

Vom Abholzen des Regenwaldes

Planspiel für die Jugendarbeit

Philip Müller

Fachstelle Jugend röm.-kath. Landeskirche Baselland

Vorbereitung

Unter den Teilnehmenden werden die Charakterkarten verlost. Diese können auch von der Spielleitung zugeteilt werden, was bei jüngeren Teilnehmenden, oder wenn die Spielleitung nicht allen Teilnehmenden eine kommunikative Rolle zutraut, Sinn ergibt. Bei bestimmten Rollen ist es für den Spielverlauf von Vorteil, wenn sie nicht von allzu zurückhaltenden Jugendlichen gespielt werden.

Als Einstieg wird allen Teilnehmenden die erste Ausgabe der «Mendaloppa News» verteilt. Darin wird die Ausgangslage dargestellt (Beilage 3). Danach sind die Akteure und Akteurinnen grundsätzlich frei in ihrem Handeln. Absprachen und das Aufgleisen von Kooperationen können physisch und in Echtzeit stattfinden.

Ratssitzungen

Ein wichtiger Bestandteil des Planspiels sind die Sitzungen des Bürgerrates; dieser besteht aus fünf Mitgliedern und einem Bürgermeister / einer Bürgermeisterin (siehe Charakterbeschreibung). Der Bürgermeister / die Bürgermeisterin hat das Vetorecht. Der Bürgerrat beschliesst über Anträge aus der Bevölkerung und schliesslich auch über die Abholzung des Regenwaldes. Alternativ dazu kann auch eine Volksabstimmung einberufen werden.

Die Sitzungen sollten eher kurz (+/- 10 Minuten) gehalten werden, um den Spielfluss nicht zu hemmen. Die anderen Bewohner/innen Mendaloppas gehen parallel dazu ihren Beschäftigungen nach.

Timeline

Das Planspiel startet am 1. September und dauert bis zur Abstimmung über das Waldstück (1. Dezember). Die Zeiten sind fiktiv und werden von der Spielleitung gesteuert. Beispielsweise könnte jede Spielsession einen Monat darstellen. Sitzungstermine werden in Echtzeit angekündigt. Weitere Hinweise zum zeitlichen Ablauf des Planspiels finden sich in Beilage 1.

Vom Abholzen

des Regenwaldes



Planspiel für die Jugendarbeit

Philip Müller

Fachstelle Jugend röm.-kath. Landeskirche Baselland

Planspiele eignen sich zur Simulation sozialer Prozesse im Zeitraffer. Einzelne Elemente wie Sitzungen können in wenigen Minuten abgehandelt werden, Ausstellungen oder politische Demonstrationen während einer Stunde vorbereitet oder Regierungsbeschlüsse in kürzester Zeit erlassen werden. Dies heisst jedoch nicht, dass sich Planspiele in nur einer oder zwei Stunden durchspielen lassen; mindestens ein halber Tag sollte dafür eingerechnet werden. Sinn macht es auch, das Spiel auf mehrere Etappen (z. B. drei Halbtage oder sechs Doppellektionen) aufzuteilen.

Im Planspiel zur diesjährigen Kampagne geht es darum, eine vorgegebene Situation durchzuspielen, in der es um globale Klimaverantwortung geht. Die Teilnehmenden nehmen bestimmte Rollen ein und interagieren miteinander; sie sind in ihrem Handeln innerhalb ihrer Rollen frei. Viele Rollen haben aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte eine bestimmte Gesinnung oder eine vorgefertigte Meinung zu den Geschehnissen. Trotzdem steht es den Teilnehmenden frei, aufgrund neuer Erkenntnisse eine neue Richtung

einzuschlagen und «ihren» Charakter weiterzuentwickeln. Falls nicht von selbst eine Gruppendynamik aufkommt, indem die Akteure und Akteurinnen miteinander in Kontakt kommen und gemeinsame Projekte aufgleisen, können vom Spielleiter / von der Spielleiterin Ereignisse eingegeben werden. Vorschläge dazu finden sich in Beilage 1. Mindestzahl für das Planspiel sind 10–12 Personen; es können aber auch mehr sein: 20 Charakterrollen liegen vor (Beilage 2). Es ist auch möglich, mit weniger Rollenträgerinnen/trägern zu spielen, dann ist das Planspiel eher ein Rollenspiel.

Worum geht es?

Die *event.illumination-Corporation*, kurz *ev.il.-Corp.*, ist einer der fünf grössten globalen Nahrungsmittelkonzerne mit Sitz in Winterthur. Ziel der *ev.il.-Corp.* ist das wirtschaftliche Wachstum. Mit der Absicht, möglichst viel Profit zu erzielen, kauft der Konzern immer neues Land; dies tat er bereits in 84 Ländern. Für die Herstellung ihrer Produkte benötigt die *ev.il.-Corp.* riesige Flächen zum Anbau von Mais, Weizen und Gerste. Dafür müssen gigantische Flächen von Regenwald gerodet werden.

Die Produktionsstätten der *ev.il.-Corp.* sind über die ganze Erde verteilt, hauptsächlich jedoch auf der Südhalbkugel angesiedelt. Viele Dörfer und kleinere Städte sind vom Multikonzern abhängig, da ihre Bewohner/innen als Land- und Fabrikarbeiter/innen oder als Verwaltungsangestellte tätig sind; so auch in Mendaloppa, einer fiktiven Kleinstadt südlich des Äquators: Gut 90% der knapp 4000 Einwohner/innen arbeiten auf einem Maisfeld von 2000 Hektaren, die Produktionsfabrik befindet sich nebenan.

Aufgrund des Klimawandels fielen die Ernteerträge in den letzten Jahren zunehmend geringer aus. Die *ev.il.-Corp.* steht in Verhandlungen mit der Gemeinde Mendaloppa. Sie möchte den lokalen Regenwald (ca. 10 000 Hektaren) roden, um dort zusätzliches Land zu bewirtschaften. *Ev.il.-Corp.* verspricht, einen Teil des Gewinns zur Umleitung eines nahen Flusses zu verwenden, um die Wasserversorgung der Bevölkerung, aber auch die Bewässerung ihrer Anlagen weiterhin zu gewährleisten. Die Verhandlungen sind hitzig, verschiedene Parteien sind involviert: Der Bürgerrat inkl. Bürgermeister/in wird von sechs Bewohnern/Bewohnerinnen gebildet – sie haben unterschiedliche Ansichten zum Angebot des Konzerns: So verfolgt das Ressort Umwelt andere Ziele als das Amt für Wirtschaft. Auch die anderen Einwohner/innen haben aufgrund ihrer Vorgeschichte eine bestimmte Haltung dazu; sei es, weil sie von der *ev.il.-Corp.* abhängig sind, sie sich durch die Abholzung einen Vorteil versprechen oder aus moralischen Gründen.

Ablauf

Vorbereitung

Unter den Teilnehmenden werden die Charakterkarten verlost. Diese können auch von der Spielleitung zugeteilt werden, was bei jüngeren Teilnehmenden, oder wenn die Spielleitung nicht allen Teilnehmenden eine kommunikative Rolle zutraut, Sinn ergibt. Bei bestimmten Rollen ist es für den Spielverlauf von Vorteil, wenn sie nicht von allzu zurückhaltenden Jugendlichen gespielt werden.

Als Einstieg wird allen Teilnehmenden die erste Ausgabe der «Mendaloppa News» verteilt. Darin wird die Ausgangslage dargestellt (Beilage 3). Danach sind die Akteure und Akteurinnen grundsätzlich frei in ihrem Handeln. Absprachen und das Aufgleisen von Kooperationen können physisch und in Echtzeit stattfinden.

Ratssitzungen

Ein wichtiger Bestandteil des Planspiels sind die Sitzungen des Bürgerrates; dieser besteht aus fünf Mitgliedern und einem Bürgermeister / einer Bürgermeisterin (siehe Charakterbeschreibung). Der Bürgermeister / die Bürgermeisterin hat das Vetorecht.

Der Bürgerrat beschliesst über Anträge aus der Bevölkerung und schliesslich auch über die Abholzung des Regenwaldes. Alternativ dazu kann auch eine Volksabstimmung einberufen werden.

Die Sitzungen sollten eher kurz (+/- 10 Minuten) gehalten werden, um den Spielfluss nicht zu hemmen. Die anderen Bewohner/innen Mendaloppas gehen parallel dazu ihren Beschäftigungen nach.

Timeline

Das Planspiel startet am 1. September und dauert bis zur Abstimmung über das Waldstück (1. Dezember). Die Zeiten sind fiktiv und werden von der Spielleitung gesteuert. Beispielsweise könnte jede Spielsession einen Monat darstellen. Sitzungstermine werden in Echtzeit angekündigt. Weitere Hinweise zum zeitlichen Ablauf des Planspiels finden sich in Beilage 1.

Tipps und Tricks

Philip Müller

Fachstelle Jugend röm.-kath. Landeskirche Baselland

Man kann sich das Planspiel als Mischung zwischen Rollenspiel und Improvisationstheater vorstellen. Wichtig ist die Offenheit: Alles ist möglich, Kreativität ist gefragt! Es sollen nicht nur Ratssitzungen und Smalltalk zwischen den Bewohnern*innen stattfinden, auch sehr unkonventionelle Prozesse sind denkbar, wie etwa der Bau eines neuen Krankenhauses auf dem Regenwaldgelände oder ein Putsch gegen den/die Bürgermeister*in. Hierfür dürfen die Teilnehmenden innerhalb ihrer Rollen gerne und oft improvisieren, um die Handlung voranzutreiben.

Hinweis zur Timeline

- Das Planspiel dauert vom Datum des Zeitungsartikels (1.9.21) bis zur Abstimmung (1.12.21).
- Hilfreich für Organisatoren*innen und Teilnehmende ist eine Visualisierung des gegenwärtigen Moments im Spielverlauf. Hierfür macht es Sinn, sich zunächst den Zeithorizont in Echtzeit zu überlegen (bspw. 3 Nachmittage) und dann entsprechende fiktive Einheiten zu bilden (bspw. ein Monat pro Nachmittag, 10 Tage pro Stunde o.ä.). Ein selbergestalteter Wandkalender kann hier hilfreich sein.
- Sitzungstermine werden den Ratsmitgliedern vom/von der Bürgermeister*in oder dem Ratsbüro in Echtzeit (bspw. 15.10 Uhr) angegeben.

Kommunikation unter den Teilnehmenden

Wie schnell so ein Planspiel «in die Gänge» kommt, hängt von den Jugendlichen ab. Sind diese besonders kommunikativ und/oder kennen sie sich bereits, ist oft keine Intervention seitens der Spielleitung nötig. Jüngere Teilnehmende oder Leute, die sich vorher nicht kannten, neigen jedoch dazu, zu Beginn sich nur zögerlich einzubringen. In diesem Fall

macht es Sinn, dass die Spielleitung die Rolle des «Ratsbüros» einnimmt. So kann, wenn gerade nicht viel passiert, die Handlung mit gezielten Interventionen vorangetrieben werden.

Beispiele für Interventionen

Auf Kärtchen formuliert die Spielleitung Handlungsanweisungen und übergibt diese den betreffenden Rollenträgern*innen. Auch hier ist der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Einige Beispiele:

- Früh im Spiel soll eine Ratsitzung einberufen werden, damit sich die Ratsmitglieder gegenseitig kennenlernen können. Die Spielleitung kann evtl. als «Protokollant/in» unterstützen.
- Der Bürgerrat versammelt die Einwohner*innen und informiert über neue Beschlüsse oder ruft gegen Ende des Planspiels zur Volksabstimmung auf.
- An einem Infonachmittag kann die Vertretung der *ev.il.-Corp.* das Abholzen des Regenwaldes möglichst attraktiv verkaufen. Das Amt für Umwelt kann (zum Beispiel als Reaktion darauf) eine Demo einberufen.
- Im Rahmen einer Massen-Entlassung verlieren verschiedene Einwohner*innen ihren Job und müssen sich neue Arbeit suchen.
- Die «Stampf's Bar» organisiert ein Sommerfest, welches von den Bewohnern*innen genutzt wird, um ihre Interessen zu vertreten, Jobs zu suchen oder eine Ausstellung über ihre Tätigkeit zu veranstalten.
- Zum Abschluss des Planspiels präsentiert Jean(ne) Baptist präsentiert seine/Ihre Eindrücke in Form einer Vernissage.

Akteure und Akteurinnen

Philip Müller

Fachstelle Jugend röm.-kath. Landeskirche Baselland

Hauptakteure und -akteurinnen

<p>Charles/Charlize Pregozo, Bürgermeister/in</p> <p>Du bist Bürgermeister/in Mendaloppa. Du leitest die Rastsitzungen und besitztest bei demokratischen Prozessen ein Vetorecht.</p> <p>Bei deinen Entscheidungen versuchst du, Mensch und Umwelt gleichermassen zu begünstigen, was nicht immer ganz einfach ist.</p>	<p>Ratsbüro</p> <p>Das Ratsbüro nimmt Anträge für die Ratssitzungen entgegen.</p> <p>Es wird empfohlen, dass die Spielleitung die Rolle des Ratsbüros übernimmt. Den Teilnehmenden soll die E-Mailadresse mitgeteilt werden.</p>
<p>Morris/Monica Salaer, Amt für Wirtschaft</p> <p>Deine Aufgabe ist es, die Stadtkasse von Mendaloppa stets gefüllt zu wissen, damit Infrastruktur und Arbeitsplätze erhalten werden können.</p> <p>Du begrüsst den Ausbau der ((kursiv)) ev.il.-Corp ((Ende krusiv)).</p>	<p>Michael/Michaela Valverde, Amt für Umwelt</p> <p>Du bist Mitglied des Bürgerrats von Mendaloppa und zuständig für Umweltfragen.</p> <p>Du bist stark gegen die Abholzung eures Regenwaldes, da dieser wichtig ist als Naherholungsgebiet und Lebensraum für tausende Tier- und Pflanzenarten.</p>

<p>Leon/Leona Goodspeed, Amt für Verkehr</p> <p>Als Vorsitzende*r für Verkehr im Bürgerrat bist du dafür besorgt, dass die Strassen und der öffentliche Verkehr in Mendaloppa in einwandfreiem Zustand bleiben. Seit längerem planst du eine Zugverbindung in die Nachbarstadt, die durch den Regenwald führen würde. Leidere fehlen die Mittel dafür.</p>	<p>Louis/Luisa Mendez, Amt für Bildung/Rektorat</p> <p>Du bist einerseits im Bürgerrat für Bildung zuständig, andererseits bist du Rektor/in der einzigen Schule in Mendaloppa. Die Infrastruktur der Schule ist dürftig. Du suchst schon seit Längerem nach Mitteln, um diese aufzuwerten.</p>
<p>Dr. Marco/Maria Esposito, Amt für Gesundheit</p> <p>Du leitest das lokale Ambulatorium (kleines Krankenhaus) in Mendaloppa und bist gleichzeitig Mitglied des Bürgerrates mit dem Ressort Gesundheit.</p>	<p>Steven/Stella Glenn, Vertretung ev.il.-Corp</p> <p>Du bist für die Verhandlungen aus Winterthur angereist und möchtest den Bürgerrat davon überzeugen, das Land des Regenwaldes dem Konzern zur Verfügung zu stellen.</p> <p>Um dein Ziel zu erreichen, musst du verschiedene Parteien auf deine Seite bringen.</p>
<p>Joe/Jolanda Carrere, Mendaloppa News</p> <p>Du bist Reporter/in und Verleger/in der grössten (und einzigen) Zeitung Mendaloppas. Du bist ständig bemüht, neutral Fakten aufzudecken und die Bevölkerung möglichst oft über online oder mittels Flugblatt zu informieren.</p>	<p>Cyril/Sibylle Stampf, Bar/Restaurant</p> <p>Du betreibst ein kleines Lokal mit Bar/Restaurant im Stadtzentrum («Stampf's Bar»), welches sehr oft für informelle Treffen genutzt wird (und du auch als solches bewirbst).</p> <p>Es läuft relativ gut; auch bist du immer bestens über die neuesten Gerüchte informiert.</p>

Optionale Akteure und Akteurinnen

<p>Ivan/Ivanka Poppov, Coiffeursalון</p> <p>Du bist vor 11 Jahren aus Kasachstan nach Mendaloppa ausgewandert.</p> <p>Du betreibst einen Coiffeursalון im Stadtzentrum, kommst aber kaum über die Runden und suchst nach (einer anderen) Arbeit.</p> <p>Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>	<p>Jean/Jeanne Baptiste, Fotograf*in/Künstler*in</p> <p>Du bist stets mit deiner Kamera unterwegs, um gute Schnappschüsse einzufangen.</p> <p>Du bist geschickt im Gestalten, hast auch schon Aufträge für die lokale Zeitung oder andere Akteure ausgeführt (Flyer, Plakate, etc.). Du präsentierst deine Werke an Vernissagen.</p>
<p>Sam/Sally Totonga, Lehrperson und Aktivist/in</p> <p>Du bist Lehrperson an der Schule Mendaloppas; Rektor*in Mendez ist dein*e Vorgesetzte*r.</p> <p>Du bist in deiner Freizeit für Pro-Rainforest tätig, einer NGO, welche sich aktiv für den Erhalt des Regenwaldes einsetzt.</p>	<p>Colin/Colette Summersby, Autowerkstatt</p> <p>Du leitest eine kleine Autowerkstatt am Ortsrand. Das Geschäft läuft gut. Du setzt dich gegen den Ausbau der Eisenbahn ein, da du fürchtest, die Leute würden dann weniger Auto fahren.</p>
<p>Angelo/Angela, Mönch/Nonne</p> <p>Du stammst aus einem weit entfernten Kloster und bist auf Pilgerreise.</p> <p>Du setzt dich aktiv für die Bewahrung der Schöpfung ein. Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>	<p>Andreas/Andrea Tully, Krankenpfleger(in)</p> <p>Du arbeitest im Ambulatorium (kleines Spital) von Mendaloppa; das Ratsmitglied Esposito ist dein*e Vorgesetzte*r.</p> <p>Du bist verheiratet, hast 2 Kinder und genießt lange Spaziergänge mit deinem Hund im Naherholungsgebiet Regenwald.</p>

<p>Gill/Gillette Bates, Multimillionär*in</p> <p>Du warst früher im IT-Bereich tätig, bist nun aber pensioniert und Multimillionär/in; unter anderem besitzt du eine Villa am Stadtrand.</p> <p>Du möchtest mit deinem Vermögen gerne die Umwelt unterstützen.</p> <p>Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>	<p>Jacques/Jackie Tesla, Kraftwerkverwalter*in</p> <p>Du arbeitest in einem Kraftwerk einige Kilometer nördlich von Mendaloppa, wohnst aber in der Stadt.</p> <p>Du begrüssest die Abholzung sehr, da der Ausbau von ((kursiv)) ev.il.-Corp ((kursiv Ende)) den Strombedarf erhöht und deinen Arbeitsplatz sichert. Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>
<p>Ken/Kendra Tran, Immobilienhai</p> <p>Du warst früher Mitglied des Bürgerrates, wurdest aber abgewählt. Du bist relativ vermögend, aber auch korrupt. Du hast Freunde wie auch viele Aktien in der event.illumination-Corporation.</p> <p>Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>	<p>Juan / Juanna Tolér, Arbeiter*in</p> <p>Du arbeitest für ev.il.-Corp. auf dem Feld und in der Fabrik und bist auf deinen Job angewiesen; du bist alleinerziehend und hast drei Kinder.</p> <p>Du bist Stammgast in «Stampf's Bar».</p>

Mendaloppa News

Ev.il.-Corp als Rettung? Mendaloppa News, September 2021

J. Carrere

Existiert Hoffnung für unser von der Trockenheit geplagtes Dörfchen?

Die event.illustration-Corporation, kurz ev.il.-Corp., hat die technischen Möglichkeiten dazu, einen nahegelegenen Flussarm durch Mendaloppa zu leiten!

Dies hat allerdings seinen Preis.

Der milliarden schwere

Nahrungsmittelkonzern und

Hauptarbeitgeber Mendaloppas –

90% unserer Einwohner*innen

arbeiten für ev.il.-Corp. – verspricht

die ersehnte Rettung, stellt aber eine

knifflige Bedingung.

Der 100'000 Hektaren grosse,

heimische Regenwald im Süden

unseres Dorfes soll abgeholzt

werden. Um noch grössere Maisfelder

und weitere Fabriken zu bauen, ist

ev.il.-Corp. auf mehr Land

angewiesen.

«Die Umleitung des Flusses soll

hauptsächlich die neuen Felder

speisen, rettet das Dorf aber auch vor

der drohenden Dürre - eine Win-Win-

Situation», so S. Glenn, Vertretung

des Weltkonzerns.

