

**Lernspiel TUN (Teilen Und Nehmen) ,
dazugehörige Theorie TOPP (Theory Of Participating & Partitioning):**

Spielregeln zum Spiel TUN :

- es wird in 4 Gruppen gespielt
- Aufgabe jeder Gruppe : sich zu entscheiden zwischen den Alternativen x und y
- es werden 6 Durchgängen gespielt :
 - - in den Durchgängen 1,3,5 wird in der Gruppe diskutiert und entschieden, danach wird der Gruppenentscheid vom Gruppenleiter verdeckt beim Spielleiter abgegeben
 - - in den Durchgängen 2,4 wird in der Gruppe diskutiert und entschieden, danach verhandeln die Gruppenleiter untereinander, danach wird der eventuell korrigierte Gruppenentscheid vom Gruppenleiter verdeckt beim Spielleiter abgegeben
 - - in Durchgang 6 findet eine Diskussion im Plenum statt, danach wird in der Gruppe entschieden, danach wird der Gruppenentscheid vom Gruppenleiter verdeckt beim Spielleiter abgegeben

- Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen

Wichtig: **Spieler, welche das Spiel bereits kennen, bitten um Mithilfe als Beobachter** (und Verschweigen der Erfolg- versprechenden Strategie der Vereinbarung auf Fokussierung des Gemeinwohls)

- die Entscheidung für x oder y wird nach folgendem Schema gewertet :

Wahl				Bewertung			
GruppeA	GruppeB	GruppeC	GruppeD	GruppeA	GruppeB	GruppeC	GruppeD
x	x	x	y	+1	+1	+1	-3
x	x	y	y	+2	+2	-2	-2
x	y	y	y	+3	-1	-1	-1
y	y	y	y	+1	+1	+1	+1
x	x	x	x	-1	-1	-1	-1

Auswertungstabelle :

Runde	GruppeA		GruppeB		GruppeC		GruppeD	
	Wahl	Punkte	Wahl	Punkte	Wahl	Punkte	Wahl	Punkte
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total	-		-		-		-	

Auswertung :

1. Frage, wieviele Punkte maximal möglich sind
2. Vergleich mit den tatsächlichen von der „besten“ sowie den übrigen Gruppen erzielten Punkte
3. Vergleich mit der Punktezahl, wenn ALLE von Anfang an ein Gemeinwohl anstreben (und y wählen)
4. Diskussion dieses Vergleichs

Erkenntnisse , Theorie :

1. Interpretation der Regel, möglichst viele Punkte zu erreichen ..
2. Fokussierung auf eigene Gruppe erbringt **für alle** (auch für die beste !) weniger Punkte als Fokussierung auf alle Gruppen
3. Interpretation des Spiels : Anwendung der Erkenntnisse auf Gemeinschaften
Anwendungs-Situationen :
 - Ehrenamtliche Tätigkeit im Verein
 - Wissensteilung im Unternehmen
 - Dopingverzicht im Sport
 - Verzicht Zeitgewinn durch eigenen Vortritt im Strassenverkehr, wenn viele andere dadurch Zeit verlieren
 - Einhaltung von Vereinbarung und Bewusster Verzicht auf Vorteile durch Missachtung dieser Vereinbarungen
 - Bewusster Verzicht auf Gewaltanwendung im Konflikt
 - Bewusster Verzicht auf Waffengewalt, um sich bei kriegerischen Konflikten Vorteile zu verschaffen
 - Bewusster Verzicht auf Kriege oder Täuschung zur Erlangung politischer oder wirtschaftlicher Vorteile
 - Faires Verhalten von Anbieter und Nachfragendem bei der Verhandlung eines Kauf-/Verkaufsgeschäfts (!)
 - Befürwortung und Förderung gemeinnütziger (für Gemeinwohl förderlicher) gesellschaftspolitischer Projekte, Modelle und Konzepte (zB. BGE)
 - etc etc
4. Diskussion :
 - 4a. Beispiele Gemeinschaften, für welche diese Erkenntnisse gültig sind (wegen beschränkter Ressourcen-Verfügbarkeit, oder wenn Vorteil-Nutzung von Interessenkonflikt-Parteien sich gegenseitig ausschliessen)
 - 4b. Beispiele Gemeinschaften, für welche diese Erkenntnisse nicht gültig sind (unbeschränkte Ressourcen)
 - 4c. Typisierung von Gemeinschaften, Kriterien

Bestätigung und Erweiterung der Erkenntnisse :

1. Spiel nochmals unbeeinflusst spielen lassen (nur 3...4 Durchgänge)
2. Spiel erneut spielen lassen (nur 3...4 Durchgänge), aber nun Entscheidung beeinflussen oder manipulieren.
3. Spiel nochmals unbeeinflusst spielen lassen (Anzahl Durchgänge je nach Bedarf), zugleich Beobachtungen beim erneuten Spielen (Stichworte VERLÄSSLICHKEIT, VERTRAUENSSCHWUND)
4. Massnahmen zur Wiederherstellung des Vertrauens (Ausschluss des Ausreissers für (un)begrenzte Zeit), Diskussion, Erfolgskontrolle für die beschlossenen Massnahmen