

# Das Streichholzspiel

## Eine Übung zum Umgang mit nachwachsenden Rohstoffen

### Kurzbeschreibung

Die Übung macht den Teilnehmenden die Endlichkeit eines nachwachsenden Rohstoffes bei Übernutzung erfahrbar. Sie schlüpfen in die Rolle von drei Erb\_innen eines Waldes, die zunächst, in einer ersten Runde, in Konkurrenz zueinander stehen und versuchen, so viele Bäume wie möglich für sich selbst zu ernten. In einer zweiten Runde kooperieren die Teilnehmenden miteinander und bewirtschaften den Wald gemeinsam. In der Auswertung können sie feststellen, dass zu hohe Entnahmen das Bestehen des Waldes gefährden und dass eine nachhaltige Bewirtschaftung unter Konkurrenzbedingungen schwierig ist.




### Ablauf

#### Vorbereitung

Die Übung wird in 4er-Kleingruppen durchgeführt, idealerweise steht für jede Gruppe ein Tisch bereit. Der Ausgangsbestand von 12 Bäumen (Streichhölzern) wird auf jeden Tisch gelegt, dazu für jede Gruppe ein Datenblatt 1 (siehe Material), 1 Stift und 2 Schachteln Streichhölzer.

Folgende Spielregeln werden auf dem Flipchart visualisiert:

- > Ziel ist, für sich selbst so viele Bäume wie möglich zu ernten.
- > Es darf nicht gesprochen werden.
- > Der Ausgangsbestand beträgt 12 Bäume.
- > Das Spiel läuft über 5 Jahre/Runden.
- > Die Person, die als nächstes Geburtstag hat, beginnt jede Runde. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. (Damit beginnt jede Runde mit derselben Person, und immer dieselbe Person darf sich als letztes Bäume nehmen.)
- > Pro Person muss mindestens ein Baum pro Runde geerntet werden.
- > Jede Person darf so viele Bäume nehmen, wie sie möchte.
- > Am Ende jeder Runde verdoppelt sich die im Wald verbliebene Anzahl von Bäumen.

	4-32
	35 Minuten
	Visualisierung der Regeln, Flipchart, Marker, pro 4er-Gruppe: 2 Schachteln Streichhölzer, 1 Stift, 1 Tisch Arbeitsmaterial auf der CD: Datenblatt 1 und 2

- > Die maximale Anzahl von Bäumen, für die im Wald Platz ist, beträgt 20.
- > Sobald der Wald erschöpft (kein einziger Baum mehr übrig) ist, ist das Spiel vorbei.
- > Nach jeder Runde werden sowohl die Ernte als auch der Restbestand durch die/den Beobachter\_in festgehalten.

#### Durchführung

1. Der Ablauf und die visualisierten Regeln werden vorgestellt. Die Gruppe unterteilt sich in Kleingruppen à 4 Personen und verteilt sich an die Tische. 3 Personen aus jeder Gruppe spielen die Rolle der 3 Erb\_innen eines Waldes, die so viele Bäume wie möglich für sich selbst ernten möchten, und 1 Person übernimmt die Beobachtung und Dokumentation. Diese Person darf ebenfalls nicht reden oder mit dem Rest der Gruppe kommunizieren. Sie sollte ihre Beobachtungen bezüglich des Spiel-, Kooperationsverhaltens der Spieler\_innen notieren, sowie die Datenblätter ausfüllen.

2. Nun beginnt das Spiel. Es läuft über 5 Jahre/Runden, in jeder Runde muss jede Erbin/jeder Erbe einmal ernten. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden. Die/der Teamende achtet auf die Einhaltung der Regeln an den Tischen. Die Ergebnisse werden von der/vom Beobachter\_in auf dem Datenblatt festgehalten.
3. Nach Abschluss der 5 Runden wird für alle TN gut sichtbar visualisiert, wie viele Personen 1-8, 9-12, 13-16 und 17-20 Bäume geerntet haben.
4. Nun folgt der zweite Durchgang.  
Er unterscheidet sich dadurch vom ersten, dass die Spieler\_innen statt gegeneinander nun miteinander spielen. Ziel ist es also, so viele Bäume wie möglich gemeinsam zu ernten, um sie dann auch gemeinsam zu nutzen. Während des Spiels darf eine gemeinsame Strategie besprochen werden. Zur Erklärung streicht die/der Teamende die ersten beiden Regeln auf dem Flipchart. Alle anderen Regeln bleiben gleich. Jede Gruppe bekommt ein Datenblatt 2 (siehe Material). Die beobachtende Person spricht abermals nicht mit den Spieler\_innen.
5. Nach Abschluss der 5 Runden wird erneut für alle TN visualisiert, wie viele Personen 1-8, 9-12, 13-16 und 17-20 Bäume geerntet haben. Außerdem werden die Gruppen gebeten zu berechnen, wie viele Bäume von der Gruppe insgesamt jeweils in Spiel 1 und 2 geerntet wurden.
6. Die Zahlen werden visualisiert. Die unterschiedlichen Ergebnisse und Strategien können miteinander verglichen werden.

## Auswertung

Für die Auswertung sind folgende Fragen möglich:

- > Wie habt ihr euch in der ersten Runde gefühlt, wie in der zweiten?
- > Was haben die Beobachter\_innen beobachtet? Wie haben die Spieler\_innen (zusammen) gespielt? Was war der Unterschied in der ersten und in der zweiten Runde?
- > Was hat die besseren Ergebnisse erzielt (individuell und Gruppenergebnis), warum? (Hier ist interessant, ob die Gruppe am Ende alles abgeerntet hat oder nicht.)
- > Wie hat sich der ungleiche Zugang zur Ressource (immer dieselbe Person fängt an) auf euch persönlich ausgewirkt? Wie auf euer Spielverhalten?
- > Habt ihr euch selbst Regeln gegeben in der zweiten Runde? Wenn ja welche?
- > Braucht es Regeln/Gesetzgebungen, um fair spielen zu können? Wenn ja, wer sollte diese festlegen?
- > Lassen sich die Erfahrungen aus dem Spiel auf eine Situation in eurem Leben übertragen?
- > Wo kennt ihr Konkurrenz oder Kooperationssituationen in eurem Alltag? Was braucht es für Kooperation?
- > Wo gibt es in der Realität Situationen, in denen Konkurrenz verhindert, nachhaltig zu handeln? Was könnte dagegen getan werden?

Tipps für Teamer\_innen

Der Kooperationseffekt wird deutlicher, wenn zu Beginn nicht angesagt wird, dass noch eine weitere Runde gespielt wird.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

An dieser Stelle kann gut an die Thematik der Solidarischen Ökonomie angeknüpft werden (<[http://de.wikipedia.org/wiki/Solidarische\\_%C3%96konomie](http://de.wikipedia.org/wiki/Solidarische_%C3%96konomie)> oder <<http://solidarische-oekonomie.de/index.php/informationen-zu-s%C3%B6?task=view&id=136>>).