



Spiel: **Rettet die Schokolade! (Teil 1)**



20–40 min
Spiel



Platz für einen
Stuhlkreis um
einen Tisch
herum



Ab 14 Jahren, für
Menschen mit
Spaß an kom-
plexen Spielen



Ca. 6–10 Teil-
nehmende



1 Betreuer*in



Grundverständnis
vom Prinzip Wert-
schöpfungskette

Ablauf

„Rettet die Schokolade!“ ist ein kooperatives Spiel, in dem die Mitspielenden unterschiedliche geheime Rollen übernehmen, versuchen, die Rollen der anderen herauszufinden und mit ihren Verbündeten das Spiel zu gewinnen – ähnlich wie im Spiel „Werwolf“. Dieses Spiel ist dazu geeignet, am Beispiel der Schokolade über das Prinzip der Wertschöpfungskette sowie über (un)faire Produktionsbedingungen ins Gespräch zu kommen.

Spielaufbau

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Wertschöpfungskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf dem Spielplan platziert. Eine Spielleitung wird bestimmt, die durch den Ablauf führt. Außerdem wird eine beliebige Person als 1. Vorsitzender für den ersten Tag im Spiel bestimmt und erhält den „1. Vorsitzender“-Aufsteller. Der Aufsteller für den 2. Vorsitzenden wird bereitgelegt.

Alle Mitspielenden (außer der Spielleitung) ziehen nun verdeckt eine Rollenkarte. Sie bestimmt ihre geheime Identität für das Spiel und darf von niemand anderem gesehen werden als von dem*der Mitspielenden selbst. Jede*r darf über seine Rolle lügen.

Rollen

Alle Mitspielenden sind beteiligt an der Herstellung von und dem Handel mit einem wertvollen Gut: Schokolade. Deshalb befinden sie sich alle gemeinsam auf dem Welt-Schokoladen-Kongress, wo darüber entschieden wird, wie der Schokoladen-Handel in Zukunft aussehen soll.

Unter den Rollen gibt es zwei Gruppen mit gegensätzlichen Interessen:

- Die Gangster wollen ihre Schokoladen-Firmen so führen, dass sie den größtmöglichen Profit einheimen. Sie wollen sich verbünden, um eine unfaire Wertschöpfungskette zu ihrem Vorteil aufzubauen.
- Die anderen Mitspielenden, die Gerechten, wollen sich gemeinsam dafür einsetzen, dass Schokolade gerecht hergestellt wird. Sie wollen den Gangstern das Handwerk legen.

Je nach Anzahl der Mitspielenden wird folgendes

Rollenverhältnis empfohlen:

Spielende	Rollen
6	2 Gangster, 4 Gerechte
7	2 Gangster, 5 Gerechte
8	2 Gangster, 6 Gerechte
9	3 Gangster, 6 Gerechte
10	3 Gangster, 7 Gerechte

Gangster



Gerechte





Spiel: Rettet die Schokolade! (Teil 2)

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit den Wertschöpfungskarten eine vollständige faire oder unfaire Wertschöpfungskette auf dem Spielplan zu legen und als Gruppe zu gewinnen.

- Die Gangster gewinnen, wenn
 - a) auf jedem Feld der **unfairen** (orange) Wertschöpfungskette auf dem Spielplan eine **unfaire** (orange) Wertschöpfungskarte liegt oder
 - b) alle anderen Mitspielenden aus dem Spiel ausgeschieden sind.
- Alle anderen Mitspielenden gewinnen, wenn
 - a) auf jedem Feld der **fairen** (grünen) Wertschöpfungskette auf dem Spielplan eine **faire** (grüne) Wertschöpfungskarte liegt oder
 - b) alle Gangster aus dem Spiel ausgeschieden sind.

Achtung: Es befinden sich doppelt so viele unfaire Karten im Spiel wie faire.



Spielphasen

Das Spiel besteht aus zwei Phasen:

- Tage, an denen die Kongress-Teilnehmenden über die Zukunft des Schokoladen-Handels abstimmen,
- Nächte, in denen die Gerechten schlafen und die Gangster ihr Unwesen treiben.

Nacht

Nachdem die Teilnehmenden für den Welt-Schokoladen-Kongress angereist sind, beginnt das Spiel mit der ersten Nacht. Alle Mitspielenden schließen die Augen. Dann bittet die Spielleitung die Gangster, aufzuwachen und die Augen zu öffnen. Die Gangster wählen nun einen Gerechten aus, dessen Unternehmen sie sabotieren möchten, und zeigen auf die Person. So sieht die Spielleitung, für wen sie sich entschieden haben. Dabei sollten die Gangster keine Geräusche machen, um nicht von den Gerechten erkannt zu werden. Dann schließen die Gangster ihre Augen, die Spielleitung kündigt das Ende der Nacht an und alle Mitspielenden öffnen ihre Augen. Die sabotierte Person darf am kommenden Tag keine Aktion ausführen (Abstimmungen und Sitzungen), nicht sprechen und den Mitspielenden keine Hinweise geben. Nach der Sabotage ist sie nämlich den ganzen Tag damit beschäftigt, ihr Unternehmen zu retten und hat keine Zeit für den Kongress.

Tag

Ein Tag besteht aus **3 Schritten**, durch die die Spielleitung führt:

1. **Die Spielleitung verkündet, wer sabotiert wurde.**
2. **Eine Person wird für den ganzen Tag blockiert.** Dazu besprechen zunächst alle aktiven Mitspielenden (die nicht sabotiert wurden oder ausgeschieden sind), wen sie für einen Gangster halten und wegen illegaler Handelspraktiken anzeigen möchten. Die Gangster sollten hier versuchen, den Verdacht von sich zu lenken. Nachdem sich die Mitspielenden auf zwei bis drei Verdächtige geeinigt haben, wird per Handzeichen abgestimmt, wer von ihnen blockiert wird. Bei Unentschieden wird niemand blockiert. Die blockierte Person darf für den restlichen Tag keine Aktionen mehr ausführen, nicht mehr sprechen und keine Hinweise geben.



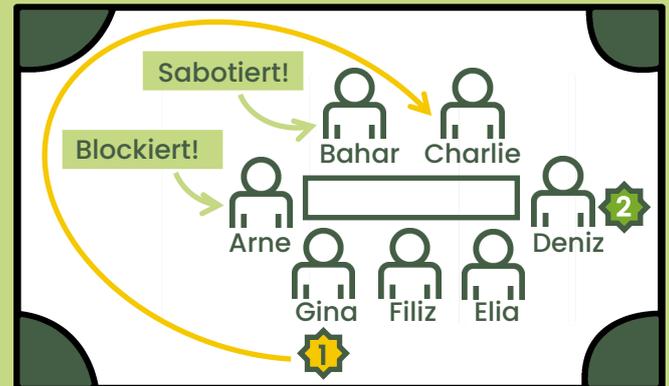
Spiel: Rettet die Schokolade! (Teil 3)

3. **Drei Kongress-Sitzungen finden statt.** Bei den Sitzungen wird über den Schokoladen-Handel entschieden. Die Entscheidungen treffen die beiden Vorsitzenden.
- Der **1. Vorsitzende** für die erste Sitzung des Spiels wurde vorab festgelegt und hat bereits den entsprechenden Aufsteller vor sich stehen. Nach jeder Sitzung gibt der 1. Vorsitzende seine Aufgabe und den Aufsteller an die Person links neben sich weiter. Diese Person ist nun 1. Vorsitzender für die nächste Sitzung. Blockierte, sabotierte und ausgeschiedene Mitspielende werden übersprungen. Sie können nicht Vorsitzende werden.
 - Der **2. Vorsitzende** wird vom 1. Vorsitzenden bestimmt und bekommt den passenden Aufsteller. Die beiden Mitspielenden, die in der letzten Sitzung Vorsitzende waren, können nicht ausgewählt werden. Außerdem dürfen keine blockierten, sabotierten und ausgeschiedenen Personen ausgewählt werden.

Wenn es keine Person gibt, die 2. Vorsitzender werden kann, wird die aktuelle Sitzung vorzeitig beendet.

Beispiel

In der letzten Sitzung war Gina 1. Vorsitzende und Deniz 2. Vorsitzender. Am Anfang der nächsten Sitzung gibt Gina ihr Amt nach links weiter. Weil Arne blockiert und Bahar sabotiert ist, wird Charlie 1. Vorsitzender. Er wählt nun den 2. Vorsitzenden. Gina und Deniz kann er nicht wählen, weil sie in der letzten Sitzung Vorsitzende waren. Zur Auswahl stehen ihm deshalb nur Filiz und Elia.



Jetzt haben die beiden Vorsitzenden die Möglichkeit, eine Wertschöpfungskarte in eine der beiden Wertschöpfungsketten auf dem Spielplan zu legen und damit auf den Sieg ihrer Gruppe – der Gangster oder der Gerechten – hinzuarbeiten.

Der 1. Vorsitzende zieht drei Karten vom verdeckten Nachziehstapel und schaut sie sich an. **Eine der drei Karten legt er/sie verdeckt auf den Ablagestapel. Die anderen beiden Karten werden verdeckt an den 2. Vorsitzenden weitergegeben.** Der 2. Vorsitzende schaut sich die beiden Karten an, **legt eine verdeckt auf den Ablagestapel und die andere offen** auf das passende Feld in den Wertschöpfungsketten **auf dem Spielplan.** Faire (grüne) Karten werden in der fairen (grünen) Wertschöpfungskette abgelegt, unfaire (orange) Karten in der unfairen (orange) Kette.

Von dem Zeitpunkt an, wo der 1. Vorsitzende die drei Karten zieht, bis zu dem Zeitpunkt, wo der 2. Vorsitzende eine Karte offen auf den Spielplan legt, dürfen die beiden Vorsitzenden nicht sprechen und keine Hinweise darüber geben, welche Karten sie gezogen haben. Erst wenn die Karte gelegt wurde, dürfen beide über die Karten sprechen. Dabei dürfen sie auch lügen oder keine Auskunft geben.

Wenn eine Karte gelegt wird, die bereits offen auf dem Spielplan liegt, kommt die Karte auf den Ablagestapel. Sie hat keine Auswirkungen auf die Wertschöpfungskette.

Damit ist die Sitzung beendet. Die Rolle des 1. Vorsitzenden wird nach links weitergegeben und die nächste Sitzung beginnt. Nach drei Sitzungen ist der Tag vorbei und es wird wieder Nacht.

Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und wieder verwendet.

Ausscheiden von Mitspielenden

Mitspielende scheiden aus dem Spiel aus, wenn sie

- a) zweimal sabotiert wurden. Ihr Unternehmen ist nun ruiniert.
- b) zweimal blockiert werden. Gegen sie wird polizeilich ermittelt und sie sind vom Kongress ausgeschlossen.
- c) einmal sabotiert **und** einmal blockiert wurden.

Die Spielleitung sollte sich deshalb die Mitspielenden notieren, die sabotiert bzw. blockiert werden.



Spiel: Rettet die Schokolade! (Teil 4)

Beispiel

Charlie und Filiz gehören beide zu den Gerechten, wissen aber nicht, welche Rolle der/die jeweils andere hat.

Charlie ist 1. Vorsitzender und zieht drei Karten: zwei grüne (fair), eine orange (unfair). Er entscheidet sich, eine grüne Karte auf den Ablagestapel zu legen. Die anderen beiden gibt er an Filiz, die 2. Vorsitzende, weiter. Er lässt ihr damit die Wahl, ob sie grün oder orange legt. Denn er möchte herausfinden, ob sie vielleicht zu den Gangstern gehört und orange legt. Filiz entscheidet sich aber für die grüne, faire Wertschöpfungskette. Die orange Karte, die sie bekommen hat, legt sie auf den Ablagestapel.



Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder die Gangster oder die Gerechten gewonnen haben. Das passiert, wenn ihre Wertschöpfungskette mit allen fünf Karten vollständig ist oder wenn alle Spieler*innen der anderen Gruppe ausgeschieden sind.



Material

- Spielkarten: Rollenkarten, Wertschöpfungskarten, Aufsteller für die Vorsitzenden
- Spielplan DIN A3 & DIN A4



Vorbereitung

- Spielkarten und Spielplan ausdrucken, ausschneiden, ggf. laminieren (Rollen- und Wertschöpfungskarten sollten auf dickes Papier oder Karton gedruckt/geklebt werden, damit die Farbe der Karte nicht durchscheint)
- Aufsteller an den gestrichelten Linien falten

Optional: Zusatz-Fähigkeiten für Gerechte

Wenn das Spiel noch etwas komplexer sein soll, können die Gerechten zusätzliche Fähigkeiten bekommen. Sie können frei erfunden und beliebig verteilt werden. Vorschläge gibt es hier:



Gespräch

Nach dem Spiel können z. B. diese Fragen zur Reflexion genutzt werden:

- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Welche Personen tragen alle dazu bei, dass wir Schokolade im Supermarkt kaufen können?
- Angenommen eine Tafel Schokolade kostet einen Euro. Was schätzt ihr, wie viel davon die verschiedenen beteiligten Personen bekommen? Wenn ihr darüber bestimmen könntet, wie viel würdet ihr den verschiedenen Personen für ihre Mitarbeit geben? *Recherchiert zusammen, wie die Verteilung in der Realität aussieht.*
- Wie stellt ihr euch eine faire und eine unfaire Schokoladenherstellung in der Realität vor?
- Was können wir persönlich tun, um für faire Wertschöpfungsketten zu sorgen? (z. B. auf Fair Trade-Produkte achten, Produkte wie Schokolade seltener kaufen, auf das Thema aufmerksam machen...)



Hashtags

#Gesellschaftsspiel #Fair