



Planspiel zum Thema Landgrabbing

Grundgedanke:

In dem Planspiel können sich die Teilnehmenden am Beispiel der Verhandlungen über eine Fläche in Tansania exemplarisch mit Landgrabbing, seinen Ursachen und Auswirkungen auseinandersetzen.

Zielgruppe:

Das Planspiel kann mit Gruppen von Jugendlichen und Erwachsenen durchgeführt werden. Insgesamt sollten zwischen zehn und 30 Personen teilnehmen (zwei bis sechs Mitglieder pro Gruppe). Es ist sinnvoll, dass sich die Gruppe vor dem Planspiel bereits ansatzweise mit dem Thema Land Grabbing beschäftigt hat.

Ziel des Spiels:

Durch das Spiel sollen die TeilnehmerInnen

- Verschiedene Ebenen von Betroffenen, Entscheidungsträgern und Einflussnehmern beim Land Grabbing in Ländern des Globalen Südens kennenlernen;
- Sich in eine dieser Ebenen exemplarisch hineinversetzen und in der Auswertung die anderen verstehen;
- Exemplarisch lernen, welche Auswirkungen unser Lebensstil und wirtschaftliche und politische Aktivitäten bei uns auf die Lebensbedingungen von Menschen in anderen Teilen der Welt haben.

Benötigte Zeit:

ca. 3 Stunden

- 15 – 20 Min. Einführung
- 90 Min. Spielzeit
- 30 – 45 Min. Auswertung

Benötigtes Material:

- Pro Gruppe mehrere Kopien der Ausgangssituation und der jeweiligen Rollenbeschreibung
- Stifte und Papier
- Kopierer zum Kopieren von Briefen durch die Gruppen

Varianten:

- Bei weniger als 15 TeilnehmerInnen ist es sinnvoll, die Zahl der Gruppen zu verringern. Hierfür bietet es sich an, die Rolle der Nationalen Arbeitsgruppe „Agrotreibstoffe“ der tansanischen Regierung und/ oder die des deutschen Vereins „Kisarawe Freundeskreis e.V.“ nicht zu vergeben. Entsprechende Änderungen sollten in der Beschreibung der Situation und in den Rollenbeschreibungen vermerkt werden.
- Anstelle der Kommunikation durch Briefe kann sich die Aktion auch durch Treffen von zwei oder mehr Gruppen entwickeln. In diesem Fall sollte darauf Wert gelegt werden, dass Protokolle von den Treffen angelegt werden, um die Sequenz der Ereignisse nachvollziehen zu können.

Entsprechende Änderungen sollten in den Rollenbeschreibungen vermerkt werden.

Spielanleitung für die Spielleitung

Einführung im Plenum:

- Das Ziel des Spiels (s.o.) wird der Gruppe vorgestellt.
- Die Ausgangssituation wird in groben Zügen geschildert (kurz, da jede Gruppe die Informationen schriftlich erhält).
- Die Spielregeln werden erklärt:
 - Den Gruppen werden fünf verschiedene Räume zugeteilt.
 - Während des Spiels darf nur per Brief miteinander kommuniziert werden. Direkte Gespräche, Telefonate etc. sind verboten. Die „Boten“, die die Briefe überbringen, dürfen sich nur zur Abgabe der Briefe in den jeweiligen Räumen aufhalten und keine Gespräche über den Inhalt des Spieles führen.
 - Kopien der Briefe zur Kenntnisnahme an andere beteiligte Gruppen sind erlaubt, müssen jedoch als solche kenntlich gemacht werden. Kopien können auf dem Kopierer gemacht werden (ein Kopierer sollte an zentraler Stelle zur Verfügung stehen).
 - Die Gruppen müssen wissen, wo die Spielleitung zu finden ist, falls Probleme auftauchen.
 - Ziel innerhalb des Spieles ist es, eine Lösung zu finden, mit der alle beteiligten Gruppen einverstanden sind.
- Das Spiel wird in jedem Fall nach 90 Minuten abgebrochen.
- Die Teilnehmenden teilen sich möglichst gleichmäßig in fünf Gruppen auf:
 - Dorfrat des Kisarawe Distrikts
 - Geschäftsführung von Sun Biofuels
 - Regierung von Tansania
 - Nationale Arbeitsgruppe „Agrotreibstoffe“ der tansanischen Regierung
 - Deutscher Verein „Kisarawe Freundeskreis e.V.“
- Jede Gruppe erhält:
 - die schriftliche Beschreibung der Ausgangssituation
 - ihre Rollenbeschreibung - die Rollenbeschreibungen sind grob und lassen viel Raum für Phantasie. Diese Phantasie ist durchaus erwünscht.
 - Stifte und Papier.



Aufgaben der Spielleitung während des Spieles:

In der Anfangsphase und in der Mitte des Spieles von Gruppe zu Gruppe gehen und eventuelle Unklarheiten klären.
Während des Spieles die Gruppen über die verbleibende Zeit informieren.
Das Spiel wird in jedem Fall nach 90 Minuten abgebrochen.

Auswertung im Plenum

Alle Gruppen hängen die Briefe und Kopien, die sie bekommen haben, in zeitlicher Abfolge an eine Pinnwand.

Die Auswertung umfasst zwei Phasen:

1. Phase:

Jede Gruppe berichtet einzeln:

- Wie ist es euch in eurer Rolle ergangen?
- Welches waren eure Strategien?
- Wurde eine Lösung gefunden? Wenn ja, welche? Waren alle Gruppen damit einverstanden?
- Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis der Verhandlungen?
- Welche Gruppe konnte ihre Interessen am besten durchsetzen? Warum?

2. Phase:

- Was war im Spiel realistisch? Was unrealistisch?
- Vermutungen und Fragen über die reale Situation bei Landgrabbing (kurze Darstellung des wirklichen Prozesses bei Sun Biofuels in Tansania durch die Spielleitung)

Wirklicher Ablauf des Prozesses:

Die Verhandlungen zwischen Sun Biofuels und dem Dorfrat begannen im Frühjahr 2006. Im Dezember 2007 stimmte der Präsident der Umwandlung in General Land zu und Sun Biofuels konnte gut 8.000 Hektar für einen Zeitraum von 99 Jahren pachten. Widersprüchliche Angaben gibt es bezüglich der Höhe und Verbreitung von Entschädigungen für die ehemaligen Bewohner der Fläche.

Für rund 500 Distriktbewohner wurden Arbeitsplätze geschaffen. Allerdings wurden die versprochenen Infrastrukturprojekte nicht umgesetzt und besonders der Zugang zu Wasser wurde durch die Plantage noch erschwert. Im Herbst 2011 meldete Sun Biofuels Insolvenz an. Mit Verweis auf das 99 Jahre gültige Pachtabkommen lehnt Sun Biofuels die Rückgabe des Landes an die ursprünglichen Besitzer ab.

Quellen:

<http://farmlandgrab.org/post/view/19733>,
http://www.actionaid.org.uk/103062/video_stories_the_biofuels_land_grab.html

- Vermutungen und Fragen über die Auswirkungen unseres Lebensstils und wirtschaftlicher und politischer Aktivitäten bei uns auf die Lebensbedingungen von Menschen in anderen Ländern.

*Judith Jaschick
(für Mission EineWelt)*