

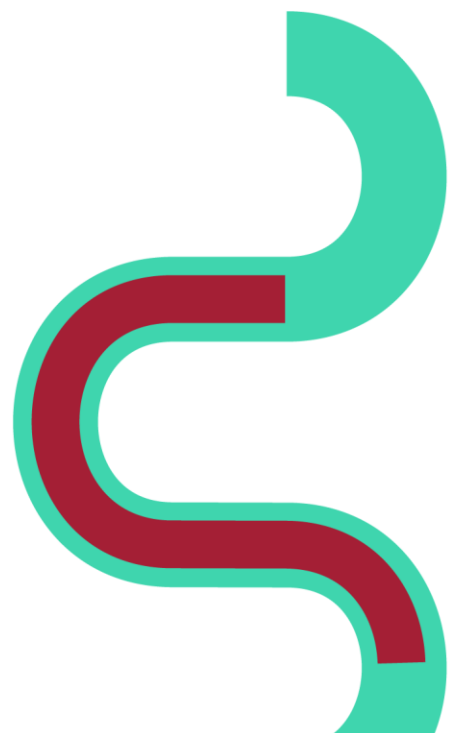


netwerk
gemeenschaps
munten

09_2022

BEGELEIDINGSINSTRUCTIES

SPEL ENRICH:
ERVAAR HOE GELD JOUW
GEDRAG BEÏNVLOEDT, VOOR
BETER...OF VOOR SLECHTER



OVER HET ENRICH SPEL

Onze economie vloeit voort uit de interacties: mensen kopen van elkaar verschillende goederen en diensten. Traditioneel belonen mensen elkaar met bekende valuta zoals de euro of de dollar. Deze munten zijn echter ontworpen als schaarse goederen en beperken daarom de aankoop en verkoop van diensten. Dit spel laat mensen ervaren hoe onze samenleving kan profiteren van een aanvullende munt die ontworpen is om samenwerking en co-creatie te ondersteunen.

Spelduur: 60 min

Doelgroep: 16+, geen voorkennis nodig

Checklist: Wat heb je nodig om het spel te spelen?

HET KANT-EN-KLAAR SPELPAKKET BEVAT ALLE SPELMATERIAAL DAT JE NODIG HEBT. JE KAN HET SPELPAKKET GRATIS LENEN IN MUNTUIT OF JE KAN DE PROFIELKAARTEN EN SPEELGELD ZELF AFDRUKKEN (BESCHIKBAAR OP HET EINDE VAN DIT DOCUMENT). NEEM CONTACT OP MET ALENA@MUNTUIT.BE OM HET SPELPAKKET UIT TE LENEN.

- Een groep van min. 6 personen en max. 24 personen

Het spel wordt het best gespeeld met een groep van 15 tot 20 personen.

- Geschikte ruimte voor de groep

Mensen moeten zich gemakkelijk kunnen bewegen in de ruimte. Er wordt best een kring van stoelen voorzien. De deelnemers kunnen dan op hun stoel zitten wanneer het spel aan hen wordt uitgelegd, en ook tijdens de debriefing na elk van de spelrondes.

- Profielkaarten

Elk van de deelnemers speelt een van de volgende 6 rollen: Buurtbewoner, Ambtenaar (Dienst Jeugd), Politica (Schepenen van Jeugd & Wijken), Jeugdleider (Scouts), Voorzitter (Repair Café), Lokale handelaar (Buurtwinkel).

- Speelgeld

Tijdens het spel zullen de deelnemers bepaalde producten en diensten van elkaar **kopen** en **verkop**en. Deze worden gewaardeerd door middel van een valuta. Daarom is speelgeld nodig, minstens 5 muntjes per deelnemer.

- Transactiepunten

Bv. lucifers of pinda's die deelnemers aan het eind van het spel kunnen meenemen als een cadeautje. De transactiepunten worden gebruikt om het aantal deals te tellen dat door elk van de deelnemers is gesloten.

- 1 stift per deelnemer + 1 stift/ (whiteboard)marker
- Whiteboard of 3 Flappen
- Bel om het einde van een spelronde aan te kondigen
- Etiketten/ plakband om namen van de deelnemers op te schrijven

ZELF AFDRUKKEN: [PROFIELKAARTEN](#), [SPEELGELD](#)

Voor 6 - 12 deelnemers:

- Profielkaarten 1x dubbelzijdig afdrukken (1 kant profielkaart, andere kant spelregels). Knippen in helft (1 vel = 2 profielkaarten).
- Speelgeld 1x enkelzijdig afdrukken en knippen.

Voor 13 - 24 deelnemers

- Profielkaarten 2x dubbelzijdig afdrukken (1 kant profielkaart, andere kant spelregels). Knippen in helft (1 vel = 2 profielkaarten).
- Speelgeld 1x enkelzijdig afdrukken en knippen.

Tip: Gebruik 6 verschillende kleuren papier. Zo heb je elke profielkaart duidelijk op een andere kleur (bv. jeugdleider op geel, buurtbewoner op rood).

STAPPENPLAP

Voor het begin

- Maak voor elk van de deelnemers een "spelpakketje" klaar met daarin 1 profielkaart en speelgeld (3 muntjes)
- Zet het speelgeld en transactiepunten klaar
- Zet een etiket voor namen/ plakband klaar

Welkom en opwarmer (5 min)

Welkom op deze spelsessie over geld. Als een opwarmer gaan we beginnen met een brainstorming. **Wat is geld?** We maken een rondje met een naam van iedereen en jouw eerste associatie die opkomt met de vraag Wat is geld. Er is geen onjuist antwoord. Schrijf als begeleider de associaties op een flap. Alright, dankjewel. Nu gaan we echt beginnen met het spel.

Leg het spel uit (10 min)

Geef aan elke deelnemer het spelpakketje: een profielkaart en startbedrag van 3 munten om mee te beginnen.

Elk van jullie krijgt een profielkaart met een van de volgende 6 rollen: Buurtbewoner, Ambtenaar (Dienst Jeugd), Politica (Schepen van Jeugd & Wijken), Jeugdleider (Scouts), Voorzitter (Repair Café), Lokale handelaar (Buurtwinkel). Op jullie profielkaart zien jullie welke noden jullie hebben en wat jullie aan anderen kunnen aanbieden. Bv. een Ambtenaar heeft een strategie nodig en biedt een projectsubsidie aan. Iedereen heeft een startbedrag met 3 muntjes. De munten mag je gebruiken als beloning voor de goederen en diensten die je aankoopt.

Het **doel van het spel** is om zoveel mogelijk noden te vervullen. Om een nood te vervullen moet je een deal/transactie afsluiten.

We spelen twee ronden. Tijdens elke ronde gaat je dus op zoek naar een persoon die jou een van de items kan aanbieden die als nood op jouw profielkaart staan. Als de andere persoon bereid is voor deze match te gaan, **wordt er een deal/ transactie gesloten**. Je moet dan de persoon **op een correcte manier vergoeden** (de waarde van de dienst staat vermeld naast elke nood). Daarnaast moet je op jouw profielkaart een vakje aankruisen naast de nood die vervuld is (1st -ronde 1, 2nd -ronde 2). **Elke nood kan slechts eenmaal per ronde worden vervuld**.

Na elke deal gaan jullie allebei een transactiepunt halen. Dan gaan jullie verder op zoek naar een andere persoon om een deal mee te sluiten. **Na elke deal moet je dus van partner veranderen**. Het is toegestaan om meerdere deals met dezelfde persoon te sluiten, zolang de regel om na elke deal van partner te wisselen wordt nageleefd.

Je kan aan de lijst van jouw noden en aanbod andere items toevoegen, die realistisch zijn en in de functie van de rol. Eigen noden mag jij niet toevoegen als jouw nieuw aanbod. Onderling kunnen jullie zelf onderhandelen over de waarde van de items die aan de lijsten zijn toegevoegd.

Toon de spelregels (achterkant van elke profielkaart) en herhaal ze even

- Het doel is zoveel mogelijk transacties af te sluiten
- Vergoed op een correcte manier
- Kom na elke transactie een transactiepunt halen
- Wissel telkens van persoon na elke transactie

- Eigen noden/diensten of producten moeten realistisch zijn, in functie van je rol
- Wees creatief!

Vraag aan de groep: Zijn de spelregels duidelijk? Zijn er nog vragen?

Ronde 1 (10 min)

Kondig het begin van de eerste ronde aan.

Deelnemers mogen deals sluiten en hun transactiepunten komen halen.

Kondig het eind van de eerste ronde aan.

Debriefing na ronde 1 (5 min)

Deze debriefing is bedoeld als een korte peiling. Alle vragen die leiden tot een meer diepgaande discussie noteer je best en pak je die op tijdens de tweede debriefing.

Zorg ervoor dat alle deelnemers een zitplaats hebben.

Verzamel van elk van de deelnemers een voor een de volgende informatie:

- Voornaam
- Hoeveel deals heb je gemaakt? Hoeveel transactiepunten heb je?
- Hoeveel van jouw noden zijn vervuld? (Aantal aangekruiste vakje op de profielkaart)
- Hoeveel munten heb je over?
- (Heb je problemen ondervonden bij het vervullen van een van jouw noden? Op welke manier?)

Voor naam	Transactiepunten (deals)	Muntjes
Persoon X	x	x
Persoon Y		x
Persoon Z		x
Totaal	X	x

- ➔ Tel het totale aantal deals en munten van de hele groep op.
- ➔ Verzamel muntjes van iedereen.
- ➔ Vraag: Wie gaat het beter doen in de twee ronde? (Zelf hand ook opsteken)
- ➔ Herhaal: Alles wat niet vermeld is als spelregel, mag.

Ronde 2 (10min)

De 2de ronde heeft een kleine variatie aan spelregels. In plaats van munten te krijgen moet je deze nu lenen in de bank (de begeleider speelt de bank). Voor elke 3 geleende munten moet je aan het eind van de 2de ronde 3+1 munten terugbetalen.

Kondig het begin van de tweede ronde aan.

Deelnemers mogen deals sluiten en hun transactiepunten komen halen.

De bank: Bij elke lening noteer je de totale lening per deelnemer. Speel de rol van de bank voldoende uit "het is tijd om je lening bijna af te betalen".

Kondig het einde van de tweede ronde aan.

Debriefing na ronde 2 (20 min)

Zorg ervoor dat alle deelnemers een zitplaats hebben.

Verzamel van elk van de deelnemers een voor een de volgende informatie:

- Voornaam
- Hoeveel deals heb je gemaakt? Hoeveel transactiepunten heb je?
- Hoeveel van jouw noden zijn vervuld? (Aantal aangekruiste vakje op de profielkaart)
- Heb je munten geleend? Ben je in staat om het bedrag terug te betalen aan de bank? Zo niet, dan wordt de deelnemer failliet verklaard en moet hij/zij al zijn resterende geld aan de bank geven. Deze deelnemer wordt ook van de lijst geschrapt. Dit betekent dat zijn/ haar bijdrage aan de gemeenschap niet meer telt.

	Lening	Interest	Transactiepunten (deals)	Muntjes
Persoon X	3	1		
Persoon Y				
Persoon Z				
Totaal			X	X

- Tel het totale aantal deals en munten van de hele groep op.
- Zorg dat alle deelnemers een goed beeld hebben van beide overzichten.

Stoom afblazen: eerste indrukken en gevoelens

- Eerste indrukken na het spel. Hoe was het om het spel te spelen? Hoe voelde je je tijdens het spel? (Bv. een woord/ rondje of een iemand start en je vraagt aan de rest van de groep: voelde zich iemand ook zo?)

Terugblikken op het spel

- Wat is er gebeurd tijdens het spel?
- Wat waren de regels in de eerste ronde? Wat waren de regels in de tweede ronde? Wat was het verschil tussen de regels van de eerste en de tweede ronde?
- Hoe ging het om jouw noden te vervullen? Welke strategie heb je gebruikt om jouw noden te vervullen?
- In de tweede ronde was geld ontworpen als schaars. Waarom? Welke effect had het op de groep?
- Heeft er iemand vals gespeeld?

Noot: Omdat in de 2de ronde het geld is ontworpen als een schaars goed, zullen er altijd deelnemers zijn die niet genoeg geld hebben om hun schulden te betalen. Het gevolg is dat de gemeenschap de bijdrage van deze deelnemers altijd zal verliezen, en in zekere zin zal verzwakken. Ook ons huidige geldsysteem is ontworpen als schaars. Geld is bij wijze van sprake een bankschuld. De interesse zorgt ervoor dat er nooit genoeg geld is om alle schulden te betalen. Let op: de interesse in dit spel is een uitvergroting (33%).

Wat kan je leren van het spel?

- Kan je een link leggen tussen het spel en je dagelijkse leven?
- Even terugblikken op het brainstorming van Wat is geld? Is er iets dat je zou willen aanvullen? Hoe zie je geld nu na het spel?

Geld is een afspraak binnen een gemeenschap, om iets te gebruiken als ruil/betaalmiddel. Die afspraak kan ook een gemeenschapsmunt zijn, die naast een euro staat en aanvullend werkt.

Gemeenschapsmunten als een aanvullend alternatief

- Gemeenschapsmunten zijn een alternatieve type geld dat anders wordt ontworpen dan schaars. Gemeenschapsmunten zijn ontworpen om samenwerking en co-creatie te ondersteunen.
- Paar voorbeelden van gemeenschapsmunten in België en de wereld.
 - o **Torekes (Gent):** wijk-, milieu- en burenzorg, video <https://www.youtube.com/watch?v=vqb6G7n4rel&list=PLNuUNrrPFQfzEyeJICTcf4LxyCdITdphX&index=1> (6:14) of getuigenis van Guy <https://www.youtube.com/watch?v=5FsoemYcOGg> (2:26)
 - o **Banga Pesa (Kenya):** lokale economie, video <https://www.youtube.com/watch?v=UaspBGmsdLE> (3:25)

Meer informatie: <https://muntuit.be/munten/>

Veel speelplezier!

LICENTIE



Dit spel mag verder gebruikt worden onder de Creative Commons licentie CC BY -NC 4.0.

BY = Naamsvermelding: Het originele spel is ontwikkeld door Muntuit in samenwerking met Vito.

NC = Niet commercieel: Je mag het werk niet gebruiken voor commerciële doeleinden.



mnt

netwerk
gemeenschaps
munten

