



Photo by Choo Xut Shing / CC BY

Globale Realität

Ein Planspiel zur Ressourcenverteilung in der Welt



Sherpa

Überblick:

Die Auseinandersetzung mit den Abhängigkeiten in der Welt und den unterschiedlichen Lebensstandards ist ein bedeutender Teil der Auseinandersetzung mit **nachhaltiger Entwicklung**. Im Spiel *Globale Realität* spüren die Jugendlichen im simulierten Welthandel die Abhängigkeiten zwischen reicheren und ärmeren Ländern und entwickeln dabei Bewusstsein für globale Zusammenhänge sowie deren Ursachen und Konsequenzen. Zentral ist die Frage der weltweiten Verteilung von Rohstoffen, Technologien und Informationen sowie deren Einfluss auf das Zusammenleben aller Menschen. Leben reiche Länder auf Kosten der ärmeren Länder? Neben **gesellschaftlichen** Themen wie Ethik erarbeiten sich die Teilnehmenden (TN) auch entsprechende Grundverständnisse zu den Themen **Wirtschaft** (z. B. Handel, Gewinnorientierung) und **Umwelt** (z. B. Ressourcenknappheit vs. Ressourcenverschwendung). Emotionale Reaktionen der TN sind keine Seltenheit und zeigen, dass die Erkenntnisse aus dem Spiel sie berühren. Darüber hinaus kann dieses Spiel die Gruppenbildung der Jugendlichen unterstützen.

Interessant: Diese Art des Planspiels ist im Englischen unter dem Namen *The Trading Game* bekannt.

Ziele:

- Wahrnehmung und Bewusstsein globaler Abhängigkeiten und Komplexitäten,
- Übernahme von Perspektiven der unterschiedlichen Beteiligten auf dem „Spielfeld“ des Welthandels,
- Entwicklung moralischer Auffassungen zu Gerechtigkeit, Chancengleichheit etc.

Begleitende Ziele:

- aktives Entdecken und Erschließen verknüpfter Themen (z. B. Wirtschaft, Handel, Konsumverhalten),
- Gruppenbildung und aktive Integration,
- Länderkunde.

Gruppenphase:

Wir empfehlen diese Methode für die **Orientierungsphase**.

Anzahl Teilnehmender (TN):

Min. 16, max. 36 (in vier bis sechs Gruppen von vier bis sechs TN).

Team:

Min. 2, ideal 3; die Methode kann auch durch eine/n externe/n Trainer/-in geleitet werden. →



Dauer:

2-3 Stunden

Material:

- viele Klebezettel
- Zettel
- kleine Umschläge
- große Umschläge
- Scheren
- Zirkel
- Geodreiecke
- Lineale
- 12 Bleistifte
- 20 Blatt dickeres A4-Papier
- alte Plakate / Flipchartbögen (mind. so viele wie Gruppen + 3)
- Wachsmalstifte / Buntstifte, Permanentmarker
- Muster aller Produkte (s.u.)
- Bilanzbogen (s.u.)
- Taschenrechner
- Notizblock
- ggf. Stempel

} mind. so viele wie Gruppen

► Detaillierte Infos für das Leitungsteam sind im **Vorbereitungsblatt** zusammengestellt!

Spielregeln:

- Niemand wechselt die Gruppe,
- Jedes Land produziert Güter (Kreise, Dreiecke, Quadrate und Rechtecke),
- Alle Produkte haben einen Marktpreis,
- Die „Weltbank“ kauft Produkte,
- Nur die Spielleitung (Weltbank) kann Geld herstellen,
- Ressourcen sind begrenzt,
- Es treten ungewöhnliche Ereignisse auf, über deren Art, Dauer und Häufigkeit die Spielleitung bestimmt,
- Ziel einer jeden Gruppe ist die Steigerung des wirtschaftlichen Wohlstandes im eigenen Land.

Psst... bitte den Jugendlichen nicht verraten, dass Kommunikation sowie wechselseitiger Verkauf, ggf. Verleih von Rohstoff, Technologien und Produkten zwischen den Gruppen möglich sind. Mal sehen, ob sie von selbst darauf kommen.

Ablaufplan:

ZEIT	ETAPPE	BESCHREIBUNG	ANMERKUNGEN
45'	Vorbereitung	Das Leitungsteam bestimmt vor Spielbeginn anhand der TN-Anzahl, wie viele Gruppen (Länder) am Spiel teilnehmen werden (z. B. bei 25 TN: fünf Länder à fünf TN). Entsprechend der Anzahl der Länder bereitet es den Lostopf vor.	► Alle nötigen Infos finden sich im Vorbereitungsblatt!
15'	Weltcafé	Die Spielleitung teilt die Jugendlichen in Gruppen ein. Jede Gruppe zieht einen Umschlag aus dem Lostopf. Nach dem Öffnen behält jede Gruppe für sich, welches Land sie repräsentieren wird. Alle Gruppen bereiten Plakate vor, die charakteristische Merkmale des jeweiligen Landes bildlich (ohne Text) vorstellen. Anschließend erraten die Jugendlichen die vertretenen Länder.	► Infos zur Ausstattung des Weltcafés finden sich im Vorbereitungsblatt! Dieser Teil stärkt die Identifikation der Jugendlichen mit den durch sie repräsentierten Ländern sowie die Integration in den Gruppen. Anstelle der Anfertigung von Plakaten sind auch kurze szenische (z. B. pantomimische) Darstellungen zu den einzelnen Ländern möglich. Gegebenenfalls können die TN über Stereotype sprechen.





Sherpa

ZEIT	ETAPPE	BESCHREIBUNG	ANMERKUNGEN
10'	Einführung	Die Spielleitung stellt mithilfe von Plakaten die Spielregeln sowie die Formen der Produkte (Rechtecke, Quadrate, Dreiecke und Kreise) und alle Preise (Produkte, Rohstoff, Technologien) vor. Die Plakate sind während des gesamten Spielablaufs für alle TN sichtbar.	<p>► Details zur Gestaltung der drei Plakate sind im Vorbereitungsblatt zu finden.</p> <p>Idealerweise gibt die Spielleitung Informationen und Anweisungen nur vor Spielbeginn aus.</p>
5'	Eröffnung	<p>Jetzt bekommt jede Gruppe einen großen Umschlag. Jedes Land erhält einen Grundstock an Rohstoff (Papier), Technologien (Bleistift, Lineal, Schere, Geodreieck und Zirkel) sowie Finanzen (\$). Die reichsten Länder haben wenig Rohstoffe, verfügen allerdings über hochentwickelte Technologien und ein großes Budget. Zwar haben die Schwellenländer und die ärmsten Länder mehr Rohstoffe. Dafür besitzen sie kaum Technologien und ein geringes Budget. Ein Teil der Spielleitung nimmt im Hauptquartier der „Weltbank“ Platz.</p> <p>Präsident/-in der „Weltbank“:</p> <ul style="list-style-type: none"> – entscheidet über Marktpreisänderungen und teilt diese mit, – entscheidet über ungeplante Ereignisse und informiert über diese; <p>Exekutivdirektor/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> – prüft und kauft Produkte, – verkauft Technologien, – führt Bilanz; <p>Im Idealfall sind die Vereinten Nationen vertreten durch ein/e UN-Botschafter/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> – leitet durch das Spiel, – macht Notizen über den Spielverlauf, – moderiert die Diskussion. 	<p>► Was die Umschläge im Einzelnen enthalten, ist ebenso wie die Ausstattung der Weltbankzentrale im Vorbereitungsblatt aufgelistet. Schon an dieser Stelle sind emotionale Reaktionen der TN möglich. Das Spielleitungsteam setzt sich idealerweise aus drei Personen zusammen. Sollte das Leitungsteam aus nur zwei Personen bestehen, verteilen sich die Aufgaben entsprechend. Die Rolle der / des Weltbankpräsidentin / Weltbankpräsidenten ist dabei am ehesten mit weiteren Aufgaben belastbar.</p>





ZEIT	ETAPPE	BESCHREIBUNG	ANMERKUNGEN
45'	Produktion und Handel	<p>Jedes Land produziert Güter und verkauft diese, um Wohlstand zu schaffen. Die „Weltbank“ überprüft jedes hergestellte Produkt anhand des Musters und kauft passende Produkte zu Marktpreisen, dafür produziert sie jedes Mal einen Geldschein mit dem Wert des Kaufs. Sie verkauft den Ländern Technologien. In den Bilanzbogen trägt die „Weltbank“ die Einnahmen sowie Ausgaben eines jeden Landes ein.</p> <p>Die Spielleitung kann neue Situationen schaffen / „lebendige“ Elemente ins Spiel einfließen lassen (ungeplante Ereignisse).</p>	<p>► Eine Liste der ungeplanten Ereignisse findet sich im Vorbereitungsblatt.</p> <p>Psst... alle Länder können miteinander kommunizieren und mit Rohstoffen, Technologien und Produkten handeln – was sie allerdings selbst herausfinden müssen, siehe Regeln.</p> <p>Die Spielleitung entscheidet über die Länge dieses Teils, der auch länger als 45 min dauern kann.</p>
ca. 30'	Besprechung	<p>Reflexion ist wesentlicher Teil des Lernarrangements – die Besprechung bietet Raum für Rückmeldungen der Mitspielenden. Alle TN haben hier die Möglichkeit, eigene Reflexionen und Empfindungen zu äußern und Erfahrungen auszutauschen.</p> <p>Dabei entwickeln die Jugendlichen den Bezug zwischen Spiel und Realität. Beispielhafte Leitfragen zur Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Was war unsere Ausgangssituation? – Welche Gefühle habe ich zu Anfang des Spiels empfunden? – Welche Strategien hat jedes einzelne Land entwickelt? – Wie habe ich mich während des Spiels gefühlt? – Welche Gefühle empfinde ich jetzt (nach dem Spiel)? – Was ist Wohlstand? – Was ist Gerechtigkeit? – Wie ist unsere Welt, wie soll sie sein? – Worum geht es hier überhaupt? – Schließen sich wirtschaftlicher Wohlstand, Gerechtigkeit und Umweltschutz einander aus? 	<p>Das Leitungsteam ist auf die Besprechung inhaltlich bestmöglich vorbereitet (ggf. Literaturrecherche nötig). Die Besprechung findet im Plenum statt, kann aber vorab in den einzelnen Gruppen vorbereitet werden.</p> <p>Die Analyse kann mit der Frage beginnen, ob und wenn ja, wie die Ländergruppen miteinander kommuniziert und ggf. gehandelt haben. Wie haben die TN sich unregelmäßige Freiräume erschlossen? Bei Bedarf erinnert das Leitungsteam die TN daran, dass es sich lediglich um ein Spiel handelt.</p> <p>Das Spielleitungsteam entscheidet, ob es die Reflexion zeitlich begrenzen möchte oder ein offenes Ende bevorzugt.</p>