

---

ALWIS-Unterrichtsmaterialien

# „Ökonopoly – Wirtschaftsspiele im Experimentierkasten“

Reihe: Wirtschaftswissen

Experimente A - E

A: „Das Marktexperiment“

B: „Teamplayer oder Trittbrettfahrer“

C: „Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft“

D: „Matching Prozesse“

E: „Handel zwischen zwei Ländern“

---

## **Autoren und Mitarbeit**

Vanessa Mertins  
Simone Groh  
Manuel Matt  
Michael Sticher  
Jörg Clausen  
Sabine Lauer  
Svea Hirschert  
Sarah Gläser

## **Herausgeber**

ALWIS e. V. – ArbeitsLeben, Wirtschaft, Schule  
Am Markt 1, Zeile 5/6  
66125 Saarbrücken

## **Gestaltung und Layout**

Ordner: FBO – Gesellschaft für Marketing-Kommunikation mbH,  
Saarbrücken

Spielkiste: WZB (Werkstattzentrum für behinderte Menschen der  
Lebenshilfe gGmbH), Spiesen-Elversberg

## **Titelfoto Ordner**

©www.photocase.de; Urhebername: BasilikumID35019

Saarbrücken 2010, 1. Auflage

## Einleitung

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,  
liebe Schülerinnen und Schüler,



das, was im Lernfeld Wirtschaft unterrichtet wird, ist häufig zu abstrakt, um mit den wenigen verfügbaren Stunden auch Begeisterung für das Thema wecken zu können. Dabei werden bereits Jugendliche in vielen Lebensbereichen mit wirtschaftlichen Fragestellungen konfrontiert: die eigenen Konsumwünsche und deren Realisierbarkeit, Haushaltsbudgets und berufliche Entwicklungen im Umfeld sowie gesellschaftspolitische Fragestellungen z. B. um Mitfinanzierung und Partizipation an Gemeinschaftsgütern.

Spätestens mit dem ersten Taschengeld werden Kinder mit dem Kernthema der Ökonomie konfrontiert: das zur Verfügung stehende Einkommen reicht nicht aus, um sich alle (Konsum-)Wünsche erfüllen zu können.

Der tragende Gedanke für die Verankerung wirtschaftlicher Themen ist somit, dass die Lernenden „erfahren“, dass Ökonomie als die Kunst des Mangels oder als die Lehre von der Knappheit aufzufassen ist. Hierbei wird der Bogen geschlagen vom ökonomischen Verhalten des Einzelnen bis hin zur gestaltenden Wirtschaftspolitik.

Dabei sind die wichtigsten Ziele der Kompetenzvermittlung

- die begreifbare inhaltliche Vermittlung von Fachwissen im Sinne der Lerninhalte, also das grundlegende Verständnis von wirtschaftlichen Abläufen wie Effizienz zur Verminderung von Knappheitsproblemen, Preisbildungsmechanismen, Funktionsweise einer Marktwirtschaft usw.
- der Transfer des Wissens auf individuelle und gesellschaftliche Bedürfnisse und Pflichten und damit die Befähigung, gesellschaftliche Trends in ihren ökonomischen Ursachen und Auswirkungen hinterfragen zu können
- die über ökonomische Inhalte hinausführende Auseinandersetzung mit den Themen in anderen Bereichen wie Ethik, Umwelt, Soziales, ...

Hierzu hat ALWIS in Zusammenarbeit mit einer Arbeitsgruppe aus Wirtschaftswissenschaftlern und Lehrkräften fünf volkswirtschaftliche Experimente als Spiele für den Einsatz im Unterricht aufbereitet. Eine hochwertige Spielebox enthält die notwendigen Spielmaterialien sowie einen Anleitungsordner mit interessanten Unterrichtseinstiegen für verschiedene Fächer. Die Ausarbeitungen bieten Anknüpfungspunkte an die Lehrpläne der Unter-, Mittel- und Oberstufe, so dass die Experimente sehr flexibel eingesetzt werden können.

- Beim „Marktexperiment“ erleben die Schüler/innen, wie Preisbildung im freien Markt funktioniert, wobei auch die unterschiedlichen Intentionen der Akteure transparent werden: Verkäufer streben nach Gewinnmaximierung, Konsumenten streben nach Nutzenmaximierung.
- Bei „Handel zwischen zwei Ländern“ erkennen die Schüler/innen die positiven und negativen Auswirkungen der internationalen Arbeitsteilung und des Handels auf alle beteiligten Volkswirtschaften.
- „Teampayer oder Trittbrettfahrer“ führt ein in die Theorie öffentlicher Güter. Erkannt werden sollen vor allem die Zusammenhänge und Tradeoffs zwischen individuellem Nutzen und Gemeinwohl, wenn man ein Gut auch nutzen kann, ohne den Preis dafür zu zahlen.

- Im Verlauf des Experiments „Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft“ werden die Schüler erwartungsgemäß selbstständig den Schritt von der Tausch- zur Geldwirtschaft vollziehen und erkennen die grundlegenden Geldfunktionen.
- Beim „Matching-Prozess“ werden die Funktionsmechanismen des Arbeitsmarktes sichtbar, insbesondere das Aufeinandertreffen von Arbeitsangebot und Arbeitsnachfrage.

Die Materialien stellen für interessierte Lehrkräfte eine Fundgrube dar, die sie direkt für ihren Unterricht nutzen können. Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkräfte haben nach der Erprobung zurückgemeldet, dass es deutlich gelungen sei, das Interesse an Ökonomie zu wecken und über den Spaß am Spielen die Wissensvermittlung wie von Zauberhand gelungen sei.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Experimentieren und viele interessante Stunden des Lernens und vor allem Begreifens!

Viele Grüße

Sabine Lauer

„Wir sind besonders stolz, dass „Ökonopoly – Wirtschaftsspiel im Experimentierkasten“ die Auszeichnung der Initiative „Deutschland – Land der Ideen“ erhalten hat. Das bestärkt uns darin, weiterhin neue Wege und Möglichkeiten zu suchen, um Wirtschaftswissen so interessant und handlungsorientiert wie möglich für Schüler/innen aufzubereiten“.

**Deutschland  
Land der Ideen**



Ausgewählter Ort 2010

# Inhalt

<b>A</b>	<b>Das Marktexperiment</b> .....	6
<b>B</b>	<b>Teampayer oder Trittbrettfahrer</b> .....	72
<b>C</b>	<b>Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft</b> .....	131
<b>D</b>	<b>Matching Prozesse</b> .....	206
<b>E</b>	<b>Handel zwischen zwei Ländern</b> .....	277
	<b>Anhang</b> .....	366
	Literaturverzeichnis .....	366
	Abbildungsverzeichnis.....	366
	Quellen der Spielmaterialien .....	368

Im Text finden Sie folgende Symbole:



Dieses Symbol zeigt an, dass hier ein **Infotext** zu lesen ist. Beim Lesen des Textes sollten Sie sich wichtige Informationen und Begriffe markieren, damit Sie sie bei der Bearbeitung der Arbeitsaufträge schnell wieder finden.

Symbol Open Book. Quelle: ©iStockphoto.com/Mark Stay



Dieses Symbol bedeutet, dass hier **Arbeitsaufträge** zu bearbeiten sind. Die Arbeitsaufträge befinden sich rechts daneben in einem blauen Kästchen.

Symbol Book - Question Mark. Quelle: ©iStockphoto.com/Goran Stojkovski



Dieses Symbol kennzeichnet die **Lösungen** zu den vorhergegangenen Arbeitsaufträgen. Sie sind in den grünen Kästchen rechts neben diesem Zeichen zu finden.

Symbol Book - Exclamation Mark. Quelle: ©iStockphoto.com/Goran Stojkovski