

# Schiffsbau

## Planspiel

### Zielsetzung

Bei diesem Planspiel geht es um eine Selbsterfahrung hinsichtlich der eigenen Verhaltens- und Denkweisen und um einen Einblick in die kapitalistische Produktion.

### Setting + Material

Ein großer Seminarraum (als Fabrik), ein kleiner Gruppenraum/Sitzecke (als Arbeitsagentur), vier kleine Räume/Sitzecken; mehrere Tische in der „Fabrik“, je ein Tisch in den anderen Räumen; 1 Flipchart; etwa 200 Blatt A4-Papier; mehrere Tüten Gummibärchen oder ähnliches (etwa 500 Gummibärchen je 25 Teilnehmende; Tipp: verpackte Bonbons verwenden aus hygienischen Gründen); Gong oder ähnliches; Loszettel für die Rollen.

### Durchführung

Erklärung des Ablaufs durch die Spielleitung. Danach werden die Rollen per Loszettel verteilt. Die verschiedenen Rollen (ungelernte Arbeiter\*innen und Facharbeiter\*innen, Meister\*in, Sicherheitsdienst, Erwerbslose, Arbeitsvermittler\*in in der Arbeitsagentur, Faltkursanbieter\*in, Papierverkäufer\*in, Werftbesitzer\*in, Reeder\*in, Staat) verteilen sich auf ihre Arbeitsplätze und erhalten ihre jeweilige Rollenbeschreibung. Gummibärchen oder ähnliches dienen als Geld. Jede\*r bekommt 2 Einheiten als Startgeld.

Die Arbeiter\*innen sollen Hüte beziehungsweise Schiffe falten und bekommen dafür Gummibärchen als Lohn. Alle 10 Minuten (Gong) muss jede\*r eine Einheit essen, um sich zu reproduzieren (Nahrung, Wohnung, Konsum, ...). Erwerbslose erhalten weniger Gummibärchen. Die\*der Fabrikbesitzer\*in kauft Papier für die Schiffsproduktion und verkauft die fertigen Schiffe an die\*den Reeder\*in. Am Spielende zeigt sich, wer am meisten Gummibärchen „verdient“ hat. Das Spiel dauert etwa 60 Minuten.

### Auswertung

1. Wie habt ihr euch als Ausgebeutete gefühlt?
2. Welche Auswirkungen hat die Konkurrenz unter den Arbeiter\*innen auf dem Markt?
3. Welche Auswirkungen hat die Konkurrenz unter den Werften auf dem Markt?
4. Welchen Einfluss hat der Staat auf die Produktion und den Markt?

### Benötigte Zeit

etwa 120 Minuten

### Benötigtes Material

- Tische
- Flipchart
- etwa 200 Blatt Papier (Din A4)
- mehrere Tüten Bonbons
- Gong oder ähnliches

### Zielgruppe

Jugendliche, junge Erwachsene, Auszubildende, Studierende (ab 14 Jahre)

### Gruppengröße

10 - 30 Teilnehmende

### Autor\*in/ Organisation

Tanja Berger /  
HochDrei e. V. – Bilden und Begegnen in Brandenburg

**Tipps/Variationen**

Die Rollen können noch weiter differenziert werden (zum Beispiel differenziert nach Geschlecht, Migrationshintergrund, Beeinträchtigung, Arbeitsstatus, Aufenthaltsstatus)

**Wichtiger Hinweis**

Der Verzehr der Gummibärchen muss als Regel eingehalten werden, um zum Schluss ein diskutierbares Ergebnis zum Thema Ausbeutung zu erhalten.

**Erfahrungswerte**

Selten kommt es zu Streiks oder zur Revolte. Das kann in der Auswertung thematisiert werden.

## Rollenbeschreibung

(für die Teilnehmer\*innen sind die Anweisungen zu kopieren):

### 5x Ungelernte\*r Arbeiter\*in

Du faltest die Papierhüte als Vorprodukt der Schiffe. Dafür bekommst du jeweils ein Gummibärchen. Wenn du das gut machst, wirst du vielleicht zum\*r Facharbeiter\*in befördert. Wenn du deine Arbeit schlecht machst, wirst du vielleicht entlassen.

### 5x Facharbeiter\*in

Du faltest die Schiffe aus den Papierhüten. Dafür bekommst du jeweils zwei Gummibärchen. Wenn du deine Arbeit schlecht machst, wirst du vielleicht entlassen.

### 1-2x Meister\*in

Du passt auf, dass die Papierhüte und -schiffe ordentlich gefaltet werden. Du verteilst den Lohn an die Arbeiter\*innen. Schlechte Arbeit wird nicht entlohnt. Du kannst auch schlechte Arbeiter\*innen entlassen. Du bekommst für jedes Schiff, das du der\*dem Werftbesitzer\*in bringst, ein Gummibärchen.

### 2x Sicherheitsdienst

Du passt auf, dass kein Papier, keine Hüte und keine Schiffe gestohlen werden. Auf Anweisung der\*des Meister\*in begleitest du entlassene Arbeiter\*innen vor das Werkstor. Bei Streiks oder Revolten sorgst du für Sicherheit in Absprache mit der\*dem Werftbesitzer\*in.

### 3x Erwerbslose\*r

Du brauchst Geld (Gummibärchen) und willst endlich wieder arbeiten. Du würdest jede Arbeit annehmen. Das Arbeitslosengeld reicht kaum zum Leben. Du bekommst bei jedem Besuch der Arbeitsagentur ein Gummibärchen.

### 2x Arbeitsagentur/Job-Center

Du bist Arbeitsvermittler\*in. Wenn es offene Stellen in der Schiffswerft gibt, schickst du eine\*n Arbeitslose\*n dorthin. Aber nur welche, die vorher an einem „Hütefalten-Kurs“ teilgenommen haben. Du zahlst den Erwerbslosen das Arbeitslosengeld (ein Gummibärchen) aus. Wenn sie nicht am „Hütefalten-Kurs“ teilnehmen wollen, bekommen sie kein Arbeitslosengeld; ebenso, wenn sie nicht in der Schiffswerft arbeiten wollen.

### 1-2x „Hütefalten-Kurs“-Anbieter\*in

Du zeigst den Arbeitslosen wie man Hüte faltet. Für jeden angelernten Arbeitslosen bekommst du ein Gummibärchen. Den Angelernten stellst du eine Bescheinigung aus, mit der sie sich in der Werft bewerben können.

**1-2x Papierverkäufer\*in**

Die Werft braucht Papier zum Schiffe falten. Du verkaufst der\*dem Werftbesitzer\*in für ein Gummibärchen 10 Blatt Papier.

**1-2x Werftbesitzer\*in**

Du besitzt eine Schiffswerft. Die Werft hast du von deinem Vater geerbt. Du möchtest möglich viel Gewinn machen. Die Arbeiter\*innen bekommen Gummibärchen als Lohn, den die\*der Meister\*in auszahlt. Sie\*er bekommt ein Gummibärchen je Schiff, das sie\*er dir bringt. Wenn das Geschäft mal schlechter läuft, dann senkst du den Lohn oder entlässt einige Arbeiter\*innen. Deine Schiffe verkaufst du an die Reederei. Für jedes Schiff bekommst du vier Gummibärchen. Das Papier für die Schiffe kaufst du bei der\*dem Papierverkäufer\*in für ein Gummibärchen je 10 Blatt. Das Papier gibst du deiner\*deinem Meister\*in, der\*die es den Ungelernten zum Falten weiterreicht.

**1-2x Reeder\*in**

Du hast eine Reederei, das heißt du besitzt Schiffe und lässt sie entweder als Kreuzfahrtschiffe oder als Frachtschiffe über die Meere fahren. Die Kreuzfahrtschiffe malst du schön bunt an. Für jedes Schiff, das du von der Werft kaufst, bezahlst du vier Gummibärchen. Du hast genug (etwa 400) Gummibärchen, um dir viele Schiffe zu leisten.

**1-2x Staat**

Du treibst bei den Unternehmen Steuern ein und hast die Möglichkeit, auf den Wirtschaftsprozess Einfluss zu nehmen, zum Beispiel durch Vergabe von Subventionen, Steuererleichterungen oder durch den Erlass von neuen Gesetzen. Für 10 verkaufte Schiffe bekommst du 8 Gummibärchen von den Werftbesitzer\*innen. Mit diesem Geld finanzierst du die Arbeitsagentur. Wenn es der\*dem Werftbesitzer\*in schlecht geht, erlässt du ihr\*ihm die Steuern. Du hast 100 Gummibärchen Startkapital.

**Papierschiff falten**

Anleitung:

<http://www.bastelanleitungen.org/papier/papierschiff-falten>

Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=riEes5JApxA>