

# pinch&scrape

Macht Geld wirklich glücklich?

Mit **pinch&scrape** begeben wir uns in eine sozialkritische Welt mitten in unserer modernen Konsumgesellschaft. Die Menschen, die an der Armutsgrenze leben, sind lange schon keine Randgruppe mehr. Bei **pinch&scrape** zeigt es sich, wer gut haushalten und wirtschaften kann. **pinch&scrape** regt zur Diskussion an und bietet im geschützten Rahmen einen Eindruck vom Leben aus zweiter Hand bzw. an der Armutsgrenze. Genau wie im richtigen Leben gibt es die Tücken des Alltags und Momente des Glücks. **pinch&scrape** soll dazu beitragen zu lernen, wo man Prioritäten setzen kann und was für Möglichkeiten es gibt, mit den Gegebenheiten umzugehen. **pinch&scrape** entstand als spielerischer Einstieg in die DPSG Jahresaktion 2012 zum Thema Kinder – und Jugendarmut in Deutschland mit dem Motto „aktion 12 – Abenteuer möglich machen“.

## Ziel des Spiels:

Es geht darum sowohl mit dem vorhandenen Geld auszukommen, und „Glückspunkte“ zu sammeln. Wer am Ende die meisten Glückspunkte hat, hat gewonnen und darf die Punkte behalten ;-)

**Spielerzahl:** 4 – 10 Spieler = 2 – 5 Teams

**Spieldauer:** ca. 45 min.

## Spielmaterial:

1 Spielplan, 84 Ereigniskarten, Haushaltsbücher (jedes Team braucht eines), 1 Würfel, 5 Spielfiguren, 5 Glückssteine, 1 Rechentabelle

## Spielvorbereitung:

Teams aus je 2 Spielern bilden. Jedes Team bekommt einen Glücksstein, ein Haushaltsbuch, einen Stift und eine Spielfigur, die auf das Startfeld gestellt wird. Dann kann das Spiel auch schon beginnen. Das Team, dem der Spieler mit dem geringsten Taschengeld angehört, beginnt.

## »» Los geht's

Der Reiz des Spiels liegt darin, mit einem Einkommen zu wirtschaften, das auch im Bereich der relativen Armut liegen kann. Absolut arm ist, wer hungern muss und kein Dach über dem Kopf hat. In Deutschland gelten Menschen, die ein geringes

Einkommen haben als relativ arm. Die Armutsgrenze liegt derzeit für Alleinstehende bei 913€ im Monat und bei Familien mit zwei Kindern bei 1,917€.

### **Na, wen haben wir denn da?**

Die Teams füllen die erste Seite des Haushaltsbuches nacheinander aus und stellen sich damit reihum vor. Das Team darf sich einen Namen ausdenken, alles andere findet sich jetzt.

Der erste Spieler würfelt sein Gehalt. Mit einer 1, hat er einen 400€-Job. Wer eine 2 würfelt, hat ein Einkommen von 800€. 3 = 1000€; 4 = 1300€; 5 = 1700€; 6 = 2000€. In unserer Gesellschaft ist es oft üblich und notwendig, dass beide Partner berufstätig sind, so auch in unserem Spiel. Der zweite Spieler des Teams würfelt nun ebenfalls sein Einkommen.

Da die Spielfigur bereits auf dem Startfeld steht, wird die Aktion Einkommen gespielt, indem das gemeinsame Einkommen als Einnahme im Haushaltsbuch des Teams vermerkt wird.

Jeder hat unterschiedliche Ausgangsbedingungen, die z.B. mit der Herkunft zu tun haben. Diese Startbedingungen werden im Spiel durch die Glückspunkte, Gesundheit und Kinderzahl ausgedrückt, die jetzt gewürfelt werden. Der Glücksstein des Teams wird jetzt auf die entsprechende Position der Glückpunkteskala auf dem Spielfeld gesetzt.

Der wöchentliche Lebensmittelbedarf errechnet sich folgendermaßen: beide Würfelzahlen der Einkommen plus Würfelzahl der Kinder mal 20.

Beispiel: Peter Korn hat sein Einkommen von 400€ also mit einer 1 erwürfelt. Sein Teampartner Felix Maier hat eine 4 gewürfelt und damit ein Einkommen von 1300€. Das macht ein Einkommen für das Team/ die Familie Kornmaier von 1700€. Das tragen sie als Einnahme in ihr Haushaltsbuch ein, weil sie auf dem Einkommensfeld stehen, das gleichzeitig das Startfeld ist. Peter würfelt mit einer 3 eine eingeschränkte Familiengesundheit. Na, bestimmt sind Allergiker im Haus und ein Kind hat ADS. Oder das Team findet eine andere realitätsnahe Erklärung dafür. Felix hat für das Team die Kinderzahl erwürfelt: eine 5; also 5 Kinder, ein 7-köpfiger Haushalt. Zu Beginn einer Woche wird der Lebensmitteleinkauf fällig: Einkommen A (Peter) = Würfelzahl 1, Einkommen B (Felix) = Würfelzahl 4; Kinder = 5. Daraus ergeben sich die wöchentlichen Lebensmittelkosten:  $1 + 4 + 5 \times 20 = 200$ €. Felix würfelt anschließend eine 2 als Glückszahl. Der Glücksstein des Teams wird auf der Glücksleiste am Rande des Spielfeldes 2 Felder vorgesetzt.

Die Miete beträgt 1/3 beider Einkommen. Wer unter 1200€ gemeinsamem Einkommen liegt erhält Wohngeld und zahlt keine Miete.

Team/ Familie Kornmaier lebt in relativer Armut, bekäme aufgrund der vielen Kinder unter 16 Jahren im richtigen Leben unterstützendes Wohngeld. In unserem Spiel zahlen sie 570€ Miete, denn 1/3 des gemeinsamen Einkommens ist 566,67€. Gerundet macht das 570€.

Monatliche Ausgaben für Versicherung betragen 10% beider Einkommen.

Team/ Familie Kornmaier zahlt 170€ für Versicherungen. Das Team erklärt der Spielrunde ohne zu übertreiben, welche Versicherungen das sein könnten.

Beim Überqueren oder beim Ziehen auf das Feld Kindergeld erhält jedes Team für jedes Kind 150€ Kindergeld.

Team/ Familie Kornmaier bekommt  $5 \times 150 = 750$ € Kindergeld.

### **Die erste Runde**

Wenn jedes Team vorgestellt ist, würfelt einer aus dem ersten Team und setzt die Spielfigur entsprechend vor. Dabei kommt die Figur über Montag (Felder 1, 9, 17 und 25) und landet auf einem Wochentag. Der Lebensmitteleinkauf für die Woche ist fällig. Die auf dem Spielplan beschriebenen Aktionen müssen beim Darüberziehen ausgeführt werden, auch ohne direkt auf das Feld zu

kommen. Alle Felder von Dienstag bis Samstag sind Ereigniskartenfelder. Nehmt eine Ereigniskarte vom Stapel und führt das darauf aufgeführte Ereignis durch. Danach ist das nächste Team dran.

Manche Ereignisse müssen durchgeführt werden, bei anderen kann sich der betreffende Spieler bzw. das betreffende Team dafür oder dagegen entscheiden. Einige Ereigniskarten kennzeichnen sich durch ihre Abhängigkeit zu den erwürfelten Eigenschaften. Jede Einnahme und Ausgabe wird im Haushaltsbuch eingetragen.

Sonntag (Felder 7, 15, 23 und 31) ist Ruhetag es darf ein zweites Mal gewürfelt werden.

### **Der erste Monat**

Der Monat endet immer auf dem Startfeld. Ihr werdet gemerkt haben, dass in manchen Familien mehr passiert als in anderen. So kommt es, dass sich ein Monat für die Teams unterschiedlich schnell anfühlt. Auf dem Startfeld angekommen, warten die Teams, bis auch die letzten es erreicht haben. Dann ist Kassensturz, bevor es in den nächsten Monat geht. Jedes Team entscheidet die Frage macht Geld glücklich?

Wenn ja, dann können sie ihren Haushaltsüberschuss in Glückspunkte umwandeln. Oder aber das übrige Geld wird in den nächsten Monat mitgenommen und kann z.B. für einen Familienurlaub zurückgelegt werden. Ein Glückspunkt kostet 10% des Einkommens (siehe Tabellenspalte „Versicherung“).

### **Der zweite Monat**

Wird genauso gespielt wie der erste Monat, wenn am Ende alle auf dem Startfeld wieder angekommen sind, kann wieder Geld in Glückspunkte umgewandelt werden, jetzt jedoch zu einem Kurs von 20% des Einkommens.

### **Der dritte Monat**



Man sollte gut überlegen, ob man noch einen dritten Monat spielen möchte. Der Reiz des Spieles bleibt erhalten, wenn es nicht so lange gespielt wird, bis die Mehrheit keine Lust mehr hat.

Am Ende des dritten Monats kostet ein Glückspunkt 1/3 des Einkommens (Siehe Tabellenspalte „Miete“).

### **Spielvariante**

Ergänzung der Ereigniskarten. Denkt euch weitere Lebenssituationen und Ereignisse aus.

### **Wichtige Fragen:**

Was ist wenn einem Team mitten im Monat das Geld ausgeht?

Da das bei den Testspielen nicht vorgekommen ist, gibt es hier keine Vorgaben. Das heißt aber nicht, dass es nicht möglich wäre. Besonders wenn ihr es in der Variante spielt, dass ihr die Ereigniskarten selber entwickelt. Sollte der oben beschriebene Fall eintreten, sind die Spieler aufgefordert eine lebensnahe Lösung zu diskutieren.

Was ist wenn man durch das viele Rechnen von diesem Spiel abgeschreckt ist?

Rechnen und Haushalten ist natürlicher Bestandteil des Spieles. Wir haben darauf geachtet, dass es nicht zu kompliziert wird. Als Erleichterung, kann das Addieren und Subtrahieren schriftlich in dem

Haushaltsbuch erfolgen. In der mitgelieferten Tabelle können die wesentlichen Werte nachgelesen werden.

Was ist, wenn die Haushaltsbücher alle sind?

Haushaltsbücher können im Internet unter [www.dpsg-hamburg.de](http://www.dpsg-hamburg.de)

→Service →Downloadbereich→Pfadfinder heruntergeladen werden. Dort findet ihr auch eine aktualisierte Version der Spielanleitung und den Spielplan.

Wer hat das Spiel gemacht? Wie ist es entstanden?

Im November 2011 haben sich die Pfadfinderleiter auf der Diözesanstufenkonferenz mit dem Thema der Jahresaktion 2012 „aktion 12 – Abenteuer möglich machen“ auseinandergesetzt. Kann jeder Abenteuer erleben und bei den Pfadfindern mitmachen? Ist da eine der Ausgangsfragen gewesen.

Was ist Reichtum? Was bedeutet Armut? Macht Geld glücklich? So viele Meinungen der Diskussionsteilnehmer gibt es dazu. Aber eines konnten alle unterschreiben: Abenteuer machen glücklich. Abenteuer als basale Grundlage der Pfadfinderei müssen nicht immer viel Geld kosten.

**pinch&scrape** wurde von den Leitern als Methode entwickelt, um mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Gespräch zu kommen. Es soll spielerisch ermöglicht werden eine persönliche Ebene anzusprechen und einen Raum für Gespräche um Armut in unserer Gesellschaft zu eröffnen. Deshalb ist es gut nach dem Spiel noch Zeit zu haben sich darüber auszutauschen. Für das Spiel ist es auch wichtig, dass es reiche Teams gibt, damit der Gegensatz und peinliche Betroffenheit vermittelt werden können, wenn z.B. etwas gebraucht (zweite Hand) angeschafft werden muss, was für andere Mitspieler nie in Frage kommen würde. Das Spiel kann die Distanz zur Realität wahren. So sprechen wir nicht über reale Personen sondern über gesellschaftliche Lebensumstände. Wir merken wie wichtig es ist die Gefühle einzubringen, deshalb ist es ein Kleingruppenspiel geworden für max. 10 Personen. Gerade junge Erwachsene leben in relativer Armut, würden es aber nicht so beschreiben, da sie sich nicht arm fühlen, weil reich an anderen Dingen z.B. Bildung, Flexibilität, sozialen Kontakten. In Familiensituationen sieht es dann wieder ganz anders aus, da uns hier Schamgefühle und Ausgrenzung begegnen.

Wir sind an Kommentaren und Spielerfahrungen interessiert. Welche Lösungen habt ihr gefunden, wenn das Spiel stockte? Ist euch mal das Geld ausgegangen? Was hat das Spiel bei euch ausgelöst? Welche Diskussionen wurden in eurer Gruppe geführt? An welcher Stelle können die Regeln überarbeitet werden?

Wir wünschen euch mindestens so viel Spaß beim Spielen, wie wir beim Entwickeln des Spieles hatten.

Euer

Pfadfinder-Arbeitskreis im Diözesanverband Hamburg

[pfadfinder@dpsg-hamburg.de](mailto:pfadfinder@dpsg-hamburg.de)