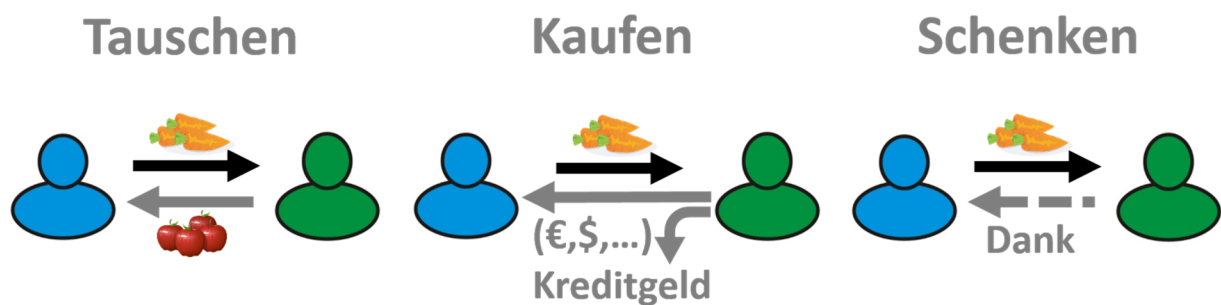
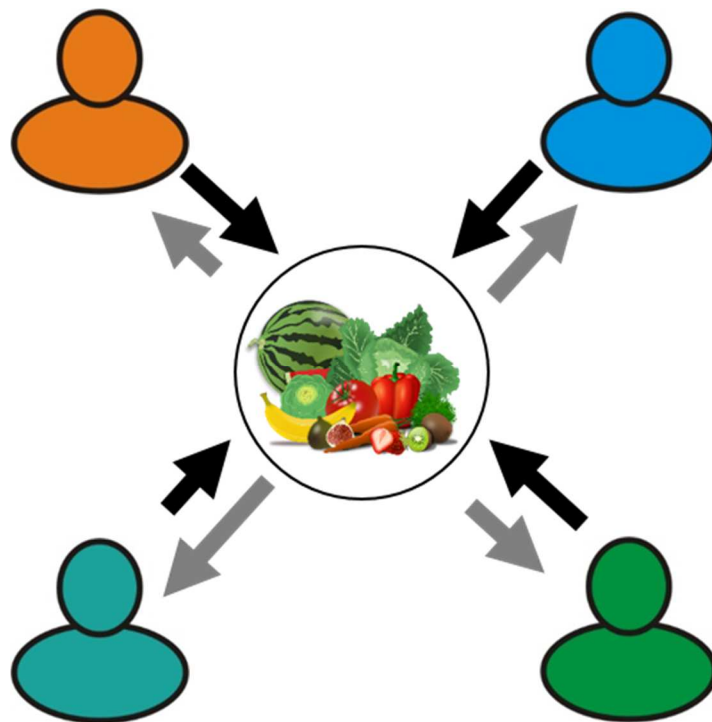


# WiR beteilen uns!

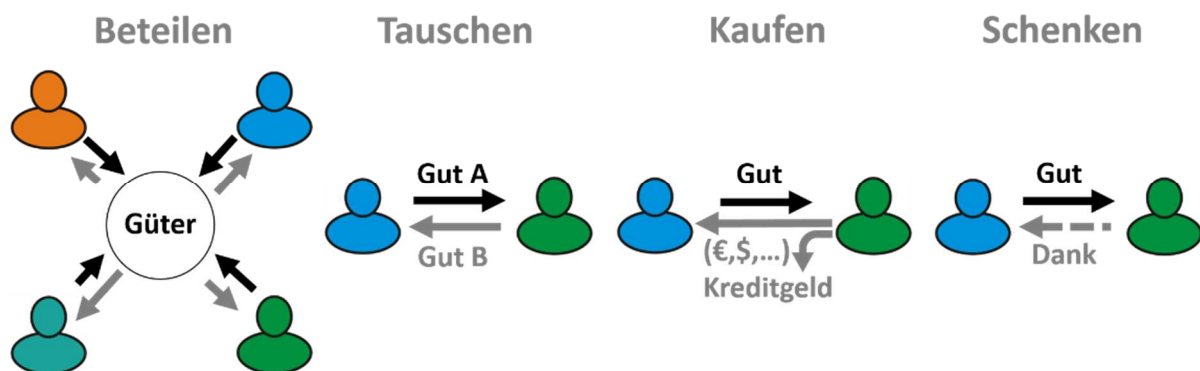
Eine Alternative zum Kaufen und Tauschen spielerisch erfahren

Spielanleitung für 2 – 7 Personen



## Hintergrund

Beteiligen<sup>1</sup> (Kurzform für: Beteiligen und Teilen) ist eine uralte, gemeinschaftliche Sozialtechnik zur Verteilung der Tätigkeitsergebnisse bzw. Güter, die wir noch heute in Haushaltsgemeinschaften, wie Kernfamilien und Wohngemeinschaften, praktizieren. Wir verteilen dabei das, was wir für die Gemeinschaft gemacht haben, innerhalb dieser Gemeinschaft. Beteiligen ist nicht auf kleine Gruppen beschränkt. Es kann auch in Gemeinschaften, die aus vielen Personen bestehen, angewendet werden. Beteiligen ist damit eine gemeinschaftliche Alternative zu den anderen Sozialtechniken Tauschen, Kaufen<sup>2</sup> und Schenken, die wir für die Güterverteilung anwenden und die alle auf direkter Gegenseitigkeit beruhen (siehe Abb.1).



**Abb. 1:** Struktur der grundlegenden Sozialtechniken für wirtschaftliche Beziehungen: Beteiligen, Tauschen, Kaufen und Schenken

Die Verteilung kann beim Beteiligen auf verschiedene Arten praktiziert werden. In einer Gruppe befreundeter Personen wird häufig gleichmäßig, also pro Kopf, verteilt. Die zusammenwohnende Kernfamilie verteilt im besten Fall nach gutem Gespür, um die Bedürfnisse aller Familienmitglieder möglichst gut befriedigen zu können. Im Familienkontext gibt es aber auch die Verteilung nach Machtverhältnissen oder Traditionen.

Innerhalb großer oder loser Gemeinschaften ist eine Verteilung nach Gespür kaum möglich. Eine Verteilung nach Köpfen kann als ungerecht empfunden werden, wenn sich die Gemeinschaftsmitglieder in stark unterschiedlichem Maß in die Gemeinschaft einbringen. In diesen Fällen kann „Beteiligen nach Zeit“ eine Alternative sein. Dabei wird die Verteilung der Tätigkeitsergebnisse bzw. Güter an die Beteiligungszeit (BZ) gekoppelt. Dies bedeutet, wer länger für die Gemeinschaft tätig ist, bekommt einen höheren Anteil an den Tätigkeitsergebnissen.

In diesem Spiel kann insbesondere das neuartige „Beteiligen nach Zeit“ in verschiedenen Varianten und in unterschiedlichen Kombinationen mit dem „Beteiligen nach Köpfen“ ausprobiert werden. Dabei wird auch thematisiert, wie mit Mengen umgegangen werden kann, die sich nicht (vollständig) nach diesen Verteilungsprinzipien aufteilen lassen.

<sup>1</sup> Für weitere Informationen und siehe auch: <https://www.wirtschaft.net/index.php/beteiligen>

<sup>2</sup> Ähnlich, wie in diesem Spiel die Verteilungswirkung des Beteilens erlebt werden kann, ermöglicht das Spiel Monetarium das Erleben der Verteilungswirkung von Geld beim Kaufen. Monetarium steht unter folgendem Link zum kostenfreien Download zur Verfügung: <http://www.systemische-wirtschaftsforschung.de/monetarium-geldsysteme-spielerisch-erleben/>

## Spielmaterial

- Computer-Datei „Beteilspiel“
- 18 x 4 Güterkarten (Gemüse, Obst, Brot und Milch)
- 2 Spielfelder (1 x Beteilfächer, 1 x Füllebox)
- 1 Spielwürfel (W6)

## Spielablauf

Das Spiel eignet sich für zwei bis sechs Personen. Wenn sich eine Person auf die Computerbedienung und Spielleitung konzentrieren möchte, können bis zu sieben Personen mitspielen. Das Spiel gliedert sich in sieben Phasen und beginnt mit dem Öffnen der Computer-Datei.

### 1. Spielvariante abstimmen

Die Computer-Datei enthält drei Tabellenblätter, die für verschiedene Spielvarianten stehen:

- a) „Beteiligen nach Zeit“ ermöglicht die spielerische Erfahrung einer Verteilung nach Tätigkeitszeit.
- b) „Beteiligen nach Zeit mit GB“ kombiniert die Verteilung nach Tätigkeitszeit mit der Prokopffverteilung. Diese Prokopffverteilung wird hier Grundbekommen (GB) genannt. Vor Spielbeginn muss in dieser Variante festgelegt werden, welcher Anteil der Tätigkeitsergebnisse pro Kopf verteilt werden soll. Der entsprechende Prozentsatz wird ins Feld D9 eingetragen. Maximal kann 100% gewählt werden, wodurch die Gleichverteilung eingestellt wird. Bei 0% wird allein nach Zeit verteilt, was der Spielvariante a) entspricht. Mit Prozentsätzen dazwischen ergibt sich eine entsprechende Mischung dieser beiden Verteilungsprinzipien.
- c) „Beteiligen nach Zeit mit min. BI“ ist eine spezielle Variante der Verteilung nach Tätigkeitszeit, bei der Personen mit geringer Beteiligung einen größeren Anteil vom gemeinschaftlichen Tätigkeitsergebnis bekommen können. Dieser wird umso höher, je größer der garantierte, minimale Beteiligungsindikator (BI) gewählt wird. Die Spielgruppe entscheidet vor Spielbeginn, wie hoch dieser Wert im Bereich von 0,1 bis 1,0 für eine Spielrunde gewählt werden soll, und trägt diesen ins Feld H9 ein.

Sinnvoll ist, das Spiel mit Variante a) zu beginnen und danach eine andere Variante zu spielen. Nachdem sich die Spielgruppe für eine Person zur Computerbedienung und für eine Spielvariante entschieden hat, wird das zugehörige Tabellenblatt ausgewählt. Dann werden die beiden Spielfelder „Beteilfächer“ und „Füllebox“ auf die Tischmitte gelegt. Danach werden die Namen der Teilnehmenden im Uhrzeigersinn der Sitzreihenfolge, beginnend mit der Person, der das „Beteilfach 1“ am besten zuzuordnen ist, in die Tabellenspalte C eingetragen und vor den jeweiligen Namen in Spalte B eine „1“ eingetragen. Zeilen ohne Namen müssen in Spalte B eine „0“ enthalten.

### 2. Zuordnung der WiR-Räume

Die mitspielenden Personen bilden eine Gemeinschaft, die sich mit Gemüse, Obst, Brot und Milcherzeugnissen versorgt. Sie ernten und verarbeiten diese Lebensmittel selbständig in sogenannten WiR-Räumen und sind dabei arbeitsteilig tätig. Jedes Gemeinschaftsmitglied kann von allem bekommen, ohne bei allem mitgearbeitet zu haben. In dieser Spielphase einigen sich die Teilnehmenden, wer welchen der vier WiR-Räume für Gemüse, Obst, Brot und Milcherzeugnisse verantwortlich organisieren möchte. Die jeweiligen Personen erhalten

dann den Gesamtbestand der zugehörigen Güterkarten. Keiner muss einen WiR-Raum organisieren. Einzelne Personen können auch mehrere WiR-Räume organisieren. Wichtig für die Versorgung der Gemeinschaft ist lediglich, dass sie für alle vier WiR-Räume jeweils eine verantwortliche Person findet.

### 3. Beteiligungszeit (BZ) an den WiR-Räumen ermitteln

In dieser Spielphase entscheiden die Mitspielenden, mit wie vielen Stunden pro Woche sie sich in die vier WiR-Räume einbringen möchten. Dazu stellen die jeweiligen für den WiR-Raum verantwortlichen Personen ihren WiR-Raum zunächst vor, indem sie schildern, was sie dort in Bezug auf Gemüse, Obst, Brot und Milcherzeugnissen machen möchten. Die für den WiR-Raum verantwortliche Person kann eine Beteiligungszeit zwischen 5 und 10 Stunden angeben. Die anderen können sich jeweils zwischen 0 und 5 Stunden fürs Mitmachen entscheiden. Am besten erspüren alle Mitspielenden, mit wie viel Zeit innerhalb dieser vorgegebenen Grenzen, sie sich an jedem WiR-Raum beteiligen wollen und teilen dies der Gruppe mit. So werden die individuellen Beteiligungszeiten nacheinander für jeden WiR-Raum ermittelt und in die entsprechenden Spalten F, H, J und L des Tabellenblatts eingetragen. Nachdem alle Werte im Tabellenblatt erfasst sind, steht für jeden Mitspielenden der individuelle Beteiligungsindikator (BI) fest, der in der Spalte E abgelesen werden kann.

*Hilfsweise können die Beteiligungszeiten auch mit einem sechsseitigen Würfel (W6) ermittelt werden, wobei die „6“ als BZ = 0 gewertet wird. Die für den WiR-Raum verantwortliche Person addiert 5 zur gewürfelten Augenzahl.*

### 4. Gütermenge würfeln

Nun werden für jeden einzelnen der vier WiR-Räume die Gütermengen ermittelt, die in ihnen hergestellt bzw. verarbeitet wurden. Dies erfolgt durch Würfeln. In Abhängigkeit von der Anzahl der Mitspielenden wird pro WiR-Raum ein oder mehrmals von der für diesen WiR-Raum verantwortlichen Person gewürfelt (siehe Tabelle 1). Bei mehreren Würfeln ergibt sich die Gütermenge aus der Summe der Augenzahlen.

Anzahl der Mitspielenden	Anzahl der Würfelwürfe pro WiR-Raum
2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

**Tab. 1:** Würfelwürfe pro WiR-Raum in Abhängigkeit von der Anzahl der Mitspielenden

Die Ergebnisse werden in die entsprechenden, orange markierten, Felder in der Zeile 23 des Tabellenblatts der Computer-Datei eingetragen.

### 5. Gütermenge verteilen

Nach Eintragung der Gütermengen der WiR-Räume berechnet das Tabellenblatt der Computer-Datei die Anzahl der jeweiligen Güter für jede mitspielende Person sowie die Anzahl der Güter, die für die Füllebox bestimmt sind. Die entsprechende Anzahl der Güterkarten wird anschließend von den für die WiR-Räume verantwortlichen Personen in die Beteiläcker der jeweiligen Mitspielenden (Beteiläcker Nummer = Nr. in Spalte A des Tabellenblatts) und die Füllebox gelegt. *Dabei ist zu beachten, dass die unter 6. verabredeten Regeln für die Füllebox zu Abweichungen bei der oben beschriebenen Standard-Bestückung der Beteiläcker und Füllebox führen können.*

## 6. Regeln für die Füllekiste verabreden und Güter entnehmen

Während die Güter in den Beteilächern eindeutig den Mitspielenden Personen zugeordnet sind, stehen die Güter in der Füllekiste der gesamten Spielgruppe offen. Vor der Entnahme der Güter verabredet die Spielgruppe die Regeln, nach denen Güter aus der Füllekiste entnommen bzw. dort hineingelegt werden können. Hier nun einige Vorschläge für mögliche Regeln, die auch in Kombination gültig sein können:

- Über die Füllekiste können Güter an die Gesamtgruppe **verschenkt** werden, indem ich Güter aus meinem eigenen Beteilach, für die ich keinen Bedarf habe, ohne direkte Gegenleistung in die Füllekiste lege.
- Güter aus der Füllekiste kann ich 1:1 **tauschen**, indem ich ein oder mehrere Güter aus meinem eigenen Beteilach in die Füllekiste lege und mir dieselbe Anzahl an anderen Gütern wieder aus der Füllekiste herausnehme.
- Bei ausreichender Gütermenge kann der Inhalt der Füllekiste **pro Kopf auf alle Mitspielenden verteilt** werden. Der Rest, der sich nicht gleichmäßig auf die Mitspielenden verteilen lässt, wird verlost oder an die Mitspielenden gegeben, die nur wenige Güter in dieser Spielrunde bekommen haben.
- WiR-Räume, von denen Mitspielende, die einen zu vereinbarenden, minimalen Beteiligungszeitindikator (BI) überschreiten (z. B.  $BI > 0,4$ ), kein einziges Gut bekommen würden, müssen ihre gesamte Güterproduktion in die Füllekiste legen.

Nachdem sich die Spielgruppe auf die Regeln für die Füllekiste geeinigt hat, würfelt jede mitspielende Person einmal. Die Person mit der höchsten Augenzahl beginnt mit der Entnahme der Güter aus seinem Beteilach und nutzt anschließend die Füllekiste nach den verabredeten Regeln. Sollten mehrere Personen dieselbe Augenzahl gewürfelt haben, entscheiden sie durch weiteres Würfeln, wer die größere Augenzahl hat. Mit absteigender Augenzahl kommen dann nacheinander alle weiteren Mitspielenden zum Zug und können die Güter für sich entnehmen.

## 7. Erfahrungen besprechen

Nach dem letzten Zug tauschen die Mitspielenden ihre Erfahrungen aus, die sie beim Spielen gemacht haben. Dabei könnten folgende Fragestellungen auftauchen:

- Wie empfinde ich das Beteilachen nach Zeit insbesondere im Vergleich zum Tauschen und Kaufen?
- Erscheint mir unser Umgang mit der Füllekiste sinnvoll?
- Bin ich mit meinen Entscheidungen hinsichtlich der Beteiligung an den WiR-Räumen zufrieden? (Nur relevant, wenn die Beteiligungszeiten nicht gewürfelt wurden.)
- Wie empfinde ich die Einrichtung eines Grundbekommens (GE) in Abhängigkeit von seiner Höhe? (Nur bei der Spielvariante „Beteilachen nach Zeit mit GB“)
- Wie empfinde ich die Einrichtung eines garantierten, minimalen Beteiligungsindikators (BI) in Abhängigkeit von seiner Höhe? (Nur bei der Spielvariante „Beteilachen nach Zeit mit min. BI“)
- Wie gefallen mir die Spielvarianten im Vergleich?

## Kurze Spielanleitung

Für Personen, die das Spiel schon kennen, sich aber nicht mehr genau an den Spielablauf<sup>3</sup> erinnern können, kann die folgende Zusammenfassung hilfreich sein:

### 1. Spielvariante abstimmen

- „Beteiligen nach Zeit“, „Beteiligen nach Zeit mit GB“ oder „Beteiligen nach Zeit mit min. BI“ und entsprechendes Tabellenblatt in der Computer-Datei auswählen
- Spiefelder „Beteilflächen“ und „Füllebox“ auf die Tischmitte legen
- Namen der Teilnehmenden im Uhrzeigersinn der Sitzreihenfolge in die Tabellenspalte C eingetragen und vor den jeweiligen Namen in Spalte B eine „1“ eingetragen. In Zeilen ohne Namen in Spalte B „0“ eingeben.

### 2. Zuordnung der WiR-Räume

- Verteilung der Verantwortlichkeiten für die vier WiR-Räume für Gemüse, Obst, Brot und Milcherzeugnisse unter den Mitspielenden
- Übergabe des Gesamtvorrates der entsprechenden Güterkarten an die jeweilig verantwortliche Person für den zugehörigen WiR-Raum

### 3. Beteiligungszeit (BZ) an den WiR-Räumen ermitteln

- Erspüren bzw. hilfsweise würfeln (wobei die Augenzahl „6“ als „0“ zählt), mit wie vielen Stunden sich die Mitspielenden an den vier WiR-Räumen beteiligen. Die für den jeweiligen WiR-Raum verantwortlichen Personen wählen eine Beteiligungszeit zwischen 5 und 10 Stunden. Die anderen geben eine BZ zwischen 0 und 5 an.
- Diese individuellen Beteiligungszeiten werden in die entsprechenden Spalten F, H, J und L des Tabellenblatts eingetragen.

### 4. Gütermenge würfeln

- Die verantwortlichen Personen würfeln für ihren WiR-Raum die hergestellte Gütermenge. Wie oft für jeden WiR-Raum gewürfelt wird, hängt von der Anzahl der Mitspielenden ab:

Anzahl der Mitspielenden	Anzahl der Würfelwürfe pro WiR-Raum
2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

- Die Ergebnisse werden in die entsprechenden, orange markierten, Felder in der Zeile 23 des Tabellenblatts der Computer-Datei eingetragen.

### 5. Gütermenge verteilen

Vom Tabellenblatt berechnete Anzahl der Güterkarten in die Beteilflächen der Mitspielenden und die Füllebox legen. Dabei verabredete Regeln für die Füllebox beachten (siehe 6.)

### 6. Regeln für die Füllebox verabreden und Güter entnehmen

### 7. Erfahrungen besprechen

<sup>3</sup> Ein gefilmter Spielablauf kann hier angeschaut werden: <https://www.youtube.com/watch?v=5pRACHSq1ec&t=943s>