Aktivitätensammlung

Schiffbruch

In dieser Simulation mit der ganzen Klasse schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Schiffbrüchigen, die sich lebenswichtige Ressourcen sichern müssen, um eine Woche auf einer einsamen Insel zu „überleben“. Mit Spielkarten, die Werkzeuge und Vorräte darstellen, beginnen die Lernenden mit reinem Tauschhandel. Dabei üben sie das Verhandeln und stoßen auf typische Handelshindernisse wie Überschuss, Knappheit und die doppelte Koinzidenz der Bedürfnisse. Eine „Muscheljagd“ mit Zeitlimit führt anschließend Waren- oder Rohgeld ein: Die Schülerinnen und Schüler sammeln Spielmarken, mit denen sich der Tausch vereinfachen lässt. Sobald Muscheln im Umlauf sind, betritt die Klasse einen angeleiteten Marktplatz, auf dem die Schülerinnen und Schüler Preise festlegen, auf Angebot und Nachfrage reagieren und Preisfindung erleben. Den Abschluss bilden die Budgetplanung und entweder eine kurze Handelsrunde (Grundvariante, 60 Minuten) oder eine strukturierte Auktion (erweiterte Variante, 70 Minuten) um „Schatz“-Gegenstände von der Wunschliste. So entsteht die Brücke zur Frage, warum es Geld gibt.

Aktivitätstyp	Dauer	Sozialform
Simulation · Rollenspiel · Spiel	**60 min**	**Ganze Klasse**

Ziele

Lernergebnisse

- Die Schülerinnen und Schüler erleben Tauschhandel, die „doppelte Koinzidenz der Bedürfnisse“, Knappheit, Angebot und Nachfrage, Preisfindung und Budgetplanung. Die erweiterte Variante führt zudem Auktionen ein.
- Brücke zum Geld: Waren- oder Rohgeld (Muscheln) und warum Geld den Handel erleichtert.

Ziel in den Worten der Lernenden

- Gegenstände tauschen, um eine Woche auf der einsamen Insel zu überleben.

Materialien

- Spielkarten (mindestens drei pro Schülerin bzw. Schüler, nach Farben in Vorratsstapel sortiert)
- „Muscheln“ (physische Spielmarken: Papierkreise, Knöpfe, Bastelmuscheln)
- Schatztruhe (kleine Schachtel oder Umschlag)
- Geschenkgutschein (abgelaufener oder unechter Gutschein über 100 $)
- Leere Karteikarten (oder Papierstreifen)
- Arbeitsblätter mit Handelsraster oder ein großes Handelsraster, das gut sichtbar für alle nutzbar ist
- Flipchartpapier oder Tafelfläche und Marker für das Balkendiagramm zur Muschelanzahl
- Ein günstiger oder fiktiver Wunschlisten-Gegenstand pro Schülerin bzw. Schüler für die abschließende Handelsrunde oder Auktion
- Timer/Stoppuhr auf dem Handy
- Whiteboard oder Bildschirm
- Marker
- Optional: Anschauungsmaterial (siehe Anhang A und B), Schatzkarte, Belohnungssticker
- Optional: Beamer, Glocke/Signal für die Zeit, Musik für die Schatzsuche, beschriftete Behälter für den Stapel gebrauchter Karten und für die Muscheln

Aufbau

- Legen Sie die Spielkarten bereit und verstecken Sie die Muscheln im Raum, bevor die Schülerinnen und Schüler eintreffen.
- Halten Sie Schatztruhe, Geschenkgutschein und Timer für die späteren Runden bereit.

Zeitplan auf einen Blick

Abschnitt	Grundvariante	Erweiterte Variante
Einstieg in die Szene	8 Min.	8 Min.
Tag 1 – Tauschhandel	9 Min.	9 Min.
Tag 2 – Erneut Tauschhandel	9 Min.	9 Min.
Tag 3 – Muscheljagd	9 Min.	9 Min.
Tag 4 – Muschelmarkt	9 Min.	9 Min.
Tag 5 – Schatztruhe und Wunschliste	7 Min.	7 Min.
Tag 6 — Letzter Tausch oder Auktion	5 Min.	15 Min.
Wiederholung und Abschluss	4 Min.	4 Min.
Gesamt	60 Min.	70 Min.

Wählen Sie eine Option für Tag 6. Die optionale Aktivität an Tag 7 und die Vertiefungsimpulse sind in keiner der beiden Gesamtzeiten enthalten.

Schritt 1: Die Ausgangssituation schaffen

3 Minuten

- Wiederholen Sie kurz die Begriffe *Tausch*, *Geld* und *Preis* sowie das Stoppsignal der Klasse und das Zeitlimit.

5 Minuten

1. Erzählen Sie eine kurze Schiffbruchgeschichte: Die Besatzung erreicht eine Insel und muss finden, was sie zum Überleben braucht. Nutzen Sie bei Bedarf *Anhang A*.
2. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, vier nützliche Vorräte zu nennen – Machete, Angel, Zelt und Streichhölzer – und erklären Sie, dass Spielkarten diese darstellen.
3. Vergewissern Sie sich, dass alle das Ziel verstanden haben.

Tag 1 — Tauschhandel

9 Minuten

Vorbereitung

1. Geben Sie jeder Schülerin und jedem Schüler mehrere Karten einer Farbe: Karo = Macheten, Herz = Angeln, Kreuz = Zelte, Pik = Streichhölzer.
2. Sobald jedes Kind eine Verwendung erklärt, legen Sie eine Karte auf den Stapel der verbrauchten Karten. Fragen Sie, was sie mit den übrigen Karten tun können; führen Sie sie zum Tausch gegen das, was sie brauchen (*Anhang B*).

Vormachen

- Zeigen Sie einen einfachen Tausch: Ein Kind macht ein Angebot, das andere antwortet, und beide einigen sich. Ergänzen Sie bei Bedarf Satzanfänge: „Ich habe ____. Ich brauche ____.“

Tauschen

- Erklären Sie das Tauschraster und geben Sie den Schülerinnen und Schülern dann fünf Minuten zum Tauschen. Beenden Sie die Runde mit dem Stoppsignal der Klasse.

Zwischenstand & Nachbesprechung

- Daumen hoch/seitlich/runter: Bedarf gedeckt, fast oder noch nicht. Besprechen Sie, wer zu viel oder zu wenig hatte; führen Sie die Begriffe **Knappheit** sowie **Angebot und Nachfrage** ein.

Reflexion

- Geben Sie den Schülerinnen und Schülern folgenden Impuls: „Etwas, das mir beim Tauschen geholfen hat, war _____.“

Tag 2 — Erneut Tauschhandel

9 Minuten

Vorbereitung

1. Wiederholen Sie kurz die Kartenfarben und die zugehörigen Vorräte. Legen Sie pro Kind eine verbrauchte Karte beiseite und laden Sie dann zu einer weiteren Tauschrunde ein, um den Bedarf zu decken.

Vormachen

- Wiederholen Sie bei Bedarf das kurze Tauschmodell und die Satzanfänge.

Tauschen

- Nutzen Sie das Tauschraster für eine weitere fünfminütige Tauschrunde; beenden Sie sie mit dem Klassensignal.

Kontrollpunkt & Nachbesprechung

- Wiederholen Sie den Daumen-Check und besprechen Sie, was diese Runde schwierig gemacht hat.

Kurzlektion

- Weisen Sie auf das Problem hin: Tauschen ist schwierig, wenn zwei Personen die Gegenstände des anderen nicht haben wollen. Erklären Sie, dass Geld dabei helfen kann.

Tag 3 — Knappheit und Aufwand: Muscheljagd

9 Minuten

Vorbereitung

- Verstecken Sie bei Bedarf Muscheln. Erklären Sie, dass sie als Geld verwendet werden können; legen Sie Sicherheitsregeln fest (kein Schubsen, kein Wegnehmen).

Schatzsuche

- Führen Sie eine fünfminütige Muscheljagd durch (2–3 Muscheln pro Schüler, unterschiedlich schwer zu finden).

Zählen & Festhalten

- Die Paare zählen ihre Muscheln; erstellen Sie ein schnelles Balkendiagramm (viele/wenige) und besprechen Sie **Knappheit** und **Aufwand**.

Kurzlektion

- Definieren Sie **Waren- oder Rohgeld** – etwas, das Menschen als Geld verwenden – und fragen Sie, ob Muscheln auf der Insel funktionieren könnten.

Reflexion

- „Wenn Muscheln zu Geld werden, wie hoch könnte der **Preis** der Gegenstände sein? Warum?“

Tag 4 — Waren- oder Rohgeld und Preise: Muschelmarkt

9 Minuten

Vorbereitung

1. Gehen Sie die Materialien durch, verschieben Sie pro Schüler eine benutzte Karte und erklären Sie, dass Muscheln nun beim Tauschen verwendet werden dürfen.

Vormachen

- Machen Sie einen Tausch mit Muscheln vor. Die Schüler legen die Preise fest.

Tauschen

- Nutzen Sie das Tauschraster fünf Minuten lang; beenden Sie die Runde mit dem Klassensignal.

Kontrollpunkt & Nachbesprechung

- Führen Sie den Daumen-Check durch. Fragen Sie, was das Geld leichter oder schwerer gemacht hat, welche Preise sich ergeben haben und ob sich das Ergebnis fair angefühlt hat.

Tag 5 — Schatztruhe und Wunschliste

7 Minuten

Vorbereitung

- Verstecken Sie die Schatztruhe während Tag 4.

Einstieg in die Geschichte

- Verkünden Sie, dass die Crew einen Schatz gefunden hat, darunter eine Spiel-Geschenkkarte.

Schatzsuche

- Die Schüler finden die Truhe; erklären Sie, dass damit jeder einen Luxuswunsch erfüllt bekommt.

Wunschliste

- Notieren Sie neben dem Namen jedes Schülers einen Luxuswunsch; sagen Sie der Klasse, dass die Gegenstände morgen eintreffen.

Tag 6 — Wunschliste

Wählen Sie eine Option für die letzte Runde. Option 1 ist der 60-minütige Kernablauf; Option 2 ist der 70-minütige Ablauf für Fortgeschrittene.

OPTION 1 – Zufällige Verteilung und Tausch (EINFACH)

5 Minuten

Verteilen Sie die Gegenstände der Wunschliste nach dem Zufallsprinzip (zum Beispiel hat ein Abwurf aus der Luft sie verstreut). Die Schülerinnen und Schüler tauschen Gegenstände und übrige Muscheln, um zu bekommen, was sie möchten.

Vorbereitung des Handels

- Erinnern Sie die Schülerinnen und Schüler daran, dass sie die Preise selbst festlegen und das, was sie haben, gegen das tauschen, was sie möchten.

Handel

- Geben Sie fünf Minuten Zeit zum Handeln. Die Schülerinnen und Schüler dürfen Muscheln und Spielkarten einsetzen; verwenden Sie das Klassensignal, um den Handel zu beenden.

OPTION 2 – Auktion (FORTGESCHRITTEN)

15 Minuten

- Wer die Gegenstände gefunden hat, besitzt sie; verkaufen Sie sie per **Auktion** gegen Muscheln.

Vorbereitung der Auktion (3 Min.)

- Erklären Sie eine **Englische Auktion**: Die Preise steigen, und wer zuletzt bietet, gewinnt. Üben Sie die Handzeichen und erinnern Sie die Schülerinnen und Schüler daran, nicht mehr Muscheln zu bieten, als sie haben.

Auktionen (9 Min.)

- Versteigern Sie die Gegenstände einzeln nacheinander.

Nachbesprechung der Auktion (3 Min.)

- Fragen Sie, wie Budgetplanung, Nachfrage und Regeln das Ergebnis beeinflusst haben.

Optionale Erweiterung: Tag 7 – Freiheit

- Planen Sie im Think–Pair–Share-Verfahren mit den verfügbaren Gegenständen eine Flucht.

4 Minuten

- Welche Gegenstände waren **teuer**? Warum? Wo schien das **Angebot** knapp? Welche Strategien haben funktioniert?
- „Geld hat das Handeln einfacher gemacht, weil _____.“
- Tauschhandel war schwierig → Muscheln halfen (Waren- oder Rohgeld) → Geld löst das Problem der doppelten Übereinstimmung der Wünsche.

- Brücke zu Bitcoin – besprechen Sie, dass Bitcoin ein Geld ist, das Menschen hilft, Waren und Dienstleistungen auszutauschen, und besprechen Sie dann einen Unterschied zwischen Bitcoin und Muscheln.
- Sammeln Sie die Materialien ein und überprüfen Sie, ob alle Spielkarten zurückgegeben wurden, damit sie bei einer künftigen Aktivität gleichmäßig verteilt werden können.

Kernpunkte

- Tauschhandel kann schwierig sein, wenn Menschen nicht das wollen, was die andere Person hat.
- Waren- oder Rohgeld kann den Austausch erleichtern.
- Preise, Budgets, Angebot und Nachfrage beeinflussen Handelsentscheidungen.

Diskussionsfragen

- Kurzer Text oder Zeichnung: „Etwas, das ich über **Handel** oder **Geld** gelernt habe.“
- Galerierundgang zu Preisschildern und Auktionsergebnissen; sprechen Sie über Fairness und Märkte.
- Optionale Herausforderung (ältere Kinder): Entwerfen Sie ein neues Inselgeld (Regeln, Obergrenze für die Menge, Schutz vor Betrug).

Notizen

Klassenführung

- Legen Sie die Grenzen des „Marktplatzes“ fest; verwenden Sie ein Rufsignal (z. B. „Bit, Block … BOOM!“).
- Ausgehängte Handelsregeln: 1) Seid freundlich, 2) Angebot/Gegenangebot, 3) Nichts wegschnappen, 4) Abschluss per Handschlag/High-five, 5) Beim Rufsignal an die Plätze zurückkehren.
- Vergeben Sie bei Bedarf Rollen (Bankier-/Piratenhelfer, Marktaufsicht), um die Energie zu lenken und jüngere Lernende zu unterstützen.

Erweiterungen und Zusatzaufgaben

- **Zeichnen Sie Ihren Inselladen** und legen Sie für drei Gegenstände Preise in Muscheln fest.
- **Kopfrechnen**: Wenn Sie 12 Muscheln haben und eine Auktion für 9 Muscheln gewinnen, wie viele bleiben übrig?
- Erstellen Sie ein **Venn-Diagramm**, um zu zeigen, was Kinder zu Hause und auf der Insel wertschätzen – gibt es Gegenstände, die in beide Bereiche fallen?
- **Top-10-Wunschliste** – Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, eine Liste der 10 wichtigsten Gegenstände zu schreiben, die sie einpacken würden, wenn sie auf eine einsame Insel reisen würden.

Differenzierung

- Jüngere Schülerinnen und Schüler handeln mit weniger Kategorien (nur Essen/Wasser); ältere bewältigen komplexere Bedürfnisse und dynamische Preise.
- Deutschlernende/Barrierefreiheit: Stellen Sie Bildkarten und Satzanfänge für Angebote bereit; teilen Sie Lernpartner zu.
- Sicherheit: Bewegung nur im Gehen; klare Grenzen; zeitlich begrenzte Runden.

Vorgeschlagene Aufgabe

Erklären Sie einem Elternteil oder einer Betreuungsperson den Tauschhandel. Berichten Sie, wie die Verwendung von Muscheln das Handeln in der Aktivität erleichtert hat.

Anhang A: Visuelle Hilfsmittel zur Geschichte

Anhang B: Handelstabelle