**Planspiel: Alles was Recht ist?!**

**Menschenrechte in der Lieferkette am Beispiel Smartphone**

Entwickelt und durchgeführt:

Anna Ihme, Ev. Kinder- und Jugendbüro Nordfriesland, Ann-Kathrein Gräning und Marie Gollatz

Joachim Kretschmar, Evangelische Akademie der Nordkirche

Karsten Wolff, Ökumenische Arbeitsstelle Nordfriesland

**Ein Wort vorweg:**

Dieses Planspiel wurde im Rahmen der „Tage der Einen Welt“ in Breklum entwickelt und mit zwei gymnasialen Klassen aus Nordfriesland durchgeführt. Wir freuen uns sehr, wenn es auch von anderen Gruppe genutzt wird. Das Planspiel vorzubereiten und durch zu führen ist eher zeitaufwendig. Es dürfen daher gerne einzelne Elemente genutzt werden und es darf auch geändert und weiterentwickelt werden. Bei Fragen meldet euch gerne bei uns.

**Für:**

* 50 TeilnehmerInnen
* ab ca. 16 Jahre
* 10 Gruppen à 5 TeilnehmerInnen
* 6-7 Ehrenamtliche Jugendliche als Leitungsteam

**Ziel des Planspiels:**

* Die TeilnehmerInnen setzen sich mit Menschenrechten in der Lieferkette am Beispiel Smartphone auseinander
* Die TeilnehmerInnen verstehen wirtschaftliche, politische und soziale Zusammenhängen einer Lieferkette
* Die TeilnehmerInnen versetzen sich in ihre zugeteilte Rolle, z.B. eine/n MinenarbeiterIn in der DR Kongo oder eine/n staatliche/n VertreterIn Chinas
* Die TeilnehmerInnen verstehen, dass es zwischen persönlichen Zielen und Gruppenzielen zu Konflikten kommen kann
* Die TeilnehmerInnen setzen sich mit dem UN-Treaty auseinander

**Szenario:**

An der Lieferkette eines Smartphones sind viele Menschen und Gruppen in verschiedenen Ländern beteiligt. Jede Gruppe hat Ziele, die sie durchsetzen wollen, jeder einzelne Mensch persönliche Ziele, die er oder sie erreichen möchte. An diesem Tag treffen bei einer Konferenz viele Beteiligte zusammen und versuchen mit Verträgen, in Verhandlungen und in Absprachen ihre persönlichen und ihre Gruppenziele zu erreichen.

Doch natürlich ist es so, dass nicht alle Beteiligten die gleichen Start- und Machtpositionen haben und Ereignisse geschehen, die keine und keiner ahnen und miteinplanen kann.

**Zeitlicher Aufwand:**

Vorbereitung für die Leitung:

1. Persönliche Vorbereitung, z.B. Durchlesen der Charaktere, Verstehen der Regeln etc.: ca. 1 ½ Stunden
2. Organisation (Räume, Material etc.)
3. Gemeinsame Vorbereitung mit dem ehrenamtlichen Leitungsteam: 4 - 5 Stunden

Mit den Teilnehmenden

1. Vorbereitung der Gruppe (z.B. in den Klassen; Gruppenstunden etc.): ¾ Stunde
2. Persönliche Vorbereitung der TeilnehmerInnen (allein und in den Kleingruppen): 1 ½ - 3 Stunden
3. Planspiel: 5 Stunden (inkl. Auswertung)
4. Eventuelle spätere Auswertung/Revue passieren lassen: 1 Stunde

**Raumbedarf (bei der Durchführung) (siehe auch \*Raumplan):**

* Einen Raum für die Begrüßung
* Raum mit (ca. 100 m²)
  + 10 5er Tische und 50 Stühle (ein Tisch für jede Gruppe)
  + 10 Pinnwänden (hinter jedem Tisch eine)
  + Tisch und Stühle für das Leitungsteam
  + Beamer und Leinwand für das Leitungsteam
  + In der Mitte einen „Marktplatz“ mit Stehtischen zum Begegnen
  + 5 Flipcharts für die Auswertung
  + Getränke und Gläser auf allen Tischen

**Material (bei der Durchführung):**

* PP-Präsentationen:
  + Ablauf einer Runde
  + Aktienkurse
* Charakterkarten (werden im Vorhinein verteilt)
* Tischkarten (welche Gruppe sitzt an welchem Tisch)
* Namensschilder für alle (mit Zugehörigkeit zur Gruppe)
* Eventuell Erkennungszeichen für alle Gruppen
* Stifte und Zettel für die Gruppen (Grün und Rot für Zufriedenheitsskala)
* Eventuell Snacks und Getränke
* 10 Flipcharts für die Auswertung

**Personeller Aufwand:**

* 1-2 Leitung (Für Fragen bereitstehen, Begleitung des Leitungsteams etc.)

**Jugendliche/ehrenamtliches Leitungsteam:**

* 1-2 LeiterInnen des Planspiels: Moderation + Zeitmanagement
* 1-3 Presseteam
  + Berichterstatter (Ereignis verkündigen)
  + Organisation der Berichte der Pressesprecher der Gruppen
  + Eventuelle Presseberichte während des Verlaufs
* 2 Gewerkschaftsvertreter (nur kurzfristiger Einsatz)
* 1-2 Aktienmarktbetreuer (können gleichzeitig Gewerkschafter sein)

**Vorbereitung der TeilnehmerInnen im Vorhinein** (ca. ¾ Stunde)

1. Kurzer, informative Vortrag zur Lieferkette eines Smartphones, Menschenrechten (eventuell UN-Treaty) (siehe \*Präsentation\_Vorbereitung\_TN)
2. Grundprinzip des Planspiels, Regeln, …

* Ziel der TeilnehmerInnen
* Welche Gruppen, Rollen, etc. gibt es
* …

1. Verteilung der Charaktere und der Infozettel (siehe \*Planspiel\_InfosfürTN)

Für eine gute Organisation und einen reibungslosen Ablauf müssen die TeilnehmerInnen im Vorhinein innerhalb der Gruppen folgende Rollen/Posten festlegen. Diese sind unabhängig vom Charakter und sie können trotzdem in Verhandlungen mit den anderen treten

* + **Moderator/in**: Hat in der Gruppe den Hut auf, achtet (gemeinsam mit der/m Basismanager/in) auf die Zeit, leitet die Gespräche und Diskussionen innerhalb der Gruppe
  + **Basismanager/in:** Behält den Überblick und besetzt während der Verhandlungen die Basis, nimmt Anfragen entgegen etc.
  + **Pressesprecher/in:** Immer wieder müssen die Gruppen Pressemitteilungen abgeben. Dafür brauchen sie jemanden, der diese vor allen Beteiligten verkündet
  + **Glücksminister/in:** Es gibt eine „Zufriedenheitsskala“. Diese muss von ihnen zu bestimmten Zeiten ausgefüllt werden

1. Fragen und Anmerkungen

TeilnehmerInnen sollen alleine und in den Gruppen folgende Dinge vorbereiten:

* Sich über Menschenrechte informieren
* Sich über die Lieferkette von Smartphones informieren
* ihre persönliche Rolle vorbereiten (Persönliche Ziele, Strategie)
* Sich in ihre Gruppe vorbereiten (Ziele, Aufgabenverteilung, Strategie etc.)

**Ablauf des Planspiels:**

Ankommen

15 min Begrüßung, Ankommen, Vorstellen der Mitwirkenden etc.

15 min Erklärung des Planspiels

Organisatorisches (Räume, Getränke, was steht im Raum bereit, etc.)

Raumwechsel („Ab der Tür des nächsten Raums seid ihr in euren Rollen“)

3 Stunden Start des Planspiels mit der Begrüßung und Erklärung der Regeln und des Ablaufs durch PlanspielleiterIn

Planspiel mit 4 Runden à 40 Minuten + Abschluss

15 min Pause

60 min Auswertung

15 min Zusammenfassung, Verabschiedung, Dankeschön

**Organisation im Raum**

* Jede Gruppe hat im Raum eine „Basis“, also einen Tisch (siehe \*Raumplan), um sich zu organisieren und sich abzusprechen. Dort stehen Getränke, Stifte und Papier bereit; auf jedem Tisch steht eine Tischkarte, welche Gruppe an diesem Tisch sitzt
* In der Mitte des Raumes gibt es eine Art Marktplatz. Dort können Verhandlungen geführt werden
* Für alle gut sichtbar sitzt das Leitungsteam; hinten ihnen an der Leinwand. Dort werden die Abläufe der Runde und die Aktienkurse dargestellt

**Erklärung des Planspiels:**

**Grundsätzliches:**

* Umso mehr die TeilnehmerInnen sich auf das Spiel und ihre Rolle einlassen, umso mehr Spaß bringt es allen
* An der Lieferkette eines Smartphones sind viele verschiedene Akteure beteiligt. Die Hauptakteure sind im Planspiel besetzt.
* Jede Gruppe hat ein Ziel für das Spiel und jede/r Einzelne hat ein persönliches Ziel.
* Ziel für die einzelnen TeilnehmerInnen ist, die persönlichen und die Ziele der Gruppe in Verhandlungen mit den anderen Gruppen und Beteiligten zu erreichen
* Jede/r muss im Vorhinein persönlich und sie als Gruppe Strategien und Taktiken erarbeiten
* Es gibt 10 beteiligte Gruppen (siehe unten) mit jeweils 5 Rollen
* Jede/r einzelne hat einen Charakter (siehe \*Charakterkarten) und ist Mitglied in einer Gruppe, z.B. Coltan-Minen-Besitzer oder Vertreter einer großen Smartphone Firma „Banana-Phone“. Dafür bekommt jede/r im Vorhinein eine Charakterkarte mit:
  + Beschreibung der jeweiligen Person (Name, Alter, Geschlecht, Lebensumstände, Beruf, Familiensituation)
  + Die persönlichen Ziele
  + die zugehörige Gruppe (z.B. MinenarbeiterInnen in DR Kongo, Staatlicher Vertreter, etc.) und das Ziel der Gruppe
  + Beteiligte Gruppen am Spiel
  + Mit welchen Gruppen sie während des Spiels kommunizieren dürfen
* Um Machtverhältnisse darzustellen, darf nicht jede Gruppe mit jeder anderen Gruppe kommunizieren. Z.B. dürfen die Minenarbeiter mit keinem staatlichen Vertreter reden
* Zwischen den einzelnen Charakteren gibt es immer wieder auch persönliche Beziehungen (z.B. Ehepaare, alte Bekannte etc.)
* Das Planspiel an sich beginnt erst vor Ort. Es dürfen keine Verhandlungen, Verträge o.ä. im Vorhinein getroffen werden
* Es gibt ein neutrales Leitungsteam, das das Planspiel leitet und moderiert und die Presseagentur und andere leitende Rollen besetzt
* Das Planspiel ist in mehreren „Verhandlungsrunden“ organisiert
* Ab der zweiten Runde geschehen Ereignisse (z.B. ein Minenunglück in der DR Kongo), die Einfluss auf alle beteiligten Gruppen und ihre Ziele haben.
* Die TeilnehmerInnen wissen im Vorhinein nicht (!!!), dass es Ereignisse geben wird
* Die Gruppen haben immer wieder die Aufgabe und Möglichkeit, sich abzusprechen, mit der neuen Situation umzugehen und ihre Strategien zu ändern etc.

Es gibt 10 beteiligte Gruppen an der Lieferkette

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Coltanabbau in der Demokratischen Republik Kongo:** | **Produktion der Smartphones in der Volksrepublik China :** | **Handel (in der westlichen Welt)** | **Staatliche Vertreter** |
| Minenarbeiter in den Coltanminen | Firmenvertreter von WolfsConn | FirmenvertreterInnen von Bananaphone (in den USA) | Der DR Kongo |
| Besitzer der Coltanminen | MitarbeiterInnen in der Produktion bei WolfsConn | Endverbraucher in Nordfriesland/  Deutschland | Der Volksrepublik China |
| Geschädigte des Coltanabbaus |  |  | Der Bundesrepublik Deutschland |

Aufgaben des Leitungsteams

LeiterInnen/Moderation

Am Anfang:

* Leitungsteam und deren Aufgaben vorstellen (Achtung: Nichts zu den Ereignissen sagen)
* Regeln und Organisatorisches erklären
* Zu klären, ob alle Posten in den Gruppen besetzt sind
* Ablauf der einzelnen Runde darzustellen (Achtung: Nur den allgemeinen Ablauf darstellen; Nichts von den Ereignissen sagen)
* Dazu gehört: Pressebericht, Zufriedenheitsskala, Aktienkurs
* Jede Gruppe hat gleich 30 Sekunden Zeit sich vorzustellen

Während des Verlaufes des Planspiels

* Moderation
* Ablauf und Zeiten im Blick behalten
* Darauf achten, dass die Kommunikationsregeln eingehalten werden
* Für Fragen bereitstehen
* Ansagen, wie viel Zeit für den jeweiligen Teil ist

Am Ende

* Abschluss gestalten

Presseteam

* Organisation der Presseberichte (mit Mikro herumgehen) und auf die Zeit achten
* Ereignisse verkündigen und die jeweiligen Zettel (siehe \*Ereignisse) an die Gruppen verteilen
* Im Verlauf immer wieder bei den Gruppen nachfragen, wie es ihnen geht und Pressemitteilungen rausgeben
  + Dadurch kann „Stimmung“ gemacht werden („Aussagen verdrehen“, Schwerpunkte anders legen, etc.)

Gewerkschafter

* Beim Ereignis „Gewerkschaft wird gegründet“ sind sie als Unterstützer der MinenarbeiterInnen und der MitarbeiterInnen in der Produktion gedacht.
* Sie gehen nach dem das Ereignis verteilt wurde zu der jeweiligen Gruppe und bieten als Gewerkschaft ihre Hilfe an
* Sie müssen nicht genutzt werden. Da sie den Gruppen teilweise anbieten gegen die Kommunikationsregeln zu verstoßen
* Sie geben ihnen Informationen:
  + Für die MitarbeiterInnen in der Produktion:
    - Ay (siehe \*Charakterkarten) ist Umwelt- und Arbeitsministerin von China. Sie ist sehr pro ProduktionmitarbeiterInnen und hat immer ein offenes Ohr für ihre Belange.
    - Yazhen hat den Ruf, dass sie bei den Vertretern von Wolfsconn pro Mitarbeiter ist
  + Für die MinenarbeiterInnen:
    - Tapiwa ist Ehefrau (siehe \*Charakterkarten) eines Minenbesitzers und setzt sich gegen Kinderarbeit ein
    - Kya hat als staatliche Vertreterin von der DR Kongo den Ruf pro Arbeiter zu sein

Aktienmarktbetreuer

(Ist für den Spielablauf nicht erforderlich. Kann den Spielablauf jedoch spannender machen)

* Durch den Aktienmarkt kann die Spielleitung auf das Handeln der Akteure reagieren.
* Die Betreuer des Aktienmarkts überlegen sich vorher im Grundsatz, welches Verhalten den Aktienkurs steigen und welches ihn sinken lässt.
* Der Aktienkurs wird per Beamer an die Wand projiziert. Es gibt drei Symbole: Steigender Kurs, stabiler Kurs, sinkender Kurs (siehe \*Aktienkurs.ppt)
* Nach jeder Runde wird der neue Aktienkurs an die Wand projiziert (zum überarbeiten es Kurses ist ein Beamer mit „Freeze“-Funktion hilfreich)
* Die vorherige Kursentwicklung bleibt klein sichtbar. Der aktuelle Kurs wird groß dargestellt.
* Die Aktienkursbetreuer hören sich alle Gruppenpräsentationen an und bewerten dann: Welche Auswirkungen haben die einzelnen Entscheidungen auf den Aktienkurs der drei Firmen (Mine, Produktion, Verkauf)
* Der Aktienkurs soll das Handeln der Akteure beeinflussen, da es aber keinen echten Geldfluss gibt, kann er das Spiel nur indirekt verändern.
* Am Ende jeder Runde wird vom Presseteam kurz auf den Aktienkurs eingegangen
* Der Aktienkurs sollte in der Auswertung des Spiels diskutiert werden, die Betreuer des Aktienkurses ggf. noch einmal kurz ihre Entscheidungen begründen.

**Ablauf:**

Es gibt vier Runden, die im Prinzip immer gleich ablaufen (siehe unten)

**Ablauf der einzelnen Runden**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Runde | Was passiert in der Runde | Ungefähre Zeitangaben (in Minuten) | Wer ist beteiligt | Anmerkungen |
| 1. Runde  40 min | 1. Vorstellung der einzelnen Gruppen 2. Letzte Absprachen innerhalb der Gruppen 3. Verhandlungen auf dem Marktplatz   4. Zusammentragen/Zeit in der den Gruppen (inkl. Erarbeitung des Presseberichts)  5. Kurzer Bericht zum Aktienkurs | 7  5  15  10  2 | Jede Gruppe stellt sich vor  Presseteam reicht Mikro rum | Jeder Gruppe hat 30 Sek Zeit, um sich vorzustellen |
| 2. Runde  42 min | 1. Bericht der Pressesprecher und Ausfüllen der Zufriedenheitsskala  2. Ereignis: „Gründung einer Gewerkschaft“ verkünden und Zettel verteilen  3. Zeit in den Gruppen  4. Verhandlungen auf dem Marktplatz  5. Zusammentragen/Zeit in der den Gruppen (inkl. Erarbeitung des Presseberichts)  6. Eventuell: Bericht des Presseteams  7. Kurzer Bericht zum Aktienkurs | 7  3  10  10  7  1  2 | Gruppe  Presseteam reicht Mikro rum  Presseteam verkündet das Ereignis und verteilt die Zettel „Ereignis Gewerkschaft“ an alle Gruppen  Presseteam  Aktienmarktbetreuer | Jede Gruppe hat 30 Sek für Pressebericht  1 min vor Ablauf der jeweiligen Zeit gibt es ein Zeichen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. Runde  42 min | 1. Bericht der Pressesprecher und Ausfüllen der Zufriedenheitsskala  2. Ereignis: „Mineneinsturz“ verkünden und Zettel verteilen  3. Zeit in den Gruppen  4. Verhandlungen auf dem Marktplatz  5. Zusammentragen/Zeit in der den Gruppen (inkl. Erarbeitung des Presseberichts)  6. Eventuell: Bericht des Presseteams  7. Kurzer Bericht zum Aktienkurs | 7  3  10  10  7  1  2 | Gruppe  Presseteam reicht Mikro rum  Presseteam verkündet das Ereignis und verteilt die Zettel „Ereignis Mineneinsturz“ an alle Gruppen  Presseteam  Aktienmarktbetreuer | Jede Gruppe hat 30 Sek für Pressebericht  1 min vor Ablauf der jeweiligen Zeit gibt es ein Zeichen |
| 4. Runde  40 min | 1. Bericht der Pressesprecher und Ausfüllen der Zufriedenheitsskala  2. Ereignis: „UN-Treaty“ verkünden und Zettel verteilen  3. Zeit in den Gruppen  4. Verhandlungen auf dem Marktplatz  5. Zusammentragen/Zeit in der den Gruppen (inkl. Erarbeitung des Abschlusspresseberichts; es muss erwähnt werden, ob Gruppenziele erreicht wurden)  6. Eventuell: Bericht des Presseteams  7. Abschließender Bericht zum Aktienkurs | 7  3  10  10  7  1  2 | Gruppe  Presseteam reicht Mikro rum  Presseteam verkündet das Ereignis und verteilt die Zettel „Ereignis UN-Treaty“ an alle Gruppen  Presseteam  Aktienmarktbetreuer | Jede Gruppe hat 30 Sek für Pressebericht  1 min vor Ablauf der jeweiligen Zeit gibt es ein Zeichen |
| Abschluss | Abschlusspressebericht und Zufriedenheitsskala + Abschluss | 10 |  |  |

**Pressebericht:**

* Zum Start in jede Runde hält jede Gruppe einen kurzen Pressebericht (30 Sek pro Gruppe) und der jeweilige Pressesprecher steht am Marktplatz und redet für alle ins Mikro:
  + Welche Konsequenzen zieht ihr? Was sind eure nächsten Schritte? Was ist wichtig für die anderen zu wissen? Was ist wichtig für eure Strategie und Ziele?

**Zufriedenheitsskala**

* Gemeinsam mit dem Pressebricht wird eine Zufriedenheitsskala ausgefüllt
* Dort sollen die Gruppen ausfüllen, wie zufrieden sie mit der letzten Runde und wie weit sie mit ihren Zielen gekommen sind
* Eine Pinnwand hinter jeder Gruppe (siehe \*Zufriedenheitsskala) z.B. mit rotem und grünen Stift
* Es sind 4 Skalen 🡪 Pro Runde eine

Am Ende der letzten Runde hält jede Gruppe einen abschließenden Pressebericht. Das Moderationsteam sagt ein paar abschließende (Danke-) Worte und beendet das Planspiel.

Nach einer Pause wird das Planspiel gemeinsam ausgewertet:

**Idee für den Ablauf der Auswertung:**

Wiederankommen

1. Im Plenum: Einstieg: Zwei Fragen und Emotionen der Beteiligten abgreifen

Wie ging es euch als

a) als Charakter / in eurem Charakter

b) als TeilnehmerIn

2. Im Plenum: Frage: Wer hat sich in seinen Menschenrechten verletzt gefühlt?

3. Auswertung an Flipcharts: 5 \* 10 Menschen (jeweils aus jeder Gruppe + 1x Leitungsteam) 🡪 Moderator bekommt Leitfragen (siehe \*Auswertung)

Gedanken der Kleingruppe auf Flipchart festhalten

Bezug zur Realität schaffen

* Wo sind Menschenrechte verletzt wurden?
* Durch wen?
* Gab es Gewissensbisse
* Machtlosigkeit
* Wie wohl habt ihr euch gefühlt?

4. Im Plenum: Eindrücke aus den Gruppen hören

5. Im Plenum: Bezug zu Menschenrechte aufzeigen

6. Abschluss und Verabschiedung