



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 Stuhlstack gebildet. Dabei wird auf jeden Stuhl eine festgelegte Anzahl von Rohstoffen gelegt.

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

Der Gobal 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.

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

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.

	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 Handvorlagen.

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.

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.

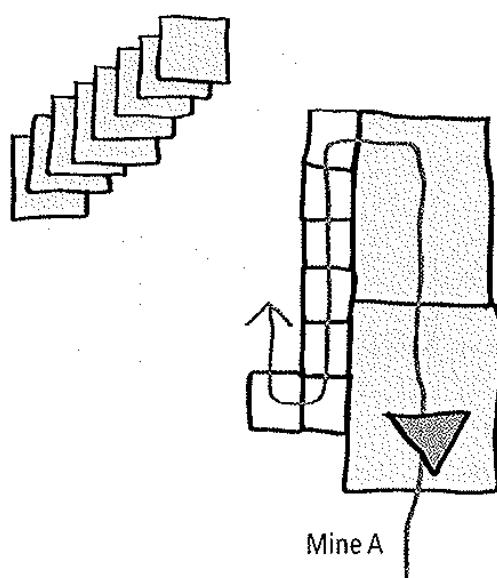
Nimmt der Minenchef einem Leiharbeiter den letzten Gesundheitspunkt von der Hand, erhält er außerdem das gesamte bis dahin ausgezahlte Geld des Minenarbeiters (sofern noch vorhanden). Der Leiharbeiter legt sich hinter dem Minenchef auf den zweiten Tisch.

Die einzelnen Stationen

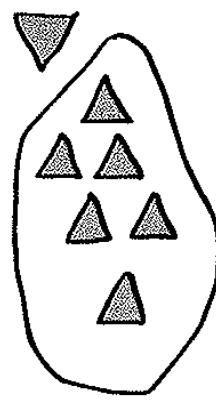
Die Minen

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

Abbauzone A



Security



Die Fabriken

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:

- a) Handyvorlagen werden verkauft.
- b) Schutzhandschuhe werden verkauft.
- c) „Gesundheitspunkte“ werden verkauft.
- d) 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 Spiel-dauer im Klaren sind. Sollten zusätzliche Regeln eingeführt werden, können die Phasen dazu genutzt werden, das Spiel-schehen 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 erreichen den 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
Fixierte Kosten im Global Market	
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).

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?

Zusatzregel

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

Security

Material

Gesundheitspunkte für Minenchefs

Die Security passt auf, dass in der Minenarbeit alles korrekt vorstatten geht. (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

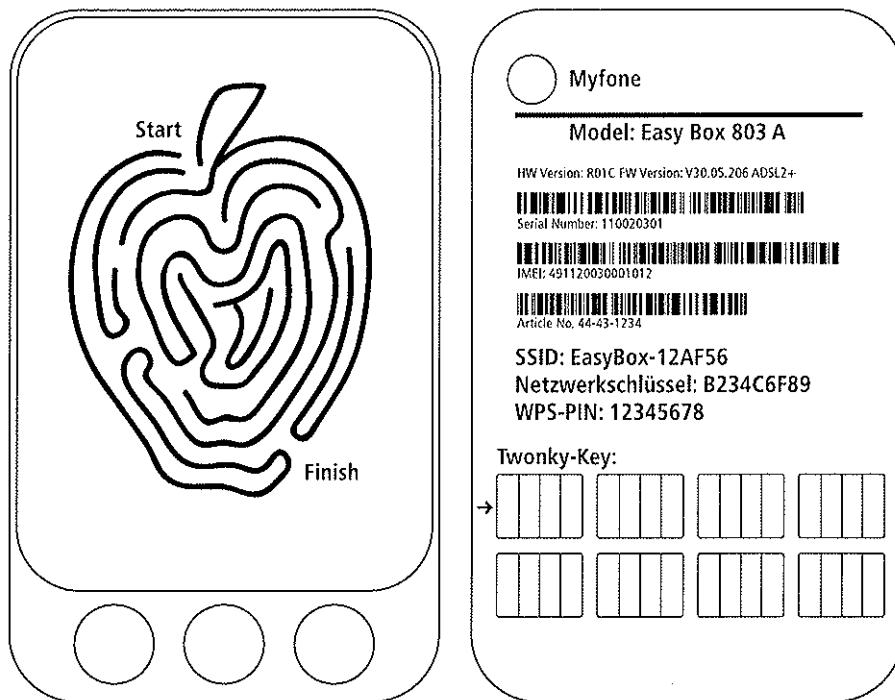
Deine Aufgabe ist die Sicherstellung der Regeln. Achte in der Mine darauf, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

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

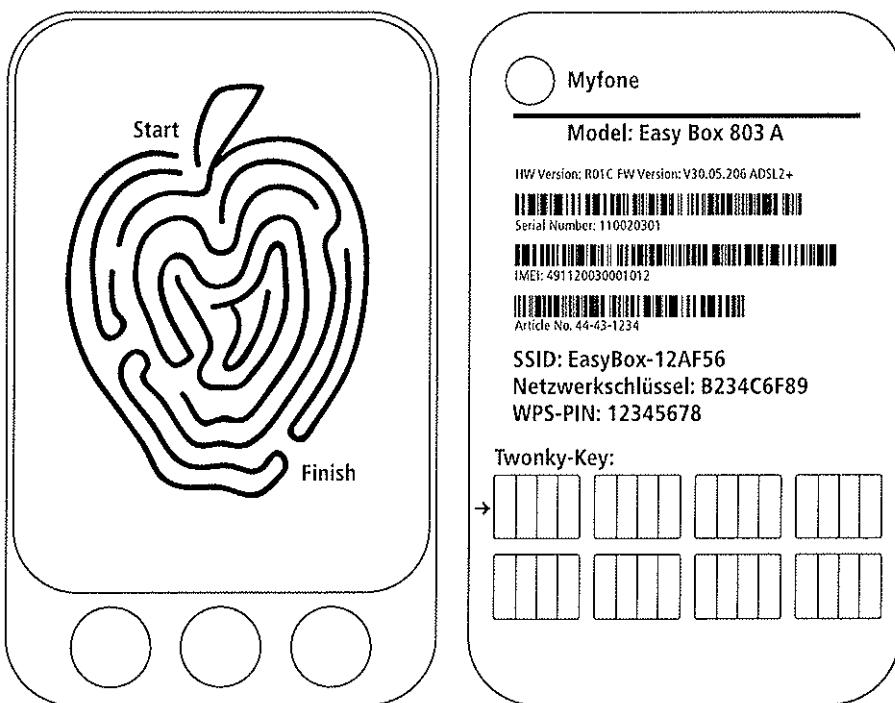
Du kannst dich für deine Arbeit von den Minenchefs bezahlen lassen.

Spielziel: Am Ende des Spiels brauchst du 25 Peanuts.

Material



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



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

Kopiervorlagen

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 verkauft 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 Kiebepunkte).

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).

Kopierzettel

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 Schutzbekleidung betritt, nimmst du einen Gesundheitspunkt ab.

Du verkauftst 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 Handyvorlagen.

Deine Aufgabe ist es, Handyvorlagen 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 Schutzbekleidung produziert hat, nimmst du einen Gesundheitspunkt ab.

Du verkauftst 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 verkauftst 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:

Handyvorlagen: 5 Peanuts

Schutzbekleidung (Einhandschuhe) 1 Paar für 6 Peanuts

4 Paar für 18 Peanuts

Gesundheitspunkte: 3 Peanuts

Du verkauftst 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 Handyvorlagen 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!