Aktivitätensammlung

Geld zählt

Money Matters ist eine Wirtschaftssimulation für den Unterricht, bei der jede Lernende und jeder Lernende von einer persönlichen Heimatbasis aus agiert. Alle beginnen mit einem eigenen HOME-Feld, auf dem ihr Name, ihre Herausforderungskarte und ihr finanzielles Ziel stehen. Die Lernenden bewegen sich nach würfelbasierten Bewegungsregeln durch ein gemeinsames Wirtschaftssystem, um Geld zu verdienen, zu sparen, zu investieren, zu leihen und zu handeln. Die Wirtschaft wird schrittweise eingeführt, bevor sie in ein eigenständiges Rollenspiel übergeht, in dem die Lernenden unter gemeinsamen Regeln, Zeitvorgaben und Zugangsbeschränkungen individuelle Ziele verfolgen. Optionale Erweiterungen ermöglichen es, das System zu einer vielfältigeren Wirtschaft mit Unternehmen, Infrastrukturkosten und Bildung auszubauen.

Aktivitätstyp	Dauer	Sozialform
Simulation · Rollenspiel · Erfahrungsorientiertes Lernen	**90 min**	**Einzelarbeit**

Ziele

Lernergebnisse

Am Ende dieser Aktivität werden die Lernenden:

- verschiedene Wege erkennen, wie Menschen Geld verdienen
- Sparen, Investieren, Leihen und Handel erklären können
- verstehen, wie Regeln, Zufall und Zugang die Ergebnisse beeinflussen
- ihren Fortschritt in Richtung eines sichtbaren finanziellen Ziels verfolgen
- über Anstrengung, Risiko, Fairness und Entscheidungsfindung nachdenken

Das Ziel in den Worten der Lernenden

- „Ich beginne zu Hause und arbeite auf mein Geldziel hin.“

Materialien

- Individuelle HOME-Felder (Papier oder Karton, eines pro Lernendem)
- Klebemasse
- Stifte oder Marker
- Goldmünz-Spielsteine (genug für Startguthaben, Auszahlungen an den Stationen und Banktransaktionen)
- Würfel
- Taschenrechner
- Spielkarten (Deck mit 52 Karten)
- Herausforderungskarten (Karteikarten)
- Getreide- und Mehl-Spielsteine/-Karten
- Karte mit den Bankzinssätzen
- Stationsschilder sowie Regel- und Aktionskarten für Zuhause, Marktplatz, Bauernhof, Fabrik, Markt und Bank
- Kleine Behälter oder Umschläge für die Spielsteine und Karten jeder Station
- Belegzettel der Bank für Sparen, Investieren und Leihen
- Übersichtskarte oder Poster mit den Bewegungsregeln
- Als Stationen angeordnete Tische oder Pulte
- Freie Fläche im Klassenzimmer für die Bewegung
- Optional: Timer oder gut sichtbare Uhr
- Optional: Abzeichen für Stationsrollen, Klemmbretter und eine sichtbare Fortschrittsanzeige

Aufbau

- Verteilen Sie die festen HOME-Felder im Raum, mit dem Marktplatz in der Mitte und freien Wegen zu den Stationen.
- Richten Sie Bauernhof, Fabrik, Markt und Bank mit ihren Materialien ein; halten Sie die Herausforderungskarten, Würfel und Spielsteine bereit.

Ablauf

Schritt 1: Die Unterrichtsstunde vorbereiten

45 Minuten

Führen Sie eine kleine Wirtschaft ein, in der alle von ihrem eigenen HOME aus starten: einer persönlichen Basis zum Aufbewahren, Planen und Verfolgen des Fortschritts. Erklären Sie, dass Regeln und Zufall die Bewegung, den Zugang und die Möglichkeiten begrenzen und dass alle nach demselben System spielen.

1. VORBEREITUNG DER HOME-FELDER (10 Minuten)

Alle Lernenden:

1. erhalten ein HOME-Feld, schreiben ihren Namen darauf, ziehen eine Herausforderungskarte und befestigen sie mit Klebemasse auf dem Feld.
2. bestimmen ihr Ziel (SPAREN, INVESTIEREN oder LEIHEN) und schreiben den Zielbetrag auf das HOME-Feld.

Erklären Sie, dass das HOME-Feld an seinem Platz bleibt, die Ziele sichtbar bleiben und die Lernenden ihren Fortschritt ehrlich aktualisieren.

1. VORSTELLUNG DER STATIONEN (35 Minuten)

Die Stationen werden nacheinander vorgestellt:

1. Zuhause
2. Bauernhof
3. Fabrik
4. Markt
5. Bank

Nachdem der Marktplatz vorgestellt wurde, demonstrieren Sie die würfelbasierten Bewegungsregeln. Die Lernenden üben das Würfeln, um von Zuhause zum Marktplatz und vom Marktplatz zu einem Ziel zu gelangen. Betonen Sie, dass misslungene Würfe Zeit kosten und keine Strafe sind.

Schritt 2: Aktivität

30 Minuten

Vorbereitung

1. Öffnen Sie alle Stationen. Die HOME-Felder sind im Raum oder auf dem Tisch verteilt, der Marktplatz dient als zentraler Knotenpunkt, und die Lernenden beginnen an ihrem eigenen HOME-Feld.

Vormachen

Die Lehrkraft demonstriert:

1. Ein Ziel auf ein HOME-Feld schreiben, würfeln, um sich zu bewegen, eine Verdienst- oder Handelsaktion ausführen und nach HOME zurückkehren, um den Fortschritt festzuhalten.

Durchführung

1. Die Lernenden würfeln abwechselnd, bewegen sich und führen Aktionen aus. Pro Runde ist nur ein Bewegungswurf erlaubt. Misslingt der Wurf, bleibt die oder der Lernende an Ort und Stelle. Kehren die Lernenden nach Home zurück, aktualisieren sie den verdienten Betrag auf ihrem HOME-Feld. Die Herausforderungskarten bleiben jederzeit angeheftet.

Zwischenstand

1. Die Lehrkraft gibt nach der Hälfte der Aktivität die verbleibende Zeit bekannt.

Reflexion

- Die Lernenden überlegen, wie oft sie nach Home zurückgekehrt sind, welche Stationen sie am häufigsten genutzt haben und wie die Bewegungsregeln ihre Entscheidungen beeinflusst haben.

Schritt 3: Abschluss

- Hat ein sichtbares Ziel Ihre Spielweise verändert?
- War Glück oder Planung wichtiger?
- Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?
- Gibt es Änderungen an der Wirtschaft, die Sie sich wünschen würden?

Kernpunkte

- Verdienen, Sparen, Investieren, Leihen und Handeln in einer Klassenwirtschaft erkunden.

Diskussionsfragen

15 Minuten

Diskussion in der gesamten Klasse:

- Wer hat seine Herausforderung gemeistert?
- Welche Ziele waren am schwierigsten?
- Wie unterschiedlich haben sich Sparen, Investieren oder Leihen angefühlt?
- Wie haben Zugang und Zufall die Ergebnisse beeinflusst?

Notizen

Aufgrund der Komplexität dieser Aktivität kann das Spiel auf zwei Einheiten verteilt werden: Teil 1 und Teil 2. Sobald die Regeln verstanden sind, kann das Spiel außerdem beliebig oft wiederholt werden, solange die Schülerinnen und Schüler interessiert bleiben.

Klassenführung

- HOME-Felder bleiben fest an ihrem Platz
- Die Lernenden aktualisieren nur ihr eigenes HOME-Feld
- Wo zutreffend, eine aktive Rolle pro Station
- Die Lehrkraft greift nur zur Durchsetzung der Regeln ein

Erweiterungen & Zusatzaktivitäten

- **Unternehmen**

Fügen Sie neue Unternehmensstationen hinzu, etwa Bäckerei, Mühle oder Werkstatt. Unternehmen kaufen Vorprodukte (Getreide oder Mehl), schaffen Mehrwert und verkaufen fertige Waren auf dem Markt. Die Inhaber erzielen nach Abzug der Kosten Gewinn – so werden Unternehmertum und Gewinnspannen eingeführt.

- **Mautstraßen** Fügen Sie Mautstellen zwischen dem Marktplatz und wichtigen Stationen hinzu. Die Lernenden müssen 1–2 Gold zahlen, um passieren zu dürfen, oder warten und einen anderen Weg versuchen. Dies veranschaulicht Infrastrukturkosten, Zugangshürden und zeitliche Abwägungen.
- **Mehrere Bauernhöfe** Fügen Sie zwei oder mehr Bauernhof-Stationen mit unterschiedlichen Regeln hinzu. Beispiele sind ein schneller Hof mit geringerem Ertrag, ein langsamer Hof mit höherem Ertrag oder ein riskanter Hof mit größerer Schwankung. Die Lernenden wählen nach Risiko und Zeit aus.
- **Schulen** Fügen Sie eine Schul-Station hinzu, an der die Lernenden Zeit oder Gold aufwenden können, um vorübergehende Vorteile zu erhalten, etwa einen zusätzlichen Würfelwurf, schnellere Fabrikarbeit oder bessere Bankkonditionen. Die Vorteile sind zeitlich begrenzt, was langfristige Investitionen verdeutlicht.

Differenzierung

- Jüngere Schülerinnen und Schüler: kleinere Zielbeträge, optionales erneutes Würfeln, weniger aktive Stationen

- DaZ/Barrierefreiheit: visuelle Symbole an Stationen und HOME-Feldern, Unterstützung durch Mitschüler bei Leseschwierigkeiten
- Sicherheit: zwischen den Stationen nur gehen, klare Laufwege freihalten

Vorgeschlagene Aufgabe

Erzählen Sie einem Elternteil oder einer Betreuungsperson von einer Entscheidung, die Sie in der Klassenwirtschaft getroffen haben, und warum Sie sie getroffen haben. Fragen Sie, welche Entscheidung diese Person vielleicht getroffen hätte.