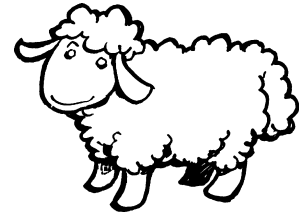


Schafhandel

Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 12 Personen (5 Mitarbeiter)
Altersgruppe : ab 9 Jahre
Material : – Sparbücher
: – Gänse-, Schaf- und Schweinekarten
: – Karten für Zwischenfälle
: – Verschiedenes



Kurzbeschreibung : Ein Spiel zum Thema Handel und Marktwirtschaft.

Spielidee

Zwei Handelsorganisationen sind gegeneinander angetreten, um die Vormachtstellung auf dem Weltmarkt zu erlangen. Dafür sind ihnen alle Mittel und Wege recht. Doch die Sicherheitsdienste der jeweiligen Organisation und die Mafia sowie politische Zwischenfälle und die Preisschwankungen auf dem Weltmarkt bilden schwer kalkulierbare Hindernisse.

Vorbereitung

- Zuerst benötigt man ein nicht zu großes Gelände (ca. 200 x 200 Meter), eine Waldlichtung oder ein Hochwald bieten sich an.
- Dann bildet man zwei Gruppen. Bei zwölf Mitspielern hieße das je Gruppe
 - 4 Händler
 - 2 Leute des Sicherheitsdienstes

Wenn man fünf Mitarbeiter zur Verfügung hätte (man kann ja in anderen Kreisen um Unterstützung bitten), würde je ein Mitarbeiter die Aufgabe:

- ◆ Weltmarkt
 - ◆ Mafia
 - ◆ Schweineverkauf
 - ◆ Schafverkauf
 - ◆ Gänseverkauf
- übernehmen.



Tipp: Bei Mitarbeitermangel ist es auch möglich, dass ein Mitarbeiter allein den Verkauf übernimmt.

Materialbedarf

- je Händler ein Sparbuch mit 2000 DM (siehe Anlage)
- je Sicherheitsmann ein Sparbuch über 5000 DM (siehe Anlage)
- für jeden Händler eine Sicherheitsnadel
- je 30 Gänse, Schafe und Schweine (Kopiervorlagen siehe unten)
- Stifte für die Männer vom Sicherheitsdienst sowie für den Weltmarktmitarbeiter
- Karten für Zwischenfälle (siehe nachfolgenden Text)
- Taschenrechner (für Weltmarkt)
- zweierlei Binden oder Kopftücher zur Kennzeichnung der Sicherheitskräfte

Die nächsten Schritte

- ◆ Wenn sich die Handelsorganisationen (= 2 Gruppen) gebildet haben, legen diese fest, wer von ihnen Händler und wer die Sicherheitskräfte sind. Die Sicherheitskräfte werden mit einer Binde oder einem Kopftuch gekennzeichnet.
- ◆ Jeder Händler bekommt ein Sparbuch mit 2000 DM als Startkapital und eine Sicherheitsnadel, welche auf dem Rücken befestigt wird. Mit dieser Sicherheitsnadel wird später das von ihm gekaufte Tier befestigt.
- ◆ Außerdem erhält jede Gruppe ein Codewort (bei 4 Händlern = 8 Buchstaben). Von diesem Wort müssen sich die Händler jeweils einen Buchstaben auf die rechte und linke Handfläche schreiben. Dieses Wort darf die andere Gruppe auf keinen Fall sehen. Z.B. Codewort der Gruppe 1: MEUTEREI - Codewort der Gruppe 2: PFLASTER
- ◆ Die Personen des Sicherheitsdienstes erhalten je ein Sparbuch in Höhe von 5000 DM sowie einen Stift.

Spielverlauf

Die zwei rivalisierenden Gruppen starten auf ein Signal hin aus ihren Lagern (möglichst an der sich gegenüberliegenden Seite des Geländes), nachdem sich Weltmarkt, Mafia und Verkäufer im Gelände verteilt haben.

Die Aufgaben der verschiedenen Personen

Händler

Die Händler kaufen auf den drei Märkten ein. Jeder Händler darf immer nur ein Tier kaufen und zum Weltmarkt transportieren. Die Preise für Schweine, Schafe und Gänse bleiben beim Einkauf immer stabil. Das heißt: 1 Schwein kostet 300 DM; 1 Schaf kostet 200 DM; 1 Gans kostet 100 DM.

Das Tier, für welches sich der Händler entscheidet, wird ihm von dem Mitarbeiter des Marktstandes auf dem Rücken mit der Sicherheitsnadel befestigt. Sein Guthaben wird in seinem Sparbuch notiert. Der Händler begibt sich nun in Richtung Weltmarkt, um sein Tier zu einem möglichst hohen Preis wieder zu verkaufen. Aber Vorsicht — der Weltmarkt macht die Preise nach Angebot und Nachfrage.

Am Anfang sind die Preise alle gleich. Für jedes Tier gibt es eine Quote von 1 : 4, das heißt, bringt ein Händler ein Schwein, für das er 300 DM bezahlt hat, bekommt er nun 1200 DM von der Weltbank auf sein Konto gutgeschrieben (bei Schafen 800 DM, bei Gänsen 400 DM). Dies ändert sich aber schnell (hängt vom Ermessen des Mitarbeiters ab, der an dieser Station ist). Werden z.B. nur Schweine geliefert, sinkt der Preis für Schweine = Überangebot. Dann gibt es vielleicht nur noch eine Quote von 1 : 2 oder sogar 1 : 1, und da keine Gänse und Schafe auf dem Markt sind, können hier die Preise enorm steigen, z.B. 1 : 5 bis 1 : 10 oder noch mehr (so dass man auch mal an einer »wertlosen Gans« 2000 DM verdienen kann).

Wichtig: Die Preise muss der Mitarbeiter entscheiden und willkürlich steuern, z.B. dass bei drei gleichen Tieren eine Preisänderung stattfindet. Die momentane Quote muss für den Händler sichtbar sein.

Nun gibt es aber noch ein paar Erschwernisse auf dem Weltmarkt. Wenn ein Händler nun schon das zweite oder dritte Mal ein Tier verkaufen möchte, darf er zuvor eine Karte ziehen. Auf dieser Karte stehen politische und wirtschaftliche Zwischenfälle, die den Verkauf positiv oder negativ beeinflussen.



Beispiele:

1. Der Dollar steigt, die momentane Quote verdoppelt sich.
2. Die Militärs sind an der Macht – Plünderung, Raubmord und Brandschatzung. Sie bekommen überall eine Quote 1 : 2.
3. Die Moslems sind an der Macht. Sie bekommen für Schweine nur noch die Hälfte des Einkaufspreises (150 DM), haben Sie Schafe oder Gänse, gibt es eine Quote von 1 : 7.
4. Es ist Weihnachten, der Gänsepreis steigt auf 1: 20.
5. Schäferlauf in Markgröningen, der Schafpreis steigt auf 1: 10.
6. Schweinepest im ganzen Land, Sie bekommen gar nichts.
7. Die EU drückt die Preise, Sie bekommen überall nur noch eine Quote 1: 2.
8. Die neuseeländischen Schafzüchter streiken – günstig! Sie bekommen für Schafe einen Preis von 1 : 10.
9. Es ist Sankt Martinstag, aber auch Kursverfall an der Börse von Tokio: Gänse 1: 10, Schweine 1: 3, Schafe 1: 3.
10. Der Vegetariertag wird weltweit eingeführt. Sie bekommen für kein Tier etwas.

Diese Karten kann man auch zweimal verwenden oder durch weitere Karten ergänzen.

Der Sicherheitsdienst hat drei Aufgaben

1. Die gegnerischen Händler abzufangen und ihnen ihre Ware abzunehmen (vom Rücken reißen). Die Händler müssen dann auf den Markt zurück und neue Ware kaufen.
2. Sie müssen das Codewort des gegnerischen Händlers ausfindig machen. Der muss, egal ob er gerade etwas transportiert oder nicht, den Sicherheitsleuten eine Hand – also einen Buchstaben zeigen. Der Sicherheitsdienstmann darf dann den ihm gezeigten Buchstaben durchstreichen.
3. Der Sicherheitsdienstmann darf seinen Händlern Geleitschutz geben. Er muss die gegnerischen Sicherheitsdienstleute abhalten (z.B. durch Festhalten, Weg versperren ...).

Aus Fahrnis darf der Sicherheitsdienst nie jemanden zweimal hintereinander abschlagen oder erst nach fünf Minuten wieder.

Die Mafia

Ein weiteres Risiko für die Mannschaft ist die Mafia, deren Rolle ein Mitarbeiter übernimmt.

Die Mafia darf Händler und Sicherheitsdienst abschlagen und Schutzgeld verlangen. Schlägt die Mafia einen Händler ab, so muss der Händler Schutzgeld zahlen, und zwar immer nur auf die Ware, die er momentan transportiert. Befördert er eine Gans, muss er 200 DM zahlen, Schaf 400 DM, Schwein 600 DM. Dies wird in sein Sparbuch eingetragen. Schlägt die Mafia einen Sicherheitsdienstmann ab, so muss dieser eine Pauschale von 300 DM Schutzgeld bezahlen. Dieser Betrag wird ebenfalls in das Sparbuch eingetragen.



Wichtig: Der Mitarbeiter, der als Mafiosi arbeitet, sollte so handeln, dass die Händler und Sicherheitsdienste eine Chance haben. Vielleicht sollte er auch mal ein Auge zudrücken. Er muss auch nicht dauernd im Einsatz sein. Er sollte den Spielfluss nicht blockieren.

Der Mitarbeiter, welcher den Weltmarkt steuert, hat das Spiel eigentlich in der Hand und muss schauen, dass es fair abläuft. Er kann auch bei ungleichen Mannschaften viel beeinflussen, z.B. durch rechtzeitige Preiserhöhung.

Verschiedene Variationen

- Einzelwertung der Händler,
- die Mafia wird weggelassen,
- das Codewort wird weggelassen.



Spielende

Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende am meisten Geld besitzt (Wert der Sparbücher von Händlern und Sicherheitsdienst wird zusammengezählt) sowie das Codewort herausgefunden hat.

Kopiervorlage (10 x kopieren)



Händler-Sparbuch - Startkapital 2.000 €				
Zeit	Handel	+ / -	Haben	Unterschrift
			2.000	

Sparbuch Sicherheitsdienst - Startkapital 5.000 €				
Zeit		+ / -	Haben	Unterschrift
			5.000	