Rich Man, Poor Man

THEMA

Armut & Reichtum

SCHLÜSSELVERS

Matthäus 25,40:

„Was ihr für einen der Geringsten meiner Brüder und Schwestern getan habt, das habt ihr für mich getan!“

NLB

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Namen-Bingo	5	„Namen-Bingo“, Papier, Stifte, Behälter, Preise
Spiel 2	Grabsch´s Dir!	5	verschiedene Gegenstände
Start	Buchstaben-Kampf	10	Pappkarten, Edding, Würfel
Do it 1	Preisverleihung	3	Süßigkeiten oder andere Preise, Behälter
Chat	Wie fühlst du dich?	5	-
Spiel 3	Reis-Rennen	5	Eimer, Reis, Becher, Flasche Löffel
Do it 2	Wert-volle Klamotten	5	Papier, Stifte, Tafel o. Ä.
Thema 1	Die Wahrheit	10	TV und DVD-/Videoplayer, falls erforderlich
Do it 3	Action	5	-
Spiel 4	Robin Hood	5	Wäscheklammern
Thema 2	Schafe und Böcke	5	Wasserpistole, Süßigkeiten
Spiel 5	Wasserträger	5	Eimer mit Wasser, Plastikbecher, Behälter Preis
Media 1			

ZIEL Den jungen Leuten bewusst machen, dass sie selber reich und viele andere arm sind, und sie zu praktischen Hilfeleistungen zu ermutigen.

GEBET

Herr Jesus, wir leben in einem Land in dem es uns sehr gut geht. Vielen Dank dafür. Heute möchten wir mit den Teens über Armut in der Welt sprechen. Hilf, dass die Teens erkennen, wie gut es uns geht und wie dankbar wir sein können. Zeige uns, wo wir einen Beitrag leisten können gegen die Armut in der Welt. Hilf uns, behutsam mit dem Thema umzugehen um keine Schuldgefühle auszulösen oder dass Teens sich schlecht fühlen, weil sie aus finanzschwachen Familien kommen. Amen

EINLEITUNG

Heutzutage sind sich junge Menschen wohl mehr als je zuvor bewusst darüber, was in der Welt so läuft – doch für die meisten Jugendlichen ist das Thema Armut nur eins von vielen. Die meisten 11- bis 14jährigen leben in ihrer eigenen privaten Welt und denken nicht so sehr an weitergefasste Themen. Wenn sie jedoch mit Ungerechtigkeit und konkreten Situationen konfrontiert werden, dann sind sie schnell bereit, zu helfen. Diese Einheit zielt darauf ab, den Teens ein wenig die Augen zu öffnen dafür, wie reich sie eigentlich selber sind, wenn man das mal auf einer weltweiten Skala sieht, und ihre Begeisterung dafür zu wecken, etwas für Arme zu tun. Dieser Club kann gut mit einem speziellen Appell verbunden werden, z.B. etwas für „Brot für die Welt" oder einer ähnliche Organisation zu spenden.

Bitte sei sensibel gegenüber den Teens, die aus wirklich ärmlichen Verhältnissen kommen.

Für die Dekoration Deines Raumes kannst Du Poster von Hilfsorganisationen o.ä. verwenden, die Du an die Wände hängst, zusammen mit Ausschnitten aus Zeitschriften oder Zeitungsanzeigen, die reiche Verhältnisse darstellen. Die Mitarbeiter können in Lumpen und vornehmen Klamotten kommen.

SPIEL 1

5 Min

NAMEN-BINGO

Material

„Namen-Bingo" (Kopien sind beigefügt), Schmierpapier, Stifte, Behälter, Preise

Ablauf

Während die Leute ankommen, bekommen sie von dir einen Stift. Sie sollen ihren Namen klar und deutlich auf ein Stück Papier schreiben, das sie dann in den Behälter werfen. Dann bekommen sie eine Namen-Bingo-Kopie, auf der sie neun andere Personen unterschreiben lassen sollen (jeweils in einem extra Kästchen).

Wenn alle ihr Blatt voll haben, fange an, Namen aus dem Behälter zu ziehen; die Teens streichen den entsprechenden Namen aus, wenn er aufgerufen wird. Wenn jemand drei in einer Reihe (horizontal oder vertikal) angestrichen hat, ruft er „Reihe". Die erste Person mit einer Reihe gewinnt einen Preis, genauso wie die erste Person, die drei Namen in einer diagonalen Reihe ausgestrichen hat (sie ruft „Diagonal"), und die mit dem ersten „Full House". (Wenn alle neun Namen ausgestrichen sind, ruft sie „Full House".)

ZIEL Bingospiel, bei dem statt Nummern Namen verwendet werden.

SPIEL 2

5 Min

GRABSCH´S DIR!

Material

verschiedene Gegenstände in unterschiedlichen Größen

Ablauf

Teile die Anwesenden in Teams ein und setze sie in einen Kreis, so dass alle Teammitglieder eines Teams zusammensitzen. Lasse jedes Team durchzählen, die Einzelnen sollen sich ihre Nummer merken. Lege die Gegenstände in die Mitte des Kreises. Die Anzahl der Gegenstände entspricht der Zahl der Teams.

Wenn Du eine Zahl ausrufst, dann rennen die Spieler mit dieser Nummer außen um den Kreis herum, zurück zu ihrem Platz und in die Mitte des Kreises, um sich einen Gegenstand zu nehmen. Jeder Gegenstand hat einen anderen Punktewert: Der kleinste ist am meisten wert, und der größte am wenigsten. Nach jeder Runde stellst Du fest, wie viele Punkte jedes Team gemacht hat und rufst dann eine neue Zahl aus. Spielt mehrere Runden. Du kannst das Ganze etwas aufregender machen, indem Du ab und zu mehr als nur eine Zahl ausrufst. Beende das Spiel mit der Bekanntgabe der Gesamtpunktzahlen und gratuliere dem Gewinnerteam.

Anwendung:

Wir leben in einer Welt, in der jeder versucht, so viel wie möglich für sich selber zu „grabschen". Dies führt immer dazu, dass einige Leute weniger oder gar nichts bekommen.

ZIEL Mannschaftsspiel, bei dem die Mitspieler im Kreis rennen, um als Erster einen der Gegenstände aus der Mitte zu „grabschen".

START

10 Min

BUCHSTABEN-KAMPF

Material

Papp- oder Papierkarten, Eddingstift, großer Würfel

Ablauf

Schreibe das ABC zweimal auf große Karten (pro Buchstabe eine Karte) aus Papier oder Pappe. Schreibe auf einen großen Papierbogen oder auf eine OHP-Folie die folgenden Instruktionen auf:

1 = Eine Runde aussetzen.

2 = Zwei Buchstaben nehmen.

3 = Einen Buchstaben nehmen und nochmal würfeln

4 = Einen Buchstaben von einem anderen Team nehmen und nochmal würfeln.

5 = Einen Buchstaben vom Tisch oder von einem anderen Team nehmen.

6 = Einen Buchstaben vom Tisch oder einem anderen Team nehmen und nochmal würfeln

Teile die Jugendlichen in Teams auf, die sich im Raum verteilt hinsetzen; gib einem Team den Würfel. Lege die Buchstaben auf einen Tisch vorne im Raum und hänge die Instruktionen an der Wand auf, bzw. benutze den OHP.

Gib den Teams einen Anhaltspunkt, welches Wort sie buchstabieren sollen, z.B.:

- Ein Wort, das sich auf den heutigen Abend bezieht (rich, poor, man).
- Ein Grußwort (Hi, Hallo, Willkommen etc.).
- Eins der Wörter, die im Namen dieses Treffens vorkommen (Rock, Solid).

Die Teams buchstabieren die Wörter, indem sie abwechselnd würfeln und nach den Instruktionen Buchstaben sammeln. Das erste Team, das ein passendes Wort zusammen-bekommt, gewinnt zwei Punkte. Wenn manche Wörter zu schwierig zu buchstabieren sind, kannst Du das Spiel unterbrechen und dem Team Punkte geben, das das Wort am weitesten buchstabiert hat. Spiele ein paar Runden und mache Deine Ansagen nach oder während dem entsprechenden Wort-Spiel.

Anwendung:

Wenn ein Team von anderen Teams Buchstaben weggenommen bekommt, dann verdirbt ihm das das ganze Spiel. Ganz genauso ist es mit der Gier der reichen Länder nach den natürlichen Ressourcen der Erde – die ärmeren Länder bekommen oft nichts mehr ab. Im Spiel hing viel vom Glück ab, ob die Teams gewannen oder verloren. Genauso ist es Glückssache, ob wir arm oder reich sind – je nachdem, in welchem Teil der Welt wir geboren wurden.

ZIEL Teams würfeln um Karten mit Buchstaben und versuchen, als erstes die vorgegebenen Wörter zusammenzusetzen.

DO IT 1

3 Min

PREISVERLEIHUNG

Material

verschiedene Süßigkeiten oder andere Preise, Behälter mit den Namen vom Spiel 1

Ablauf

Sage, dass du heute mal so richtig großzügig sein willst und allen einen Preis schenken willst. Zeige ihnen die Süßigkeiten und erkläre, dass du sie anhand der Namen verteilen willst, die du aus dem Behälter ziehst. Gib den ersten zwei oder drei Personen einen ganzen Beutel Süßigkeiten, die nächsten bekommen eine einzige Süßigkeit, und der Rest geht leer aus, weil dein Vorrat alle ist.

ZIEL Leute bekommen Preise, wenn ihr Name gezogen wird; die Preise werden ungerecht verteilt.

CHAT

5 Min

WIE FÜHLST DU DICH?

Material

-

Talk

Dies folgt auf die „Preisverleihung“: Verteile die Leute auf Kleingruppen und lasse sie folgende Fragen diskutieren:

- Wie hast Du Dich nach dem letzten Spiel gefühlt?
- Was dachtest Du von den Leuten, die mehr/weniger hatten als Du?
- Haben die Leute mit den größeren Preisen den anderen etwas abgegeben?
- Was das Spiel fair?
- Glaubst Du, dass die Welt diesem Spiel ähnlich ist? Ist die Welt fair?
- Warum sterben manche Leute vor Hunger und sind obdachlos, während andere gar nicht wissen, was sie mit ihrem Geld machen sollen?

Nach ein paar Minuten Diskussion sollen die Gruppen ihre Antworten vorstellen. Beende diesen Teil mit der Erklärung, dass dieses Spiel, wie auch einige andere Spiele, zeigen sollte, dass es riesige Unterschiede gibt zwischen dem, was Menschen in verschiedenen Teilen der Welt besitzen. Die meisten Menschen sind relativ arm (ein Viertel hat nicht genug zu essen), während ein paar wenige unglaublich reich sind. Meist hängt Armut oder Reichtum davon ab, in welchem Land du geboren bist – etwas, worauf du keinerlei Einfluss hast. Dieses Spiel war unfair, um zu zeigen, dass die Welt an sich unfair ist.

ZIEL anhand der Erfahrungen aus dem letzten Spiel über Ungerechtigkeit in der Welt nachdenken.

SPIEL 3

5 Min

REIS-RENNEN

Material

Eimer, ungekochter Reis, Plastikbecher, Plastikflasche o.ä., Löffel

Ablauf

Erkläre, dass dieses Spiel die Erfahrung vermitteln wird, wie es ist, verzweifelt nach Essen zu suchen, und sich gegen andere durchzusetzen, um genug zum Überleben zu haben. Reis ist das Hauptnahrungsmittel in vielen Ländern der Welt, und manche Menschen sind so hungrig, dass sie kilometerweit laufen, um etwas so Einfaches wie Reis zu erbetteln oder zu stehlen.

Stelle die Teams auf einer Seite des Raumes auf, jedes hinter einem Stuhl. Auf die Stühle stellst du einen leeren durchsichtigen Behälter (z.B. Plastiktrinkflaschen). In der Mitte des Raumes stellst du einen Stuhl mit einigen Löffeln darauf auf (einen Löffel weniger als die Anzahl der Teams), und an das andere Ende des Raumes stellst du einen Eimer mit Reis. Gib der ersten Person in jeder Team-Reihe einen Plastikbecher.

Beim Startsignal rennen die ersten Personen in den Teamreihen zu dem Stuhl und nehmen sich einen Löffel. Wenn sie einen Löffel erwischt haben, dürfen sie zum Eimer weiterrennen, wo sie sich einen Löffel Reis in ihren Plastikbecher schöpfen dürfen. Sie bringen den Löffel zurück zu dem Stuhl, leeren den Reis in ihren Behälter und geben den Becher an die nächste Person weiter, die das Ganze wiederholt. Die Unglücklichen, die keinen Löffel ergattern konnten, müssen so lange am Stuhl warten, bis ein anderer Spieler seinen Löffel zurückbringt.

Niemand darf zum Eimer kommen, wenn er keinen Löffel hat; niemand darf bei einem Stopp mehr als einen Löffel Reis aus dem Eimer nehmen; niemand darf den Reis bei seinem Team abladen, ohne vorher den Löffel zurückgegeben zu haben. Postiere Mitarbeiter, die aufpassen, dass die Regeln eingehalten werden und bestrafe Teams, wenn notwendig, indem du allen Reis, den sie bisher eingesammelt haben, zurückkippst in den Eimer. Zum Schluss des Spiels ist das Team mit dem meisten eingesammelten Reis der Gewinner.

ZIEL Teams rennen um die Wette, um so viel Reis wie möglich einzusammeln.

DO IT 2

5 Min

WERT-VOLLE KLAMOTTEN

Material

Schmierpapier,
Stifte,
evtl. Tafel o. Ä.

Ablauf

Teile die Anwesenden in Kleingruppen auf und gib allen ein Blatt Papier und einen Stift. Jeder sollte den Wert dessen aufschreiben, was er anhat, inklusive Uhren, Schmuck, Brille usw. Die Jugendlichen sollen pro Artikel den Preis aufschreiben, den sie oder ihre Eltern dafür bezahlt haben, und dann alles zu einer Gesamtsumme zusammenrechnen. Die Gruppenleiter sollten eine Durchschnittssumme für ihre Gruppe errechnen. Diese Gruppendurchschnitte sollen dann zusammengerechnet eine Art Teenkreisdurchschnitt ergeben.

HINWEIS: Dieses Spiel erfordert einiges Fingerspitzengefühl, um unnötige Vergleiche zwischen Teens unterschiedlicher (finanzieller) Herkunft zu vermeiden. Zum Beispiel können die Teens ihre Ergebnisse anonym aufschreiben oder ihr legt vorher Durchschnittswerte für bestimmte Dinge fest.

Alternative: Führe diese Übung durch, indem Du vorne stehst und die Teens die ungefähren Preise für „typische" Kleidungsartikel erraten.

ZIEL Die jungen Leute errechnen den Wert ihrer Kleidung als einen Maßstab ihres Reichtums.

THEMA 1

10 Min

DIE WAHRHEIT

Material

TV und DVD-/ Videoplayer, falls erforderlich

Ablauf

Dies folgt direkt auf Do it 2 und sollte von derselben Person geleitet werden. Erkläre den Teens, dass sie im Durchschnitt Klamotten tragen, die mehr kosten als die Summe, die eine Person, die in einem der ärmsten Länder der Welt lebt, durchschnittlich in einem GANZEN JAHR verdient (ca. 175 €). Der Preis von allem, was sie am Leib tragen, ist mehr als das, was viele Leute in einem ganzen Jahr zur Verfügung haben, um Dinge wie Essen, Kleidung, Miete, Schule usw. für ihre Familie zu bezahlen. Das ist schon unglaublich! Und wir haben noch gar nicht geredet über all den anderen Krempel, den wir zuhause haben..... wobei die meisten von uns damit noch gar nicht zufrieden sind, sondern mehr wollen: Wir müssen die coolsten Klamotten oder andere Kinkerlitzchen haben, um mit unseren Freunden mithalten zu können.

Sage, dass Gedanken darüber, wie reich wir eigentlich sind, keine Schuldgefühle erzeugen sollen. Da die Teilnehmer noch jung sind, sind sie noch nicht verantwortlich für das Problem der Armut in der Welt. Vielmehr sollen uns – die Mitarbeiter und die jungen Leute – diese Überlegungen daran erinnern, dass wir mehr haben als die meisten Menschen auf der Welt. Wir wollen an die denken, die weniger haben als wir.

Eine andere Sichtweise: Wenn wir gut € 150,- im Teenkreis sammeln würden, dann könnten wir das Einkommen einer Familie in einem armen Land ein volles Jahr lang verdoppeln. Da wir in einem reichen Land leben, können wir einen Unterschied machen im Leben der Menschen, die in ärmeren Ländern leben. Und darüber wollen wir uns diese Woche unterhalten. Bedenke, dass Menschen in armen Ländern normalerweise nicht selber schuld sind an ihrer Armut; sie wurden in die Armut hineingeboren und kommen da oft auch ihr ganzes Leben nicht wieder heraus.

Alternative: Zeige einen Videoclip, der zeigt, wie Armut in Realität für jemanden in einem armen Land aussieht (siehe Video-Archiv). Genauso gut könnte ein Mitarbeiter, der in einem armen Land war, erzählen, wie das Leben dort aussieht für einen durchschnittlichen 11- bis 14jährigen.

ZIEL Zeigen, dass in Deutschland selbst die Leute, die sich nicht als besonders reich bezeichnen würden, reich sind im Vergleich zu Menschen in armen Ländern.

DO IT 3

5 Min **ACTION**

Material	Ablauf
-	Bilde Kleingruppen, die folgende Fragen diskutieren sollen: • Was ist der beste Weg, um das Problem der weltweiten Armut zu lösen? • Was kann unser Teenkreis tun, um Menschen aus armen Ländern oder auch den Armen hier in Deutschland zu helfen? Lasse die Kleingruppen ihre Ergebnisse vorstellen. Falls Enthusiasmus aufkommt, dann nimm die besten Ideen oder schlage ein oder zwei Maßnahmen selber vor, und überlege, was ihr als Teenkreis praktisch tun könnt. (z.B. einen Teil des Taschengeldes monatlich abgeben um eine Patenschaft für ein Kind zu übernehmen, oder bewusst auf etwas zu verzichten (z.B. die dritte Tafel Schokolade in der Woche) und das Geld dafür in einer Spardose sammeln, das ihr dann zusammenlegt und spendet)

ZIEL Die jungen Leute denken darüber nach, was sie tun können, um Menschen in armen Ländern zu helfen.

SPIEL 4

5 Min **ROBIN HOOD**

Material	Ablauf
Wäscheklammern	Teile die Anwesenden in zwei Teams ein und gib allen zwei Wäscheklammern, die sie an ihre T-Shirts, an Pullover usw. klammern sollen. Erkläre, dass dieses Spiel ihnen die Erfahrung vermitteln wird, was es heißt, seinen Reichtum mit armen Menschen zu teilen. Ein Team ist Robin Hood und seine Männer, und das andere ist der Sheriff von Nottingham mit seinen Leuten. Wähle von jedem Team zwei oder drei Leute aus, die die Robin Hoods bzw. Sheriffs von Nottingham sind: Sie haben selber keine Wäscheklammern, sondern sollen die Klammern des gegnerischen Teams stehlen und sie an ihre eigenen Teammitglieder heften (ohne unnötigen Körperkontakt). Der Rest der Teammitglieder muss nur versuchen, sich seine Wäscheklammern nicht klauen zu lassen. Das Team mit den meisten Wäscheklammern hat gewonnen.

ZIEL Zwei Teams wetteifern darum, so viele Wäscheklammern wie möglich zu ergattern.

THEMA 2

5 Min

SCHAFE UND BÖCKE

Material

Wasserpistole, Süßigkeiten

Ablauf

Alle sollen sich mitten im Raum aufstellen. Erkläre, dass du zeigen wirst, was Jesus nach der Bibel zu jedem sagen wird, wenn er ihr Leben beurteilt. Spiele das Gleichnis von den Schafen und den Böcken (Matth. 25, 31-46). Gehe durch die Gruppe und schicke Leute nach rechts und andere nach links. Dann sage die entsprechenden Worte Jesu zu jeder Gruppe (z.B. zu denen auf der rechten Seite: „ Kommt her! Euch hat mein Vater gesegnet. Nehmt das Reich Gottes in Besitz, das er seit der Erschaffung der Welt für Euch als Erbe bereithält! Denn als ich hungrig war, habt ihr mir zu essen gegeben. Als ich Durst hatte, bekam ich von Euch etwas zu trinken. .....“ usw.).

Einige Leiter in der Gruppe sollten fragen, wann sie das alles getan hätten (bzw. in der anderen Gruppe, wann sie das NICHT getan hätten). Antworte „Was Ihr für einen meiner geringsten Brüder getan habt, das habt Ihr für mich getan!“ bzw. „Die Hilfe, die Ihr meinen geringsten Brüdern verweigert habt, die habt Ihr mir verweigert.“ Dann heiße die eine Gruppe willkommen zum ewigen Leben (gib jedem eine Süßigkeit) und die andere zum ewigen Gericht (gib ihnen eine Ladung mit der Wasserpistole).

Input:

Falls die Teens denken, dass Gott oder Jesus irgendwie unfair ist, erkläre, dass Gottes Gericht über uns keine Zufallsentscheidung sein wird: Er weiß genau, wie jeder Einzelne von uns gelebt hat, und er wird absolut fair sein. Der Punkt ist, dass wir, wenn wir armen Leuten helfen, gleichzeitig Gott ehren. Er sieht alles, was wir tun: Wenn wir also mithelfen, dass arme Leute z.B. etwas zu essen bekommen, dann ist es, als hätten wir Gott selber etwas zu essen gegeben.

Genauso ist es, wenn wir Arme ignorieren – es ist, als würden wir Gott selber ignorieren. Dies sollte ein Grund mehr für uns sein, uns für Arme in anderen Ländern zu interessieren und ihnen zu helfen – dadurch tun wir, was Gott will und machen ihm Freude.

ZIEL Gott will, dass wir Leuten helfen, die bedürftig sind, und er freut sich darüber, wenn wir es tun.

SPIEL 5

5 Min

WASSERTRÄGER

Material

Eimer mit Wasser, Plastikbecher, Behälter (z.B. leere Trinkflaschen), Preis

Ablauf

Stich' mehrere Löcher in die Becher.

Erkläre, dass in vielen armen Ländern Wasser so knapp ist, dass die Menschen kilometerweit laufen müssen, um bei der nächsten Quelle Wasser zu holen, um es dann in einem Krug auf ihren Köpfen nach Hause tragen. Dieses Spiel wird den Jugendlichen ein wenig die Erfahrung vermitteln, wie man Wasser auf dem Kopf trägt.

Stelle die Teams in den verschiedenen Ecken des Raumes auf, jedes hinter einen Stuhl; auf jeden Stuhl stellst Du einen leeren Behälter. Der Wassereimer steht in der Mitte des Raumes; gib jedem Team einen Plastikbecher.

Nach dem Startsignal rennen die Teammitglieder nacheinander zum Eimer, füllen ihren Becher mit Wasser und kehren zu ihrem Team zurück, während sie den Becher über ihren Kopf halten. Sie schütten das verbleibende Wasser in den Behälter und geben den Becher der nächsten Person. Die Teammitglieder rennen so lange, bis Du das Stoppsignal gibst. Das Team, das das meiste Wasser gesammelt hat, hat gewonnen: Gib ihm einen entsprechenden Preis.

ZIEL Rallye, bei der Teams versuchen, mit Plastikbechern so viel Wasser wie möglich aus einem Eimer zu schöpfen.

MEDIA 1

Um zu zeigen, wie das Leben in einem armen Land aussieht, kannst Du einen Videoclip einer christlichen Hilfsorganisation zeigen (z.B. World Vision oder Feed the Hungry).

NAMEN BINGO

1. Suche 9 Leute, die auf Deinem Zettel in je einem Kasten unterschreiben
2. Streiche die aufgerufenen Namen aus

Du gewinnst, wenn Du zuerst eine Reihe, Diagonale oder ein Full House hast

NAMEN BINGO

1. Suche 9 Leute, die auf Deinem Zettel in je einem Kasten unterschreiben
2. Streiche die aufgerufenen Namen aus