

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

Heinrich Bartels: „Lass dein Geld arbeiten“ (Simulations-Spiel)

Signatur Spiele 7
Beilagen: 2 Blätter

Didaktischer Kommentar

Inhaltlicher Schwerpunkt

Simulation der Wirkung von Zinseszins bei langfristigem Zuwachssparen. Es kann erkannt werden, dass der größte Teil des Geldes sich über den Zinseszins leistungslos anhäuft. Wer erbringt die Arbeitsleistungen für dieses Geld?

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

Ein Effekt, der sich über Jahre gestaltet, – Geldvermehrung durch Zinseszins – kann wie im Zeitraffer durchgespielt werden. Die Eigenart von beschleunigtem (exponentielles) Wachstum von Geld bzw. Schulden wird so nachvollziehbar: Die erste Zeit wächst der Geldbetrag kaum, dann zunehmend beschleunigt und schließlich unvorstellbar rasant.

Altersgemäßheit:

Geeignet für Lernende ab ca. 14 Jahren.

Zu verwendende Lehr- bzw. Unterrichtszeit:

Zeitaufwand: ca. 3 (Unterrichts-)Stunden.

Symultan-Spiel "Laß dein Geld arbeiten!"

Spiel-Idee: Selbstalimentation und deren Wirkung durch den Zinses-Zins-Effekt soll im Spiel erfahrbar werden.

Spielmaterial: jede Spielgruppe/bzw. Person benötigt 1 vorbereitetes Spaltenblatt, 1 Würfel, 1 Taschenrechner; die Spielleitung sollte Original-Geld oder Spielgeld in Höhe von DM 1.500 gut sortiert (in Einheiten von 0,10, 1,-, 10,-, 100,-) bereithalten) - Schreibpapier, Stifte ebenfalls.

Wir gehen aus von der Annahme, daß die Spieler von 1953 an durch selbsttätige Arbeitsleistung ein gesichertes Einkommen haben und dadurch im Abstand von fünf Jahren ihre angesparten Gelder, die sie nicht für Konsumzwecke ausgeben wollen als feste Anlage bei Banken einzahlen und diese Anlagen jeweils im Abstand von fünf Jahren mit einer Zinsgutschrift von 30% versehen werden. Der jeweils neu angelegte Betrag soll im Spiel variieren - so wie im Alltagsablauf Unwägbarkeiten auftauchen -, deshalb der Würfel - er belebt die Spielsituation. Die gewürfelte Punktzahl bestimmt die Höhe der neuen Anlage: Ein Punkt gilt für 10.000 (Zehntausend) DM, bzw. Eku, Dollar, Jen oder a. Spielverlauf

A Würfelrunde: Gewürfelt wird reihum oder gleichzeitig auf ein Zeichen der Spielleitung; die gewürfelte Punktzahl wird in die Zehner-Spalte eingetragen.

B Summen-Ergebnis festhalten: Das bisherige Guthaben wird festgestellt. Zu Beginn verändert sich hier nur etwas beim Millionär; bei allen andern wird die obige Zahl nochmals eingetragen.

C Zinsrechnung: $X \text{ mal } 30\% = 0,3X$ (10.000 mal 0,3 = 3.000), 601.000 mal 0,3 = 180.300), wie im Beiblatt dargestellt. Dort, wo durch die Zinsrechnung hinter der Einer-Spalte weitere Zahlenfolge erscheint, wird ab 5 auf-, darunter abgerundet.

A - B - C - usw.

Bei mehr als vier Spielern können Gruppen gebildet werden, sodaß zwei oder drei jeweils eine Familie bilden. Mehr als drei Teilnehmer sollten nicht zu einer Spieler-Familie gehören, Übersichtlichkeit sollte jedem Spieler erhalten bleiben. - In Schulklassen könnte allein, aber auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden. Jede Person benötigt ein vorbereitetes Spaltenblatt, einen Würfel, Taschenrechner Stift, Papier (evtl. zum Nachrechnen).

Vor der ersten Würfelrunde wird ausgelost, wer das Anfangsguthaben von 6 Millionen erhält.

Wichtig! Das Spiel ist nur für relativ flexible Personen geeignet, denen Rechnen (bzw. Zinsrechnen) einigermaßen geläufig ist, oder die sich darin üben wollen.

- - -
Ich habe dieses Spiel mit zwölf Männern gespielt mit Verwendung von DM 1.500 Bargeld. In der Mitte des großen Tisches war das Geld der Bank platziert; um den Tisch herum je zu dritt die vier Spielgruppen. Eine Gruppe erhielt nach Losentscheid DM 600 (6 Hundert-DM-Scheine). Jeder Wurf wurde sogleich von mir (der Bank) mit der Anzahl Groschen belohnt, wie die Punktzahl des Würfels anzeigte, diese Zahl auch in der Zehnerspalte eingetragen. Jeweils nach der Zinsberechnung (C) zahlte die Bank entsprechende Summen an die Spieler aus. Es entwickelte sich ein aufregendes Geld-Geschäft. Das von der Bank erhaltene Geld sollte so geordnet bei den Empfängern ausgelegt sein, daß jeweils zehn Stück einer Einheit klar erkennbar war, sodaß ein Umtausch in größere Einheiten leicht möglich wurde. Bei Feststellung des Resultates zum Schluß waren trotz der Spielsituation Neidgefühle erkennbar. Verblüfft wurde die wundersame Geldvermehrung angestaunt; ein Vergleich mit dem realen Wirtschaftsgeschehen distanziert zugelassen, Beurteilung abgelehnt.

Guthaben		00	60 00	Guthaben		00	00	00	60 00
1953	Wurf			1953	Wurf	6	1	3	1
	Summe				Summe	6	1	3	60 1
	Zinsen				Zinsen	18	3	9	180 3
1958	Wurf			1958	Wurf	6	1	3	1
	Summe				Summe	138	23	69	78 23
	Zinsen				Zinsen	41	7	21	23 4 7
63	W			63	W	6	1	3	1
	S				S	239	40	120	1018 0
	Z				Z	72	12	36	30 5 4
68	W			68	W	6	1	3	1
	S				S	371	62	186	132 4 4
	Z				Z	111	19	56	39 7 3
73	W			73	W	6	1	3	1
	S				S	542	91	272	172 2 7
	Z				Z	163	27	82	51 6 8
78	W			78	W	6	1	3	1
	S				S	765	128	384	2240 5
	Z				Z	230	38	115	67 2 2
83	W			83	W	6	1	3	1
	S				S	1055	176	529	2913 7
	Z				Z	317	53	153	87 4 1
88	W			88	W	6	1	3	1
	S				S	1432	239	718	378 8 5
	Z				Z	430	72	215	113 6 6
93	W			93	W	6	1	3	1
	S				S	1922	321	963	492 6 4
	Z				Z	577	96	289	147 7 9
98	W			98	W	6	1	3	1
	S				S	2559	427	1282	640 5 3
	Z				Z	768	128	385	19 2 1 6
Resultat				Resultat		3327	555	1667	832 6 9