



# World Trading Game (Blatt 1)

## Ziele

- ▶ Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, auch bei Rückschlägen

*Das Spiel veranschaulicht in Grundzügen, wie der Welthandel gegenwärtig abläuft. Die Tln. erhalten ein Grundverständnis, wie und warum die Beziehungen zwischen Ländern mit unterschiedlichen Voraussetzungen ablaufen. Das Rollenspiel fordert die Tln. auf, logische Zusammenhänge zu verstehen, strategisch zu handeln und Beziehungen zu anderen Gruppen (Crews) aufzubauen. Sowohl kommunikative Fähigkeiten als auch handwerkliches Geschick werden bei diesem Spiel sichtbar.*



ab Klasse 9

Fachbezug: AWT, Darstellendes Spiel, Geografie, Geschichte, Mathematik, Sozialkunde



Klassenraum



zwei Lehrkräfte



Vorbereitung: 45 Min.

Durchführung: 100 Min.



• je Tln.:

- 1 Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ (Teil 2)

- 1 Stift

• je Crew: 1 A4-Umschlag

• 6 Scheren, 1 Linkshandschere, 4 Lineale, 20 Bleistifte

• 30 Spielgeldscheine (Kopiervorlage „Geld“)

• 3 Sätze Schablonen (Kopiervorlage „Formen“)

• 30 A4-Blätter gleicher Farbe,

1 A4-Blatt anderer Farbe

• 1 Notizblock & 1 Stift

• 1 Übersicht „Verkaufswerte“

• 1 Tafel inkl. Kreide



Crew, Einzelarbeit, Plenum

*Die Tln. empfinden nach, wie sich die Akteur\*innen in einem System der internationalen Wirtschaft fühlen. Schwerpunkte liegen auf den schlechten Ausgangsbedingungen der Schwellen- und Entwicklungsländer sowie der Stellung der einzelnen Akteur\*innen in der Welthandelsordnung.*

Diese Aufgabe besteht aus einer Crewarbeitsphase und einer anschließenden Reflexion.

Die Crewarbeit besteht aus einem Planspiel zum Welthandel (Kopiervorlagen „Geld“ und „Formen“).

Es schließt sich eine Reflexion an.

## Vorbereitung

Der Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ (Teil 2) wird für alle Tln. kopiert. Die Tln. setzen sich in ihren Crews um je einen Tisch. Die Crews werden in „A-Crews“, „B-Crews“ und „C-Crews“ eingeteilt.

Die einzelnen Tische dürfen nicht zu dicht nebeneinander stehen.

Die im Spiel verwendeten Formen und ihre Preise (Übersicht „Verkaufswerte“) werden vom Lehrpersonal gut sichtbar an die Tafel übertragen.

Die Crews benötigen folgende Materialien, die zu Spielbeginn in einem Umschlag auf ihrem Tisch liegen:

## World Trading Game

---

Crew	Material
A	2 Scheren, 2 Lineale, 1 Satz Formen, 1 Blatt Papier, 4 Bleistifte, 6 Geldscheine
A	2 Scheren, 2 Lineale, 1 Satz Formen, 1 Blatt Papier, 4 Bleistifte, 6 Geldscheine
B	10 Blatt Papier, 2 Geldscheine
B	10 Blatt Papier, 2 Geldscheine
C	4 Blatt Papier, 2 Geldscheine, 2 Bleistifte
C	4 Blatt Papier, 2 Geldscheine, 2 Bleistifte

Es gibt zwei Spielleiter\*innen:

*Spielleiter\*in 1* übernimmt die Leitung und Kontrolle des Spiels. Sie/er beobachtet den Spielablauf, macht sich Notizen, die die anschließende Reflexionsrunde stützen. Durch bewusste Interventionen (Änderung der Weltmarktpreise, Ausgabe weiterer Rohstoffe usw., siehe unten) beeinflusst sie/er die Dynamik des Spiels.

*Spielleiter\*in 2* übernimmt die Rolle der Weltbank. Bei der Weltbank liefern die Länder (Crews) ihre Produkte/Werkstücke ab. Die Weltbank besitzt einen Satz Schablonen und überprüft die Genauigkeit der „eingehenden“ Produkte/Werkstücke. Sie/er entscheidet, ob Werkstücke angenommen werden oder nicht. Für angenommene Waren werden die entsprechenden Gewinne für alle gut sichtbar (z. B. an der Tafel) in einer Übersicht notiert.

*Die Rollen der Spielleiter\*innen werden von den Lehrkräften übernommen. Aufgrund der Thematik bietet es sich an, dass eine der LK Sozialkunde unterrichtet.*

### 2 Anmoderation der Aufgabe

Eine Spielleitung verliert das Ziel des Spiels:

„Das Ziel jeder Crew ist es, durch die Verarbeitung der verteilten Materialien mit den ebenfalls verteilten Hilfsmitteln so viel Geld wie möglich zu verdienen. Die hergestellten Produkte/Werkstücke sind die auf der Tafel abgebildeten Formen. Jede Form hat ihren eigenen Wert. Die Formen müssen in Paketen von mindestens fünf Stück zur Weltbank gebracht werden. Diese schreibt den Gewinn gut. Je mehr ihr herstellt, desto reicher könnt ihr werden. Es gibt vier sehr einfache Regeln:

- 1) Alle Formen müssen mit der Schere ausgeschnitten werden. Die Kanten müssen gerade und die Ecken exakt sein. Die Formen werden bei der Bank gegen Geld eingetauscht.
- 2) Es darf nur das ausgeteilte Material genutzt werden.
- 3) Es gibt keine Gewalt im Spiel.
- 4) Die Spielleitung repräsentiert die UN und kann im Fall von Streitigkeiten von euch hinzugezogen werden.“

*Es ist hilfreich, diese Spielregeln für alle gut sichtbar abzubilden.*

# World Trading Game (Blatt 2)

---

## 3 Verlauf

Das Spiel startet, indem die Crews ihre Umschläge öffnen. Nach und nach wird den Crews bewusst werden, dass sie unterschiedliche Materialien erhalten haben. Einige werden sich irritiert darüber zeigen, dass sie z. B. keine Schere besitzen oder keine Formen oder weniger Papier etc. Sie werden die Spielleitung mit Fragen konfrontieren, z. B. dahingehend, woher sie weitere Materialien erhalten oder ob innerhalb der Crews getauscht werden darf. Diese Fragen werden durch die Spielleitung nicht beantwortet, sondern es wird nur auf die Spielregeln verwiesen.

Ziemlich bald sollten die Crews von sich aus beginnen, sich an den anderen Tischen umzusehen, mit den anderen Crews ins Gespräch zu kommen und Handel zu betreiben.

Die „A-Crews“ können recht schnell beginnen, die Produkte/Werkstücke herzustellen, da sie mit Schablonen, Linealen, Stiften, Scheren und Papier alle notwendigen Materialien besitzen. Allerdings wird ihnen ziemlich bald das Papier ausgehen, sodass sie versuchen werden, diesen Rohstoff von den anderen Crews zu kaufen. Anfangs werden die Crews den Preis für Papier möglicherweise geringer ansetzen als im weiteren Spielverlauf, da dieser durch veränderte Handelsregelungen steigen kann.

Die „B-“ und „C-Crews“ werden möglicherweise verblüfft vor ihren Materialien sitzen und erst einmal gar nichts tun. Die Spielleitung muss Maßnahmen vorbereiten, um diese dazu anzuregen, Handel zu betreiben.

Grundsätzlich kann das Spiel auf zwei Weisen beeinflusst werden, a) durch geheime Nachrichten an einzelne Crews oder b) öffentliche Nachrichten an alle. Ein paar Beispiele:

- Es können sich z. B. die Preise von Produkten ändern. „Reiche“ Crews stellen dann fest, dass ihre Kreise gar nicht mehr so viel wert sind und müssen ihre Strategie ändern.
- Es können Spezialrohstoffe ins Spiel gebracht werden (farbiges Papier). Alle Produkte aus diesem Rohstoff haben den vierfachen Wert. Diese Rohstoffe können an „B-“ oder „C-Crews“ verteilt werden. Die Information, dass Produkte aus farbigem Papier den vierfachen Wert besitzen, kennen allerdings nur die „A-Crews“.
- Auch kann als Form von Entwicklungshilfe eine Schere an eine „B-“ oder „C-Crew“ für eine bestimmte Zeit verliehen werden (z. B. eine Linkshand-schere).
- Während des Spiels können Bündnisse entstehen. Die Spielleitung sollte Charakter und Auswirkung dieser Abkommen beobachten: Handelt es sich um einen Pakt zwischen zwei Ländern? Betrifft das Abkommen z. B. die gemeinsame Nutzung von Produktionsmitteln? Liegt die Absicht in der gemeinsamen Vermarktung der Produkte gegenüber der Weltbank?

*Der Vorteil des Spiels ist, dass das Ende oder das Ergebnis nicht vorgezeichnet ist. Im Spiel kann so ziemlich alles passieren. Werden Sie kreativ!*

### 4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Wichtig für die Nachbereitung ist, dass die Spielleitung einiges Hintergrundwissen liefern kann, wo im Spiel die Realität nachvollzogen wurde. Beispielsweise sollten im Fall einer Kartellbildung oder eines Handelsabkommens Informationen über die OPEC und ähnliche Vereinigungen geliefert werden können.

Die „A-Crews“ stehen für industrialisierte Länder wie Frankreich oder die USA, die „B-Crews“ für Schwellenländer wie Indien oder Brasilien und die „C-Crews“ für Entwicklungsländer wie Kambodscha oder Ghana. Es kann der Bezug zu Zöllen, Kolonialisierung, Streik o. Ä. hergestellt werden. Ähnlich anderen Spielen ist das „Aha-Erlebnis“ für die Spieler\*innen dann am größten, wenn es der Spielleitung gelingt, eine Beziehung zwischen dem im Spiel Erlebten und der Realität herzustellen.

Folgende Reflexionsfragen bieten sich zusätzlich an:

- „Was genau ist in deiner Crew passiert?“
- „Wie hat die Interaktion mit den anderen Crews funktioniert?“
- „An welchen Stellen warst du zufrieden, wo unzufrieden?“
- „Wie bist du mit der Ungleichheit zu Beginn des Spiels umgegangen?“

Anschließend füllen die Tln. den Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ (Teil 2) aus.

### 5 Ergebnissicherung

Der Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ (Teil 2) wird im Berufs-wahlportfolio abgeheftet.

### 6 Nachbereitung und Optionen für die Weiterarbeit

Das Welthandelsspiel kann als Einstieg in das Themenfeld „Internationale Politik“ in Jahrgangsstufe 10 im Fach Sozialkunde verwendet werden.

#### Idee:

AG SELFIE,  
nach: Christian Aid: The trading  
game. Abgerufen über: [https://  
www.christianaid.org.uk/schools/  
trading-game](https://www.christianaid.org.uk/schools/trading-game) [letzter Zugriff am  
26.06.2019].