Krafla Briefing Notizen

Folie 1 (Titelfolie)

Sehr geehrte Damen und Herren,

herzlich willkommen in der Krafla Business School!

Unser Unternehmen hat seinen Sitz im Norden Islands – in einer Geothermalregion. Sie wissen vielleicht, dass Island eine Vulkaninsel ist. Das beschert uns nicht nur immer wieder spektakuläre Vulkanausbrüche, sondern auch reichhaltige Vorräte an Energie. In der Krafla-Region haben wir diese Energie aus der Tiefe der Erde angezapft, wir nutzen sie, um Wasser zu verdampfen und mit dem Wasserdampf Turbinen zu betreiben, welche Strom erzeugen...

Im Laufe der Jahre wurde unser Know-how in Sachen Erneuerbare Energien weltweit immer stärker nachgefragt, und so haben wir die Krafla Business School gegründet, in der wir heute weltweit den Management-Nachwuchs für die großen Energiekonzerne ausbilden.

Im Laufe der nächsten ca. 45 Minuten werden auch Sie unsere Ausbildung durchlaufen.

Folie 2 (Ihre Rolle)

Nach dem Ende Ihrer Ausbildung werden Sie Manager in großen Energieunternehmen sein.

Ich meine damit nicht solche Drittligisten wie E-ON, Vattenfall oder RWE! Sie arbeiten in wirklich großen Unternehmen – jedes Ihrer Unternehmen versorgt 1/6 der Weltbevölkerung mit Energie.

Ihre Tätigkeit startet im Jahr 2011.

Sie werden diese Rolle bis zu acht Spielrunden lang innehaben – das entspricht 40 Jahren. Eine Spielrunde steht dabei für 5 Jahre.

Für Ihre Arbeit werden Sie gut bezahlt. Und weil Sie hart und verantwortungsvoll arbeiten, winkt Ihnen nach Ende Ihres Berufslebens ein Ruhestand im Luxus – Sie leben dann von Ihren Aktienpaketen und Ihrer wahrhaft fürstlichen Pension. Freuen Sie sich darauf!

Folie 3 (Ihr Ziel)

Ihr wirtschaftliches Ziel ist es, erfolgreich am Markt zu agieren. Sie sollen Gewinne erwirtschaften und den Unternehmenswert steigern.

Es gewinnt die Company, die den Unternehmenswert bis Spielende am stärksten gesteigert hat. (Wenn das vorgesehen ist: Diese Company bekommt einen Preis! / Preis zeigen.)

Aber bitte denken Sie auch daran, dass Sie in einer Umwelt agieren, die anfällig ist. Ihre fossilen Kraftwerke setzen CO_2 frei, dieses trägt, wie allgemein bekannt ist, zum Klimawandel bei. Wenn Sie insgesamt (alle Companies in allen Runden) mehr als 750 CO_2 freisetzen, wird das Spiel abgebrochen, und Sie haben alle verloren. Es gibt dann natürlich auch keinen Preis.

 CC BY NC SA

Folie 4 (Ihre Aufgaben)

Sie können wirtschaftlich tätig sein, indem Sie Kraftwerke errichten, Kraftwerke betreiben oder wieder stilllegen. Sie können ferner Kraftwerke mit Effizienz ausstatten.

Das ist eine hoch komplexe Aufgabe. Daher arbeiten Sie nicht alleine, sondern im Team. In Ihrem Leitungsteam gibt es verschiedene Funktionen. Selbst wenn Ihr Team nicht aus vier Personen besteht, sollten Sie darauf achten, dass diese Funktionen wahrgenommen werden!

Strategie: Dieses Team-Mitglied entwickelt die langfristige Unternehmensstrategie und achtet auf deren Einhaltung. Also z.B. Wollen Sie schnell, langsam oder gar nicht wachsen? Wollen Sie vorrangig in fossile Energien, in erneuerbare Energien oder in Effizienz investieren?

Protokollführung: Dieses Team-Mitglied achtet darauf, dass Beschlüsse notiert – und eingehalten – werden. Er/sie füllt das tabellarische Entscheidungsformular aus, sagt die Entscheidungen bei der Spielleitung an und nimmt dort auch die Ergebnisse entgegen.

Kraftwerksmanagement: Dieses Team-Mitglied setzt die Beschlüsse um. Er/sie platziert die Kraftwerke auf dem Spielplan.

Verhandlungsführung: Dieses Team-Mitglied beobachtet die Strategie und die Geschäfts-entwicklung der anderen Unternehmen; er/sie versucht ggf., sich mit anderen Unternehmen über die Einberufung des Klimarats zu verständigen – und er/sie vertritt das Unternehmen im Klimarat.

Dabei gilt aber: Sie sind **ein Team!** Beschlüsse werden gemeinsam im Team gefasst.

Um das zu üben, legen Sie jetzt bitte Ihre Funktionen fest! Geben Sie dann Ihrer Company einen Namen! Die Protokollführung schreibt mit dem Stift aus dem Beutel diesen Namen auf die beiden Kärtchen. Das große Kärtchen verbleibt auf Ihrem Tisch. Das kleine Kärtchen wird vom Kraftwerksmanagement auf einem freien Gebiet auf dem Spielplan aufgestellt.

(Austeilen der Beutel mit Stiften, Taschenrechnern und Kraftwerken. Taschenrechner und Kraftwerke sollen noch nicht eingesetzt werden.)

(Falls es dazu Fragen gibt: Der Spielplan dient alleine der Visualisierung. Es ist daher für den Spielerfolg völlig unerheblich, welches Gebiet auf dem Spielplan eine Company auswählt.)

Folie 5 (Startbedingungen)

Sie können verschiedene Arten von Kraftwerken errichten bzw. betreiben: fossile (Kohl, Öl, Gas, Atomkraft) oder erneuerbare (Sonne, Wind, Wasser, Biomasse, Erdwärme). Sie können ferner die Kraftwerke mit Effizienz ausstatten.

Die Grundausstattung an Kraftwerken finden Sie in Ihrem Beutel. Wenn Sie diese jetzt gleich auf dem Spielplan platzieren, werden Sie sehen, dass Sie ganz unterschiedliche Ausgangsbedingungen haben. Das liegt daran, dass wir nun einmal in einer differenzierten Welt leben:

Die Companies 1-3 stehen für die „Entwicklungsländer“ und haben daher zu Beginn nur sehr wenige Kraftwerke.

Die Companies 4 und 5 stehen für die Schwellenländer, sie haben eine mittlere Anzahl von Kraftwerken.

Company 6 steht für die Industrieländer, diese Company hat sehr viele Kraftwerke.

 Tilman Langner • Umweltbüro Nord e.V. • www.umweltschulen.de/krafla/

Die KraftwerksmanagerInnen mögen jetzt bitte ihre Kraftwerke auf ihrem Gebiet auf dem Spielplan platzieren.

Es ist kein persönlicher Verdienst – und auch keine persönliche Schuld – in welcher Weltregion / in welcher Ländergruppe man geboren wurde, lebt oder arbeitet. Es ist Zufall. Und genauso zufällig haben Sie sich beim Betreten des Raumes einer dieser Ländergruppen zugeordnet.

Für Ihre Chancen auf den Sieg hat das keinen Einfluss – der Sieger wird anhand der relativen / prozentualen Steigerung des Unternehmenswertes ermittelt; dabei haben kleine Unternehmen dieselben Chancen wir große.

(Weitere Diskussionen dazu sollte die Spielleitung nicht zulassen – Fragen der Gerechtigkeit können im Debriefing diskutiert werden. Als Spielleitung sollten Sie lediglich gegensteuern, wenn hier einzelne Gruppen bzw. TN demotiviert „auszusteigen“ drohen.)

Folie 6 (Wirtschaft I)

Die verschiedene Arten von Kraftwerken haben unterschiedliche ökonomische Eigenschaften...

Fossile Kraftwerke können Sie relativ kostengünstig errichten. Allerdings haben Sie hier auch relativ hohe Betriebskosten – denn Sie müssen ja nicht nur Arbeiter für den Betrieb und die Wartung der Anlagen bezahlen, sondern auch ständig Brennstoff einkaufen.

Erneuerbare Kraftwerke zu errichten, ist derzeit noch deutlich teurer. Allerdings ist hier der Betrieb günstiger, denn für viele dieser Kraftwerke (Solar, Wind, Wasser) müssen Sie keine Brennstoffe einkaufen. Im Laufe der Zeit sinkt der Preis für diese Kraftwerke, und zwar um 125 Geld pro Runde.

Die **Effizienz** ermöglicht es Ihnen schließlich, dass Sie bei gleichen Betriebskosten mehr Energie produzieren und somit höhere Erlöse erzielen.

Sie können nachher selber ausrechnen bzw. überlegen, auf welche Weise Sie den größten Gewinn machen können.

Folie 7 (Wirtschaft II)

Das wirtschaftliche Ziel einer jeden Company besteht darin, den Unternehmenswert zu steigern.

Der Unternehmenswert ist die Summe aus Ihrem Bankguthaben und dem Sachvermögen. Beides wird in jeder Runde neu errechnet:

Zur Ermittlung des **Bankguthabens** werden von Ihrem alten Guthaben (aus der Vorrunde) zunächst Ihre Ausgaben abgezogen. Das sind Ihre Investitionen (in Kraftwerke oder in Effizienz) sowie die Betriebskosten für Ihre Kraftwerke. Auf Grundlage des dann neuen Kontostandes ermittelt die Bank Ihre Zinsen; je nachdem, ob Sie einen positiven oder ein negativen Kontostand haben, bekommen Sie Habenzinsen oder müssen Sie Sollzinsen zahlen. Erst danach werden Ihre Erlöse gutgeschrieben. Im Ergebnis haben Sie Ihr neues Bankguthaben.

Die Companies müssen sich um ihr Konto oder um Kredite nicht kümmern – sie wickeln ihre Geschäfte ab (z.B. bauen neue Kraftwerke) – und die Bank stellt das Geld bereit bzw. verwaltet das Bankguthaben.

Zur Ermittlung des **Sachvermögens** werden Ihre Kraftwerke nicht als Ansammlung von Beton, Stahl, Rohrleitungen oder Kabeln angesehen – sondern als Maschinen, mit denen Sie Geld verdienen. Daran bemisst sich der Wert Ihrer Kraftwerke, jedes Kraftwerk (und jeder Effizienzbaustein) ist 6x so viel wert, wie der Gewinn, der damit in der Vorrunde erzielt wurde.

Folie 8 (Klima)

(Dieser Teil des Briefings sollte möglichst neutral/sachlich vorgetragen werden; es geht nicht darum, die künftigen Manager hier zu Klimaschützern zu machen.)

Wie bereits erwähnt, tragen Sie auch Verantwortung für die Umwelt. Jedes fossile Kraftwerk stößt pro Runde 3 CO_2 aus. Wie Sie wissen, trägt das zum Anstieg der globalen Durchschnittstemperaturen bei. Der Klimawandel führt u.a. dazu, dass es Veränderungen im Wetter, im globalen Wasserkreislauf oder in den Ökosystemen gibt.

Das kann sich auch auf Ihre unternehmerische Tätigkeit auswirken. Dazu wird zu Beginn jeder Rund eine Ereigniskarte verlesen. Sie werden sehen, wie das funktioniert.

Sie sollten ferner berücksichtigen, dass die das freigesetzte CO_2 – in der Summe aller Companies und aller Spielrunden – den Wert von 750 nicht überschreiten darf. Geschieht dies doch, so wird es nichts mit Ihrem goldenen Ruhestand...

(Inhaltliche Diskussionen zum Klimawandel und den Klimafolgen sollten hier möglichst nicht geführt werden – dafür ist im Debriefing Zeit.)

Folie 9 (Klimarat)

Im Klimarat haben Sie die Möglichkeit, konkrete Maßnahmen zum Klimaschutz zu vereinbaren und die Regeln für Ihr wirtschaftliches Handeln zu verändern.

Dazu müssen folgende Formalitäten eingehalten werden... (siehe Folie).

(Die Formalitäten und Regeln für den Klimarat sollten im Briefing nicht zu sehr vertieft werden, um die TN nicht mit Informationen zu überfordern. Weisen Sie darauf hin, dass Sie als Spielleitung beratend zur Seite stehen werden, sobald es Bestrebungen zur Einberufung des Klimarats gibt. Natürlich werden Sie auch im Klimarat inhaltlich neutral moderieren.)

Folie 10 (Ablauf einer Runde)

Jede Spielrunde läuft nach genau dem gleichen Schema ab... (siehe Folie).

Folie 11 (Entscheidungsbogen)

Jede Company bekommt zu Beginn des Spiels einen Entscheidungsbogen ausgehändigt. Dieser wird im Spielverlauf Spalte für Spalte fortgeschrieben; jede Spalte steht für eine Spielrunde.

Im oberen Teil der Spalte werden jeweils die Entscheidungen eingetragen, im unteren Teil die Ergebnisse, welche die Spielleitung am Ende jeder Runde bekanntgibt.

In Runde 8 treffen Sie zum letzten Mal Entscheidungen.

Folie 12 (Geschäftsübergabe und Strategie)

(Mit dieser Folie endet das Briefing – ziehen Sie das entsprechend feierlich auf und lassen Sie die frischgebackenen AbsolventInnen in ihr Berufsleben starten.)

 Tilman Langner • Umweltbüro Nord e.V. • www.umweltschulen.de/krafla/