

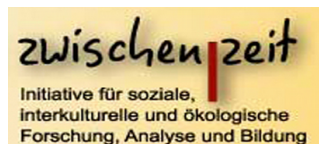


**Mehr als ein Zug – Planspiel zu Konflikten um die großen Megaprojekte  
»Tren Maya« und »Interozeanischer Korridor« in Südmexiko.**

---

**Das Planspiel wurde entwickelt und produziert von Zwischenzeit e.V.**

**[www.zwischenzeit-muenster.de](http://www.zwischenzeit-muenster.de)**



**Die Produktion des Planspiels wurde finanziell unterstützt von:**



**Spielmaterial:**

- (1) Spielanleitung (2) Spielbrett (3) Logos der Konfliktfälle**
- (4) Konfliktfallkarte (1. Runde), je: Kontextkarte / Charakterkarten / Ereigniskarten**
- (5) Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**
- (6) Ereigniskarten für Parlamentssitzung (2. Runde)**
- (7) Moderationskarte**

## (1) Spielanleitung

---

### Worum geht es?

Der Süden Mexikos ist die Heimat vieler verschiedener indigener Bevölkerungsgruppen und vielfältiger Ökosysteme. In dieser Region (**siehe Spielbrett**) werden derzeit mehrere »Megainfrastrukturprojekte« (MIST-Projekte) umgesetzt. Sind mehrere dieser Projekte miteinander verbunden, sprechen wir von »Gigaprojekten«. Dahinter stehen globale Interessen mächtiger Akteur\*innen wie transnationale Unternehmen, Regierungen, Militär oder globale Handelsinteressen. Die vielfältigen Auswirkungen der Projekte zeigen sich vor allem auf lokaler Ebene, da sie Landschaft, Wirtschafts- und Arbeitsbedingungen sowie Lebensweisen der Menschen verändern.

Hier geht es um die **MIST-Projekte**:

### Tren Maya (dt. »Maya-Zug«)

Das rund 1.500 Kilometer lange Zugprojekt soll die fünf süd mexikanischen Bundesstaaten Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán und Quintana Roo miteinander verbinden. Die verantwortliche Regierungspartei *Morena* verspricht der Bevölkerung der armen Region Entwicklung, Beschäftigung, Tourismus und Mobilität. Dagegen kritisieren Indigene, Anwohner\*innen und Aktivist\*innen die resultierenden Umwelterstörungen, Menschenrechtsverletzungen und die mangelnde Einbeziehung der indigenen Gemeinden. Zudem verurteilen sie die zunehmende Militarisierung im Süden Mexikos.

### Corredor Interoceánico del Istmo de Tehuantepec (»Interozeanischer Korridor«)

Mit diesem Projekt soll eine Handelsverbindung zwischen Atlantik und Pazifik über die Landenge von Tehuantepec geschaffen werden. In den mexikanischen Bundesstaaten Oaxaca und Veracruz werden dazu Bahnlinien, Autobahnen, Häfen und Industrieparks gebaut – vergleichbar mit einem »Panamakanal auf Schienen«. Der »Interozeanische Korridor« soll die Region für den globalen Güterverkehr und die Industrialisierung öffnen, was jedoch mit tiefgreifenden sozialen und ökologischen Konflikten verbunden ist.

### Territoriale Neuordnung

Dieser groß angelegte Plan der mexikanischen Regierung zielt darauf ab, durch strukturelle Veränderungen im städtischen und ländlichen Raum eine Kapitalisierung der gesamten Region durchzusetzen. Es ist wichtig zu betonen, dass die Projekte »Tren Maya« und »Interozeanischer Korridor« **nicht isoliert voneinander** zu verstehen sind, sondern direkt miteinander verbunden sind und **Teil eines vernetzten Gigaprojekts** darstellen. Es geht um mehr als einen Zug für Tourist\*innen oder den Transport von Waren zwischen Atlantik und Pazifik. Beide Projekte dienen außerdem der Steuerung von Migration, indem sie Anreize schaffen, dass die Menschen in der Region bleiben und nicht versuchen in die USA zu kommen.

### Was zum Spiel-Szenario noch gesagt werden muss:

- Die Konfliktorte, Charaktere und Interessen im Spiel basieren auf **realen Dynamiken**, Problemen, Hoffnungen, Befürchtungen und Entwicklungen, die wir auf unseren Reisen beobachten konnten.
- Der Runde Tisch und die Parlamentssitzung sind hingegen ein fiktives Modell, das die Interessenkonflikte und Aushandlungsprozesse erfahrbar macht.
- Es geht nicht darum, die Realität zu simulieren, sondern bestehende Machtverhältnisse und Interessenskonflikte sichtbar zu machen.

**Uns ist außerdem wichtig:** Auch wenn sich die folgenden Planspiele auf Südmexiko beziehen, lassen sich vergleichbare Projekte, Konflikte und Formen des Widerstands in vielen Regionen der Welt finden. Vieles ist übertragbar und zeigt globale Dynamiken, von denen auch wir ein Teil sind.

**Ihr findet ausführliches Hintergrundmaterial kostenlos auf unserer Website: [bandada.info](http://bandada.info).**

---

---

## **Grundidee und Ziel des Planspiels**

---

Die Regierung plant in mehreren Gemeinden des Planspiels Baumaßnahmen, wie beispielsweise den Bau einer Zugstation, eines Hafens, einer Autobahn oder eines Industrieparks. Allerdings verursacht die geplante Konstruktion in acht Ortschaften Konflikte, da unterschiedliche Akteur\*innen ihre Interessen durchzusetzen wollen. An einigen Orten kommt es zu Protesten und Auseinandersetzungen. Als die Spannung steigt, beruft die/der Bürgermeister\*in einen **Runden Tisch** ein, um alle wichtigen Akteuer\*innen zusammen zu bringen. Jede\*r von euch übernimmt die Rolle eines bestimmten Charakters (z.B. Gemeindemitglied, Unternehmensvertreter\*in, Umweltschützer\*in, Staatsrepräsentant\*in, Kulturdezernent\*in), um am Runden Tisch dessen Meinung durchzusetzen.

Die zentrale Frage am Runden Tisch lautet: **Wird das Megastrukturprojekt in eurer Stadt / Gemeinde umgesetzt oder wird es gestoppt? Wie könnte ein Kompromiss für die Akteur\*innen aussehen?**

Das Ergebnis eurer Debatte wird auf dem Spielbrett durch ein **Logo des Konfliktfalls** sichtbar gemacht (**siehe Konfliktfall des Ortes**).

Nach der Abstimmung über einen der lokalen Konfliktfälle (Spielrunde 1) betrachten die Teilnehmer\*innen optional auch das gesamte Gigaprojekt (*optional*, Spielrunde 2).

In der zweiten Spielrunde verwandelt ihr Euch in mächtige Entscheidungsträger\*innen und vertritt eure eigene Meinung im Parlament. Gigaprojekte werden zum großen Teil von internationalen Geldgeber\*innen finanziert und unterliegen geopolitischen Interessen. Allerdings sind die Financiers zu weit vom Projekt entfernt, um es gegen lokale Interessen durchsetzen zu können. Abschließend entscheidet ihr, ob das Gigaprojekt in Mexiko als Ganzes gebaut wird oder nicht.

---

---

## **Spielmaterial**

---

- **(2) Spielbrett:** Es ist eine Landkarte des Südens Mexikos zu sehen, auf der die geplanten Megastrukturprojekte eingezeichnet sind. In den acht Ortschaften, in denen es zu Konflikten gekommen ist, sind die Schienen unterbrochen. Die Spieler\*innen müssen sich entscheiden, ob sie dem Bau eines Megastrukturprojekts in ihrer Gemeinde zustimmen.

**Verwendung durch Spielleitung:** Lege das laminierte Spielbrett auf den Tisch!

- **(3) Logos der Konfliktfälle:** Das zweigeteilte Logo des Konfliktfalls zeigt das Leben vor Ort mit oder ohne Megastrukturprojekt. Je nach Abstimmungsergebnis in Spielrunde 1 legt ihr das entsprechende Logo des Konfliktfalls auf das Spielbrett. So lässt sich schnell erkennen, welche der acht Gemeinden sich für oder gegen das Großprojekt entschieden haben.

**Verwendung durch Spielleitung:** Kopiere die laminierte Vorlage und schneide die Logos aus!

- **(4) Konfliktfallkarte (umfasst Kontext und Konflikt, Charakterkarten sowie Ereigniskarten)**

- **Kontext und Konflikt:** Einführung in Ort, Hintergrund und zentrale Konfliktlinien

- Verwendung durch Spielleitung:** Kopiere „Kontext“ und „Konflikt“ aus der laminierten Vorlage (sieben Teilnehmende pro Konfliktfall).

- **Charakterkarten:** Jede\*r Teilnehmer\*in am Runden Tisch erhält eine Karte mit der Beschreibung eines bestimmten Charakters. Zusätzlich werden einige Gedanken, Interessen und Ziele dieser Person erläutert, die ihr selbst ausgestalten könnt. In besonderen Fällen können auch mehrere Personen gemeinsam *einen* Charakter spielen.

- Verwendung Spielleitung:** Verteile die laminierte Vorlage „Charakterkarten“ und sammle diese nach Spielende wieder ein!

- **Ereigniskarten für Runden Tisch:** Plötzliche Wendungen beeinflussen die Diskussionen am Runden Tisch. Jede\*r Charakter muss oder kann die eigene Argumentationslinie an diese Ereignisse anpassen.

- Verwendung Spielleitung:** Behalte die laminierten „Ereigniskarten“ für die spätere Nutzung!

- **(5) Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**

- **Einladungskarte zur Parlamentssitzung:** Sie enthält eine Einleitung sowie die Spielregeln für die zweite Spielrunde.

- Verwendung Spielleitung:** Lies die „Einladung zur Parlamentssitzung“ in Phase 7 vor!

- - **Abstimmungszettel:** Jede\*r Teilnehmer\*in an der geheimen Abstimmung erhält einen Abstimmungszettel. Bei einer offenen Abstimmung entfällt dieser Vorgang.

- Verwendung durch Spielleitung:** Verteile die Zettel bei einer geheimen Abstimmung und sammle diese später wieder ein!

- - **Ergebnisnotiz 1. und 2. Verhandlungsrunde:** Notieren des Abstimmungsergebnisses und zentraler Argumente.

- Verwendung durch Spielleitung:** Kopiere die laminierte Vorlage (pro gespielter Konfliktfall eine „Ergebnisnotiz“!

- - **Reflexionsbogen:** Individuelle Auseinandersetzung zu Inhalten und Ablauf des Planspiels

- Verwendung Spielleitung:** Verteile den „Reflexionsbogen“ in Phase 10 und sammle diesen entweder am Ende des Planspiels oder alternativ am nächsten Tag wieder ein.

- **Namensschilder:** Jeder Charakter sollte seine Funktion oder seinen Beruf nennen, damit sich alle am Runden Tisch kennen.

- Verwendung durch Spielleitung:** Bereite Namensschilder oder Klebestreifen für alle Teilnehmenden vor (können auch von diesen beschriftet werden)!

---

---

## **Spielverlauf: Runde 1**

---

### **Phase 1 – Einführung (ca. 5-10 Min)**

- Auswahl des Konfliktfalls bzw. der Konfliktfälle
- Alle Spieler\*innen lesen den Konfliktfall zur ausgewählten Gemeinde.
- Verständnisfragen können in der Gruppe geklärt werden, es findet keine Diskussion statt.

### **Phase 2 – Rollenzuteilung (ca. 5- 10 Min)**

- Nun werden die Rollen für das Planspiel verteilt. Jede\*r Spieler\*in erhält einen Charakter und ein Namensschild.
- Lies deine Charakterkarte bitte vollständig durch.
- Die Informationen auf der Charakterkarte sind vertraulich. Nur du kennst deine Argumente, deine innere Motivation und deine Vorlieben. Deine Gegner\*innen kennen sie noch nicht. Schlüpfe in die Rolle und nimm dein Namensschild zum Runden Tisch mit. Überlege dir, welche Sprache, welches Verhalten und welchen Tonfall deine Rolle haben soll.
- Wenn ihr mit mehreren Personen *eine* Rolle spielt, sprecht euch ab und teilt die Argumente untereinander auf.

### **Phase 3 – Am Runden Tisch (ca. 45-60 Min): Die lokale Ebene**

- Die Moderator\*in stellt die Teilnehmer\*innen des Runden Tisches kurz vor und erklärt, dass sie alle zusammengekommen sind, um über den Bau des Megastrukturprojekts zu entscheiden.
- Gemeinsam einigt ihr Euch auf die Kommunikationsregeln und Sprechreihenfolge (Melden, Reinrufen oder Erstellung einer Redner\*innenliste durch die Moderation).
- Jeder Charakter stellt sich mit ein bis zwei Sätzen vor.
- Die freie Diskussion beginnt und wird von der Moderation geleitet.

### **Phase 4 - Ereigniskarte(n)**

- Am Runden Tisch zieht die Moderation eine oder mehrere Ereigniskarten. Nachdem die Moderator\*in diese laut vorgelesen hat, müssen alle Akteur\*innen überlegen, wie sie mit der neuen Situation umgehen und wie sie ihre Argumente anpassen.
- Die Diskussion wird fortgeführt.

### Phase 5 – Schlussrunde und Abstimmung (10-15 Min)

- Alle Akteur\*innen haben eine Minute Zeit für ein »Abschlussstatement«. Mit diesem Statement können die PRO- und CONTRA-Akteur\*innen versuchen, die NEUTRALEN von ihrer Position zu überzeugen.
- Anschließend kommt es per Handzeichen oder anonym (siehe Abstimmungszettel Runde 1) zur Abstimmung über das diskutierte Projekt: **Soll das Projekt umgesetzt oder gestoppt werden?** Es entscheidet die einfache Mehrheit.
- Nach der Abstimmung könnt ihr das Ergebnis mit dem entsprechenden Motivplättchen auf dem Spielbrett festhalten. Gewinnt beispielsweise die Seite, die für die Realisierung votiert hat, ist das Plättchen mit dem Megaprojekt sichtbar.
- Die Ergebnisse werden auf der Vorlage festgehalten.
- Sollte das Planspiel **nach der ersten Verhandlungsrunde enden**, springt direkt über zu **Phase 10 – Reflexion**.
- Solltet ihr euch für eine **Fortsetzung** entschieden haben, beginnt nun die **Spielrunde 2**.

---

## *Spielverlauf: Runde 2*

---

### Phase 6 – Globale Ebene: Zielsetzung

- In der zweiten Spielrunde wird nun die internationale Dimension der MIST-Projekte gezeigt, die von den Interessen globaler Akteur\*innen abhängen.
- Jetzt zählt eure **eigene Meinung**, die vorherigen Charakterkarten haben keine Bedeutung mehr.
- Zusätzlich wird die Debatte durch Ereigniskarten beeinflusst. Die **Anzahl dieser Karten ergibt sich aus den Abstimmungsergebnissen der jeweiligen Konfliktfälle** der ersten Spielrunde. Es werden mindestens zwei und höchstens drei Karten verdeckt gezogen und vorgelesen.

#### **Folgender Schlüssel ist für die Ereigniskarten zu beachten:**

- a) Gleichstand (z. B. drei Gemeinden gegen, drei für das Bauprojekt): eine Contra- und eine Pro-Ereigniskarte.
- b) Kleine Differenz (z. B. zwei dafür, drei dagegen): eine Pro- und zwei Contra-Ereigniskarten.
- c) Große Differenz (z. B. drei dafür, eine dagegen): zwei Pro-Ereigniskarten

### Phase 7 – Einführung in die zweite Verhandlungsrunde (10-20 Min)

- Die zweite Runde ist als Parlamentssitzung geplant, in welchem verschiedene nationale und globale Akteur\*innen zusammenkommen und eine Entscheidung treffen. Allerdings gibt es nun **keine Charakterkarten mehr, sondern ihr bringt Eure eigene Meinung** ein.
- Ihr schreibt eine Namenskarte von euch, auf der ggf. auch eure Funktion vermerkt ist.
- Die Moderation verliest die **Einladungskarte** zur Parlamentssitzung.
- Alle Teilnehmenden stellen sich und ihren Standpunkt kurz vor.

---

### **Phase 8 – Die Parlamentssitzung (20-40 Minuten)**

- Die Diskussion beginnt unter den Teilnehmenden. Dabei gilt es, die Positionen der anderen Personen zu verstehen und auszuloten, wer sich von den eigenen Argumenten überzeugen lässt.
- Während der Diskussion werden im Abstand von 10 bis 15 Minuten **Ereigniskarten** gezogen und verlesen.
- Anschließend wird die Diskussion fortgesetzt, bis die nächste Ereigniskarte gezogen wird. Nach zwei bzw. drei Ereigniskarten und einer abschließenden Diskussion kommt es zur finalen Abstimmung.

### **Phase 9 – Abstimmung (ca. 5-10 Minuten)**

- Die Abstimmung findet zu folgender Frage statt: **Entscheiden sich die internationalen Akteur\*innen für oder gegen die Umsetzung des Gigaprojekts in Südmexiko?**
- Die Stimmabgabe ist geheim und die einfache Mehrheit entscheidet.
- Die Moderation sammelt alle Stimmzettel ein und zählt sie anschließend laut aus. Die Moderator\*in verkündet das Ergebnis.

### **Phase 10 – Reflexion (ca. 10-15 Minuten)**

- Abschließend wird die Reflexion durchgeführt. Dies erfolgt einerseits **im Stuhlkreis**, andererseits durch einen **Fragebogen**.