



Ralf Brinkhoff - Dipl. Sozialarbeiter, Spiel- und Theaterpädagoge, Deeskalationstrainer
Resiek 28 | 32584 Löhne | 0171 9527478 | www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Planspiel:

Geld regiert die Welt!

Wie finde ich meine „finanzielle Lebenszufriedenheit“

Ich beschreibe in diesem Artikel ein Spielprojekt, dass ich in weiterführenden Schulen und der offenen Jugendarbeit – teilweise auch in Berufsschulen - gespielt habe und immer wieder spiele.

Das Plan- und Aktionsspiel hat bis heute an seiner Attraktivität nichts verloren, denn im Spiel geht es um Geld und im weitesten Sinne um den Umgang mit den eigenen Finanzen.

Geld „kann man nie genug haben“, ist der Tenor bei den Jugendlichen, mit denen ich arbeite.

Ich möchte Ihnen mit der Beschreibung Anregungen geben, wie es gelingen kann, sich dem Thema spielerisch zu nähern, insbesondere, wenn Sie mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, die es nicht ausreichend gelernt haben mit Geld verantwortungsvoll umzugehen.

Meine Erfahrungen zeigen aber auch, wie viele Mitspielende, die vermeintlich wussten, wie mit Geld umzugehen ist, in die „Schuldenfalle“ tappten. Im Spiel landeten sie schnell in der Schuldenfalle, weil die Befriedigung von Bedürfnissen einen größeren Reiz hatte.

Kinder und Jugendliche lernen den Umgang mit Geld in kleinen Schritten:

- Es gibt Taschengeld und Kinder und Jugendliche lernen in einem finanziell begrenzten Rahmen, mit ihrem Geld zu haushalten.
- Für ältere Kinder kann ein eigenes Konto eingerichtet werden, um den eigenverantwortlichen Umgang mit dem zur Verfügung stehenden finanziellen Rahmen selbst zu verwalten.

Die „finanzielle Bildung“ beginnt aber auch schon ganz früh in der eigenen Familie (gemeinsames Einkaufen mit den Eltern, das Sprechen über „Geld“ in der Familie.....)

Wird das erste eigene Geld verdient, geht es in die „finanzielle Selbstständigkeit“ und die Planung des eigenen Lebensstandards.

Der Spielverlauf (in Kürze)

Die Mitspielenden werden mit einer kurzen Spielgeschichte empfangen und ins Spiel eingeführt.

Dabei spielen die Spielleiter*innen ebenfalls eine Rolle. Sie sind Arbeitgeber*innen, gehören zum „Coaching-Team“ oder verleiten die Mitspielenden zu „krummen und dummen Geschäften“.

Den Mitspielenden wird erzählt, dass Mitarbeiter*innen von einem Institut vor Ort sind, die ein Szenario gestaltet hat, um jedem die Möglichkeit zu geben, die Frage zu beantworten: „Wie geht eigentlich (Über)Leben?“

Ziel ist es, sich einen persönlichen und zufriedenstellenden Lebenskomfort aufzubauen, um „sorglos“ leben zu können.

Fragen, die im Nachklang und während der Spielaktion auftauchen:

- Was brauche ich zum Leben?
- Wie gestaltet sich meine Lebenszufriedenheit und was gehört als Lebenskomfort dazu?
- Wann habe ich eigentlich genug Geld und was würde ich für Geld „alles“ machen?
- Wie gehe ich mit meinem Geld verantwortungsvoll um?
- Wie lerne ich, meine finanziellen Einnahmen sinnvoll zu investieren, um für die Zukunft zu planen?
- Welche Sicherheiten brauche ich dafür (aus dem privaten und gesellschaftspolitischen Bereich)?

Das Spiel sensibilisiert, um diese und andere Fragen mit den Teilnehmenden im Anschluss zu reflektieren.

Es fördert die Auseinandersetzung und Reflexion, wenn es konkret um die eigene Lebensgestaltung geht.

Das Szenario

Die Mitspielenden betreten ein „Schlaraffenland“, indem sie sich nach ihren Wünschen und Bedürfnissen ausstatten können.

3 Kategorien werden angeboten:

Grundbedürfnisse

Preislich gestaffelte Unterkünfte (von der 2-Zimmer Wohnung bis zur Penthouse Wohnung)

Nahrung (selbst zubereitet oder Fastfood) und Wasser

Kleidung/Outfit in den unterschiedlichsten Preisklassen

Weitere Ausstattung:

- Mobilität (verschiedene Autos, Fahrrad, ÖPNV.....)
- Mein persönliches „Überlebenspaket“

Als Beispiel das Überlebenspaket 1

Überlebenspaket 1

Iphone, PC, Spielekonsole, Streamingdienste (Netflix & Co)

Flachbildschirm, shoppen gehen (Markenklamotten), Internetzugang, Erlebnisparks und Konzerte, digitale Spiel Abos

Gesamtkosten: 180,00 €

Die Frage ist: „Was gehört in mein „Überlebenspaket“? Was brauche ich unbedingt? Insgesamt gibt es 3 Überlebenspakete, die ebenfalls in den Kosten variieren.

Haben Sie die Mitspielenden ausgestattet, wird die gesamte Summe der Lebenshaltungskosten in einer sogenannten „(Über)Lebenskarte“ eingetragen. Die ist fix und muss jeden Monat (alle 20 Minuten) in einer Spielstation namens „Lebenskünstlerei“ gezahlt werden.

... und wie bekommen nun die Mitspielenden die monatliche Summe zusammen?

Zu Beginn werden sie mit einem kleinen Startkapital ausgestattet.

Dann haben sie die Möglichkeit zu arbeiten (in einer Festanstellung oder als Aushilfsjob.

Da gibt es z.B.

- Eine Anstellung in der Süßwaren Technik bei „Schmakofatz & Co“
- eine Anstellung in der Gastronomie „Zur schönen Aussicht“
- eine Anstellung in der Schreinerei „Hingenuffelt und Söhne“
- eine Anstellung im Beamtenverhältnis bei der Polizei

In regelmäßigen Abständen wird die Arbeit entlohnt.

Nun ist es wichtig, seine monatlichen Raten zahlen zu können.

Was passiert, wenn das nicht funktioniert und die mitspielende Person Schulden macht?

Es droht: **Das LODDERLEBEN**

Wer die geforderte Summe zwei Mal in Folge nicht zahlen kann, rutscht ins „Lodderleben“. Alle Lebensgüter, außer Essen und Trinken, müssen abgegeben werden.

Die Mitspielenden sind natürlich bestrebt, aus diesem „Lodderleben“ herauszukommen.

Das heißt: weiterarbeiten und Schulden abbezahlen.

Wer das schafft, kann mit einer neuen „Lebensausrüstung“ starten.

Aufgrund der Erfahrungen fällt diese in der Regel günstiger aus (kleinere Wohnung, kein Auto, ein Fahrrad ...).

Was gibt es noch im Spiel?

Die „krummen“ und „dummen“ Geschäfte

Die Mitspielenden werden verleitet, an kleinen „Glücksspielen“ teilzunehmen. Ihnen wird vorgegaukelt, dass sie viel Geld gewinnen können.

Hier heißt es dann für die Mitspielenden sich abzugrenzen, um nicht noch tiefer zu sinken, denn im Endeffekt ist es immer nur eine große „Abzocke“.

Es gibt auch Versicherungen, die angeboten werden. Auch hier steht „gespielt“ der Profit im Vordergrund. Es gibt wichtige und nicht sooo wichtige Versicherungen.

Wie entscheide ich mich?

Was wäre das Leben ohne besondere und plötzlich auftretende Ereignisse?

Nach einer Runde (20 Minuten) müssen/können die Mitspielenden eine Ereigniskarte ziehen. Das Ereignis hat sofort Auswirkungen auf dem weiteren „Lebenslauf“. Hier Beispiele:

Geld verliehen!
Guten Bekannten hilfst du in der Not.
Doch leider kommt das Geld nicht so schnell zurück. 100,00 € weniger.

Herzlichen Glückwunsch!
Zu deinem Geburtstag
bekommst
du 200,00 € geschenkt. Die
Feier kostete dich 100,00 €. Es
bleiben immerhin noch 100,00 €
übrig.

Ende gut! Alles gut!?

Nicht immer!

Wird das Spiel beendet, gibt es die, die noch im „Lodderleben“ sind; die, die gut mit ihren Finanzen ausgekommen sind und die, die meinen, sie hätten gewonnen.

Alle „Lebenskünstler*innen“ werden betrachtet und es findet ein reger Austausch darüber statt, ob es im alltäglichen Leben und für die Lebensplanung vergleichbare Situationen gibt.

Im Spiel und nach dem Spiel kommt es zu „Aha“-Erlebnissen, die gleich umgesetzt werden.

Beispiel: Ich tausche mein „Luxusauto“ gegen ein kleineres Auto oder vielleicht reicht auch ein Deutschlandticket.

Vielleicht habe ich Ihnen einige Anregungen gegeben?

- Gestalten Sie ein Quiz zum Thema „Umgang mit Geld“.
- Stellen Sie Fragen mit den Antworten „Gut“ oder „Nicht so gut“? und stellen das Ergebnis zur Diskussion
- Entwerfen Sie Ereigniskarten und regen Sie damit ein Gespräch an.

Gern gebe ich auch unverbindlich weitere Auskünfte zum Spiel.