

## Impressum



Die Christliche Initiative Romero (CIR) setzt sich seit 1981 für Arbeits- und Menschenrechte in Mittelamerika ein. Schwerpunkt ihrer Arbeit ist die Unterstützung von Basisbewegungen und Organisationen in El Salvador, Guatemala, Nicaragua und Honduras sowie die Kampagnen- und Bildungsarbeit in Deutschland. Ziel ist, eine Brücke zwischen Ländern des Südens und Deutschland zu schlagen. Im Sinne ihres Namensgebers, des 1980 ermordeten salvadorianischen Erzbischofs Oscar Romero, setzt sich die Christliche Initiative Romero gegen Ungerechtigkeitsverhältnisse ein und ergreift Partei für die Armen.



Die Kampagne Stop Mad Mining ist ein Bündnis europäischer Organisationen, mit dem Ziel, den Rohstoffverbrauch in Europa auf ein ökologisch verträgliches und sozial gerechtes Niveau zu senken. Gleichzeitig fordert die Kampagne, verbindliche menschenrechtliche und ökologische Sorgfaltspflichten für europäische Unternehmen, die Rohstoffe abbauen oder einkaufen.



Das London Mining Network ist ein Zusammenschluss von Menschenrechts-, Entwicklungs-, Umweltschutz- und Solidaritätsorganisationen, das zu Menschenrechten arbeitet. Insbesondere geht es um die Rechte Indigener, Arbeitsrechte, sowie die nachhaltige Entwicklung von Gemeinden, die weltweit von Bergbauaktivitäten von Unternehmen, die in London ihren Hauptsitz haben, betroffen sind.

### Herausgeberin / Weitere Infos:

Christliche Initiative Romero (CIR)  
Schillerstr. 44a, 48155 Münster  
T.0251/67 44 13 – o  
cir@ci-romero.de  
www.ci-romero.de

Idee und englisches Original:  
Kerima Mohideen (London Mining Network)

Adaption ins Deutsche:  
Anna Backmann (V.i.S.d.P.), Christian Wimberger, Verena Bax

Lektorat: Stella Wendlandt

Grafische Gestaltung: Ciprian Diaconita, Marco Fischer

Druck: Print Com eK, Erlangen

gedruckt auf 100 % Recyclingpapier

Helfen Sie uns mit einer Spende, den globalen Handel gerechter zu machen: Spendenstichwort "Stop Mad Mining"

Darlehnskasse Münster

IBAN DE76 4006 0265 0003 1122 00

BIC: GENODEM1DKM



Das Spiel wurde mit Unterstützung der Europäischen Union ermöglicht. Für den Inhalt ist allein die Christliche Initiative Romero verantwortlich; der Inhalt kann in keiner Weise als Standpunkt der Europäischen Union angesehen werden.

## Bildrechte

### SPIELKARTEN:

- 1229144\_1920.jpg von Michael Gaida, CCO Public Domain (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.de>) von pixabay.com
- Rico Shen [GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>)], CC-BY-SA-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>) or CC BY-SA 2.5 tw (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/tw/deed.en>), via Wikimedia Commons
- von Redrumo486 (<http://en.wikipedia.org/wiki/File:DynaTAC8000X.jpg>) [CC BY-SA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>) oder GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>)], via Wikimedia Commons
- 13141654054\_2d24339f78\_o.jpg von Parolan Harahap CC BY-NC 2.0 von flickr.com
- 16474212478\_81ffcabfaf\_o von Fairphone\_ CC BY-NC 2.0 von flickr.com
- GUA\_1203\_MARCH\_50.jpg von James Rodríguez von MiMundo.org
- 4802284439\_81c521d678\_o\_2.jpg von Sasha Lezhnev (Enough Project), CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- 4802409099\_197dc35789\_o von Sasha Lezhnev (Enough Project), CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- Julio Corral.jpg von Chad Grey (PRACCIS, Mexiko)
- Buenavista del Cobre.jpg von Chad Grey (PRACCIS, Mexiko)
- 32279014045\_ec8faf47a2\_o von Purnadi Phan, CC BY-NC-2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 6324368834\_a761efc5d4\_o von Michael Kelley, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com
- 3955334981\_219cc283d1\_o von marcovdz, CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- 5662578008\_dfd37bd53\_o von Sasha Lezhnev (Enough Project), CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- 7309942110\_459e98516a\_o von Sasha Lezhnev (Enough Project), CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- MEX\_0910\_ZAC\_PENASQUITO\_002.jpg von James Rodriguez von MiMundo.org
- 34429465805\_69a3869b16\_o von Hamza Butt, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com
- 4389080268\_2e4dfaecd\_o von Chris, CC BY-NC\_ 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- Gesetz El Salvador, Rechte hat ADES (Asociación de Desarrollo Económico Social Santa Marta)
- Bruder des Ermordeten.jpg von Lisa Backmann
- 1482553874\_52f404e2d7\_o von Bruno Sarlandie, CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.de
- 20981531288\_f235b5ccc4\_o von Red Greg, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com
- 9154821436\_5f640f3e84\_o von World Bank Photo Collection, CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com

- 9127437660\_45166dbdf0\_o von Trocaire, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com
- 15875362193\_0a4bdeb44c\_o von Jerry Lai (Global Panorama), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 5154975822\_obcf3effec\_o von Neil Palmer (CIAT), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 13388619425\_e737975cfd\_o von USAID Digital Development, CC BY-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>) von flickr.com
- 7221714496\_20d74fe174\_o von Chris Brown, CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 4124160245\_8019be3345\_o von M M, CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 7022155691\_a62bf3035a\_o von Ishan Khosla, CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- 3075773155\_6bd84bb4db\_o von Adam Cohn, CC BY-NC-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>) von flickr.com
- 4717009941\_b78c19bfac\_o von Ana Raquel S. Hernandez, CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 6123276824\_f85caab360\_o von Yuen Yan, CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com
- 5120945654\_46fb6c2df6\_o-1 von eutrophication&hypoxia, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com
- 2829785777\_38cc736798\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 3046079172\_8ddd7cbeo\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 2829748387\_d56d80345e\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 2803112322\_7b4356ce10\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 2830585948\_3fa20b8084\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 2803112152\_664edd07d9\_o von Clean\_IT, CC BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com
- 34376694332\_3123c860e4\_o von DenisM2, CCo 1.0 Universal (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>) von flickr.com

### SPIELFELD:

Bergbau: 6123276824\_f85caab360\_o von Yuen Yan, CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>) von flickr.com

Produktion: 4389080268\_2e4dfaecd\_o von Chris, CC BY-NC\_ 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>) von flickr.com

Konsum: 34429465805\_69a3869b16\_o von Hamza Butt, CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>) von flickr.com

Entsorgung: garbage-483154 von mwahl, pixabay.com

# JUSTICE

## Das Leben eines Smartphones



## Spielanleitung

### Für 2–6 Spieler\*innen

Wie können Smartphones hergestellt werden, ohne Mensch und Umwelt zu schaden? Das ist nicht so einfach und braucht helle Köpfe mit Gerechtigkeitsinn!

## Inhalt

1 Fragenblatt „Einstieg ins Thema“

1 Spielbrett

93 Spielkarten

50 rote Punkte

50 grüne Punkte

6 Spielfiguren

20 grüne Feldplättchen

1 Würfel

1 Stift und Zettel

## Ziel des Spiels

Wer ethisch konsumiert, gewinnt! Sammelt möglichst viele grüne Punkte, damit die Herstellung, Nutzung und Entsorgung eurer Smartphones ethisch korrekt verlaufen. Schöner Nebeneffekt: Ihr erfahrt auch etwas über den Lebenszyklus von Smartphones – vom Bergbau bis zur Entsorgung.

## Wie funktioniert das Spiel?

### Vorbereitung

Bevor ihr anfangt, solltet ihr die Spielleitung bestimmen. Diese ist dafür zuständig, dass das Spiel korrekt gespielt wird und moderiert die Diskussionen.

Lest das Blatt „Einstieg ins Thema“ und überlegt, wie viele Fragen ihr beantworten könnt. Es sollte eine kurze Diskussion zwischen euch entstehen, die von der Spielleitung koordiniert wird.

Baut das Spielfeld auf: Dessen Einteilung symbolisiert die Stationen im Leben eines Smartphones. Dazu passend gibt es Spielkarten-Kategorien zu den Themengebieten:



Sortiert die Spielkarten nach diesen Kategorien und legt sie mit dem Text nach unten auf die entsprechend markierten Ablageorte auf dem Spielfeld. Die quadratischen Feldplättchen stapelt ihr gemischt und ebenfalls mit dem Text nach unten auf dem Spielfeld.

Jede Spieler\*in erhält einen Spielstein. Wenn ihr nur zu zweit seid, könnt ihr alternativ auch mit zwei Spielsteinen spielen. Versammelt diese auf dem START-Feld am Beginn von „Bergbau“.

### Los geht's



Werft den Würfel, um zu entscheiden, wer anfängt: Die Spieler\*in mit der höchsten Zahl beginnt. Würfel eine Sechs, um jeweils einen Spielstein aus dem Startfeld zu lassen. Dafür hast du drei Versuche in jeder Runde.

Die Augenzahl des Würfels entscheidet nun, wie viele Schritte eure Spielsteine nach vorne rücken. Auf vielen Feldern gibt es Anweisungen für euch. Zieht ihr eine Karte, so lest diese laut vor. (Achtung – es gibt „Bitte Zeichnen“-Karten, die ihr nicht vorlesen dürft, da eure Mitstreiter\*innen den Inhalt erraten sollen – lest hierzu den Abschnitt „Spielkarten“)

### Rote und grüne Punkte



Je nach Feld und Karte könnt ihr grüne oder rote Punkte bekommen. Bei den rot markierten Karten gibt es direkt einen roten Punkt, bei den grün markierten einen grünen Punkt. Ein roter Punkt weist darauf hin, dass euer Smartphone die Umwelt und die Menschenrechte gefährdet. Einen grünen Punkt bekommt ihr, wenn die Gefahren durch euer Verhalten abgemildert werden.

Vorsicht – bei vielen Karten gibt es nicht pauschal grüne oder rote Punkte. Je nach Antwortverhalten kann das ganz unterschiedlich ausfallen!

### Spielkarten

Zu allen Themengebieten gibt es unterschiedliche Sorten von Spielkarten:



„**Mal ehrlich!**“ beantwortet die jeweilige Kartenzieher\*in. Ehrlichkeit zahlt sich hier aus. Antworte wahrheitsgemäß, um einen grünen Punkt zu bekommen.



„**Grüner/Roter Punkt für dich?**“ beantwortet die jeweilige Kartenzieher\*in. Die Gruppe entscheidet je nach Antwortverhalten, ob ihr ethisch konsumiert (grün) oder nicht (rot). Dann gibt es einen roten oder grünen Punkt für die Person.



„**Grüner/Roter Punkt für dich!**“ sind selbsterklärend. Hier bekommt die Kartenzieher\*in einen grünen Punkt, weil sie ethisch korrekt konsumiert, oder andernfalls einen roten Punkt.



„**Du wirst bestraft!**“ – Weil sie sich unethisch verhalten hat, bekommt die Kartenzieher\*in einen roten Punkt. Zusätzlich musst sie etwas machen, was sich die Mitspieler\*innen ausdenken.



„**Was denkt ihr?**“ wird von den Mitspieler\*innen beantwortet. Die Kartenzieher\*in darf nicht mitraten, da auf der Karte die richtige Antwort in blau angezeigt wird. Derjenigen mit der richtigen Antwort wird ein roter Punkt abgezogen. Dafür bekommt die Kartenzieher\*in einen roten Punkt.



„**Bitte Zeichnen**“ sind Aktionskarten – wenn deine Mitspieler\*innen den Fakt erraten, den du darstellen möchtest, gibt es einen grünen Punkt für dich. Wer richtig rät, bekommt einen roten Punkt abgezogen.



„**Und übrigens!**“ nennt interessanten Fakten, für die es aber keine Punkte gibt.

Die gespielten Karten werden in die Mitte des Spielfelds auf dem Stapel „Kartenablage rot“ oder „Kartenablage grün“ abgelegt.

### Grüne Feldplättchen

Erhaltet ihr bei den Karten „grüner“ Konsum einen grünen Punkt, werdet ihr zusätzlich belohnt: mit einem grünen Feldplättchen, welches ihr vom Stapel nehmen dürft. Ihr könnt es nutzen, sobald euer Spielstein das Themengebiet des Spielfeldes betritt, zu dem das Feldplättchen passt (siehe Symbol auf dessen Rückseite). Das bedeutet konkret: Würfelt, rückt vor und platziert das Feldplättchen auf das Feld, auf dem ihr landet. Die Anweisung auf diesem Feld kann somit ignoriert werden, stattdessen bekommt ihr „gratis“ einen grünen Punkt! Entfernt danach das Feldplättchen wieder vom Spielfeld. (Falls ihr das Themengebiet eures gezogenen Feldplättchens schon mit allen Spielsteinen hinter euch gelassen habt, habt ihr leider Pech gehabt und könnt es nicht nutzen.)

### Mehr Wissen

Auf der Rückseite der Karten befinden sich QR-Codes. Wenn ihr euer Smartphone oder Tablet benutzt, findet ihr kurze Video- und Audioclips oder Zeitungsartikel, die die Informationen auf der Kartenvorderseite ergänzen.

### Wer gewinnt?

Wenn die erste Spieler\*in mit allen Spielsteinen durch das Leben eines Smartphones vom Bergbau bis zur Entsorgung durchlaufen hat, ist das Spiel zu Ende. Wer gewinnt, entscheidet dann jedoch die Differenz der roten und grünen Punkte. Die Person mit den meisten grünen Punkten gewinnt. War es irgendwem möglich, komplett ethisch zu sein und keine roten Punkte zu kassieren?

### Diskussion

Die Smartphones der Gewinner\*in wurden am fairsten hergestellt, konsumiert und entsorgt. Aber wer sind die eigentlichen Gewinner\*innen und Verlierer\*innen in diesem Spiel?

Für eine gute Diskussion schaut noch einmal auf das Fragenblatt vom Anfang. Versucht die Fragen mit dem neuen Wissensstand zu beantworten. Diskutiert über eure eigenen Fragen und Punkte, die ihr mit den anderen teilen wollt.

### Hintergrundinformationen

Dieses Spiel soll euch ermutigen, darüber nachzudenken, wie Smartphones produziert und entsorgt werden können, ohne einen so großen Schaden für Mensch und Umwelt anzurichten. Die Lösung dafür ist keine einfache und lineare, von der Produktion zum Konsum führende, wie beispielsweise das Werben für Fairtrade Smartphones oder die Wiederverwertung von Mineralien alter Smartphones, denn auch diese Lösungen sind problembehaftet. Im Spiel sollen diese Fragen diskutiert werden. Ziel ist es zu zeigen, dass es viele Lösungsansätze gibt, einige einfach und sofort anwendbar, andere wiederum benötigen weitere Recherchen, Diskussionen oder technisches Training. Ihr sollt erfahren, dass all diese Dinge sind, in denen ihr mitmischen könnt!

Der Prozess zwischen Produktion und Konsum ist im Spiel explizit nicht als eine einseitige Beziehung zwischen den armen, unterdrückten und ausgebeuteten Produzent\*innen im globalen Süden zu den reichen Konsument\*innen im globalen Norden dargestellt. Der Mineralienabbau findet zu großen Teilen und unter erschreckenden Bedingungen im globalen Süden statt. In einigen Fällen verursacht und heizt er Konflikte und Bürgerkriege an, wie im Kongo. Der Besitz und die Nutzung von Smartphones sind jedoch auch im globalen Süden weit verbreitet und wachsen. Das Thema Konsum soll schlussendlich kontrovers betrachtet werden, denn es gibt auch einige nützliche Initiativen in den Bereichen Gesundheit und Landwirtschaft.