

Name des Bausteins	World-Trading-Game
Kurzbeschreibung	Das „World-Trading-Game“ ist eine Welthandels-simulation, in der die TeilnehmerInnen Aufgaben verschiedener Akteure der Globalisierung übernehmen. Dazu werden sie in sechs Gruppen zu je 4 Personen aufgeteilt. Unter nachgestellten Bedingungen sollen sie im Wettbewerb um Ressourcen, Humankapital und Know-How so viel Reichtum wie möglich anhäufen. Gewonnen hat, wer am Ende den größten finanziellen Gewinn erwirtschaftet hat. Dass dies nicht ohne Friktionen und Diskontinuitäten abläuft, versteht sich von selbst...
Geeignete TN-Anzahl und Altersgruppe	Bei 6 Gruppen à optimal 3-4 Personen: 18 – 24 Alter von 14 - 20
Zeitbedarf	2,5 – 3 h
Lerninhalte und -ziele (Warum einsetzen?)	Die Teilnehmer sollen nachempfinden, wie sich die Akteure in einem System des internationalen Wettbewerbs fühlen. Dabei liegt ein Schwerpunkt auf den schlechteren Ausgangsbedingungen der Schwellen- und Entwicklungsländer, der Stellung der einzelnen Akteure in unserer Welthandelsordnung und der Versuchung, durch unfaire Tricks und Verhandlungen seinen eigenen Vorteil über eine gleichberechtigte Teilnahme zu stellen. Diese Erkenntnisse, die vor allem bei der ausgiebigen Besprechung (min. 1h) zum Ausdruck kommen dienen zur Sensibilisierung der Teilnehmer in ihrem Alltag und können auch einen Einstieg für eine thematische Vertiefung im weiteren Verlauf eines längeren Workshops darstellen.
Ablaufbeschreibung	siehe Kurzbeschreibung und Spielanleitung

Ggf. Variationsmöglichkeiten	Die Spielleitung kann verschiedene Mittel während des Spielverlaufs anwenden, bspw. einen „G2-Gipfel“, Naturkatastrophen, Bürgerkriege (Details siehe Spielanleitung). Hier kann auch jeder selbst kreativ werden und seine eigenen Extras ausdenken.
Ggf. Kopiervorlagen (Arbeitsblatt, Schaubild, o.ä.)	nicht notwendig
Ggf. Quellen, Lesetipps und weiterführende Internetressourcen	Variationen im Netz: http://www.bpb.de/methodik/HTOZ6T,0,0,Details.html?planspiel_id=147 http://www.falken-essen.de/service/download/wtg/worldtradinggame.html

ANHANG

Material

- Material für Gruppen:
 - A: 2 Scheren, 2 Lineale, 1 Zirkel, (oder Schablonen) 1 Blatt Papier, 3 Bleistifte, 600 Euro
 - B: 10 Blatt Papier, 400 Euro, 1 Klebestift
 - C: 4 Blatt Papier, 200 Euro, 1 Bleistift, 1 buntes Blatt Papier
- Material für Bank: Schablonen (mit Preisen), Banknoten (30x50, 60x100, 20x500, 40x1000), Stift, Radiergummi, Kontoliste, großer Umschlag (für gelieferte Schablonen), Taschenrechner
- Material für Spielleiter: Pfeife, extra Papier, Spitzer, Radiergummi, extra Werkzeuge/Schablonen
- Preisliste: Kreis 500.00 Halbkreis 200.00 Gleichseitiges Dreieck 150.00 Rechteck 300.00 Gleichschenkliges Dreieck 200.00
- Flaggen
- Diplomaten/Business Schilder
- große Umschläge
- Plakat mit Regeln, Plakat mit Schablonen

Länder

A: Frankreich, Japan

B: Indien, Brasilien

C: Kongo, Togo

Ablauf

Mögliche Aktionen

- Preisschwankungen bei hoher/geringer Nachfrage
- Müll-Ankündigungen an A Länder (Belohnung, wenn kein Müll)
- buntes Papier, vierfacher Preis
- Coup d'Etat, Bürgerkrieg, Hungersnot (z.b. Halbierung des Guthabens, Konfiszierung von Werkzeugen für eine bestimmte Zeit)
- Kredite (30% Zinsen pro 10 min)
- Zinsen (nicht von Anfang an ankündigen, sondern spontan vorschlagen, sonst ist Bank überfordert mit rechnen)
- Entwicklungshilfe von Weltbank/von anderen Ländern (zb eine Schere für 5min gegen ein Drittel der Produkte ohne Gewinn)
- G8-Runden (geheime Wissensweitergabe, Strategieabsprache)
- neuer Rohstoff

Auswertung

1. Was hatten die Länder am Anfang? (an die Tafel)
2. Was haben die Länder jetzt? (an die Tafel)
3. Was ist passiert? (Länder jeweils erzählen lassen, dabei wichtige Ereignisse an Tafel notieren)
4. Ist das realistisch? Was ist realistisch, was nicht?
5. Wie ist das Verhältnis zwischen anfänglichen Ressourcen und Guthaben am Ende?
6. Wie haben sich die Länder gefühlt, als die Umschläge aufgemacht wurde?
zu den reichen: Wie seid Ihr erfolgreich geworden? Welche Probleme hattet Ihr, wie habt Ihr sie gelöst? Wie fühlt es sich an reich zu sein/auszubeuten?
zu den armen: Was hat euren Erfolg gehindert? Welche Strategien hattet Ihr? Welche Strategien sind misslungen? Warum? Was würdet Ihr nächstes Mal anders machen? Wie fühlt es sich an arm zu sein?
7. Was würden die Länder nächstes Mal anders machen?
8. Was ist unfair im System? Welche Schritte könnten das System fairer machen?

Themen für Nachbereitung

- Preisschwankungen: ärmere Länder sind am meisten abhängig, da sie Rohstoffe und keine Fertigprodukte verkaufen
- Müll: heimliche Exporte von Müll, zb an Krisenregionen im Austausch für Waffenlieferungen (zb. Libanon in 80ern, China vor Eintritt in WTO)
- Geheimwissen/Strategieplanung der reichen Länder in G8, EU, green room der WTO, etc
- neuer, unbekannter Rohstoff (buntes Papier): zB Gold bei Kolonisierung Südamerikas, Kupfer in Simbabwe im 19. Jahrhundert, Coltan im Kongo heute
- Entwicklungshilfe von Weltbank: nicht bedingungslos, geknüpft an oft harte Bedingungen, Liberalisierung, etc.
- Entwicklungshilfe von Ländern: Schuldenfalle, Investition in Industrie von der reiche Länder profitieren (zB Fischindustrie)
- Zusammenschluss von Rohstoff exportierenden Länder (zb. Opec)
- Zusammenschluss von reichen Ländern (g8)

Was sollte man nicht machen

- unmotivierte Spieler in C Gruppen
- zu viele Aktionen gleichzeitig
- Preise konstant lassen
- Zinsen alle 5min

Was ist gut

- verschiedene Räume für verschiedene Gruppen (nicht so laut; besserer Schutz gegen Industriespionage, besserer Überblick für Spielleitung)
- 2 fitte Mitarbeiter, Spielleitung mit Überblick, Banker/In mit Mathekenntnissen
- Spielleitung in engem Kontakt (und als Aushilfe) mit/für Bank, Spielleitung rumgehen (!) und Entwicklungen verfolgen, Preise regulieren, Aktionen einführen
- politische Ereignisse mit reinbringen (Korruption, Bürgerkrieg, Umweltkatastrophen, etc), Spieler beschweren sich, finden es aber realistisch (wichtig: sachgemäße Auswertung, damit nicht Stereotype hängen bleiben)
- Material einsammeln bevor Schüler gehen