

pbi

Das Spiel





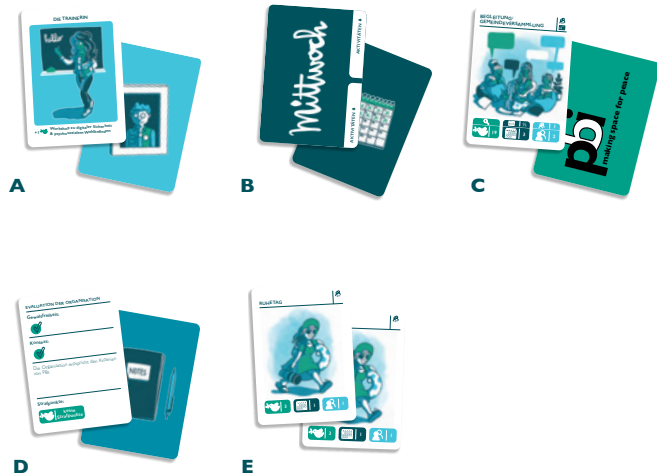
INHALT	4
DAS PRINZIP UND ZIEL DES SPIELS	5
VORBEREITUNG	6
ABLAUF	10
BESONDERE FÄLLE	13
ENDE DES SPIELS UND RESULTAT	15
EXTRAPUNKTE FÜR DIE FIGUREN	17
ÜBER PBI (PEACE BRIGADES INTERNATIONAL)	18
BESCHREIBUNG DER AKTIVITÄTEN-KARTEN	19
PBI-GRUNDSÄTZE UND -KRITERIEN	21
IMPRESSUM	22

INHALT

Spielregeln

62 Karten:

- A 6 Figuren-Karten
- B 7 Wochentage-Karten
- C 36 Aktivitäten-Karten
- D 7 Evaluations-Karten
- E 6 Ruhetage-Karten



- 🕒 30 Minuten (Kurzversion: 15 Minuten)
- 👥 2-6 Spieler*innen
- 👤 ab 10 Jahren

DAS PRINZIP UND ZIEL DES SPIELS

Jede*r Spieler*in schlüpft in die Rolle eines Teammitglieds von Peace Brigades International (PBI). Die Spieler*innen arbeiten zusammen und sprechen sich ab, um die geplanten Aktivitäten so effizient wie möglich durchzuführen. Ein Spiel entspricht einer Arbeitswoche und wird in sieben Runden gespielt, wobei jede Runde einem Tag entspricht. Die Kurzversion des Spiels entspricht drei Tagen und dauert drei Runden.

Ziel des Spiels ist es, als Team die maximale Anzahl an Friedenspunkten (FP) zu erreichen, wobei die FP aller Spieler*innen des Teams zusammengezählt werden. Da die personellen Ressourcen begrenzt sind, können nicht alle Aktivitäten durchgeführt werden. Gibst du jenen Aktivitäten den Vorrang, die strategisch die meisten Punkte ergeben, oder denjenigen, die für dich in einem bestimmten Kontext am sinnvollsten erscheinen? Gefragt sind sowohl Effizienz wie auch kreative Entscheidungsfindung in unterschiedlichen Situationen!

VORBEREITUNG

Normale Spielrunde
(Siehe Beispiel auf Seite 8)

- A Jede*r Spieler*in zieht eine *Figuren-Karte*. Diese Karte zeigt an, wie die spielende Person an den jeweiligen Aktivitäten beteiligt ist und teilt ihr einen Extrapunkt zu, der auf Seite 17 beschrieben wird. Die restlichen *Figuren-Karten* werden zurück in die Schachtel gelegt.
- B Die sieben *Wochentage-Karten* werden von Montag bis Sonntag in eine Reihe gelegt.
- C Die *Aktivitäten-Karten* werden entsprechend der Anzahl Spieler*innen sortiert. Bei 4 Spieler*innen, zum Beispiel, wählt ihr die Karten ,  und . Die restlichen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Der Stapel mit den ausgewählten Aktivitäten-Karten wird wie folgt in zwei Hälften geteilt: Die Karten für den Spielbeginn (Symbol ) mischt ihr in die erste Hälfte und die Karten für das Spielende (Symbol ) in die zweite Hälfte. Dann legt ihr die erste Hälfte der Karten auf die zweite Hälfte.

Von diesem Stapel zieht ihr eine Karte und legt sie auf die *Wochentage-Karten* wie folgt:

Anzahl Karten gemäss Anzahl Spieler*innen

	Wochentag		Samstag		Sonntag	
	sichtbar	verdeckt	sichtbar	verdeckt	sichtbar	verdeckt
2 	1	1	1	-	1	-
3 	2	1	1	1	1	-
4 	3	1	1	1	1	1
5 	3	2	2	1	1	1
6 	4	2	2	1	2	1

- D Mischt die sieben *Evaluations-Karten* und legt diesen Stapel neben die *Wochentage-Karten*.
- E Wählt so viele *Ruhetage-Karten* aus, wie ihr Spieler*innen seid, und legt sie auf einen Stapel neben die *Wochentage-Karten*.

Kurzversion

Verwendet weder die *Ruhetage-Karten* noch die *Aktivitäten-Karten*, die 2 und 3 Tage dauern und mit dem Symbol  gekennzeichnet sind.

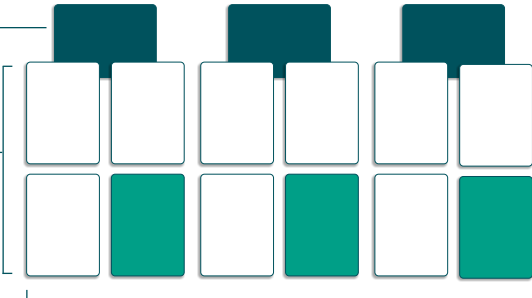
Bildet mit den entsprechend der Anzahl Spieler*innen ausgewählten Karten einen einzigen Stapel und legt nur drei Tage aus: Montag, Dienstag und Mittwoch. Die restlichen *Wochentage-* und *Aktivitäten-Karten* werden zurück in die Schachtel gelegt.



Beispiel für die Vorbereitung
4 Spieler*innen

B
Wochentage-
Karten

C
Aktivitäten-
Karten



3 sichtbare Karten,
1 verdeckte Karte
(Siehe Tabelle auf Seite 7)

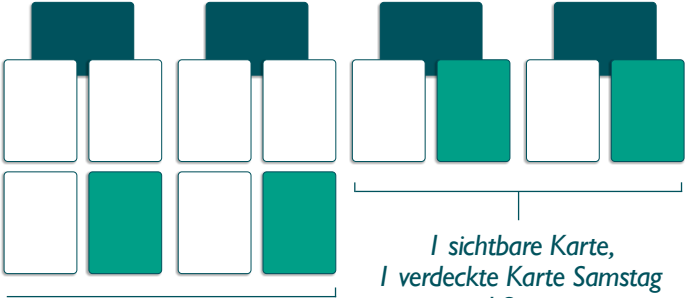
A
Figuren-Karten
(vor den Spieler*innen
abgelegt)



E
Stapel
Ruhetag-Karten



D
Stapel
Evaluations-Karten



1 sichtbare Karte,
1 verdeckte Karte Samstag
und Sonntag
(Siehe Tabelle auf Seite 7)



ABLAUF

Das Spiel beginnt am Montag. Jede Spielrunde stellt einen Tag mit Aktivitäten dar und besteht aus vier Phasen:

- 01 **Dringende Aktivitäten:** Deckt die verborgenen *Aktivitäten-Karten* des laufenden Tages auf.
- 02 **Planung:** Das Team entscheidet im Konsens, welche Figur welche Aktivität(en) durchführen wird. Die Entscheidungen werden durch die Spieler*innen angezeigt, in dem sie ihre *Figuren-Karten* auf eine oder mehrere *Aktivitäten-Karten* legen. Jede *Aktivitäten-Karte* zeigt die Anzahl der FP 🐦 auf, die sie einbringt, sowie die Anzahl Tage 📅 und Personen 👤, die für die Durchführung nötig sind.

Eine Beschreibung der Aktivitäten findet ihr auf Seite 19.



Beispiel einer Planung mit 3 Spieler*innen:

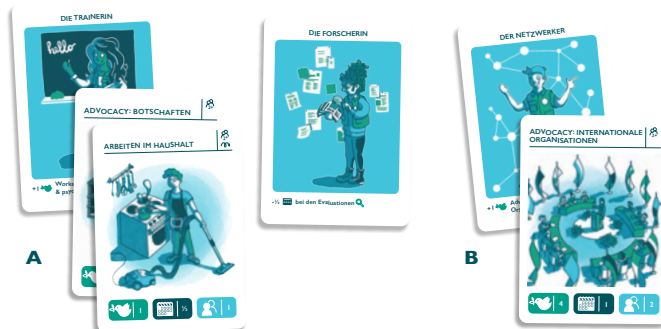
- A Die Trainerin führt 2 Aktivitäten durch, die einen halben Tag dauern und für eine Figur bestimmt sind.
- B Die Forscherin und der Netzwerker führen 1 Aktivität durch, die einen Tag dauert und für 2 Figuren bestimmt ist.

- 03 **Durchführung:** Eine Aktivität ist abgeschlossen, wenn ihr genügend Zeit und Personen zugewiesen wurden. Jede auf diese Art abgeschlossene Karte wird offen vor eine der spielenden Personen gelegt, deren Figur an der Aktivität beteiligt war.

Tipp: Wenn möglich, gebt eine *Aktivitäten-Karte* derjenigen spielenden Person, deren Figur einen *Extrapunkt* für diese Karte erhält (Siehe die *Extrapunkte* auf Seite 17).

Beispiel einer Durchführung mit 3 Spieler*innen:

- A** Die Trainerin nimmt die beiden Karten, an deren Aktivitäten sie beteiligt war.
- B** Der Netzwerker, der an der gemeinsamen Aktivität teilgenommen hat, nimmt die Karte, die ihm einen Extrapunkt gibt.



- 04 Ende der Spielrunde:** Jede*r nimmt seine *Figuren-Karte* für den nächsten Zug zurück, mit Ausnahme jener Figuren, die an einer 2- oder 3-tägigen Aktivität beteiligt sind.

Aktivitäten-Karten, die weder abgeschlossen wurden, noch am Laufen sind (für 2- oder 3-tägige Aktivitäten) werden auf einen Stapel neben den *Wochentagen-Karten* gelegt. Diese Aktivitäten können eventuell am Ende des Spiels durchgeführt werden (siehe «Sonntag» auf Seite 15).

BESONDERE FÄLLE

Wöchentliche Teamsitzung: Alle Figuren müssen daran teilnehmen (Symbol !), mit Ausnahme jener, die einen Ruhetag genommen haben oder noch mit einer Begleitung oder Beobachtung beschäftigt sind. An der Sitzung müssen mindestens zwei Figuren teilnehmen und sie bringt so viele FP ein, wie die Anzahl Personen, die daran teilnehmen. Merkt euch diese Zahl, denn sie wird im Gegensatz zu den anderen FP, die ihr mit den anderen Karten gewinnt, nicht auf der Karte angezeigt.

Begleitung an Gemeindeversammlung oder Gerichtsverfahren, Beobachtung einer Demonstration: Die angegebene Anzahl FP erhaltet ihr nur, wenn die begleitete Organisation die PBI-Kriterien erfüllt (siehe Seite 21). Um zu sehen, ob die Organisation die Kriterien erfüllt, zieht ihr eine *Evaluations-Karte* (Symbol Q) und lest sie laut vor. Dann legt ihr sie unter die entsprechende Begleitungs-, Beobachtungskarte. Falls die Organisation die Kriterien nicht erfüllt, erhaltet ihr drei oder fünf Strafpunkte pro Tag der Dauer der Aktivität. So bewertet ihr die Organisation:

- A** Mindestens einen Tag im Voraus: Ein Teammitglied setzt dafür einen halben Tag ein. Die Spieler*innen entscheiden dann am Tag der Aktivität, ob sie die Begleitung durchführen oder nicht. Dabei erwägen sie die möglichen Strafpunkte, die anfallen können.

- B** Am Tag der Begleitung: ihr habt die Aktivität nicht schon vorher bewertet oder die Aktivität wurde als dringend aufgedeckt. Wenn ihr die Begleitung durchführt, kostet die Bewertung zwar keine Zeit, aber die Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden und es können Strafpunkte anfallen.

Hinweis: Die Forscherin kann auch ohne einen halben Tag in Anspruch zu nehmen eine Evaluation durchführen und deckt somit das entsprechende Ergebnis auf, sobald Karten mit einer Begleitung oder Beobachtung vorkommen.

Beispiel einer Begleitung mit 3 Spieler*innen:

- A** Dank des Extrapunktes der Forscherin muss sie keine Zeit für Evaluationen einsetzen.
- B** Die Evaluations-Karte gibt keine Strafpunkte an und alle FP werden zugeteilt.
- C** Für diese Aktivität werden 2 Tage benötigt. Die Forscherin und der Netzwerker erhalten ihre Figuren-Karten erst zurück, wenn der Donnerstag zu Ende ist.



Ruhetag: Einmal pro Spiel darf jede*r Spieler*in eine *Ruhetag-Karte* nehmen, die sie*er vor sich ablegt. Die *Figuren-Karte* wird an diesem Tag nicht eingesetzt.

Sonntag: Falls zu viele Ressourcen für die zu erbringenden Aktivitäten vorhanden sind, können die Spieler*innen gewisse an den Vortagen verworfene Aktivitäten (mit dem Symbol ☹️) nachholen.

ENDE DES SPIELS UND RESULTAT

Nach sieben Runden (Kurzversion: drei Runden) endet das Spiel. Jede spielende Person zählt die Anzahl der FP, der von ihr ausgeführten Aktivitäten vor sich auf dem Tisch, einschliesslich der Extrapunkte, die mit den jeweiligen Figuren verbunden sind. Um die Gesamtpunktezahl zu ermitteln, zählt ihr alle FP des Teams zusammen und es gibt einen Extrapunkt pro abgeschlossene Aktivität mit einem anderen Namen.

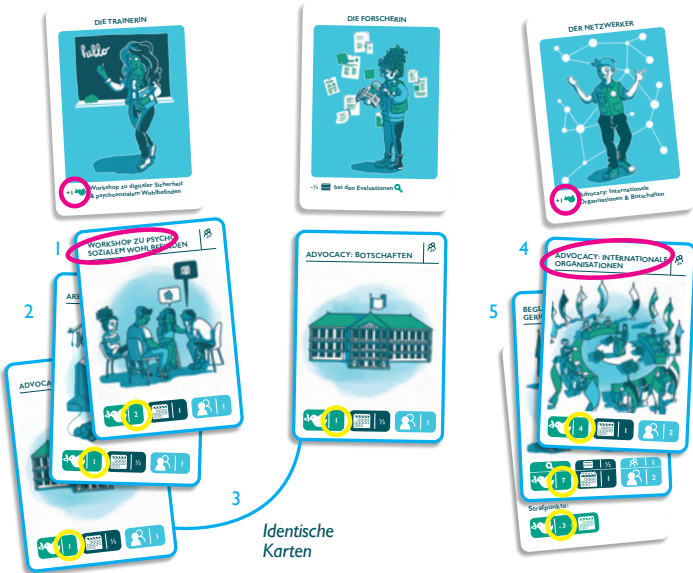
Hier seht ihr, ob euer Ergebnis nahe am oder über dem Durchschnitt für eure Gruppenkonstellation liegt:

	2	3	4	5	6
3-Tage-Version	16	25	34	45	53
7-Tage-Version	41	60	83	102	126

Beispiel einer Auszählung der Punkte mit 3 Spieler*innen:

- A** Die FP werden zusammengezählt.

B Die Extrapunkte für die Figuren werden hinzugefügt.
- C** Es wird ein Punkt pro Aktivität mit einem anderen Namen hinzugefügt.



	Die Trainerin	Die Forscherin	Der Netzwerker	Total
A. Total FP	2+1+1=4	1	4+7-3=8	13
B. Extrapunkte	+1	–	+1	2
C. Aktivitäten mit einem anderen Namen	5			5
				20

EXTRAPUNKTE FÜR DIE FIGUREN

Die Mitglieder eines PBI-Teams sind Generalist*innen und grundsätzlich in der Lage, alle Aufgaben auszuführen. Jedes Mitglied hat jedoch eine Persönlichkeit und Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, gewisse Aktivitäten besser auszuführen.

Der Kommunikator: 1 zusätzlicher FP für jede Karte «externe Kommunikation» oder «Berichte verfassen».

Die Delegierte: 1 zusätzlicher FP für jede Karte «Advocacy: zivile oder Militärbehörden».

Der Netzwerker: 1 zusätzlicher FP für jede Karte «Advocacy: Internationale Organisationen oder Botschaften».

Die Trainerin: 1 zusätzlicher FP für jede Karte «Workshop zu digitaler Sicherheit oder psychosozialem Wohlbefinden».

Der Super-Teamkollege: 1 zusätzlicher FP für jede Karte «Arbeiten im Haushalt» und 2 zusätzliche FP, wenn er an der wöchentlichen Teamsitzung teilgenommen hat.

Die Forscherin: Da sie in der Vergangenheit bereits alles untersucht hat, braucht sie für die Bewertung einer Organisation einen halben Tag weniger als die anderen Figuren. Sie kann somit die Bewertung am selben Tag wie eine Begleitung durchführen, ohne dafür einen halben Tag einzusetzen, sogar wenn sie mit einer anderen Begleitung beschäftigt ist oder ihren Ruhetag hat.

ÜBER PBI (PEACE BRIGADES INTERNATIONAL)

Peace Brigades International ist seit 40 Jahren die führende Organisation für unbewaffnete Schutzbegleitung und Beobachtung der Menschenrechte in Konfliktgebieten. International zusammengesetzte Teams begleiten bedrohte Menschenrechtsverteidiger*innen, die sich für Frieden und Gerechtigkeit einsetzen.

PBI wurde 1981 in Kanada gegründet und führt derzeit Projekte in Lateinamerika (Guatemala, Honduras, Kolumbien, Mexiko, Costa Rica/Nicaragua) durch, und auch in Kenia, Indonesien und Nepal. Auf globaler Ebene unterstützen zudem 14 Ländergruppen – darunter auch PBI Schweiz – die Aktivitäten der Feldprojekte. Das internationale PBI-Sekretariat hat seinen Sitz in Brüssel.

BESCHREIBUNG DER AKTIVITÄTEN-KARTEN

Zum besseren Verständnis der von PBI angewandten Methoden und der von den Teams durchgeführten Tätigkeiten werden im Folgenden einige Erläuterungen gegeben:

Begleitung: Gemeindeversammlung, Gerichtsverfahren, Beobachtung einer Demonstration

Der Kern der Arbeit von PBI ist die unbewaffnete Schutzbegleitung von bedrohten Menschenrechtsverteidiger*innen. Freiwilligen-Teams mit Personen aus verschiedenen Ländern begleiten die Aktivist*innen zu Gemeindeversammlungen, vor Gericht oder bei Demonstrationen. Einige der zentralen Anliegen und Themen, welche die Arbeit der begleiteten Personen prägen, sind auf den Karten dargestellt: Landrechte für indigene Gemeinschaften, Spannungen zwischen Wirtschafts- und Umweltinteressen, Frauenrechte, Rechte von LGBTIQ* – Personen, Kampf gegen Straflosigkeit im Zusammenhang mit dem gewaltsamen Verschwindenlassen von Personen, usw.

Bevor eine Organisation begleitet wird, prüft das PBI-Feldteam, ob sie die auf Seite 21 beschriebenen PBI-Kriterien erfüllt.

Advocacy: Botschaften, Internationale Organisationen, Militärbehörden, Zivilbehörden

Um den Erfolg der Schutzbegleitung zu gewährleisten, hat PBI ein internationales Netzwerk von Kontakten

aus Politik, Diplomatie und Zivilgesellschaft aufgebaut. Durch Advocacy-Arbeit kann diplomatischer und politischer Druck auf die Akteur*innen ausgeübt werden, die hinter den Angriffen stehen.

Externe Kommunikation, Berichte verfassen

Durch regelmässige Berichte, Veranstaltungen und digitale Kommunikation informiert PBI nationale Behörden, internationale Organisationen und die Öffentlichkeit über die Situation von Menschenrechtsverteidiger*innen und der Menschenrechte in den PBI-Projektländern.

Workshop zu psychosozialem Wohlbefinden, digitaler Sicherheit, Risikoanalyse

Expert*innen von PBI oder aus dem Netzwerk der Organisation bieten Workshops und Coachings an, um ihre Erfahrungen und Fähigkeiten weiterzugeben. Zu den Themen dieser Workshops gehören das psychosoziale Wohlbefinden der Menschenrechtsverteidiger*innen sowie die digitale Sicherheit. PBI organisiert zudem Workshops zur Risikoanalyse und Sicherheit.

Wöchentliche Teamsitzung, Arbeiten im Haushalt

Die Mitglieder eines PBI-Feldteams müssen ihre Arbeit koordinieren und leben gleichzeitig alle unter einem Dach. Die Aufgaben im Haus (Einkaufen, Putzen und Zubereiten der Mahlzeiten) müssen daher gemeinsam erledigt werden.

EINHALTUNG DER PBI-GRUNDSÄTZE UND -KRITERIEN

Gewaltfreiheit: Für PBI ist Gewaltfreiheit der einzige Weg, um einen dauerhaften Frieden zu erreichen. Deshalb unterstützt die Organisation nur Partner*innen, die sich mit demokratischen und gewaltfreien Mitteln für Gerechtigkeit einsetzen. In PBI – Das Spiel ist der Grundsatz der Gewaltfreiheit eines der beiden Kriterien, die darüber bestimmen, ob eine Organisation begleitet werden soll... oder nicht.

Das zweite Entscheidungskriterium ist der politische Kontext. Eine Begleitanfrage anzunehmen, ist nur dann von Bedeutung, wenn die Begleitung durch PBI einen Angriff abschrecken kann. Dies ist typischerweise der Fall, wenn die Bedrohung von staatlichen oder parastaatlichen Akteur*innen ausgeht, welche sensibel auf den internationalen Druck, der die Präsenz von PBI auslöst, reagieren. Dieses Kriterium des politischen Kontextes ist mit den folgenden drei Grundsätzen verknüpft:

Unparteilichkeit: In Konflikten ergreift PBI keine Partei und stellt den Kontakt zu den beteiligten Parteien her, seien dies staatliche Akteur*innen oder Personen und Gruppen aus der Zivilgesellschaft.

Nichteinmischung: PBI wird nur auf Anfrage lokaler Organisationen aktiv. Sie beeinflusst ihre Arbeit in keiner

Weise, da sie davon ausgeht, dass die Betroffenen selber am besten die Konflikte lösen können, in die sie involviert sind.

Unabhängigkeit: PBI ist politisch, wirtschaftlich und religiös unabhängig.

Entscheidungen im Konsens: Auf nationaler und internationaler Ebene treffen die aktiven Mitglieder von PBI Entscheidungen im Konsens. Dieses Prinzip wird in PBI – Das Spiel schliesslich durch den kooperativen Charakter und die geförderte Art der Entscheidungsfindung verdeutlicht.

IMPRESSUM

PBI – Das Spiel stellt die Aktivitäten eines PBI-Teams im Feld dar. Entrée de Jeux hat das Spiel anlässlich des 40-jährigen Bestehens der Organisation für PBI Schweiz entwickelt.

Weitere Informationen: www.peacebrigades.ch

Gestaltung: Johan Jaquet

Illustration & Grafik: Sophie Gagnebin

Thema: Peace Brigades International Schweiz

Herausgabe:



Mit der Unterstützung von:



Fondation Philanthropique Famille Sandoz
Schweizerische Gemeinnützige Gesellschaft
EKS Fonds für Menschenrechte
Evang.-ref. Gesamtkirchgemeinde Bern
Ev.-ref. Kirche Kanton Zug

Wir bedanken uns bei allen Partner*innen und Förderinstitutionen sowie bei den Tester*innen und allen anderen Personen, die zu diesem Projekt beigetragen haben!

