

Mache Geld!

Signatur

Spiele 9

Didaktischer Kommentar

Inhaltlicher Schwerpunkt

Die Struktur der Weltwirtschaft – gravierend ungleiche Verteilung von Chancen, Macht und Möglichkeiten – wird durch das Spiel modellhaft demonstriert. Die Teilnehmer erleben die Wirkung dieser gravierend ungleichen Verteilung

Didaktisch-methodische Verwendungsmöglichkeiten (Lernziele, methodischer Einsatz, ...)

Ziel ist, durch eigenes (spielerisches) Erleben zu erfahren, wie die Reaktionen auf ausgesprochen unfaire Bedingungen sein können, die man erst im Spielverlauf als solche erkennt.

Je nach Zusammenhang kann die Diskussion der Ergebnisse offen gehalten werden oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Themen gerichtet werden: Angebot und Nachfrage, Inflation, Dritte-Welt-Land, Supermacht, Handel, etc.

Die Spielbeschreibung geht von 12 bis 16 Kursteilnehmern in 4 Gruppen aus. Eine Erweiterung auf bis zu 8 Gruppen zu je max. 5 Teilnehmern ist möglich, erfordert aber eine andere Struktur der abschließenden Diskussion: Zuerst in Arbeitsgruppen, in denen Vertreter aus jeder Spielgruppe vertreten sind, Ergebnisse erarbeiten, dann im Plenum vorstellen.

Altersgemäßheit: ab 12 Jahre

Zu verwendende Lehr- bzw. Unterrichtszeit:

Spieldauer ca. 30 min. einschl. Einweisung, Diskussion mindestens 30 min., je nach Lernziel auch länger.

Erläuterungen zur Durchführung:

Spielbeschreibung

Ziel: So viel Geld wie möglich machen.

Materialien (für ungefähr 12-16 Kursteilnehmer, 4 Mannschaften zu je 3 oder 4 Teilnehmer): A4 Papier, Scheren, Farb- oder Bleistifte, Lineal, Winkelmesser, vier große Umschläge. Tafel oder ähnliches zur Spielerklärung.

Vorbereitung: Das Material wird für die einzelnen Gruppen in Umschläge verpackt, sodass die Gruppen nicht sehen, was sie bekommen.

- Umschlag 1 enthält drei Blätter Papier, zwei Scheren, zwei Lineale, drei Bleistifte und einen Winkelmesser.
- Umschlag 2 enthält dasselbe mit einem Werkzeug nach Wahl mehr oder weniger.
- Umschlag 3 enthält nur 10 Blätter Papier, einen Bleitift.

- Umschlag 4 enthält ein Blatt Papier, einen Bleistift, ein Lineal.

Spielanweisung

- a. Zeichnen Sie ein Dreieck, ein Quadrat und ein Viereck an die Tafel. Zum Aufwärmen erklären Sie den Kursteilnehmern, dass sie ein Spiel spielen und fragen sie, worum es in dem Spiel geht. Geben Sie ihnen Tipps. Führen Sie auf die Idee des Geldverdienens hin. Fragen Sie sie, wie sie Geld verdienen.
- b. Zeigen Sie ihnen etwas Papier, Schere und andere Werkzeuge (aber nicht die in den Umschlägen). Zeigen Sie den Kursteilnehmern, wie sie Geld verdienen. Zeichnen Sie ein Quadrat 10x10 cm und schneiden Sie es aus. Ihr Geld kann die Formen an der Tafel haben. Das Geld muss die genauen Maße einhalten. Weisen Sie auch dem Geld Werte zu:

Quadrat 10 x 10 cm = € 20

Rechteck 10 x 15 cm = € 30

gleichseitiges Dreieck 7,5 cm = € 40

Alle Maße und Werte werden an die Tafel geschrieben.

- c. Weisen Sie Kursteilnehmer an, dass das Geld das genaue Maß haben muss, sonst wird es von der BANK nicht akzeptiert.

Sie sind die BANK, die misst und an der Tafel Buch führt. (Ein Teilnehmer kann als Assistent für das Messen bestimmt werden). Zerknittern Sie schlechtes Geld – Geld mit ungenauen Maßen – und werfen Sie es demonstrativ in den Abfall. Weisen Sie auch die Mannschaften an, ihre Mannschaftsbezeichnung (Nr.) auf das Geld zu schreiben.

- d. Verteilen Sie die Umschläge. Mannschaften 1 und 2 sollten sofort zu arbeiten beginnen und 3 und 4 beschwerten sich vermutlich, dass sie nicht alle Werkzeuge haben. Bitten Sie sie einfach, Geld zu machen. Die Teilnehmer können sehr aufgebracht sein, aber das ist ein Teil des Spiels. Team 4 kann nur Geld bestimmter Arten bilden. Team 3 fehlen wesentliche Werkzeuge, haben aber einen Überfluss an den Betriebsmitteln: Papier. Das Geld, das am einfachsten zu machen ist, wird zuerst verdient – Quadrate und Rechtecke. Wenn Sie – die BANK – anfangen, Geld zu überprüfen, notieren Sie das Geld, das verdient wird, für alle sichtbar an der Tafel.

Was wird geschehen?

Die Mannschaften beginnen zu handeln. Die Mannschaft mit nur Papier wird etwas von ihrem Papier für Werkzeuge anbieten. Die Supermächte erkennen, dass sie für ein Werkzeug Papier tauschen können.

Irgendwann entscheidet die BANK, dass sie zu viele Quadrate bekommt. Sie senkt den Preis von Quadraten auf eine Zahl Ihrer Wahl und erhöht den Preis des knappen Dreiecks – an der Tafel notieren.

Lassen Sie die Gruppen für eine Weile Geld verdienen. Beobachten Sie die Mannschaften und sammeln Sie Anmerkungen für die anschließende Diskussion.

Diskussion:

Wie wurde das Spiel empfunden? War es fair – unfair?. Wie reagierten sie, als sie erkannten, dass sie nicht alle Werkzeuge hatten oder ihr Material zu Ende ging?

Dave Crimaldi auf www.eslcafe.com

Geld-Muster

