

Bielefelder Werte-Scheine

Marie-Pascale Gräbener und Dr. Kerstin Große-Wöhrmann
Adaption und Dokumentation für Geld-erleben: Holger Kreft

Fassung 24.6.2023

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Mit künstlerischen Methoden wird unser bestehendes Geld und dessen Kraft, alles austauschbar machen zu können, persifliert. Dies geschieht dadurch, dass Menschen (bspw. in einem Workshop) mit individuell handwerklich selbst angefertigten kleinen Kunstwerken – den Wertescheinen – anderen Menschen die an ihnen wahrgenommenen Stärken würdigen und „wert“-schätzen.
2. Äußere Form	Gemeinsames künstlerisches und kunsthandwerkliches Arbeiten mit Textilien
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Geld ist in der einzigartigen, aber auch äußerst ambivalenten Lage, Ereignisse, Prozesse, Dinge und Lebewesen mit einem rein quantitativen und (dadurch) handelbaren Wert zu belegen. Mit zunehmender Ökonomisierung und Kommerzialisierung des Lebens können Menschen zunächst ihre individuellen Gestaltungsmöglichkeiten und Handlungsreichweiten erhöhen. Qualitative Aspekte und sämtliche Wahrnehmungen der Welt jenseits des Materiellen treten dadurch jedoch immer stärker zurück. Die individuelle Einzigartigkeit des mit Geld Bewerteten löst sich auf, die verschwindet. Bei Menschen kann das dazu führen, dass diese sich weniger positiv wahrgenommen fühlen und sich selbst weniger so wahrnehmen, ihre Selbstwertschätzung also negativ beeinflusst wird. Workshops, in denen Menschen sich gegenseitig Wertescheine anfertigen und schenken, können da gegensteuern.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	<p>Es geht darum, sich möglichst schöpferisch, offen und bewusst mit Fragen von Wert, Werten, Wertigkeit, Wertschätzung und Würde auseinanderzusetzen.</p> <p>Ziel ist es, allseits eine gute Praxis der Wahrnehmung individueller Qualitäten und von Wertschätzung füreinander zu leben.</p> <p>Was bedeutet es, wenn Menschen einander vertrauen, wenn sie tolerant sind, sich offen und wertschätzend miteinander austauschen – auch in konflikthaften Situationen Verschiedenheit anerkennen und auszuhalten, verantwortungsbewusst zu handeln, all das und viel mehr gilt es an anderen Menschen und sich selbst wahrzunehmen und zu würdigen.</p> <p>Über das künstlerisch-kreative Medium der Werte-Scheine wird ein Impuls für einen gesellschaftlichen Diskurs rund um Fragen des würdevollen Austauschs und Zusammenlebens gesetzt. Die beteiligten Menschen können dadurch angeregt werden, miteinander in starke Resonanz zu gehen.</p> <p>Das Kernziel des Projekts, in einem gemeinschaftlichen kreativen Prozess wieder den Blick darauf zu richten, was uns als Menschen verbindet, welche Werte wir teilen, uns wechselseitig wertzuschätzen und die Geschichten, Erfahrungen, Gedanken Einzelner als Abbild eines kollektiven Gedächtnisses sichtbar zu machen.</p>
5. Anzahl der Teilnehmenden	Die Anzahl hängt davon ab, wie intensiv Menschen miteinander in Kontakt gehen können und wollen. Zur Orientierung empfiehlt sich sicher auch hier wieder die ideale Teamgröße von 8-9 Personen.
6. Altersstufe	Für nahezu jedes Alter sind Formen denkbar, die sich aus der Grundidee

	entwickeln lassen. Kinder sollten das Schulalter erreicht haben, wenn sie teilnehmen wollen.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	<ul style="list-style-type: none"> • Spaß und Freude am kreativen und gemeinschaftlichen Tun • Bereitschaft, sich mit anderen über Werte und Würde auszutauschen • Wunsch, Menschen im eigenen Umfeld würdigen zu wollen • Bedürfnis, insgesamt einen Beitrag zur kollektiven Rückgabe von Würde leisten zu wollen <p>Es ist hilfreich, wenn zumindest einige Teilnehmende miteinander bereits vertraut sind, weil diese dann ihre Stärken besser kennen. Ihre Kommunikation untereinander kann den Austausch in der gesamten Gruppe katalysieren.</p>
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die anleitende Person sollte zum einen über eine künstlerische und handwerkliche Vorbildung (insbes. in Textilarbeit: Nähen und Bedrucken) verfügen, da sie Menschen dazu befähigen können sollte, ihre Wertescheine als kleine Kunstwerke zu erstellen. • Sie sollten den Teilnehmenden helfen können, bei ihrer Arbeit ein Gefühl der Selbstwirksamkeit zu entwickeln, auch wenn diese selbst zunächst nicht über großes kunsthandwerkliches Geschick verfügen. Letztlich geht es darum, die Teilnehmenden in die Lage zu versetzen, dass sie mit den von ihnen selbst zu erstellenden Kunstwerken ihr Gegenüber wertschätzen und ehren. • Die anleitende Person sollte in der Lage sein, in einer Gruppe von Menschen, die sich typischerweise vorher nicht kennen, eine offene, vertrauensvolle Atmosphäre herzustellen. Anregungen zu entsprechender Kommunikation sind hilfreich: „Versuche aus einer persönlichen Wahrnehmung zu sprechen, sozusagen ‚aus dem Herzen‘! Die Botschaft wird ankommen.“ Auch dadurch, dass sie unmittelbar auf einzelne Teilnehmende warmherzig und verständnisvoll eingehen kann, auch weil es zu für einzelne Teilnehmende kritischen Situationen führen kann, wenn durch spezifische Auslöser persönliche Verletzungen wieder fühlbar werden. • Die anleitende Person kann im Vorfeld bereits kleine Gruppen aufgeschlossener Menschen gewinnen, die sich bereits untereinander kennen, um als „Keimzellen des Vertrauens“ zu wirken. Bereits vorher gut aufbereitete Geschichten zu Themen wie Geldwert und Warenförmigkeit von Lebewesen und Dingen, Werte und Wertschätzung sind hilfreich, da sie als Gesprächsanlässe fungieren können.
9. Raum und Materialien	Raum mit Tischen und Stühlen für mehrere Arbeitsplätze; dazu die notwendige Technik (eine oder mehrere Nähmaschinen), Material (Stoff, Bordüren, Pailletten o.ä., Garn, Scheren, Stempel für Druck-Buchstaben, Stempelkissen, Stifte etc.)
10. Ablauf	<p>Schritt 1: Begrüßung und Schaffen der Grundlagen für eine offene und vertrauensvolle Atmosphäre, die immer wieder zu erneuern ist</p> <p>Schritt 2: Erläuterung der Grundidee und des Ansatzes zur Umsetzung, dadurch Sensibilisierung für das Thema „Werte“ im Verhältnis zum handelbaren Geldwert, ggf. Einstieg durch eine inszenierte Situation, ggf. Möglichkeit der Auseinandersetzung der Teilnehmer:innen mit den eigenen Erfahrungen mit dem Thema, Entfalten und Formulieren (Ausdruck geben) der</p>

	<p>Wertschätzung, die eine Person einer anderen vermitteln möchte.</p> <p>Schritt 3: Eine ausreichende Sensibilität für die Fragestellung muss nun reifen und sich entfalten, um das Besondere im Tun anderer Menschen wahrzunehmen und dieses auch würdigen zu wollen. Insgesamt handelt es sich um einen tiefen, voraussetzungsvollen und zeitintensiven (Kommunikations-)Prozess. Am besten zieht sich jede:r Teilnehmer:in in einen eignen Raum zur Fokussierung auf die beabsichtigte persönliche Würdigung zurück und geht folgenden Prozess durch:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beobachten und erinnern: Was habe ich in Alltagssituationen an meinen Mitmenschen wahrgenommen, was in mir? Wie begegnet mein Gegenüber mir oder anderen Mitmenschen? 2. Fühlen: Was berührt mich an meinen Wahrnehmungen und Erinnerungen womöglich? Und warum? Welches Bedürfnis steckt bei mir dahinter? 3. Werte und Qualitäten entdecken: Welche Werte, die mir wichtig sind, zeigen sich hier? 4. Formulieren: Wie kann ich die Werte und Qualitäten benennen bzw. nach außen ausdrücken? Wie kann ich die Schritte 1-3 in Worte fassen, beschreiben, die Anerkennung aussprechen? Die O-Töne und Erzählungen der Beteiligten werden in prägnante Begriffe verdichtet und als „Essenzen“ in zusammenfassende Worte übersetzt, die anschließend auf die Werte-Scheine gedruckt werden. <p>Schritt 4: Produktionsprozess der Werte-Scheine: Stoff und anderes Material (Garn, Farben etc.) auswählen, nähen, ggf. besticken, mit den ausgewählten Worten bedrucken</p> <p>Schritt 5: Die Werte-Scheine mit den angemessenen Worten tatsächlich übergeben.</p> <p>Schritt 6: Abschlussrunde</p>
<p>11. Zeitbedarf</p>	<p>Abhängig von handwerklichem Geschick, eigenem Anspruch und Reflexionsstand der Teilnehmenden</p>
<p>12. Optionale Ergänzung</p>	<p>Gefertigte Werte-Scheine sowie Portraits und Geschichten der Werte-Schein-Träger:innen können zusammen öffentlich präsentiert werden und so zur individuellen und gesellschaftlichen Sensibilisierung für das Thema, zur Reflexion der eigenen Wertschätzungspraxis und zu echter, authentischer alltagsrelevanten Transformation anregen.</p> <p>Die Idee soll weitergetragen werden, sich verbreiten und sich wandeln. Dafür müssen es nicht zwangsläufig Werte-Scheine sein, die aus Stoff genäht und bedruckt werden. Auch die Form kann ganz anders sein: Mit Blumen, einem schönen Essen etc. – was auch immer dem Gegenüber Freude bereitet und die Wertschätzung transportiert bzw. würdigenden Worten eine materialisierte Gestalt gibt. Der Prozess dorthin muss auch nicht in einer Gruppe geschehen, individuelle Aktionen sind genauso möglich.</p>
<p>13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen</p>	<p>https://www.pascale-graebener.de/post/das-bielefelder-werte-netz-2022</p>
<p>14. Ansprechpartner:innen</p>	<p>Dr. Kerstin Große-Wöhrmann – www.synergize-kgw.de</p>

Cashflow-Spiel

Dirk Stiller, Adaption für Geld-erleben: Anna-Lisa Schmalz
Fassung 12.08.2023

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Das Spiel vermittelt finanzielle Bildung für ein kluges Geldmanagement mit Entscheidungen zu Investitionen, Schuldenabbau und Geschäftsmöglichkeiten.
2. Äußere Form	Brettspiel analog / digital (mit einer vereinfachten Online-Variante)
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Wie lässt sich finanzielle Freiheit erlangen? Wie lässt sich die Angst vor finanziellen Entscheidungen abbauen?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Das Spiel kann Veränderungen bei Einzelpersonen, Organisationen und in der Gesellschaft bewirken. <ul style="list-style-type: none"> - Veränderungen im Denken über Geld und Finanzen - besseres Verständnis für passives Einkommen, Investitionen und Schuldenabbau - Ermutigung, unternehmerische Fähigkeiten zu entwickeln - Denken in Geschäfts- und Investitionsmöglichkeiten - besseres Verständnis unternehmerischer Konzepte - Wunsch, eigene Unternehmen zu gründen - Stärkung der finanziellen Bildung in der Gesellschaft - stärkeres Bewusstsein für die Bedeutung der finanziellen Bildung in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen
5. Anzahl der Teilnehmenden	2 – 6 Eine kleinere Gruppe ermöglicht eine direktere und schnellere Interaktion. Eine größere Gruppe eröffnet eine vielfältigere strategische Diskussion.
6. Altersstufe	ab 14 Jahre
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Grundlegende mathematische Fähigkeiten wie Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division, um finanzielle Situationen im Spiel zu berechnen. Zusätzlich ist ein Verständnis von grundlegenden Finanzbegriffen wie Einnahmen, Ausgaben, Investitionen, Schulden und Vermögenswerte hilfreich.
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Eine Anleitung durch einen Mentor ist sinnvoll, besonders für Neueinsteiger oder Teilnehmer mit begrenzter finanzieller Erfahrung. Der Mentor kennt das Spiel gut, besitzt finanzielle Grundkenntnisse und kann Informationen klar vermitteln. Er kann Erklärungen zu den Regeln geben, den Einstieg erleichtern und Fragen beantworten. Einfühlungsvermögen, Motivations- und Kommunikationsfähigkeiten sind wichtig.
9. Raum und Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - großer Tisch für Spielbrett und Spielmaterial (Spielgeld, Bilanzblätter, etc.) - Stühle in bequemem Abstand - gute Beleuchtung - ruhige, entspannte Umgebung fördert die Konzentration
10. Ablauf	Das Spiel besteht aus mehreren Runden, wobei jede Runde in zwei Hauptphasen unterteilt ist: den "Rat Race" (Hamsterrad) und den "Fast Track" (Überholspur). Jeder Spieler erhält Geld, Berufe und Spielkarten gemäß den Startbedingungen. Im "Rat Race" versuchen die Spieler, aus dem Hamsterrad der finanziellen Belastungen auszubrechen. Sie ziehen ihre Spielfiguren auf dem Spielbrett und sammeln Einkommen, zahlen Rechnungen, investieren in Aktien und Immobilien und reduzieren Schulden. Sobald ein Spieler genug passives Einkommen generiert hat, kann er in den "Fast Track" wechseln. Hier sind größere Investitionen und Geschäftsgelegenheiten verfügbar, um schneller die finanzielle Freiheit zu erreichen.

11. Zeitbedarf	Der Zeitbedarf ist abhängig von der Anzahl der Spieler, ihrer Erfahrung und der gewählten Spielvariante. Pro Runde ist mit 1 bis 2 Stunden zu rechnen. Die gesamte Spielzeit kann je nach Vorlieben und Kenntnissen der Teilnehmer angepasst werden und sollte zu Beginn des Spiels abgestimmt werden.
12. Optionale Ergänzung	Am Ende des Spiels können die Spieler eine Diskussion darüber führen, was sie gelernt haben. Sie können ihre Erfahrungen, Strategien und finanziellen Erkenntnisse teilen und dadurch voneinander lernen. Diese Reflexion fördert bewussteres Geldmanagement und motiviert die Spieler, ihr erworbenes Wissen in der realen Welt anzuwenden.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Robert T. Kiyosaki, der Autor von "Rich Dad Poor Dad", ist auch der Erfinder des Cashflow-Spiels.
14. Ansprechpartner:in	Dirk Stiller, cashflow@dirk-stiller.com

Das Geld kommt zu Besuch (Rollenspiel)

Fassung 03.08.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Es klingelt an der Tür und das Geld persönlich steht davor. Was würdest du ihm sagen?
2. Äußere Form	Theaterpädagogik analog
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Beim Thema „Geld“ haben wir nicht nur die Einstellung, die uns selbst bewusst ist. Im Rollenspiel können auch bislang unentdeckte Haltungen ans Tageslicht kommen.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkenntnisse über die eigene Haltung zum Geld und die daraus resultierenden Reaktionen
5. Anzahl der Teilnehmenden	Ab drei Teilnehmenden. Die Obergrenze wird bei etwa 20 Teilnehmenden liegen und ist im wesentlichen abhängig von der Größe des Raums und der Erfahrung der Spielleitung.
6. Altersstufe	ab etwa 10 Jahre
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Spielfreude
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Der/die Spielleiter:in sollte neben der eigenen Spielfreude Erfahrung mit Rollenspieltechniken und Gruppendynamiken mitbringen. Er/sie sorgt für einen störungsfreien Ablauf und einen sicheren Rahmen für die Teilnehmenden.
9. Raum und Materialien	Es braucht einen Raum mit genügend Freifläche für das Rollenspiel, jedoch keinerlei Materialien.
10. Ablauf	<p>Die Spielleitung bildet aus den Teilnehmenden zunächst Dreiergruppen (z.B. durch ein Losverfahren). In jeder Gruppe gibt es drei Rollen: „Hausbewohner“, „Besucher“ und „Beobachter“ (von den Teilnehmenden selbst bestimmt oder ebenfalls gelost).</p> <p>Vor Beginn des Spiels geht die Spielleitung mit den „Besuchern“ vor die Tür oder in einen Nebenraum, um ihnen mitzuteilen, welche Figur sie spielen sollen. Die „Hausbewohner“ sowie die „Beobachter“ sollen nicht wissen, wer zu Besuch kommen wird. Mögliche Figuren sind: Geld, Reichtum, Lottogewinn, Armut, Konkurs/Pleite, Grundeinkommen, Gold.</p> <p>Das Spiel beginnt: der „Besucher“ klingelt an der Tür, der „Hausbewohner“ öffnet und der „Besucher“ stellt sich vor. Während „Hausbewohner“ und „Besucher“ nun ins Gespräch kommen, achten die „Beobachter“ auf die Reaktionen der „Hausbewohner“.</p> <p>Nach etwa 10 Minuten wird das Spiel durch ein Signal der Spielleitung beendet. Die Teilnehmenden reflektieren innerhalb der Dreiergruppe das Erlebte in folgender Reihenfolge: „Hausbewohner“ – „Beobachter“ – „Besucher“.</p> <p>Die Spielleitung kann für den Austausch Ebene (innerhalb der Rolle und/oder nachdem die Teilnehmenden aus ihren Rollen heraus getreten sind), Struktur (z.B. Redestab) und Zeit (z.B. jeweils 3 Minuten) vorgeben oder einen freien Austausch zulassen.</p> <p>Anschließend wird das Spiel noch zweimal gespielt, wobei jedes Mal die Rollen getauscht werden (so dass jeder Teilnehmende einmal in jeder Rolle war). Den „Besuchern“ wird in jeder Spielrunde eine andere Figur zugeteilt, so dass es jedes Mal für „Hausbewohner“ und „Beobachter“ überraschend ist, wer da zu Besuch kommt.</p> <p>Nach Beendigung der drei Spielrunden empfiehlt sich ein gemeinsamer Abschluss mit der gesamten Gruppe. Möglichkeiten dazu sind: jede:r beantwortet die Frage „Wie gehe ich jetzt raus?“ und/oder „Was habe ich erkannt?“ oder es werden nur einige wenige Blitzlichter mit besonderen Erlebnissen abgefragt.</p>

11. Zeitbedarf	Etwa 90 Minuten
12. Optionale Ergänzung	Profis aus der Geldszene können auch mit „Besuchern“ aus ihrem eigenen Paradigma oder dem einer anderen Geldinitiative konfrontiert werden wie zum Beispiel: Regiogeld, Vollgeld, Schwundgeld.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Zu Rollenspielen allgemein gibt es zahlreiche Informationen, z.B. hier: http://methodenpool.uni-koeln.de/rollenspiel/rollenspiel_darstellung.html Das Konzept für dieses Rollenspiel stammt von Anna-Lisa Schmalz
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Denk-Partnerschaft (nach Nancy Kline)

Fassung 06.04.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Freies und eigenständiges Nachdenken über ein Geldthema, um eigene neue Ideen zu entwickeln. Das Nachdenken wird unterstützt durch eine:n Denk-Partner:in.
2. Äußere Form	Peer-Coaching analog / virtuell (Blickkontakt ist sehr hilfreich)
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Viele Menschen haben zu wenig Geld. Das kann das Nachdenken über alles, was mit Geld zusammenhängt, blockieren. Mit dieser Methode werden die behindernden Annahmen bewusst gemacht. Die am stärksten behindernde Annahme wird durch eine befreiende ersetzt, damit ganz neue eigene Ideen für das eigene Geldthema entwickelt werden können. Ausgehend vom persönlichen Geldthema können Lösungsansätze auch auf der organisationalen und der gesellschaftlichen Ebene gefunden werden.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Wahrnehmung einer behindernden Grundannahme über sich selbst oder das Leben, Erkennen der zugehörigen befreienden Annahme, verschiedene Lösungsansätze für das betrachtete Geldthema, veränderte Sichtweise auf das Geld. Die emotionale Betroffenheit kann sich verändern.
5. Anzahl der Teilnehmenden	Zwei: die nachdenkende Person und der/die Denk-Partner:in
6. Altersstufe	Geeignet für Denk-Partner:innen, die in der Lage sind, den Prozess zu unterstützen wie unter Punkt 8 beschrieben. Die nachdenkende Person kann auch ein Kind sein.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	keine weiteren Voraussetzungen
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Der/die Denk-Partner:in soll den Denkprozess der nachdenkenden Person durch entspannte Aufmerksamkeit, Respekt, Wertschätzung und Interesse unterstützen. Achtsames Zuhören und Beobachten sind angesagt. Erst wenn der Denkprozess zu einem (vorläufigen) Ende gekommen ist, stellt der/die Denk-Partner:in Fragen nach einem vorgegebenen Muster, um zum Weiterdenken zu ermutigen. An einer Stelle im Ablauf ist der/die Denk-Partner:in gefordert, die Art der behindernden Annahme zu erkennen und eine Fragestellung nach einem dafür passenden Muster zu formulieren. Die Wortwahl der nachdenkenden Person wird dabei exakt übernommen.
9. Raum und Materialien	Ein ungestörter Raum, in dem sich insbesondere die nachdenkende Person wohl fühlt. Material: Für die nachdenkende Person Stift und Papier, für den/die Denk-Partner:in die ausgedruckte Kurzanleitung .
10. Ablauf	Der/die Denk-Partner:in führt durch den Prozess nach einem vorgegebenen Ablaufplan (siehe separate Kurzanleitung). Die nachdenkende Person kann sprechen oder still über das zu Beginn des Prozesses selbst gewählte Thema nachdenken. Wenn der Denkprozess stockt, hilft der/die Denk-Partner:in mit Fragen nach einem vorgegebenen Muster dabei, das Denken wieder in Fluss zu bringen. Die nachdenkende Person entscheidet, wann der Prozess zu Ende ist. Anschließend kann der Prozess mit getauschten Rollen noch einmal durchgeführt werden.
11. Zeitbedarf	ca. 30 bis 60 Minuten je Sitzung
12. Optionale Ergänzung	keine
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Nancy Kline, Time to Think, Rowohlt Taschenbuch Verlag, ISBN 978-3499631795
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

„Es war einmal...“ (Improtheater zum Geldsystem)

Fassung 04.06.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Die Teilnehmenden lesen ein Märchen zum Geldsystem und spielen es nach. Das Märchen verbildlicht vereinfacht die Grundprinzipien des heutigen Geldsystems.
2. Äußere Form	Theaterpädagogik analog
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Was ist eigentlich Geld und wie entsteht es? Wer erschafft es? Und wie stabil ist das erschaffene Geld?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Verstehen der Grundprinzipien der Geldschöpfung; intuitives Verständnis für die Rolle von Vertrauen für das Geldsystem; verstehen, warum das Geldsystem instabil ist.
5. Anzahl der Teilnehmenden	Mindestens 12
6. Altersstufe	geeignet für Menschen, die in der Lage sind, die Erfahrungen aus dem Märchen zu reflektieren in Bezug auf ihren eigenen Alltag
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Lust am pantomimischen Theaterspiel, Fähigkeit zur Reflexion des Märchens
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Anleitung und Moderation sind notwendig. Das Wissen aus dem Hintergrundtext für Anleitende ist erforderlich.
9. Raum und Materialien	Zwei hintereinander angeordnete Stuhlhalbkreise mit je 6 Stühlen; davor genügend Platz zum Spielen (Bühne); gegenüber auf der anderen Seite der Bühne ggf. Plätze für Zuschauer Material: blaues und gelbes Papier, Stifte, ggf. Stempel für die Theaterübung; den ausgedruckten Märchentext (mind. siebenmal)
10. Ablauf	Die Leitung erklärt kurz Ziel und Ablauf der Übung. Danach werden die verschiedenen Rollen vorgestellt und den Teilnehmenden (TN) zugeordnet: Erzähler:in, König:in, Esel, Bauherr, Glasbrenner:in, Steinmetz/Ziegemacher:in (kann von einer Person gelesen werden). Jede Rolle wird zweifach besetzt: Vorleser:in und Darsteller:in. In der hinteren Stuhlreihe sitzen die Vorlesenden und direkt vor ihnen die zugehörigen Darsteller:innen. Die Vorlesenden erhalten jeweils einen Märchentext. Die Darstellenden von König:in und Bauherr erhalten blaues bzw. gelbes Papier, Stift und ggf. einen Stempel. Das Märchen beginnt. Es wird vorgelesen und synchron dazu werden möglichst alle vorgelesenen Handlungen still (pantomimisch) dargestellt. Dabei können die TN frei improvisieren. Wenn der Rollename der TN genannt wird, stehen diese auf, treten vor und spielen das Gesagte nach. Anschließend erfolgt die Auswertung in zwei Reflexionsphasen: 1. Die TN berichten, wie es ihnen in ihrer Rolle ergangen ist („Ich als Königin...“). 2. Reflexion auf Metaebene (ggf. vorher Pause machen, gemeinsamen Stuhlkreis bilden): Die TN sprechen aus ihrer eigenen Sicht über das Märchen. Dazu können eine Reihe Fragen verwendet werden, die der Einführungstext anbietet.
11. Zeitbedarf	40 – 50 Minuten
12. Optionale Ergänzung	-
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Dieses Märchen stammt aus der Sammlung von Bildungsmaterialien für eine sozial-ökologische Transformation: ENDLICH WACHSTUM! von Konzeptwerk Neue Ökonomie e.V. und FairBindung e.V.
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Finanzkooperative

Fassung 26.05.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Solidarische Ökonomie leben in einer kleinen Gruppe von Menschen, die ihr Geld miteinander teilen
2. Äußere Form	Real-utopisches Experiment analog, ggf. mit virtueller Unterstützung
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Die Motivation, das eigene Einkommen mit anderen zu teilen, kann sehr unterschiedlich sein: wahrgenommene Ungerechtigkeit in der Einkommensverteilung, Wunsch nach Austausch und gegenseitiger Unterstützung beim Thema Geld, das kommunistische Ideal ganz real zu leben, tiefe Auseinandersetzung mit Geld und seiner Wirksamkeit auf das eigene Leben
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkenntnisse über die eigene Prägung und Haltung, menschlicher und finanzieller Rückhalt, engeres Zusammenwachsen in der Gruppe
5. Anzahl der Teilnehmenden	in den Beispielen: 3 bis 10 Menschen. Je größer die Gruppe, desto aufwändiger wird die Kommunikation.
6. Altersstufe	Erwachsene
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Bereitschaft - das eigene Finanzverhalten vor der Gruppe offen zu legen, - in einem kontinuierlichen Austausch mit den anderen zu bleiben, - gemeinsame Spielregeln zu definieren und sich daran zu halten, - über das eigene Einkommen nicht vollkommen frei zu verfügen, - Konflikte in der Gruppe konstruktiv zu lösen
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Anleitung nicht notwendig. Inspiration (siehe Punkt 13) und Mut genügen
9. Raum und Materialien	Einen Ort für regelmäßige Treffen (analog oder virtuell), ein gemeinsames Konto
10. Ablauf	Eine Gruppe Menschen entscheidet sich dafür, das Geld miteinander zu teilen. Das Vorhaben beginnt in jedem Fall damit, gemeinsam über die finanzielle Situation der Teilnehmenden zu sprechen. Gemeinsam werden auch die Spielregeln für die Kooperative festgelegt, z.B.: Wie oft will man sich treffen? Welche Ausgaben sollen abgestimmt werden, welche nicht? Wird das gesamte Einkommen geteilt oder nur ein bestimmter Teil? Ist die Finanzkooperative auf Dauer angelegt oder von vornherein nur auf einen bestimmten Zeitraum? Wird das Vermögen ganz/teilweise/gar nicht mit einbezogen? Will man mit einer Probezeit starten und erst danach entscheiden, ob und ggf. wie es weiter gehen soll?
11. Zeitbedarf	abhängig von den vereinbarten Spielregeln und der Gruppengröße
12. Optionale Ergänzung	Auch wenn man sich nicht (gleich) dafür entscheidet, eine Finanzkooperative zu gründen: die Auseinandersetzung mit der Idee über die angebotenen Informationen (siehe Punkt 13) kann sehr lohnend sein und die Auseinandersetzung mit der eigenen Prägung und Haltung in Gang setzen.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	1) FC-Kollektiv, Nino Bulling (Illustratorin), Bini Adamczak: Finanzcoop oder Revolution in Zeitlupe Von Menschen, die ihr Geld miteinander teilen, BÜCHNER-Verlag 2019 Dazu gibt es einen Podcast: Revolution in Zeitlupe , Mai 2021 2) „Mein Geld ist dein Geld – Gründung einer Finanzkooperative“ von Lino Zeddies: Teil1 und Teil2 3) Einkommensexperiment von Philine Velhagen, Deutschlandfunk/NDR 2020
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Forumtheater

7.4.2023, Holger Kreft

- 1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)** Eine Gruppe von Teilnehmer:innen entwickelt aus unangenehmen persönlichen Erfahrungen mit dem Thema Geld Spielszenen und führt diese auf. Im Anschluss an die Präsentation schlüpfen Menschen aus dem Publikum in die Rollen der Benachteiligten, um alternative Lösungen vorzuschlagen. Danach können alle gemeinsam das Gesehene, dabei vor allem die Anwendbarkeit der Lösungen, reflektieren.
- 2. Äußere Form** Theater(pädagogik), darstellende Kunst, Rollenspiel
- 3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)** Eine Person ist durch eine andere psychisch oder physisch in Bezug auf ein Geldthema verletzt worden (bspw. Zahlung eines ungerechten Lohns, Lohnkürzung, o.ä.). Was kann sie dagegen tun bzw. wa kann sie für mehr Gerechtigkeit unternehmen?
- 4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)** Im Idealfall liegen am Ende des Theaterspiels mehrere Handlungsoptionen aus dem Publikum vor, die auch gemeinsam beleuchtet worden sind. Einige Risiken und Chancen der Optionen sind dadurch offensichtlich geworden. Der Handlungsspielraum der betroffenen Person für ähnliche Situationen hat sich vergrößert.

Kann die Reflexion sogar auf die strukturellen Rahmenbedingungen des individuellen Konflikts ausgeweitet werden, können auch politische Handlungsmöglichkeiten sichtbar gemacht werden. Können sogar Entscheider:innen einbezogen werden und wird bei ihnen auch Betroffenheit erzeugt, bietet sich die Chance für echte Schritte der Veränderung (Politiker:innen: bessere Gesetze; Unternehmer:innen; zukunftstauglichere Geschäftsmodelle).
- 5. Anzahl der Teilnehmenden** Die spezifische Konstellation sollte abgebildet werden können: die schädigende Person, die betroffene Person, ein:e Anleiter:in, Menschen, die zunächst das Publikum bilden und dann ggf. als Träger:innen von Handlungsoptionen in das Geschehen auf der Bühne eingreifen.
- 6. Altersstufe** Sicher kann diese Methode auch kindgerecht aufbereitet werden. Kinder sollten sicher mindestens das Schulalter erreicht haben.
- 7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden** keine
- 8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung** Die Leitung sollte eine theaterpädagogische Vorbildung haben.

- 9. Raum und Materialien** Eine Bühne ist hilfreich, aber nicht notwendig. In jedem Fall ist ausreichend Raum zum gemeinsamen Agieren der Beteiligten vorzusehen.
- 10. Ablauf**
- Phase 1:* Herausarbeiten und Verdichten einer Szene auf den wesentlichen Handlungsstrang aus einer von der betroffenen Person als schmerzhaft erlebten Geschichte
- Phase 2:* Aufführen der Szene auf der Bühne
- Phase 3:* Einladung durch die anleitende Person an die Beobachter:innen aus dem Publikum, sich mit alternativen Handlungsvorschlägen (zunächst nur anstelle der betroffenen / benachteiligten Person in die Spielszene einzubringen.
- Phase 4:* Reflexion der beobachteten Handlungsoptionen und Einschätzung ihrer Wirksamkeit
- Phase 5:* Ausweitung der Reflexion auf die Untersuchung der Gegebenheiten, in denen die möglichen Lösungsvorschläge eingesetzt werden könnten und Betrachtung und Bewertung der strukturellen (politischen) Rahmenbedingungen.
- Ggf. Einladung an Entscheider:innen, sich in die Rolle der Benachteiligten zu versetzen. Damit geht das Forumtheater in andere Spielformen wie das Legislative Theater über.
- 11. Zeitbedarf** Die Vorbereitung (1) und die eigentliche Aufführung (2) und Handlungsoptionen (3) sowie die Reflexion (4) sind gesondert zu betrachten. Die Dauer der (1) Vorbereitung hängt von verschiedenen Faktoren ab: Erfahrung, Spielbereitschaft und Auffassungsgabe der Mitwirkenden sowie v.a. von den theaterpädagogischen Kompetenzen der anleitenden Person. Für (2) die Darstellung der eigentlichen Szene werden nur wenige Minuten benötigt. Die Dauer der Darstellung von Alternativen (3) hängt u.a. von Anzahl, Problembewusstsein und Kreativität der Beobachter:innen im Publikum ab. Die Reflexion beginnt bereits mit der Entwicklung von Alternativen und kann nicht scharf getrennt werden. Die Reflexion dürfte mit ihrem weiteren Fortschreiten grundsätzlicher, tiefgreifender, „struktureller“, aber vermutlich auch spekulativer werden.
- 12. Optionale Ergänzung** /
- 13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen**
- Ausgewählte Beispiele
- [Artikel](#) von Friderike Wilckens von Hein (Seite der bpb)
- [Artikel](#) von Armin Staffler zum Tiroler Teilhabegesetz
- [Artikel](#) von Holger Kreft und Nina Roob in der Zeitschrift Humane Wirtschaft zu Erfahrungen mit dem Forumtheater (demnächst online verfügbar)
- [Webseite](#) des LTB (Legislativen Theaters Berlin)
- 14. Ansprechpartner** Holger Kreft (info@bzt-kreft.de)

Geldbörsenschau

Fassung 7.4.2023, Holger Kreft

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Eine Gruppe von Menschen berichtet sich reihum je nach persönlicher Bereitschaft über die Inhalte ihrer eigenen Geldbörsen (Portemonnaies)
2. Äußere Form	Strukturierte Gesprächsrunde (analog, digital)
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Die meisten Menschen führen Tag für Tag in ihren Geldbörsen zahlreiche Dinge mit sich herum und benutzen sie teilweise auch. Dazu gehören auch einige Bestandteile des Geldsystems wie das Bargeld und die Bankkarten für den Umgang mit dem Buchgeld (den Bankeinlagen). Andere Objekte in ihren Geldbörsen haben möglicherweise nur indirekte oder zunächst keine Verbindung zum Thema Geld und zu materiellen Aspekten ihres Lebens, bspw. Fotos von Menschen, denen sie zugeneigt sind. Die Zusammenhänge, die es zwischen den Inhalten der Geldbörsen, ihren Besitzer:innen und den strukturellen Rahmenbedingungen ihres Lebens gibt, sind den wenigsten Besitzer:innen bewusst.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Durch Reflexion der Beobachtungen während der Gespräche können die Teilnehmenden ein tieferes Verständnis der Vorgänge gewinnen, die im Zusammenhang mit dem Geldsystem stehen. Die Menschen können eine größere Aufmerksamkeit für die Zusammenhänge zwischen dem persönlichen Besitz und den strukturellen Rahmenbedingungen gewinnen. Aha-Erlebnisse sind denkbar. Damit können sich die Besitzer:innen der Geldbörsen auch ihre eigenen Welt-, Menschen- und Selbstbilder, ihre persönlichen Glaubenssätze und Überzeugungen, Rollen, Gestaltungsspielräume sowie Verantwortlichkeiten im Geldsystem leichter erschließen. Die Reflexionen können unter spezifische geldbezogene Fragestellungen gestellt werden, um dies zu fördern: Welche Bedeutung hat Geld in deinem Leben, welchen Stellenwert hat materielle Sicherheit? Was weißt du über das Finanzsystem? Wovon fühlst du dich abhängig? usw. usw. Für viele Teilnehmende werden vielleicht erst durch die (gemeinsame) Reflexion manche Verbindungen zwischen den Objekten in der Börse und dem Thema Geld offenbar. Je nach Interessen und Vorkenntnissen der Beteiligten können die ggf. ausgelösten Veränderungsimpulse auf individueller, organisationaler und gesamtgesellschaftlicher Ebene ansetzen und unterschiedlich weit reichen.
5. Anzahl der Teilnehmenden	Grundsätzlich ist die Anzahl nicht beschränkt. Je nach dem Zusammenhang, in dem diese Methode eingesetzt wird, ist jedoch eine Begrenzung auf eine überschaubare Zahl sinnvoll. Dafür sprechen zeitliche Gründe (wie lange dauert es, bis eine Runde abgeschlossen ist?) wie auch die Möglichkeit der Teilnehmenden die jeweils anderen gut wahrzunehmen, um den Aufbau von Vertrauen zu fördern. Die aus der Organisationspsychologie bekannte ideale Teamgröße von 7-8 Personen könnte ein Anhaltspunkt sein.
6. Altersstufe	Grundsätzlich dürfte gelten: Kinder und Jugendliche, die bereits Berührung mit dem Thema Geld haben, können an dieser Methode teilnehmen. Wer Taschengeld bekommt, kann auch bis zu einem gewissen Grad (dann eben altersgerecht) darüber reden. Wie sinnvoll ihre Teilnahme ist, hängt von

	<p>Umfang und Intensität sowie der Qualität der Vermittlung und der Rücksichtnahme ab, mit der die (erwachsenen) Besitzer:innen auf die Inhalte ihrer Geldbörsen und die Zusammenhänge zum Wirtschaften eingehen. Die Methode lässt viel Spielraum.</p> <p>Für den anderen Rand des Altersspektrums, also Senior:innen, gilt natürlich Ähnliches: Wer allmählich wieder aus den dominierenden wirtschaftlichen Zusammenhängen austritt, ist mit ähnlicher Aufmerksamkeit und Rücksicht zu behandeln.</p>
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Keine
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Es ist nicht in jedem Fall eine Leitung notwendig, nur ein Initiieren. Es kommt darauf an, wie eigenverantwortlich und kompetent die Teilnehmenden ihren Reflexionsprozess gewinnbringend selbst strukturieren können. Es bietet sich sicher an, dass Personen mit Erfahrungs- und Erkenntnisvorsprung und mit großer sozialer Kompetenz, dass sie das Gespräch unterstützen oder gelegentlich leitend eingreifen.
9. Raum und Materialien	Es sind keine spezifischen Ressourcen notwendig. Alle Gruppenmitglieder sollten alle anderen sehen können.
10. Ablauf	<p>Initiierung: In jedem Fall werden die Teilnehmenden gebeten, sich über den Inhalt ihrer Geldbörsen auszutauschen. Selbstverständlich beteiligen sich alle nur so weit, wie es ihnen als angemessen erscheint, so ausführlich und so offen, wie sie es vor sich verantworten wollen.</p> <p>Der weitere Ablauf kann sehr unterschiedlich gestaltet werden: Idealerweise gibt es mehrere Runden, in denen die Beteiligten die Inhalte ihrer Börsen darstellen und darüber reflektieren.</p> <p>Vorab vereinbart werden kann ein bestimmter Kommunikationsstil: reines unkommentiertes Darstellen der Börseninhalte, plus Zulassen von Verständnisfragen, plus Zulassen erkundender Dialoge oder evtl. auch argumentativer Positionswettstreite.</p> <p>Für die einzelnen Runden können etwa durch Fragestellungen unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte ausgewählt werden – gemeinsam oder durch die Leitung. Die verschiedenen Gegenstandskategorien (bspw. offensichtlich geldsystemrelevante und nicht-offensichtlich geldsystemrelevante Themen) und die unterschiedlichen Bedeutungsebenen (bspw. persönliche Erfahrungen oder Wissen über das Geldsystem oder das Wirtschaften) können im Vordergrund der jeweiligen Runde stehen.</p>
11. Zeitbedarf	Sehr variabel je nach Ziel der gemeinsamen Reflexion, abhängig von der Einbettung in einen Zusammenhang, Anzahl der Teilnehmenden und gewünschter Tiefe: Hilfreich ist es zu überschlagen, wie lange die einzelnen Teilnehmenden pro Runde Zeit erhalten können und wie viel Runden zunächst angepeilt werden.
12. Optionale Ergänzung	Die Leitung kann während der Runden Notizen (Flippchart, Moderationstafel, Whiteboard) machen, die dann noch zur Bündelung und Priorisierung von Themen genutzt werden können. In einer Abschlussrunde

	können alle Beteiligten ihre Eindrücke reflektieren. Die Notizen lassen sich dabei wieder einbeziehen. Sie können auch für eine anschließende vertiefende Bearbeitung von Geldthemen genutzt werden.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	keine primäre Quelle bekannt
14. Ansprechpartner:in	Holger Kreft (info@bzs-kreft.de)

Geldbrunnen (von Lino Alexander Zeddies)

Fassung 24.04.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Geld liegt in der Tischmitte. Die Beteiligten verteilen in mehreren Runden nach und nach das Geld, bis niemand mehr etwas ändern möchte. Der Prozess eignet sich insbesondere für Projekte, bei denen nicht klar ist, wie viel Geld am Ende zu verteilen sein wird.
2. Äußere Form	Gesprächsrunde mit gleichzeitiger Handlung Analog / virtuell
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Geld in einer Gruppe gerecht aufzuteilen ist ein herausforderndes Unterfangen. Die Methode "Geldbrunnen" bietet einen sehr interessanten Prozess, um zu einem gemeinsamen, für alle tragbaren Ergebnis zu kommen.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	<ul style="list-style-type: none"> • Hohe Zufriedenheit mit dem Ergebnis • Partizipation und Gleichwertigkeit • Gemeinsame Verantwortung • Wertvoller Prozess: Stärkung der Gemeinschaft, Vertrauensaufbau • Interessante Reflexionen zu Geld • Ausdruck der Wertschätzung • schönes Abschlussritual für Projekte
5. Anzahl der Teilnehmenden	ab 3 Personen Die maximale Gruppengröße ist nicht fest definiert, dürfte in etwa bei 15 Teilnehmenden liegen, um den Prozess überschaubar zu halten.
6. Altersstufe	Relevant ist hier weniger das Alter, sondern vielmehr die sonstigen Voraussetzungen, die der Prozess an die Teilnehmenden stellt.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	<p>Voraussetzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positive Absicht aller Teilnehmenden, dass alle eine faire Verteilung für alle wollen • Gemeinsame Ausrichtung • Intrinsische Motivation für das Projekt (nicht das Geld als primärer Antrieb) • Vertrauen • Offene Kommunikation • Bereitschaft und Fähigkeit, Konflikte und Spannungen konstruktiv anzusprechen und zu klären <p>Ideale Grundhaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielerisch-experimentell • keine perfekte Lösung anzustreben • anerkennen, dass sich der Wert individueller Beiträge nicht objektiv durch Geld erfassen lässt • den Prozess wertschätzen • „gut genug“ als Ziel <p>Fähigkeit, konstruktiv mit den folgenden Gefahren umgehen zu können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prozess kann herausfordernd sein • Egoismus, Gier, „Geldtrigger“ werden geweckt • zu hohe Erwartungen an das eigene Ergebnis • Ungeklärte Konflikte kommen zu Tage, die mehr Zeit und Raum brauchen als gerade verfügbar
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Es ist hilfreich, wenn sich jemand aus der Gruppe vorab mit dem Prozess vertraut macht und die einzelnen Schritte (siehe Ablauf) einleitet.

9. Raum und Materialien	<p>Ein Raum mit einem Tisch und Stühlen für die Teilnehmenden. Spielgeld oder das echte Geld, das zu verteilen ist.</p> <p>Alternativ eine Videokonferenz und ein für alle sichtbares digitales Whiteboard (z.B. miro.com). Auf dem digitalen Zeichenbrett ist ein virtueller Tisch mit dem virtuellen Geld zu sehen sowie ringsum für alle Beteiligten mit Namen versehene Plätze. Das virtuelle Geld kann beliebig auf diesem Brett verschoben werden.</p>
10. Ablauf	<p>Hilfreich bei Projektstart: Klärung der Einkommenserwartung (was ist das Minimum und das Optimum für jede:n)</p> <p>Die ersten drei Runden dienen der Vorbereitung für die eigentliche Verteilung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung der Aufteilungsprinzipien, z.B.: eingesetzte Zeit und Energie, eingebrachte Erfahrung und Expertise, übernommene Verantwortung, persönlicher Bedarf 2. Darstellung der eigenen Situation in Bezug auf diese Aufteilungsprinzipien: Wie viel Zeit und Energie, welche Erfahrung und Expertise habe ich eingebracht? Wie viel Verantwortung habe ich übernommen? Was ist mein persönlicher Bedarf? 3. Austauschrunde über Bedenken, Trigger, Ängste. Dadurch werden Spannungen, die sowieso da sind, für alle sichtbar, transparent und greifbarer und verlieren damit an destruktivem Potential. 4. Hauptteil: Geld liegt in der Tischmitte und es folgen mehrere Runden, bis niemand mehr etwas verändern möchte. Jede:r macht reihum einen Zug. Nach jeder vollständigen Runde werden die aktuellen Beträge aller Beteiligten ausgezählt und laut genannt. Ein Zug kann sein: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Eine beliebige Geldsumme aus der Mitte oder von teilnehmenden Personen nehmen und an irgendjemanden (auch sich selbst) umverteilen: entweder an oder von einer einzelnen Person oder in gleicher Höhe von oder an alle ◦ Begründungen für Züge sind willkommen, aber kein Muss ◦ Aussetzen ist möglich ◦ Wenn niemand mehr etwas verändern möchte: Abfrage „Könnt ihr alle mit der aktuellen Verteilung gut leben und möchtet nichts mehr verändern?“ Wenn ja, ist dieser Schritt beendet. 5. Reflexion: Wie ist es mir mit dem Prozess gegangen? Wie geht es mir jetzt? Was will sonst noch mitgeteilt werden?
11. Zeitbedarf	<p>Zwei oder mehr Stunden, abhängig von der Anzahl der Beteiligten und der Komplexität der Ausgangslage. Es lohnt sich, großzügig Zeit einzuplanen. Im Hauptteil werden erfahrungsgemäß 3-5 Runden benötigt.</p>
12. Optionale Ergänzung	<ul style="list-style-type: none"> • Vorab: Einigung auf ein alternatives Verteilungssystem, falls der Geldbrunnen nicht funktionieren sollte (das nimmt den Druck raus) • Vorab: Wertschätzungsrunde • Es können auch weitere Projekte oder abwesende Personen einen Platz am Tisch bekommen. • Bei noch unklarem Budget: Prozente vom Budget (oder repräsentative 100€) verteilen
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Beschreibung mit Erfahrungsbericht von Lino Zeddies: https://medium.com/@lino.zeddies/geld-gemeinsam-und-gerecht-aufteilen-mit-dem-geldbrunnen-baab28cbfddf Erklärvideo von Lino Zeddies: https://www.youtube.com/watch?v=UqNX-I_PPMo Foliensatz von Lino Zeddies: https://de.slideshare.net/LinoAlexanderZeddies/geld-gemeinsam-aufteilen-mit-dem-geldbrunnen-erklrung-und-tipps-reinventig-society-1</p>
14. Ansprechpartner:in	<p>Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de</p>

Ein Gradido Spiel (von Teresa Karayel)

Fassung 04.07.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Das alternative Geld- und Finanzsystem Gradido spielerisch erleben und dabei kennenlernen
2. Äußere Form	Gesellschaftsspiel analog/digital
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	<p>Das Geld- und Finanzsystem ist menschengemacht. Daher sind auch komplett andere Regeln für dieses System denkbar. Das Alternativsystem Gradido kommt ohne Steuern und Zinsen aus und es kennt keine negativen Kontostände. Das Geld im Gradido-System entsteht durch das dreifache Wohl: 1. Wohl = Grundeinkommen für jeden Menschen; 2. Wohl = Gemeinwohl; 3. Wohl = Natur (das Große-Ganze). So wie in der Natur alles vergänglich ist, so vergeht auch das Geld im Gradido-System nach einiger Zeit.</p> <p>Wie wäre es wohl, mit einem so ganz anders konstruiertem Geld zu leben? Wir spielen ein Dorf mit 8 bis 10 Familien (jede:r spielt eine Familie) und erleben, wie sich das Dorfleben entwickeln würde. Jede lebenswichtige Branche ist dabei einmal vertreten: Landwirt, Mediziner, Ausbilder, Berater, Dienstleister, Handwerker, Versorger und Händler</p>
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Entdecken, verstehen und erfahren des alternativen Geld- und Finanzsystems „Gradido“; erkennen eigener Muster beim Geldausgeben
5. Anzahl der Teilnehmenden	Spielleitung plus optimalerweise 8 Mitspielende (Varianten ab 6 Spielern und auch mit mehr als 8 möglich)
6. Altersstufe	Ab 21 Jahre, man sollte mit der Summe eines Jahresgehalts etwas anfangen können.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	<p>Idealerweise haben sich die Teilnehmenden bereits vor dem Spiel mit der Idee von Gradido auseinandergesetzt. Das geht z.B. über die Webseite, den Filmvortrag, das Hörspiel oder das Buch.</p> <p>Es ist wichtig, dass man gut mit Zahlen umgehen kann und Freude daran hat. Wenn dies nicht gegeben ist, kann man in einem Team mit jemandem zusammentun, der diese Voraussetzung erfüllt.</p> <p>Bei der digitalen Spielvariante müssen die Spieler in der Lage sein, sich online in einem Tabellenkalkulationsprogramm mit mehreren Tabellen zurecht zu finden und die jeweils eigene Tabelle auszufüllen.</p>
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Spielleitung notwendig. Die Spielleitung ist mit dem Gradido-System und mit den Spielregeln dieses Spiels vertraut. Sie bringt das vorbereitete Spielmaterial mit und startet für die Teilnehmenden mit einer Einführung.
9. Raum und Materialien	<p>Analoges Spiel: Ein ausreichend großer Tisch mit Stühlen für die Mitspielenden und die Spielleitung.</p> <p>2 Würfel, ausreichend Stifte und Taschenrechner. Gemäß Spielanleitung vorbereitet: dauerhaft verwendbares Spielmaterial (ausgedruckt, geschnitten und ggf. einlaminiert) sowie ausgedrucktes Verbrauchsmaterial.</p> <p>Bei der digitalen Spielvariante treffen sich die Mitspielenden in einer Videokonferenz. Die Listen, Personal- und Kontenblätter werden online ausgefüllt. Ein vorbereitetes Online-Tabellendokument kann bei Teresa Karayel angefragt werden. Bei der digitalen Variante braucht jeder Teilnehmende einen Würfel, aber keinen Stift und nicht unbedingt einen Taschenrechner.</p>

<p>10. Ablauf</p>	<p>Die Spielleitung führt die Teilnehmenden wenn nötig ins Gradido-System ein und erklärt die Spielregeln. Sie führt die Bank, die Übersicht über die Personalblätter sowie die Bewegungsblätter für das 2. und das 3. Wohl. Das Spiel erfolgt bargeldlos über Kontoblätter und die Bewegungsblätter des 2. und 3. Wohls.</p> <p>Zu Beginn bestimmt das Los das Schicksal der Mitspielenden: Beruf, Kreditrahmen und Einkommen, Familienstand sowie Anzahl der Kinder. Diese Daten werden ins Personalblatt eingetragen bzw. ergänzt. Zusätzlich zu diesem Personalblatt bekommt jeder Spielende eine schriftliche Kurzanleitung als Checkliste, ein Kontoblatt, ein Investitionen/Kredite-Blatt sowie eine Investitionsliste.</p> <p>Zunächst stellen die Mitspielenden sich den anderen vor: welchen Beruf und welchen Familienstand/wieviele Kinder sie haben.</p> <p>Das Spiel besteht aus 3 bis 5 Runden. Jede Runde symbolisiert ein Jahr.</p> <p>Zu Beginn jeder Runde entscheidet die Spielleitung, ob die Spieler neu würfeln und damit bestimmen, ob sich in der Lebenspartnerschaft etwas ändert und/oder ob Babys dazukommen. Dadurch kann sich die Anzahl der Personen im Haushalt verändern. Entsprechend der aktuellen Haushaltsgröße wird das Grundeinkommen ins Kontoblatt eingetragen, ebenso das mit dem Beruf verbundene Einkommen sowie die Erträge aus getätigten (freiwilligen) Investitionen. Anschließend wählt jeder Spieler den Lebensstil für seinen Haushalt (einfach, normal, gut, Luxus) für das beginnende Jahr und trägt die damit verbundenen Kosten ins Kontoblatt ein. Die Gesamtzahl der Menschen in allen Haushalten zusammen bestimmt die Höhe des Lebensgeldes für das 2. und 3. Wohl. Die Spielleitung trägt die Informationen in die Übersicht der Personalblätter sowie in die Bewegungsblätter für das 2. und 3. Wohl ein. Aus der Gemeinschaftskasse (2. Wohl) bucht sie die Gehälter für Mediziner und Ausbilder aus.</p> <p>Die Person links neben der Spielleitung beginnt die Runde, danach geht es weiter im Uhrzeigersinn. Wer dran ist,</p> <ul style="list-style-type: none"> - zieht eine gelbe Ereigniskarte und führt die angegebene Aktion durch, - zieht eine weiße Spielfeldkarte und führt die entsprechende Aktion aus, - kann eine freiwillige Investition tätigen. Diese Investition wird ins Investitionsblatt eingetragen und vermerkt, welchen Jahresertrag diese Investition erbringt <p>Am Ende einer Runde wird die Tilgung (aber keine Bankzinsen) für die in Anspruch genommenen Kredite fällig. Die Spielleitung teilt die Kontostände des 2. und des 3. Wohls mit und fragt, was mit dem Geld geschehen soll. Die Mitspielenden beraten als Gemeinderat, welche Projekte umgesetzt werden soll und ob der Auftrag aus den eigenen Reihen erledigt werden soll oder nach auswärts vergeben wird. Abschließend wird die Vergänglichkeit der Guthaben (50%) berechnet und in den Kontoblättern eingetragen.</p> <p>Nach Spielende empfiehlt sich eine Abschlussrunde zur Nachbetrachtung des Erlebten.</p> <p>Besonderheiten: Wenn der Händler etwas beschafft, bekommt er zwar die Kaufsumme gutgeschrieben, muss davon jedoch die Hälfte als Einkaufspreis abziehen.</p>
--------------------------	---

10. Ablauf (Fortsetzung)	<p>Kontostände können niemals negativ werden. Investitionen können innerhalb des Gradido-Kreises getätigt werden, dann wird den Lieferanten der ausgehandelte Teilbetrag der Investition gutgeschrieben. Sie können aber auch außerhalb des Gradido-Kreises beschafft werden, dann wird dem Spieler bzw. dem 2./3. Wohl-Topf die Investitionssumme belastet, ohne dass andere Spieler Gutschriften erhalten. Freiwillige Investitionen werfen Erträge ab im Gegensatz zu den beruflich bedingten Muss-Investitionen. Wenn das vorhandene Geld für Investitionen nicht ausreicht, kann im Rahmen des Kreditrahmens Geld bei der Bank aufgenommen werden. Die Tilgung dafür wird ausgehandelt, Zinsen werden nicht berechnet. Es können aber auch Kredite bei Mitspielern aufgenommen werden und die Konditionen dafür vereinbart werden. In diesem Fall spielt der Kreditrahmen, den die Bank eingeräumt hat, keine Rolle.</p> <p>Wichtig sind die Gespräche und Verhandlungen während des Spiels, denn sie schaffen das Bewusstsein für das andere Geldsystem.</p>
11. Zeitbedarf	<p>ein halber Tag, evtl. etwas mehr: 1,5 Stunden Einführung (falls die Mitspielenden sich mit Gradido noch nicht vorab beschäftigt haben), je Spielrunde 30 bis 60 Min. (ideal wären 3-5 Runden, realistisch sind 2-3 Runden), ca. 30 Minuten Nachbesprechung</p> <p>Für die digitale Variante muss etwas mehr Zeit eingeplant werden.</p>
12. Optionale Ergänzung	<p>Es kann gemäß Spielanleitung für einen 9. Teilnehmenden die Rolle des Arbeitslosen hinzugenommen werden. Bei noch mehr Spielern können einzelne Rollen mit Teams besetzt werden.</p> <p>Wenn nur 6 Menschen mitspielen, können zwei Rollen weggelassen werden: am einfachsten Dienstleister und Ausbilder.</p> <p>Die Vermögenskärtchen können mit ins Spiel genommen werden. In diesem Fall zieht jeder zu Spielbeginn ein + und ein – Vermögenskärtchen. Die Summen werden ins Kontoblatt eingetragen. Wenn es einen Spieler gibt, dessen Kontostand daraufhin negativ ist, ist er/sie bei der Bank nicht kreditwürdig und darf nicht mitspielen. Die anderen Mitspieler können sich aber entscheiden, aus ihrem Vermögen oder mit Hilfe ihres eigenen Kreditrahmens einen Privatkredit zu geben, Geld zu schenken oder gemeinsam entscheiden, dass die Schulden erlassen werden.</p> <p>Für öffentliche Aufträge und Gemeinschaftsprojekte können auch die blauen Karten eingesetzt werden.</p> <p>In die Abschlussrunde können von der Spielleitung auch Anregungen eingebracht werden, welche Veränderungen im Umgang mit Geld jeder Einzelne bereits heute mit dem bestehenden Geldsystem einbringen könnte.</p>
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Eine Serie von Videos mit Erklärungen zum Gradido-System und zum Spiel: https://www.youtube.com/playlist?list=PLD52tyw5_q8lhUFhLR_q3eHR_9jgJJvY</p> <p>Im Video Nummer 6 wird auch gezeigt, wie man sich registrieren kann, um das Spielmaterial zum Ausdrucken zu bekommen.</p> <p>Schriftliche Spielanleitung: http://bewusstesherz.info/mediapool/140/1405293/data/einGRADIDOSpiel_Spielanleitung_Nutzungsrechte_lang_x1.pdf</p>
14. Ansprechpartner:in	<p>Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de</p>

Haushaltsbuch führen

Fassung 07.04.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Mit dem Führen eines Haushaltsbuches lässt sich Klarheit darüber gewinnen, wie viel Geld eingenommen und wofür es ausgegeben wird.
2. Äußere Form	Selbst-Coaching Analog / digital
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Viele Menschen haben das Gefühl, zu wenig Geld zu haben. Sie geben ihr Geld oft für spontane Einkäufe aus und wissen am Ende eines Monats nicht, wo es geblieben ist.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkenntnisse über die großen monatlichen Kostenblöcke; emotionale Betroffenheit; achtsamerer Umgang mit Geld; Einsparungen durch Bewusstwerdung der getätigten Ausgaben (wenn damit Alltags-Entscheidungen beim Einkauf verbunden sind); gesteigerte Fähigkeit, die Ausgaben zu steuern; Erreichen eines Sparziels (z.B. Geld für eine Reise oder eine größere Anschaffung)
5. Anzahl der Teilnehmenden	1
6. Altersstufe	Erwachsene Kinder, sobald sie schreiben und rechnen können und Spaß daran haben, über ihr Taschengeld Buch zu führen
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Das Notieren der Ausgaben an sich ist einfach. Es braucht allerdings ein wenig Disziplin, um dies auch wirklich zu tun.
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	schriftliche Anleitung genügt
9. Raum und Materialien	Analog: karierte Blätter oder ein kariertes Heft (DIN A5 oder DIN A4), Stift und Lineal. Ggf. Taschenrechner. Digital: eine Tabellenkalkulations-Software oder eine Haushaltsbuch-App
10. Ablauf	Zum Vorbereiten des Haushaltsbuches ist es wichtig, sich Gedanken zu machen über die Kategorien der Einnahmen und Ausgaben, die erfasst werden sollen. Zudem ist zu entscheiden, ob das Haushaltsbuch handschriftlich, per App oder Kalkulationstabelle geführt werden soll. Dementsprechend wird das Heft oder die Tabelle vorbereitet bzw. die App installiert und konfiguriert. Jeden Tag werden die Einnahmen und Ausgaben ins Haushaltsbuch eingetragen. Wichtig ist, wirklich alle Beträge zu erfassen. Am Ende des Jahres wertet man aus, ob man das Geld so wie beabsichtigt ausgegeben hat, und wo ggf. Einsparmöglichkeiten sind.
11. Zeitbedarf	Zur Vorbereitung einmalig etwa eine Stunde. Täglich ein paar Minuten, um die Einkäufe einzutragen. Am Monatsende 30 bis 60 Minuten, um die Zahlen auszuwerten und bei der analogen Variante die Summen zu berechnen. Zum Jahresende ausreichend Zeit für die vergleichende Auswertung über alle Monate
12. Optionale Ergänzung	Budgetplanung: wie viel Geld möchte ich für welchen Zweck zur Verfügung stellen? Selbsthilfegruppe zur gegenseitigen Motivation, für Austausch und Feedback
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	https://utopia.de/ratgeber/haushaltsbuch-fuehren-so-behaeltst-du-deine-geld https://financer.com/de/blog/haushaltsbuch-app/
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Liebesgabe oder Teufelszeug?

(Übung zur Ambiguitätstoleranz gegenüber dem Geld als Werkzeug)

Fassung 26.5.2023, Holger Kreft, unter Mitwirkung von Dirk Bräuninger (<https://www.dirkbraeuninger.de>)

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	<p>Die sehr unterschiedlichen Seiten, die Menschen am Geld entdecken, sollen möglichst ohne weitere Wertung wahrgenommen werden.</p> <p>Mit Übungen zur Ambiguitätstoleranz konnten bereits einige Erfahrungen gesammelt werden. Mit der Anwendung auf das Thema Geld in dieser Form gibt es jedoch noch keine.</p>
2. Äußere Form	Wahrnehmungsübung
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	<p>Geld ist auch Objekt unserer Projektionen. Je nachdem, wie wir geprägt wurden, sehen wir in ihm Positives und/oder Negatives. Für die einen ist es eine „Liebesgabe“, mit der Gutes erreicht werden kann, für die anderen „Teufelszeug“, mit dem sie nur sehr ungern zu tun haben und daher nur das Nötigste erledigen. Andere Menschen sehen vielleicht noch etwas Anderes in ihm. Was wir vom Geld halten, bestimmt unsere Entscheidungen im Umgang mit ihm. Damit trägt es auch dazu bei, wie wir wirtschaften.</p> <p>Unser Handeln, vor allem in Routinen, ist zum Teil tief und fest verankert, gewissermaßen verkörpert. Unsere Handlungsmuster können wir daher auch (oder vielleicht nur?) durch körperliche Zugänge erreichen und u.U auflösen. Wir können sie neu prägen, wenn wir das wollen.</p>
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Anerkennen (gleichzeitiges Geltenlassen) unterschiedlicher Sichtweisen auf das Geld
5. Anzahl der Teilnehmenden	Noch keine Erfahrungen zu optimalen oder maximalen Anzahlen Teilnehmenden
6. Altersstufe	Sobald Menschen mit Geld zu tun haben, könnte die Übung für sie interessant sein. Daher könnten bereits Kinder und Jugendliche teilnehmen, die Taschengeld bekommen. Allerdings könnten sie genau bei den Ambiguitäten an ihre Grenzen stoßen.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	keine
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Für eine möglichst intensive Wahrnehmung ist es sinnvoll, dass die anleitende Person in solchen Übungen versiert ist, auch um mögliche Schwierigkeiten der angeleiteten Person frühzeitig zu erkennen. Dies kann der Fall sein, wenn sich andeutet, dass eine der angeleiteten

	<p>Personen durch die Situation, in die sie hineingeführt wird, getriggert wird.</p>
<p>9. Raum und Materialien</p>	<p>Es könnte hilfreich sein, durch die Raumgestaltung die Wahrnehmung der eigenen unterschiedlichen Projektionen auf das Geld zu unterstützen.</p> <p>Es dürfte schwierig sein, passende Gegenstände im Vorfeld auszuwählen, da eine Bewertung in positiv und negativ jeweils individuell von der persönlichen Perspektive abhängig ist. Auch angenommene kollektive Bewertungen sind nicht immer treffsicher. Die Teilnehmenden könnten vorher gebeten werden, selbst einen Gegenstand mitzubringen, den sie mit Geld verbinden. Sämtliche mitgebrachten Gegenstände könnten dann als Material zusammengetragen werden.</p>
<p>10. Ablauf</p>	<p>Gezielt soll in dieser Übung auch die eigene Körperwahrnehmung der Teilnehmenden unterstützt werden. Die polarisierenden Materialien/Bilder zum Geld können dazu im Raum platziert werden. Die anleitende Person kann die Teilnehmenden durch diesen „Skulpturenpark“ geldbezogener Gegenstände wandeln lassen.</p> <p>Die Anregung an die Teilnehmenden könnte dann so lauten: „Lass Deinen Körper einen Platz zwischen diesen Gegenständen/ Bildern finden.“ Wenn alle einen Platz gefunden haben, erläutern sie jeweils einzeln vom Platz aus ihre Wahl und welche Eindrücke sie gelehrt haben. Weitere leitende Fragen könnten dazu dem 3D-Mapping entlehnt werden. Das 3D-Mapping nutzt gern die vier Himmelsrichtungen, weil sie für diese Philosophie mit den Formen unterschiedlichen inneren Erlebens verknüpft sind:</p> <p>OSTEN: Fühlen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was liebst/magst Du nicht an diesem Ort? Welche Energie wird entfacht? • Welches andere, weitere Gefühl zeigt sich? <p>SÜDEN: „Wahrheit“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche harten Wahrheiten müssen an diesem Ort ausgesprochen werden? • Was ist in Gefahr, wenn sich die Situation ändert? Was wenn sie bleibt wie sie ist? <p>WESTEN: Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche (systemischen) Hindernisse halten mich/uns in der gegenwärtigen Situation fest? • Wenn das System geschaffen worden wäre, um mich/uns etwas zu lehren, was möchte es uns beibringen? <p>NORDEN: Zweck/Präsenz</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Was endet in dieser Situation und was will geboren werden? • Welche Intention für die Zukunft verspürst du nun? <p>Abschließende zusammenfassende Reflexion der Wahrnehmungen in Verbindung mit den unterschiedlichen geldrelevanten Gegenständen/Bildern. Mögliche Fragen könnten zur Unterstützung gestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche inneren Bilder tauchten möglicherweise im Zusammenhang mit den inneren Vorgängen auf, je nachdem welche Gegenstände/äußeren Bilder in dem „Skulpturenpark“ wahrgenommen wurden? • Können unterschiedliche Bewertungen in Verbindung mit den Wahrnehmungen zugleich nebeneinander stehen oder schließen sie sich aus?
11. Zeitbedarf	Noch keine Erfahrungen
12. Optionale Ergänzung	Noch keine Vorschläge
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Inspiration durch und Ergänzungen von Dirk Bräuninger, Coach für Methoden des Social Presencing Theater, https://www.dirkbraeuninger.de
14. Ansprechpartner	Holger Kreft (info@bzs-kreft.de)

Monetarium – Geldsysteme spielerisch erleben

Fassung 15.07.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Die Verteilungswirkung des bestehenden Kreditgeldsystems (Euro, Dollar & Co.) und des alternativen Gleichgewichtsgeldsystems soll erlebt und verstanden werden.
2. Äußere Form	Gesellschaftsspiel analog / virtuell
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Muss unser Geldsystem so konstruiert sein wie es derzeit ist? Wie könnte eine Alternative aussehen? Wie erleben wir die Unterschiede in den beiden Konstruktionen? Was fühlt sich gerechter an?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkennen und Erleben der Unterschiede zwischen dem Kreditgeldsystem und dem Gleichgewichtsgeld; tieferes Verständnis einiger zentraler Punkte des Kreditgeldsystems; Gedanken und vielleicht Fragen zum Thema Gerechtigkeit in den beiden Systemen
5. Anzahl der Teilnehmenden	4 bis 8
6. Altersstufe	Menschen mit Interesse an der Konstruktion des Geldsystems
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Interesse an der Konstruktion des bestehenden Geldsystems sowie an der im Spiel vorgestellten Alternative des Gleichgewichtsgeldes
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Das Spiel sieht eine:n Spielkoordinator:in vor. Seine/ihre Aufgabe ist es, das Spiel vorzubereiten sowie die Münzen und Geldscheine für die Bank bereit zu halten. Diese:r Spielkoordinator:in sollte sattelfest in der Anwendung der Spielregeln sein.
9. Raum und Materialien	Ein Tisch und Stühle für die Teilnehmenden. Spielgeld: Münzen und Scheine. Dauerhaft verwendbares Material (verschiedene Karten) gemäß Spielanleitung ausgedruckt, geschnitten und ggf. laminiert. Verbrauchsmaterial (Kreditübersicht) ausgedruckt.
10. Ablauf	<p>Vorbereitung: Karten mischen; Rollen verteilen: Spielkoordinator, Staatsverwaltung, Bank, Großgrundbesitzer (und gleichzeitig Brotfabrikat) und 4 verschiedene Kleinunternehmer (Milch, Obst, Gemüse, Unterhaltung). Jede:r Spieler:in erhält entsprechend der eigenen Rolle eine Spielkarte als Übersicht über die zu tätigen Aktionen. Bei 8 Teilnehmenden erhält jede:r eine Rolle, bei weniger werden Rollen zusammengelegt (siehe Anleitung).</p> <p>Einmalig zu Beginn des Spiels werden gemäß Spielanleitung die vorbereitenden Geldgeschäfte getätigt: Grundstückskauf der Bank, Geldeinlage des Großgrundbesitzers, Kreditaufnahmen durch den Staat und die Kleinunternehmer. Anschließend kaufen die Kleinunternehmer beim Großgrundbesitzer ihre jeweiligen Produktionsmittel und bauen mit Hilfe der anderen Kleinunternehmer ihr Unternehmen auf.</p> <p>Jede Spielrunde beginnt mit dem Zug der Staatsverwaltung. Es folgen der Großgrundbesitzer und anschließend die Kleinunternehmer. Den Abschluss der Runde bildet die Bank. Ist ein Mitspielender an der Reihe, deckt er/sie zunächst den Konsumbedarf gemäß der gezogenen Konsumbedarfskarte(n). Die eigenen Produkte sind kostenlos, Fremdprodukte kosten 4 Geldeinheiten (GE). Davon ist 1 GE als Umsatzsteuer vom Verkäufer an den Staat abzuführen. Übriges Geld kann als Einlage an die Bank gegeben werden. Guthabenzinsen werden von der Bank am Ende der Runde ausbezahlt.</p>

Ablauf (Fortsetzung)	<p>Am Ende der Runde muss jede:r Kreditzinsen und kann wenn gewünscht auch Tilgung für den aufgenommenen Kredit bezahlen. Das Geld für die Tilgung wird vom Spielkoordinator eingezogen und damit aus dem Spiel entfernt. Die Warenkarten werden an die jeweiligen Produzenten zurück gegeben, die Konsumbedarfskarten unter den entsprechenden Stapel in der Tischmitte geschoben.</p> <p>Hinweis: Sollten Kreditschuldner nicht liquide sein, können sie zusätzliche Kredite bei der Bank aufnehmen bis zur max. Höhe von 70 GE. Nur der Staat darf sich unbegrenzt verschulden. Ist ein Unternehmen nicht liquide und ist sein Kreditrahmen ausgeschöpft, wird es von der Bank an das meistbietende Unternehmen versteigert. Falls die Bank zahlungsunfähig werden sollte, wird sie vom Staat mit entsprechenden Zahlungen gerettet.</p> <p>Nach 3 bis 4 Spielrunden stimmen die Teilnehmenden darüber ab, ob sie eine Geldreform durchführen und vom Kreditgeld ins Gleichgewichtsgeld wechseln wollen.</p> <p>Spielregeln nach der Geldreform: Zu Beginn einer Runde erhalten alle natürlichen Personen (also nicht die Staatverwaltung) ein Basiseinkommen von 10 GE vom Spielkoordinator. Geld aus getilgten Krediten bleibt im Spiel, die Bank kann darüber verfügen. Kredite sind zinsfrei. Für Geldeinlagen bei der Bank werden keine Guthabenzinsen bezahlt, sondern Gebühren erhoben. Am Ende der Runde werden 20% des Geldbestandes gelöscht, d.h. vom Spielkoordinator eingezogen. Es werden so viele Runden gespielt, bis den Teilnehmenden die andersartige Wirkung des Gleichgewichtsgeldes klar ist. Die Spielanleitung schlägt dazu einige Fragen vor.</p>
11. Zeitbedarf	keine Angabe
12. Optionale Ergänzung	Im Spielmaterial ist auch eine Excel-Datei enthalten, mit deren Hilfe das Spiel per Videokonferenz auch virtuell gespielt werden kann. Diese virtuelle Variante stellt an die Teilnehmenden zusätzliche Anforderungen im Umgang mit der Technik.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Das Institut für systemische Wirtschaftsforschung bietet das Spiel „Monetarium“ mit Material zum Download kostenlos unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License an:</p> <p>https://www.systemische-wirtschaftsforschung.de/monetarium-geldsysteme-spielerisch-erleben/</p> <p>Informationen über das Gleichgewichtsgeld finden sich unter http://www.gleichgewichtsgeld.de/</p>
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Monetarium – Geldsysteme spielerisch erleben

Fassung 15.07.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Die Verteilungswirkung des bestehenden Kreditgeldsystems (Euro, Dollar & Co.) und des alternativen Gleichgewichtsgeldsystems soll erlebt und verstanden werden.
2. Äußere Form	Gesellschaftsspiel analog / virtuell
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Muss unser Geldsystem so konstruiert sein wie es derzeit ist? Wie könnte eine Alternative aussehen? Wie erleben wir die Unterschiede in den beiden Konstruktionen? Was fühlt sich gerechter an?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Erkennen und Erleben der Unterschiede zwischen dem Kreditgeldsystem und dem Gleichgewichtsgeld; tieferes Verständnis einiger zentraler Punkte des Kreditgeldsystems; Gedanken und vielleicht Fragen zum Thema Gerechtigkeit in den beiden Systemen
5. Anzahl der Teilnehmenden	4 bis 8
6. Altersstufe	Menschen mit Interesse an der Konstruktion des Geldsystems
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Interesse an der Konstruktion des bestehenden Geldsystems sowie an der im Spiel vorgestellten Alternative des Gleichgewichtsgeldes
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Das Spiel sieht eine:n Spielkoordinator:in vor. Seine/ihre Aufgabe ist es, das Spiel vorzubereiten sowie die Münzen und Geldscheine für die Bank bereit zu halten. Diese:r Spielkoordinator:in sollte sattelfest in der Anwendung der Spielregeln sein.
9. Raum und Materialien	Ein Tisch und Stühle für die Teilnehmenden. Spielgeld: Münzen und Scheine. Dauerhaft verwendbares Material (verschiedene Karten) gemäß Spielanleitung ausgedruckt, geschnitten und ggf. laminiert. Verbrauchsmaterial (Kreditübersicht) ausgedruckt.
10. Ablauf	<p>Vorbereitung: Karten mischen; Rollen verteilen: Spielkoordinator, Staatsverwaltung, Bank, Großgrundbesitzer (und gleichzeitig Brotfabrikat) und 4 verschiedene Kleinunternehmer (Milch, Obst, Gemüse, Unterhaltung). Jede:r Spieler:in erhält entsprechend der eigenen Rolle eine Spielkarte als Übersicht über die zu tätigen Aktionen. Bei 8 Teilnehmenden erhält jede:r eine Rolle, bei weniger werden Rollen zusammengelegt (siehe Anleitung).</p> <p>Einmalig zu Beginn des Spiels werden gemäß Spielanleitung die vorbereitenden Geldgeschäfte getätigt: Grundstückskauf der Bank, Geldeinlage des Großgrundbesitzers, Kreditaufnahmen durch den Staat und die Kleinunternehmer. Anschließend kaufen die Kleinunternehmer beim Großgrundbesitzer ihre jeweiligen Produktionsmittel und bauen mit Hilfe der anderen Kleinunternehmer ihr Unternehmen auf.</p> <p>Jede Spielrunde beginnt mit dem Zug der Staatsverwaltung. Es folgen der Großgrundbesitzer und anschließend die Kleinunternehmer. Den Abschluss der Runde bildet die Bank. Ist ein Mitspielender an der Reihe, deckt er/sie zunächst den Konsumbedarf gemäß der gezogenen Konsumbedarfskarte(n). Die eigenen Produkte sind kostenlos, Fremdprodukte kosten 4 Geldeinheiten (GE). Davon ist 1 GE als Umsatzsteuer vom Verkäufer an den Staat abzuführen. Übriges Geld kann als Einlage an die Bank gegeben werden. Guthabenzinsen werden von der Bank am Ende der Runde ausbezahlt.</p>

Ablauf (Fortsetzung)	<p>Am Ende der Runde muss jede:r Kreditzinsen und kann wenn gewünscht auch Tilgung für den aufgenommenen Kredit bezahlen. Das Geld für die Tilgung wird vom Spielkoordinator eingezogen und damit aus dem Spiel entfernt. Die Warenkarten werden an die jeweiligen Produzenten zurück gegeben, die Konsumbedarfskarten unter den entsprechenden Stapel in der Tischmitte geschoben.</p> <p>Hinweis: Sollten Kreditschuldner nicht liquide sein, können sie zusätzliche Kredite bei der Bank aufnehmen bis zur max. Höhe von 70 GE. Nur der Staat darf sich unbegrenzt verschulden. Ist ein Unternehmen nicht liquide und ist sein Kreditrahmen ausgeschöpft, wird es von der Bank an das meistbietende Unternehmen versteigert. Falls die Bank zahlungsunfähig werden sollte, wird sie vom Staat mit entsprechenden Zahlungen gerettet.</p> <p>Nach 3 bis 4 Spielrunden stimmen die Teilnehmenden darüber ab, ob sie eine Geldreform durchführen und vom Kreditgeld ins Gleichgewichtsgeld wechseln wollen.</p> <p>Spielregeln nach der Geldreform: Zu Beginn einer Runde erhalten alle natürlichen Personen (also nicht die Staatverwaltung) ein Basiseinkommen von 10 GE vom Spielkoordinator. Geld aus getilgten Krediten bleibt im Spiel, die Bank kann darüber verfügen. Kredite sind zinsfrei. Für Geldeinlagen bei der Bank werden keine Guthabenzinsen bezahlt, sondern Gebühren erhoben. Am Ende der Runde werden 20% des Geldbestandes gelöscht, d.h. vom Spielkoordinator eingezogen. Es werden so viele Runden gespielt, bis den Teilnehmenden die andersartige Wirkung des Gleichgewichtsgeldes klar ist. Die Spielanleitung schlägt dazu einige Fragen vor.</p>
11. Zeitbedarf	keine Angabe
12. Optionale Ergänzung	Im Spielmaterial ist auch eine Excel-Datei enthalten, mit deren Hilfe das Spiel per Videokonferenz auch virtuell gespielt werden kann. Diese virtuelle Variante stellt an die Teilnehmenden zusätzliche Anforderungen im Umgang mit der Technik.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Das Institut für systemische Wirtschaftsforschung bietet das Spiel „Monetarium“ mit Material zum Download kostenlos unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License an:</p> <p>https://www.systemische-wirtschaftsforschung.de/monetarium-geldsysteme-spielerisch-erleben/</p> <p>Informationen über das Gleichgewichtsgeld finden sich unter http://www.gleichgewichtsgeld.de/</p>
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Monopoly

Fassung 08.06.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Das Ziel des Spiels ist, ein Immobilien-Monopol zu errichten. Die Spieler versuchen, möglichst viel Geld zu verdienen, indem sie Grundstücke kaufen, die Mieteinnahmen generieren. Durch Häuser und Hotels können diese Mieteinnahmen erhöht werden. Wer die richtigen Grundstücke kauft und clever mit seinem Vermögen hantiert, gewinnt!
2. Äußere Form	Brettspiel analog / online
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Elizabeth Magie, die Erfinderin des Spiels, wollte eigentlich ein Schulungsspiel schaffen, das die negativen Auswirkungen von monopolistischem Kapitalismus aufzeigen soll.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Emotionales Erleben von Gewinn, Verlust, Siegesgewissheit und Aussichtslosigkeit. Falls im Anschluss an das Spiel darüber reflektiert wird: Erkenntnisse über die Wirkung von rein kapitalistischem Denken und Handeln sowie insbesondere über die Folgen von Monopolbildung
5. Anzahl der Teilnehmenden	2 bis 8 Spieler:innen
6. Altersstufe	Ab 8 Jahre
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	keine
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Schriftliche Spielanleitung Für die optionale Reflexion im Anschluss an das Spiel bzw. das Verändern der Spielregeln kann eine Leitung (Moderation) sinnvoll sein.
9. Raum und Materialien	Tisch und Stühle für die Mitspielenden, Monopoly-Spiel.
10. Ablauf	<p>Die Mitspielenden suchen sich jeweils eine Spielfigur aus und stellen sie auf das Feld „Los“. Jede:r bekommt 1.500 M Startkapital. Reihum wird mit zwei Würfeln gewürfelt und die eigene Spielfigur um die entsprechende Anzahl von Feldern vorgerückt. Landet die Figur auf einer Straße, einem Bahnhof oder dem Elektrizitäts- oder Wasserwerk, kann man dieses kaufen, sofern dieser Ort noch niemandem gehört. Ansonsten muss man an den Eigentümer Miete bezahlen. Auf dem Feld „frei parken“ ist keine Mietzahlung fällig. Auf den beiden „Steuern“-Felder muss man Steuern bezahlen. Landet die Figur auf einem Gemeinschafts- oder Ereignisfeld, zieht man eine Karte vom entsprechenden Stapel und führt die darauf angegebene Aktion durch. Kommt die Spielfigur nach einer Runde wieder über „Los“, erhält man 200 M Gehalt.</p> <p>Wenn man alle Grundstücke einer Farbe besitzt und diese Grundstücke frei von Hypotheken sind, kann man jederzeit (auch wenn man gerade nicht an der Reihe ist), Häuser bzw. Hotels darauf bauen. Alle Grundstücke dieser Farbe müssen gleichermaßen bebaut werden. Bebaute Grundstücke bringen höhere Mieteinnahmen. Besitzt man nicht genügend Bargeld, kann man Grundstücke mit Hypotheken belasten. Bei Rückzahlung der Hypothek werden 10% Zinsen fällig.</p> <p>Kann man die anstehende Miete nicht mehr bezahlen, scheidet man aus dem Spiel aus. Alle Besitztümer des bankrotten Spielers werden an den Gläubiger (= Grundstücksbesitzer) übergeben. Wenn zwei Mitspielende ausgeschieden sind, wird das Spiel beendet und jede:r rechnet die eigenen Vermögenswerte zusammen. Gewonnen hat, wer am reichsten ist.</p>

11. Zeitbedarf	90 bis 120 Minuten
12. Optionale Ergänzung	<p>Reflexionsgespräch im Anschluss an das Spiel, z.B. mit folgenden Fragen: Wie ist es mir im Spiel ergangen? Wie geht es mir, wenn ich sehe, dass jemand sich erfolgreich in Richtung Immobilien-Monopol bewegt? Wie geht es mir, wenn ich sehe, dass ein:e Mitspieler:in bankrott geht? Gibt es einen Kipp-Punkt (wenn ja wo?), ab dem man eigentlich keine Chance mehr hat zu gewinnen? Inwiefern entspricht das Spiel der Realität?</p> <p>Sie können gemeinsam beschließen, die Spielregeln zu verändern, um z.B. das Ziel der Monopolbildung zu bremsen oder um andere Ziele zu verwirklichen.</p>
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Original-Spielanleitung zum Download . Daneben gibt es zahlreiche Seiten im Internet mit Spielregeln, Tipps und Spielvarianten
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Brettspiel OECONOMIA

Wolfgang Läger (Team Samirah Kenawi)
Fassung 01.08.2023

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Das Brettspiel OECONOMIA will die Funktionsweise des derzeitigen Geldsystems spielerisch erfahrbar machen und zum Erleben möglicher Alternativen einladen.
2. Äußere Form	Das Brettspiel wird moderiert und begleitet.
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	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.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	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.
5. Anzahl der Teilnehmenden	3 – 7 Teilnehmende
6. Altersstufe	Für Interessierte ab 16 Jahren und Experten
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Interesse, Offenheit und Neugierde
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Das Brettspiel sollte in seiner jetzigen Version von geschulten Personen begleitet werden.
9. Raum und Materialien	Spielmaterial (wird mitgebracht), 1 Tisch, max. 9 Stühle, ggf. Taschenrechner,
10. Ablauf	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">• wie Geld von Banken durch Kreditvergabe geschaffen wird• wie Geld sich im Wirtschaftskreislauf verteilt• warum das derzeitige Geldsystem zwangsweise zu sozialen und ökologischen Krisen führt• wie Geld unser Denken beeinflusst.

11. Zeitbedarf	Der Zeitbedarf zum spielerischen Erleben des derzeitigen Geldsystems umfasst ca. 3 Stunden.
12. Optionale Ergänzung	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.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Es gibt die Spielanleitung (Regelheft) einschl. Begleitheft und die Geschichtskarten.</p> <p>Zudem bietet die Erstentwicklerin Samirah Kenawi weitere Hintergrundinformationen an: „Die Quadratur des Geldes“ von Samirah Kenawi, insbesondere Teil 3 (Geldsystem der Gegenwart) und Teil 4 (Vorschlag für eine Geldreform).</p>
14. Ansprechpartner:in	<p><i>Samirah Kenawi (Erstentwicklerin):</i> samirah.kenawi@web.de 017628440541</p> <p>Ulrike Niethammer: ulrike.niethammer@ecogood.org 017695541617</p> <p>Wolfgang Läger: wolfgang.laeuger@ecogood.org 017627543788</p> <p>Rolf Dingethal: rolf.dingethal@gmail.com 01714666319</p>

Reise nach Jerusalem, „gehacked“

7.4.2023, Holger Kreft

- 1. Worum geht's?
(Kurzbeschreibung)** Das bekannte Kinderspiel Reise nach Jerusalem wird zunächst in der traditionellen Form gespielt. Das wird gemeinsam reflektiert. Anschließend werden die Spielregeln nach Bedarf geändert. Die Erfahrungen werden gemeinsam ausgewertet.
- 2. Äußere Form** Gruppenspiel mit Körpereinsatz
- 3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)** Die Spielregeln der traditionellen Reise nach Jerusalem fördern Wettkampfvverhalten, das durchaus Spaß machen kann. Für unsere Gesellschaft brauchen wir jedoch Spielregeln, die viel mehr auf Kooperation setzen. Durch kreative Lösungen Einzelner, aber auch Absprachen zur Änderung der Spielregeln unter allen Beteiligten können ganz andere Spielergebnisse erzielt werden. Die Teilnehmer:innen können schließlich überlegen, wie sich neue humanere Spielregeln in den jeweiligen Alltag konkret umsetzen lassen.
- 4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)** Mit dieser Methode können Menschen die Bedeutung der grundlegenden „Spielregeln der Gesellschaft“ bewusster gemacht werden. Außerdem können Ideen zur einzelnen und zur kooperativen Selbstermächtigung vermittelt werden.
- 5. Anzahl der Teilnehmenden** Min. 5 TN, nach oben gibt es keine Begrenzung. Lediglich die zur Verfügung stehende Fläche und die Anzahl der Stühle begrenzen die Anzahl der Teilnehmenden. Gemeinsame Reflexion und Auswertung werden umso schwieriger je mehr Personen möglichst gleichmäßig beteiligt werden sollen. Das Konzept der Auswertung entscheidet mit.
- 6. Altersstufe** Je nach Auswertetiefe kann das Spiel mit Menschen ab dem Schuleintritt gespielt werden, sofern diese bei der traditionellen Spielweise mit ihrem Frust beim möglichen Ausscheiden gut umgehen können. Für kleine Kinder kann die Erfahrung auf der Ebene von körperbetontem Spaß bleiben. Es hängt sehr von den Erwachsenen ab, wie Kinder eingebunden werden können und inwieweit sie angenehme (Lern-)Erfahrungen machen.
- 7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden** Keine - höchstens ein Mindestmaß an Frustrationstoleranz
- 8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung** Unterschiedliche Formen und Qualität der Anleitung sind denkbar. Das hängt von der Tiefe der Reflexion und den Ansprüchen an die Auswertung ab. Die anleitende Person kann sich vorher ein Auswerteschema überlegen. Ein Beispiel dafür ist auf der Seite zu diesem Spiel hinterlegt.
- 9. Raum und Materialien** Für die traditionelle Form des Spiels benötigen wir lediglich so viele Stühle wie Mitspielende minus 1. Für das Herumlaufen um die Stühlegruppe ist genügend Raum zu lassen, damit sie mit einem ausreichenden Sicherheitsgefühl in die Aktionen gehen

können. Weiterer Materialbedarf hängt von den Ausbauvarianten beim Ändern („Hacken“) der Spielregeln ab.

10. Ablauf

1. *Phase*: Vorbereitung, evtl. müssen körperliche Beeinträchtigungen und der konstruktive Umgang damit geklärt werden; evtl. Rollen außerhalb des eigentlichen Spiels vergeben: bspw. Beobachtung des Verhaltens der Mitspielenden

2. *Phase*: ein ganzer Durchlauf, bis eine Person als Sieger:in feststeht

3. *Phase*: Reflexion und Auswertung des Geschehens und der Wahrnehmungen der Beteiligten, Vereinbarung neuer Spielregeln

4. *Phase*: ein ganzer Durchlauf mit neuen Spielregeln bis ein sinnvolles, ggf. vorher vereinbartes Spielergebnis feststeht oder sich „von selbst“ eine (ggf. unerwartete) Erkenntnis zeigt

5. *Phase*: erneute ggf. abschließende Reflexion und Gesamtauswertung - Diese Auswertung kann z.B. nach einem Schema erfolgen, das auf der Seite der Methode hinterlegt ist. Dabei geht es darum, zu ermitteln, für was die „Elemente“ des Spiels im „wirklichen“ Leben stehen und wie sich die Teilnehmenden eine bessere (zukunftsfähigere, lebensdienlichere) Ökonomie vorstellen. Aufgrund dessen können auch gezielt neue Spielregeln und neue Spiele entwickelt werden.

11. Zeitbedarf

Hierzu können keine pauschalen Angaben gemacht werden. Der Zeitbedarf ergibt sich durch die Anzahl der Durchläufe. Die wiederum hängt direkt von der Anzahl der Mitspielenden ab. Außerdem vergrößert jede Variante, die mit veränderten Spielregeln gespielt werden soll und die Auswertetiefe den Zeitbedarf.

12. Optionale Ergänzung

/

13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen

Überlegungen zum Ablauf stammen von Silke Helfrich, die eine Spielbeschreibung von Alekos Pantazis aufgriff, der offenbar seinerseits eine Idee von José Ramos nutzte

14. Ansprechpartner:in

Holger Kreft (info@bzt-kreft.de)

Soziometrische Aufstellungen

Fassung 8.4.2023, Holger Kreft

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Mehrere Menschen werden eingeladen, ihre Selbsteinschätzungen und Positionen zum Thema Geld durch räumliche Positionierung im Verhältnis zueinander sichtbar zu machen. Sie stellen sich je nach Fragestellung entlang einer ordinalen Skala von bspw. „wenig“ bis „viel“ oder auch 1 bis 10 oder sogar entsprechend einer metrischen Skala (Einkommen oder Vermögen in Euro) auf.
2. Äußere Form	Visualisierung persönlicher Selbsteinschätzungen, Glaubenssätze, Überzeugungen oder Positionen im Raum bzw. in einem Teilnehmer:innenfeld analog (in diesem Steckbrief) / digital
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Einstiege in das Thema Geld tendieren wegen der komplizierten Zusammenhänge und der Tabuisierung einiger Aspekte des Themas zu „Kopflastigkeit“ und Zurückhaltung mit wenig Aussagekraft. Persönliche Betroffenheit wird oft lange vermieden. Anspannung v.a. durch viel Neues hemmt viele Teilnehmende. Um entspannt und mit Vergnügen schnell zu den Kernfragen des Themas zu kommen, werden auch körperliche und emotional berührende Zugänge benötigt. Soziometrische Aufstellungen sind daher beliebte „Aufwärmübungen“ und führen schnell und unkompliziert zu Kontakten zwischen den Teilnehmenden.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Menschen nehmen durch solche Aufstellungen leichter und/oder deutlicher wahr, wie sie sich selbst zu anderen Menschen positionieren. Durch Rückfragen ist es möglich, sich gegenseitig die Position im Raum zu erläutern, was bei allen Beteiligten zu neuen Erkenntnissen über sich selbst und den Gegenstand Geld führen kann.
5. Anzahl der Teilnehmenden	Die Anzahl der Teilnehmenden dürfte besonders durch zwei Faktoren begrenzt sein: 1. Raumangebot für die Aufstellungen (20 Personen benötigen mehr Platz als fünf) und 2. Zeitangebot, das die Intensität des Austauschs vor allem zwischen der anleitenden Person und den Teilnehmenden etwa für Rückfragen begrenzt.
6. Altersstufe	Je nach Fragestellung: Kinder können gut einbezogen werden, wenn sich die Fragen auf kindrelevante Themen beziehen (bspw. Taschengeld) und auch kindgerecht gestellt werden.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Keine, außer dass eine Mindestmobilität der Teilnehmenden erforderlich ist oder die Möglichkeit Platzhalter für immobile Menschen zu nutzen: Andere Personen können Doppelrollen einnehmen oder Symbole können anstelle der immobilen Teilnehmer:innen für diese durch andere Teilnehmende möglichst gut sichtbar platziert werden.

8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	<p>Eine Anleitung ist hilfreich, zumindest üblich. Oft handelt es sich um den:die Workshopleiter:in, die im weiteren Verlauf der Veranstaltung mit den Teilnehmenden an dem Thema Geld weiterarbeiten möchte. Natürlich ist auch eine Variante denkbar, in der die Teilnehmenden selbst die Fragen in den Raum geben und die Fragen sogar gemeinsam formulieren, um zu möglichst aussagekräftigen Aufstellungsergebnissen zu gelangen, und nach denen sich dann alle aufstellen.</p>
9. Raum und Materialien	<p>Der Raum braucht einer der erwarteten Anzahl an Teilnehmer:innen entsprechende Größe. Wünschenswert ist ein freies „Feld“ ohne Sichtbegrenzung etwa durch Säulen oder Hindernisse für die Bewegungen der Teilnehmenden im Raum.</p>
10. Ablauf	<p><i>Schritt 1:</i> Ein:e Anleiter:in oder Initiator:in führt in die Absichten der folgenden Aufstellungen ein und bettet sie in den Zusammenhang der Veranstaltung ein.</p> <p><i>Schritt 2:</i> Ein Person markiert im Raum eine Skala (oder bestimmte Bereiche im Raum), z. B. mit dem Minimal- und Maximalwert und ggf. Zwischenstufen („wenig“, „mittel“, „viel“, Schritte von 0 bis 10).</p> <p><i>Schritt 3:</i> Die u.U. vorbereiteten Fragestellungen werden in den Raum gegeben und/oder ggf. gemeinsam formuliert. Verständnisfragen von den Teilnehmenden helfen die Aufgaben zu klären. Während oder nach jeder Aufstellung können die Beobachtungen gemeinsam reflektiert werden.</p> <p><i>Schritt 4:</i> Abschluss der Aufstellungen, ggf. mit einer gemeinsamen zusammenfassenden Reflexion aller Beobachtungen als eine Art Ernte, die in die Veranstaltung mitgenommen werden kann. Das können eine Sensibilisierung für bestimmte Aspekte des Themas Geld oder auch leitende Untersuchungsfragen sein.</p>
11. Zeitbedarf	<p>Der Zeitbedarf hängt von der Anzahl und der Komplexität der Fragen wie auch der Zahl der Teilnehmer:innen ab. So benötigt eine größere Anzahl von Menschen bei anspruchsvollen Fragen in einem notwendigerweise größeren Raum deutlich mehr Zeit für ihre Umpositionierung als eine kleine Zahl, bei der sie erst noch längere Zeit benötigen, um in sich zu horchen (bzw. „überlegen“) müssen, wie sie zu der Frage stehen.</p>
12. Optionale Ergänzung	<p>/</p>
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://erwachsenenbildung.at/aktuell/nachrichten/9965-soziometrische-aufstellung-kennenlernen-und-positionieren-im-raum.php • https://my-coaching-toolbox.com/tools/soziometrische-aufstellung
14. Ansprechpartner	<p>Holger Kreft (info@bzz-kreft.de)</p>

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

Theorie U mit Bodenankern

Fassung 28.03.2023, Anna-Lisa Schmalz

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Eigene neue Ideen oder Handlungsweisen in Bezug auf das Geld oder den Umgang damit entdecken, entwickeln, vertiefen, etablieren.
2. Äußere Form	Selbst-Coaching Analog / virtuell als Videokonferenz
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Gestartet wird mit einer persönlichen, als problematisch empfundenen Situation, die in Verbindung mit Geld steht. Beispiele: Mein Geld reicht meist nicht bis zum Monatsende. Ich will mich beruflich verändern und kann mir das nicht leisten. Seit der Erbschaft gibt es ständig Streit.
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	In Bezug auf das gewählte Thema wird die bisherige Sichtweise bewusst. Alternative Betrachtungsweisen tauchen auf, die emotionale Betroffenheit kann sich verändern. Neue Handlungsoptionen können sichtbar werden. Die Motivation zur Veränderung wird dabei in der Regel gestärkt.
5. Anzahl der Teilnehmenden	Idealerweise zu zweit, aber auch einzeln oder als kleine Gruppe möglich.
6. Altersstufe	Für alle Menschen geeignet, die zwischen Denken, Fühlen und Handeln unterscheiden können.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Für die Anwendung der Methode sind keine besonderen Voraussetzungen notwendig. Allerdings sind umso tiefgehendere Ergebnisse möglich, je feiner die Wahrnehmung für die eigenen Gedanken, Gefühle und Impulse ist.
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Schriftliche Anleitung: siehe separates Dokument
9. Raum und Materialien	7 Bodenanker mit Stichworten (Papier oder Stoff) Ruhiger geschützter Raum für die Bodenanker, die in U-Form ausgelegt sind; Abstand zwischen den Bodenankern etwa 1,50m bis 2,00m Virtuelle Fassung: Anstelle von Bodenankern kann eine Präsentations-Software verwendet werden. Die Texte der Bodenanker werden auf je eine Präsentationsfolie übertragen. Der Schritt von einem Bodenanker zum nächsten wird ersetzt durch das Weiter-blättern im Foliensatz.
10. Ablauf	Bei zwei Teilnehmer:innen entscheiden die beiden, wer im ersten Durchlauf spricht und wer zuhört; danach wird gewechselt. Die Zuhörer:in schenkt einen Zuhör-Raum mit einer wohlwollenden, am Prozess interessierten Aufmerksamkeit und bleibt offen für den Weg des/der Aktiven: keine Ratschläge, Kommentare oder Fragen. Auf Wunsch der Sprecher:in kann die Zuhörer:in die wichtigsten Gedanken der Sprecher:in schriftlich festhalten. Die Sprecher:in formuliert ihr Thema zunächst in einem Satz in Form einer Frage. Mit dieser Frage nimmt sie/er sich an jedem Bodenanker mindestens 2 Minuten Zeit, um das gewählte Thema in Bezug auf den jeweiligen Bodenanker zu reflektieren: <ol style="list-style-type: none">1. Erzählen wie gewohnt2. Anders denken3. Mitfühlend betrachten4. Lauschen auf Impulse aus der Zukunft5. Neue Impulse in Worte fassen6. Ideen zur Umsetzung7. Konkreter Vorsatz für den Alltag

11. Zeitbedarf	mindestens 15 Minuten je Teilnehmer:in (bei zwei Teilnehmer:innen also mindestens 30 Minuten)
12. Optionale Ergänzung	Kreisgespräch mit mehreren Teilnehmer:innen vorab, um geeignete Fragestellungen zu finden bzw. anzuregen.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	C. Otto Scharmer: Theorie U (Carl Auer Verlag) www.u-school.org (englische Homepage des Presencing Institute), zahlreiche weitere Informationen im Internet
14. Ansprechpartner:in	Anna-Lisa Schmalz, anna-lisa.schmalz@posteo.de

Was würden Sie für Geld tun?

Fassung 10.4.2023, Holger Kreft

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	In einem Gespräch wird lediglich die Frage gestellt: Was würden Sie für Geld tun? Die Reaktion des:der Befragten wird wahrgenommen.
2. Äußere Form	Verbale Fragestellung
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Die wenigsten Menschen dürften sich darüber bewusst sein, ob und wie „käuflich“ sie sind. (Sicher ist es auch eine Frage, ob sich die eigene Käuflichkeit mit einer solchen Frage so leicht bestimmen lässt.)
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Die Frage soll zum Nachdenken letztlich über die Bedeutung von Geld im eigenen Leben anregen: Wie wichtig ist mir die Beschaffung von finanzieller Liquidität dadurch, dass ich ggf. etwas tue oder auch lasse, was ich ohne dieses monetäre Angebot nicht tun würde, weil es mir zu unangenehm wäre? Was sagt es über mich und mein Verhältnis zu mir selbst und zum Geld aus?
5. Anzahl der Teilnehmenden	Jeweils ein:e Interviewpartner:in
6. Altersstufe	Eine wesentliche Voraussetzung dürfte sein, dass die Befragten tatsächlich bereits ein Verhältnis zum Geld haben. Diese Frage dürfte daher Menschen sinnvollerweise erst gestellt werden, sobald sie dieses Verhältnis entwickelt haben. Jugendliche bieten sich stärker an als Kinder.
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	keine
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Für ein möglicherweise im Anschluss an die Frage entstehendes Gespräch ist sicher ein gewisses Einfühlungsvermögen hilfreich.
9. Raum und Materialien	Die Frage kann wie in einem Straßeninterview in einer Fußgängerzone gestellt werden ebenso wie im Freundes- und Bekanntenkreis.
10. Ablauf	Eine „Einrahmung“ dieser Frage (durch eine minimale Einleitung und eine „Ausleitung“, verbunden mit dem Dank der:des Fragenden) dürfte hilfreich und angenehm für beide Beteiligten sein.
11. Zeitbedarf	Eine solche Frage lässt sich schnell und einfach stellen. Die Antwort darauf kann in ein langes und tiefes Gespräch münden.
12. Optionale Ergänzung	Selbstverständlich lassen sich weitere (Forschungs-)Fragen anschließen.

13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Diese Frage taucht in unterschiedlichen Zusammenhängen immer wieder einmal auf. Aktuell wurde ich durch den Konzeptkünstler Christian Jankowski daran erinnert, der die Manifesta 11 in Zürich, 2016, kuratierte, auf die ich bei Recherchen zu dieser Methodensammlung stieß.
14. Ansprechpartner	Holger Kreft (info@bzs-kreft.de)