

Entschuldungsplanspiel - Spielregeln

1.

Es gibt sechs verschiedene Gruppen in diesem Planspiel:

Der Schuldnerhaushalt
Der Gerichtsvollzieher (GVZ)
Die Schuldnerberatungsstelle
Das Versandhaus Kelle AG
Die Citybank AG
Die ORBIT direkt Versicherungs-AG

Die Spielleitung wird von der betreuenden Lehrkraft wahrgenommen.

Es gibt eine Familie mit Schulden, verschiedene Gläubiger, eine Beratungsstelle und die Justiz in Form des GVZ. Mittels einer umgewandelt genutzten „echten“ Schuldenberatungs-Software soll jetzt möglichst realistisch ein Weg aus der Schuldenkrise für die Familie gefunden werden. Dieser Weg wird vielleicht „durchkreuzt“ von Maßnahmen der Gläubiger, die natürlich ihr Geld sehen wollen, und dabei die Dienste des GVZ in Anspruch nehmen. Ob vielleicht die Schuldnerberatung weiterhelfen kann?

Ziel ist es, die Familie möglichst weit aus der Schuldenkrise herauszuführen.

2.

Zum Ablauf:

Startphase: Vertraut machen mit der speziellen Software CAWIN:
Mit dem Musterfall „Mustermann“ kann etwas geübt werden. Dabei sollen nur bestimmte Module genutzt werden, die in den TECHNISCHEN INFORMATIONEN näher beschrieben sind.
Hierfür stehen ca. 15 – 20 Minuten zur Verfügung (Pause)

Spielphase: Inzwischen sind die PC`s umgerüstet worden. Auf jedem Rechner, der im Spiel beteiligt ist, ist jetzt eine eigens konfigurierte Version von CAWIN installiert. Jeder hat also was anderes auf seinem PC !

A: Als erstes unbedingt auf der Seite „**Protokoll**“ das dort befindliche **Spielbriefing** ausdrucken und lesen. Wichtig !

B: Bei einigen Gruppen enthält es Hinweise auf weitere **Informationstexte**, die auf der Seite „**Dokumente**“ zu finden sind. Bitte die angegebene Reihenfolge beim Öffnen beachten.

C: Andere Gruppen haben andere **Startaufgaben** in ihrem Briefing erhalten, mit denen sie jetzt das Spiel beginnen.

3.

Die **Kontaktaufnahme** und die Kommunikation zwischen den beteiligten Spielgruppen geschieht **grundsätzlich** auf **schriftlichem Wege**.

Dafür stehen unter → Musterbriefe eine Reihe von Vorlagen zur Verfügung. Durch das Programm werden diese Schreiben weitgehend selbständig ausgefüllt. Dennoch muss die Spielgruppe sie natürlich vor dem „abschicken“ genau prüfen. Näheres hierzu bitte den **Hinweisen zu CAWIN** entnehmen.

Jedes Schreiben, egal ob Brief oder Antrag etc., wirt mit der **Uhrzeit**, wann es versandt bzw. zugestellt wurde, versehen. Dafür ist meist im oberen Bereich der Schreiben ein Feld vorgesehen.

Die Versendung der Briefe erfolgt dadurch, dass ein Gruppenmitglied („Kurier“) das Schreiben **wortlos** (!) bei der **Adressatengruppe abgibt**. Die Zustellung hat jeweils unverzüglich zu erfolgen, damit die eingetragene Uhrzeit stimmt.

Grundsätzlich ist jeweils eine **Kopie**, ebenfalls mit Uhrzeit versehen, von jedem Absender irgendeiner schriftlichen Nachricht/Antrag etc, bei der **Spielleitung** ebenfalls unverzüglich abzugeben.

4.

Ausnahmen von dieser Regelung:

Der **GVZ besucht** die **Schuldnerfamilie persönlich**, um seine Zustellungen oder sonstigen Maßnahmen durchzuführen. Diese Besuche erfolgen höflich, leise und diskret.

Die **Schuldnerfamilie besucht** die **Schuldnerberatung**, wenn es etwas zu besprechen / beraten gibt ebenfalls persönlich. Die Beratungen haben auch leise und diskret zu erfolgen.

Alle anderen Gruppen dürfen keinen unmittelbaren Kontakt miteinander aufnehmen.

5.

Die **Spielleitung** ist **vor** geplanten **Veränderungen** bei der Schuldnerfamilie zu informieren und muss bestimmte Aktionen **genehmigen**. Erst dann dürfen sie umgesetzt werden.

Die Spielleitung greift insofern in das Spielgeschehen ein, als sie sog. „Live –Event –Karten“ an die Schuldnerfamilie austeilt, die dann das weitere Spielgeschehen beeinflussen.

6.

Veränderungen die sich im Spielverlauf ergeben (z.B. wenn sich Summen aufgrund erfolgter Zahlungen reduzieren, sich Einkommen ändert, irgendwelche Kosten entstehen etc.) sind, soweit möglich, **im Programm auf der Seite Verbindlichkeiten zu ändern**, bzw. „mitzubuchen“ oder zu dokumentieren. Die einzelnen Gruppen erhalten hierzu gesonderte Hinweise in den **Hinweisen zu CAWIN**.

7.

Für die **Korrespondenz** sind **zunächst** die **Vorlagen**, die meist Auswahloptionen enthalten, zu verwenden. Diese Schreiben haben alle ein **Aktenzeichen**, welches aus Buchstaben und einer Zahl besteht, z.B. M 1 CA.

M 1 steht für das Dokument und CA meint hier „**Antwortschreiben der Citybank.**“

Zu jedem eingehenden Schreiben finden sich bei den Adressaten entsprechende Vorlagen für Antworten. Diese sind zu erkennen an den Aktenzeichen: SB M 1 war das Bezugsschreiben der Schuldnerberatungsstelle. Es finden sich **Hinweise** auf den jeweiligen Schreiben, auf welches Bezugsschreiben es als Antwort dient. Diese Vorgaben bitte beachten.

8.

Falls „**Individualkorrespondenz**“ anfallen sollte, also Mitteilungen nötig werden, die nicht über eine Vorlage abgewickelt werden können, so steht den Spielgruppen eine Vorlage „Blankoschreiben“ hierfür zur Verfügung (außer für den GVZ).

9.

In diesem Planspiel sind **15 Minuten** reale Zeit = 1 Monat. Diese Zeitkomponente bitte berücksichtigen

10.

Das Spiel wird beendet zu einem vorher von der Spielleitung festgesetzten Zeitpunkt. Danach findet eine Auswertung und Reflexion statt, bei der dann „die Karten (=Spielbriefings) offen gelegt werden“ und für alle durchschaubar wird, welche Vorgaben und Strategien jede Spielgruppe verfolgt hat.

Viel Erfolg und jede Menge coole Ideen.....