

ALWIS-UNTERRICHTSMATERIALIEN

Ökonopoly® – Wirtschaftsspiele im Experimentierkasten



Foto: @oneinapunch – Fotolia

© **ALWIS** – ArbeitsLeben, **W**irtschaft, **S**chule – e. V., Saarbrücken 2017

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige Zustimmung von ALWIS e. V. nicht zulässig. Auf einzelnen Seiten dieses Werks befinden sich Textexzerpte, deren Quellen jeweils angegeben sind. Die Rechte der Ursprungstexte sind davon unberührt.



Mitarbeit

Carolin Bollow
Jörg Clausen
Sarah-Ann Gläser
Simone Groh
Sabine Lauer
Manuel Matt
Vanessa Mertins
Michael Sticher

Redaktion

Sabine Lauer
Sarah-Ann Gläser

Herausgeber

ALWIS – ArbeitsLeben, Wirtschaft, Schule – e. V.
Beethovenstr. 26
66125 Saarbrücken
Tel.: +49 (0) 6897-9534-993
E-Mail: info@alwis-saarland.de
Web: www.alwis-saarland.de

Spielkiste

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

Saarbrücken 2017, 2. 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 gespannt 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 fünf volkswirtschaftliche Experimente als Spiele für den Einsatz im Unterricht aufbereitet. Eine hochwertige Spielebox enthält die notwendigen Spielmaterialien sowie Texte und Dateien zur Durchführung der Experimente und für unterschiedliche Unterrichtsthemen.

Die Materialien stellen für interessierte Lehrkräfte eine Fundgrube dar, die sie direkt für ihren Unterricht nutzen können.

Im Text finden Sie folgende Symbole:



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



Dieses Symbol bedeutet, dass hier Arbeitsaufträge zu bearbeiten sind.



Dieses Symbol kennzeichnet die Lösungen zu den vorhergegangenen Arbeitsaufträgen.

Deutschland
Land der Ideen



Ausgewählter Ort 2010

INHALTSVERZEICHNIS

- A. Das Marktexperiment
- B. Teamplayer oder Trittbrettfahrer
- C. Handel zwischen zwei Ländern
- D. Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft
- E. Matching Prozesse