



Rundum gesund?

Gruppenstunde (n) zum Thema Aids mit vielen interessanten Infos, Hintergründen, anschaulichen Beispielen, Mitmachaktionen und viel Spaß!

Diese Gruppenstunde für die **Jugendstufe** greift HIV/Aids auf, weil die Folgen dieser Krankheiten besonders Kinder und Jugendliche treffen - wie z.B. Frida in Sambia.

Sie will spielerisch an das Thema herantreten und eine nahegehende Auseinandersetzung ermöglichen. Zuletzt will sie zu eigenem Handeln motivieren. Sie orientiert sich an dem Dreischritt: Sehen (-die Welt ist krank) Urteilen (- die Welt könnte gesund sein), Handeln (- wir können etwas tun!)

Datentabellen und andere Textbausteine findet Ihr im Anhang, es gibt außerdem für die Kreation des „ultimativsten Medikaments“ eine Fahrt nach Berlin zu gewinnen! Ein Modellprojekt für diejenigen, die gleich solidarisch werden möchten ist ebenfalls kurz dargestellt.

Die Bausteine können einzeln, in Reihenfolge oder als Themenreihe verwendet werden.

Für die Umsetzung mit Kindern empfehlen wir folgende Bausteine:

- a. Misereor Comic2005: „Louise geht ihren Weg“- ein kindgerechter Comic rund um das Thema Gesundheit, Hauptperson ist das Mädchen Louise aus Kamerun, die auf ihrem Weg einige Abenteuer erlebt. Zu bestellen bei Misereor www.kinderfastenaktion.de oder im Referat Eine Welt jrimmele@bdkj.info.
- b. DVD: „...aus dem Leben eines Aidsweisen“ , problemlose kostenlose Ausleihe über das Referat Eine-Welt jrimmele@bdkj.info
- c. Aids-Quiz der DPSG unter www.dpsg-jahresaktion.de oder auf www.jugendaktion.de
- d. Virusfangen (s. S. 5)

Weitere Infos und Bausteine findet Ihr auf der Homepage der BDKJ-Misereor Jugendaktion www.jugendaktion.de

Schon an dieser Stelle der Hinweis auf eine Solidaritätsaktion im Rahmen des Aktionsbündnisses gegen Aids. Am 2. Juli findet bundesweit eine Nacht der Solidarität statt. Nähere Infos unter www.aids-kampagne.de. Außerdem tourt von 26.9. bis 15. 10. der missio-Aidstruck durch unsere Diözese. www.aids-truck.de oder bei jrimmele@bdkj.info

Nun wünschen wir Euch viel Spaß beim Spielen, Entdecken und Ausprobieren! - „Wenn viele kleine Leute an vielen kleinen Orten viele kleine Schritte tun, können wir das Gesicht der Welt verändern.“

Euer BDKJ-Aktionskreis Eine Welt

Jochen Rimmele&Wolf Reichert



Rundum gesund?

Gruppenstunde (n) zum Thema Aids mit vielen interessanten Infos, Hintergründen, anschaulichen Beispielen, Mitmachaktionen und viel Spaß!

I. Sehen: Die Welt ist krank...

Einstieg: Der Raum ist ein wenig afrikanisch dekoriert, vielleicht hängt an der Wand eine Welt- bzw. Afrikakarte. Im Hintergrund läuft zur Einstimmung afrikanische Musik.

1. Das Weltspiel

Große Zahlen sind für uns immer sehr abstrakt und kaum nachvollziehbar. Mit diesem Spiel gelingt es die Verteilung der Weltbevölkerung (6 Milliarden) auf die verschiedenen Kontinente, die Verteilung des Welteinkommens und der Anteil der HIV-Infizierten an der Bevölkerung - wenn auch vereinfacht - darzustellen und zu erleben. Wichtig ist vor allem das Gespräch über die Spieleindrücke und die eigenen Meinungen zur Weltsituation.

TeilnehmerInnen

Je mehr SpielerInnen mitmachen, desto eindrucksvoller. Man kann es am besten mit TeilnehmerInnen spielen, alternativ dazu jedoch auch z.B. mit vielen einzelnen Rippchen Schokolade oder sonstige Leckereien. Mindestens 15 TN- bei Schokoladenrippchen nach Möglichkeit 2 Tafeln Schokolade.

Vorbereitung

Die Stühle bzw. Sitzgelegenheiten der TeilnehmerInnen (TN) werden in der Mitte des Raumes gestapelt (sie werden für den zweiten Teil des Spieles noch gebraucht). (Alternativ: Die Schokoladenrippchen werden in die Mitte des Tisches gelegt bzw. auf eine Weltkarte.)- SpielleiterIn hat anhand der Tabelle mit den Zahlen und den vorhandenen TeilnehmerInnen (bzw. Schokoladerippchen) die exakten Zahlen ausgerechnet. (Tabelle s. Anhang 1)

Spielverlauf

1. Verteilung der Weltbevölkerung:

Die TN werden aufgefordert sich auf fünf mit den Namen der Kontinente markierte Plätze im Raum aufzuteilen, also Europa, Nordamerika, Afrika, Asien und Lateinamerika (Australien/Ozeanien fallen der Einfachheit halber weg). Nachdem dies geschehen ist korrigiert der/die SpielleiterIn anhand der wirklichen Verteilung der Weltbevölkerung das Ergebnis (siehe Tabelle im Anhang 1).

2. Verteilung des Welteinkommens:

Es geht nun darum, das so genannte Welteinkommen der Erde, also alles was auf der Welt zur Bestreitung des Lebensunterhaltes verdient wird, zu verteilen. Das Welteinkommen wird durch die Stühle (Rippchen) dargestellt die mitten im Raum aufgestapelt sind. Die TN werden nun aufgefordert die Stühle nach ihrer Einschätzung der Verteilung des Welteinkommens auf die einzelnen Kontinente zu verteilen und sie - das ist sehr wichtig - auch allesamt zu benutzen. Um die Aufgabe etwas zu erleichtern kann man zu bedenken geben, dass Europa und Nordamerika Industrieländer sind der Rest der Welt "Entwicklungsländer" (der Einfachheit halber fallen Länder wie Japan unter den Tisch). Wenn die Verteilung der Stühle beendet ist

kann der/die SpielleiterIn wiederum das Ergebnis nach den tatsächlichen Verhältnissen korrigieren. (Tabelle s. Anhang)

Wenn sich die "AsiatInnen" einige Zeit zu mehreren auf einem Stuhl gestapelt haben während jedeR NordamerikanerIn auf mehreren Stühlen liegt, wird die Weltlage wohl jedem einigermaßen klar werden. Wenn man sich dann noch überlegt, dass es in Wirklichkeit nicht um Stühle sondern um Geld für lebenswichtige Dinge zum Essen und Trinken geht, dann wird die Brisanz der Weltlage deutlich.

3. Verteilung der 60 Mio. HIV-Infizierten:

Die Tn sollen sich wieder auf die Kontinente verteilen. Auffallend ist die starke Konzentration auf Afrika.

4. Anteil der Infizierten an der Gesamtbevölkerung in ...Afrika

Jedem Infizierten (Rippchen) wird ein roter Punkt/Aidsschleife gegeben.

Wichtig ist es, die Spieleindrücke und eigenen Erfahrungen nach jeder Runde zu reflektieren und die persönlichen Meinungen der Jugendlichen zu der Situation zu besprechen!



2. Wild Fire-Spiel

Nachdem uns nun die globalen Größenverhältnisse deutlich geworden sind, wollen wir uns eine weitere Dimension von Aids bewusst machen: Aids ist nicht nur eine der am weitest verbreiteten Krankheiten, sie breitet sich auch sehr schnell und immer stärker aus.

Um diese Ausbreitungsgeschwindigkeit darzustellen und nach zu erleben, eignet sich hervorragend das kurze Spiel „Wild-Fire“. Zudem macht es anschaulich, wie zufällig und willkürlich die Ansteckung geschehen kann, und wie wahrscheinlich eine Infizierung ist.

TeilnehmerInnen

Es gilt auch hier das gleiche wie bei dem ersten Spiel: Je mehr SpielerInnen mitmachen, desto eindrucksvoller, ab ca. 10 Leuten spielbar.

Das Spiel dauert ungefähr 5 Minuten, es sollten aber 10-20 Minuten zur Reflexion eingeplant werden.

Vorbereitung

So viele Zettel vorbereiten wie TN. Auf zwei Zetteln steht „HIV-positiv“, bei den anderen steht „gesund“ drauf.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft im Schweigen. Alle TN stehen im Kreis. Der/die SpielleiterIn verteilt die Zettel. Die TN schauen kurz drauf ohne dass jemand es mitkriegen darf, was auf seinem/ihrem Zettel steht. Der Gruppe (und damit auch den Infizierten, die inkognito bleiben) wird die Geste mitgeteilt, die bedeutet, dass sie „Kontakt“ mit einem HIV

Infizierten hatten (welche Art des Kontaktes bleibt bewusst offen, darüber soll in der Auswertung gesprochen werden) hatten. Die Geste ist folgende. Es gibt eine Begrüßung per Handschlag, dabei wird die Handinnenfläche des anderen mit dem Mittelfinger gestreichelt. Die Geste sollte im Vorhinein mit den TN geübt werden.

1. Der/die SpielleiterIn fordert die Gruppe nun auf, dass jedeR nun 4 Personen per Handschlag begrüße.
2. Danach stellen sich wieder alle in den Kreis. Ab sofort darf wieder gesprochen werden. Der/die SpielleiterIn fragt nun ab, wer nun alles „Kontakt“ hatte und wie diese sich angesteckt haben könnten (Welche Arten von Kontakt gibt es, um sich zu infizieren? Ungeschützten Sex, Bluttransfusion, Mutter-Baby). Erfahrungsgemäß ergeben sich ca. 18 Infizierte auf 20 TN.
3. Nun wird ein Aidstest durchgeführt an denen, die ungeschützten Sex hatten. In der Realität haben sich durch ungeschützten Sex ca. 50% dann wirklich infiziert. Dieser Test wird dadurch simuliert, dass von den Infizierten jeder einen Zettel bekommt, auf dem dann entweder „HIV positiv“ oder „negativ“ steht.
4. Das Ergebnis des Tests wird im Kreis veröffentlicht. Anzahl abfragen...



3. Die Welt ist krank! – das Beispiel Frida

Wir haben uns bisher die Krankheit Aids und den Zusammenhang zwischen Krankheit und Armut in abstrakten Zahlen und Größenverhältnissen verdeutlicht. Aber hinter all diesen Ziffern stehen Menschen und ihre persönliche Schicksale!

Um die wirkliche Bedeutung ermessen zu können, soll eine konkrete Person vorgestellt werden. Anhand ihrer Lebensgeschichte (s. Anhang 2) wird deutlich, wie sich Aids in ärmeren Ländern auf das alltägliche Leben auswirkt.

Zum Einstieg könnte man die TN Sambia auf der Weltkarte suchen lassen.

Bearbeitungsanregungen:

1. Die TN lesen den Text (s. Anhang 2) in Kleingruppen und sollen sich überlegen, was sie als ungerecht empfinden und es auf Karten aufschreiben.
2. Die TN setzen sich wieder in den Kreis. Die Karten werden auf einer Pinnwand gesammelt.
3. Jetzt wird auf Zuruf daneben eine Liste mit Ideen erstellt (auf einem Flipchartbogen oder wieder auf Kärtchen), die benennen, was gewährleistet sein müsste, damit das Recht auf Gesundheit im Fall der Krankheit HIV/Aids für alle verwirklicht wäre. Legt dabei die Maßstäbe an, die ihr für eure eigene Gesundheit habt!
4. Der/die Gruppenleiterin liest abschließend den Text zum „Recht auf Gesundheit“ vor. (s. Anhang 3)

Auf der unter 3. gesammelten Liste können die Punkte abgehakt werden, die in den Menschenrechten mit angesprochen sind. Dabei ist es interessant festzustellen, ob die gesammelten Maßstäbe mit dem Recht auf Gesundheit übereinstimmen.

„Die Geschichte von Frida“ und das „Recht auf Gesundheit“ sind an diese Gruppenstunde angehängt. Wenn sie dem einen oder anderen zu lang erscheinen, dann ist es natürlich auch möglich, nur einen Teil zu verwenden.

4. Virusfangen

Lustiges Spiel zur Auflockerung- sehr einfach (vor allem mit Kindern)

Ein TN ist der Virus. Seine Aufgabe ist es, alle anderen TN zu infizieren. Wer infiziert (vom Virus berührt) ist, bleibt stehen. Er kann jedoch wieder gesund gemacht werden, wenn ihn zwei Gesunde mit „Gesundheit“ anstecken: dazu müssen sie sich an den Händen halten und den Infizierten in ihre Mitte nehmen. Dann müssen sie hüpfen und dabei laut rufen: „Kampf dem Virus!“. Wenn der Virus sie jedoch dabei ertappt, sind sie alle infiziert... Wird es der Virus schaffen, alle zu infizieren? Oder setzt sich doch die Gesundheit durch?

Der Spielleiter beendet das Spiel nach einigen Minuten, wenn es nicht durch den Sieg des Virus beendet wird.



II. Urteilen: Die Welt könnte gesund sein...

...denn eigentlich wissen wir, was zu tun ist, um Krankheiten wie HIV/Aids zu bekämpfen. Aber die Ursachen sind vielfältig. Wie überall im Leben gibt es unterschiedliche Meinungen und Interessen. Ihr kennt das sicherlich bereits aus der Schule oder der Kirchengemeinde: nicht immer wird die beste Lösung gewählt, weil man die Interessen von irgendwelchen Leuten berücksichtigt, die auf den ersten Blick gar nichts damit zu tun haben.

Wenn diese Interessen aufeinander prallen, ist es gar nicht so leicht, eine Lösung zu finden – vor allem, wenn die Machtverhältnisse ungleich verteilt sind. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie schwierig solche Verhandlungen sind, probiert´s mal mit dem folgenden Bleistiftspiel. In diesem Spiel geht es um die Frage von Zusammenarbeit oder lieber Konfrontation? Vertraut man den anderen – oder folgt man lieber seiner eigenen Strategie, vielleicht sogar auf Kosten der Anderen?

Lasst Euch überraschen: meistens ist das Ergebnis wirklich spannend, obwohl die Lösung am Anfang sehr einfach (zu einfach?) aussieht.



1. Das Bleistiftspiel

Vorbereitung

Die TeilnehmerInnen werden in drei Gruppen von je 3-5 Personen aufgeteilt (ist die Gruppe sehr groß, kann das Spiel auch in zwei oder drei mal drei Untergruppen durchgeführt werden).

Gruppe 1: erhält einen Bleistiftspitzer,

Gruppe 2 : drei abgebrochene Bleistifte,

Gruppe 3: viele kleine Blätter Papier

(Hinweis: Die genaue Zahl der Blätter ist beliebig wählbar und sollte den Gruppen 1 und 2 nicht bekannt sein!). Jede Gruppe gibt sich einen Namen.

Ziel des Spiels

Die Gruppen haben die Aufgabe, dass am Ende des Spiels alle ein Blatt Papier haben und darauf ihr Gruppenname steht. bzw. jede Gruppe soll Blätter ergattern und sie mit dem eigenen Gruppennamen beschriften. Ist dies Geschehen, ist das Spiel beendet.

Benutzt werden dürfen nur die ausgeteilten Spielmaterialien.

Exakte Aufgabenstellung des Spielers

„Sucht einen Gruppennamen. (Gruppe suchen lassen) Jede Gruppe hat die Aufgabe, dass jedes Gruppenmitglied am Ende ein Blatt Papier hat und darauf der Gruppename steht. Benutzt werden dürfen nur die ausgeteilten Spielmaterialien.“

Nachfragen sind jetzt nicht mehr erlaubt.

Spielbeobachtung

Der Spielleiter beobachtet wie die Gruppen agieren:

Es kann beobachtet werden, ob die Gruppe Entscheidungen durch Mehrheit oder Konsens fällt. Welche Strategie wurde gewählt? Gab es Beratung? Wurden alle gehört?

Es gibt oft zwei sehr typische Spielergebnisse:

Entweder treibt alle drei Gruppen die Raffgier und jede versucht, so viele

Zettel wie möglich zu ergattern oder es setzen sich in allen Gruppen die Personen mit Gerechtigkeitsinn durch..

Ende des Spiels: Sollte nach ca. 20 Min. noch kein Ergebnis vorliegen wird das Spiel abgebrochen. Alle Gruppen legen ihren Besitz offen

Mögliche Fragen für die Auswertung: Sind die Gruppen zufrieden mit ihrem Ergebnis? Welche Strategien haben die einzelnen Gruppen verfolgt? Wie sind die Gruppen in den Verhandlungen vorgegangen? War die Verteilung der unterschiedlichen Materialien gleichberechtigt oder war eine Gruppe im Vorteil? (Die Gruppe mit den kleinen Zetteln ist letztlich die mächtigste Gruppe, weil sie geheim halten kann, wie viele Zettel sie wirklich besitzt) Gibt es andere Möglichkeiten für Strategien und Vorgehensweisen?



2. Ursachen in der Debatte

Wenn jemand noch tiefer einsteigen will oder wem das Bleistiftspiel nicht so liegt, kann noch/auch das folgende Rollenspiel (Anhang 4) verwenden. Es verdeutlicht ebenso, wie verschiedene konkurrierende Interessen eine Lösung der Situation sehr erschweren.

Lest in zwei Kleingruppen jeweils das Rollenspiel „Patente“ (Anhang 4). Es enthält Kurzinfos über Ursachen für die schlechte Gesundheitssituation in vielen Entwicklungsländern.

Dazu gibt es zwei unterschiedliche gesellschaftliche Gruppen, die verschiedene Interessen und Meinungen vertreten. Verteilt die Rollen auf die beiden Kleingruppen und spielt die Situation kurz szenisch durch.

Dann geht wieder aus den Rollen heraus und diskutiert, wo das Hauptproblem liegt, wie die Machtverhältnisse zwischen den beiden Gruppen sind, und ob ihr Möglichkeiten für eine Vermittlung entdeckt. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Debatte weiter zu führen, indem aus der Gesamtgruppe eine Person in die Szene hineinspringt, eine der Rollen übernimmt und weitere Argumente aus dieser Rolle heraus einbringt usw. Hierfür ist gegebenenfalls mehr Hintergrundwissen notwendig. Deshalb sind zur Vertiefung des Themas im Anhang Internetadressen angegeben.



III. Handeln: Wir können etwas tun...

1. Die Entwicklung des ultimativen Medikaments

Jetzt ist Handeln angesagt. Habt ihr kreativen Forschungsgeist? Dann entwickelt das ultimative Medikament, das die Welt gesünder macht!

Der Forschungsauftrag

Es geht um das ultimative „Medikament“! Es soll die Politik bei uns kurieren, damit sie voller Tatendrang für die weltweite Verbesserung der Gesundheitsversorgung eintritt. Das könnte z. B. eine große Schachtel mit Bewusstseinspillen sein, damit Politiker endlich handeln. Oder wie wär's mit einem Hustensaft, der ihre Heiserkeit kuriert, damit sie im Bundestag zur rechten Zeit ihre Stimme für mehr Gerechtigkeit erheben können. Vielleicht braucht es aber etwas ganz anderes – ein offenes Ohr oder ein waches Auge, das wahrnimmt, was schief läuft und was in Zukunft verändert werden muss? Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!!!

Wie geht's genau?

Ihr entwickelt das ultimative „Medikament“, gebt ihm einen Namen und beschreibt seine Wirkweise. Damit die Idee Gestalt annimmt, überlegt euch, wie ihr das Medikament darstellen könnt: Für die Schachtel mit Bewusstseinspillen z. B. einen großen Karton mit bunten Luftballons, auf denen steht, was Politikern alles bewusst werden soll, für den Hustensaft bastelt eine Riesenflasche – damit er nie ausgeht! Ihr könnt auch malen oder eine Collage erstellen. Ihr habt die freie Wahl eine Gestaltungsform zu wählen, die euch gefällt und die man fotografieren kann.

Wie könnt ihr vorgehen?

Sammelt Ideen für euer Medikament. Wenn ihr viele gute Ideen habt, dann sucht die, die allen am besten gefällt aus oder überlegt, ob ihr ein Kombinationspräparat erstellen wollt, in dem ihr mehrere Ideen verwenden könnt. In einem zweiten Schritt überlegt, welche Form der Gestaltung euch geeignet erscheint. Dann macht eine Liste, was ihr dafür alles braucht (Papier, Farben, Schachteln, sonstige Gegenstände, Fotos, Texte, ...). Nachdem Ihr all die Dinge besorgt habt, kanns ja ans Werkeln gehen– Basteln, Malen, Kleben und gespannt sein, was am Ende Erstaunliches entstanden ist! Wenn ihr fertig seid, macht Fotos von eurem Werk und eurer Gruppe. Entscheidet euch, wie ihr das Heilmittel nennen wollt und überlegt, wie es seine Wirkung entfaltet.

Fahrt nach Berlin zu gewinnen!

Präsentiert euch mit eurer Aktion auf unserer Homepage! Tragt eure Daten unter **www.jugendaktion.de** in das Online-Formular ein und ladet ein oder mehrere Fotos von eurem Medikament und eins von eurer Gruppe hoch. Nennt uns Namen und Wirkweise eures Medikaments und berichtet von eurer Aktion. **Der 15. September ist eure letzte Chance, mitzumachen!** Wir von Misereor und BDJ wählen die fünf kreativsten und gelungensten Beiträge aus. Auch ihr könnt euer Votum abgeben: Zwischen dem 15. September und 15. Oktober könnt ihr alle Beiträge im Internet bewerten. Wieder kommen die Top Five in die Endrunde.

Zu gewinnen gibt es ein politisch und kulturell spannendes Wochenende in Berlin. Genauere Infos zum Hauptgewinn gibt's ab Januar 2005 unter **www.jugendaktion.de**.

2. Aids-Solischleifen backen und verkaufen



Eine schöne und erfolgsversprechende Aktion ist auch, etwas Schmackhaftes zu backen. Das hat den Vorteil, dass man selber was davon hat und Geld durch einen Verkauf erwirtschaften kann, den man dann für einen guten Zweck spenden kann –in unserem Fall natürlich ein Projekt, das Aids-Kranken hilft (mehr dazu im Anhang).

Zudem haben die Solischleifen noch ein politische Botschaft: wer eine solche Schleife trägt, zeigt seine Solidarität mit den Infizierten und weigert sich, dass diese wegen ihrer Krankheit an den Rand der Gesellschaft oder aus unseren Köpfen verbannt werden.

Das Rezept ergibt ca. 20 Stück

Einfacher Blätterteig und roter Zuckerguss

aus:

- 250 g Mehl
- etwa 200 g Puderzucker
- 1- 2 Eigelb (zum Bestreichen)
- 3 gestrichenen Teelöffel Backpulver, einige Esslöffel roten Fruchtsaft
- 250 g Quark
- 250 g Butter



>wenn es schnell gehen soll, kann man fertigen Blätterteig nehmen

Hilfsmittel: Backbrett, Nudelholz, Messer, Tee- und Esslöffel, Backbleche, Teigradchen oder Messer, Teigpinsel, Topflappen

Zubereitung:

- Das Mehl mit dem Backpulver auf ein Backbrett sieben und in die Mitte eine Mulde drücken.
- Den Quark und die in Stücke geschnittene Butter in die Mulde geben. Quark und Butter mit wenig Mehl bedecken und mit kühlen Händen von innen nach außen zu einem glatten Teig verkneten.
- Den Teig auf einer schwach bemehlten Arbeitsfläche zu einem Rechteck von 30x60cm ausrollen, zweimal in doppelten Touren(d.h. zweimal abwechselnd a) linkes Teigdrittel zur Mitte umklappen und rechtes Teigdrittel darüber klappen und b) von unten nach oben und von rechts nach links ausrollen) zusammenschlagen und danach locker eingewickelt über Nacht im Kühlschrank ruhen lassen.
- Den Teig am nächsten Tag wieder auf einer leicht bemehlten Arbeitsfläche zu einer Platte von 30x60cm ausrollen und Streifen von 3 x 30 cm ausschneiden.
- Teigstreifen zu einer Schleife formen und an der übereinander liegenden Stelle mit Eigelb bestreichen, leicht andrücken, auf ein kalt abgespültes Backblech setzen, mit Eigelb bestreichen und 15 min kühl ruhen lassen.
- Im vorgeheizten Backofen (200 - 225°C) ca. 10 - 15 min auf der zweiten Schiebeleiste backen.

- auskühlen lassen
- Puderzucker mit etwas Fruchtsaft verrühren, die Schleifen damit bestreichen und antrocknen lassen.

Diese leckeren Solischleifen könnt Ihr nun entweder solidarisch selber essen, oder nach dem Gottesdienst in der Kirche oder in der Schule (etc.) verkaufen. Denkt dabei an ein paar Informationen zu Aids in der Einen Welt, denn es geht mindestens genauso stark darum, ein Bewusstsein für das Menschheitsproblem Aids zu schaffen, wie ums Geld verdienen!

Wenn Ihr Lust auf weitere solche Aktionen bekommen habt und Euch richtig ins politische Geschehen einmischen wollt, dann gibt es unter www.jugendaktion.de oder www.aidskampagne.de im Downloadbereich noch weitere Ideen, wie Ihr aktiv werden könnt.



3. Solidarisch werden- Spenden sammeln für ein Aidsprojekt in Sambia

Misereor unterstützt Aids-Kranke mit einer Medikamententherapie. Sie verlängert die Lebenserwartung der Kranken – unter ihnen viele Eltern – deutlich. Kinder dürfen dank dieser Therapie bei ihren Eltern groß werden. Die Therapie für einen Menschen kostet 39 Euro pro Monat. Gleichzeitig gibt es Bemühungen um engen Kontakt zum Gesundheitsministerium in Sambia. Ziel ist, dass das Behandlungsprogramm nach der Modellphase mit staatlichen Mitteln weiter geführt wird. Der Staat hat selbst nicht genug Geld, aber er hat die Voraussetzungen geschaffen, Anträge beim Globalen Fond der Vereinten Nationen zu stellen. Bisher überweisen die beteiligten Staaten nur einen Bruchteil der versprochenen Summe, weil sie sowieso glauben, dass das nicht funktioniert und die Gelder veruntreut würden. Wenn das klappt, könnte dies ein Erfolgsbeispiel für die Zusammenarbeit mit dem Globalen Fond werden (Projektnummer 157-012-1006).

Spendenkonto

Misereor e. V., Kto. 52100, BLZ 39050000 Sparkasse Aachen,

Verwendungszweck: Jugendaktion 2005 157-012-1006

Anhang: Hintergrundinfos, Texte, Rollenspiel:

1. Die Daten zum Weltspiel:

Weltbevölkerung in Mio. EinwohnerInnen bzw. Prozent (Stand Mai 2000)

Europa	729,4	13%
Nordamerika	304,0	5%
Süd- und Mittelamerika	426,0	7%
Afrika	778,5	14%
Asien	3589,0	61%
Ozeanien/Australien	29,5	-
Gesamtbevölkerung	5856,4	

Welteinkommen (Stand 1994)

Europa	12%
Nordamerika	58%
Lateinamerika	10%
Afrika (incl. Naher Osten)	6%
Asien (ohne GUS)	14%

Energieverbrauch in Mrd. t SKE (Stand 1995)

Europa	3,600	31%
Nordamerika	3,597	31%
Lateinamerika	0,407	4%
Afrika	0,306	3%
Asien (davon Japan 0,638)	3,643	31%

Anteil der weltweit Infizierten* (2002, ungefähre Angaben)

Gesamt: 60 Mio.

Europa	1,4 %
Nordamerika	2,3 %
Lateinamerika	4,5 %
Afrika	71 %
Asien	20 %

(* Fehlen bis auf 100% sind vernachlässigte Länder)

**In Südafrika beträgt der Anteil der Infizierten bei Mädchen zwischen 16 und 24: 24.5%.
In Swasiland, einem kleinen Land im Südlichen Afrika, liegt die gesamte Aidsinfektionsrate der Bevölkerung bei 40%.**

Was ist HIV/Aids?

Die Geschichte von Frida

Ich bin 14 Jahre alt und komme aus Monze in Sambia. Als ich 8 war, ist meine Mutter an einer Lungenentzündung gestorben, mein Vater ist vor einem Jahr an Tuberkulose gestorben. Aber eigentlich hatten sie beide Aids. Weil ich die Älteste bin, muss ich meine Geschwister versorgen und auch meine Großeltern. Zur Schule gehen kann ich deshalb nicht mehr. Oft weiß ich nicht, wie wir den nächsten Tag schaffen können. Denn das Geld reicht kaum, um für alle ausreichend Nahrungsmittel zu kaufen. Oftmals dachte ich daher schon daran, meinen Körper zu verkaufen. Vor kurzem habe ich von einem Projekt in Monze gehört. Im Krankenhaus der Diözese werden Menschen behandelt, die teure Aidsmedikamente nicht bezahlen können. Das hätte meine Eltern vielleicht retten können.

HIV/Aids ist nicht heilbar - aber seit einigen Jahren gibt es so genannte antiretrovirale Medikamente. Sie reduzieren die Vermehrung des HI-Virus im Körper und stärken die natürlichen Abwehrkräfte des Körpers. So kann die Lebensqualität verbessert und das Leben um 20 bis 30 Jahr verlängert werden. Seit so genannte Generika (billige nachgeahmte Medikamente) auf dem Markt sind, erscheint es plötzlich realistisch, vielen Menschen Behandlung zu ermöglichen. Die Preise sind von 10-15. 000 € auf 150-300€ pro Jahr und Patient gefallen. Aber wenn ein Pharmahersteller ein neues Medikament entwickelt, meldet er in der Regel ein Patent darauf an. Das bedeutet, dass in den nächsten 20 Jahren niemand dieses Medikament nachmachen und billiger verkaufen darf. Ein Abkommen in der Welthandelsorganisation (WTO), das TRIPS heißt, schreibt solche Patente vor. Ein Zusatz im TRIPS-Abkommen erlaubt zwar jedem Land, im Falle eines medizinischen Notstandes, Generika zu produzieren, aber die Ausnahmeregel ist so kompliziert, dass die Möglichkeiten, sie zu nutzen auf sehr wackeligen Beinen steht! Damit in Zukunft der Zugang zu preisgünstigen Medikamenten vereinfacht wird, muss die Politik das TRIPS-Abkommen dringend überarbeiten. Denn Gesundheit ist ein Menschenrecht, Patente dagegen nicht!

3. Textbaustein: Das Recht auf Gesundheit

(Artikel 12 der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Menschenrechte)

(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht eines jeden auf das für ihn erreichbare Höchstmaß an körperlicher und geistiger Gesundheit an.

(2) Die von den Vertragsstaaten zu unternehmenden Schritte zur vollen Verwirklichung dieses Rechts umfassen die erforderlichen Maßnahmen

(a) zur Senkung der Zahl der Totgeburten und der Kindersterblichkeit

sowie zur gesunden Entwicklung des Kindes;

(b) zur Verbesserung aller Aspekte der Umwelt- und der Arbeitshygiene;

(c) zur Vorbeugung, Behandlung und Bekämpfung von Krankheiten;

(d) zur Schaffung der Voraussetzungen, die für jedermann im Krankheitsfall

den Genuss medizinischer Einrichtungen und ärztlicher Betreuung sicherstellen.

4. Rollenspiel „Patente“

Vorab einige wichtige Informationen:

Wenn ein Pharmahersteller ein neues Medikament entwickelt, meldet er in der Regel ein Patent darauf an. Das bedeutet, dass in den nächsten 20 Jahren niemand dieses Medikament nachmachen und billiger verkaufen darf. Ein Abkommen in der Welthandelsorganisation (WTO), das TRIPS heißt, schreibt solche Patente vor. Das Abkommen haben alle Mitgliedsstaaten unterschrieben und müssen es nach und nach in ihren Ländern umsetzen – Entwicklungsländer wie Indien und Brasilien sind im Jahr 2005 an der Reihe. Patentierte Medikamente sind sehr teuer – wie z. B. Aids-Medikamente (10-15.000 € pro Jahr und Patient). Nachgeahmte Medikamente (Generika) - z. B. aus Indien - kosten dagegen nur einen Bruchteil (150-300 € pro Jahr und Patientin). Die Armen können sich allenfalls die Generika leisten – der Preis entscheidet für sie über Leben und Tod! Generika zu produzieren oder zu importieren erlaubt ein Zusatz im TRIPS-Abkommen einem Land aber nur, wenn es den nationalen Notstand erklärt – diese Ausnahmeregel ist so kompliziert, dass die Möglichkeiten, sie zu nutzen auf sehr wackeligen Beinen steht! Patente auf Medikamente gab es nicht immer – viele Länder haben sie bis vor kurzem abgelehnt, weil lebensrettende Medikamente ein besonderes Gut sind. Der Zugang zu solchen Medikamenten ist ein Menschenrecht, Patente dagegen nicht!

Die Rollen:

Kirchliche Organisation in Sambia:

Patente auf Medikamente sind ungerecht! In Sambia hat jeder fünfte Mensch Aids. Viele sterben, weil sie die Medikamente nicht bezahlen können! Dabei gibt es doch die Möglichkeit, Aids-Medikamente billig herzustellen. Warum verhindert ihr das?

Pharmaindustrie:

Patente sind notwendig und im TRIPS-Abkommen gesetzlich vorgeschrieben. Schließlich haben wir viel Geld investiert um ein Medikament zu entwickeln und zu vermarkten – also haben wir das Recht, sie vor billiger Nachahmerei zu schützen! Ein neues Medikament zu erforschen kostet 800 Mio. Euro.

Kirchliche Organisation in Sambia:

Das behauptet ihr immer, aber die Hälfte davon ist Geld, das ihr theoretisch verdienen könntet, wenn ihr es statt in die Forschung in Aktien investieren würdet. Ein ziemlich mieser Rechenrick, wenn man bedenkt, dass ihr an neuen Medikamenten später oft Milliarden verdient. Richtig gerechnet liegen die Forschungskosten höchstens bei 110-250 Mio. Euro – denn schließlich spart ihr auch noch Steuern, wenn ihr in Medikamentenforschung investiert! Eine Patentlaufzeit von 20 Jahren ist deshalb ja wohl kaum gerechtfertigt!

Pharmaindustrie:

Aber es gibt doch extra Schutzklauseln für arme Länder! Wenn es bei euch so schlimm ist, kann doch die Regierung den Gesundheitsnotstand ausrufen, dann könnt ihr selbst billige Medikamente produzieren!

Kirchliche Organisation in Sambia:

Ja, ja, wenn es eine eigene Pharmaindustrie geben würde – die haben wir aber nicht. Wir sind darauf angewiesen, irgendwo auf dem Weltmarkt billige Medikamente kaufen zu können. Wer krank ist, der hat ein Recht auf Behandlung!

Pharmaindustrie:

Da gibt es doch genügend Möglichkeiten. Schließlich gibt es die Schutzklausel, wenn man nicht selbst produzieren kann, aus einem Land (wie z. B. Indien), wo Medikamente nachgeahmt werden, billig zu importieren.

Kirchliche Organisation in Sambia:

Ausnahmeregel über Ausnahmeregel – das ist alles so kompliziert, dass da keiner mehr durchblickt. Das sollte doch wohl zu denken geben! Bisher schaffen wir es zwar, für einen Teil der Bevölkerung Generika zu bekommen. Aber wie es weiter geht, ist ungewiss. Was passiert im Jahr 2005, wenn das TRIPS-Abkommen z. B. auch Indien zwingt Medikamente zu patentieren? Wo kaufen wir dann unsere Medikamente?

Weitere Infos zu Patenten: www.aids-kampagne.de, www.bukopharma.de

5. Weitere Links zum Thema:

www.dpsg-jahresaktion.de

www.aids-kampagne.de

www.who.int/hiv/en/

www.aids-stiftung.de

www.missio-aachen.de

www.kinderfastenaktion.de