

Poor Decisions?!

Spielanleitung



HINTERGRUND DES SPIELS

Bei Compassion glauben wir: Um Armut an ihrer Wurzel zu packen, reicht es nicht aus, die äußere Situation zu verstehen. Mit dem Mangel an Geld, Ressourcen, Lebensmitteln, sauberem Wasser oder Zugang zu Bildung und medizinischer Versorgung ist der innere Kern der Armut nicht getroffen. Armut ist aber vor allem eins: Hoffnungslosigkeit. Hoffnungslosigkeit raubt Menschen Veränderungskraft und macht sie apathisch. Daraus entsteht die sogenannte „Armutsmentalität“. In anderen Worten: Menschen geben sich und ihr Leben innerlich auf. Sie verlieren die Motivation und Kraft zur Veränderung.

Wess Stafford, langjähriger CEO von Compassion International, hat einmal sehr eindrücklich davon erzählt, wie sich diese Perspektivlosigkeit im echten Leben

auswirken kann (in seinem Buch: „Liebe, die ankommt“, S. 245–247, gekürzt). Er berichtet von seinem ersten Besuch auf Haiti, während einer Dürrephase 1977. Er war im besonders betroffenen Nordwesten unterwegs. Auf einmal fiel ihm am Straßenrand ein alter Mann auf.

Er kauerte am Fuße eines großen, wunderschönen Mangobaums, in seiner Hand eine abgewetzte Machete, mit der er langsam, Schlag um Schlag, den Baum fällte. Solche Bäume waren selten auf Haiti. Der Mann hatte schon eine beträchtliche Kerbe in die eine Seite des Baumes geschlagen, als ich neben ihm eine Vollbremsung machte. Noch bevor sich der Staub verzogen hatte, sprang ich aus meinem Wagen und fing die Hand des Alten noch in der Luft ab.

„Was machen Sie da?!“, keuchte ich auf Kreolisch. (Es ist dem Französischen sehr ähnlich, das ich als Kind gelernt hatte.)

„Ich fälle diesen Baum“, antwortete der Mann unverblümt. Ich schaute ungläubig in sein runzeliges, wettergegerbtes Gesicht. „Warum?“, rief ich. Das war die einzige grüne Pflanze, die hier in einem Umkreis von Meilen wuchs.

„Ich werde daraus Brennholz machen“, antwortete er geduldig.

„Warum?“, fragte ich wieder.

„Weil ich das Geld brauche, um Essen zu kaufen. Meine Familie und ich sind sehr hungrig.“

Ich versuchte, mit meinem Verstand meine Gefühle im Zaum zu halten, und atmete tief ein. Dann beschloss ich – angesichts dieses Irrsinns – ruhig und geduldig seiner Argumentation entgegenzutreten. „Trägt dieser Baum noch Mangos?“, fragte ich.

„Ja.“

„Wie oft im Jahr kann man ernten?“, fragte ich.

„Zweimal im Jahr – alle sechs Monate.“

„Wenn Sie die Mangos zur Erntezeit verkaufen, wie viel Geld bekommen Sie normalerweise dafür?“

Mit der Antwort brauchte er nicht zu zögern. Er hatte viele, viele Male im Laufe der Jahre Mangos geerntet und verkauft. „Ungefähr 75 Dollar“, antwortete er.

„Wenn Sie diesen Baum in Brennholz verwandeln, wie viel Geld – glauben Sie – werden Sie dafür bekommen?“

Er stand auf und reckte den Hals, um die Zweige des Baumes zu begutachten. Dann blickte er auf und sagte: „Ungefähr 75 Dollar.“

Jetzt hatte ich ihn dort, wo ich ihn haben wollte. „Aber das wird Ihre letzte Ernte von Ihrem wunderbaren Baum sein, der Sie so viele Jahre lang versorgt hat“, verkündete ich mit einer Spur des Triumphes in der Stimme, weil ich die Argumentation gewonnen hatte. „Er wird für immer weg sein!“

Ich fuhr fort mit meiner Argumentation: „Sehen Sie nicht ein, dass, wenn Sie den Baum leben lassen und nur fünf weitere Monate lang geduldig sind, er Ihnen weitere 75 Dollar beschermen wird? Dieses Geld wird er Ihnen in der Zukunft wieder und wieder einbringen! Ich bitte Sie, hauen Sie ihn nicht um.“

Seine müden, blutunterlaufenen Augen schauten mich einen Moment lang an. Dann – ohne ein Wort – bückte er sich wieder hinunter und begann erneut, rhythmisch auf den Baum einzuschlagen. Erneut griff ich nach der Machete in seiner Hand. „Verstehen Sie nicht?“, sagte ich flehentlich. „Wenn Sie ihn jetzt töten ...“

„Nein, verstehst du nicht?!“, schrie er plötzlich mich an, während Tränen in seine Augen schossen. „Ich weiß nicht, ob meine Kinder oder ich in fünf Monaten überhaupt noch am Leben sein werden! Alles, was wir haben, ist das Heute. Etwas anderes haben wir nicht!“

Ich stand da und beobachtete sein Tun noch eine Weile. Diese ganze Tragödie, die ich hier miterlebte, trug die Handschrift des Zerstörers.

Die Entscheidung, einen lebensspendenden Baum zu fällen, wirkt unnachvollziehbar, kontraproduktiv und irrational – wie eine schlechte Entscheidung. Doch diese Bewertung entspringt einem bestimmten Blickwinkel: dem von Menschen aus wohlhabenden Ländern mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten. Menschen, die das Privileg haben, von außen auf solche Situationen zu blicken.

Die Entscheidung des alten Mannes folgte aber einer ganz anderen inneren Logik: Fünf Monate lassen sich nur dann mit rational-wirtschaftlichem Kalkül planen, wenn die Versorgung für diesen Zeitraum gesichert ist. Wer dagegen wieder und wieder die Welt als unsicheren, durch keine Planungen beeinflussbaren Ort erlebt (oder mit dieser Erfahrung aufwächst), der bewegt sich Stück für Stück in Richtung Hoffnungslosigkeit.

Das musste auch Wess Stafford erst lernen: „Nachdem ich an beiden Enden der Brücke gelebt habe – sowohl unter den Reichen als auch unter den Armen –, kann ich Ihnen versichern, dass niemand freiwillig in diese tiefe Hoffnungslosigkeit abgeleitet oder weil es ihm an Mut oder Entschlossenheit fehlen würde. Es ist eine logische Folge der harten Lebensumstände.“ (Liebe, die ankommt, 244)

Der Spieltitel *Poor Decisions*?! lässt sich mit „schlechte Entscheidungen“ übersetzen, und spielt bewusst mit der Doppeldeutigkeit des Wortes „poor“ = „arm“ oder „mangelhaft“. Das Fragezeichen deutet an: Sind es tatsächlich schlechte Entscheidungen? Oder verbirgt sich dahinter eine Sinnhaftigkeit, die sich aus der Perspektive von außen nicht sofort erschließt?

Diese Fragestellung motiviert den erlebnispädagogischen Zugang des Spiels. Ziel des Spiels ist es, die Lebensqualität einer Familie so zu steigern, dass ihr Kind zur Schule gehen kann. Im Spielverlauf begegnen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Herausforderungen, die es schwer bis unmöglich machen, dieses Spielziel zu erreichen.

Frustration, Stress und mitunter auch Hoffnungslosigkeit – in einem Wort: die innere Erfahrung von Armut – sollen in einem geschützten Rahmen spürbar werden. In einem zweiten Schritt wird daran deutlich, wie Armut Entscheidungsgrundlagen und -räume prägt.

Weil Hoffnungslosigkeit und Apathie zentrale Merkmale von Armut sind, richtet Compassion den Fokus nicht nur auf äußere Lebensumstände, sondern auch auf Ermutigung, eine starke Gemeinschaft und den Zuspruch der Liebe Gottes in den Gemeinden.

Der entscheidende Moment ist der, wenn ein Kind sagen kann: „Ich kann einen Unterschied machen. Ich bin es wert. Meine Herkunft bestimmt nicht meine Zukunft.“

ABLAUF UND ZIEL

Was ist Poor Decisions?!

Poor Decisions?! ist ein rundenbasiertes, erlebnispädagogisches Lernspiel. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern (kurz: TN) soll dabei ein Eindruck vermittelt werden, wie Armutsbetroffene Entscheidungen treffen, um ihren Alltag zu bewältigen. Dabei sollen gängige (Fehl-)Annahmen, wie mangelnde Leistungsbereitschaft, überwunden werden. Das Spiel eignet sich für Gruppen ab mindestens 12 Personen. Ab etwa 20 TN gewinnt es an Dynamik und lässt sich auch mit großen Gruppen (z. B. 80 Personen) gut durchführen.

Wie läuft das Spiel ab?

Die TN schlüpfen in die Rolle von Menschen, die von extremer Armut betroffen sind und in einem Armutsviertel leben. In **Gruppen von 4–8 Personen** bilden sie „Familien“ und versuchen, durch Arbeit und anderweitige Leistungen ihren Alltag zu bestreiten. Das Spiel läuft rundenbasiert, wobei eine Runde ca. 10–12 Minuten dauert.

Ziel der Familien ist es, eines ihrer Mitglieder zur Schule zu schicken. Um dies zu erreichen und die Schulkosten bezahlen zu können, müssen sie **innerhalb von drei Runden einen Betrag von \$400 erwirtschaften**. Ihre Arbeit besteht darin, aus Papier und Klebstoff Tüten herzustellen und an lokale Händler zu verkaufen. Der Preis für ihre Tüten variiert. Zusätzlich müssen aus den Gewinnen die laufenden Kosten der Familie, wie Miete, Lebensmittel und Wasser bestritten werden.

Neben den alltäglichen Aufgaben kommt es regelmäßig zu **Herausforderungen**. Diese unvorhergesehenen und ungeplanten Ereignisse stellen für die Familien eine Zusatzbelastung dar. Dadurch soll insbesondere die Verletzlichkeit, der Armutsbetroffene ausgesetzt sind, dargestellt werden. Ihnen fehlen die Möglichkeiten, sich gegen negative äußere Einflüsse effektiv zu schützen oder zu wehren.

Zuletzt beinhaltet jede Runde **Chancen**. Hiermit werden Hilfsbemühungen von NGOs simuliert. Die Chancen bieten den Familien Vorteile. Sie sind im Rundenablauf allerdings neben Stress und Arbeit nicht so leicht wahrzunehmen. Im Vorfeld wissen die Familien nicht, ob sich die Teilnahme lohnt.

Spielleitung

Bei großen Gruppen kann der/die Spielleiter/-in durch eine oder mehrere Personen unterstützt werden. Ziel ist dabei die Entlastung im Spielverlauf. Es bietet sich an, zu delegieren, dass jemand Zeit im Blick behält, die Chancen und Herausforderungen ankündigt, etc.

Rollenverteilung

Neben den TN, die in Familien eingeteilt sind, gibt es einige **Sonderrollen**, die zusätzlich von Mitarbeitern oder Teilnehmern besetzt werden müssen. Für jede Sonderrolle gibt es Rollenkarten mit genauen Anweisungen und Gedächtnisstützen. Diese Rollenkarten sollten erklärt und vor Spielbeginn aufmerksam gelesen werden:

- **Händler:** Sie sind die Haupteinnahmequelle der Familien. Sie kaufen die Papiertüten an. Sie haben spezielle Charakteristika und finanzielle Spielräume (siehe Rollenkarten), die vonseiten der Familien unterschiedliche Herangehens- und Verhaltensweisen notwendig machen.
- **Verkäufer:** Bei einer Gruppengröße ab 17 Personen gibt es einen Supermarkt. Hier kaufen Familien Ressourcen (Papier, Kleister) oder Lebensmittel (Essen, Wasser) gekauft werden. Dabei müssen sie die Öffnungszeiten beachten, um ihre Einkaufsgelegenheit nicht zu verpassen.
- **Vermieter:** Sie sind die Hauptansprechpartner für die Familien und geben diesen ein Zuhause. Das lassen sie sich aber auch entsprechend bezahlen. Die Miete muss jeder Runde gewissenhaft eingezogen und von den Familien beglichen werden.
- **Optional: Vermieter Plus:** Für kleinere Gruppen (bis ca. 16 Personen) kann das Spiel ohne Verkäufer durchgeführt werden. In diesem Fall versorgen die Vermieter Plus die Familien mit den jeweiligen Ressourcen und ziehen Lebensmittel- und Wasserkosten am Ende der Runde gemeinsam mit der Miete ein. Auch hierfür gibt es spezielle Rollenkarten.

Materialliste

1. Familien

- ☐ Kreppband zum Abkleben der Wohnflächen
- ☐ Papier (alternativ: großer Stapel Zeitungspapier oder mehrere Rollen Geschenkpapier)
- ☐ Scheren (2–3 pro Familie)
- ☐ Pinsel (2–3 pro Familie)
- ☐ Pappbecher (1–2 pro Familie)
- ☐ wasserlöslicher Bastelkleister (je nach Gruppengröße, Empfehlung ca. 1 Liter)

Optional:

- ☐ Tesarolle (1 pro Familie)
- ☐ ein kleiner Stapel Din A4-Papier, um das Falten zu üben

2. Händler

- ☐ 2 Tische
- ☐ Spielgeld (z. B. über Amazon bestellbar oder als Druckvorlage – verschiedene Scheinarten, Gesamtmenge: ca. \$ 3.000)

3. Verkäufer

- ☐ 1 Tisch
- ☐ Schild „Open“/„Closed“
- ☐ Glöckchen, mit dem bei Ladenöffnung einmal geklingelt wird
- ☐ 3 Plastikflaschen pro Familie (leer oder gefüllt)
- ☐ 3 Konservendosen pro Familie (leer, gefüllt oder Spielzeug-Dosen)
- ☐ großer Stapel Zeitungspapier oder anderes Altpapier (je nach Gruppengröße werden im Spiel schnell mehrere hundert Tüten gefaltet)
- ☐ 1 Blumenstrauß (echt oder künstlich): mindestens eine Blume pro Familie

4. Spielleiter

- ☐ ausgedruckte Sonderrollenkarten
- ☐ Beamer, Computer, Lautsprecher
- ☐ Handy oder Wecker zur Zeitmessung
- ☐ Audiodatei „Verkehrslärm“ (Ab Runde 2 nach der Herausforderung dauerhaft – ausgenommen den Pausen – laufen lassen)
- ☐ Erklärvideo zum Tütenfalten: von Minute 00:40 bis Minute 02:25 zeigen

Optional:

- ☐ Trillerpfeife zum Ankündigen von Herausforderungen und Rundenende
- ☐ Belohnung für erfolgreiche Vermieter, z. B. protziger Schmuck o. Ä.

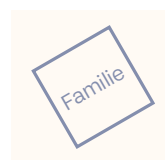
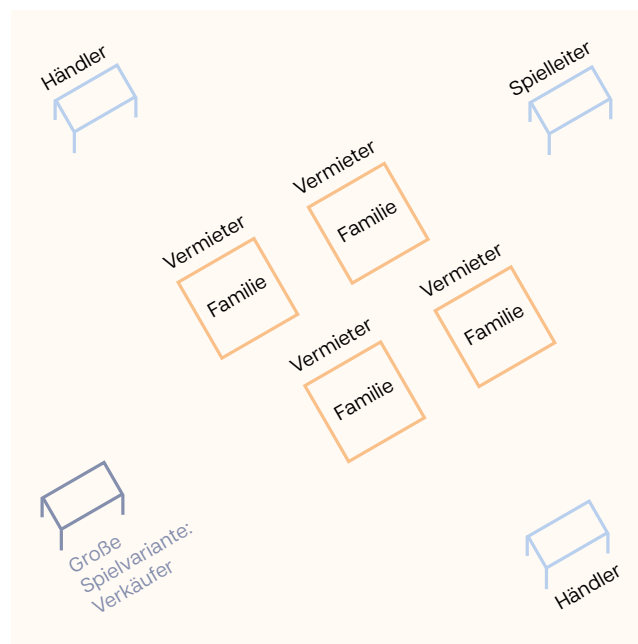


Audiodatei
„Autobahn-
Geräusche“



Erklärvideo
Tütenfalten

Beispielhaftes Spielfeld



Strafe: Die Familie muss an einen entfernten Ort umziehen.

Jede Familie bekommt im Raum einen **markierten Platz** zugewiesen. Dafür wird mit Kreppband eine Fläche von ca. 2 x 2 Metern abgeklebt (Maße können je nach Gruppengröße variieren). Diese Fläche stellt die Wohnung der Familie dar. Die Arbeiten an den Tüten dürfen nur innerhalb der Wohnung stattfinden.

Zu Spielbeginn erhalten die Teams ein „**Startkapital**“, das alle Materialien beinhaltet, die sie zum Herstellen der ersten Tüten benötigen – also Klebstoff, Scheren, Tesa und einige Bögen Papier. Diese Materialien können schon bei der Vorbereitung ausgelegt werden.

Zusätzlich werden zwei **Tische für die Händler** benötigt, die dort auch das Spielgeld erhalten. Die Tische sollten, wenn möglich, an unterschiedlichen Stellen im Raum platziert sein, um den Laufweg für die Familien zu verlängern. Der **Verkaufsstand** wird mit den nötigen Materialien ausgestattet und sollte gut sichtbar und leicht zugänglich im Raum positioniert sein.

Wenn möglich, sollte eine **weitere Fläche** oder ein Nebenraum zur Verfügung stehen. Im Spielverlauf kann es dazu kommen, dass Familien ihre Miete nicht bezahlen können. Die Familie wird dann zur Strafe umgesiedelt – z. B. in einen „Busch“, auf eine „Müllkippe“ o. Ä. Dort kann die Familie zwar kostenfrei leben, ist aber mit zusätzlichen Hindernissen konfrontiert (z. B. deutlich längere Wege, eingeschränkte Kommunikation usw.).

Wichtig vor dem Spiel: Rollenkarten ausdrucken.

Nach der Gruppeneinteilung wird den TN das Spielprinzip erklärt. Die Sonderrollen werden separat instruiert. Wichtig: Vermieter, Händler und Verkäufer dürfen den Familien vorab keine Hintergrundinformationen weitergeben. Anschließend wird mithilfe des Erklärvideos das Herstellen der Tüten geübt. Sobald die TN ein grundlegendes Verständnis des Prozesses haben, kann das Spiel beginnen.

Rundenablauf

Jede Runde folgt einem wiederkehrenden Ablauf:

- Nach ein paar Minuten wird die **Herausforderung** der Runde erklärt (siehe „Herausforderungen“, Seite 8). Dafür wird die Arbeit unterbrochen, die TN müssen die jeweilige Aktion durchführen und setzen anschließend ihre Arbeit fort.
- Der Verkäufer öffnet seinen Stand zu bestimmten Zeiten. Dies kann entweder zu festgelegten Zeiten oder unregelmäßig erfolgen.
- Während der Runde können die Gruppen bei den Händlern ihre hergestellten Tüten verkaufen. Je nach Charaktereigenschaft des Händlers werden die TN dabei verschiedene Erfahrungen machen.
- Im zweiten Drittel der Runde kommt es schließlich zur **Chance** der Runde (siehe „Chancen“, Seite 9). Die Ankündigung erfolgt subtil über ein vorher abgesprochenes Signal, z. B. das Heben einer Hand. Es sollte sichtbar, aber nicht auffällig sein. Die Chance steht nur für eine kurze Zeit offen. Familien entsenden ein Mitglied, um daran teilzunehmen. Wichtig: Im Vorfeld sollten die Familien nicht wissen, ob sich diese Chance lohnt. Damit wird reale Unsicherheit nachgestellt.

Kostenübersicht für Familien:

- Miete: \$ 100
- Essen: \$ 60
- Wasser (ab Runde 2): \$ 100
- Schulkosten (Runde 3): \$ 400

Rundenende

Das Rundenende wird bekanntgegeben, im Anschluss erfolgt die abschließende **Auswertung** der Runde. Die Vermieter ziehen die Mietkosten ein und kontrollieren die Lebensmittel- bzw. Wasserversorgung.

Folgende Konsequenzen werden vom Spielleiter für die neue Runde für diejenigen Familien angekündigt, die bestimmte Kosten während der laufenden Runde nicht gedeckt haben:

Ausbleibende Mietkosten müssen in der Folgerunde beglichen werden. Die Vermieter sollten angewiesen werden, diese konsequent einzufordern.

- Die Mietkosten können beispielsweise anteilig nach jedem Tütenverkauf eingefordert werden, z. B. können Vermieter direkt nach jedem erfolgreichen Tütenverkauf der Familie \$20 abzwiegen.
- Falls die Kosten auch beim zweiten Versuch nicht beglichen werden können, muss die Familie ihre Wohnung verlassen und in das Gebiet „Busch/Müllkippe“ ziehen.
- Optional: Das Gebiet „Busch“ kann verschärft werden, indem man Mitarbeiter einführt, die Schutzgeld von den Familien einziehen. Bei Nichtzahlung können diese z. B. die Tüten der Familie zerstören. Allgemein soll an dieser Stelle ein Gefühl von Bedrohung entstehen.

Bei fehlenden Lebensmitteln erleidet die Familie Hunger.

- Beim ersten Mal muss ein Familienmitglied bestimmt werden. Dieses erleidet Hunger und kann in der Folge schlecht arbeiten. Zu Beginn der nächsten Runde muss das Mitglied für 90 Sekunden beim Spielleiter bleiben und kann nicht teilnehmen.
- Wenn die Lebensmittel zum zweiten Mal fehlen, stirbt das zuvor gewählte Familienmitglied. Es steht damit in der dritten Runde nicht zur Verfügung.

Bei fehlender Versorgung mit sauberem Wasser erleidet die Familie Durchfall.

- In der ersten Runde kann Wasser nur durch die Chance erhalten werden. Familien, die nicht an der Chance teilgenommen haben, erleiden daher Durchfall. Zu Beginn der nächsten Runde muss die ganze Familie für 30 Sekunden ihre Arbeit unterbrechen. Erst danach darf sie die Arbeit wieder aufnehmen.
- Wenn auch in der zweiten Runde kein Wasser besorgt wurde, verschlimmert sich die Situation. Die ganze Familie kann dann für 90 Sekunden nicht arbeiten.

HERAUSFORDERUNGEN

Jede Runde hat eine Herausforderung, die die Familien trifft und ihnen zusätzliche Nachteile einbringt:



Runde 1: Starkregen

Es kommt zu einem heftigen Regenschauer. Durch die undichte Decke dringt Wasser in die Hütten ein, wodurch die empfindlichen Papiertüten zerstört werden.

Herausforderung: Alle bis hierhin angefertigten Tüten müssen entsorgt werden.

Wir empfehlen, diese Herausforderung schon früh in der Runde durchzuführen, um den Frustmoment im Rahmen zu halten.

Erklärung: Armutsbetroffene leben oft in notdürftig hergestellten Behausungen. Beschädigungen und ungeeignetes Baumaterial bieten daher oft nur unzureichenden Schutz vor Auswirkungen von Unwetter. Gerade in dicht besiedelten Gebieten kommt es zusätzlich zu Belastungen, wenn Schmutz und Verunreinigungen in die Wassersysteme gelangen können. Dadurch steigt an solchen Orten die Gefahr von Krankheiten und Infektionen.



Runde 2: Wohnungsräumung

Die Vermieter verkaufen die Wohnungen der Familien. Diese müssen umziehen und eine „neue“ Wohnung an einer Autobahn beziehen.

Herausforderung: Alle Familien „tauschen“ die Hütten durch, wobei sie alle ihre Besitztümer mitnehmen müssen. Die Zeit läuft dabei weiter.

Zusätzlich wird ab diesem Zeitpunkt konstant Straßenlärm eingespielt, was zusätzlichen Stress verursacht.

Erklärung: Die Wohn- und Lebensverhältnisse von Menschen in Armut sind oft prekär. Fehlende Mietverträge und mangelnde rechtliche Vertretung machen solche Menschen schnell zu Opfern von Willkür. Wenn Bauprojekte für Wohngebäude oder Infrastruktur geplant werden, werden Gegenden mit Armutsvierteln oft geräumt und als Baufläche verwendet. Auf der Suche nach günstigen Wohnmöglichkeiten ist die „Wahlfreiheit“ oft stark eingeschränkt oder existiert nicht: Man nimmt, was man sich leisten kann. Lärm



Runde 3: Feierlichkeit

Es findet eine Hochzeit statt, und der ganze Ort feiert mit. Wie es sich gehört, taucht man zu einer Feier nicht mit leeren Händen auf.

Herausforderung: Alle Familien müssen ein Geschenk für \$ 50 kaufen und dem Bräutigam/der Braut (Spielleiter/in) aushändigen.

Alternative: Falls in Runde 2 Familienmitglieder gestorben sind, kann man anstelle einer Hochzeit auch eine Beerdigung veranstalten. Auch hierzu passen die mitgebrachten Blumen, sozusagen als letzter Gruß an die Verstorbenen.

Erklärung: Selbst in großer Armut nehmen viele Menschen an gesellschaftlichen Events teil. Entweder, weil sie eine der wenigen (aber willkommenen) Ausnahmen vom harten Alltag sind, oder weil es der gesellschaftlichen Norm entspricht. Für Menschen in Armut ist das eine besondere Belastung. Eigentlich fehlen die finanziellen Mittel, um an den Feierlichkeiten teilzunehmen. Es muss also an anderen wichtigen Dingen gespart werden. Gleichzeitig bedeutet ein Fernbleiben gesellschaftliche Ächtung, was ebenfalls negative Folgen nach sich ziehen kann. Ein Dilemma, besonders in Kulturen, in denen das Prinzip von Ehre und Scham stark im Fokus steht.

CHANCEN

Gerade angesichts der vielfältigen Herausforderungen wird die Bedeutung der Arbeit von Hilfswerken wie Compassion deutlich. Durch verschiedene Programme und Hilfsfonds wird versucht, die Auswirkungen der größten Not zu mildern und Menschen in diesen Situationen zur Seite zu stehen. Chancen bestehen aus einer kurzen **Schulung** (60 bis 90 Sekunden) durch den Spielleiter, am Ende wird ein Vorteil bekanntgegeben. Um teilzunehmen, müssen die Familien rechtzeitig ein Mitglied entsenden.



Runde 1: Sauberes Trinkwasser

In einer kurzen Schulung wird über Ursachen und Folgen von verunreinigtem Trinkwasser aufgeklärt. So sollen die Menschen für vermeidbare Krankheiten und Infektionen sensibilisiert werden.

Darüber hinaus helfen diese Fonds dabei, die Trinkwasserversorgung zu verbessern. Das passiert durch Wasseraufbereitungsanlagen, die Einrichtung sanitärer Anlagen, Wassertanks oder die Bereitstellung von Wasserfiltern.

Vorteil: Teilnehmende Familien erhalten Trinkwasser und sind daher in Runde 2 nicht von Durchfall betroffen.



Runde 2: „Hilfe zur Selbsthilfe“

Mikrokredite und andere Formen der Wirtschaftsförderung zählen zu den effektivsten und nachhaltigsten Maßnahmen der Bekämpfung von Armut. Sie beinhalten verschiedene Möglichkeiten, ein eigenes Einkommen zu erzielen, etwa durch die Gründung eines kleinen Geschäfts oder eines Verkaufsstands.

Häufig ist dafür eine Anschubfinanzierung notwendig, um die ersten Ausgaben für Materialien oder Waren zu decken. Dadurch können Familien beginnen, ihren Lebensunterhalt (zumindest teilweise) selbst zu erwirtschaften.

So verbessert sich nicht nur die unmittelbare Lebenssituation der Betroffenen – auch langfristige Abhängigkeiten von Geldgebern werden schrittweise reduziert.

Vorteil: Teilnehmende Familien bekommen mit dem Codewort „Selbsthilfe“ jederzeit kostenlosen Papiernachschub im Supermarkt.



Runde 3: Lebensmittelhilfe

Trotz jahrzehntelanger Fortschritte in der weltweiten Lebensmittelversorgung stagniert die Entwicklung spätestens seit der Pandemie. Aktuell leiden 343 Millionen Menschen an akutem Hunger. Neben Konflikten und Wirtschaftskrisen tragen auch klimatische Veränderungen (z. B. in Ostafrika) zu dieser prekären Situation bei.

Hunger sowie einseitige oder mangelhafte Ernährung haben tiefgreifende Auswirkungen auf alle Lebensbereiche. Besonders Kinder sind betroffen: Sie leiden oft langfristig unter körperlichen und geistigen Entwicklungsstörungen – etwa durch Jodmangel. Das Immunsystem ist geschwächt, Wachstum und Entwicklung bleiben zurück, Muskeln werden abgebaut, und die kognitive Leistungsfähigkeit sinkt.

Daher gehört es zu einer der dringendsten Aufgaben von Hilfsorganisationen, notleidende Menschen mit den nötigen Lebensmitteln zu versorgen.

Vorteil: Teilnehmende Familien bekommen kostenloses Essen.

SCHEMATISCHER RUNDENABLAUF

	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Vor Rundenstart	Austeilen des Papiers und Bastelmaterials; Spielerklärung, Basteltest	Betroffene Familien/-mitglieder zum Spielleiter	Betroffene Familien/-mitglieder zum Spielleiter; Hinweis auf Schulbesuch
Start			
Minute 2–3: Herausforderung	Starkregen: Alle Tüten müssen vernichtet werden.	Wohnungsräumung: Alle Familien müssen umziehen. Zusätzlich läuft ab sofort Straßenlärm im Hintergrund.	Feierlichkeit: Alle Familien müssen ein Geschenk (Blume) für \$50 kaufen.
Minute 4–8: Ladenöffnung			
Minute 8–10: Chance	Sauberes Trinkwasser Wasserflasche an betreffende Familien	Hilfe zur Selbsthilfe Codewort „Selbsthilfe“ an Familien und Info an Verkäufer	Lebensmittelhilfe Essenskonserven an betreffende Familien
Minute 10–12: Ladenöffnung			
Rundenende	• Vermieter: Miete, Essenskosten einziehen/kontrollieren • Ansage vom Spielleiter: Starkregen führt zu Wasserverschmutzung. Hinweis: Ab sofort kann Wasser gekauft werden.	Vermieter: • Miete einziehen • Essenskosten einziehen/kontrollieren • Wasserkosten einziehen/kontrollieren	• Miete einziehen • Essenskosten einziehen/kontrollieren • Wasserkosten einziehen/kontrollieren • Schulgebühren kontrollieren
Folgen/Konsequenzen	• Fehlende Mietkosten müssen in der nächsten Runde nachbezahlt werden. Die Vermieter sollen diese bei jedem Verkauf einfordern. • Fehlende Lebensmittel führen zu Hunger in der Familie. Ein Mitglied kann für 90 Sekunden nicht arbeiten. • Fehlendes Wasser führt zu Durchfall. Die Familie kann für 30 Sekunden nicht arbeiten.	Siehe Runde 1, Zusatzstrafe bei Wiederholung: • Unbezahlte Miete bedeutet Wohnungsverlust, die Familie muss ausziehen. • Erneuter Hunger führt zum Tod eines Familienmitglieds. • Fehlendes Wasser führt zu Durchfall: Die ganze Familie kann für 90 Sekunden nicht arbeiten.	

REFLEXION

Ziel des Spiels ist es, das Verständnis von Armut durch Selbsterfahrung zu vertiefen. Dabei zielt der Spiel Aufbau darauf, das Gefühl von Hoffnungslosigkeit als Kernbestandteil einer Armutsmentalität spürbar zu machen. Gleichzeitig soll das Spiel dazu beitragen, Klischees und Stereotype gegenüber armutsbetroffenen Menschen abzubauen. Verhaltensweisen, die von außen irrational oder unverständlich erscheinen, können so in ihrer inneren Logik nachvollziehbar werden.

Nach dem Spiel empfiehlt sich eine kurze **Pause**. Davor kann eine kurze **offene Runde** stehen, in der man die TN fragt, wie es ihnen geht und wie sie sich fühlen. So lassen sich Emotionen wie Ärger, Frust oder Stress „auffangen“. Das ist besonders hilfreich für Menschen, die ihre subjektive Sichtweise zunächst äußern müssen, um innerlich zur Ruhe zu kommen.

Nach einer 15-minütigen Pause kann die eigentliche Reflexionsphase starten. Diese kann verschiedene Themenbereiche abdecken. Die Fragen können entweder mit der ganzen Gruppe besprochen werden oder als Einstieg für Gesprächsrunden in kleineren Gruppen dienen.

Gesprächsrunden

1. Fairness:

- Habt ihr die Spielbedingungen als gerecht erlebt?
- Was war für euch besonders unfair oder benachteiligend?
- Hattet ihr den Eindruck, dass ihr durch mehr Anstrengung noch mehr hättet herausholen können?
- War es für euch möglich, an Chancen teilzunehmen?
- Wie war euer Erlebnis mit euren Vermietern, den Händlern und dem Verkäufer? Hattet ihr den Eindruck, mit euren Anliegen von ihnen gesehen zu werden?
- Wurden eure Argumente wahrgenommen oder seid ihr auf taube Ohren gestoßen?

2. Strategie und Entscheidungsfindung:

- Wie habt ihr euch innerhalb der Familie aufgeteilt?
- Welche Strategie habt ihr im Spiel verfolgt?
- Gab es Entscheidungen, die ihr im echten Leben als unmoralisch oder problematisch empfinden würdet?
- Falls ja, was hat euch dazu bewegt?
- Würdet ihr das Spiel im Nachhinein anders angehen?
- Welchen Einfluss haben aus eurer Sicht die Entscheidungen, die man als Familie fällt, für das Endergebnis?

3. Gefühlswelt:

- Welche Gefühle habt ihr während des Spiels erlebt?
- Gab es Momente von Stress, Frust oder Überforderung?
- Wie seid ihr mit diesen Gefühlen im Umgang mit Vermietern, Händlern oder dem Verkäufer umgegangen?
- Habt ihr eure Gefühle gezeigt oder zurückgehalten – und warum?
- Wie war euer generelles Stresslevel – und was war für diesen Stress ausschlaggebend?
- Wart ihr im Laufe des Spiels eher zuversichtlich oder entmutigt?
- Wie hat sich eure Stimmung im Lauf des Spiels verändert?
- Gab es auch Erfolgserlebnisse und hoffnungsvolle Momente?
- Wie habt ihr euer Umfeld (andere Familien, die Sonderrollen oder die Gesamtatmosphäre) erlebt?

Großgruppendiskussion

Im Anschluss an die Kleingruppenphase können die Ergebnisse gebündelt werden. Vor einer Großgruppendiskussion bietet sich hier eine kurze stille Phase an, in der alle Teilnehmer auf einem Blatt Papier, auf dem Smartphone oder einfach im Kopf überlegen können, wie sie ihr persönliches Armutserlebnis auf den Punkt bringen würden.

- Inwiefern lässt sich dieses Armutserlebnis auf real existierende Armut übertragen?
- Gibt es Aspekte von Armut, die durch das Spiel in einem neuen Licht erscheinen?

Wortwolke

Im Anschluss an diese kurze Zeit kann aus den Begriffen, die den TN einfallen, eine „Wortwolke“ rund um das Thema „Armut“ erstellt werden.

Geschichte von Wess Stafford

Um die Reflexionszeit abzurunden, kann die Geschichte von Wess Stafford auf Haiti (S. 1–2) vorgelesen werden. Sie veranschaulicht eindrücklich, wie Armut zu Hoffnungslosigkeit führt – und wie daraus fatale oder unmoralische Entscheidungen entstehen können, die aus der Not heraus plötzlich plausibel oder sogar attraktiv werden.

Arbeitsphase

Basierend auf dieser Reflexion, in der sich vor allem die innere Seite von Armut deutlich geworden ist, kann optional eine kurze Arbeitsphase folgen:

- Wie könnte eine Antwort auf Armut aussehen, die das Problem an der Wurzel packt statt nur Symptome zu lindern?
- Welche Art der Unterstützung wäre dementsprechend weniger hilfreich oder sogar kontraproduktiv?
- Was müsste sich langfristig verändern, damit Armut dauerhaft überwunden werden kann?
- Wie hängen Gemeinschaft, materielle Versorgung und eine geistliche Perspektive zusammen?

**Kontaktiere uns gerne
bei Fragen oder Rückmeldungen!**

Compassion Deutschland

Zimmermannstraße 2 | 35039 Marburg

T +49 (0)6421 30978-0

E gemeindepartner@compassion.de

