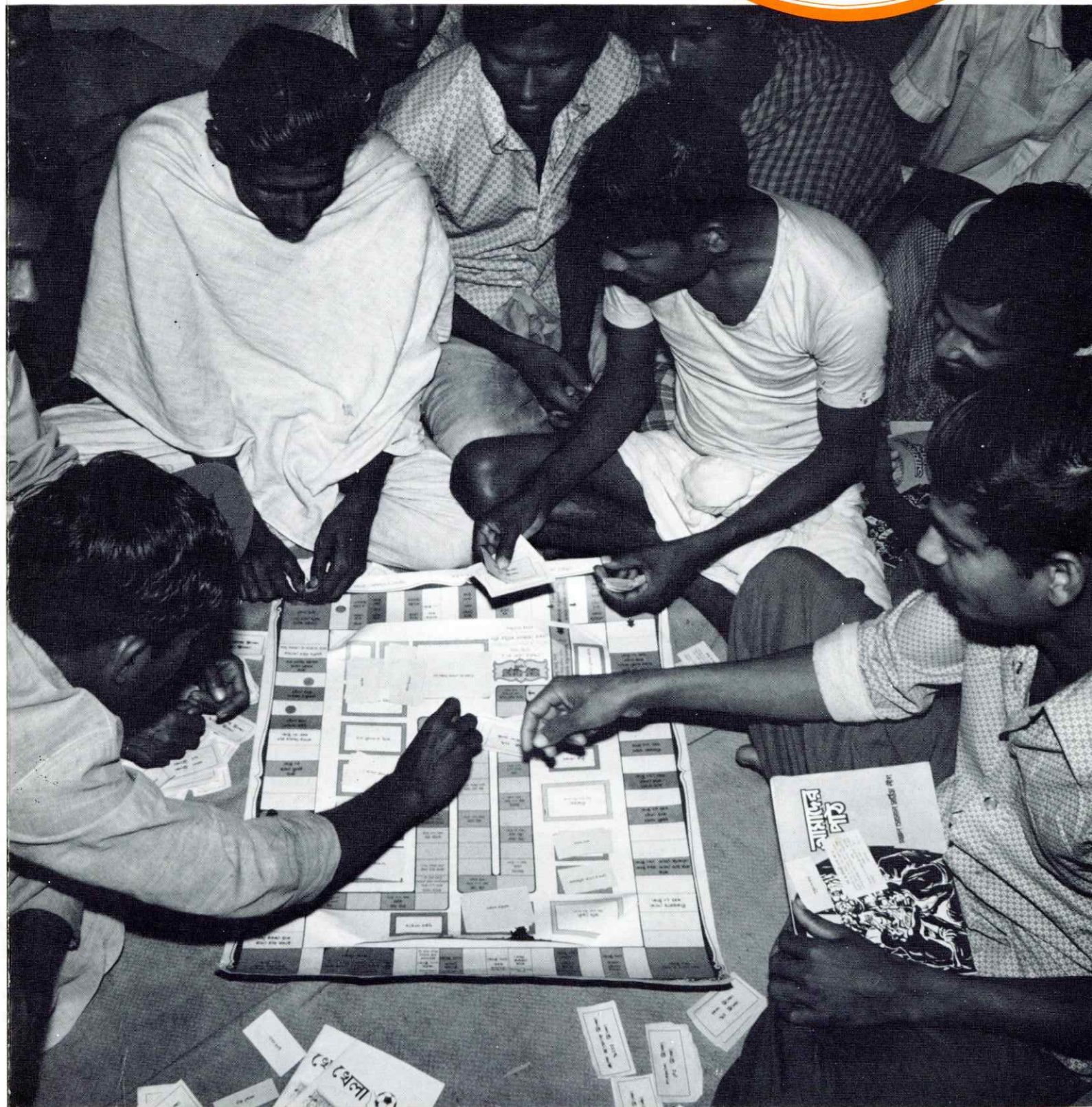




Bar-Baranta

Verfasser: Pritish De, Indien
Deutsche Fassung: Martin Kunz
Grafische Gestaltung: Ottmar Frick
Redaktion: Berthold Burkhardt
Fotos: M.Kunz/KNA/W. Krabel/Dr. Ohse,
B. Burkhardt, R. Kruse („Brot für die Welt“)
Herausgeber: Diakonische Arbeitsgemeinschaft
„Brot für die Welt“
in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis
„Spiele zur Entwicklungspolitik“
Staffenbergstr. 76
7000 Stuttgart 1

Spielmaterial:

- 2 Spielpläne
- 5 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 10 Urkunden über Landbesitz
- 5 Ereigniskarten Bankkredit
- 5 Ereigniskarten Ziegenhaltung
- 5 Ereigniskarten Hühnerhaltung
- 5 Ereigniskarten Bienenzucht
- 5 Ereigniskarten Fischzucht
- 5 Ereigniskarten Gemüsegarten
- 5 Ereigniskarten Imprägnieren des Saatguts
- 5 Ereigniskarten Pflanzenschutz
- 5 Ereigniskarten Rohrbrunnen
- 5 Ereigniskarten Wasser-Reservoir
- 5 Ereigniskarten Winterernte:
Kartoffeln, Senf und Getreide
(Nur mit Rohrbrunnen)
- 5 Ereigniskarten Winterernte:
Getreide und Gemüse
(Nur mit Rohrbrunnen)
- 5 Ereigniskarten Winterernte:
Getreide und Gemüse
(Nur mit Wasser-Reservoir)
- 5 Ereigniskarten Winterernte:
Kartoffeln und Gemüse
(Nur mit Wasser-Reservoir)
- 5 Ereigniskarten Winterernte: Gemüse
- 1 Ereigniskarte Krankheit
- 1 Ereigniskarte Aman-Ernte
- Geldscheine 20 x 5 Rupien, 50 x 10 Rupien,
50 x 50 Rupien, 50 x 100 Rupien, 20 x 500 Rupien.

Spielregeln

1. Anzahl der Spieler

„Bar Baranta“ kann von 3–5 Spielern gespielt werden.

2. Würfeln:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Allerdings ist es für den Spielverlauf praktisch gleichgültig, wie schnell und in welcher Reihenfolge man vorwärts kommt, da kein Spieler einem anderen etwas wegkaufen kann. Vorausgesetzt, daß die richtigen Zahlen gewürfelt werden, stehen jedem Spieler alle Möglichkeiten offen. Bei einer 6 wird nicht nocheinmal gewürfelt.

3. Spielplan:

Der Spielplan stellt den Verlauf eines Jahres dar, so wie er von einem Kleinbauern erlebt wird. Der innere Kurs wird von den Spielern begangen, die einen Rohrbrunnen besitzen (gelb). Dieser Plan wird aufgelegt, wenn der erste Spieler mit Rohrbrunnen die zweite Runde beginnt.

4. Felder

Es gibt Felder, die nur für die gelten, die darauf kommen, und solche, die gelten, wenn man **darauf oder darüber** kommt.

Rot: Rote Felder gelten für alle, die darauf oder darüber kommen.

Orange: Orange Felder gelten für alle, die **darauf oder darüber** kommen, sofern der betreffende Spieler die entsprechende blaue, grüne oder orange Karte besitzt. Orange Karten müssen am Ende eines Jahres zurückgegeben werden.

Grün: Wer **auf** ein grünes Feld kommt, kann wählen, ob er die angegebene Möglichkeit in Anspruch nehmen möchte. Nähere Informationen gehen aus den zugehörigen Karten hervor. Nimmt er das Angebot an, behält er die Karte bis zum Ende des Jahres, da die angegebenen Kosten jährlich auftreten. Die Karte kann im nächsten Jahr wieder gekauft werden, sofern der Spieler auf das betreffende Feld kommt.

Blau: Blaue Felder gelten für die, die **darauf** kommen. Sie stellen wie grüne Felder zusätzliche Verdienstmöglichkeiten dar. Allerdings sind die angegebenen Kosten einmalig, d. h. die Karten bleiben in der Regel im Besitz des Spielers. Anmerkung: Jeder Spieler darf von jeder blauen Karte **nur ein Exemplar** besitzen, da eine Verdoppelung der zusätzlichen Verdienstmöglichkeiten nicht ohne Probleme möglich ist.

Weiß (gelb): Weiße Felder gelten für die, die **darauf** kommen. Sie stellen zusätzliche Kosten dar, die zwar nicht zwangsläufig auftreten müssen, aber durchaus nicht selten sind.

Anmerkung: Im Spiel wurden die gewöhnlichen Ausgaben einer Familie (Nahrung usw.) mit dem Gewinn aus der Aman-Ernte verrechnet, da diese hauptsächlich für den Lebensunterhalt verwendet wird. Der Gewinn der Winterernte liegt jedoch auch in der Realität meistens bar auf der Hand, zumal für die zweite Ernte in der Regel nicht Reis sondern „Cashcrops“ angebaut werden (Fruchtsorten, die man verkaufen kann. Cash [engl.] = Bargeld).

5. Landbesitz, Ausgangssituation:

Jeder Spieler besitzt zwei Morgen Land sowie Ersparnisse von früheren Ernten in Höhe von 750 Rupien. Gerät er in Bedrängnis, so kann er entweder Land an die Bank verpfänden (siehe Besitzurkunde), oder seine Tiere verkaufen. **ALLERDINGS DÜRFEN WEDER GRUNDSTÜCKE NOCH TIERE AN ANDERE MITSPIELER VERKAUFT WERDEN.** Die Karten gehen zurück auf den Stapel. Jedoch können sich Spieler untereinander mit Geld aushelfen.

6. Spieldauer:

Das Spiel kann beliebig lang gespielt werden, doch sollte mindestens noch eine Runde durchgespielt werden, in der zwei oder mehr Spieler den gelben Kurs benutzen konnten, damit eine Vergleichsmöglichkeit besteht.

7. Nach dem Spiel:

sollten Sie darüber reden!

- Wurde das Ziel „Wohlstand für ALLE“ erreicht, oder
- warum sind einige reicher geworden als andere?
- was wurde in dem Spiel nicht berücksichtigt (Konkurrenz, Sozialstruktur, Interessenkonflikte) oder verändert dargestellt?
- Was geht Sie ein Lernspiel für BENGALISCHE Bauern an?
- Wäre es nicht lohnend/notwendig, sich näher mit den Problemen der sogenannten Entwicklungsländer zu beschäftigen? (Siehe beiliegendes Material und Hinweise).
- . . .

Zu diesem Spiel

Der Name des Spiels „Bar-Baranta“ ist bengalisch. Man kann ihn übersetzen mit „Wege zum Wohlstand“. Das Spiel ist in Indien entstanden. Der Verfasser ist Pritish De, Mitarbeiter der „Bengal Social Service League – BSSL (Bengalische Liga für Soziale Dienste)“.

Die BSSL schreibt zu dem Spiel:

Das Hauptziel des Spiels ist, den Spielern die Informationen und Bildung zu vermitteln, die sie brauchen, um ihre wirtschaftliche Lage unter den gegebenen Verhältnissen zu verbessern. Gleichzeitig möchten wir ihnen zeigen, daß Zusammenarbeit notwendig und vorteilhaft ist. Röhrenbrunnen können eine ausreichende Bewässerungsmöglichkeit schaffen, die zu einer zweiten oder dritten Ernte verhelfen, oder die den Anbau von hochertragreichen Sorten möglich machen. Aber solche Röhrenbrunnen sind nur wirtschaftlich, wenn man über mindestens 2 bis 3 Hektar Land verfügt. Deshalb ist es wichtig, daß wenigstens zwei Personen zusammenarbeiten.

Zur Situation der bengalischen Bevölkerung schreibt die BSSL:

Westbengalen hat 55 200 Hektar kultiviertes Land. Auf 68 Prozent dieses Landes, d. h. auf 37 600 Hektar wird nur einmal im Jahr geerntet. Durchschnittlich besitzen die Kleinbauern, die insgesamt nur über rund 13 Prozent des Landes verfügen, einen Hektar Land.

Die landlosen Bauern und die Kleinbauern machen rund 75% der Landbevölkerung aus. Sie leben mit ihren Einkommen von zwei Rupies (0,50 DM) pro Tag oder 720 Rupies (180,- DM) pro Jahr unter der Armutsgrenze. Landlose Landarbeiter werden von den 365 Tagen eines Jahres höchstens für etwa 175 Tage beschäftigt. Für den Rest des Jahres sind sie arbeitslos.

Der Verfasser beschreibt die Ziele des Spiels so:

„Dieses Spiel hat einige Ähnlichkeiten mit üblichen Spielen wie etwa „Monopoly“ oder „Bank“, aber in seinen Zielen unterscheidet es sich wesentlich von diesen Spielen. Spiele wie „Monopoly“ helfen das Wertsystem einer individualistischen, profitorientierten Gesellschaft aufrecht zu erhalten. Sie lehren den Spieler, wie man ein erfolgreicher Akteur in diesem System wird. Sie erheben keinen Anspruch irgend etwas darüber hinaus erreichen zu wollen.

„Bar-Baranta“ ist dagegen für die ärmsten Bevölkerungsschichten in unserer Gesellschaft geschaffen worden, deren Problem das nackte Überleben, keinesfalls aber das Bereichern auf Kosten anderer ist. Das Spiel soll sie mit den notwendigen Informationen versehen, wie sie – gerade innerhalb des bestehenden Systems – wenigstens mehr Selbstvertrauen erwerben und den verschiedenen Anforderungen in ihrem Leben gerecht werden können.“

Wenn „Brot für die Welt“ nun in der Reihe der „Spiele zur Entwicklungspolitik“ dieses Spiel veröffentlicht, so sollen damit folgende Ziele erreicht werden:

- Informationen über die Lage von Kleinbauern und Landlosen in Indien sollen auf eine spielerische ungezwungene Art vermittelt werden.
- Dem Spieler soll geholfen werden, sich soweit als möglich mit den ursprünglichen Zielgruppen zu identifizieren, indem er emotional erfährt, was auch die Kleinbauern erleben.
- Die Neugier auf weitere Informationen soll geweckt und damit ein Lernimpuls gegeben werden.
- Den Spielern soll ein Einblick in die Bewußtseinsbildungsarbeit einer indischen Freiwilligenorganisation gegeben werden.