

Systemwechsel-Spiel von Euro zu Gradido (von Teresa Karayel)

Fassung 08.05.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Den Unterschied erfahren zwischen dem Euro- und dem Gradido-System.
2. Äußere Form	Brettspiel analog
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Im aktuellen Finanzsystem enthalten alle Preise Steuern und Zinsen. Wer profitiert in diesem System und wer nicht? Muss unser Finanzsystem auf diese Weise funktionieren oder gibt es Alternativen?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkenntnisse aus dem eigenen Erleben über: Zusammensetzung der Preise im Euro- und im Gradido-System; leistungslose Zins-Einkommen; die Macht des Volkes für einen Systemwechsel; Ideen zum konkreten Ablauf eines Systemwechsels; Ideen, wie man die eigenen Talente zum Wohle aller einsetzen könnte
5. Anzahl der Teilnehmenden	4 - 9 Spieler:innen plus Spielleitung
6. Altersstufe	ab 10 Jahre
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	keine
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Spielleitung notwendig Die Spielleitung ist vertraut mit den Spielregeln. Sie kennt sowohl die für das Spiel relevanten Hintergründe des Euro-Systems wie auch die Regeln des Gradido-Systems. Sie kann beide Systeme erklären und ist sicher in deren Anwendung, wenn die Mitspielenden Ideen entwickeln wie z.B. „Tausch statt Kauf“. Sie inspiriert die Teilnehmenden für den Systemwandel und moderiert diesen.
9. Raum und Materialien	Ein Tisch und Stühle für die Teilnehmenden Spielmaterial: circa 50 Euro-Spielgeldmünzen, circa 150 getrocknete Bohnen oder Maiskörner als Gradidos, 2 Schälchen, aus den Druckvorlagen der Spielanleitung hergestellte Warenkärtchen, Einkaufslisten, Kreditverträge sowie je einen Zettel für Staat, 1., 2. und 3. Wohl
10. Ablauf	Das Spiel beinhaltet folgende Rollen, die zu Beginn gewählt oder verlost werden: je nach Anzahl der Teilnehmenden gibt es 3-6 Ladenbesitzer und einen Zinsgewinner. Sie bilden zusammen das Volk. Dazu gibt es die Bank und den Staat, die von weiteren Mitspielenden oder vom Spielleiter übernommen werden. Jede:r Ladenbesitzer:in bekommt zu Beginn Kärtchen für die eigenen Waren, vier Euro Bargeld sowie einen Kreditvertrag, der abbezahlt werden muss. Der/die Zinsgewinner:in hat keine Schulden, sondern das gesamte restliche Euro-Bargeld sowie ein Guthaben bei der Bank. Ladenbesitzer, Zinsgewinner, Bank und Staat haben Einkaufslisten und müssen die dort abgebildeten Waren beschaffen. Sie bezahlen bar und können je nach verfügbarem Geldbetrag in den Läden mehr oder weniger einkaufen. Zunächst wird nach dem Euro-System gespielt: Jede Ware kostet vier Euro. Davon gehen zwei an den Lieferanten, einer an den Staat (Steuern) und einer an den Zinsgewinner (Zins). Am Ende jeder Runde muss jede:r Ladenbesitzer:in genau einen Euro als Tilgung für den Kredit an die Bank zahlen. Da auch der Staat teilweise kreditfinanziert ist, zahlt dieser in jeder Runde 3 Euro Zinsen an den Zinsgewinner. Nach 2-3 Spielrunden fragt der/die Spielleiter:in die Mitspielenden, wie es ihnen geht, ob sie das System fair finden und es beibehalten wollen. Wenn sie sich dafür entscheiden, mit dem Gradido-System weiter spielen zu wollen, erklärt der/die Spielleiter:in die Gradido-Regeln.

10. Ablauf (Fortsetzung)	<p>Statt dem Zettel für den Staat legt der/die Spielleiter:in die Zettel für das 2. und das 3. Wohl in die Mitte und stellt jeweils ein Schälchen darauf.</p> <p>Geldschöpfung: Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Bürger (Ladenbesitzer und Zinsgewinner) je 5 Gradido (Bohnen/Mais). Die Schälchen für das 2. und das 3. Wohl werden je nach Größe des Volkes gefüllt: jeweils 5 Gradido je Bürger.</p> <p>Vergänglichkeit: Nach drei Spielern gibt man pro 5 Gradidos einen zurück. Oder man gibt am Ende jeder Runde die Hälfte der Gradidos zurück.</p> <p>Einkauf: Jede Ware kostet 3 Gradido: zwei gehen an den Lieferanten, einer an den Zinsgewinner (da ja in den Waren immer noch Zinsen enthalten sind). Steuern gibt es im Gradido-System keine mehr.</p> <p>Tilgung: Jede:r Ladenbesitzer:in kann, wenn er/sie an der Reihe ist, beliebig viel vom restlichen Kredit tilgen und dafür Euro oder Gradido benutzen. Sind alle Schulden getilgt, fallen keine Zinsen mehr an und die Preise haben sich im Vergleich zum Spielbeginn halbiert.</p> <p>Projektideen: Für das 2. Wohl (Gemeinwohl) und das 3. Wohl (Ausgleichs- und Umweltfonds) können Projektideen eingebracht werden und Gradidos aus dem jeweiligen Schälchen beantragt werden. Die Mitspielenden stimmen gemeinsam darüber ab, wer wieviel aus welchem Topf dafür bekommt.</p>
11. Zeitbedarf	ca. 2,5 Stunden mit Theorieteil
12. Optionale Ergänzung	Wenn es mehr Mitspielende gibt, können die einzelnen Rollen auch mit Zweiertteams besetzt werden.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Spielanleitung als Video: https://vimeo.com/462330337/b96fc5b776 Schriftliche Spielanleitung und Spielmaterial https://docs.google.com/document/d/1CgdVWGfEg4nPCdRFVKmsJXODKifqHuxHNe6gVeBDILc/edit</p>
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de