






# WELTHANDELS SPIEL

Ein Rollenspiel zu  
Wettbewerb, Konkurrenz und Kooperation



# INHALTSVERZEICHNIS

Kurzbeschreibung _____	3
Zielsetzung _____	3
Ablauf _____	4
Rollen der Spielleitung _____	5
Vorbereitung _____	5
Durchführung _____	8
Auswertung _____	11
Tipps und Varianten _____	14
Möglichkeiten zur Weiterarbeit _____	14
Literatur _____	15

	ca. 75 Minuten
	mind. 12 und max. 30 TN
	Grüne Box "Welthandelssimulation", eine Stellwand/Tafel, drei bis sechs Tischinseln für die TN, ein großer Tisch "Weltbank" für die Spielleitung, ausreichend Platz für einen Stuhlkreis zur Auswertung des Rollenspiels.
	ab 8. Klasse
	Um einen reibungslosen Spielverlauf gewährleisten zu können, sind zwei Personen für die Spielleitung nötig.

## KURZBESCHREIBUNG

Das "Spiel des internationalen Handels" simuliert Handel zu unfairen Bedingungen. In bis zu sechs Gruppen fertigen die Teilnehmer\*innen (TN) Produkte für den Weltmarkt.

Dabei stehen den Gruppen unterschiedliche Ressourcen und Produktionsmittel zur Verfügung. Während des Spiels können die einzelnen Gruppen miteinander in Verhandlung treten.

Nach Beendigung des Spiels werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen veröffentlicht. Anschließend findet eine Auswertung des Erlebten statt.

## ZIELSETZUNG

Zu Beginn des Spiels wissen die TN nichts über die Ungleichheit der zugeteilten Voraussetzungen. Sie werden während des Spiels oder spätestens bei der Endabrechnung bemerken, dass ihr Erfolg auf dem Weltmarkt, d.h. ihre erwirtschafteten Geldgewinne, ganz wesentlich von den zufällig zugeteilten Voraussetzungen abhängt. Selbst mit Fleiß und Verhandlungsgeschick ist es in der Regel nicht möglich, den Vorsprung der bessergestellten Gruppen einzuholen.

Ein grundsätzliches Ziel ist das Erfahren bzw. Erleben von Ungerechtigkeiten, die auf fehlende Chancengerechtigkeit bzw. die unterschiedlichen Voraussetzungen zurückzuführen sind. Ein weiteres zentrales Ziel ist die Reflexion von (vereinfachten) Mechanismen des Weltmarktes sowie des eigenen Verständnisses von Wohlstand.

Dieser Zielsetzung entsprechend sollte der Spielverlauf gesteuert werden.

## ABLAUF

Die TN werden in mindestens drei und maximal sechs Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält zufällig eine Mappe mit Ressourcen. Dabei soll mindestens eine blaue, eine gelbe und eine grüne Mappe verteilt werden. Aus den zugeteilten Ressourcen sollen bestimmte Welthandelsprodukte (Agrarprodukte, Textilprodukte, Maschinen, Chemieprodukte und High-Tech-Produkte) gefertigt werden, die vom Weltmarkt zu schwankenden Preisen in der Phantasiewährung "Taler" angekauft werden. Die Formvorgaben und die Anfangspreise der Produkte sind auf den "Weltmarktpreis für ..."-Schildern zu sehen. Die Welthandelsprodukte können nur über den Weltmarkt vertrieben werden, während die zur Fertigung der Produkte notwendigen Materialien unter den Gruppen frei getauscht und verkauft werden können. Dazu wählt jede Gruppe eine\*n Unterhändler\*in, der/die Kontakt mit den anderen Gruppen aufnehmen kann und eine\*n Handelsvertreter\*in, der/die die Beziehungen zum Weltmarkt unterhält. Die gewählten TN stecken sich die Rollenschilder mit den entsprechenden Bezeichnungen an. Nur sie haben die Erlaubnis, sich frei im Raum zu bewegen. Die übrigen TN halten sich an ihren Tischen auf.

Nicht jede Gruppe hat die Möglichkeit, mit den zugeteilten Ressourcen alle Weltmarktprodukte zu produzieren. Manche Gruppen können mit ihren Materialien nur behelfsmäßig (durch Knicken und Reißen) die sowieso schon billigen Rechtecke und großen Dreiecke herstellen. Die Möglichkeiten der behelfsmäßigen Produktion werden jedoch nicht vorgegeben, sondern sollen von den TN möglichst selbst herausgefunden werden. Behelfsmäßig hergestellte Produkte werden vom Weltmarkt nur zum halben Preis angekauft. Produkte von zu schlechter Qualität, d.h. mit zu großer Abweichung von den vorgegebenen Formen können auch abgelehnt werden. Um "korrekt" (mit Schere und Lineal) und zum vollen Preis produzieren zu können, müssen die Unterhändler\*innen der betroffenen Gruppen mit besser ausgestatteten Gruppen in Kontakt treten und die fehlenden Ressourcen einhandeln.

# ROLLEN DER SPIELLEITUNG

Um den Ablauf gewährleisten zu können, nehmen die Spielleitungen während des Spiels die Rolle des Weltmarktes und somit zwei Funktionen ein:

- 1 Sie bestimmen die Preise und Preisschwankungen auf dem Weltmarkt und kaufen die von den Gruppen hergestellten Produkte zu den aktuellen Preisen auf.
- 2 Sie können bestimmte äußere Ereignisse (siehe "Mögliche Ereignisse") feststellen und ihre Konsequenzen verkünden.

Durch den flexiblen Einsatz der verschiedenen äußeren Ereignisse und durch die Möglichkeit der Preissteuerung können Sie das Spiel lenken und den erwünschten Spielverlauf sicherstellen. Um beiden Funktionen gerecht zu werden und einen reibungslosen Spielverlauf gewährleisten zu können, ist es dringend notwendig, dass der Weltmarkt mit zwei Personen besetzt ist. Die zweite Person kann ein\*e freiwillige\*r TN sein. In diesem Falle ist vorab eine gemeinsame Abstimmung notwendig.

## VORBEREITUNG

Bitte stellen Sie sicher, dass sich die folgenden Materialien in den jeweiligen Mappen befinden:

- Die beiden blauen Mappen enthalten je ein Exemplar "Wichtigste Spielregeln", zehn Blatt Papier, zwei Lineale sowie einen Beutel mit drei Bleistiften, zwei Scheren, einem Zirkel, einem Geodreieck, einem Namensschild "Unterhändler\*in", einem Namensschild "Handelsvertreter\*in" und zwei Wäscheklammern.
- Die beiden gelben Mappen enthalten je ein Exemplar "Wichtigste Spielregeln", zehn Blatt Papier, ein Lineal sowie einen Beutel mit zwei Bleistiften, einer Schere, einem Namensschild "Unterhändler\*in", einem Namensschild "Handelsvertreter\*in" und zwei Wäscheklammern.

- Die beiden grünen Mappen enthalten je ein Exemplar "Wichtigste Spielregeln", zwanzig Blatt Papier, ein Lineal sowie einen Beutel mit einem Namensschild "Unterhändler\*in", einem Namensschild "Handelsvertreter\*in" und zwei Wäscheklammern.
- Die rote Mappe enthält ein Exemplar "Wichtigste Spielregeln", zwanzig Blatt Papier, eine Liste mit möglichen Ereignissen, zwei Weltmarkt-Schilder, sechs "Weltmarktpreis für ..."-Schilder sowie einem Beutel mit einem wasserlöslichen Folienstift, einem Geodreieck, einem Lineal, einer Schere, einem Zirkel, vier Bleistiften und einer Klingel.
- ! ■ Achten Sie während des Spiels darauf, dass die Gruppen nur die zugeteilten Materialien verwenden und den Spielverlauf nicht durch den Einsatz eigener Lineale, Scheren, Stifte etc. manipulieren!

Zusätzlich dazu befindet sich ein Bündel Geldscheine in der Kiste. Die Geldscheine benötigen Sie, um den Gruppen ihre Produkte abzukaufen. Legen Sie die Scheine dafür auf Ihren Tisch für die Abwicklung der Weltmarktgeschäfte.

Darüber hinaus ist es sinnvoll, weitere hundert Blatt Papier als Notreserve bereitzustellen.

Machen Sie sich im Vorfeld mit dem Inhalt der roten Mappe vertraut:

- Die Materialien (Schere, Lineal, Zirkel, Geodreieck, Bleistifte und Papier) dienen als Reserve. Während des Spiels können Sie die Materialien auf Ihren Tisch auslegen. Die Materialien sind jedoch nicht verkäuflich.
- Die wichtigsten Spielregeln sollten Sie kurz vor Beginn des Spiels zur Erinnerung noch einmal gemeinsam mit den Gruppen durchgehen.
- Lesen Sie sich die Liste mit möglichen Ereignissen im Voraus gut durch. Nach Bedarf können Sie während des Spiels beliebig viele Ereignisse verkünden, um das Spiel zu steuern.
- Ein "Weltmarkt-Schild" können Sie vor dem Spiel an Ihrem Tisch anbringen. Das zweite Schild hängen Sie gemeinsam mit fünf der sechs "Weltmarktpreis für ..." -Schilder an einer Tafel, Stellwand o.ä. auf. Wenn möglich, klappen Sie die Tafel zu oder drehen die Stellwand um, sodass die Schilder nicht sofort zu sehen sind. Das sechste Schild der "Innovationen" halten Sie für einen späteren Zeitpunkt bereit. Mit dem wasserlöslichen Stift können Sie die Weltmarktpreise im Zuge des Spiels verändern. Bitte achten Sie darauf, dass zu Beginn des Spiels nur ein Preis pro Produkt angegeben ist.
- Die Klingel dient Ihnen zur Verkündung von Ereignissen oder Preisänderungen.

## DURCHFÜHRUNG

Zunächst teilen Sie die Gruppe in 3-6 Kleingruppen auf (je nach Gruppengröße). Die Kleingruppen sollten aus mindestens vier, maximal sechs Personen bestehen. Zur Gruppeneinteilung bietet sich ein schnelles "Durchzählen" an. Jede Gruppe bekommt eine Mappe mit Materialien. Während des Spiels dürfen nur diese Materialien und keine eigenen eingesetzt werden. Alle Taschen und Rucksäcke bitte verschwinden lassen.

Anschließend stellen Sie den TN den Namen, das Ziel und den Ablauf der Welthandelssimulation vor, damit sie einen Eindruck bekommen, was auf sie zukommt und wie sie sich einbringen können.

Dabei sollten Sie auf folgende Punkte eingehen:

- Bei der Welthandelssimulation handelt es sich um ein Rollenspiel. Wesensmerkmal eines Rollenspiels ist es, dass die TN in eine (ihnen eigentlich fremde) Rolle schlüpfen und diese nach eigenem Gutdünken ausfüllen. Dieser Hinweis ist wichtig, um im Nachhinein eine klare Trennung zwischen realer Person und eingenommener Rolle ziehen zu können.
- Ziel des Spieles ist es "möglichst viel Wohlstand zu erwirtschaften". Formulieren Sie dieses Ziel, ohne eine Konkurrenz zwischen den Gruppen nahe zu legen. Gehen Sie an diesem Punkt nicht auf das Verständnis von Wohlstand ein, die Interpretation und Reflexion von Wohlstand kann Bestandteil der Auswertung sein.

Grundsätzlich bestünde die Möglichkeit, dass die Gruppen nicht in Konkurrenz zueinander treten, sondern zusammenarbeiten und die ungerechten Startbedingungen ausgleichen. Die Erfahrungen zeigen jedoch, dass die Gruppen zunächst gegeneinander arbeiten und versuchen mehr zu erwirtschaften als die anderen.



- Jede Gruppe bekommt einen Tisch, der groß genug für die Herstellung der Papierformen ist. Auch die Spielleitung erhält einen Tisch für die Abwicklung der Weltmarktgeschäfte.
- Mit der Hilfe der Materialien können die Gruppen fünf verschiedene Produkte herstellen, die sie anschließend auf dem Weltmarkt (zu den dort geltenden Preisen) verkaufen.
- Stellen Sie die verschiedenen Produkte und deren Preise vor. Machen Sie die TN darauf aufmerksam, dass sich die Preise im Laufe des Spiels (z.B. durch ein steigendes Angebot oder eine steigende Nachfrage) verändern können.
- Stellen Sie sich als Weltmarkt vor, der/die die gefertigten Produkte annimmt, überprüft und ggf. kauft. Mithilfe einer Klingel können Sie auf sich aufmerksam machen und Neuigkeiten verkünden.
- Weisen Sie darauf hin, dass nur Produkte, die den angegebenen Maßen entsprechen und in höchster Qualität gefertigt wurden, den vollen Preis auf dem Weltmarkt erzielen.
- Der Preis für die einzelnen Produkte verändert sich gemäß dem Prinzip von "Angebot und Nachfrage"; der Weltmarkt entscheidet und kommuniziert Preisschwankungen dementsprechend.
- Jede Gruppe bestimmt eine\*n Handelsvertreter\*in, die/der die gefertigten Produkte am Weltmarkt verkaufen kann.
- Darüber hinaus bestimmt jede Gruppe eine\*n Unterhändler\*in, die/der mit den anderen Gruppen kommunizieren und Ressourcen (keine Produkte!) tauschen, kaufen oder verkaufen darf.
- Damit die Verteilung der Rollen für alle ersichtlich ist, stecken sich die ausgewählten Personen das jeweilige Rollenschild mithilfe einer Wäscheklammer an. Die Gruppen haben jederzeit die Möglichkeit die Rollen neu zu verteilen.

- Weisen Sie abschließend darauf hin, dass auch Sie selbst in eine Rolle (die des Weltmarktes) schlüpfen werden.
- Laden Sie die TN ein, ihre Rollen in diesem Rollenspiel mit Spaß und Engagement einzunehmen.

Anschließend lesen Sie noch einmal gemeinsam mit den Gruppen die wichtigsten Spielregeln durch, klären Sie mögliche Fragen und verteilen Sie zufällig die Mappen mit den Materialien, die noch verschlossen bleiben. Begeben Sie sich nun an Ihren eigenen Tisch und eröffnen Sie schließlich den Weltmarkt.

Jetzt können die Gruppen mit der Produktion beginnen. Die Unterhändler\*innen und Handelsvertreter\*innen können auf Reisen gehen.

Nach einiger Zeit kann das erste äußere Ereignis eintreten. Wählen Sie dazu nach eigenem Ermessen ein passendes Ereignis aus (z.B. aus dem Beiblatt "Mögliche Ereignisse") und verkünden es sowie die daraus folgende Konsequenz mit einer plausiblen Erklärung. Für einen lebendigen Spielverlauf ist es wichtig, dass die Ereignisse ausgeschmückt erzählt und flexibel eingesetzt werden.

Haben alle Ereignisse stattgefunden oder verliert das Spiel an Dynamik, beenden Sie die Welthandelssimulation. Je nach Möglichkeit bietet sich für die Produktion ein Zeitfenster von 25-40 Minuten an. Kündigen Sie mehrere Minuten vorher an, dass der Weltmarkt geschlossen wird (z.B. der Weltmarkt schließt in vier Minuten, in einer Minute etc.). Wenn der Weltmarkt geschlossen ist, nehmen Sie keine Produkte mehr an.

Die Gruppen beenden ihre Produktion und zählen ihr Geld. Im Anschluss kann mit der Auswertung des Spiels begonnen werden.

# AUSWERTUNG

Ein zentraler Aspekt des Spiels ist die anschließende Auswertung. Bitte planen Sie dafür ausreichend Zeit ein.

Im ersten Teil der Auswertung sollen die während des Spiels empfundenen Emotionen aufgefangen werden. Dafür bleiben die TN in ihren Rollen. Sie, als Spielleitungen, nehmen eine Moderationsrolle ein und kommunizieren diese an die Gruppe.

Gehen Sie zunächst von Tisch zu Tisch und fragen bitte die Ergebnisse der Gruppen ab. Zählen Sie zuerst die Einzelergebnisse der Tische zusammen, verkünden Sie den erwirtschafteten Gesamtbetrag aller Gruppen und würdigen Sie diesen Erfolg mit einem Applaus. Abschließend stellen Sie die Ergebnisse der einzelnen Tische vor. Im Anschluss daran wird es wichtig sein, Gefühlen und Meinungen Raum zu geben. Die Durchführung von kleinen Interviews (mit den verschiedenen Gruppen oder auch mit einzelnen Vertreter\*innen) kann beispielsweise eine gute Möglichkeit bieten, um möglichst viele Stimmen der TN einzufangen.

Folgende Fragen können Sie dabei leiten:

- *Wie geht es euch mit dem Ergebnis? Seid ihr zufrieden?*
- *Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?*
- *Wart ihr zufrieden mit der Arbeit eurer Unterhändler\*innen / Handelsvertreter\*innen?*
- *Wann habt ihr gemerkt, dass andere Gruppen bessere/schlechtere Voraussetzungen hatten?*
- *Frage an Unterhändler\*innen:  
Hattet ihr Kontakt zu den anderen Gruppen? Zu welchen Absprachen kam es? Waren etwaige Absprachen "fair", wer hat am meisten profitiert?*
- *Frage an Handelsvertreter\*innen:  
Wie war eure Beziehung zum Weltmarkt? Wie wurdet ihr behandelt? Konntet ihr eure Produkte zu einem angemessenen Preis verkaufen?*

Für den zweiten Teil der Auswertung bitten Sie die TN ihre Rollen abzustreifen. Dafür ist es hilfreich die Sitzordnung zu ändern und sich beispielsweise in einem Stuhlkreis einzufinden. Nun soll das Spiel auf der Metaebene reflektiert werden. Folgende Fragen sind dafür denkbar:

- *Wie realistisch ist das Spiel?*
- *Welche Mechanismen kennt ihr aus der Realität?*
- *Warum war das Spiel ungerecht?*
- *Was wird in diesem Spiel zu verkürzt und zu vereinfacht dargestellt?*
- *Welche Fragen hat das Spiel für dich/euch aufgeworfen?*
- *Wen symbolisieren die einzelnen Tische (Länder, Kontinente, große/kleine Konzerne, etc.)?*
- *Warum waren einige diplomatische Bemühungen erfolgreich, andere nicht?*
- *Welche Rolle spielen Voraussetzungen, wie Alter, Aussehen, Geschlecht, Herkunft, Religion, ... im Alltag (z.B. bei der Berufswahl, Wohnungssuche, ...)?*
- *Woher stammen die unterschiedlichen Ausgangsvoraussetzungen in der realen Welt?*
- *Fragen Sie nach Ziel und "Arbeitsauftrag" des Rollenspiels und schlagen sie hier den Bogen zu dem eingangs formulierten Ziel des Spiels ("möglichst viel Wohlstand zu erwirtschaften").*
- *Warum ist Konkurrenz zwischen den (willkürlich zusammengestellten) Gruppen aufgekommen?*
- *Gab es Überlegungen zusammen zu arbeiten, gemeinsame Sache zu machen?*
- *Wie hätte das Gesamtergebnis (aller Gruppen zusammen) besser gestaltet werden können?*

- *Was wäre passiert, hätten alle Tische von Anfang an zusammen gearbeitet? Warum ist dies nicht eingetreten?*
- *Wer müsste die Initiative ergreifen, was müsste passieren, um ein gemeinsames Arbeiten der Gruppen zu ermöglichen?*
- *Welche Rolle spielt der Weltmarkt? Wer setzt in der Realität die Regeln für das "Spiel des internationalen Handels"? Wer profitiert davon?*
- *Gab es Überlegungen getroffene Vereinbarungen zwischen den Gruppen zu brechen, oder gar (vom Weltmarkt) vorgegebene Regeln zu brechen?*
- *Kann eine Regelüberschreitung unter gewissen Bedingungen legitim sein? Wenn ja, wann?*

- Joseph Kardinal Frings (Erzbischof von Köln) etwa führte in seiner Silvesterpredigt vom 31. Dezember 1946 mit Bezug auf die Plünderungen von Kohlenzügen und die schlechte Versorgungslage im Nachkriegsdeutschland aus:

*"Wir leben in Zeiten, da in der Not auch der Einzelne das wird nehmen dürfen, was er zur Erhaltung seines Lebens und seiner Gesundheit notwendig hat, wenn er es auf andere Weise, durch seine Arbeit oder durch Bitten, nicht erlangen kann." \**

Danach nannte man in Köln und später in ganz Deutschland das Beschaffen von Lebensmitteln und Heizstoffen für den akuten Eigenbedarf durch deren einfaches Stehlen, Unterschlagen oder Veruntreuen "fringsen". Was denken wir heute darüber?

- *Kennt ihr das Konzept des zivilen Ungehorsams? Ist der (aus Gewissensgründen) bewusst vollzogene Verstoß gegen eine Rechtsnorm eine legitime Form der politischen Partizipation?*

\* frings-gesellschaft.de/leben-und-werke/sylvesterpredigt

Bitte bereiten Sie das Spiel im Vorfeld gut vor, denn nur dann ist die Durchführung der Welthandelssimulation und der anschließenden Auswertung innerhalb einer Doppelstunde realistisch.

## TIPPS UND VARIANTEN

Es gibt noch weitere Möglichkeiten die ungerechte Ausgangssituation zu verstärken, z.B. indem diejenigen Gruppen mit den besseren materiellen Voraussetzungen näher am Weltmarkt positioniert werden, sodass sie die finanziellen Schwankungen jederzeit mitbekommen und von den kurzen Wegen profitieren. Die schlechter gestellten Gruppen können weiter weg positioniert werden, teilweise ohne direkten Blick auf die Weltbank, sodass sie weitere Wege zurücklegen müssen und weniger Übersicht über Marktveränderungen haben.

## MÖGLICHKEITEN ZUR WEITERARBEIT

Im Anschluss an die Welthandelssimulation empfiehlt sich die Durchführung eines kurzen Kooperationsspiels, um das Gruppengefüge durch das Meistern einer gemeinsamen Aufgabe zu stärken. Eine beliebte Kooperationsübung ist z.B. der gordische Knoten.

Weitere Kooperationsspiele finden Sie unter z.B. unter [sozialarbeit-an-schulen.de/sites/mat\\_koop.php](http://sozialarbeit-an-schulen.de/sites/mat_koop.php) .

## LITERATUR

Wenn Sie sich intensiver mit dem Thema Welthandel bzw. Weltwirtschaft auseinandersetzen wollen, hier ein paar Tipps für Grundlagenliteratur:

Blätter für deutsche und internationale Politik, Hg. (2015): Mehr geht nicht! Der Postwachstums-Reader. Berlin: Blätter Verlagsgesellschaft mbH.

Felber, Christian (2010): Gemeinwohl-Ökonomie. Das Wirtschaftsmodell der Zukunft. Wien: Deuticke im Paul Zsolnay Verlag.

Felber, Christian (2017): Ethischer Welthandel. Alternativen zu TTIP, WTO & Co. Wien: Deuticke im Paul Zsolnay Verlag.

Schmelzer, Matthias; Vetter, Andrea (2019): Degrowth/Postwachstum. Zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag GmbH.

v. Hauff, Michael; Claus, Katja. (2012): Fair Trade. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

