



Programm Transfer-21

Lernangebot Nr. 24
**Ungleichgewicht der Staaten im
Welthandel – Simulationsspiel**

Erstellt von der „AG Qualität & Kompetenzen“ des
Programms Transfer-21

Impressum

Dieses Material ist eine Veröffentlichung des Programms Transfer-21 und wurde von der Arbeitsgruppe „Qualität & Kompetenzen“ entwickelt.

Mitglieder der „AG Qualität & Kompetenzen“ des Programms Transfer-21:

Dr. Dietrich Aldefeld (ehemals Mitglied des Lenkungsausschusses Mecklenburg-Vorpommern), Dr. Christiane Aeverbeck (ehemals Geschäftsführung Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Elisabeth Geffers-Strübel (Projektleitung Thüringen), Prof. Dr. Gerhard de Haan (Projektleitung Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Jürgen Drieling (Projektleitung Niedersachsen), Armin von Dziegielewski (IFB Rheinland-Pfalz), Beate Fritz (Projektleitung Brandenburg), Hilla Metzner (Projektleitung Berlin), Melanie Helm (Projektleitung Saarland), Reiner Mathar (Projektleitung Hessen), Gerhard Nobis (Projektleitung Hamburg), Dr. Michael Plesse (Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Sabine Preußer (Koordinierungsstelle, FU-Berlin), Rolf Schulz (Projektleitung Nordrhein-Westfalen), Jörg Utermöhlen (Landesschulbehörde Niedersachsen), Dorothee Werner-Tokarski (Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz)

Autorin

Sabine Preußer

Layout

Mareike Hoffmann

Herausgeber

Programm Transfer-21
Koordinierungsstelle
Freie Universität Berlin
Prof. Dr. Gerhard de Haan
Arnimallee 9
14195 Berlin

Telefon: (030) 838 525 15
info@transfer-21.de
www.transfer-21.de

Berlin 2007



Gefördert als BLK-Programm von Bund und Ländern im Zeitraum vom 01.08.2004 bis 31.12.2006.

Ungleichgewicht der Staaten im Welthandel – Simulationsspiel¹

Im Vordergrund dieses Lernangebots steht die folgende Teilkompetenz der Gestaltungskompetenz: *An Entscheidungsprozessen partizipieren können.*

Die Schüler können Meinungsverschiedenheiten und Konflikte in Bezug auf Fragen der (nicht) nachhaltigen Entwicklung konstruktiv bewältigen (G.2.4).

Allgemeine Hinweise:

Zur Bearbeitung des vorliegenden Lernangebots sind an sich keine Vorkenntnisse der Schüler notwendig. Das vorliegende Simulationsspiel („Bleistiftspiel“) kann gut als Einstieg in Thematiken wie z.B. „Welthandel“ oder „Fairer Handel“ dienen, um den Schülern die Problematik von Verhandlungen im Bereich Weltwirtschaft zu verdeutlichen. Es soll ihnen klar werden, dass sowohl in der Gesellschaft oder in Gruppen wie auch in der internationalen Politik - allgemein wie im speziellen - notwendige, aber oft mühsame und schwierige Verhandlungs- und Einigungsprozesse existieren, um bei bestimmten Fragen eine Lösung zu finden.

Die Schüler sollten vor dem Spiel kurz in die oben beschriebene Problematik „Ungleichgewichtigkeit der Staaten in der Weltwirtschaft“ (s. Material 1 für die Lehrkraft; hier kann eine weitere Recherche, je nach dem wie die Unterrichtseinheit aufgebaut werden soll, nötig sein.) eingeführt werden, damit ihnen der Hintergrund des Spiels klar wird. Wichtig ist, dass den Schülern hier auch die Intention des Spiels deutlich wird, damit sie die Aufgabe bearbeiten können. Die Schüler werden in Gruppen zu 3-5 Teilnehmern aufgeteilt. Jeweils drei Gruppen sind am Spielprozess beteiligt, verhandeln also miteinander. Das Spiel kann jedoch gleichzeitig von zwei oder drei mal drei Untergruppen gespielt werden (s. Spielanweisung bei den Arbeitsaufträgen). Die Schüler werten das Spiel zunächst in ihrer Gruppe, dann im Plenum aus. Je nach Alter und Vorkenntnissen der Schüler muss die Auswertungsphase bzw. die Analyse durch die Lehrkraft mehr oder weniger unterstützt bzw. geleitet werden.

Variationen des Spiels:

Variante 1: Die eine (größere) Gruppe (Entwicklungsländer darstellend) besitzt eine verschlossene Schachtel mit ungespitzten Bleistiften, welche die unerschlossenen Rohstoffe symbolisieren. Die andere Gruppe (Industrieländer darstellend) verfügt über den Schlüssel zur Schachtel und die Bleistiftspitzer, die Wissen und Technik symbolisieren. In Verhandlungen muss erreicht werden, dass jedes Gruppenmitglied mit seinem gespitzten Bleistift einen Satz schreiben kann.²

¹ Das vorliegende Lernangebot ist orientiert an einem Unterrichtsbeispiel des Instituts für Friedenspädagogik Tübingen. Vgl. unter : <http://www.friedenspaedagogik.de/service/unter/beist.htm>

² Das Spiel gibt es auch zu Bestellen bei Brot für die Welt unter: <http://www.bfa-ppp.ch/download/download.php?id=6>

Variante 2: In einer Spielfolge kann eine Gruppe alles besitzen, die anderen zwei nichts oder nur ein Teil der Materialien bzw. eine Gruppe nichts und die andere einen Teil, um die Situation der Länder vereinfacht zu verdeutlichen.

Methode: Simulationsspiel

Zeitraumen: 90 Minuten (ohne weitere Vertiefung)

Materialien:

Material für die Lehrkraft (Material 1)

Arbeitsaufträge

Bleistifte, Spitzer, Papiere

Altersstufe: 7./8. Schuljahr

Fächer: Politik, Wirtschaft, Sozialkunde, Religion, Ethik

Arbeitsaufträge:

1. Wie ihr bereits erfahren habt, ist es eure Aufgabe das „Bleistiftspiel“ in drei Gruppen zu spielen. Dazu gibt es folgende Spielanweisungen:

A. Gebt eurer Gruppe einen Namen.

B. Verteilt nun die Materialien an die Gruppen: Gruppe A erhält einen Bleistiftspitzer. Gruppe B viele kleine Blätter unbeschriebenes Papier, Gruppe C Bleistifte, deren Spitzen abgebrochen sind.

C. Euer Auftrag ist es nun möglichst viele Papierblättchen, beschriftet mit eurem Gruppenbuchstaben, zu erwerben. Dazu müsst ihr mit den anderen zwei Gruppen verhandeln. Beachtet folgende Spielregeln: *Benutzt werden dürfen nur die ausgeteilten Materialien. Jede Gruppe handelt als Gemeinschaft. Wie die Gruppe zu einer Entscheidung kommt, bleibt der Gruppe überlassen (z.B. Mehrheitsentscheidung).*

Ihr müsst euch jeweils auf einen gemeinsamen Vorschlag zur Vorgehensweise einigen, den ihr dann einer anderen Gruppe unterbreitet. Das heißt im Klartext: Jede Gruppe entscheidet also zunächst für sich, danach nehmt ihr Kontakt zu einer oder beiden anderen Gruppen auf und unterbreitet diesen eure Vorschläge. Diese Gruppen beraten dann darüber und teilen ihre Entscheidungen wieder mit. Ihr habt 30 Minuten Zeit, um eine Lösung zu finden.

2. Wertet euer Spiel aus, in dem ihr folgende Aufträge, zu denen ihr euch Stichworte notiert, bearbeitet:

A. Beschreibt von welchen Überlegungen sich die Gruppen jeweils leiten ließen.

B. Benennt Ähnlichkeiten zwischen dem Spiel und der Realität.

C. Beschreibt Bezüge der realen Welthandelsbeziehungen in dem Spiel.

D. Benennt und bewertet Lösungsmöglichkeiten des Spiels.

E. Findet weitere Lösungsansätze.

F. Übertragt euere Lösungsansätze auf die realen Welthandelsbeziehungen. Versucht „faire“ Lösungen zu finden, die niemanden benachteiligen.

G. Überlegt welche Rolle die „Dritte Welt“ bzw. die Industrieländer in euerem Spiel bzw. im Welthandel einnehmen. Stellt euch vor welche „Ausstattung“ diese Ländergruppen haben und benennt diese.

3. Überlegt euch wie ihr euere Ergebnisse der Klasse kurz vorstellen könnt.

Erwartungshorizont:

Arbeitsauftrag	Erwartete Schülerleistung	Gestaltungskompetenz
1	Ein Simulationsspiel gemeinsam und selbständig organisieren und durchführen Meinungsverschiedenheiten und Konflikte konstruktiv bewältigen Kooperatives Problemlösen Eine Entscheidung für eine Lösungsoption fällen und überzeugende Argumente finden (Fundiertes) Begründen der ausgewählten Lösungsoption	E.2, G.1 G.2.4 G.2.2
2	Bezüge zu den realen Welthandelsbeziehungen erkennen und beschreiben Benennen, analysieren und bewerten der verschiedenen Lösungsmöglichkeiten im Spiel Transfer der Lösungsmöglichkeiten auf die Realität, Beschreiben von „fairen“ Lösungen Andere motivieren können, die Entscheidung nachvollziehen und sie durchzusetzen können; Handlungsoptionen für Nachhaltigkeit erkennen und dafür motivieren können Meinungsverschiedenheiten und Konflikte in Bezug auf Fragen der (nicht-)nachhaltigen Entwicklung konstruktiv bewältigen	E.4.1 G.1.1 G.2.2, G.2.4
1 und 2	In Gruppen arbeiten können Gemeinsam planen und handeln können	G.1 E.2.2
3 und Plenum	Erstellen einer überzeugenden Präsentation Die Situation, Lösungswege und Lösung adressatengerecht, gemeinsam und überzeugend präsentieren	E.2 E.4.1

Literaturhinweise/Internetlinks:

Human Development Report 2005. UNDP Herausgeber der deutschen Ausgabe: Deutsche Gesellschaft für die Vereinten Nationen (DGVN) UNO-Verlag. 428 Seiten. Paperback. ISBN 3-923904-61-4. Mehr Informationen und eine Kurzfassung dieses Berichtes unter: <http://www.dgvn.de/dgvn-texte.html>

<http://www.undp.org/>

Herbert Gudjons (1983). Spielbuch Interaktionserziehung. 180 Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Bad Heilbrunn/Obb.

www.oeko-fair.de

www.transfair.org

www.fair-feels-good.de

http://www.epo.de/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=9&Itemid=34

www.bmz.de

Die Lernangebote „Orangensaft“, „Fairer Handel“ und „Aktionen Fairer Handel“ bieten weitere Hinweise zu den Themen: „Fairer Handel“, „Ungleichgewicht der Staaten in der Weltwirtschaft“.

Jede Menge weitere Unterrichtshilfen zum Thema „Globalisierung – Handel“ unter:

http://www.kubiss.de/Bildung/Projekte/Schb_netz/globalisierung/glob_unterricht.htm

Lösungen (Siehe auch unter Erwartungshorizont):

Da es sich hier um eine offene Aufgabenstellung handelt, existieren keine expliziten Lösungen.

Weitere Hinweise/Fragestellungen zur Auswertung des Spiels:

- Wer ergriff die Initiative, wer hatte Führungsrollen?
- Wer griff überwiegend andere an, wer verteidigte sich überwiegend nur? Wie hat es sich ausgewirkt, wenn Druck ausgeübt wurde?
- Wer hat vermittelt, zusammengefasst, geordnet?
- Welche Koalitionen gab es, wer hielt zu wem, wer suchte, wer fand Verbündete?
- Wie war das Verhältnis von Emotionalität und eher sachlichen Begründungsversuchen?
- Welche Gründe und Kriterien wurden entwickelt und anerkannt? Von wem?
- Gab es Versuche, der Entscheidung auszuweichen, Kompromisse zu finden?
- Wie war die Qualität der Entscheidung: überzeugend für alle oder aus Zeitgründen (oder Machtgründen) einseitig?
- Welche anderen Alternativen für die Entscheidung wären denkbar gewesen?
- Wie eng oder weit wurden die Rollen ausgelegt? Wer hat viel oder wenig dazu erfunden?
- Wie haben sich die einzelnen TeilnehmerInnen in Mimik, Gestik und nicht-verbale Äußerungen dargestellt?
- Haben die hier gezeigten Verhaltensweisen etwas zu tun mit dem sonstigen Verhalten der Teilnehmern?

Vgl. Herbert Gudjons: Spielbuch Interaktionserziehung. 180 Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Bad Heilbrunn/Obb. 1983, S. 196 f.

Material 1 – Blitzlichter aus dem Bericht zur Menschlichen Entwicklung 2005

„2,5 Milliarden leben noch immer von weniger als zwei US-Dollar pro Tag“

„Die reichsten 500 Einzelpersonen der Welt verfügen gemeinsam über ein größeres Einkommen als die ärmsten 416 Millionen.“

„Auf die ärmsten 40 Prozent der Weltbevölkerung – 2,5 Milliarden Menschen, die von weniger als zwei US Dollar pro Tag leben – entfallen nur fünf Prozent des gesamten globalen Einkommens.“

„Der Anteil der reichsten zehn Prozent, von denen fast alle in Ländern mit hohem Einkommen leben, beträgt hingegen 54 Prozent am weltweiten Einkommen.“

„In Ländern, auf die über 80 Prozent der Weltbevölkerung entfällt, wächst die ungleiche Einkommensverteilung“.

„Durch das Zusammenwachsen der Welt entstehen tiefere Verbindungen zwischen den einzelnen Ländern. In Bezug auf die Wirtschaft verringert sich der Abstand zwischen Menschen und Ländern rasch, da Handel, Technologie und Investitionen alle Länder in einem Netz wechselseitiger Abhängigkeiten zusammenführen. In Bezug auf die menschliche Entwicklung ist der Abstand zwischen den einzelnen Ländern jedoch gekennzeichnet durch tiefe und manchmal immer tiefer werdende Ungleichheit beim Einkommen und den Lebenschancen. Ein Fünftel der Menschheit lebt in Ländern, wo sich viele nichts dabei denken, zwei US-Dollar am Tag für einen Cappuccino auszugeben. Ein weiteres Fünftel der Menschheit hingegen muss mit weniger als einem US-Dollar am Tag auskommen und lebt in Ländern, wo Kinder sterben müssen, weil es ihnen an etwas so Einfachem wie einem Moskitonetz mangelt.“

Aus: http://www.dgvn.de/pdf/Publikationen/01_HDR2005-Ueberblick-web.pdf

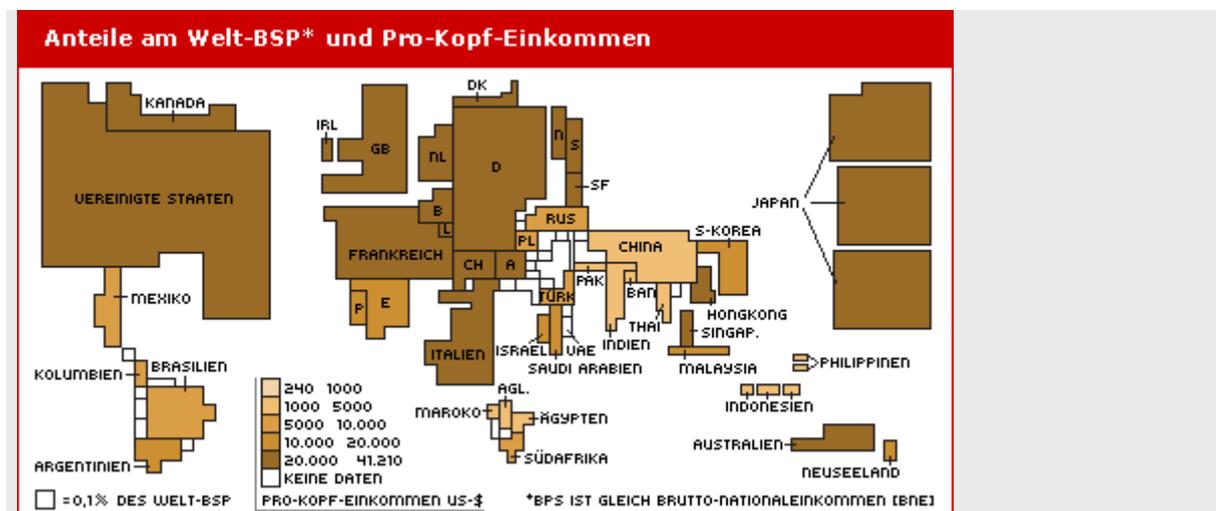
“Das Team des Berichts über die menschliche Entwicklung argumentiert, dass auch die Ungleichverteilung innerhalb einzelner Länder die Verknüpfung zwischen wirtschaftlichem Wachstum und der Minderung der Armut schwächt, und dass Wachstum in Gesellschaften mit hoher Ungleichverteilung nur wenige Auswirkungen auf die Armutssituation haben könnte. Wirtschaftswachstum allein werde nicht ausreichen, um die Mehrzahl der Länder in die Lage zu versetzen, das Ziel der Halbierung der Armut zu erreichen. Sehr viel mehr Aufmerksamkeit sollte darauf gelegt werden, Bedingungen zu schaffen, unter denen die Armen ihren Anteil an zukünftigen nationalen Einkommenszuwächsen erhöhen können.

“Jeder, der in Frage stellt, ob die Einkommensverteilung eine Rolle spielt, könnte über die Tatsache nachdenken, dass die ärmsten zehn Prozent der brasilianischen Bevölkerung ärmer sind als die ärmsten zehn Prozent der Bevölkerung Vietnams, eines Landes mit einem sehr viel niedrigeren Durchschnittseinkommen”, sagte Kevin Watkins, leitender Autor des Berichts und Direktor des UNDP-Büros für den Bericht über die menschliche Entwicklung. Der Bericht betont die Wechselwirkungen zwischen einkommensbedingter Ungleichverteilung, Stadt-Land-Gefälle, ethnischer Zugehörigkeit und Geschlecht. In Indien ist die Sterblichkeit bei Mädchen unter fünf Jahren um 50 Prozent höher als bei Jungen. Neben der Ungleichverteilung zwischen den indischen Bundesstaaten ist diese Kluft zwischen den Geschlechtern eines der Haupthindernisse, die es zu überwinden gilt, damit Indien seine wirtschaftlichen Erfolge in Erfolge bei der menschlichen Entwicklung umsetzen kann.“

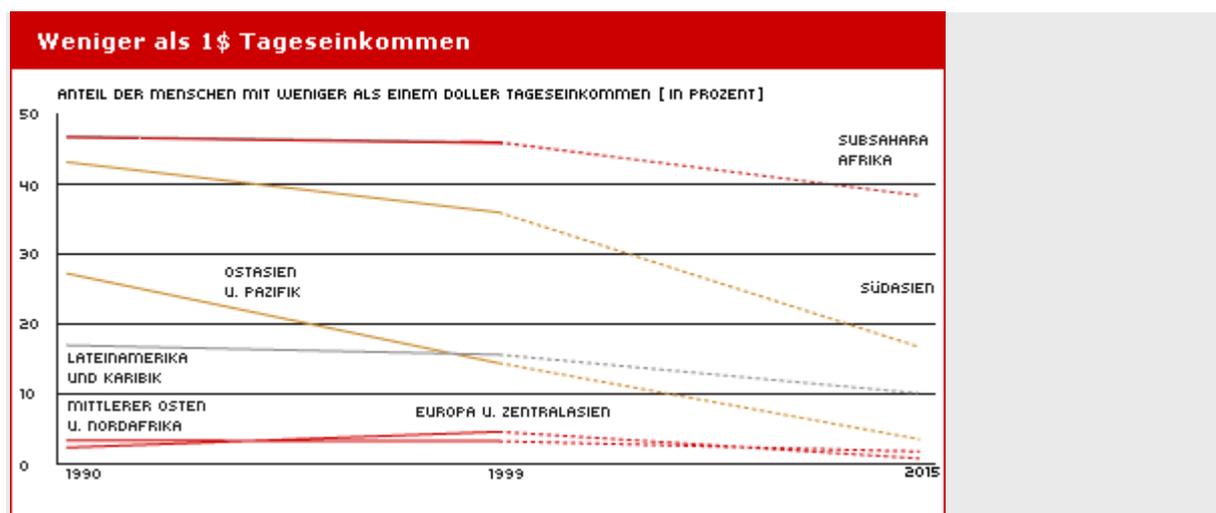
Aus: <http://www.uni-kassel.de/fb5/frieden/themen/Entwicklungspolitik/undp2005.html>

Material 1 – Teil 2

„Heute müssen 1,2 Milliarden Menschen mit weniger als einem US-Dollar pro Tag auskommen.“ Aus: <http://www.bmz.de/de/zahlen/menschen/index.html>



Quelle: The World Bank, World Bank Atlas, 2003, S. 6



Quelle: The World Bank, World Bank Atlas, 2003, S. 12