

# Diese verflixten Kraken

Von Sylvia Führer



Die Autorin von „Die Münze Nuria“ hat im Frühjahr 2008 in der vierten Klasse einer deutschen Grundschule ein Projekt durchgeführt, in dem wesentliche Aspekte zur Entstehung eines Buches sowie zum Geldwesen in Spielen und Übungsaufgaben erarbeitet wurden. Das Projekt gipfelte in dem Spiel „Die entscheidenden Krakenkarten“: Hierbei erlebte die Klassengemeinschaft hautnah, welche Auswirkungen es haben kann, wenn aufgrund von bereits vorhandenem Kapital leistungsloses Einkommen in großem Umfang erzielt wird. Und die Kinder bekamen einen Einblick in andere Möglichkeiten des Wirtschaftens.

**F**lorian\*, 10 Jahre, kam heute mit einer 4 nach Hause, Julia mit einer 1, Sibylle mit einer 3, Stefan mit einer 2. Ein ganz normaler Grundschultag? Offenbar nicht, denn Carl erhielt eine glatte 85 und Monika eine minus 17. Laura eine 45 und Matthias eine minus 21! Kann denn die Leistung der Kinder so stark auseinanderklaffen?



Des Rätsels Lösung ist, dass diese heute von den Kindern eingeheimsten Zahlen in einem Zusammenhang erworben wurden, der viel näher am Leben der Erwachsenen orientiert war als es die kleinen harmlosen Ziffern von 1 bis 6 sind, die als Grundlage unseres Zensurensystems fungieren – zwar kritikwürdig, aber an erbrachter Leistung orientiert.

Hier war also eine andere Art von Summen im Spiel. Im Verlauf des von mir entwickelten didaktischen Spiels „Die entscheidenden Krakenkarten“ überkam die Kinder die gespenstische Ahnung, dass es hierbei nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Aber lassen Sie mich der Reihe nach berichten:

## Zuerst friedlich – dann brenzlig

In der ersten Runde durfte ein Kind nach dem anderen im Stuhlkreis eine Aktionskarte ziehen, die ihm eine Aufgabe stellte, wie etwa eine Ente malen, ein Buch auf dem Kopf balancieren und damit rund um den Kreis laufen, die Hauptstadt von Spanien nennen oder eine Frage zur Kinderliteratur beantworten. Für die richtige Lösung oder Ausführung der Aufgabe gab es eine bestimmte Summe Spielgeld, die auf der entsprechenden Karte gedruckt war und je nach dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe unterschiedlich hoch lag. Bei dieser Runde machten die Kinder die Erfahrung, dass sie ein bisschen mehr oder ein bisschen weniger als ihr Nachbar eingenommen hatten; die Unterschiede waren relativ gering. Wir gingen über in zwei weitere Runden des Spiels, in die aber nun brenzlige „Krakenkarten“-Phasen eingebaut

waren. Wenn man Glück hatte und eine Krake zog, bekam man, sofern man sich bereits Geld durch Leistung „erarbeitet“ hatte, eine noch höhere Summe dazu oder man zog in der späteren Runde zusätzlich sogar Geld von anderen ein.





Das Ziehen von Krakenkarten ist dem Zufallsprinzip unterworfen, da ja Einkünfte aufgrund von Kapitalbesitz heutzutage meistens auch Aspekte eines „Glücksspiels“ beinhalten. Die extremen Höhen, die das leistungslose Einkommen in den Krakenkarten prozentual einnimmt, dienen dazu, im Zeitraffer das kapitalistische Wachstum anfänglich zu erahnen.



Das erste Mal, als es (bei 19 Kindern) 3 Krakenkarten und 16 Nieten gab, hielten sich die Kinder an die Spielregel, die eigene Karte erst anzuschauen, wenn alle eine Karte nach dem Zufallsprinzip gezogen hatten. Beim zweiten Mal – da sie nun bereits wussten, dass brisante Karten darunter waren – überkam viele das Misstrauen, jemand würde die Karten mani-

pulieren, außerdem waren sie so sehr ungeduldig, dass manche ihre eigene Karte vorzeitig heimlich umdrehten. Diese Erfahrung, dass bei ihnen Gier entstand, sobald „leistungsloses Einkommen“ in Sicht war, erschien mir wichtig und ermöglichte uns später ein interessantes Gespräch darüber, wie sich die Habsucht für sie genau angefühlt hat.

Die meisten Kinder besaßen am Ende des Spiels ein paar Euro. Drei Kinder waren mit beachtlichen Guthaben von 15, 24 und 27 Euro ausgestattet. Carl hatte zufällig gleich zwei Krakenkarten gezogen, so dass er stolzer Besitzer von ganzen 85 Euro wurde.



Er sah das in einer kindlich-magischen Erklärung als sein Schicksal an: „Heute ist mein Glückstag, heute kommt mein Opa!“ Andere Kinder saßen auf geringfügigen Schulden, und ihre Empörung, dass die Krakenkarten-Kinder Geld eingetrieben hatten, veranlasste sie zu lautem Protest.

### Ausblick und Einblicke

Um den Kindern den Erfahrungshorizont zu erweitern, in dem Sinne, dass die Münzen und Scheine, die sie im Spiel handhaben, jetzt zwar nur Spielgeld sind, aber im Leben notwendig zum Kaufen von Lebensmitteln sein werden, veranlasste ich einen Sprung in die Realität: Es gab im weiteren Ver-

lauf der Doppelstunde leckere Schokoladenmarienkäfer für Spielgeld bei mir zu kaufen – für jedes Kind einen, jedoch nur, wenn sie über drei Euro verfügten. Vorgesehen war auch die Rolle eines „Königs“, gespielt durch einen Erwachsenen, der den Kindern, die keine drei Euro hatten, nur Geld verleiht, wenn sie bereit sind, später mehr Geld zurückzuzahlen, als sie erhalten haben.

Der „König“ konnte jedoch seine ausbeuterischen Absichten gar nicht in die Tat umsetzen, da die „wohlhabenderen“ Kinder von sich aus sofort begannen, den „ärmeren“ unter ihnen Geld zu spenden! Gerade diejenigen, die besonders viel Geld hatten, zeigten sich sehr großzügig. Carl jedoch, der glaubte, sein Glück heute sei sein Schicksal („Heute kommt mein Opa!“), ließ sich nicht aus der Ruhe bringen und wollte sein Geld lieber selbst behalten (diese Rolle war auch wesentlich, um von den anderen Kindern miterlebt zu werden). Spontane Ausrufe zeigten, dass die meisten Kinder sich durchaus der Tragweite des Fehlens von Geld bewusst waren: „Ich musste meiner armen Freundin jetzt schon die Miete zahlen!“ Alle Kinder steigerten sich in das Spiel hinein, als ginge es um ihr wirkliches Leben.



Im abschließenden Gespräch wurde deutlich, dass die Kinder schon über tatsächliche Verschuldung gehört hatten. Die Erzählung eines Mädchens, ihr Vater müsse noch immer Zinsen und Abzahlungen wegen einer von ihm gegründeten Firma leisten, die bereits vor ihrer Geburt pleite gegangen war, bewegte, und zeigte, dass die Kinder tatsächlich bereits die Reife hatten, über diese Belange nachzudenken. Sehr bewusst war ihnen das Thema Kaufsucht, Spielhöllen sowie Verluste durch niemals gewonnenes Lotteriespielen.

### Entscheidendes

Zu der Frage, ob sie im richtigen Leben lieber „mit“ oder „ohne Krakenkarten“ wirtschaften wollten, antworteten fast alle, auch die meisten der Krakenkarten-Zieher: „Lieber ohne Krakenkarten!“ Es herrschte jedoch noch Unsicherheit darüber, ob man wirklich als Einzelner „ohne Krakenkarten“ wirtschaften könne oder wie die Sache sonst zu regeln wäre, weswegen ich ein paar Tage später noch ein weiteres kurzes Spielabenteuer anhängte:



Wir tauschten nun die Rollen der Kinder, um das Prinzip des stattgefundenen Gruppenprozesses für alle Kinder offenzulegen, so dass diejenigen, die im Spiel Pech gehabt hatten, auch mal die Wohlhabenden spielen durften, die die anderen mit Spenden verwöhnten. Auch durften die Kinder im Spiel erfahren, wie es ist, wenn man mit eigener Arbeit zu beachtlichem Wohlstand gekommen ist. An dieser Stelle des Lernabenteuers war bei ihnen in der Rolle der Vermögenden keinesfalls die Intention zu spüren, ihr Geld für große Reisen oder für Kostbarkeiten auszugeben. Das Erleben des unverschuldeten, schleichenden Entstehens von Armut hat die Kinder dazu motiviert, immer wieder an das Spenden zu denken, davon zu reden, es nachzuspielen.

Es war den Kindern klar geworden, dass es, solange „mit Krakenkarten“ gewirtschaftet wird, Ungerechtigkeit gibt, und die Begriffe von „Zins“ und „Zinseszins“ konnten erläutert werden; auch der Zusammenhang mit der Abhängigkeit der dritten Welt wurde für sie deutlich. Es kam dann von ihnen nochmals die Frage, wie es denn wäre, wenn man als Einzelner aufhören würde, „mit Krakenkarten“ zu wirtschaften, ob man dann nicht arm werden würde und versuchen müsste, zum Beispiel wieder Zinsen zu nehmen, um überhaupt überleben zu können?

Die Kinder konnten mit mir zusammen nachvollziehen, dass „ohne Krakenkarten“ zu wirtschaften nur dann wirklich funktioniert, wenn man sich in einem Land gemeinsam darauf einigt. Ein großer Trost war für sie, zu erfahren, dass es bereits Regionalwährungen gibt, die ohne Zins arbeiten.

Ich fragte sie abschließend, ob sie an dem Projekt mit mir etwas kritisieren möchten und sie antworteten einmütig, ja, und zwar die Krakenkarten, die hätten ihnen absolut nicht gefallen! Wie wird sich wohl die Wirtschaft entwickelt haben, wenn diese Zehnjährigen erwachsen sind – und was werden sie später selbst zu ihrer weiteren Umgestaltung beitragen können?

### Vorbereitung auf morgen

Derartige Lernspiele mit Grundschulkindern können nur fruchten, wenn sie in ein ganzheitliches soziales Lernen integriert sind. Sofern wir im Leben von Grundschulkindern von etwas wie „Wirtschaften“ im Sinne eines „Stoffwechsels“ mit ihrer Umwelt sprechen können, dann findet dieser gewiss nicht vorrangig über das Geld statt, sondern innerhalb einer „Geschenkökonomie“: Er besteht in einem Beschenktwerden der Kinder mit Versorgung, Anleitung, Geborgenheit innerhalb ihres Bezugsrahmens; ihrerseits beschenken uns die Kinder mit ihren kreativen Ideen, Bastelarbeiten, ihrer kindlichen Spontaneität und ihren Entwicklungsprozessen zur Freude ihrer Umwelt. Daher ist die allerwichtigste Vorbereitung der Kinder auf eine gesunde Wirtschaft von morgen, ihre Begeisterung für Kreatives, für Kooperation und solidarisches Miteinander zu fördern, mit dem Ziel, ihnen eine har-

monische Entwicklung zu ermöglichen. Einen grundlegenden Bezug zum Geld als Tauschmittel zu schaffen, gelingt gut über Projekte, in denen die Kinder aus der Erfahrung von Tauschvorgängen eine „Währung“ entwickeln und gestalten.

Möchte man erlebnisorientierte Methoden hinzunehmen, um eine bestimmte Gruppe Grundschulkindern spüren zu lassen, wie sich Kapitalakkumulation anfühlt, ist unbedingt der Entwicklungsstand der Kinder zu beachten: Nehmen sie alles, was sie erleben, persönlich, oder können sie bereits abstrahieren? Wie ausgeprägt ist ihre Reflexionsfähigkeit? Sind alle Kinder der Gruppe sozial gut integriert? Eine besondere Reife der Grundschulkindern ist vonnöten, damit sichergestellt ist, dass sie die Erfahrungen aus einem Projekt des Kalibers eines Krakenspiels danach auch assimilieren können. Bei der Klasse, die ich für das Projekt auswählte, war dies alles auf hervorragende Weise der Fall. Außerdem muss solch ein Projekt auf einer gemeinsamen Basis zusammen mit den Erziehungszielen von Eltern und Schule ruhen – andernfalls sollte es auf eine elementarere Stufe gestellt werden, auf der Einigkeit besteht.



Während das Spiel „Die entscheidenden Krakenkarten“ auf spürbare Art mit Aspekten der konkreten Realität konfrontiert, vermittelt hingegen entsprechende phantasievolle Kinderliteratur eine unbeschwertere Beziehung zum Thema Geld, die nach und nach weiterreifen kann, so dass das Befassen damit ohne Einschränkungen

zu empfehlen ist. Aus diesem Grunde habe ich der Kinderwelt meinen Märchenroman „Die Münze Nuria“ zur Verfügung gestellt und ermutige weitere Autoren zu ähnlichen Arbeiten. Bei der Beschäftigung von Schulklassen mit „Die Münze Nuria“ gelangen die Kinder auf eine heitere Weise zu sozialen Überlegungen zum Thema Geld. Solche Betrachtungen motivieren die Kinder dazu, über die vielen verschiedenen Ansichten zu diskutieren, denen sie heutzutage über das Thema Geld begegnen. Erkenntnisse daraus können für sie wie ein mentaler Kristallisationspunkt wirken, um den herum sich allmählich Wissen formt. ■

*\* Alle Namen sind redaktionell geändert*



**Sylvia Führer**, Jahrg. 1968, Enkelin von Silvio Gesell, Pädagogin und Autorin des Märchenromans „Die Münze Nuria“, [www.Sylvia-Fuehrer.de](http://www.Sylvia-Fuehrer.de), Kontakt: [s\\_fuehrer@web.de](mailto:s_fuehrer@web.de). Die Münze Nuria, ab 8 Jahren, Froh & Frei Verlag, Hardcover, 112 S. mit 40 farbigen Illustrationen v. Fabienne Rieger, 14,90 Euro, können Sie per Postkarte oder online auf [www.zeitschrift-humanwirtschaft.de](http://www.zeitschrift-humanwirtschaft.de) bestellen.



KOMMENTAR

## Inflation – gefühlte Wahrheit oder gefühlte Unwahrheit?

Von Wilhelm Schmülling

Das Wort von der „gefühlten Inflation“ macht die Runde. Immer wieder taucht der Begriff in den Zeitungen auf. Hausfrauen, Rentner oder Autofahrer berichten, wie schmerzlich sie die Preissteigerung im Supermarkt und an den Tankstellen spüren. Sie „fühlen“ die Belastung in der Haushaltskasse und entlarven damit gleichzeitig die Statistik, die eine Inflation von 3,3% ausweist. Insofern ist die von den Käufern an der Kasse „gefühlte Inflation“ Realität. Mit der Statistik hingegen kann man herrlich manipulieren, weil der zugrunde gelegte „Warenkorb“ willkürlich ausgewählte Waren enthält, die trotz unterschiedlicher Gewichtung und trotz ehrlichen Bemühens der Statistiker nicht die „Wahrheit“ darstellen, sondern nur den errechneten Durchschnittspreis der jeweiligen Waren.

Man könnte eine solche mathematische Ermittlung noch hinnehmen, wenn sie nicht von der Regierung als Argument missbraucht würde nach dem Motto: „Ihr fühlt zwar anders, aber in Wirklichkeit haben wir in Deutschland laut Statistik nur 3,3% Inflation.“ Wenn dann auch noch die so ermittelten Zahlen zur Grundlage für Sozialleistungen erhalten müssen, dann sind die Auswirkungen für die Betroffenen fatal. Sie fühlen dann nicht nur die über den amtlichen Zahlen liegenden Preissteigerungen, sie „fühlen“ auch, wie man mit Statistiken Meinungen manipuliert – sie

„fühlen“ die Unwahrheit der Statistik. Ganz klar, dass Statistiker zwar rechnen, aber nicht den Begriff „Inflation“ analysieren können – mit Ausnahme derer, die die HUMANWIRTSCHAFT lesen (die gibt es!). Denn immer wieder werden Preissteigerungen bei einzelnen Waren mit Inflation gleichgesetzt. Bei gleichbleibender nachfragehaltender Geldmenge können die Verbraucher zum Beispiel bei steigenden Energiepreisen diese Mehrkosten nur mit reduzierter Nachfrage nach anderen Waren oder Dienstleistungen kompensieren.

Anders wäre es, wenn die Notenbank die Geldmenge erhöht, wenn sie mehr Geld in den Wirtschaftskreislauf gibt, als für den Absatz der Produktion (und angebotenen Dienstleistungen) nötig ist. Würde die Bundesbank die Geldmenge von heute auf morgen verdoppeln, hätten wir übermorgen eine Inflation. Das macht sie natürlich nicht, weil sie sehr genau das Preisniveau beobachtet und die Geldmenge entsprechend dosiert. Das könnte man als den Versuch einer Indexwährung bezeichnen, der immer misslingt, weil die Bundesbank die Umschlagshäufigkeit des Geldes nicht beherrscht und nicht verhindern kann, dass ein Großteil der Geldmenge thesauriert (gehörtet) oder in die Spekulation abgezweigt wird bzw. im Ausland als Zweitwährung kursiert. Werten wir es als ein Zeichen der Hoffnung, wenn der Begriff „gefühlte Inflation“ immer mehr verwendet wird.

Denn man glaubt den offiziellen Zahlen nicht mehr, weder bei den Preisen noch bei der Arbeitslosigkeit. Schon taucht das Wort von der „gefühlten Rezession“ auf, was selbstverständlich von den Konjunkturforschern zurückgewiesen wird. Allein dass wir Außenhandelsweltmeister sind und das Wachstum zwar nachgelassen habe, aber immer noch bei mehr als 1% liege, das beweist schon – nach Ansicht der Schönredner – den guten Zustand unserer Wirtschaft. Versuche, die Volksseele zu besänftigen, schlagen immer mehr fehl. „Die Verbraucher sind nicht vor Fehldiagnosen gefeit“, schreibt Marktforscher Rolf Bürkl am 5. August 2008 in der WAZ. Bei deren Einschätzung spiele die Angst vor der Zukunft und externe Informationen eine Rolle. „Womöglich hängt es auch vom Bildungsgrad der Befragten ab“, sagt Bürkl. –

Demnach liegt die Schuld bei den Verbrauchern selbst. Sie verschaffen sich externe Informationen und – womöglich – liegt es an der Bildung.

Wenn also bei den Hertie-Mitarbeitern wegen des hohen Bildungsgrades die gefühlte „Angst vor der Zukunft“ nicht aufkommt, dann betrachten sie die Insolvenz ihrer Firma als „längst fällige Marktberichtigung“. (DIE WELT 6.08.08) Wie tröstlich!

Es wird Zeit, dass solche Besänftigungen als Versuche erkannt werden, den immer lauter werdenden Ruf nach einer besseren Wirtschaftsordnung (Geissler) zu übertönen. ■