

# Brettspiel OECONOMIA

Wolfgang Läger (Team Samirah Kenawi)  
Fassung 01.08.2023

<b>1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)</b>	Das Brettspiel OECONOMIA will die Funktionsweise des derzeitigen Geldsystems spielerisch erfahrbar machen und zum Erleben möglicher Alternativen einladen.
<b>2. Äußere Form</b>	Das Brettspiel wird moderiert und begleitet.
<b>3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)</b>	Das derzeitige Geldsystem hat sich von der Realwirtschaft - der ursprünglichen Idee der Befriedigung von menschlichen Grundbedürfnissen - abgekoppelt. Es dient heute in erster Linie wenigen Reichen zur Geldvermehrung zu Lasten allgemein wachsender Armut und Umweltzerstörung.
<b>4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)</b>	Das Spielen des Brettspiels OECONOMIA soll die Erkenntnis ermöglichen, warum das derzeitige Geldsystem zwangsweise zu ökologischen und sozialen Krisen führt. Dadurch wird die Notwendigkeit erlebbar, Geld umzugestalten, und zwar zu einem Mittel, das der Bedürfnisbefriedigung aller Menschen dient und gleichzeitig die planetaren Grenzen respektiert.
<b>5. Anzahl der Teilnehmenden</b>	3 – 7 Teilnehmende
<b>6. Altersstufe</b>	Für Interessierte ab 16 Jahren und Experten
<b>7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden</b>	Interesse, Offenheit und Neugierde
<b>8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung</b>	Das Brettspiel sollte in seiner jetzigen Version von geschulten Personen begleitet werden.
<b>9. Raum und Materialien</b>	Spielmaterial (wird mitgebracht), 1 Tisch, max. 9 Stühle, ggf. Taschenrechner,
<b>10. Ablauf</b>	Es werden insgesamt 4 Runden gespielt: Runde 1: Nachkriegszeit/ Wirtschaftswunder Runde 2: Marktsättigung Runde 3: beginnende Krise Runde 4: entfesselte Finanzmärkte Es macht erlebbar <ul style="list-style-type: none"><li>• wie Geld von Banken durch Kreditvergabe geschaffen wird</li><li>• wie Geld sich im Wirtschaftskreislauf verteilt</li><li>• warum das derzeitige Geldsystem zwangsweise zu sozialen und ökologischen Krisen führt</li><li>• wie Geld unser Denken beeinflusst.</li></ul>

<b>11. Zeitbedarf</b>	Der Zeitbedarf zum spielerischen Erleben des derzeitigen Geldsystems umfasst ca. 3 Stunden.
<b>12. Optionale Ergänzung</b>	Das Brettspiel kann durch das Erleben einer „utopischen“ Spielvariante erweitert werden. Der Zeitbedarf dafür umfasst ebenfalls ca. 3 Stunden. Dazwischen ist eine Pause von ca. 1 Stunde sinnvoll. Diese sogenannte „Warengeld-Version“ des Spiels öffnet den Blick für andere Rollen und Handlungsoptionen.
<b>13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen</b>	<p>Es gibt die <a href="#">Spielanleitung (Regelheft) einschl. Begleitheft</a> und die <a href="#">Geschichtskarten</a>.</p> <p>Zudem bietet die Erstentwicklerin Samirah Kenawi weitere Hintergrundinformationen an: <a href="#">„Die Quadratur des Geldes“ von Samirah Kenawi, insbesondere Teil 3 (Geldsystem der Gegenwart) und Teil 4 (Vorschlag für eine Geldreform)</a>.</p>
<b>14. Ansprechpartner:in</b>	<p><i>Samirah Kenawi (Erstentwicklerin):</i>  <a href="mailto:samirah.kenawi@web.de">samirah.kenawi@web.de</a>  017628440541</p> <p>Ulrike Niethammer:  <a href="mailto:ulrike.niethammer@ecogood.org">ulrike.niethammer@ecogood.org</a>  017695541617</p> <p>Wolfgang Läger:  <a href="mailto:wolfgang.laeuger@ecogood.org">wolfgang.laeuger@ecogood.org</a>  017627543788</p> <p>Rolf Dingethal:  <a href="mailto:rolf.dingethal@gmail.com">rolf.dingethal@gmail.com</a>  01714666319</p>