieg braucht Geld. Keiner fragt nach, woher das Geld kommt. Wir bezahlen kein Geld für den Krieg. Wir kaufen nur Handys.  
 L: Auch wenn wir Menschen nicht hinschauen, nicht nachfragen oder es nicht wissen wollen,  
 A: Gott schaut hin.  
 A: Gott fragt nach.  
 A: Gott weiß es.

### III. Bekenntnis

- L: Gott, du bist Mensch geworden und zu uns gekommen und hast uns gelehrt, zu dir zu beten. So bitten wir:  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 M: Wenn wir uns in unserem Leben alle Wünsche erfüllen und uns alles kaufen, was wir kaufen wollen.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 F: Wenn wir stolz auf unser neues Handy sind, weil es cool und angesagt ist.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 M: Wenn wir nicht hinschauen, wenn wir nicht wissen wollen, welche Konsequenzen unsere Entscheidungen haben.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 F: Wenn wir in unserer Welt keinen Krieg kennen und uns nicht vorstellen können zu hungern.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 M: Wenn wir Zugang zu so vielen Informationen haben und sie einfach nicht wissen wollen, weil sie unbequem sind.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 F: Wenn unser Geld, das wir für Handys bezahlen, im Ostkongo einen Krieg finanziert.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 L: Unsere Entscheidungen haben Auswirkungen auf Menschen, die wir nicht sehen.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 L: Wir sind schuldig geworden.  
 A: Und vergib uns unsere Schuld.  
 A: Unser Gott, wir bitten dich, sei bei uns, lass uns nicht allein.  
 Unser Gott, wir bitten dich, verurteile uns nicht, lass uns nicht allein.  
 Unser Gott, wir bitten dich, verstoße uns nicht, lass uns nicht allein.  
 L: Unser Gott wir bitten dich:  
 A: Vater unser im Himmel.  
 Geheiligt werde dein Name.  
 Dein Reich komme.  
 Dein Wille geschehe,  
 wie im Himmel, so auf Erden.  
 Unser tägliches Brot gib uns heute.  
 Und vergib uns unsere Schuld,  
 wie auch wir vergeben unsern Schuldigern.  
 Und führe uns nicht in Versuchung,  
 sondern erlöse uns von dem Bösen.  
 Denn dein ist das Reich  
 und die Kraft und die Herrlichkeit  
 in Ewigkeit.  
 Amen.



## b) Gottesdienst: Herr, deine Gnade fällt auf mein Leben

### → IV. Erzählung von Gottes Güte

Schriftlesung I: Johannes 8,1–11 (Luther 1984)

- L: Die Schriftgelehrten und Pharisäer brachten eine Frau, beim Ehebruch ergriffen, und stellten sie in die Mitte und sprachen zu Jesus: „Meister, diese Frau ist auf frischer Tat beim Ehebruch ergriffen worden. Mose aber hat uns im Gesetz geboten, solche Frauen zu steinigen. Was sagst du?“  
Das sagten sie aber, ihn zu versuchen, damit sie ihn verklagen könnten. Aber Jesus bückte sich und schrieb mit dem Finger auf die Erde. Als sie nun fortfuhren, ihn zu fragen, richtete er sich auf und sprach zu ihnen: „Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein auf sie.“  
Und er bückte sich wieder und schrieb auf die Erde. Als sie aber das hörten, gingen sie weg, einer nach dem andern, die Ältesten zuerst; und Jesus blieb allein mit der Frau, die in der Mitte stand.  
Jesus aber richtete sich auf und fragte sie: „Wo sind sie, Frau? Hat dich niemand verdammt?“ Sie antwortete: „Niemand, Herr.“  
A: Und Jesus sprach: „So verdamme ich dich auch nicht; geh hin und sündige hinfort nicht mehr.“

#### *Schriftlesung II: Psalm 34 (nach Jörg Zink)*

- M: Der Herr ist nahe bei denen,  
die an sich selbst verzweifeln.  
F: Er hilft denen,  
die unter ihrer Schuld zerbrechen,  
M: wie ein Lasttier stürzt,  
dem die Lasten zu schwer sind –  
F: und nimmt ihre Schuld von ihrem Herzen.  
M: Es mag vielerlei Leiden geben für die,  
die sich um Gottes Willen mühen,  
F: aber keine Not, in der sie alleine sind.  
Der Herr gibt der Seele seiner Knechte Freiheit.  
A: Wer sich ihm anvertraut,  
dem gibt er aus aller Schuld einen befreienden  
Anfang.

### V. Vergebung

#### *Lossprechung*

- L: Gott sei dir gnädig und stärke deinen Glauben!  
L: Du sollst gewiss sein, dass die Vergebung, die ich zuspreche, Gottes Vergebung ist.  
L: In der Vollmacht, die der Herr seiner Kirche gegeben hat, spreche ich dich los: Dir sind deine Sünden vergeben. Im Namen Gottes des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes. (+)  
A: Amen

### *Gloria*

Lied: Mercy is falling  
Herr, deine Gnade, sie fällt auf mein Leben,  
so wie der Regen im Frühling fällt.  
Herr, deine Gnade, sie fließt und durchdringt mich ganz.

Heyoh, du schenkst mir Gnade.  
Heyoh, und Barmherzigkeit,  
Heyoh, ich will tanzen, Herr, vor dir.

### VI. Fürbitte

- L: Wir leben in einer Welt, die zu komplex ist, um sie zu verstehen. Unsere Möglichkeiten sind begrenzt.  
G: Wenn wir an Grenzen stoßen, zeige du uns Wege, um weiterzugehen.  
L: Wir leben in einer Welt voll Leid, Krieg und Elend.  
G: Wenn wir verzweifeln, zeige uns die Hoffnung, die in uns Menschen liegt.  
L: Wir leben in einer Welt, in der Geld und Macht wichtiger sind als Liebe und Glaube.  
G: Wenn wir mutlos sind, zeige uns unsere Stärke, die in dir liegt.  
  
L: Unsere Welt ist ungerecht, Gott. Sie zerfällt.  
G: Halte du uns dazu an, zu versöhnen.  
L: Unsere Wirtschaft kennt Gewinner und Verlierer. Wir leben bei den Gewinnern.  
G: Halte du uns dazu an, den Ausgleich zu suchen.  
L: Unsere Lebensweise ist nicht gerecht. Wir treffen Entscheidungen in der Hoffnung, das Rechte zu tun.  
G: Halte du uns dazu an, deinem Weg zu folgen.  
A: Amen

### VII. Segen

L: Und der Friede Gottes, der höher ist als unsre Vernunft, der halte euren Verstand wach und eure Hoffnung groß und stärke eure Liebe. Amen

**Kreative Einheit „Handabdrücke“****Material**

weißes Tuch (Bettlaken o. ä.)  
Wassereimer, Waschlappen und  
Handtücher  
große Teller (Pappteller)  
Abdeckmaterial (alte Zeitungen)  
Farbe

**Vorbereitung**

Das weiße Tuch liegt ausgebreitet an einer zentralen Stelle, z. B. in der Mitte eines Stuhlkreises oder vor dem Altar.

Die Teller mit Farbe füllen und neben dem Tuch vorbereiten, Eimer mit Wasser bereitstellen.

**Ablauf****Teil I nach „Meine engen Grenzen“****Leitung**

Gemeinsam wollen wir nun dieses Tuch gestalten. Jede/r ist eingeladen, ihren/seinen Abdruck zu hinterlassen.

Ich stelle Farbe bereit. Wenn ihr euren Abdruck hinterlassen habt, bleibt Farbe an den Händen zurück. Seid bitte vorsichtig, dass ihr euch selbst und die Stühle nicht vollschmiert.

**Bitte helft euch gegenseitig.**

Während wir das Tuch gestalten, bitte ich euch, ruhig zu sein.

**Gestaltung des Tuches**

Die Hände werden in die Farbe getaucht, sodass die Handflächen farbig sind. Anschließend wird der Handabdruck auf dem Tuch hinterlassen.

Weiter im Ablauf mit „Bekennen/Schuldbekennnis“.

**Teil II nach „Zusage der Vergebung“**

Eimer mit Wasser, Handtücher bereitlegen.

**Leitung**

Gott vergibt uns, wir werden wieder „rein“. Als Symbol dafür werden wir jetzt die Farbe von den Händen abwaschen. Währenddessen singen wir „Laudate omnes gentes“.

Hände waschen, dabei wieder „Laudate omnes gentes“.

Weiter mit Fürbittengebet.

**Teil III nach Fürbittengebet****Leitung**

Nehmt nun das Tuch gemeinsam auf und haltet es zwischen euch gespannt.

Alle nehmen das Tuch auf.

**Segen****Farbwahl für den Gottesdienst:**

Die für die Handabdrücke genutzte Farbe symbolisiert die „Schuld an den Händen“. Die Farbe bleibt einige Zeit an den Händen. Dadurch entsteht ein starkes Bild.

**Rote Farbe** ist von der Signalwirkung am kräftigsten, steht sie doch für Gefahr, Warnung und Stopp. Es kann jedoch die Assoziation zu Blut an den Händen aufkommen. Diese Assoziation ist nicht falsch, kann aber einen Reflexionsbedarf nach sich ziehen. Sollte der Gottesdienst am Ende des Programms stehen und keine Möglichkeit der Reflexion bleiben, ist Rot eher schwierig.

**Rostbraun/Orangebraun/Ockerrot** erinnert stark an die Bilder der Minenarbeiter im Ostkongo. Dadurch wird der Film in seiner Bildsprache aufgenommen. Diese Konnotation muss jedoch deutlich hervorgehoben werden, zum Beispiel mit einem ausgedruckten Bild aus dem Film, das in der Mitte des Tuches liegt.

**Schwarze Farbe** ist auf einem weißen Tuch am kontrastreichsten. Sie steht für Trauer und Tod. Andere Farben sind neutraler.

Grundsätzlich sollte nur wasserlösliche Farbe gewählt werden. Es kann im Laufe des Gottesdienstes trotz großen Bemühens nicht ausgeschlossen werden, dass die Farbe auch auf Kleidung oder Stühlen landet. Hier sollte sie leicht zu entfernen sein.

## Kreative Einheit „Steine“



### Material

Steine, etwa faustgroß (entsprechend der Zahl der Teilnehmenden). Pflastersteine sind gut geeignet.

### Vorbereitung

Die Steine liegen auf einem Haufen an einer zentralen Stelle, z. B. in der Mitte eines Stuhlkreises oder vor dem Altar.



### Teil I nach „Meine engen Grenzen – Strophe 2“

### Leitung

Wir bringen vor Gott, was unser Gewissen belastet. Wir lesen einen Satz, dann gehen der Leser/die Leserin und einige weitere Teilnehmende nach vorne und nehmen sich einen Stein, dann wird wieder ein Satz gelesen – bis alle Sätze gelesen wurden und jede/r einen Stein in den Händen hält. Bitte haltet euren Stein während des weiteren Ablaufes in euren Händen.

*Weiter mit Schuldbekennntnis*



### Teil II: Nach „Zusage der Vergebung“, vor „Laudate omnes gentes“

### Leitung

*Hände waschen, dabei wieder „Laudate omnes gentes“.  
Weiter mit Fürbittengebet.*

*Steine fallen lassen*

Lasst uns Gott für seine Gnade loben!

*Weiter mit „Laudate omnes gentes“*

# Und vergib uns unsere Schuld

Planspiel zum Konfirmandenmaterial







# Grundsätzliches

Die Spielregeln beziehen sich auf die ideale Spieleranzahl von 24 Spielern. Änderungen, die sich aus Schwankungen ergeben, müssen durch die Spielleitung eingepflegt werden.

Die Sprache in dieser Anleitung ist leider nicht gendergerecht. Die Einführung von Doppelformen hätte die Lesbarkeit an vielen Stellen beeinträchtigt. Wir bitten um Nachsicht, dass wir daher die gängigen Formen gewählt haben. Jede Rolle im Spiel darf und sollte allen Mitspielenden offenstehen.

## Material

Spielgeld (in Stückelung 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100)  
 Klebepunkte in drei Farben  
 Handyvorlagen  
 Stifte  
 Scheren  
 Klebstoff  
 Einweghandschuhe  
 Spielphasenanzeiger  
 ggf. Abtrennleinen  
 acht Tische  
 viele Stühle

## Aufbau

Der Gesamtaufbau folgt der Skizze.  
 Die Minen bestehen aus zwei Tischen, unter denen die Spieler hindurchkrabbeln.  
 In der Abbauzone werden je zwei Stuhlstapel gebildet. Dabei wird auf jeden Stuhl eine festgelegte Anzahl von Rohstoffen gelegt.

Stuhl	Anzahl Rohstoff	Summe Rohstoff
1	1	1
2	1	2
3	1	3
4	2	5
5	2	7
6	2	9
7	3	12
8	3	15
9	3	18
10	4	22
11	4	26
12	4	30

Die Apfel AG bekommt das Spielgeld in großen Scheinen (20, 50, 100) sowie Stift und Papier für eventuelle Kredite.

Der Gopal Market erhält die Einweghandschuhe, die Handyvorlagen sowie Klebepunkte (gelb). Der Global Market erhält außerdem das Spielgeld in kleinen Scheinen (1, 2, 5, 10).

Die Fabriken bekommen Scheren und Klebstoff (Prittstifte) sowie Kugelschreiber.

Leiharbeiter und Fabrikarbeiter erhalten je fünf Klebepunkte (grün), diese werden auf den Handrücken der linken Hand geklebt.

# Spielleitung

Die Spielleitung sichert den Ablauf des Spiels. Sie ist dafür zuständig, aufkommende Fragen im laufenden Spiel zu klären und die Spielregeln zu überwachen.

Die Spielleitung erklärt den Teilnehmenden den Aufbau des Raumes und die einzelnen Materialien. Die einzelnen Rollen werden kurz vorgestellt, sodass alle über das Setting des Spiels Bescheid wissen. Die Spielleitung teilt den Teilnehmenden die einzelnen Rollen zu.

26

	Personen <i>minimal</i>	Personen Idealplan	Personen <i>maximal</i>
Gruppengröße gesamt	17	24	31
Apfel AG	1	1	2
Global Market	1	1	2
Fuchs-Com	1	2	3
Fabrikchef	2	2	2
Fabrikarbeiter	6	8	8
Minenchef	2	2	2
Leiharbeiter	4	8	12
Handyzahl	30	40	50

Nun erhalten die Teilnehmenden ihre Rollenkarten und sprechen darüber kurz in ihrer Kleingruppe. Zur Erarbeitung der eigenen Rolle sind folgende Fragen hilfreich:

1. **Welche Aufgabe hast du/hat deine Gruppe beim Produktionsweg eines Handys?**
2. **Welche Hauptinteressen hast du?**
3. **Welche Veränderungsmöglichkeiten lässt die Rolle zu?**
4. **Welche Macht und Machtmittel hast du/hat deine Gruppe?**
5. **Mit wem arbeitet deine Gruppe zusammen und wer sind eure Gegner?**

Die Spielleitung erklärt nun den Ablauf des Spieles:

Die Apfel AG möchte ein neues Handy am Markt einführen. Dazu hat sie der Fuchs-Com den Auftrag für 40 000 Handys erteilt. Die Fuchs-Com soll diese produzieren. Dabei wird die Apfel AG nach je 8 000 Handys kurz Bescheid geben, damit alle wissen, was noch von ihnen erwartet wird. Die Preise für die Handys sind nur für die erste Marge von 8 000 Handys vertraglich festgelegt.

Die Spielleitung klärt offene Fragen.

# Ablauf

## Grundsätzliche Handyherstellung

Zunächst wird in den Minen ein Rohstoff gefördert. Dazu muss der Minenchef einen Leiharbeiter durch die Mine schicken. Der geförderte Rohstoff wird durch den Minenchef an die Fuchs-Com verkauft.

Die Fuchs-Com liefert den Rohstoff an die Fabrik.

Der Fabrikchef kauft außerdem auf dem Global Market die Handylvorlagen.

Nun wird durch die Fabrikarbeiter der Rohstoff auf die Handvorlage geklebt, das Handy zusammengeklebt und die notwendigen Eintragungen (Twonky-Key und Labyrinth) vorgenommen. Die Fabrikarbeiter geben das fertige Handy beim Fabrikchef ab.

Die Fuchs-Com erhält das fertige Handy und kann es bei der Apfel AG verkaufen.

## Die einzelnen Stationen

# Die Minen

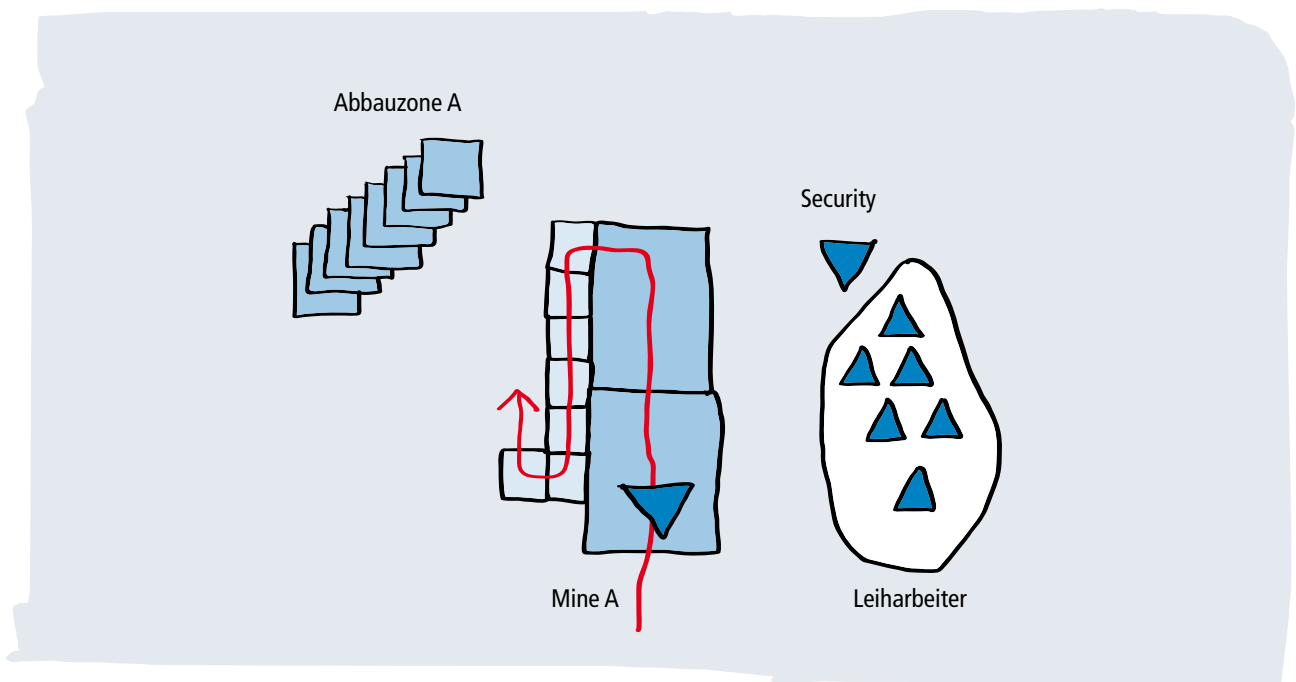
Die Minen bestehen am Anfang des Spiels aus zwei Tischen. Auf dem vorderen sitzt der Minenchef. Er darf mit der Fuchs-Com verhandeln.

Zum Rohstoffabbau muss ein Leiharbeiter unter den Tischen hindurchkriechen und einen Rohstoff (drei Klebepunkte) von einem Stuhl aus der Abbauzone holen. Sollte sich kein Rohstoff mehr auf dem obersten Stuhl befinden, muss dieser „abgebaut“ und an die Mine angestellt werden. Erst dann darf der nächste Rohstoff genommen werden. Der Stuhl verlängert die Mine. Unter diesem muss der Arbeiter auf dem Rückweg bereits hindurch. Mit dem Abbau von Rohstoffen wird die Mine also länger und der Weg zum Rohstoff beschwerlicher. **Es darf sich immer nur ein Arbeiter in der Mine befinden.**

Wenn der Stuhlstapel in der eigenen Mine verbraucht ist, darf auch der Stuhlstapel in der anderen Mine mit abgebaut werden.

**Der Minenchef zahlt den Leiharbeitern den Lohn für den Rohstoff.**

**Er nimmt jedem Arbeiter, der die Mine betritt und keine Handschuhe trägt, einen Gesundheitspunkt ab.** Nimmt der Minenchef einem Leiharbeiter den letzten Gesundheitspunkt von der Hand, erhält er außerdem das gesamte bis dahin ausgezahlte Geld des Minenarbeiters (sofern noch vorhanden). Der Leiharbeiter legt sich hinter dem Minenchef auf den zweiten Tisch.



## Die Fabriken

Jede Fabrik wird von einem Fabrikchef geführt. Ihm unterstehen vier Arbeiter. Der Fabrikchef erhält von der Fuchs-Com den für ein Handy benötigten Rohstoff. Außerdem kauft er beim Global Market die Handyvorlagen ein.

Die Fabrikarbeiter kleben die Rohstoffe auf die Handyvorlagen. Sie übertragen den Twonky-Key in die dafür vorgesehenen Felder (in korrekter Schreibweise) und zeichnen den Weg durch das Labyrinth ein. (Wichtig: Es muss exakt gearbeitet werden. Die Linien dürfen nicht berührt werden, jeder Fehler zerstört das Handy.) Anschließend wird das Handy ausgeschnitten und zusammengeklebt.

Für ein fertiges Handy erhält der Fabrikarbeiter seinen Lohn.

Der Fabrikchef zahlt dem Fabrikarbeiter den Lohn für ein Handy und nimmt ihm einen Gesundheitspunkt ab, wenn er keine Handschuhe trägt. Nimmt er dem Arbeiter den letzten Gesundheitspunkt ab, erhält er außerdem das Geld, was dieser noch besitzt. Der Arbeiter dreht seinen Stuhl um und sitzt mit dem Rücken zur Fabrik am Tisch.

## Leiharbeiter

Die Leiharbeiter erhalten ihren Lohn für das Fördern des Rohstoffes. Sie dürfen nur mit den Minenchefs und dem Global Market sprechen. Wenn sie nicht gerade für eine Mine arbeiten, halten sie sich in der Zone für Leiharbeiter zwischen den Minen auf.

Sie dürfen für beide Minenchefs arbeiten.

## Global Market

Der Global Market bietet diverse Dienstleistungen an:

- Handyvorlagen werden verkauft.
- Schutzhandschuhe werden verkauft.
- „Gesundheitspunkte“ werden verkauft.
- Geld wird gewechselt (große in kleine Scheine).

Der Global Market ist für alle Spielende da. Jeder darf kaufen. Die Preise werden nicht verhandelt.

## Apfel AG

Die Apfel AG kauft die Handys von der Fuchs-Com. Es werden nur einwandfreie Handys gekauft.

## Fuchs Com

Die Fuchs-Com ist der Dreh- und Angelpunkt der Handyherstellung. Sie kauft bei den Minenchefs die Rohstoffe ein und leitet sie an die Firmenchefs weiter. Von diesen erhält sie die fertigen Handys, die sie wiederum an die Apfel AG weiterverkauft.

# Spielregeln

Das Spiel wird in Phasen gespielt. Wie lange jede Phase dauert, hängt davon ab, wie viele Handys bei der Apfel AG angekommen sind.

Eine Spielphase umfasst immer acht Handys.

**Handys 1–8: Einführungsphase**  
Preise sind fixiert.

**Handys 9–16: Spielphase 2**

**Handys 17–24: Spielphase 3**

**Handys 25–32: Spielphase 4**

**Handys 33–40: Spielphase 5**

Die Phasen dienen dazu, dass sich alle Spieler über die Spieldauer im Klaren sind. Sollten zusätzliche Regeln eingeführt werden, können die Phasen dazu genutzt werden, das Spielgeschehen zu unterbrechen.

## Handys

Zur Herstellung eines Handys sind folgende Dinge erforderlich:

**Handyvorlage:** Diese ist beim Global Market zu kaufen. Auf der Vorderseite ist das Labyrinth mittels eines Kugelschreibers zu durchfahren. Es darf nur ein Weg markiert werden. Die Linien dürfen nicht berührt werden. Auf den unteren drei Punkten müssen die drei Rohstoffpunkte aufgeklebt werden. Die grauen Punkte dürfen nicht mehr zu sehen sein. Auf der Rückseite ist der verschlüsselte Twonky-Key in korrekter Schreibweise in die Kästchen zu füllen. Anschließend ist das Handy auszuschneiden und zusammenzukleben. Dann ist das Handy fertig.

## Gesundheitspunkte

Jeder Arbeiter hat zu Spielbeginn fünf Gesundheitspunkte (grün). Schlechte Arbeitsbedingungen führen zum Verlust der Gesundheit. Die Minenchefs ziehen die Gesundheitspunkte beim Eintritt in die Minen ab, die Fabrikchefs bei der Lieferung der Handys.

Durch zwei Wege kann man die eigene Gesundheit schützen:

**Schutzkleidung.** Durch den Erwerb von Schutzkleidung (Handschuhe) bleiben die Gesundheitspunkte erhalten. (Die Schutzkleidung muss getragen werden!)

**Medizinische Hilfe: Der Global Market bietet Gesundheitspunkte an.** Durch eine medizinische Behandlung kann die Gesundheit erhalten werden. Leider ist diese durch medizinische Hilfe erhaltene Gesundheit nie so gut wie die ursprüngliche Gesundheit. Daher sind die neu erworbenen Gesundheitspunkte gelb.

Wer seinen letzten Gesundheitspunkt abgeben muss, ist tot und scheidet aus dem Spiel aus.

## Geld

Welche Ware und welche Arbeitsleistung kostet wie viel?

In der ersten Spielphase sind die Preise für Waren und Leistungen festgelegt. Diese Preise bilden die Grundlage für die zu erreichenden Spielziele:

## Waren/Leistungen

Rohstoffabbau (Minenchef an Leiharbeiter)	5 Peanuts
Rohstoffverkauf (Fuchs-Com an Minenchef)	12 Peanuts
Fertige Handys (Fabrikbesitzer an Fabrikarbeiter)	5 Peanuts
Handyverkauf (Fuchs-Com an Fabrikbesitzer)	16 Peanuts
Endverkauf Handys (Apfel AG an Fuchs-Com)	70 Peanuts
<b>Fixierte Kosten im Global Market</b>	
Handyvorlagen	5 Peanuts
Schutzhandschuhe	6 Peanuts (4 Paar für 18 Peanuts)
Gesundheitspunkte	3 Peanuts

## Zwischenevents

**Mitteilung der Apfel AG an die Leiharbeiter:** In der vierten Spielphase kann die Apfel AG den Leiharbeitern eine Mitteilung zukommen lassen. Die Mitteilung lautet: „Wichtige Mitteilung der Apfel AG an die Leiharbeiter in den Minen: Wir sehen, dass es euch nicht gut geht. Wir haben das Problem erkannt und arbeiten daran. Wir möchten euch mitteilen: Habt Hoffnung.“ Diese Mitteilung bezieht sich auf den Film „Blutige Handys“ und ist ein Zitat der Marketingabteilung der Firma Nokia. Die Nachricht wird schriftlich übermittelt und im Spiel nicht diskutiert. In der Auswertung wird die Mitteilung und wie sie bei den Leiharbeitern ankommt besprochen.

# Spieler-Rollenziele

## Leiharbeiter

**Spielziel:** Für das Überleben braucht jeder Leiharbeiter 25 Peanuts und mindestens einen Gesundheitspunkt am Ende des Spiels.

## Minenchefs

**Spielziel:** Für das Überleben werden 120 Peanuts am Ende des Spiels gebraucht.

## Fabrikarbeiter

**Spielziel:** Für das Überleben braucht jeder Arbeiter 25 Peanuts und mindestens einen Gesundheitspunkt am Ende des Spiels.

## Fabrikchef

**Spielziel:** Für das Überleben werden 120 Peanuts gebraucht.

## Fuchs-Com

**Spielziel:** Für das (wirtschaftliche) Überleben werden 1000 Peanuts benötigt.

## Global Market

**Spielziel:** So viel wie möglich verkaufen.

## Apfel AG

**Spielziel:** Kauf von 40 korrekt zusammengebauten Handys.

# Auswertung

## Individuell

Jeder Spieler erhält eine Auswertungskarte und füllt sie aus (siehe [www.vemission.org/planspiel](http://www.vemission.org/planspiel)).

## Kollektiv

Im Anschluss an die individuelle Auswertung werden die Ergebnisse zusammengetragen. Auf einem Flipchart oder Whiteboard werden die einzelnen Geld-Ergebnisse in einer Tabelle zusammengetragen.

	Spielziel	Geld am Spielende
Leiharbeiter	25	
Minenchef	120	
Fabrikarbeiter	25	
Fabrikchef	120	
Fuchs-Com	1000	
Global Market		

## Wichtige Fragen

- Wie konntest du – in deiner Rolle – das Spielgeschehen beeinflussen?
- Was hat dir am Spiel gefallen?
- Was hat dir am Spiel nicht gefallen?
- Gibt es deine Rolle in echt? Und wenn es sie gibt, sind die Bedingungen besser oder schlechter?
- War genug Geld für alle da?
- Was war real, was war übertrieben?
- Welche Abläufe finden sich in der Wirklichkeit wieder?
- Wie wirkte die Mitteilung der Apfel AG auf die Leiharbeiter in den Minen?

30

# Zusatzregel

Bei einer Gruppengröße von über 30 Teilnehmenden kann folgende Rolle eingeführt werden:

## Material

Gesundheitspunkte für Minenchefs

Die Security passt auf, dass in der Minenarbeit alles korrekt vonstattengeht. (Nur einen Rohstoff in die Mine mitnehmen. Nicht auf den Tischen sitzen. Wenn keine Arbeit, im Spielbereich bleiben).

Die Security darf bestochen werden. Als Druckmittel kann die Security Gesundheitspunkte von Händen abziehen, SELBST wenn der Spieler Handschuhe trägt. Die Security darf auch Minenchefs Gesundheitspunkte abziehen. Daher brauchen auch die Minenchefs Gesundheitspunkte.

## Rollenkarte

### Security

Deine Aufgabe ist die Sicherstellung der Regeln. Achte in der Mine darauf, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

Du darfst sowohl den Minenarbeitern als auch den Minenchefs Gesundheitspunkte abnehmen. Du hast kein Einkommen.

Du kannst dich für deine Arbeit von den Minenchefs bezahlen lassen.

**Spielziel: Am Ende des Spiels brauchst du 25 Peanuts.**

# Security

# Material




**Myfone**


---

**Model: Easy Box 803 A**


HW Version: R01C FW Version: V30.05.206 ADSL2+



Serial Number: 110020301



IMEI: 491120030001012



Article No. 44-43-1234

**SSID: EasyBox-12AF56**  
**Netzwerkschlüssel: B234C6F89**  
**WPS-PIN: 12345678**

**Twonky-Key:**

→							

Twonky-Key: ←  
E E R D B H L E I R X S E D A X  
L F T J E C H K B F R L V Z U




**Myfone**


---

**Model: Easy Box 803 A**


HW Version: R01C FW Version: V30.05.206 ADSL2+



Serial Number: 110020301



IMEI: 491120030001012



Article No. 44-43-1234

**SSID: EasyBox-12AF56**  
**Netzwerkschlüssel: B234C6F89**  
**WPS-PIN: 12345678**

**Twonky-Key:**

→							

Twonky-Key: ←  
E E R D B H L E I R X S E D A X  
L F T J E C H K B F R L V Z U

## Rolleneinstieg

Lies bitte deine Anweisungen genau durch. Wenn du danach noch Fragen hast, stell sie der Spielleitung.

Beantworte dann einzeln oder mit den anderen Spielern, die deine Rolle haben, folgende Fragen:

- Welche Aufgabe hast du/hat deine Gruppe beim Produktionsweg der Handys? Was wird dafür benötigt? (Berufe, Ausbildung, Einkommensmöglichkeiten usw.?)
- Welche Hauptinteressen hast du/hat deine Gruppe? Wie kannst du die am besten erreichen?
- Welche Veränderungsmöglichkeiten lässt deine Rolle zu?
- Welche Macht und Machtmittel hast du/hat deine Gruppe?
- Mit wem arbeitest du zusammen, wer sind deine Gegner?

## Fuchs-Com

Am Anfang des Spiels bekommst du **150 Peanuts** Startkapital (als Gruppe).

Deine Aufgabe ist es, Rohstoffe in der Mine zu kaufen und zu den Handyfabriken zu bringen. Von dort erhältst du die fertigen Handys. Diese verkaufst du an die Apfel AG.

In der ersten Spielphase zahlst du:

– für einen Rohstoff an der Mine **12 Peanuts**

– für ein fertiges Handy **16 Peanuts**.

In der ersten Spielphase erhältst du von der Apfel AG **70 Peanuts** für ein Handy.

**Spielziel: Für dein (wirtschaftliches) Überleben brauchst du 1000 Peanuts.**

## Leiharbeiter

Am Anfang des Spiels erhältst du **fünf Gesundheitspunkte**, die auf den linken Handrücken geklebt werden müssen.

Du wirst von den Minenchefs dazu angeworben, Rohstoffe in den Minen abzubauen. Die Arbeit ist beschwerlich und nicht ungefährlich. Außerdem sind die Minen stickig und schlecht belüftet. Deine Gesundheit leidet bei jedem Gang in die Mine. Der Minenchef nimmt dir bei jedem Einstieg **einen Gesundheitspunkt** in die Mine ab. Wenn du keine Gesundheitspunkte mehr hast, bist du tot.

Während der ersten Arbeitsphase zahlt dir der Minenchef **5 Peanuts** für einen Rohstoff

(ein Rohstoff = drei Klebepunkte).

Rohstoffe baust du in der Abbauzone ab. Dazu nimmst du einen Rohstoff vom obersten Stuhl. (Du darfst nicht mehr als einen Rohstoff auf einmal aus der Mine nehmen.) Sollte auf dem obersten Stuhl kein Rohstoff mehr liegen, musst du diesen abbauen und an die Mine anstellen.

**Spielziel: Für dein Überleben brauchst du 25 Peanuts und mindestens einen Gesundheitspunkt am Ende des Spiels.**

Du darfst mit dem Minenchef und dem Global Market sprechen. Solltest du deinen **letzten Gesundheitspunkt** verlieren, stirbst du. Gib dein Geld dem Minenchef und lege dich auf die Mine.

## Fabrikarbeiter

Am Anfang des Spiels erhältst du **fünf Gesundheitspunkte**, die auf den linken Handrücken geklebt werden müssen.

Deine Aufgabe ist es, mit dem Material, das dir der Fabrikchef gibt, Handys herzustellen.

Dabei musst du sehr genau arbeiten. Mach keine Fehler.

Die Arbeit ist sehr stressig und die langen Überstunden und wenigen Pausen sind schlecht für deine Gesundheit. Der Fabrikchef nimmt dir **einen Gesundheitspunkt** für jedes produzierte Handy ab.

In der ersten Spielphase zahlt dir der Fabrikchef **5 Peanuts** für ein fertiges Handy.

**Spielziel: Für dein Überleben brauchst du 25 Peanuts und mindestens einen Gesundheitspunkt am Ende des Spiels.**

Du darfst mit dem Fabrikbesitzer und dem Global Market sprechen.

Solltest du deinen **letzten Gesundheitspunkt** verlieren, stirbst du. Gib dein Geld dem Fabrikchef und lege deinen Stuhl um. (Du sitzt mit dem Rücken zur Firma).



## Minenchef

Am Anfang des Spiels bekommst du **15 Peanuts** Startkapital. Deine Aufgabe ist es, deine Mine zu betreiben. Dazu musst du Leiharbeiter für den Rohstoffabbau bezahlen. In der ersten Spielphase zahlst du den Leiharbeitern **5 Peanuts** für einen Rohstoff. Ab der zweiten Runde kannst du die Preise frei verhandeln. Jedem Arbeiter, der deine Mine ohne Schutzkleidung betritt, nimmst du **einen Gesundheitspunkt** ab. Du verkaufst den Rohstoff an die Fuchs-Com weiter. In der ersten Spielphase erhältst du für einen Rohstoff **12 Peanuts** (ein Rohstoff = drei Klebepunkte).  
**Spielziel: Für dein Überleben brauchst du am Ende des Spiels 120 Peanuts.**  
 Die Apfel AG hat einen Auftrag über 40 Handys abgegeben. In deiner Mine befinden sich 30 Rohstoffe. In der anderen Mine auch. Nimmst du einem Leiharbeiter den letzten Gesundheitspunkt von der Hand, erhältst du das gesamte Geld, das dieser besitzt. Es darf immer nur ein Arbeiter in der Mine sein!

## Fabrikchef

Am Anfang des Spiels bekommst du **20 Peanuts** Startkapital sowie **vier kostenlose Handylvorlagen**. Deine Aufgabe ist es, Handylvorlagen im Global Market zu kaufen. Von der Fuchs-Com erhältst du notwendige Rohstoffe. Diese gibst du an deine Arbeiter weiter. Deine Arbeiter fertigen die Handys. In der ersten Spielphase zahlst du deinen Arbeitern **5 Peanuts** für ein fertiges Handy. Ab der zweiten Runde kannst du die Preise frei verhandeln. Jedem Arbeiter, der ein Handy ohne Schutzkleidung produziert hat, nimmst du **einen Gesundheitspunkt** ab. Du verkaufst die fertigen Handys an die Fuchs-Com weiter. In der ersten Spielphase zahlt dir die Fuchs-Com **16 Peanuts** pro Handy.  
**Spielziel: Für dein Überleben brauchst du 120 Peanuts.**  
 Nimmst du einem deiner Arbeiter den **letzten Gesundheitspunkt** ab, erhältst du außerdem das Geld, was dieser noch besitzt. Der Arbeiter dreht seinen Stuhl um und sitzt mit dem Rücken zur Fabrik am Tisch.

## Global Market

Du verkaufst Waren und Dienstleistungen. Deine Preise sind festgelegt und nicht verhandelbar. Sollte sich der Preis für eine Ware ändern, erfährst du das durch die Spielleitung. Deine Preise sind:  
 Handylvorlagen: ..... **5 Peanuts**  
 Schutzkleidung (Einweghandschuhe) 1 Paar für **6 Peanuts**  
 4 Paar für **18 Peanuts**  
 Gesundheitspunkte: ..... **3 Peanuts**  
 Du verkaufst deine Waren und Dienstleistungen an alle, die dafür zahlen.  
**Spielziel: Verkauf so viel wie möglich!**  
 Du wechselst außerdem Geld. Am Anfang des Spiels teilst du das Startkapital und die Handylvorlagen für die Fabriken aus.

## Apfel AG

Deine Aufgabe ist es, Handys zu kaufen. (Du kaufst nur fertige, korrekt zusammengebaute Handys, keinen Schrott.) Die Preise, die du für die Handys zahlst, sind in einem gewissen Maße festgesetzt. Du läutest die Spielphasen ein. Du kannst sowohl der Fuchs-Com als auch den Fabrikbesitzern und Minenchefs Kredite gewähren. In der ersten Spielphase zahlst du pro Handy **70 Peanuts**. Weitere Preise werden dir ggf. im Laufe des Spiels mitgeteilt.  
**Spielziel: Kauf 40 korrekt zusammengebaute Handys!**

# Gemeinsam glauben, leben, handeln!

## Die Vereinte Evangelische Mission

34

Mission ist ein alter Zopf? Ein Relikt aus kolonialen Zeiten? Das war einmal. Die Vereinte Evangelische Mission, seit über 180 Jahren in Wuppertal beheimatet, hat sich in den vergangenen 20 Jahren zu einer modernen Gemeinschaft gewandelt, in der Gläubige aus 35 Kirchen in Afrika, Asien und Deutschland sowie die v. Bodelschwinghschen Stiftungen Bethel gemeinsam und gleichberechtigt an ihrer Vision von einer besseren Welt arbeiten. Sie setzen sich ein für Menschenrechte, Sozialstandards und für das Recht auf Bildung, kämpfen gegen Armut und Ausbeutung. Zum Beispiel im Kivu, einer nach dem Kivusee benannten Region im Osten der Demokratischen Republik Kongo. Dort befindet sich die Mine Bisie, die im Konfirmandenmaterial thematisiert wird. Die Frage nach einem gerechten Umgang mit Menschen beim Rohstoffabbau im Ostkongo ist für die Baptistische

Kirche in Zentralafrika (CBCA), eine Mitgliedskirche der VEM seit über 30 Jahren, und damit auch für die VEM täglich präsent.

Weitere Informationen über das Engagement der CBCA finden Sie hier <http://www.vemission.org/ueber-uns/vem-in-drei-kontinenten/vem-in-afrika.html>

### Vereinte Evangelische Mission

Gemeinschaft von Kirchen in drei Erdteilen

Rudolfstraße 137 · 42285 Wuppertal

☎ (0202) 890 04-0

✉ [info@vemission.org](mailto:info@vemission.org)

[www.vemission.org](http://www.vemission.org)



# Impressum

Herausgeberin:

Vereinte Evangelische Mission  
Rudolfstraße 137, 42285 Wuppertal  
[www.vemission.org](http://www.vemission.org)

Redaktion:

Brunhild von Local (v.i.S.d.P.)

Autoren: Malte Hausmann, Maxie Kordes

Illustrationen: Juan González

Foto: Arendra Wiemardo

Weiterführendes Material:

Hütz-Adams, F.; Von der Mine bis zum Konsumenten, Die Wertschöpfungskette von Mobiltelefonen; Südwind e.V.-Institut für Ökonomie und Ökumene (Hg.); 2012; als Download verfügbar: <http://www.suedwind-institut.de/Mobiltelefone>; Smarte Technik-schmutziges Geschäft; Erklärung von Bern (Hg.) 2013; <http://www.evb.ch/themen-hintergruende/konsum/handy/>

Layout: MediaCompany –  
Agentur für Kommunikation GmbH

Druck: Brandt GmbH, Bonn

Stand: September 2015





Vereinte Evangelische Mission  
Gemeinschaft von Kirchen  
in drei Erdteilen

Rudolfstraße 137  
42285 Wuppertal  
Fon: +49 (0) 202 89004 - 0  
Fax +49 (0) 202 89004 - 179  
info@vemission.org  
www.vemission.org

Vergebung