

Spielmaterial

- 49 Spielfeldkarten
- 30 Aktionskarten
- 21 Chips zum Abstimmen
- Eine Spielanleitung mit Situationsbeschreibung und 3 Rollenbeschreibungen (auch unter: www.werkhof-darmstadt.de/waimiri)

Das Spiel wurde entwickelt

in Kooperation mit Spieltrieb GbR (www.spieltriebgb.de) und der El Pochote Gruppe Darmstadt.

Realisiert durch Förderung von

- ABP des Evangelischen Entwicklungsdienstes (EED), Bonn
- InWEnt gGmbH aus Mitteln des BMZ
- Agenda-Büro der Wissenschaftsstadt Darmstadt



Gegen eine Schutzgebühr

von 10,00 + 2,50 € für Porto und Verpackung kann das Spiel bezogen werden beim

Werkhof Darmstadt e.V.

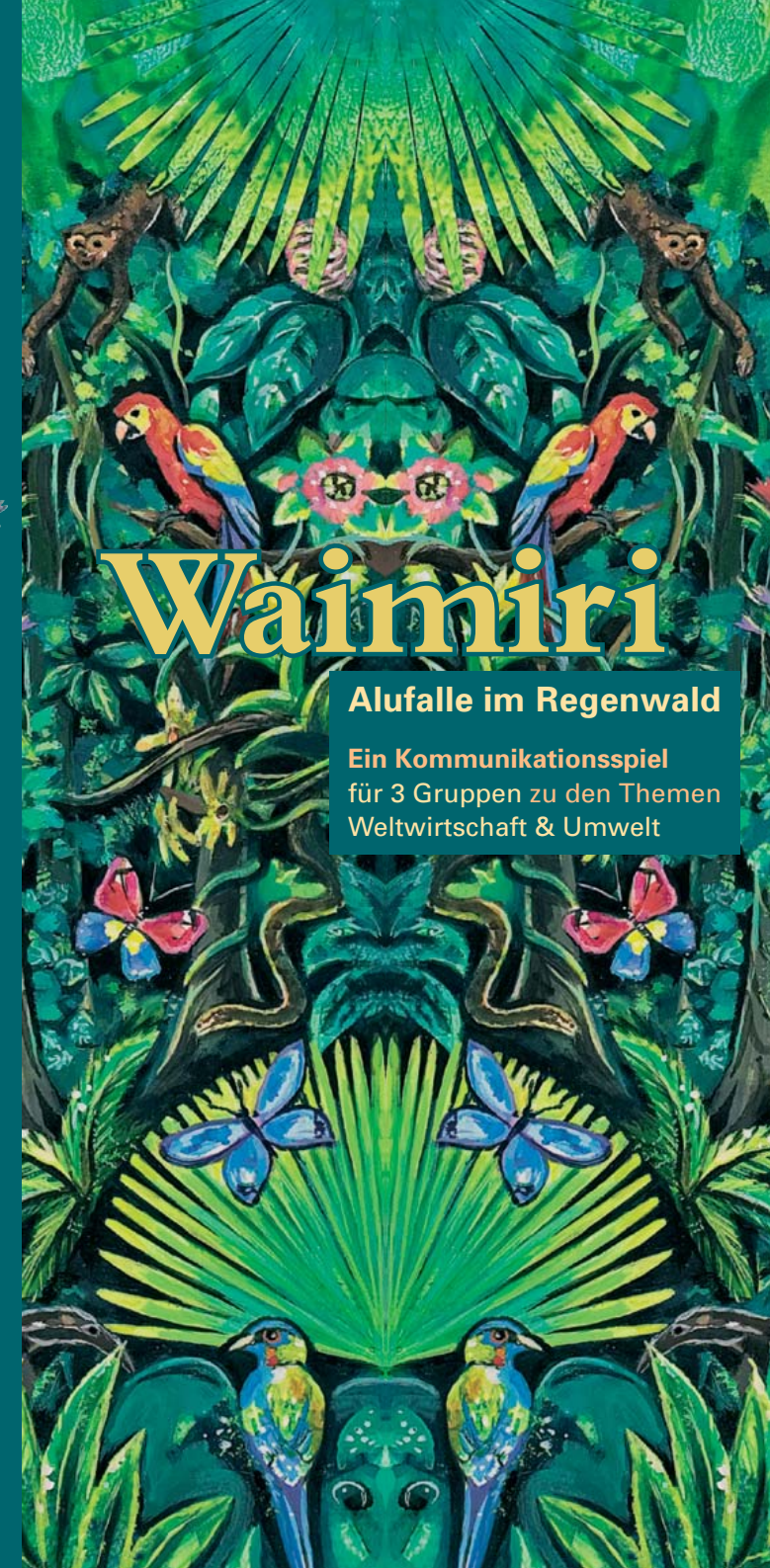
Mainzer Straße 74 b, 64293 Darmstadt
www.werkhof-darmstadt.de
Telefon: 06151-50048 -0, E-mail:
Doris-von-der-Felsen@werkhof-darmstadt.de

www.werkhof-darmstadt.de/waimiri

Hier erhalten Sie weitere Informationen und haben die Möglichkeit, das Spiel zu bestellen.



Gestaltung: © Plankton, Darmstadt 2005



Waimiri

Alufalle im Regenwald

Ein Kommunikationsspiel für 3 Gruppen zu den Themen Weltwirtschaft & Umwelt



Internationale Weiterbildung und Entwicklung gGmbH



Werkhof Darmstadt e.V.

Waimiri

Alufalle im Regenwald



Ein Kommunikationsspiel für 3 Gruppen von je 3–10 SpielerInnen ab 14 Jahren, geeignet für alle Schulformen zu den Themen Weltwirtschaft und Umwelt

Das Spiel bietet sich für den fächerübergreifenden Unterricht an, kann ebenso gut in Fächern wie Wirtschaft, Politik/Sozialkunde, Ethik, Geografie und natürlich auch im außerschulischen Bereich eingesetzt werden

Spielzeit:
ca. 90 Minuten ohne Vorbereitung



Im brasilianischen Regenwald



wurde im Siedlungsgebiet der Waimiri-Atroari (im Spiel Waimiri genannt) Bauxit gefunden, der Rohstoff für die Erzeugung von Aluminium. Ein internationaler Konzern hat von der brasilianischen Regierung die Lizenz zum Abbau des Bauxits erhalten.

Da der Staat dringend auf Geld angewiesen ist, scheint der Abbau des Bauxits, die Produktion von Aluminium und der Verkauf des Metalls auf dem Weltmarkt sehr lukrativ.

Der Betrieb der Mine und der Produktionsanlage benötigt Energie, die mit Kraftwerken erzeugt werden muss.

Für die Produktion einer Tonne Aluminium sind 4 Tonnen Bauxit notwendig. Deshalb wäre es preiswerter, direkt neben die Mine eine Produktionsanlage mit eigenem Kraftwerk zu bauen, anstatt das Bauxit an die Küste zu transportieren und dort zu verarbeiten. Das bedeutet aber zusätzliche Naturzerstörung.

Der Bau einer Straße zwischen Mine, Aluminiumproduktion und Hafen ist auf jeden Fall erforderlich, um die Produkte vermarkten zu können.



In den Gebieten um das Bauxitvorkommen herum leben viele Waimiri in Dorfgemeinschaften auf ihre traditionelle Art. Durch den Bau von Straßen und Anlagen würde ihre Lebensgrundlage unwiederbringlich vernichtet. Außerdem würden große Gebiete Regenwaldes zerstört, in denen einzigartige Tier- und Pflanzenarten vorkommen.

In diesem Spiel verhandeln die **brasilianische Regierung**, der **internationale Aluminiumkonzern** und die **Waimiri** (unterstützt von den Umwelt- und Menschenrechtsgruppen) in geregelten Spielzügen über die Bedingungen der Baumaßnahmen und setzen sich mit den Konsequenzen auseinander.

Die Dynamik des Spiels entwickelt sich aus

- der Diskussion und Entscheidungsfindung in der eigenen Gruppe
- den Verhandlungen mit den beiden anderen Gruppen
- der Anpassung der Vorgehensweise je nach Spielverlauf unter Beachtung der eigenen Ziele und der möglichen Ziele der anderen Gruppen.

Das Spiel sollte mit einer Auswertung abschließen.