

ENTWICKLUNGSHILFE VERSPIELT!

Ein Simulationsspiel zur kritischen Hinterfragung von Entwicklungshilfe

Robert Drexel¹

1. Ein Spiel wofür?

Neben den traditionellen Unterrichtsformen Lehrvortrag, Unterrichtsgespräch, Stillarbeit etc. stellen Simulationsspiele eine hervorragende Möglichkeit dar, den Unterricht aufzulockern, die Schüler zur aktiven Teilnahme zu bringen und ihnen die Komplexität räumlicher und ökologischer Zusammenhänge zu verdeutlichen. Dabei ist der Lernerfolg derartiger Spiele oft höher als der anderer Unterrichtsformen, weil die Schüler emotional stärker in das Unterrichtsgeschehen eingebunden werden.

Dies gilt in besonderer Weise für Themen aus dem Bereich der Geographie der Dritten Welt, deren Grundstrukturen den Schülern zunächst fremd sind und in die sie durch spielerische Annäherung leichter eingebunden werden können. Das im folgenden vorgestellte Simulationspiel ist der Problematik von Entwicklungshilfe gewidmet. Es entstand im Rahmen eines Oberseminars unter der Leitung von A. Borsdorf am Institut für Geographie der Universität Innsbruck. In diesen Oberseminaren wird neben der wissenschaftlichen Leistung (Schriftliche Fassung des Referates) und der kartographischen Umsetzung (Thematische Karte) auch die didaktische Präsentation bewertet, weil damit bereits auf das spätere Berufsfeld (Schule, Beruf) hingearbeitet werden soll. Da der Autor den Lehramtsstudiengang belegt hat, lag es nahe, eine praxisnahe Form der Vermittlung geographischer Inhalte, nämlich in diesem Fall ein Simulationsspiel, in die Präsentation einzubauen. Es wurde vom Autor eigenständig entwickelt, vor der Präsentation mehrfach probegespielt, und wies keine wesentlichen Schwächen auf. Es scheint daher für den Einsatz im GW-Unterricht geeignet.

Die Inhalte des Spiels orientieren sich an einem Fallbeispiel aus dem Buch Brigitte Erlers „Tödliche Hilfe“. Brigitte Erler war Referentin im deutschen Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit (BMZ). Im Rahmen ihrer Tätigkeit erkannte sie, daß alle von ihr besichtigen Entwicklungshilfeprojekte in Bangladesch mehr Unheil anrichteten als halfen.

Eines der von ihr beschriebenen Projekte sah vor, mittels künstlicher Bewässerung die Ernterträge zu steigern. Die dafür benötigten Pumpen wurden an die Regierung von Bangladesch übergeben. Die Regierung verkaufte die Pumpen an Großgrundbesitzer, die anschließend von den Kleinbauern ein Drittel von deren Ernterträgen für die Mitbenützung kassierten. Somit gerieten die Kleinbauern durch das Projekt in massive Abhängigkeit.

Das Simulationsspiel zeigt einerseits das Zusammenleben und die unterschiedlichen Voraussetzungen von Großgrundbesitzern und Kleinbauern. Weiters zeigt es auf, wie Entwicklungshilfe in dieses System eingreift und die Kleinbauern noch mehr in die Abhängigkeit der Großgrundbesitzer drängt.

Das Spiel kann die Situation in Bangladesch nur vereinfacht wiedergeben und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit hinsichtlich einer kritischen Bewertung von Entwicklungszusammenarbeit. Es bietet allerdings mehrere Anknüpfungspunkte dafür. Die Gewinner bzw. Verlierer des Spiels werden sehr bald offensichtlich. Die Gründe dafür bieten eine breite Basis für die anschließende Nachbereitung.

2. Vorbereitungen

2.1. Unterrichtliche Vorbereitung

Das Entwicklungshilfespiel erfordert einige Vorkenntnisse, die in den vorangehenden Einheiten vermittelt werden müssen. Die Klasse soll mit den wesentlichen Grundbegriffen von Entwicklungshilfe vertraut gemacht werden: Was ist EH? Was sind Industrieländer/Entwicklungs länder? Wer leistet EH? Wie wirksam war EH in den vergangenen 40 Jahren? Welche Ziele

verfolgt EH? Nuscheler und Nohlen bieten diesbezüglich umfangreiche Informationen. Sind diese Fragen geklärt, kann das Entwicklungshilfespiel eingesetzt werden, um zu klären, inwie weit die Ziele regional erfüllt werden können.

2.2 Organisation

Die Klasse wird in Gruppen von maximal fünf Teilnehmern eingeteilt. Das Spiel selbst dauert etwa 20 Minuten. Somit füllt es zusammen mit der Umstellung der Tischordnung, Gruppeneinteilung, Materialvorbereitung und Erklärungen eine Unterrichtseinheit. Die inhaltliche Vorbereitung müssen somit in der vorangegangenen Einheit vermittelt worden sein. Die Nachbesprechung des Spiels soll unmittelbar nach Spielende erfolgen; Überleitungen zu anknüpfenden Themen ebenfalls.

2.3 Material- und Spielvorbereitung

Für ein Spiel werden folgende Materialien benötigt:

Spielbrett (M1): Stellt den Jahreskreislauf in Bangladesch dar. Ist in Monate unterteilt (1 Feld/Monat), die den Perioden des Sommermonsuns (SO), Wintermonsuns (WI) und einer Übergangsperiode (Ü) zugeteilt sind.

Erntekarten (M2): Jedes Kärtchen ist einmal pro Spiel zu kopieren. Ausschneiden und gestapelt auf das vorgesehene Feld legen. Die angegebenen Einheiten sind als Ernteeinheiten gedacht; d.h. sie drücken aus, wieviel in der jeweiligen Periode geerntet werden konnte.

SO: 7-9 Ernteeinheiten

WI: 0-2 Ernteeinheiten

Ü: 3-5 Ernteeinheiten

Spielfiguren: Figuren, Steine, Holzklötze oder ähnliches in verschiedenen Farben können als Spielfiguren verwendet werden. Vier Spieler bekommen eine Spielfigur, die fünfte Person hat die Rolle der "Natur", die Ernteeinheiten einzieht und ausschüttet.

Ernteeinheiten: Auch hier ist Kreativität gefragt: Erdnüsse, Pistazien, Kaffeebohnen, Kieselsteine oder ähnliches können verwendet werden. Pro Spielfigur werden sieben Ernteeinheiten als Startkapital ausgegeben (Kleinbauern). Einer der vier bekommt jedoch 14 Einheiten. Diese Person spielt den Großgrundbesitzer. Die Natur beginnt mit etwa 30 Einheiten; die vier Spielfiguren werden an den Start gestellt.

3. Ausführung und Spielregeln

1. Runde: Ganzjahreskreislauf

Die Grundidee des Ganzjahreskreislaufs ist folgende: Durch den Nahrungsverbrauch während der einzelnen Monate verringern sich die Vorräte jedes einzelnen. Grundsätzlich zieht jeder Spieler immer vom Anfang einer Monsunperiode bis zu deren Ende und gibt dort eine Einheit pro Monat (pro Feld) ab. Am Ende der jeweiligen Monsunperiode wird geerntet; d.h. der Spieler zieht, nachdem er die Felder vorgerückt ist, eine Erntekarte und erhält die darauf angeführten Ernteeinheiten von der Natur. (Der Spieler nimmt die oberste Erntekarte, liest den Text laut vor und schiebt die Karte wieder unter den Stapel.) Dann beginnt der nächste Spieler vorzurücken. Sind alle Spieler am Ende der Periode angelangt, fahren sie nach dem gleichen Prinzip bis zum Ende der nächsten Periode weiter. Die Person "Natur" achtet darauf, daß die Einheiten zum Vorwärtsfahren bezahlt werden, und gibt anschließend die Ernteeinheiten in der betreffenden Höhe aus. Die Dynamik des Spiels in der 1. Runde besteht darin, daß jeder Spieler beobachtet, wie sich sein Erntevorrat entwickelt.

Es gibt unterschiedliche Ernterträge: Die Höhe der Ernterträge hängt von zwei Faktoren ab: von der Monsunzeit und von den unterschiedlichen natürlichen Einflüssen.

SO-Monsun: hohe Niederschläge, sehr fruchtbar: 7-9 Einheiten

WI-Monsun: kaum Niederschläge, unfruchtbar: 0-2 Einheiten

Übergangszeit: unterschiedliche Niederschläge: 3-5 Einheiten

Wichtig: Die Schüler sollen darauf aufmerksam gemacht werden, daß sich eine gute bzw. schlechte Ernte in der Abweichung von den mittleren Ernteerträgen der jeweiligen Monsunperiode auswirkt.

Beispiel: SO: gute Ernte: 9 Einheiten (von durchschnittlich 8 Einheiten)

Die erste Runde ist beendet, wenn alle Mitspieler den gesamten Jahreskreislauf durchlaufen haben und wieder am Start stehen.

Bestandsaufnahme: Jeder Teilnehmer vergleicht die aktuelle Zahl seiner Ernteeinheiten mit dem Ausgangswert (7 bzw. 15). Dabei werden die Schüler feststellen, daß sie etwa gleich viele Einheiten besitzen wie zu Beginn der ersten Runde. Dies soll auf ein traditionelles Gleichgewicht im Erntekreislauf hinweisen.

2. Runde: Nun greift Entwicklungshilfe ein:

Wie beim tatsächlich durchgeführten Projekt werden nun Pumpen zum Verkauf angeboten. Der Spielleiter (Lehrer) verkauft nun pro Spieltisch eine Wasserpumpe. Diese kostet 8 Ernteeinheiten. Der Grundbesitzer kann als einziger so viele Einheiten aufbringen, ohne dabei Schulden zu machen. Der große Kaufanreiz der Pumpe liegt darin, daß der Eigentümer der Pumpe von jedem Mitspieler (Mitbenutzer) jedes Jahr am Ende der WI-Monsunperiode 2 Ernteeinheiten einkassieren kann!

Am Ende des Jahres wird wieder eine Bestandsaufnahme durchgeführt. Dabei wird offensichtlich, daß die Großgrundbesitzer immer mehr Einheiten auf Kosten der Kleinbauern erlangen. Um die dadurch entstehende Abhängigkeit der kleinen Bauern vom Großgrundbesitzer demonstrieren zu können, werden mindestens zwei Runden "mit Pumpe" durchgespielt. Das Spiel erhält ab der 2. Runde eine Eigendynamik, die dadurch entsteht, daß die Kleinbauern versuchen müssen, nicht in die Abhängigkeit der Großgrundbesitzer zu geraten.

Sonderfälle:

- + Ein Spieler besitzt zu wenige Ernteeinheiten, um ans Ende der folgenden Periode (Erntekarte!) zu gelangen: Es besteht die Möglichkeit, Einheiten von anderen Spielern zu leihen. Diese bestimmen jedoch die Höhe der Zinsen.
- + Die Kleinbauern wollen gemeinsam die Pumpe kaufen: ein Zusammenschluß ist grundsätzlich möglich, der Großgrundbesitzer kann jedoch einen höheren Preis für die Pumpe bieten!

4. Wichtige Aussagen des Spiels und Anknüpfungspunkte zu weiteren Themen:

Runde 1:

- + Die besseren Ausgangsbedingungen für Großgrundbesitzer sind traditionell bedingt und kaum veränderbar.
- + Trotz schlechter Ausgangslage können die Kleinbauern den Erntekreislauf aufrechterhalten.
- + Kleinbauern haben kaum Möglichkeiten, ihr Kapital auszuweiten.

Runde 2/3:

- + Entwicklungshilfe kommt oft von außen, ohne genaue Kenntnis der regionalen Verhältnisse und Sozialstrukturen.
- + Die Denkweise der Regierung (von Bangladesch) ist für uns schwer nachvollziehbar: bezeichnend dafür ist, daß die Regierung die geschenkten Pumpen an die Großgrundbesitzer verkauft, um auch davon zu profitieren. (Anknüpfungspunkt: Unterschiede in den politischen Denkweisen).
- + Durch ungenügend geplante Entwicklungshilfeprojekte wird oft mehr Schaden angerichtet als tatsächlich geholfen.
- + Durch das Projekt wird das traditionelle Ungleichgewicht zwischen Kleinbauern und Großgrundbesitzern massiv verstärkt.

- + Ursprünglich freie Bauern geraten durch das Projekt in Abhängigkeit der Großgrundbesitzer.
- + Der eingeleitete Prozeß ist praktisch irreversibel.
- + Großgrundbesitzer erhalten durch den Kauf von Pumpen die Möglichkeit, rentenkapitalistisch zu wirtschaften (Anknüpfungspunkt: Rentenkapitalismus).

Abschließend sei bemerkt, daß eine objektive Bewertung von Entwicklungshilfe mit dem Spiel nicht möglich ist. Das Spiel eignet sich jedoch potentiell sehr gut, durch Entwicklungshilfe auftretende Probleme darzustellen. Die spielerische Erarbeitung ist weiters eine gute Möglichkeit, die Schüler für den Themenbereich Entwicklungshilfe zu interessieren.

5. Weiterführende Hinweise

Nach Durchführung des Spiels sind die Schüler für den Problembereich Entwicklungshilfe bzw. Unterentwicklung/Entwicklung in hohem Grad sensibilisiert. Öffentliche Institutionen, vor allem aber auch NGO-Organisationen bieten weitere Unterrichtshilfen an. Zu erwähnen sind besonders die didaktisch gut aufbereiteten Materialien von Misereor, unter denen sich auch weitere Simulationsspiele befinden.

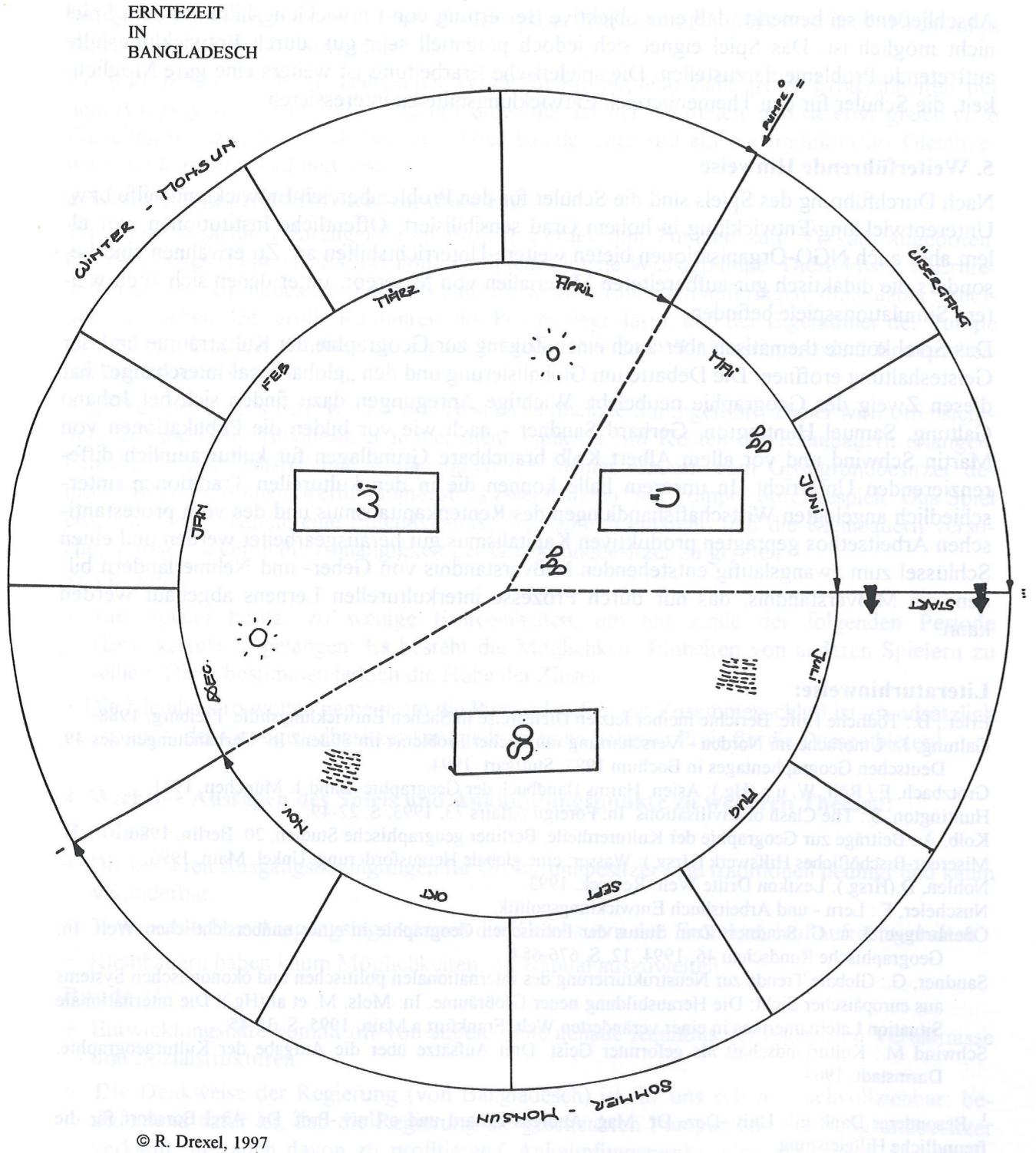
Das Spiel könnte thematisch aber auch einen Zugang zur Geographie der Kulturräume und der Geisteshaltung eröffnen. Die Debatte um Globalisierung und den „global-local-interchange“ hat diesen Zweig der Geographie neubelebt. Wichtige Anregungen dazu finden sich bei Johann Galtung, Samuel Huntington, Gerhard Sandner - nach wie vor bilden die Publikationen von Martin Schwind und vor allem Albert Kolb brauchbare Grundlagen für kulturräumlich differenzierenden Unterricht. In unserem Falle können die in den kulturellen Traditionen unterschiedlich angelegten Wirtschaftshandlungen des Rentenkapitalismus und des vom protestantischen Arbeitsethos geprägten produktiven Kapitalismus gut herausgearbeitet werden und einen Schlüssel zum zwangsläufig entstehenden Mißverständnis von Geber- und Nehmerländern bilden, ein Mißverständnis, das nur durch Prozesse interkulturellen Lernens abgebaut werden kann.

Literaturhinweise:

- Erler, B.: Tödliche Hilfe. Berichte meiner letzten Dienstreise in Sachen Entwicklungshilfe. Freiburg, 1988.
- Galtung, J.: Umbrüche im Norden - Verschärfung räumlicher Probleme im Süden? In: Verhandlungen des 49. Deutschen Geographentages in Bochum 1993. Stuttgart, 1994.
- Grötzbach, E./ Röll, W. u.a.(Hg.): Asien. Harms Handbuch der Geographie. Band 1. München, 1981.
- Huntington, S.: The Clash of Civilisations. In: Foreign Affairs 73, 1993, S. 22-49.
- Kolb, A.: Beiträge zur Geographie der Kulturerdeite. Berliner geographische Studien, 20. Berlin, 1986.
- Misereor-Bischöfliches Hilfswerk (Hrsg.): Wasser: eine globale Herausforderung. Unkel, Main, 1996.
- Nohlen, D.(Hrsg.): Lexikon Dritte Welt. Reineck, 1993.
- Nuscheler, F.: Lern - und Arbeitsbuch Entwicklungspolitik.
- Öffenbrügge, J. u. G. Sandner: Zum Status der Politischen Geographie in einer unübersichtlichen Welt. In: Geographische Rundschau 46, 1994, 12, S. 676-684.
- Sandner, G.: Globale Trends zur Neustrukturierung des internationalen politischen und ökonomischen Systems aus europäischer Sicht: Die Herausbildung neuer Großräume. In: Mols, M. et al.(Hg.): Die internationale Situation Lateinamerikas in einer veränderten Welt. Frankfurt a.Main, 1995, S. 35-45.
- Schwind, M.: Kulturlandschaft als geformter Geist. Drei Aufsätze über die Aufgabe der Kulturgeographie. Darmstadt, 1964.

¹ Besonderer Dank gilt Univ.-Doz. Dr. Mag. Andreas Erhard und o.Univ.-Prof. Dr. Axel Borsdorf für die freundliche Hilfeleistung.

Eurofit in die Zukunft.
Bank Austria



© R. Drexel, 1997

M 2

Zum Schutz der Felder mußte ein Damm errichtet werden So 7 Einheiten	Ein Teil Deiner Vorräte fiel Ratten zum Opfer Wi 0 Einheiten	Deine dritte Ernte verläuft unerwartet gut. Ü 5 Einheiten
Die Reissaat war nicht sehr widerstandsfähig. So 7 Einheiten	Der Wassertransport zu den Feldern funktioniert nicht Wi 1 Einheit	Deine Reissorte ist den Windböen nicht gewachsen Ü 3 Einheiten
Das Hochwasser erreichte Deine Felder. So 7 Einheiten	Du konntest trotz Trockenperiode viel Gemüse anbauen Wi 2 Einheiten	Du mußt neues Werkzeug zur Feldarbeit beschaffen Ü 4 Einheiten
Ratten zerstörten einen Teil Deiner Ernte So 7 Einheiten	Die Bewässerung der Felder funktioniert sehr gut Wi 2 Einheiten	Ein neuer Vorratsspeicher muß gebaut werden Ü 3 Einheiten
Deine Reispflanzen wurden durch Windböen beeinträchtigt. So 7 Einheiten	Das Wasser zum Bewässern enthält schädl. Mikroorganismen Wi 0 Einheiten	Der nun mehr Wasser führende Fluß ergreift einen Teil Deiner Felder Ü 3 Einheiten
Deine Felder wurden überschwemmt So 7 Einheiten	Dein Boden weist Ansätze von Versalzung auf Wi 1 Einheit	Dem Boden eines Feldes fehlt Stickstoff Ü 4 Einheiten
Deine Reispflanzen haben sich sehr gut entwickelt So 9 Einheiten	Die Trockenheit macht Deinem Gemüse sehr zu schaffen Wi 0 Einheiten	Heuschrecken fressen Teile Deiner Reispflanzen Ü 3 Einheiten
Das Testen einer neuen Reissaat bringt kleine Erfolge So 8 Einheiten	Ein Sohn wandert in die Stadt ab: Arbeitskraft bezahlen Wi 1 Einheit	Viel Regen kommt Deiner Reissorte zugute Ü 5 Einheiten