Illustration Perlen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Activity** | | **Perlenspiel** |
| Time/Length | | 70-90 Minuten |
| Anzahl der Spieler\*innen | | Mindestens 12 Personen und maximal 40 Personen |
| Big Idea | | Bei dem Handelsspiel tauschen die Spieler\*innen nach bestimmten (später variierten) Regeln Holzperlen verschiedener Farben aus, die unterschiedliche Punktwerte repräsentieren. Es gilt, durch günstiges Tauschen höherwertige Perlen oder mehrere Perlen derselben Farbe zu erwerben und so seinen Kontostand zu verbessern. Die Spieler\*innen mit hohem Punktestand haben im weiteren Verlauf des Spiels die Möglichkeit, die Spielregeln/Tauschregeln in ihrem Sinne zu verändern.  Macht und Ohnmacht, ökonomische Stärke einerseits und Chancenlosigkeit auf dem freien Tauschmarkt andererseits, sind die Erfahrungsbezüge des Perlenspiels. Die Erfahrung, dass die Reichen reicher werden und die Armen arm bleiben, soll reflektiert und später auf bestimmte politische Bereiche (z. B. auf die Welthandelssituation bestimmter Länder) übertragen werden. Das Perlenspiel hat in der Regel eine starke, gerade auch gefühlsmäßige Ich-Beteiligung der Spieler\*innen und intensive gruppendynamische Prozesse zur Folge. Hierin liegt der besondere Reiz dieses Spiels, das sich vor allem als Einstieg oder auch als bewusst spielerische Auseinandersetzung mit Fragen des Welthandels eignet. |
| Materials Needed | * 5 Sets mit je 50 kleine Holzperlen in den Farben rot, orange, gelb, grün, und blau (es können auch andere Farben gewählt werden) * 20 größere Holzkugeln oder Knöpfe oder Münzen * Beutel für die Kugeln * Stifte, Kreppband * Tafel oder Flipchart zum Notieren der Punktestände * Handy mit Zeitmessung | |
| Step-By-Step Activities | Step 1 / Vorbereitungen:  Spielleiter\*in schreibt die Spielregeln auf ein großes Plakat und erläutert sie: In dem folgenden Spiel seid ihr Vertreter\*innen unterschiedlicher Länder. Eure Aufgabe ist es, durch den Tausch von Perlen euer Einkommen und damit eure Lebenssituation zu verbessern Ihr erhaltet nachher 5 Perlen aus diesem Beutel, die ihr ohne Hineinzusehen herausnehmen sollt. Alle Spieler\*innen haben also gleiche Chancen! Ihr müsst die Perlen verdeckt in einer Hand halten. Je nach Farbe der Perlen und danach, ob Ihr 3, 4 oder 5 Perlen von einer Farbe habt, bemisst sich euer Punktestand. Die Punktewertung wird auf dem Plakat festgehalten.  Der Handel selbst läuft innerhalb von Handelsjahren ab, die ich bekanntgebe. Außerdem gelten für das Tauschen/den Handel bestimmte Regeln, die hier schriftlich aufgeführt sind.  Danach beantwortet der Spielleiter/die Spielleiterin noch offene Fragen. Sodann gilt das Schweigegebot - und jeder Spieler/jede Spielerin nimmt sich aus dem Beutel, in dem sich die bunt gemischten Kugeln befinden, 5 Perlen.  Auf einem Plakat werden dann alle Vomamen notiert. Mindestens sechs Spalten sind vorgesehen, um dort die Punktestände zu notieren.  Jetzt zu Beginn werden die Vornamen und der Punktestand zu Beginn notiert.  Step 2 / Handel durchführen:  1. Handelsjahr (5 Minuten)  Die Spieler\*innen tauschen lt. Spielregeln Perlen. Der Spielleiter achtet vor allem auf das Schweigegebot, animiert aber auch die Spieler\*innen mit verschiedenen Mitspieler\*innen zu tauschen. Der Spielleiter kündigt das Ende des Handelsjahres an. Am Schluss werden die nach dem ersten Handelsjahr erreichten Punktestände notiert.  2. Handelsjahr (5 Minuten)  Es wird wieder nach den gleichen Regeln ein weiteres Handelsjahr getauscht. Die Spieler\*innen errechnen danach ihren neuen Punktestand, der erneut auf dem Plakat festgehalten wird. Dann werden die Spieler anhand der erreichten Punkte in drei Gruppen aufgeteilt.  Gruppe A = Gruppe der reichen Länder. Symbol: Rechteck  Gruppe B = Gruppe der Schwellenländer. Symbol: Dreieck  Gruppe C = Gruppe der armen Länder. Symbol: Kreis  Jede(r) Spielerln erhält - je nach Punktestand -ein kleines Stück Tesa krepp, auf dem eines der Symbole gemalt ist. Das Stück Krepp wird gut sichtbar für alle auf den Pullover o.a. geklebt.  Gruppeneinteilung: Am einfachsten ist es, das Drittel mit der höchsten Punktezahl mit dem Viereck zu bezeichnen und das Drittel mit den geringsten Punkteständen mit einem Kreis zu markieren. Der Rest der Spieler\*innen erhält das Dreieck.  Besser ist es allerdings, die Zugehörigkeit nach Punkteständen zu verteilen. So wird die Spitzengruppe mit den sehr hohen Punkteständen wahrscheinlich kleiner als ein Drittel sein. Im Zweifelsfalle sind die Gruppen A und B kleiner zu halten und bei deutlichen Punkteabständen die Zäsuren vorzunehmen. Gemäß dieser Markierung setzen sich die einzelnen Gruppen nun zusammen und diskutieren ihre Erfahrungen (Chancen der Wohlstandsvermehrung im Handel, strategisches Vorgehen als Gruppe etc.). Regel 3 (Schweigegebot) ist somit innerhalb der Gruppe aufgehoben. Die Gruppen überlegen insbesondere, welche Tauschstrategien für sie am günstigsten sind. Allerdings: Jede(r) spielt noch für sich und ein Tauschen außerhalb der Handelsjahre (z.B. innerhalb der Gruppe) ist nicht erlaubt.  3. Handelsjahr (5 Minuten)  Hier wird zunächst wie gewohnt getauscht/gehandelt. Anschließend werden wie gewohnt die individuellen Punktestände notiert. An dieser Stelle wird es Aufsteiger und Absteiger in jeweils andere Gruppen geben.  Die Gruppenzugehörigkeit wird wieder durch den Tesa-Krepp-Streifen sichtbar gemacht. Danach sitzen erneut die einzelnen Ländergruppen zusammen. Die Gruppe der A -Länder soll sich überlegen, wie sie den Welthandel (natürlich durchaus auch zum eigenen Vorteil) in Schwung bringen kann erhält die Chance, zwei Sätze oder Punktewertungen aus den Spielregeln zu ändern. Die Gruppe muss dies intern beraten und dann innerhalb von ca. 5 – 10 Minuten bekannt geben. Es ist auch erlaubt, alternativ eine oder zwei neue Regelungen einzuführen.  Auch für die B-Länder und die C-Länder gibt es eine Neuerung. Die Gruppe der B-Länder darf jetzt untereinander offen tauschen und so durch "regionalen Handel unter Gleichen" versuchen, ihre Situation zu verbessern. Am Ende muss jeder Spieler aber wieder 5 Perlen haben. Die Gruppe der C-Länder (arme Länder) darf jetzt ebenfalls offen untereinander tauschen. Zusätzlich erhält diese Gruppe aber auch noch einen Chip im Werte von 200 Punkten. Es handelt sich um großzügige Entwicklungshilfe für die armen Länder. Diesen Chip muss irgendwie in der Gruppe untergebracht werden.  4. Handelsjahr  Bevor das Handelsjahr beginnt, wird bekanntgegeben, dass alle Länder/Spieler, die einen bestimmten Punktestand übertroffen haben, als Belohnung nach diesem Handelsjahr einen Chip (=200 Punkte) erhalten werden. Die Punktegrenze für diese Auszeichnung für technologische  Innovation sollte sich am Punktestand innerhalb der Gruppe der A – Länder orientieren.  Dann beginnt erneut ein Handelsjahr nach den gültigen Regeln. Danach werden erneut die  Punktestände notiert, nachdem wie angekündigt der Chip an die Tüchtigen ausgeteilt wurde. Wieder  dürfen die Spieler, nachdem die Zuordnung in die drei Gruppen erfolgt ist, gemeinsame strategische  Überlegungen anstrengen. Am Ende gibt die Gruppe der A Länder wieder bekannt, welche zwei  Regeln oder Punktewertungen geändert werden.  5. Handelsjahr  Wieder wird nach den üblichen bzw. den derzeit gültigen Regeln getauscht. Wahrscheinlich wiird sich  schnell herausstellen, dass nur noch die A-Länder Interesse am Hande! haben, während die beiden  anderen Gruppen wenig Möglichkeiten sehen, ihre ökonomische Situation zu verbessern.  Nach 5 Minuten ist auch dieses Handelsjahr zu Ende. Der individuelle Punktestand wird erneut auf  dem Plakat festgehalten, wobei die erneuten Chips für die Tüchtigen nicht vergessen werden dürfen.  Die Gruppen beraten getrennt über das weitere Vorgehen.  Wieder erhält Gruppe A die Möglichkeit, zwei Regeln zu ändern ( oder neue hinzuzufugen).  Allerdings soll sie dieses Mal erst dann die neuen Regeln formulieren, nachdem die B – Länder und  die C – Länder ihre Vorstellungen über eine Gestaltung der Handelsregeln vorgetragen haben.  Ca. 10 Minuten sollen die B-Gruppe und die C-Gruppe (getrennt) darüber beraten, wie sie den  Handel in Zukunft gestalten wollen. Sie formulieren dann Forderungen/Bitten an die A-Länder.  Anschließend gehen die GruppenvertreterInnen zurück in ihre Gruppen. Gruppe A überdenkt dann  noch einmal die Situation und gibt dann nach weiteren 5 Minuten die neuen Regeln bekannt.  Längere Verhandlungen sollten nur dann zugelassen werden, wenn ein Großteil aller SpielerInnen  miteinbezogen werden kann. Dann startet das  6. Handelsjahr.  Der Tausch findet nach den derzeit gültigen Regeln statt. Wahrscheinlich werden sich die  SpielerInnen aus den Gruppen B und C zum großen Teil nicht mehr am Handel beteiligen. Nach 5  Minuten ist dann das Handelsjahr zu Ende. Spielleiter bittet die SpielerInnen, Platz zu nehmen und  notiert die Punktestände.  Wahrscheinlich ist es sinnvoll, das Spiel an dieser Stelle abzubrechen.  Ende des Spiels  Zunächst gibt es wohl hohen Gesprächsbedarf untereinander. Nach der Beendigung des Spiels und  intensiven Gesprächen untereinander sollte es eine ausführliche Besprechung in der Gesamtgruppe  geben.  Fragen zur Auswertung  \_ Wie war die Ausgangssituation, wie weit waren Arm und Reich am Anfang auseinander?  \_ Welcher Arme ist reich, welcher Reiche ist während des Spieles arm geworden? Wodurch?  Welche Regeln haben sich als effektiv für Reichtum/Armut erwiesen?  \_ Wie sind die A-Länder mit den Chancen umgegangen, die Regeln zu ändern? Waren nur  egoistische Interessen oder aber auch das Funktionieren des Gesamtsystems im Blick?  \_ Wie wurden die Regeländerungen von den B- und C-Ländern erlebt?  \_ Wann wurde (wem?) deutlich, dass die ständige Bevorzugung einer Gruppe das Funktionieren  des Gesamtsystems (des Handels) in Frage stellt?  \_ Welche Handlungsideen (z.B. Verweigerung) kamen den B- und den C-Ländern?  \_ Wie wurden die individuellen Aufsteiger/ Absteiger erlebt, bewertet, unter Druck gesetzt?  \_ Welche Transfers bieten sich an von der Situation des Spiels auf die Wirklichkeit, z.B. auf die  Welthandelssituation der „Entwicklungsländer“?  \_ Wo sind die Gemeinsamkeiten. wo die Unterschiede?  Anschließend werden 4-er Gruppen gebildet, die jeweils aus einem Beobachter und 3 Mitwirkende beim Experiment besteht. Diese reflektieren die beiden Durchgänge mithilfe der Placemet Methode. Jede Gruppe erhält einen großen Bogen aus Papier und teilt den Bogen so auf, dass jeder Schüler dann ein eigenes Feld vor sich hat und in der Mitte ein Feld für die Gruppenergebnisse frei bleibt.  Step 3 / Präsentation und Sicherung:  Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Gruppenergebnisse in der Klasse vor. Dazu können sie auf die Aufzeichnungen im Mittelfeld des Bogens zurückgreifen. | |
| Gelernt von | Welthaus Bielefeld und Schweizer Hilfswerkes „Brot für alle“ | |

**Spielregeln**

*Die Spielregeln sollen vor Beginn des Spiels (vor dem Austeilen der Perlen) den Spieler\*innen erklärt werden. Gleichzeitig müssen die Regeln schriftlich als Plakat ausgehängt werden (damit sie später variiert werden können).*

1. Beginn und Ende der Handelsjahre werden vom Spielleiter bekannt gegeben.

2. Während der "Handelsjahre" darf nur mit dem jeweiligen Tauschpartner gesprochen werden.

3. Nach den Handelsjahren darf nicht mehr gesprochen werden.

4. Die Perlen sind verdeckt in einer Hand zu halten.

5. Es darf nur eine Perle gegen eine Perle getauscht werden.

6. Gleichwertige Perlen dürfen nicht getauscht werden.

7. Wer tauschen will, gibt seinem Partner die Hand. Erst dann darf verhandelt werden. Kommt kein Tausch zustande, dürfen die Hände erst beim Ende des Handelsjahres gelöst werden.

8. Wer nicht handeln will, gibt niemandem die Hand und verschränkt seine Arme.

**Punktewertung:**

rote Perle = 50 Punkte

orange Perle = 30 Punkte

gelbe Perle = 20 Punkte

grüne Perle = 10 Punkte

blaue Perle = 5 Punkte

Zusätzliche Punkte:

3 Perlen gleicher Farbe = 30 Punkte

4 Perlen gleicher Farbe = 60 Punkte

5 Perlen gleicher Farbe = 100 Punkte

Chip: = 200 Punkte