

AG GWO **Arbeitsgruppe gerechte Wirtschaftsordnung**

CGW
Christen für gerechte Wirtschaftsordnung

INWO Deutschland
Initiative für natürliche Wirtschaftsordnung

Vorsitzender: Rudi Mehl, Bauschlottestr. 4, 75249 Kieselbronn; Tel.: 07231/52318 – mail: info(at)ag-gwo.de

Didaktische Spiele zum Geldwesen

Signatur Spiele 6
Beilagen: Spielebeschreibungen (1 Blatt)

Didaktischer Kommentar

Inhaltlicher Schwerpunkt

4 Spiele bzw. szenische Darstellungen, die alle die Funktion des Geldes herausstellen, zwischen den Bedürfnissen von Menschen zu vermitteln.

Didaktisch-methodische Verwendungsmöglichkeiten (Lernziele, methodischer Einsatz, ...):

Gelernt werden soll, dass die Funktion des Geldes Mittel zum Austausch von Bedürfnissen ist. Dagegen wird der Austausch von Bedürfnissen zwischen Menschen verhindert, wenn dem Geld die Funktion der Wertaufbewahrung (z. B. durch Horten) bzw. der Geldvermehrung (z.B. durch Spekulieren) gegeben wird. Gewöhnlich sehr abstrakt-kognitiv vermittelte Aspekte der Geldtheorie werden durch die handlungsorientierte Vermittlung 1.) auch jüngeren Kindern nachvollziehbar, 2.) in ihren lebenspraktischen, sozialen und emotionalen Dimensionen – Geld kann Lebensfülle ermöglichen oder verhindern – begreifbar.

Altersgemäßheit:

Geeignet für Lernende ab 8 Jahren

Zu verwendende Lehr- bzw. Unterrichtszeit:

Zeitbedarf: je Spiel zwischen ca. 30' und ca. 5 Stunden

Didaktische Spiele zum Geldwesen

von Roland Geitmann

1 Geld als Transportmittel

Alle Teilnehmer/innen sitzen im Kreis und haben je einen verschiedenen, aber gleichwertigen Gegenstand. Jede/r wünscht sich stattdessen den Gegenstand des/r linken Nachbarn/in. Ein einziges um Uhrzeigersinn kreisendes Geldstück kann allen ihr Problem lösen.

2. Tauschring-Simulation

Jede/r Teilnehmer/in schreibt ihre/seine Angebote (Talente / Begabungen) und Wünsche auf: jedes Angebot auf einen kleinen, z. B. roten Zettel und alle Wünsche auf *ein* andersfarbiges Blatt. Im Herumgehen von Person zu Person und durch Ausrufen suchen die Teilnehmer/innen Partner für die eigenen Angebote und Wünsche und übergeben im Tausch von Angebot und Wunsch – gelegentlich auch im Dreier- oder Vierertausch – ihre jeweiligen Angebotszettel.

Das Nachdenken über die eigenen Fähigkeiten, Bedürfnisse anderer zu befriedigen, das Sich-finden und der abschließende gemeinsame Erfahrungsaustausch sind recht erlebnisreich.

3. Leihgemeinschaften-Pantomime

Leihgemeinschaften lassen sich pantomimisch darstellen: Die Bank / das Kreditinstitut verstellt den Blick zwischen Geldbesitzern und Schuldnern, z. B.

- einer überschuldeten Familie, auf deren Kosten Zinsen über die Bank zu den Geldbesitzern fließen
- einen Erfinder, der ohne Kapital seine nützliche Erfindung nicht verwirklichen kann.

Indem die Geldbesitzer die blickverstellende Bank beiseiteschieben und angesichts der konkreten Bedürfnisse Geld zinslos zur Verfügung stellen, retten sie die Familie aus dem Strudel der Überschuldung bzw. ermöglichen sie dem Erfinder die für alle sinnvolle Produktion.

4. Schenkungen-Standbild

Ein Künstler, der die Welt beglücken könnte, muss malochen, während sich die Geldbesitzer über die Vermehrung ihres Geldes den Kopf zermartern. Eine Schenkung könnte beiden Seiten ihr Problem lösen.

Die Lerngruppe hat die Aufgabe, diese Situation (mit all ihren Aspekten: Künstler, Geldbesitzer, Schenkender, Beziehungen der drei Gestalten zueinander) mit den Personen der Gruppe, der Einrichtung des Raumes und evtl. mitgebrachten, vorbereiteten Accessoires als Standbild darzustellen. Zum Schluss wird das Standbild in der Totalen und in einzelnen Ausschnitten fotografiert, die Fotos ausgestellt und von den Gruppenmitgliedern mit interpretierenden Texten versehen.