

GLOBAL  CONFLICTS

# LATIN AMERICA



LEHRERHANDBUCH

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>Umfang der Unterrichtsversion</b>	<b>3</b>
<b>Zielgruppe</b>	<b>4</b>
<b>Support</b>	<b>4</b>
<b>Pädagogische Grundsätze hinter Global Conflicts</b>	<b>4</b>
<b>Unterrichtsmethoden</b>	<b>5</b>
<b>In welcher Reihenfolge sollten meine Schüler die Missionen spielen?</b>	<b>6</b>
<b>Vorbereitung auf den Kurs</b>	<b>6</b>
<b>Informationen für die Schüler vor Start des Spiels</b>	<b>7</b>
<b>Global Conflicts: Latin America spielen</b>	<b>7</b>
<b>Walkthrough</b>	<b>10</b>
<b>Maquiladoras (Mexiko)</b>	<b>10</b>
<b>Grenzüberquerungen (Mexiko)</b>	<b>11</b>
<b>Der Tag der Wahl (Guatemala)</b>	<b>12</b>
<b>El Patron (Bolivien)</b>	<b>13</b>
<b>Das Erste Jahr (Bolivien)</b>	<b>14</b>
<b>Wie kann ich aus dem Spiel das Meiste für meine Schüler heraus hohlen?</b>	<b>15</b>
<b>Gruppen</b>	<b>15</b>
<b>Wettbewerb</b>	<b>15</b>
<b>Fragen stellen</b>	<b>15</b>
<b>Wie kann Global Conflicts: Latin America in mein Fach eingebunden werden?</b>	<b>15</b>
<b>Sozialkunde</b>	<b>16</b>
<b>Deutsch und Fremdsprachen</b>	<b>16</b>
<b>Erdkunde</b>	<b>17</b>
<b>Geschichte</b>	<b>18</b>
<b>Themen für umfangreichere Aufgaben</b>	<b>18</b>

**Mit freundlicher Unterstützung von: Danida, Nordic Game og MEDIA**

**Das Lehrerhandbuch wurde verfasst von Simon Egenfeldt-Nielsen und  
Asger Kjeldgaard Jacobsen.  
Übersetzung: Tilman Geishauser.**

**Gedruckt in Dänemark  
ISBN: 978-87-992345-2-3**

**© Serious Games Interactive, 2008**



## EINLEITUNG

Dieses Handbuch basiert auf Versuchen und Kursen, bei denen Global Conflicts in verschiedene Schularten über einen Zeitraum von 1-5 Tagen getestet wurde.

In der Global Conflicts Serie sind momentan folgende Titel veröffentlicht oder geplant:

- Global Conflicts: Palestine (August 2007)
- Global Conflicts: Latin America (Oktober 2008)
- Global Conflicts: Africa (Frühjahr 2009)
- Global Conflicts: Asia (Herbst 2009)

In Global Conflicts: Latin America übernehmen die Schüler die Rolle eines Reporters, welcher mit wegweisendem Journalismus betraut ist. Wenn die Schüler das Spiel beginnen gibt es typischerweise eine Menge wager Informationen und Gerüchte, denen sie als Reporter auf den Grund gehen müssen. Die Schüler werden voraussichtlich 80% ihrer Zeit mit dem Führen von Interviews mit verschiedenen Quellen verbringen und müssen Belege und Informationen aufspüren. Das recherchierte Wissen wird im finalen Interview verwendet, in welchem sich herausstellt, ob ein ordentlicher Artikel in der Zeitung erscheinen wird. Der Erfolg im finalen Interview hängt von zwei Dingen ab: Wie gekonnt die Schüler von ihren Quellen Argumente erhalten haben und wie kompetent sie diese im finalen Interview zum richtigen Zeitpunkt platziert haben. In beiden Fällen hängt der Erfolg der Schüler von ihrem Verständnis der im Spiel diskutierten Themen ab.

Das Spieluniversum, welches von den Schülern in einer konzentrierten 3D-Landschaft erkundet wird, porträtiert moderne Szenen in Bolivien, Mexiko und Guatemala. Die Missionen des Spiels basieren auf realen Vorkommnissen und Quellen. Die Geschichten sind entweder glaubwürdige Schilderungen der Opfer und Zeugen der Begebenheiten oder ihnen liegen Berichte von Menschenrechtsorganisationen, Presseagenturen oder verschiedenen historischen Quellen zu Grunde.

Global Conflicts: Latin America kann als Einführung in die Herausforderungen, die sich den Ländern Lateinamerikas stellen, verwendet werden. Es eignet sich auch dazu, eine verständlichere Perspektive auf die Themen der Region zu gewinnen oder einfach zur Erweiterung von vorangegangenem Material. Dieses Handbuch kann als Richtlinie zur Unterrichtseinbindung von Global Conflicts: Latin America verwendet werden, aber jeder Lehrer wird ermutigt, das Spiel kreativ und auf von ihm bevorzugte Art und Weise einzusetzen.

### Umfang der Unterrichtsversion

**CD-ROM mit Spiel:** Das Spiel enthält fünf Missionen, die sich in Bolivien, Guatemala und Mexiko abspielen. Die folgenden Themen werden in den Missionen behandelt: Globalisierung, Immigration, illegale Immigranten, Schwarzarbeit, Schuldklaverei, Korruption, Rassismus, Menschenrechte, Gewerkschaften, Bürgerkrieg, instabile Demokratien, politische Gewalt und politische Machtspiele.

**Lehrerhandbuch:** Dieses Handbuch enthält Anweisungen, wie das Spiel eingesetzt werden kann, um den Schülern verschiedene Erfahrungen in Abhängigkeit von der jeweiligen Klassensituation zu ermöglichen. Es ist strukturiert nach den fünf Missionen, von denen sich jede um verschiedene Probleme und Themen dreht.

**Benutzerhandbuch:** Das Benutzerhandbuch umfasst Informationen zur Installation und Verwendung des Spiels. Eine knappe Kurzeinführung findet sich auch in diesem Lehrerhandbuch.

**Themenüberblick:** Ein übersichtliches Heft, welches in die Probleme Lateinamerikas und die Geschichte der Region einführt. Entscheidende Themen und die Länder, auf die sich das Spiel konzentriert (Bolivien, Guatemala und Mexiko) werden behandelt. Das Heft stellt Lehrern (und Schülern) einen guten Ansatzpunkt für den Unterricht und eine Grundlage zur weiteren Vertiefung in relevantes Material zur Verfügung.

**Arbeitsblätter:** Eine Zusammenstellung von Arbeitsblättern, welche die Schüler nach jeder Mission bearbeiten können, wurde entwickelt. Die Arbeitsblätter ermutigen eine Reflexion und Diskussion der Themen in der im Spiel behandelten Region, sowie der Gesellschaft, in der die Schüler leben.

## **Zielgruppe**

Das Spiel wurde getestet in und gestaltet für die Sekundarstufen I und II. Das Spiel zieht sich durch mehr als ein Level und die Komplexität der Missionen erhöht sich mit dem Fortschreiten der Schüler. Der Lehrer kann so das Spiel angepasst an die Kenntnisse der Schüler verwenden.

## **Support**

Wenn Global Conflicts: Latin America in Ihrer Klasse verwendet wird, kann es vorkommen, dass Sie auf unerwartete Probleme stoßen. Falls dies der Fall sein sollte ziehen Sie das Benutzerhandbuch zu Rat. Wenn den Problemen so nicht abgeholfen werden kann, besuchen sie bitte unsere Supportseite <http://www.seriousgames.dk/support> oder kontaktieren Sie uns unter [support@seriousgames.dk](mailto:support@seriousgames.dk), wo wir unser Bestmögliches unternehmen werden, um Ihnen zu helfen.

Als Lehrer erhalten sich einen speziellen Code, der es Ihnen erlaubt, im Log des Spiels auf alle Quellen zuzugreifen. Bitte geben Sie einfach "unlockallinfo" in das Notizbuch ein, dann können Sie im Abschnitt Log des Notizbuches alle Informationen finden. Sie können unmittelbar zu dem finalen Interview springen und die Argumente testen. Dies kann von Vorteil sein, wenn die Schüler Sie nach einer bestimmten Quelle fragen, oder wenn Sie einen Überblick über die Inhalte des Spiels haben wollen.

Sie können auch den Abschnitt "Walkthrough" lesen, in welchem wir skizzieren, wie die verschiedenen Missionen verlaufen, mit welchen Quellen geredet werden sollte um das Spiel erfolgreich zu beenden und wann welche Argumente im finalen Interview platziert werden sollten.

## **PÄDAGOGISCHE GRUNDSÄTZE HINTER GLOBAL CONFLICTS**

Der optimale Hintergrund für den Einsatz der Global Conflicts Serie ist der Erfahrungsbasierte Ansatz mit Wurzeln in wissenschaftlicher Arbeit, durchgeführt von der IT Universität Kopenhagen. Um Ihnen bei der Verwendung der Global Conflicts Serie das Erzielen der bestmöglichen Unterrichtsergebnisse zu ermöglichen, können Sie den im Folgenden angeführten pädagogischen Ansatz in Erwägung ziehen.

Der Erfahrungsbasierte Ansatz umfasst den Wechsel zwischen verschiedenen Lehrmethoden, mit Betonung unterschiedlicher Stile und Fachgebiete. Das bedeutet, dass ein Fortschreiten durch verschiedene Methoden des Unterrichtens erfolgt. Unterschiedliche Schüler haben verschiedene Stärken und Schwächen, wenn sie im später besprochenen Kreislauf (Inspiriert von Kolbs Theorie) lernen, aber im Idealfall vervollständigen alle Schüler den Kreis.

In mehrerer Hinsicht ist der Wert eines mit Global Conflicts: Latin America durchgeführten Kurses erheblich, aber für uns ist das Bemerkenswerteste an dem Unterrichtsmaterial, dass die Schüler aktiv an den Krisen einer Region und an Themen teilnehmen, zu denen normalerweise schwer ein persönlicher Bezug hergestellt werden kann. Durch die Geschichten, Probleme und audiovisuellen Schauplätze des Spiels müssen die Schüler mit dem pädagogischen Inhalt des Spieles interagieren. Sie erfahren etwas, das weiter geht als die übliche Lernroutine, das den Studenten persönliche Erfahrungen bietet, die sie selbst mitgeformt haben! Die Schüler sind es, die mit den für Geld etwas zu empfänglichen Polizisten, den Menschenschmugglern, den nach Macht gierenden Politikern und den unterdrückten Arbeitern reden. Sie sind es, die die Arbeitsbedingungen in einer Fabrik und die Lebensumstände in Ländern der dritten Welt erkunden und erforschen.

Diese Erfahrungen beleben die folgenden Unterrichtsstunden, da diese den Schülern die Möglichkeit geben über Problematiken zu reflektieren, zu denen sie nun einen persönlichen Bezug hergestellt haben. Durch Immersion lässt das Spiel die Schüler ihr Wissen vergrößern, in dem sie persönlich in den Stoff eingebunden werden.



Aber die Schüler trainieren auch ihre Fähigkeiten. Während den Interviews - einem zentralen Teil der Spielerfahrung – auf der Jagd nach wichtigen Aussagen und Argumenten, müssen die Schüler reflektiert beurteilen und entscheiden, welche Themen ihnen für weitere Nachforschung wesentlich genug erscheinen.

*”Gib ein Beispiel der Lebens- und Arbeitsbedingungen in einer Maquiladora wie jener, mit der du in der Mission konfrontiert warst. Wie unterschieden sich diese Arbeitsbedingungen von denen, die du in deinem Land vorfindest?”*

- Beispiel aus den Arbeitsbögen

Das Spiel umfasst im Curriculum erwähnte Inhalte verschiedener Fächer, welche von den Schülern verstanden und angewendet werden müssen, damit sie das Spiel beenden können. Es handelt sich dabei nicht um zufällige oder neben dem Spielerlebnis stehende Fakten, sondern um Wissen, welches die Schüler sorgfältig erwägen müssen. Dadurch verbindet das Spiel den Wissenserwerb der Schüler mit der Entwicklung ihrer Fähigkeiten. Das Wissen ist relevant für das Fach. Darüber hinaus fördern die Schüler ihre Kapazitäten kritisch, analytisch und ihren Überzeugungen gemäß zu handeln.

Dies passiert, während die Schüler das Spiel spielen. Im Anschluss, wenn die Schüler die beiliegenden Übungen bearbeiten, wird die Spielerfahrung in eine allgemein gültige, nicht nur mit der Spielerfahrung assoziierte Perspektive abstrahiert.

Wir haben die Fragen mit dem Ziel formuliert, die Schüler durch Abstraktion über ihre Spielerfahrung reflektieren zu lassen, um die Informationen brauchbarer für die reale Welt zu machen. Viele Fragen motivieren die Schüler dazu, eine Parallele zwischen dem erworbenen Wissen und ihrer Gesellschaft zu ziehen. So wird der pädagogische Wert erhöht, da die Schüler nicht nur neues Wissen erwerben, sondern auch ihr bereits vorhandenes Wissen vertiefen und testen.

## Unterrichtsmethoden

Es ist wichtig, dass der Lehrer plant, welche Aufgaben die Schüler lösen sollen und welche Resultate von dem Kurs erwünscht sind. Wir empfehlen, folgende Schwerpunkte zu setzen:

- Der Lehrer bietet eine Zusammenfassung des Konflikts, damit die Schüler einen Überblick über die zu behandelnden Themen haben. Falls gewünscht kann der Lehrer den Schnellkurs verwenden, der mit diesem Produkt mitgeliefert wird (siehe Heft: “Themenüberblick”).
- Die Schüler (in Paare aufgeteilt) spielen eine Mission in Global Conflicts: Latin America. Wir empfehlen mit der Maquiladoras Mission zu beginnen, welche entworfen wurde als Einführungsmission. Die Schüler können verschiedene Missionen hintereinander spielen, es wird dabei aber nahe gelegt die Missionen jeweils am Stück durch zu spielen.
- Wurde eine Mission abgeschlossen, so sollten sich die Schüler in Vierergruppen zusammenfinden und die mit dieser Mission zusammengehörigen Fragen diskutieren (siehe Heft: “Aufgabenbögen”).
- Zum Abschluss der Aufgabenbögen können die Schüler eine Zusammenfassung der Gruppenarbeit, individuell angefertigten Artikel oder vergleichbare, auf den Aufgabenbögen basierende, Dokumente abgeben.
- Abschließend sollte eine Klassendiskussion ermutigt werden, in welcher ausgewählte Probleme und Themen unter einer interdisziplinären Perspektive betrachtet werden (historisch, politisch und soziologisch) und der gesamte Kurs ausgewertet wird.

## **In welcher Reihenfolge sollten meine Schüler die Missionen spielen?**

Als Lehrer können Sie entscheiden, in welcher Reihenfolge oder welche der Missionen Sie einsetzen wollen. Wir legen jedoch, da die Missionen inhaltlich zusammenhängen, die folgende Reihenfolge nahe:

- Maquiladoras (Einführung in das Spiel) (Mexiko)
- Grenzüberquerungen (Mexiko)
- Der Tag der Wahl (Guatemala)
- El Patron (Bolivien)
- Das Erste Jahr (Bolivien)

Die Missionen 'Maquiladoras' und 'Grenzüberquerungen' spielen beide in Mexiko und behandeln die Globalisierung, Fabriken in Entwicklungsländern, Immigration, illegale Immigration, illegale Arbeit, Korruption und Weiteres.

'Der Tag der Wahl' spielt in Guatemala und behandelt Demokratien, Menschenrechtsverletzungen, Bürgerkrieg, Korruption, inszenierte Gewalt, verborgene Gruppen, Diktaturen und Weiteres.

'El Patron' und 'Das Erste Jahr' spielen beide in Bolivien und handeln von sozialer Ungerechtigkeit, Schuldklaverei, Globalisierung, Rassismus, Korruption, Demokratie, Menschenrechten, Gewalt und Weiterem.

## **Vorbereitung auf den Kurs**

- Wählen Sie die Mission(en), welche die Schüler spielen sollen. Wir ermutigen Sie, den Teil des Spiels, den Sie verwenden wollen, zur Vorbereitung selbst zu spielen, Sie können jedoch auch einfach den entsprechenden Teil in dieser Anleitung durcharbeiten (Abschnitt Walkthrough). Versuchen Sie, die zum Spielen benötigte Zeit abzuschätzen, um einen optimalen Zeitrahmen für den Einsatz in der Klasse einräumen zu können.
- Installieren Sie das Spiel auf allen Schülercomputern. Die Schüler können ihr Spiel jederzeit während den Missionen speichern, nur nicht so lange sie im finalen Interview sind. Falls sie die Computer wechseln wollen und/oder auch von zu Hause spielen, so können sie in einigen Versionen Online speichern. Jedoch muss das Spiel installiert sein, damit begonnene Spiele geladen werden können.
- Reservieren Sie einen Raum, in welchem die Schüler spielen können. Teilen Sie die Arbeitsbögen aus und bereiten Sie Diskussionen vor. Die Diskussionen sollten in einem Klassenzimmer ohne Computer oder nach dem Laptops zur Seite gelegt wurden, stattfinden, so dass die Schüler nicht abgelenkt werden.
- Teilen Sie die Schüler in Paare auf. Erwägen Sie, welche Schüler gut zusammen arbeiten.
- Bereiten Sie eine kurze Einführung in das Spiel (bspw. durch Vorspielen des Trailers) und das zu Grunde liegende Konzept vor. Geben Sie einen kurzen Überblick über die Region.
- Machen Sie sich Gedanken über Gruppenarbeit im Anschluss an das Spiel und über Themen für Klassendiskussionen.
- Planen Sie eine Evaluation des Prozesses.



## Informationen für die Schüler vor Start des Spiels

Falls Sie bemerken, dass sich einige Schüler einfach nur hektisch und unüberlegt durch die Missionen klicken, so können Sie ein spezielles Einfrieren der Themen einstellen, welches verhindert, dass man Dialog einfach überspringen kann. Für eine auf der Länge des Textes basierenden Zeit hindert das Einfrieren die Schüler daran, die nächste Frage, zu stellen.

Sie können auf diese Option auf den Computern Ihrer Schüler unter 'Einstellungen – Interview' zugreifen.

- Es ist wichtig, dass Sie betonen, welche Aufgaben von den Schülern nach dem Spielen erledigt werden sollen – bspw. das Verfassen eines Artikels, die Beantwortung einer Reihe von Fragen oder das Führen einer Klassendiskussion über die Spielerfahrungen.
- Weisen Sie Ihre Schüler darauf hin, dass es sich bei dem Spiel nicht um ein Standardspiel zur Unterhaltung handelt. Der wichtigste Teil des Spieles ist das Interviewen der Leute und es ist wichtig sich darauf zu konzentrieren.
- Betonen Sie die Tatsache, dass ein einfaches durch-klicken durch die Interviews und Unterhaltungen nur das finale Interview erschwert, in welchem der zentrale Antagonist der Geschichte getroffen wird.
- Weisen Sie darauf hin, dass von dem Spiel evaluiert wird, wie gut die Schüler ihre Zeit mit dem Stellen der richtigen Fragen verbracht haben und wie informiert sie die Argumente in dem Spiel verwenden.
- Um die Schüler noch tiefer in die Rolle eines Reporters eintauchen zu lassen ist es ratsam die Schüler mit kleinen Notizbüchern auszustatten, damit Sie Notizen machen können, während sie im Spiel fortschreiten.

## GLOBAL CONFLICTS: LATIN AMERICA SPIELEN

Dies ist eine kurze Einführung in die Funktionen des Spiels. Sie können auch einen Blick in das Benutzerhandbuch werfen, um ein tieferes Verständnis der Spieldynamik zu bekommen.



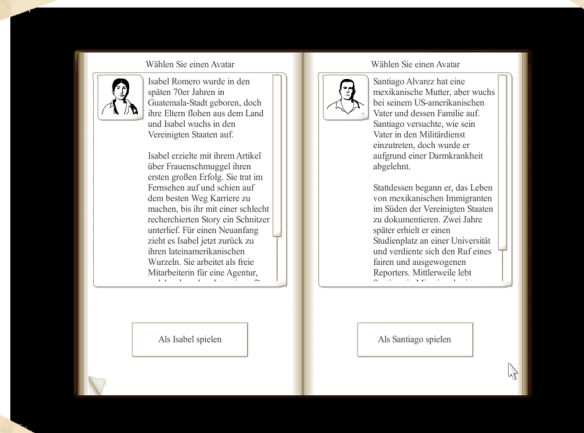
**Wählen Sie eine Sprache:** Je nach Version werden Sie gebeten, eine Sprache auszuwählen. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, dass die Sprache nicht mehr geändert werden kann, nach dem das Spiel begonnen wurde.



**Einloggen:** Je nach Version können Sie Ihr Spiel lokal oder auch online speichern. Lokales Speichern sichert den Spielstand auf ihrem Computer. Wir empfehlen Spielstände online zu sichern. Es werden zwar Benutzername und Passwort benötigt, dafür können Schüler die Computer wechseln oder von zu Hause aus weiterspielen. Administratorenrechte werden hierfür nicht benötigt.



**Starten des Spiels:** Die Schüler können aus einer Reihe von in Lateinamerika spielenden Geschichten wählen, jede dreht sich um unterschiedliche Themen. Die Schüler wählen einfach durch das Anklicken einer Stecknadel auf der Karte, wodurch eine Beschreibung eingeblendet wird. Wenn ein Schüler eine bestimmte Mission starten will, so muss er einfach "Start" anklicken.

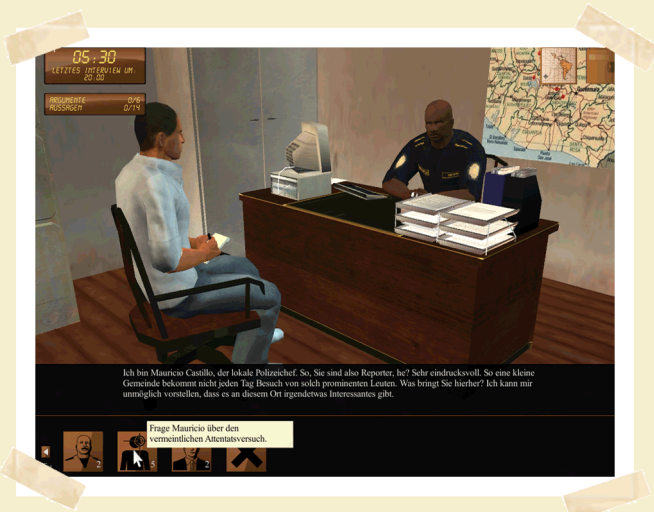


**Charakter auswählen:** Die Schüler können zwischen einem weiblichen und einem männlichen Reporter wählen. Dies ist eine rein kosmetische Wahl ohne Einfluss auf die Spielmechanik.

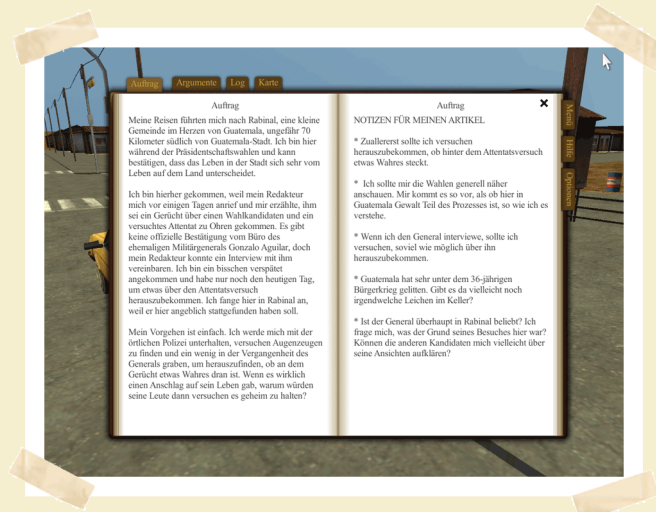


**Navigieren:** Durch anklicken des Bodens und der Türen kann auf der Karte navigiert werden. Der Spielercharakter rennt durch Doppelklicken. Leute, über deren Kopf ein Name angezeigt wird, können angeklickt werden, wodurch ein Gespräch gestartet wird.





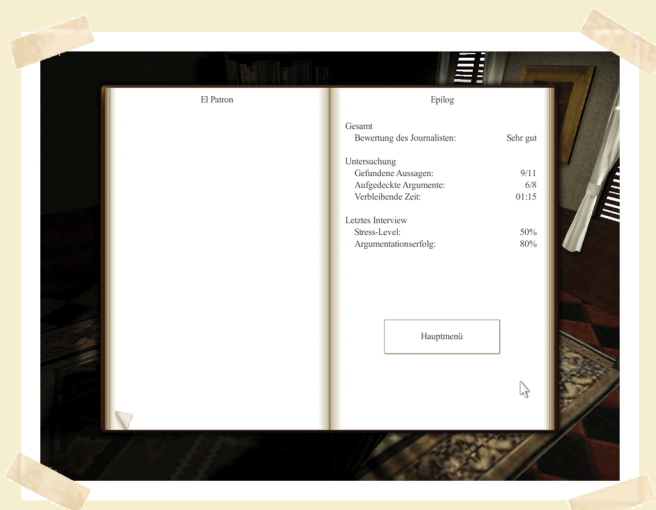
**Interview:** Wenn Leute interviewt werden kann aus einer Reihe von Fragen gewählt werden. Jede Frage kostet Spielzeit und es ist wichtig sich für die wichtigsten Fragen zu entscheiden, da die Zeit vor dem finalen Interview limitiert ist. Eine Frage kann eine Anzahl von Ebenen haben, was durch die Zahl auf dem entsprechenden Symbol verdeutlicht wird. Manchmal kann auf tiefere Ebenen nur zugegriffen werden, nachdem mit anderen Quellen geredet wurde.



**Notizbuch:** Das Notizbuch enthält die notwendigen Informationen, um den Fortschritt im Spiel zu unterstützen. Bspw. finden sich dort eine Karte, ein Logbuch, und Tips zum Finden der Argumente, die im finalen Interview benötigt werden.



**Das finale Interview:** Das finale Interview funktioniert ähnlich wie ein normales Interview, aber in manchen Momenten können die Schüler ihren Interviewpartner nervös machen, in dem sie die richtigen Argumente verwenden. Wenn sich die Gelegenheit bietet hören sie einen Herzschlag, und sie müssen auf der rechten Seite des Monitors aus einer Liste von Argumenten wählen. Wenn sie das korrekte Argument wählen, wird die interviewte Person nervös und zur Belohnung erfahren die Schüler spannende Informationen für ihre Zeitung.



**Ende des Spiels:** Das Spiel endet mit einer Seite im Notizbuch und den Statistiken über die entscheidenden Erfolgskriterien des Spiels.

## Walkthrough

Die folgenden Passagen erklären, wie die einzelnen Missionen beendet werden können. Wenn nicht anders angemerkt, ist es notwendig, die entsprechenden Individuen über alles zu fragen.

In den folgenden Zusammenfassungen verraten wir Ihnen auch das Ende der Missionen. Erwägen Sie das Ende selbst zu erkunden. Es ist spannend.

## Maquiladoras (Mexiko)

**Zusammenfassung:** Untersuchen Sie die Probleme mit den Maquiladoras – Fabriken in der Nähe der mexikanisch-amerikanischen Grenze. Diese Fabriken sind im Besitz internationaler Unternehmen, welche von nachlässigen Regeln profitieren um billige Waren, besonders für die USA, zu produzieren. Während der Mission treffen Sie auf Probleme, welche Zusammenhängen mit der Einhaltung der Arbeitsrechte, Umweltverschmutzung und Gewerkschaften. Am Ende treffen Sie auf den Manager der örtlichen Fabrik.

## Walkthrough für die Mission

1. Rede mit dem Priester (Nicht nach dem persönlichen Hintergrund fragen).
2. Rede mit Veronika (Nicht nach dem persönlichen Hintergrund fragen).
3. Gehe zum Taxi und fahre nach Juarez.
4. Gehe in das Büro und sprich mit Arturo (Nicht nach dem persönlichen Hintergrund fragen).
5. Gehe in die Bibliothek und recherchiere alle Themen.
6. Gehe zu Arturo.
7. Gehe zum Taxi und fahre zurück nach Xococ.
8. Gehe zu dem Priester und sprich mit ihm.
9. Gehe zu Veronika und sprich mit ihr.
10. Fahre zurück nach Ciudad Juarez und zeige Arturo das Hochzeitsfoto.
11. Interviewe Guzman.

## Finales Interview

Frage	Argument
Leitet das CP-Werk seine Abfälle auch in den Fluss?	Die Chemikalien im Fluss.
Weiss er, dass die Menschen von den Chemikalien krank werden?	Ernste Folgen der Umweltverschmutzung.
Weshalb kommt es zu Arbeitsunfällen.	Das Fehlen von angemessenem Training.
Was ist mit den Arbeitern, die eine Bleivergiftung haben?	Die Arbeitsbedingungen in der stillgelegten Maquiladora.
Hat er irgendwelche Verbindungen mit den Gewerkschaften, die hinter dem CP-Werkstreik stehen?	Schattengewerkschaften.



## Grenzüberquerungen (Mexiko)

**Zusammenfassung:** Sie müssen die Ereignisse erforschen, die zu dem Tod des Mädchens in der Nähe der mexikanisch-amerikanischen Grenze geführt haben und herausfinden, was mit ihrem verlassenen Baby geschehen wird. Im Laufe der Nachforschungen begegnen Sie Themen die sich mit Immigration, politischen Motivationen und finanziellen Wirklichkeiten auseinander setzen. Am Ende werden Sie erfahren, dass das Mädchen unbeabsichtigt von einem anderen Immigrant, Fortunato, erschossen wurde da er Angst hatte vor Unerkannten, die auf die Immigranten geschossen hatten (vielleicht die Minutemen).

### Walkthrough für die Mission

1. Rede mit Frank McCoy. Frag ihn über seinen persönlichen Hintergrund und erkundige dich dann vier Mal nach der Organisation 'No more deaths'.
2. Nimm ein Taxi nach Nogales, Arizona und gehe zu 'Bill & Earls' um mit Fortunato zu sprechen.
3. Gehe zum Büro der Minutemen und sprich mit Beckinsdale. Frag ihn drei Mal über seine Sorgen mit der Grenze. Frag dann über die Operation Streamline, seine Gedanken über illegalen Immigranten, und was er vom Bau der Mauer hält.
4. Gehe zur Bibliothek und recherchiere vier Mal die Operation Streamline und je zwei Mal die Operation Gatekeeper und illegale Immigration.
5. Gehe zum 'Cleetus Tech' Geschäft in der Nähe des Taxis und schau dir die Nachrichten an (Es muss mindestens 13:00 Uhr sein).
6. Gehe zu 'Bill & Earls' und sprich mit Fortunato.
7. Nimm ein Taxi in die Wüste und frage Frank McCoy nach der Schießerei.
8. Nimm ein Taxi nach Heroica Nogales, Mexiko und sprich mit Carlito in dem Gebäude nahe dem trauernden Verwandten.
9. Gehe zu dem Coyote in der engen Gasse und sprich mit ihm.
10. Nimm ein Taxi nach Nogales, Arizona und besuche die Bibliothek. Stelle Nachforschungen zu Richard Black, illegalen Immigranten und der Schießerei in der Wüste an.
11. Gehe zu 'Bill & Earls' und sprich mit Fortunato.
12. Nimm ein Taxi nach Heroica Nogales, Mexiko und sprich nochmals mit dem Coyote.
13. Nimm ein Taxi nach Nogales, Arizona und sprich mit Fortunato.

### Finales Interview

Frage	Argument
Erwähne, dass das Baby vielleicht Familie in Mexiko hat.	Das Schicksal des Babys.
Ist es kein Problem, dass die nicht registrierten Arbeiter den US-Bürgern die Arbeit wegnehmen?	Beschäftigung nicht registrierter Arbeiter.
Aber funktioniert der Zaun wirklich?	Die große Barriere.
Frage ihn nach der Effektivität der Operation Streamline.	Streamlining.
Frag ihn nach der Todesursache und den Verdächtigen.	Die Nacht, in der das Mädchen starb.

## Der Tag der Wahl (Guatemala)

**Zusammenfassung:** Sie müssen einen Attentatsversuch auf einen Präsidentschaftskandidaten, einen ehemaligen General, aufklären, bevor die Wahlen stattfinden. Während der Recherche erhalten Sie Einsichten in die Geschichte Guatemalas, den Bürgerkrieg, die Genozide, und erfahren darüber, wie die Verantwortlichen nicht zur Verantwortung gezogen werden. Sie erhalten Einblicke in ein korruptes, manipulatives und verworrenes politisches System. Am Ende entdecken Sie, wie der ehemalige General den Anschlag selbst geplant hatte, um Popularität und Unterstützung für seine Kampagne zu erhalten.

### *Walkthrough für die Mission*

1. Gehe zur Polizeistation und sprich mit Mauricio Castillo.
2. Gehe zu Sandalio und sprich mit ihm.
3. Gehe zurück zu Mauricio und frag ihn nach Sandalio.
4. Nimm ein Taxi nach Guatemala City.
5. Gehe zur FAFG und sprich mit Clemente Medina.
6. Gehe zur Bibliothek.
7. Nimm ein Taxi nach Rabinal und sprich mit Eduardo Felipe Mendez.
8. Gehe zu Sandalio und sprich mit ihm.
9. Gehe zu Mauricio Castillo und sprich mit ihm.
10. Nimm ein Taxi und sprich mit Emidio.
11. Gehe zu Inez und sprich mit ihr.

### *Finales Interview*

Frage	Argument
Haben sich die Akteure der Macht ihm nicht genähert, um ihn zu kontrollieren?	Verdächtige Verbindungen.
Frag ihn nach den Geschichten über seine Beteiligung an den Massakern.	Aguilars Beteiligung an den Massakern.
Sag ihm, dass du über den Attentatsversuch auf ihn in Rabinal weißt.	Fakten über den Attentatsversuch.
Erwähne, dass Eduardo Mendez ihn mit seiner Kampagne in Rabinal 'überholt' hat.	Aguilars Beliebtheit in Rabinal.
Wie will er die Kriminalität bekämpfen, wenn er gewählt wird?	Kriminalität beenden.
Bezweifle seine Geschichte über den Attentatsversuch.	Was wirklich geschah.



## El Patron (Bolivien)

**Zusammenfassung:** Sie müssen einen Fall untersuchen in dem ein Mädchen vermisst wird, welches auf einer Hazienda verschwunden ist, die der Schuldklaverei verdächtigt wird. Während der Mission erleben Sie die Situation in Bolivien und werden damit konfrontiert, wie Ureinwohner (Guarani Indianer) von der herrschenden Schicht ausgebeutet werden als billige Arbeitskräfte. Am Ende erfahren Sie, dass das verschwundene Mädchen als Hausmädchen in die Stadt verkauft wurde, mit dem falschen Versprechen dort Bildung zu erhalten. In Wirklichkeit wollte man sie auf der Hazienda loswerden, da sie ihre Meinung über die dortigen Arbeitsbedingungen laut ausgesprochen hatte.

### Walkthrough für die Mission

1. Gehe zu Carina und frage sie nach dem vermissten Mädchen, ihrer Beziehung zu Guillermo und Jorge. Stelle nur Fragen zu Guilermos und Jorges Vergangenheit.
2. Gehe zu Guillermo und sprich mit ihm; verhindere Fragen über die Vergangenheit.
3. Nimm ein Taxi nach La Esperanza und sprich mit Jorge.
4. Nimm ein Taxi nach Campeche und sprich mit Guillermo – frag ihn, warum er hinter dem Schuppen geweint hat.
5. Sprich mit Juan Jose, aber verbringe nicht zu viel Zeit dort.
6. Nimm das Taxi nach La Paz und sprich mit Marta. Frag sie, warum sie einige Male fortgelaufen ist und warum sie Marquez Geld schuldet.
7. Nimm ein Taxi nach Cochabamba und besuche das NGO Büro. Frag Ernesto Garcia über die Vergangenheit von Ruben Marquez.
8. Gehe zur Bibliothek und recherchiere nach Haziendas in Bolivien, nach Schuldklaverei und Verbindungen zu La Esperanza.

### Finales Interview

Frage	Argument
Hinterfrage seine Gründe für das Fortschicken von Marta.	Probleme verkaufen.
Frage ihn nach dem Hazienda-Laden.	Die Schuldenfalle.
Sprich darüber, wie er seine Arbeiter behandelt.	Ärger auf La Esperanza.
Frage ihn nach Verbindungen zwischen ihm und der örtlichen Polizei.	Korrupte Polizei.
Sprich über die Hazienda-Schuldbücher.	Die verborgenen Schuldbücher.
Sprich über das vermisste Mädchen.	Das Finden des vermissten Mädchens.
Frage ihn, was die NGOs wollen.	Besuche von NGOs.
Erkundige dich nach Schuldklaverei auf La Esperanza.	Schuldklaverei auf La Esperanza.

## Das Erste Jahr (Bolivien)

**Zusammenfassung:** Sie versuchen, den Hintergründen der letzten gewalttätigen Ausschreitungen in Cochabamba auf die Spur zu kommen. Während den Missionen erfahren Sie über die Spannungen in Bolivien, die Feindseligkeit zwischen verschiedenen ethnischen Gruppen und Regionen. Sie sehen, wie beide Seiten die Massen ausnützen, um ihre Opposition unter Verwendung von Protesten, Gewalt und Aufständen unter Druck zu setzen.

### *Walkthrough für die Mission*

1. Sprich mit Ernesto Garcia.
2. Sprich mit Ana Maria Gaite.
3. Gehe in die Bibliothek und stelle Nachforschungen an.
4. Nimm ein Taxi nach El Alto und sprich mit Maria Fuente.
5. Nimm ein Taxi nach La Paz und sprich mit Santos Ramirez.
6. Gehe zu Fiscales und sprich mit ihm.
7. Rede mit Villaroel.
8. Nimm ein Taxi nach Cochabamba und besuche die Bibliothek.
9. Gehe in das NGO Büro und frag Ernesto Garcia nach der Organisation "Jugend für Demokratie".

### *Finales Interview*

Frage	Argument
Was hat seiner Meinung nach die Unruhen in Cochabamba ausgelöst?	Tiefer liegende Ursachen der Unruhen.
Was ist mit den Berichten über Rassismus bei den Unruhen in Cochabamba?	Die Rolle des Rassismus.
Sprich darüber, wie die Behörden die Unruhen in Cochabamba handhabten.	Handhabung der Unruhen.
Finanziert die Regierung die Protestmärsche?	Fragwürdige Taktiken.
Stimmt er zu, dass die Regierung die Opposition provoziert?	Konflikt erzeugen.
Sprich über seine Beteiligung an den Unruhen.	Organisieren der Märsche.
Diskutiere die pro-indigenen Vorurteile des Präsidenten Morales.	Präsidiale Vorurteile.

## WIE KANN ICH AUS DEM SPIEL DAS MEISTE FÜR MEINE SCHÜLER HERAUS HOLEN?

Serious Games sind ein neues Medium im Unterricht, und in Ihrer Klasse können Schüler sein, die dem reserviert gegenüber stehen. Vielleicht versuchen sie, das Spiel wie ein gewohntes Spiel zu spielen – als Unterhaltung – da das ihr gewohnter Umgang mit Spielen ist. Darauf sollten Sie von Anfang an eingehen, in dem Sie darauf hinweisen, dass dieses Spiel Lernziele verfolgt und dementsprechend gespielt werden sollte.

### Gruppen

Lassen Sie ihre Schüler in Gruppen spielen. Dadurch haben Schüler die Möglichkeit ihre Meinungen während der gesamten Spielerfahrung zu diskutieren, was dem Lernprozess zu Gute kommt. Studien lassen darauf schließen, dass gemischte Paare effektiver sind als gleichgeschlechtliche Paare, da Jungs und Mädchen verschiedene Ansätze zum Umgang mit Spielen verfolgen, welche sich gut ergänzen. Jungs können jedoch zu dominant werden in gemischten Paaren.

### Wettbewerb

Unsere Studien zeigen, dass Schüler am liebsten mit ihren Klassenkameraden konkurrieren, wenn sie das Spiel spielen. Der Wettbewerb belebt den Lernprozess und ist auf keinen Fall negativ zu beurteilen, so lange er einer Moderation unterliegt.

Der stärkste Wettbewerb besteht in der Jagd nach den meisten Aussagen und Argumenten in einer möglichst kurzen Spielzeit. Das sollte nicht mit der realen Zeit verwechselt werden! Die Spielzeit schreitet jedes Mal voran, wenn der Reporter eine Frage stellt oder reist. Wenn Sie den Wettbewerb zu Beginn anstoßen, kann es ihre Schüler dazu motivieren besonders aufmerksam zu sein, während sie spielen, da schlecht gestellte Fragen in verschwendeter Spielzeit resultieren.

### Fragen stellen

In unseren Studien haben wir festgestellt, dass die meisten Fragen der Schüler über das Spiel sich mit dem realen Leben beschäftigen. Als Lehrer sollten Sie daran denken, und Ihren Schülern Unterstützung bieten bei dem Vergleich des Spiels mit den Fakten der Realität.

## WIE KANN GLOBAL CONFLICTS: LATIN AMERICA IN MEIN FACH EINGEBUNDEN WERDEN?

*”Man versteht den Sinn davon, sich zu merken, was sie sagen, da man das später im Spiel wieder braucht.”*

- Dänische Schülerin

Dieses Spiel kann verschiedene Fächer bereichern, da spezielle Inhalte in den Fokus gerückt werden können die mit der Idee des Faches zusammen hängen. Das Spiel kann in verschiedenen Stufen verwendet werden und bietet den Schülern eine Vielzahl an Herangehensweisen an die vorhandenen Themen. Als Lehrer entscheiden Sie, worauf sich die Schüler konzentrieren sollen, um ein fundamentales Verständnis der folgenden Ebenen zu erlangen:

- **Fakten/Inhalt:** Die alltäglichen Herausforderungen Lateinamerikas.
- **Themen:** Probleme mit der Globalisierung, jungen Demokratien, und Menschenrechten.
- **Fähigkeiten/Methoden:** Kritischer Umgang mit Quellen und das Verfassen von Artikeln.
- **Qualifikationen:** Perspektiven einnehmen und kritisch handeln.



Global Conflicts: Latin America hat einen interdisziplinären Anspruch. Wir haben das Spiel und die Aufgabenbögen so entworfen, dass sie einfach in Fächern wie Deutsch und Fremdsprachen, Sozialkunde, Geographie und Geschichte eingesetzt werden können. Wir haben vorbedacht, dass die Zeit in einem einzelnen Fach zu kurz sein kann, um zeitlich aufwendige Unterrichtsmaterialien einzusetzen. Wir ermutigen verschiedene Lehrer dazu, zusammen zu arbeiten und 2-5 Unterrichtsstunden für das Spiel einzuräumen. Das verkürzt die Zeit, die in Fächern mit geringer Stundenzahl eingesetzt wird, und erlaubt den Schülern ein umfassenderes Verständnis, da sie sich mit Problemen aus Perspektive unterschiedlicher Fächer beschäftigen.

Verschiedene Aufgabenbögen enthalten Fragen, die von dem Schüler erfordern, ein Thema aus einer anderen Perspektive zu beleuchten. Die Verwendung von Internet und einem Computer bietet sich dafür an.

Die Fragen wurden aufgrund von Lehrplänen und in Zusammenarbeit mit Lehrern entwickelt, um den Erwartungen von Ihnen als Lehrer gerecht zu werden. Im Folgenden finden Sie Hinweise wie die Arbeitsbögen im Zusammenhang mit verschiedenen Fächern verwendet werden können.

## **Sozialkunde**

Global Conflicts: Latin America unterstützt den Unterricht in der Sozialkunde, in dem es den Zugriff der Schüler auf Sozialwissenschaften und Geschichte herausfordert – und sie dazu motiviert, zu analysieren und sich Meinungen zu bilden über internationale Streitfragen, Globalisierung, Korruption, Demokratie, soziale Ungleichheit und Menschenrechte. Die Schüler werden zu der Erkenntnis geführt, wie weit der Alltag in Entwicklungsländern von der Globalisierung betroffen ist und wie Globalisierung im Allgemeinen funktioniert.

Die Schüler treffen auf Nichtregierungsorganisationen und Protestbewegungen und sie erfahren worin deren Expertise liegt. Sie erleben verschiedene Kulturen und erlangen Einsicht in den Einfluss den eine Gruppe auf die Werte und Ideale der Individuen haben kann. Die Schüler bekommen ein praktisches Verständnis von den Bedingungen, die entstehen können, wenn sich zwei Kulturen treffen – kollektive Aggression, Stereotypen, Vorurteile, soziale Diskriminierung, Rassismus und Gewalt.

Global Conflicts: Latin America lässt die Schüler auch eine Meinung zur Demokratie und zu den besonderen Umständen des demokratischen Prozesses in Entwicklungsländern bilden. Die Aufgabenbögen sollten die Schüler in die Lage versetzen über ihre Erfahrungen zu reflektieren, vor allem aber sollten sie sich unterstützt fühlen in ihren eigenen Reflektionen.

## **Deutsch und Fremdsprachen**

Global Conflicts: Latin America bietet den Schülern Einblicke in das Leben und die Arbeit eines Reporters – und den ihm zur Verfügung stehenden Werkzeugen. In Global Conflicts: Latin America schlüpfen die Schüler in die Rolle des Protagonisten: Ein Journalist, der beauftragt wurde spannende Berichte zu verfassen. Dafür muss er Leute mit vollkommen unterschiedlichen Annahmen, verschiedenen Werten und verborgenen Plänen interviewen. Die Schüler begegnen Menschen, die Informationen entweder verheimlichen oder durch rhetorisches Geschick bedeutungslos erscheinen lassen wollen. Folglich haben die Schüler keine andere Wahl, als kritisch über alles was gesagt wird zu reflektieren. Sie müssen verstehen, wie Kommunikation verwendet werden kann, um Einstellungen, Werte, Ideen und politische Streitfragen zu beeinflussen. Es ist ihre Pflicht kritisch zu bleiben und sich in all den unterschiedlichen Aussagen zurecht zu finden – oder die Rhetorik ihrer Gesprächspartner zu durchschauen. Dies bietet den Schülern einen Ansatzpunkt, wenn es zur nächsten Aufgabe der Schüler kommt: dem Schreiben.

In jedem Aufgabenbogen gibt es zwei Empfehlungen ein Aufsatz zu verfassen. Die Aufgaben verlangen primär nicht-literarische Texte, also bspw. Vergleiche mit der Situation im eigenen Land, Erörterungen, Artikel, Kommentare und politische Reden – aber es gibt auch die Möglichkeit die Schüler fiktive Texte oder erzählte Geschichtstexte verfassen zu lassen (weiteres im Abschnitt über den Geschichtsunterricht). Für die geschriebenen Aufgaben müssen die Schüler den passenden sprachlichen Stil und adäquate Argumentationsstrukturen auswählen.

Diese Aufgaben sind dazu gedacht die Schüler in ihrer Diktion zu trainieren und ihre Bewusstsein für sprachliche Feinheiten zu stärken. Die Schüler werden ermutigt Informationen wieder ins Bewusstsein zu rufen und nun so zu verwenden, dass sowohl ihre eigenen Positionen als auch die Ansprüche der Aufgabenstellung befriedigt werden. Es wird empfohlen, dass die Schüler ein Notizbuch oder vergleichbares zur Hand haben während sie spielen, so dass sie sich vorbereiten können.

## **Erdkunde**

Global Conflicts: Latin America lässt die Schüler nach Zentral- und Südamerika reisen und der Demographie verschiedener Lateinamerikanischer Entwicklungsländer begegnen. In ihren Begegnungen mit anderen Charakteren in dem Spiel erhalten sie Einblicke in deren Lebens- und Arbeitsbedingungen und deren Werte. In den Arbeitsbögen wird ihre Spielerfahrung mit ihren eigenen Lebensumständen, Werten und Idealen verglichen. Dieser Prozess fördert bei den Schülern das Verständnis nicht nur ihrer selbst, sondern auch der Welt in der sie leben.

In verschiedenen Missionen können die Schüler die Entwicklung des Handels und der Industrie mit den Lebensbedingungen der Entwicklungsländer vergleichen, gleichzeitig sind sie gezwungen auf globaler Ebene Problematiken wie Immigration, Globalisierung und deren Folgen und soziale Ungleichheit zu erkennen.

*“Niemand darf in Sklaverei oder Leibeigenschaft gehalten werden; Sklaverei und Sklavenhandel sind in allen ihren Formen verboten”. Schuldsklaverei ist hierbei enthalten. Trotzdem kommt es vor, und auch die Polizei unternimmt manchmal nichts dagegen. Wieso?”*

- Beispiel aus den Arbeitsbögen

Ebenso treffen die Schüler auf Beispiele, wie Unternehmen in Entwicklungsländern die Umwelt behandeln, was ihnen eine Reflektion – in den Arbeitsbögen – über die Konsequenzen sowohl ihrer eigenen Konsumkultur als auch der Ausbeutung natürlicher Ressourcen für die Umwelt ermöglicht.

## **Geschichte**

Global Conflicts: Latin America bietet den Schülern die Möglichkeit sich mit Einstellungen gegenüber unterschiedlichen Problematiken Lateinamerikas zu beschäftigen und sich mit ihnen in einem historischen Kontext auseinander zu setzen. Alle Missionen in dem Spiel haben eine historische Erklärung für die in ihnen auftauchenden Problematiken. Die Schüler werden herausgefordert Geschichte als ein Werkzeug zum Erklären der Gegenwart zu verwenden. Da die Schüler in dem Spiel über den Zusammenhang von Gegenwart und Vergangenheit reflektieren, verstärkt Global Conflicts: Latin America die Einsicht der Schüler in Ursache und Wirkung, ihr Wissen über Geschichte und trainiert sie in der Anwendung dieses Wissens.

In den Spielmissionen werden die Schüler Zeuge der Gründe für Immigration – und sowohl der positiven als auch der negativen Konsequenzen. Sie werden konfrontiert mit sozialer Ungleichheit auf globaler Ebene und verschiedenen Variationen dieses Themas – wie sozialer Diskriminierung und Schuldsklaverei. Sie werden sich auch darüber bewusst, wie diese Themen die Gesellschaft beeinflussen – auf lokaler, sowie auf nationaler Ebene. Die im Spiel aufgeführten Umstände werden auch verglichen mit den grundlegenden Menschenrechte, wie sie von den Vereinten Nationen formuliert wurden.

Der geschichtliche Inhalt ist verbunden mit den Inhalten aus der Sozial- und Erdkunde, und es ist sinnvoll das Fach einzubinden, damit die Schüler die dem Fach Geschichte eigene Art die Dinge zu betrachten anwenden können. So kann die Erzählung des Spiels verwendet werden, um die heutigen Umstände zu erklären und die Erwartungen für die Zukunft zu formen.

Dementsprechend ermutigt die Aufgabenstellung der Maquiladoras Mission die Schüler zum Verfassen einer historisch fundierten Erzählung. Davon profitieren historisches Bewusstsein der Schüler und Reflektion über das Verhältnis von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Eine historisch fundierte Erzählung ist natürlich Fiktion, basiert jedoch auf realen und historischen Fakten. Diese didaktische Methode unterstützt das geschichtliche Bewusstsein der Schüler und deren Fähigkeit zum schlüssigen Denken. Durch die Arbeit mit dieser auf Erzählung basierten Form erreichen die Schüler ein nuanciertes Verständnis der Menschlichen Rolle als Former der Geschichte und durch die Geschichte Geformter.

## **Themen für umfangreichere Aufgaben**

Schüler können mit den Themen von Global Conflicts: Latin America weiterarbeiten, bspw. unter einem der folgenden Aspekte:

- Die Vorteile und Problematiken der Globalisierung
- Das Wesen der Korruption
- Menschenrechte in Lateinamerika
- Die Verwundbarkeit der Demokratie



*“Ein ignoranter Mensch ist das blinde Werkzeug seiner eigenen Zerstörung.”*  
Zitat von Simón Bolívar



**SERIOUS GAMES  
INTERACTIVE**

Serious Games Interactive  
Griffenfeldsgade 7A, 4. Stock | 2200 København N | Dänemark  
E-mail: [info@seriousgames.dk](mailto:info@seriousgames.dk) | Web: [www.seriousgames.dk](http://www.seriousgames.dk)  
Telefon: + 45 4699 1550

© 2008 Serious Games Interactive ApS, Alle Rechte vorbehalten