

# AG GWO **Arbeitsgruppe gerechte Wirtschaftsordnung**

**CGW**  
Christen für gerechte Wirtschaftsordnung

**INWO Deutschland**  
Initiative für natürliche Wirtschaftsordnung / D

---

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

---

## nach Bernd Lietaer: Was ist Geld-Spiel

Signatur                      Spiele 8  
Beilagen:                      Spielbeschreibung  
                                    Kontenblatt Tauschring

Dieses Spiel wurde von Mitra entworfen, einem Internet- und Computerexperten, und von B. Lietaer in seinem Buch "Das Geld der Zukunft" beschrieben.

### **Didaktischer Kommentar**

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Das Spiel verläuft in vier Phasen, in denen jeweils gezeigt wird, wie der Tauschhandel funktioniert, wie eine konventionelle Bankgeldwährung verwendet wird, wie Ladenketten das Geld aus einer Gemeinschaft abziehen und wie wechselseitige Kreditsysteme verschiedene Probleme lösen, die durch das konventionelle Währungssystem entstanden sind.

Jede Phase besteht aus Spielablauf und Ergebnisbetrachtung.

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

Das Spiel eignet sich vor allem für große Gruppen (zwischen 20 und mehreren hundert Menschen), um Gemeinschaften über Währungssysteme aufzuklären. Beim Spielen entwickelt sich – im Gegensatz zum bloßen Lesen – wirklich ein Gefühl dafür, wie der Tauschhandel, normale Währungen und wechselseitige Kreditwährungen verschiedene Interaktionen formen.

Als Zubehör für das Spiel benötigt man:

- ◆ pro Mitspieler zwölf Karten (7 bis 10 cm), am besten in zwei Farben, und einen Stift
- ◆ mindestens eine Tafel oder ein Flip-Chart mit den entsprechenden Stiften – je mehr Spieler, umso mehr Tafeln, je 20 Spieler etwa eine Tafel.
- ◆ pro Mitspieler eine oder zwei kleine Münzen – alle Münzen müssen gleich sein.
- ◆ pro Mitspieler ein Kontenblatt (Tauschring)

Je nach Vorkenntnissen des Publikums sollte jede Phase angepasst werden – so braucht man z.B. für Teilnehmer, die schon Tauschringe kennen, die Phase 4 nicht mehr ausführlich zu spielen.

Das Spiel funktioniert am besten, wenn man Menschen aus dem Publikum nach vorn bittet und an ihnen verdeutlicht, was in jeder Phase getan werden muss. Erst dann sollte man das Publikum auffordern, dasselbe zu tun.

#### Altersgemäßheit:

Tauschhandel ist ab 6 Jahren möglich, Verständnis für die Unterschiede der Währungssystem wird erst ab ca. 14 Jahren gewonnen.

#### Zu verwendende Lehr- bzw. Unterrichtszeit:

Je nach Vorkenntnissen und Ausdehnung pro Phase ca. 30 Minuten, also insgesamt 2 Stunden.

# Spiel-Beschreibung

## 1. Phase: Tauschhandel

### Spielablauf

- ◆ Karten und Stifte verteilen
- ◆ Die Spieler schreiben Fähigkeiten und Gegenstände auf die Karten, die sie tauschen würden (am besten zweifarbig: Farbe 1: Ich biete an; Farbe 2: Ich suche)
- ◆ Die Mitspieler gehen umher, stellen sich vor und sehen gegenseitig auf ihren Karten nach, ob sie etwas Interessantes zum Tauschen finden. Es muss nicht unbedingt Biete- und Such-Karte zusammenpassen, eine Angebot kann auch spontan Nachfrage wecken; angeregt durch eine Nachfrage kann man eigene Fähigkeiten (Angebote) entdecken.

Als Varianten können auch nur Angebote auf Karten geschrieben werden, oder nur Nachfragen – in diesen Fällen muss der Partner spontan entscheiden, ob er tauschen will.

### Ergebnisbetrachtung

Jeder Spieler nennt die Anzahl der Tauschvorgänge, an denen er beteiligt war. Einige Transaktionen werden beispielhaft genannt.

Gab es Schwierigkeiten beim Beschreiben der Karten – hatte jeder Spieler genügend Einfälle, was er sucht oder bietet?

Normalerweise kommt es nur zu wenigen Tauschvorgängen.

### Hinweis

Die Karten mit Angeboten und Nachfragen in den folgenden Phasen weiterverwenden und ergänzen – ev. merkt jemand, dass er Nachgefragtes befriedigen kann oder Angebotenes braucht.

Für den Tausch an sich sind Karten nicht erforderlich, sie dienen nur zur "Werbung".

## 2. Phase: Konventionelles Bankgeld

### Spielablauf

Geben sie sich als Bank aus, die Münzen an Mitspieler verleiht.

Fragen sie einen Mitspieler, was er sucht, und notieren sie es an der Tafel.

Wenn jemand aus dem Publikum die Nachfrage erfüllen kann, "leiht" die Bank dem Suchenden eine Münze. Damit "kauft" er das Gut bzw. die Dienstleistung von dem Anbieter.

Die ursprüngliche Nachfrage wird gelöscht, der neue Besitzer der Münze schreibt seinen eigenen Wunsch an die Tafel.

usw.

Lenken sie nach mehreren Transaktionen die Aufmerksamkeit des Publikums darauf, dass schon die Verwendung einer Münze mehrere aufeinanderfolgende Transaktionen ermöglicht.

Vergeben sie mehrere Kredite und ermuntern sie das Publikum, miteinander zu handeln und an der Tafel die Dinge zu notieren, die schwer zu bekommen sind. Je nach Spielerzahl können auch mehrer Tafeln verwendet werden.

### Ergebnisbetrachtung

Wie hängen "Geldmenge" (die Anzahl Münzen im Umlauf) und Umfang des Handels (Anzahl Tauschgeschäfte) zusammen?

Wie kommt das Geld unter die Leute: Fordern sie die Mitspieler, denen sie Münzen "geliehen" haben, auf, diese zurückzugeben. Im Normalfall können sie das nicht, da die Münzen weitergewandert sind. Also beschlagnahmen sie etwas (den Stuhl z.B.).

### 3. Phase: Geldschwund in Gemeinschaften

#### Spielablauf

Ernennen sie einen der Mitspieler zu einem Supermarkt, der *immer* all das bietet, was die Leute suchen. Die anderen Beteiligten kaufen dort ein und bezahlen mit ihren Münzen.

Schon bald wird der Geldvorrat zur Neige gehen, wodurch auch andere Transaktionen nicht mehr stattfinden können.

#### Ergebnisbetrachtung

Machen sie die Teilnehmer darauf aufmerksam, wie große Handelsketten das Geld "absaugen".

### 4. Phase: Eine wechselseitige Kreditwährung

#### Spielablauf

Wie Phase 2, Bankgeld wird allerdings ersetzt durch Kontenblätter, wie sie bei Tauschringen verwendet werden.

Für in Tauschringen ungeübte notieren sie die ersten Tauschvorgänge an der Tafel:

An (Nr./Name)	Von (Nr./Name)	Wert	Tauschleistung	Kontostand				
				Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	...
X	Y							

Nach dem ersten Tauschvorgang (X bekommt etwas von Y) verkündet X, was er anbietet, und Y, was er sucht. Damit kommt es zu weiteren Tauschvorgängen. Sobald das System erlernt wurde, können die Teilnehmer selbständig weiter tauschen und die Tauschvorgänge auf ihren Kontenblättern notieren.

#### Ergebnisbetrachtung

Machen sie die Mitspieler darauf aufmerksam, dass X nicht wie in Phase 1 Y etwas schuldet, sondern der *Gemeinschaft*, und dass Y nun ein Guthaben bei dieser Gemeinschaft hat.

Vergleichen sie die Vorgänge in einem wechselseitigen Kreditsystem mit denen einer gängigen Bankwährung.

