

Medien – WAH2 Kompetenz aus dem Lehrplan 21

Ergänzende Lehr- und Lernform zum Thema „Verantwortungsvoller Umgang mit Geld“

Der neue HausWIRTSCHAFTsunterricht

Der Themenbereich Wirtschaft nimmt im erweiterten Unterrichtsfach WAH (Wirtschaft, Arbeit, Haushalt) einen wichtigen Platz ein. Ein stufengerechter, abwechslungsreicher und individueller Zugang ermöglicht, dass sich die Jugendlichen spielerisch an diese Thematik herantasten können.

Meine Lehr- und Lernform „DORFOPOLY“

Basierend auf dem bekannten Gesellschaftsspiel „Monopoly“ habe ich eine erweiterte Version namens DORFOPOLY erstellt. Die Spielregeln sind den meisten Jugendlichen bekannt, so dass keine lange Einführungsphase nötig ist. Ausserdem können bis zu sechs Mitspielende teilnehmen, was den Konkurrenzdruck erhöht und eine klare Strategie erfordert. Gegenüber dem normalen Monopoly gibt es jedoch einige grundlegende Veränderungen:

- Der Spielplan dreht sich um ein Dorf, das besiedelt werden möchte. Im Original sind es unterschiedliche Plätze eines Landes, die gemietet werden.
- Während im Original Plätze gemietet werden, sollen in meiner Version Geschäfte gekauft werden.
- Anstelle von Häusern und/oder Hotels kann man in DORFOPOLY Arbeitende einstellen, um die Attraktivität und den Service des Geschäfts zu verbessern. So steigern nicht die Anzahl Häuser sondern die Anzahl Angestellte den Preis!
- Als Besucher bezahlt man nicht die Hotelmiere, sondern die Rechnung der Produkte, die im jeweiligen Geschäft eingekauft werden.
- Statt Chance-Karten werden Theoriekärtchen gezogen. Nur wenn die Fragen richtig beantwortet werden, bleibt eine Geldstrafe aus.

Einsatzmöglichkeiten

DORFOPOLY kann sehr vielseitig eingesetzt werden. Einige Möglichkeiten möchte ich hier erläutern:

- Als **Einstieg**: Das Spiel bietet einen extrem spielerischen Einstieg in das Thema Wirtschaft. Durch die Wissensfragen kann die Lehrperson das vorhandene Vorwissen der Schülerinnen und Schüler abklären.
- Als **Beschäftigung einer Halbkasse**: Manchmal ist im Hauswirtschaftsunterricht eine Halbierung der Klasse notwendig. Dies ist beispielsweise bei einem Probekochen oder einer Wiederholungsprüfung der Fall. Um die unbeaufsichtigte Hälfte der Klasse zu beschäftigen, eignet sich dieses Lernspiel ideal. Nebst den Theoriefragen lernen die Jugendlichen auch, sich eine wirtschaftliche Strategie zum Erreichen des Ziels zurechtzulegen, mit unvorhersehbaren Ereignissen umzugehen und faire Tauschangebote zu unterbreiten. Der Spielcharakter motiviert und lenkt von der eigentlich trockenen Theorie ab.
- Als **Zeitfüller**: Wenn einige Eigentumsurkunden bereits zu Beginn des Spiels verteilt werden, verkürzt sich die Spieldauer automatisch. Auch eine Rationalisierung des Spielgeldes oder die Möglichkeit, noch nicht gekaufte Geschäfte nach zehn Runden zu versteigern, führt dazu, dass das Spiel auch bei kurzen Überbrückungsperioden eingesetzt werden kann.
- Als **Theorieabschluss**: Da der Themenbereich Wirtschaft zwar viele Alltagsbezüge zulässt, alles in allem aber doch ein eher trockenes Thema darstellt, kann DORFOPOLY als belohnender Abschluss eingesetzt werden. Die Jugendlichen können so ihr Wissen beweisen und das Thema spielerisch abschliessen.

- Als **fächerübergreifendes Medium**: Bereits der jetzige Lehrplan erfordert, dass das Thema Geld in verschiedenen Fächern vorkommt. Passend dazu lassen sich Spiele wie DORFOPOLY, das traditionelle Monopoly, Sim Economy¹ oder Ciao Cash² auch in I+G oder R+Z einsetzen.
- Im **zweiten oder dritten Oberstufenjahr**: Je nach Grobkonzept der Lehrperson kann das Spiel individuell eingeplant werden. Dank einer ausführlichen und klar formulierten Spielanleitung ist DORFOPOLY leicht verständlich und erfordert kein spezifisches Vorwissen.

Bezug zum Lehrplan 21

Mit DORFOPOLY werden mehrere Vorgaben des (vorläufigen) Lehrplans 21³ abgedeckt. Allerdings werden mit dem Spiel nur Teilgebiete und nicht das gesamte Lernziel abgedeckt. Ein Theorieteil in Form eines Lehrervortrages, eines Arbeitsblattes oder einer erweiterten Lehr- und Lernform ist unerlässlich. Teilweise abgedeckt werden also folgende Lernziele:

1. Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage von Gütern und Dienstleistungen auf Märkten erklären

- **3b** Die Schülerinnen und Schüler können Gründe für Veränderung von Angebot und Nachfrage nennen und Auswirkungen auf das Marktgleichgewicht erklären (z.B. Preisstabilität, Preiselastizität, Preisdifferenzierung, Wettbewerb, Produktionsschwankungen).
- **3f** Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Staates auf Märkte an Beispielen erklären (z.B. Steuern, Subventionen, Höchst- und Mindestpreise, Umweltabgaben, Gesetze).

3. Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld entwickeln

- **3e** Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Möglichkeiten zum verantwortungsvollen Umgang mit eigenen finanziellen Ressourcen, eigenen Bedürfnissen und der Vielfalt an Marktanbietern und Marktangeboten.
- **3f** Die Schülerinnen und Schüler können wirtschaftliche Entscheidungen treffen und selbst- und sozialverantwortlich handeln (z.B. im Umgang mit finanziellen und ökologischen Ressourcen).

Lernziele

So vielseitig wie die Einsatzmöglichkeiten sind auch die Lernziele:

- Subjektive Wirtschaftsstrategien entwickeln
- Wirtschaftsstrategien miteinander vergleichen und bewerten
- Faire Tauschangebote unterbreiten
- Einen sinnvollen Umgang mit (Spiel-)Geld entwickeln
- Wirtschaftliche Grundbegriffe kennenlernen und definieren
- Handlungsmöglichkeiten bei Verschuldung aufzählen

Variante

Ich habe dieses Spiel in einer Sonderwoche der Oberstufe kennengelernt. Wir spielten es allerdings nicht als Brettspiel, sondern bezogen die einzelnen Geschäfte im Dorf direkt mit ein.

In einer ersten Phase mussten wir unterschiedliche Posten, die auf einer Landkarte (Stichwort: fächerübergreifender Unterricht) eingetragen waren, der Reihe nach absolvieren. Dadurch konnte man Voraussetzungspunkte sammeln, die im zweiten Teil benötigt wurden.

¹ Informationen und Anforderung unter <http://www.simeconomy.de/schule/> (02.05.2014).

² Informationen und Bestellmöglichkeit unter <http://www.schulden.ch/dynasite.cfm?dsamid=91003> (07.05.2014).

³ Online einsehbar unter http://konsultation.lehrplan.ch/downloads/container/31_6_3_3_0_1.pdf (28.04.2014).

In der zweiten Phase ging es darum, die einzelnen Ladenbesitzer von Geschäften von sich zu überzeugen und sie zum Verkauf von Aktien zu bewegen. Dies gelang durch die gesammelten Voraussetzungspunkte, durch Charme oder kleine Hilfejobs wie Kurierdienste oder Reinigungsarbeiten. Wer am Schluss des Tages am meisten Aktien sammeln konnte, gewann nebst einem Preis des Geschäfts eine Wirtschaftstauglichkeitsmedaille 😊. Wenn jemand genauere Informationen zu dieser Variante erhalten möchte, kann sie/er sich gerne bei mir melden.

Eine ähnliche Variante hat der Ostschweizer Kantonalverband der Pfadi am 10. Mai 2014 im Rahmen des Fun Day in St. Gallen durchgeführt. Genauere Informationen und eine Planungshilfe gibt es online unter <http://www.pfadi-sgarai.ch/leiten/anlaesse/> (12.05.2014).