

# Das Perlentauschspiel

## Allgemein

Anzahl der Spieler\*innen: Mindestens 12 Personen.

Maximale Gruppengröße: ca. 40 Personen.

Benötigte Vorkenntnisse: keine

Altersgruppe: ab ca. 15 Jahren.

Spieldauer: ca. 60 – 70 Minuten plus Auswertung von mind. 20 Min.

Raumbedarf: ein großer Raum, in dem man herumgehen kann sowie Stühle für alle.

Benötigte Spielutensilien: 5 mal ca. 50 kleine Holzperlen (rot, orange, gelb, grün, blau). Zur Not können auch andere Farben gewählt werden, die dann aber auch eine entsprechende

Punktwertzuweisung brauchen (im Spielwarenhandel erhältlich).

20 größere Holzkugeln („Chips“), Knöpfe, Münzen o.ä.

Kreppband, Filzstift, Beutel für Perlen.

Mehrere Plakate, Tafel o.ä. zum notieren der Punktestände.

Ggf. Küchenwecker.

Plakat mit den Spielregeln.

## Spielregeln

1. Beginn und Ende der Handelsjahre werden von der Spielleitung 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.

## Punktwertung

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

## Grundidee

Beim „Perlenspiel“ 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. Die Spielleitung nimmt eine aktive und parteiische Rolle ein. Sie fungiert als „Welthandelsorganisation“, hat das Recht, neue Regeln einzuführen und unterstützt die Spieler\*innen mit hohen Punkteständen bei der Formulierung neuer Regeln.

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 Welthandelsituation bestimmter Länder) übertragen werden. Das Perlenspiel hat in der Regel eine starke, gerade auch gefühlsmäßige Ich-Beteiligung der Spieler\*innen und intensive gruppenspezifische 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.

## Spielverlauf

Vorbereitung: Die Spielleitung 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 ziehen 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 Punktwertung wird auf dem Plakat festgehalten. Der Handel selbst läuft dann innerhalb von Handelsjahren ab, die ich bekanntgebe. Außerdem gelten für den Handel bestimmte Regeln, die hier schriftlich aufgeführt sind.“

Anschließend beantwortet die Spielleitung noch offene Fragen. Sodann gilt das Schweigegebot - und jede/r Spieler\*in nimmt sich aus dem Beutel, in dem sich die bunt gemischten Kugeln befinden, 5 Perlen.

Auf einem Plakat werden dann alle Vornamen notiert. Mindestens sechs Spalten sind vorgesehen, um dort die Punktestände der einzelnen Handelsjahre zu notieren. Bevor das Spiel beginnt, wird der Ausgangspunktestand jedes Spielers/jeder Spielerin notiert.

### 1. Handelsjahr

Die Spieler\*innen haben 4-5 Minuten Zeit, gemäß den Regeln Perlen zu tauschen. Die Spielleitung achtet vor allem auf das Schweigegebot, animiert aber auch die Spieler\*innen eifrig, auch mit verschiedenen Mitspieler\*innen zu tauschen. Dann kündigt die Spielleitung das baldige Ende des Handelsjahres an. Am Schluss werden die nach dem ersten Handelsjahr erreichten Punktestände notiert.

### 2. Handelsjahr

Es wird wieder nach den gleichen Regeln für ein weiteres Handelsjahr (max. 5 Min.) getauscht. Die Spieler\*innen errechnen danach ihren neuen Punktestand, der erneut auf dem Plakat festgehalten wird. Dann werden die Spieler anhand der errechneten 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) Spieler\*in erhält - je nach Punktestand - ein kleines Stück

Kreppband, auf dem eines der Symbole gemalt ist. Das Stück Krepp wird gut sichtbar für alle auf den Pullover o.ä. 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 Zweifelsfall 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 tauschen sich über ihre Erfahrungen aus: Was waren gute/schlechte Strategien beim Tausch? 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.

Bevor es in das 3. Handelsjahr geht, überlegt sich die Spielleitung eine neue Regel und schreibt diese zu den anderen Regeln. Z.B.:

- A-Länder bekommen eine weitere Perle.
- A-Länder ziehen blind eine Perle von einem C-Land.
- A-Länder dürfen sich einmalig eine Perle ihrer Wahl bei einem C-Land aussuchen, die sie gegen den Willen des C-Landes tauschen dürfen. Dafür müssen die C-Länder ihre Perlen den A-Ländern zeigen.
- o.ä.

### 3. Handelsjahr

Hier wird zunächst wie gewohnt (4-5 Min.) getauscht/gehandelt. Anschließend werden wieder die individuellen Punktestände notiert. An dieser Stelle wird es Aufsteiger\*innen und Absteiger\*innen in jeweils andere Gruppen geben. Die Gruppenzugehörigkeit wird wieder durch den Kreppband-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. Dafür erhält sie die Chance, einen Satz aus den Spielregeln zu ändern. Es ist auch erlaubt, alternativ eine neue Regelungen einzuführen. Die Spielleitung steht der Gruppe beratend zur Seite und gibt ggf. Tipps. Die Gruppe muss dies intern beraten und dann innerhalb von ca. 5 – 10 Minuten bekannt geben.

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\*innen, die nach Beendigung des folgenden Handelsjahres einen bestimmten Punktestand übertroffen haben, als Belohnung für ihre „technologische Innovation“ 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\*innen, nachdem die Zuordnung in die drei Gruppen erfolgt ist, gemeinsame strategische Überlegungen anstrengen. Auch nach diesem Handelsjahr hat die Gruppe der A-Länder wieder die Möglichkeit, eine Regel oder Punktwertung zu ändern. Die Spielleitung steht beratend zur Seite und sorgt dafür, dass dies innerhalb von 5 Min. passiert.

### 5. Handelsjahr

Wieder wird nach den üblichen bzw. den derzeit gültigen Regeln getauscht. Wahrscheinlich wird sich schnell herausstellen, dass nur noch die A-Länder Interesse am Handel haben, während die beiden anderen Gruppen wenig Möglichkeiten sehen, ihre ökonomische Situation zu verbessern. Nach 4-5 Minuten ist auch dieses Handelsjahr zu Ende. Der individuelle Punktestand wird erneut auf dem Plakat festgehalten. Die Gruppen beraten getrennt über das weitere Vorgehen.

*Wenn genug Zeit zur Verfügung steht, können die Gruppen folgendermaßen vorgehen:* Wieder erhält Gruppe A die Möglichkeit, eine Regel zu ändern (oder neue hinzuzufügen). 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 Gruppenvertreter\*innen 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 Spieler\*innen miteinbezogen werden kann.

*Alternativ:* Die A-Länder überlegen sich eine neue Regel (ca. 5 Minuten) während die B- und C-Länder getrennt diskutieren und Forderungen formulieren, welche der Handelsregeln sie besonders benachteiligen und für deren Abschaffung sie sich einsetzen wollen. Nachdem die A-Länder die neue Regel präsentiert haben, haben die B- und C-Länder die Möglichkeit, ihre Forderungen vorzutragen. Die Spielleitung bedankt sich für die Vorschläge, weist aber darauf hin,

dass die Regeln so nicht umsetzbar seien, weil den B- und C-Ländern einseitig Vorteile eingeräumt würde o.ä. 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 max. 5 Minuten ist dann das Handelsjahr zu Ende. Die Spielleitung bittet die Spieler\*innen, Platz zu nehmen und notiert die Punktestände. Wahrscheinlich ist es sinnvoll, das Spiel an dieser Stelle abzurechnen.

### 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 habt ihr euch in euren Rollen gefühlt? Mächtig/ohnmächtig...?
- 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 für die Reichen als effektiv erwiesen um ihren Reichtum weiter auszubauen?
- 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 von den B- und den C-Ländern?
- Wie wurden die individuellen Aufsteiger/ Absteiger erlebt, bewertet, unter Druck gesetzt?
- Wie wird die Rolle der Spielleitung eingeschätzt? Hat sie parteiisch agiert? Welche Institutionen könnten vergleichbar sein? War es fair, dass sie parteiisch und im Sinne der A-Länder agiert hat? Sind Institutionen bekannt, die vergleichbar agieren?
- Kann das Spiel Schlussfolgerungen für die reale Welthandelssituation anbieten? Wenn ja welche? Wenn nein, warum?
- Welche Transfers bieten sich an von der Situation des Spiels auf die Wirklichkeit, z.B. auf die Welthandelssituation der Länder des Südens?
- Gab es zum Beispiel Aufsteiger vom C-Land zum A-Land? Gibt es dafür Beispiele in der Wirklichkeit (Südkorea, Taiwan...)
- Wo überschneidet sich da Spiel mit der Realität? Wo nicht?

Das Perlenspiel wurde vom Welthaus Bielefeld übernommen, und für diese Bildungsmaterialien angepasst.

Kontakt: Welthaus Bielefeld, August-Bebel-Str. 62,  
33602 Bielefeld # 0521/98648-0. [info@welthaus.de](mailto:info@welthaus.de)