



Ressourcenspiel (einfach)

Gewinne auf Kosten der Lebensgrundlagen?!



20-30 Minuten



Ab 12 Jahre
Ab 10 TN



Ereigniskarten, Spielgeld
ca. 15 grüne + 15 schwarze
Stoff-Flecken (ca. DinA4) , 15
rote Fäden (ca. 1m).

KURZBESCHREIBUNG

Die Teilnehmenden verteilen sich auf natürlichen (grüne Stoff-Flecken) und nicht-erneuerbaren Ressourcen (schwarze Stoff-Flecken). Außerdem sind alle über den sozialen Zusammenhalt (rote Fäden) miteinander verbunden.

Anhand von Ereigniskarten machen sie als Unternehmen Gewinne (Erfolgstaler), welche allerdings auf Kosten der tragenden Ressourcen gehen, wodurch diese nach und nach zerstört werden.

Anschließend kann das Verhältnis von Geld als Mittel und dem Gemeinwohl als Zweck des Wirtschaftens reflektiert werden.

VORWISSEN

Empfohlenes Vorwissen:

- Grundvorstellung globaler Problematiken im sozialen und ökologischen Bereich.

Mögliche Methoden im Vorhinein:

- Einstieg - Ziel des Wirtschaftens?

ERKENNTNISZIELE

Teilnehmende können ...

- ... wirtschaftliche Tauschwerte von Nutzwerten unterscheiden, bzw. Mittel (Geld) vom Zweck (nachhaltige Bedürfnisbefriedigung, Gemeinwohl) unterscheiden.
- ... die sozialen und ökologischen Folgen rücksichtslosen Gewinnstrebens beschreiben, insbesondere vor dem Hintergrund endlicher Ressourcen.



I)	Problemanalyse	4/5
II)	Lösungsansätze	0/5
III)	Persönlicher Bezug	1/5

VORBEREITUNG

- Ereigniskarten doppelseitig (für Rückseiten) ausdrucken und ausschneiden.
- Die Ressourcenflecken auf dem Boden verteilen, und die roten Fäden bereit legen. Statt Stoff-Flecken können auch Papiere verwendet werden.
Wichtig: Je nach TN-Anzahl und Zeitrahmen die Anzahl der Ressourcen variieren!
- Die Erfolgstaler (Spielgeld) bereithalten.



ABLAUF



Allgemeine Vorbemerkung: der vorliegende Ablauf ist vor allem ein inhaltlicher roter Faden. Die methodische Ausgestaltung, inhaltlichen Schwerpunkte und Zeitangaben können, bzw. sollten je nach Teilnehmenden, Moderation und Zeitrahmen variieren.

Zeit	Handlungsschritte	Sozialform	Materialien
3'	Die Bedeutung der Stoff-Flecken und Fäden als Ressourcen wird erklärt. Gemeinsam werden Beispiele für nicht-erneuerbare, natürliche und soziale Ressourcen gesucht, damit es für alle klar ist.	Input Plenum	/
1'	Die TN verteilen sich auf den Stoff-Flecken. Außerdem werden die roten Fäden verteilt. Die Regel ist: überleben (=im Spiel bleiben) kann man nur <u>auf</u> den Ressourcen (=beide Füße). Und: nur wer mit einem <u>sozialen Faden in Berührung</u> ist, dem geht es wirklich gut.	Plenum	Ressourcen Papiere,
1'	Die Möglichkeit zu wirtschaften und Geld (=Erfolgstaler) zu verdienen wird nun vorgestellt: „ <i>Wer möchte Geld verdienen?</i> “	Plenum	Erfolgstaler
15'	Der Reihe nach dürfen TN Ereigniskarten ziehen und vorlesen. Erst bekommen sie Erfolgstaler. Dann werden die Ressourcen (je nach Ereigniskarte) von zufälligen Stellen entnommen. Die darauf stehenden TN müssen sich neue Ressourcen suchen. Alle 3 Runden wachsen 10-20% des aktuellen Bestandes natürlicher Ressourcen wieder nach (=grüne Stoffe werden wieder ins Spiel gegeben). Ab und zu erneuert sich trotz allem wieder soziale Verbindungen (=ein roter Faden kommt wieder ins Spiel). Spielende = nach Ermessen der Moderation, z.B. wenn einige TN aus dem Spiel sind oder wenn die Erkenntnis ausreichend klar ist.	Plenum	(s.o.)
Erfahrungstipps:			
<ul style="list-style-type: none"> ■ Es empfiehlt sich, immer direkt nach dem ersten Abschnitt schon „überschwänglich“ die Erfolgstaler aus-zuzahlen und erst dann den zweiten Abschnitt mit den Folgen vorlesen zu lassen. ■ Die Anzahl der nachwachsenden Ressourcen, muss über die Runden hinweg unter der Verbrauchsrate liegen, damit die Ressourcen effektiv abnehmen. Details liegen im (zeitlichen) Ermessen der Moderation. ■ Nach den ersten 2-3 Kärtchen kann man jeweils nur den ersten Abschnitt vorlesen lassen. Welche Folgen das für die Ressourcen hat, kann man nun die anderen TN raten lassen und so die TN zu einer selbst-ständigeren Reflexion der Folgen aktivieren. Erst dann wird die Auflösung vorgelesen. 			
10'	Nun wird das Spiel z.B. mit folgenden Impulsfragen reflektiert: <ul style="list-style-type: none"> ■ Wie habt ihr euch gefühlt? (z.B.: Einerseits macht Geld verdienen Spaß, andererseits Beklemmung wegen Zerstörung. Ggf. Ungerechtigkeit, da andere von Einzeltaten betroffen) ■ Kann man das Spiel und die Beispiele auf die Realität übertragen? Was zeigt uns das vereinfachte Spiel für die Realität? (z.B.: Prinzipiell übertragbar, man sieht, dass wir nicht nachhaltig wirtschaften. Vereinfachend sind natürlich die Mengen) ■ Was zeigt uns das über die Rolle/den Wert von Geld? (z.B. Geld ist ein Mittel. Ohne die eigentlichen Nutzwerte bringt es nichts.) ■ Gibt es in Realität auch Gewinne, die nicht auf Kosten von Gemeinwohl-Werten / eigentlichen Nutzwerten gehen? (Ja klar, es gibt Beispiele wie Fairer Handel, oder Recycling, Bio, etc.) ■ Warum wirtschaften nicht alle Unternehmen so nachhaltig, dass das Gute Leben für alle möglich ist? (z.B. Egoismus, Kurzsichtigkeit, Gewinnstreben. Aber auch systemische Gründe wie preisliche Marktvorteile durch „Auslagerung“ von Kosten auf andere). 	Gespräch Plenum	/



VARIANTEN

Realitäts-Bezüge präsentieren

Wenn die problematisierten Themen den TN wenig bekannt sind, kann durch eine begleitende Präsentation der Real-Bezug der Probleme deutlich gemacht werden. Dort werden dann eindruckliche Bilder und Graphen von ökologischer und sozialer Ausbeutung gezeigt. In diesem Fall muss allerdings die Reihenfolge der Ereignisse festgelegt werden.

Regeneration von Ressourcen weglassen

Die Regeneration von bestimmten Ressourcen kann der Einfachheit halber auch weggelassen und erst beim Realitäts-Transfer reflektiert werden. Insbesondere bei jüngeren TN können es sonst zu viele Informationen auf einmal sein.

Jenga-Turm statt Stoff-Flecken

An Stelle der Stoff-Flecken und Fäden können die Ressourcen durch einen Jenga-Turm mit verschiedenfarbigen (grün, schwarz, rot) Klötzen symbolisiert werden, die herausgezogen werden. Die Erfolgster können durch blaue Klötze symbolisiert werden, die auf den Turm gebaut werden. Der Turm wird wackeliger bis er schließlich zusammenbricht.

Globale Ungerechtigkeit ergänzen

V.a. bei älteren Gruppen können zur Intensivierung weitere Regeln eingeführt werden: z.B. werden Ressourcen immer von einer Gruppe (=ausgebeutete oder rohstoffarme Länder) oder nur den TN ohne Geld (=ärmere Länder) entnommen.

ANSCHLUSSMETHODEN

Interaktive Präsentation GWÖ

Die Problemanalyse, Lösungsidee und Bewegung (Zivilgesellschaft, Unternehmen, Politik) der Gemeinwohl-Ökonomie werden interaktiv erarbeitet und mit einer Präsentation begleitet.

Gemeinwohl-Indikatoren entwickeln

TN machen sich in Kleingruppen Gedanken, wie Unternehmen nachhaltig wirtschaften können. So setzen sie sich aktiv mit der Frage unternehmerischer Gemeinwohlorientierung auseinander.

Alle Bildungsmethoden zur Gemeinwohl-Ökonomie finden Sie unter: bildung.ecogood.org

Wir freuen uns sehr über Ihre Fragen, Erfahrungen und Anregungen! Bitte verwenden Sie dafür den [Feedback-Bogen](#) auf unserer Website oder schreiben Sie direkt an: bildung@ecogood.org

Nutzungsrechte: Dieses Produkt ist eine inhaltliche und graphische Abänderung der Methode „Wirtschaftsturm“ aus dem Methodenheft „Endlich Wachstum“ von Fairbindung e.V.. <https://www.endlich-wachstum.de/>

Dieses Produkt steht unter einer „Creative Commons BY-NC-SA 4.0. International Lizenz“: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> Das heißt, Sie dürfen das Material unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten, remixen, verändern und darauf aufbauen: Namensnennung des Herausgebers, Angabe von Änderungen, keine kommerzielle Nutzung, Weitergabe unter gleichen Lizenz-Bedingungen.

Version: 1.0 | **Stand:** 04/2018 | **Online unter:** bildung.ecogood.org

Herausgeber: AK Bildung der Gemeinwohl-Ökonomie

Rechtlicher Träger: Internationaler Verein zur Förderung der Gemeinwohl-Ökonomie e.V. (gemeinnützig)

Infos: www.ecogood.org | **Kontakt:** bildung@ecogood.org



Unterstützung: Wir freuen uns, wenn Sie unsere Arbeit mit einer Spende unterstützen!

Spendenkonto: Internationaler Verein zur Förderung der Gemeinwohl-Ökonomie e.V. | Stichwort: Bildung
IBAN: DE50 4306 0967 2062 4339 00 | BIC: GENODEM1GLS | Bank: GLS Gemeinschaftsbank eG