

Elemente der Spielanleitung

- Stephan Kardos

Überblick

Jedes Spiel wird nach dem gleichen Prinzip vorgestellt. Auf der ersten Seite präsentieren wir eine „Spielübersicht“. Diese erleichtert die Suche nach dem „richtigen“ Spiel und beinhaltet den Spieltitel, die Big Idea, das Spielprofil und ein Titelbild. Sie zeigt Kriterien, die bei der Spielauswahl besonders relevant sind. Danach folgt die konkrete Spielanleitung.


Die **Spielzeit** gibt die Mindestspieldauer an. Einige Spiele kann man je nach Spielmodi unterschiedlich lang spielen. In dem Fall finden Sie zwei Angaben: die Mindest- und Maximalspieldauer.

30
Minuten

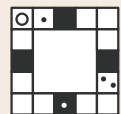
mind.
50
Minuten

max.
100
Minuten


Die nächste Kategorie zeigt, um welche Art von Spiel es sich handelt:




Einfaches
Spiel



Brett- oder
Kartenspiel



Komplexes
Spiel



Online
Tools

Einfache Spiele können meist in einer Unterrichtseinheit gespielt werden, während komplexe Spiele oftmals zwei oder mehr Einheiten benötigen.

Hinsichtlich **Vorbereitungsaufwand** haben wir jeweils die **Vorbereitungszeit** geschätzt, welche diese Icons anzeigen:



wenig




mittel




hoch


Darüber hinaus können auch sonstige **Elemente zur Vorbereitung** eine Rolle spielen:



Hilfsmaterial



Theorie
Vorbereitung



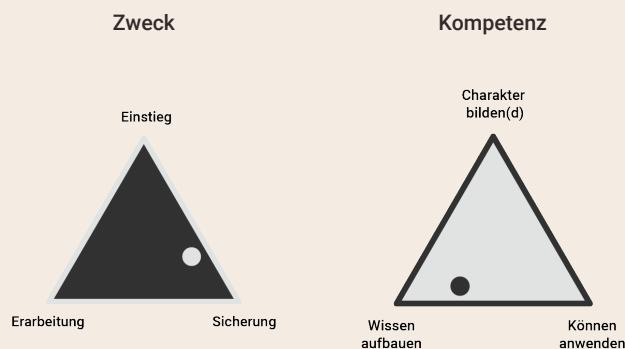
Budget

Schlüsselwörter heben das zentrale Thema des Spiels hervor, wie z. B.:

Arbeit

Wirtschaftskreislauf

Letztlich geben wir eine Übersicht zum **Spielzweck** und zu den **geförderten Kompetenzen**.



IDEENGESCHICHTE DER ÖKONOMIE: UTOPIA-MEMO

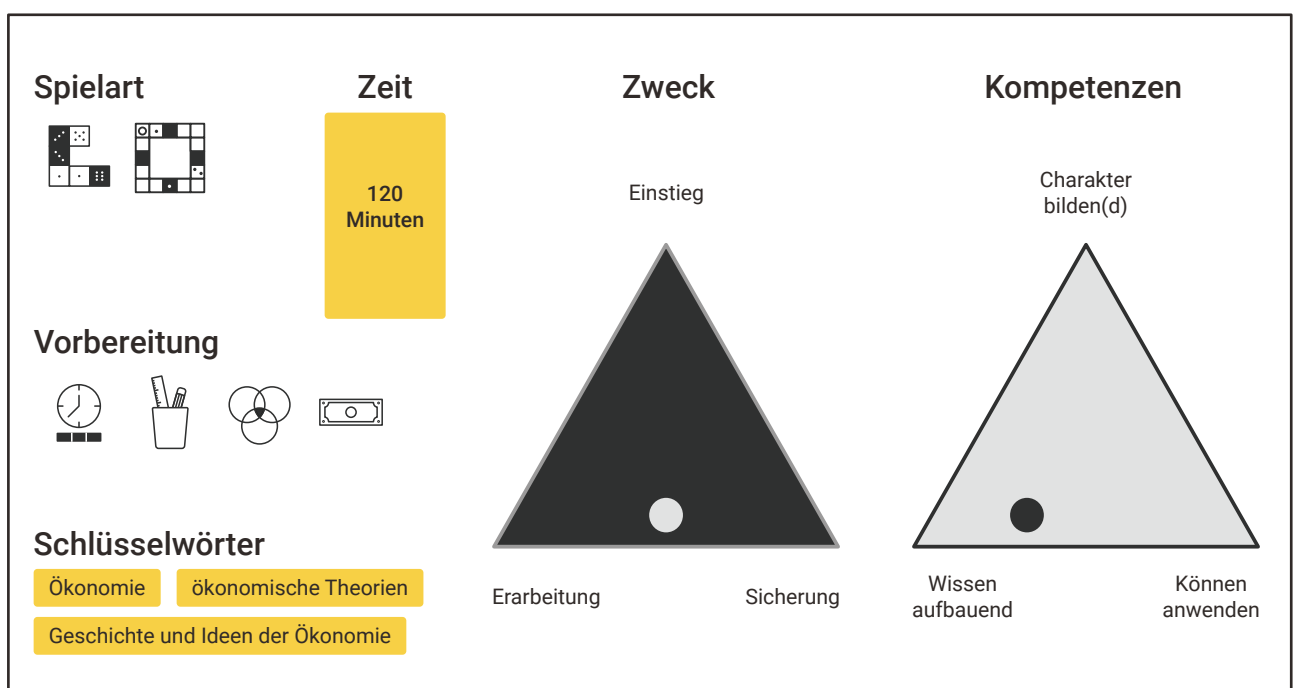


BIG IDEA

Überall und zu allen Zeiten haben Menschen gearbeitet, ihre Nahrung gesammelt oder produziert, miteinander gehandelt und kooperiert. In irgendeiner Form mussten sie mit den vorhandenen Ressourcen so klug wie möglich auskommen – sie mussten also „wirtschaften“. Das Memo „Utopia“ ermöglicht einen niedrighschwelligigen Zugang zu den Ideen der Ökonomie und bietet Anlass für Diskussionen und neue Ideen.

Autor: Werner Holzheu

SPIELPROFIL



DURCHFÜHRUNG

Personen

mind. 12, max. 40 Personen

Spielzeit

120 Minuten

Materialien

2 - 4 Utopia-Spiele pro Klasse

Das Spiel kann gegen eine Schutzgebühr von 4,00 EUR unter www.ifte.at/publikationen bestellt werden.



Variante 1: Einfaches Zwillingsspiel

Die Kärtchen werden gut gemischt und einzeln mit der Bildseite nach unten auf einen Tisch gelegt. Ziel ist es, Paare (Bildkärtchen) zu finden. Der Reihe nach deckt jede*r Spieler*in zwei Kärtchen auf, zeigt sie den Mitspieler*innen und legt sie verdeckt auf den gleichen Platz zurück. Alle Mitspieler*innen versuchen, sich den Platz der Kärtchen zu merken. Wählt ein*e Spieler*in zwei zusammengehörige Kärtchen (ein Paar), kann sie*er die Kärtchen behalten und darf nochmals zwei Kärtchen aufdecken (mehr nicht). Die Zahl der verdeckt liegenden Kärtchen vermindert sich so immer mehr. Ist das Spiel beendet, wird ermittelt, wer die meisten Paare sammeln konnte – sie*er hat gewonnen.

Variante 2: Kontext Spiel

Arbeitsschritt 1: ökonomische Schulen und Ideen recherchieren

- ◆ 36 Kärtchen (jeweils ein*e Ökonom*in) werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt und nach der Hintergrundfarbe sortiert. Bei einzelnen Hintergrundfarben gibt es nur ein Kärtchen, bei anderen sind es mehrere.
- ◆ 2er-Teams betreuen je eine Hintergrundfarbe. Die Hintergrundfarben

stehen für Gemeinsamkeiten bei den Ideen für die Wirtschaft und Gesellschaft der dargestellten Personen (Ökonomische Schule). Die jeweiligen Teams recherchieren im Begleitheft (ggf. in der online-Version www.ifte.at) und erstellen eine A4 Seite mit dem Namen der ökonomischen Schule, den Hauptvertreter*innen und deren 2 bis 3 wichtigsten Ideen.

- ♦ Die Teams stellen Überlegungen an, was der historische Anlass für das Entstehen dieser Schule gewesen sein könnte und halten diesen ebenfalls schriftlich fest.

Arbeitsschritt 2: Ideen mit dem Anlass verknüpfen

Auf der IFTE Website (www.ifte.at => Publikationen => Sek II) können die Spieler*innen nun ihre Vorschläge mit der Lösung vergleichen. Die Anlässe sind in Tabellenform – in Anlehnung an den Stammbaum der ökonomischen Theorien – von der Antike bis zu den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts, von unten nach oben geordnet. Gewonnen haben jene Teams, welche die zutreffenden Anlässe identifizieren konnten.

Ideen und Utopien für die Zukunft

Im obersten Teil der Lösung sind einige wesentliche Herausforderungen des 21. Jahrhunderts genannt. Diese können gegebenenfalls noch weiter ergänzt werden. Bilden Sie für jede der Herausforderungen eine Gruppe. Die Gruppen sollen sich nun 3 - 4 Ideen überlegen, wie mit diesen Herausforderungen umgegangen werden soll. Bieten die Ideen der Ökonom*innen eine Hilfestellung bei der Entwicklung neuer Ideen? Haben sie sich bei ihren Ideen an einer Schule orientiert?

Variante 3: Expertenvariante des Zwillingsspiels

Man darf nur dann ein zweites Kärtchen aufdecken, wenn man den jeweiligen Ökonomen*die jeweilige Ökonomie des ersten Kärtchens nennen und das Symbol interpretieren kann, das Hauptwerk nennen und/oder wichtige Ideen beschreiben kann.

Spielentwickler

Werner Holzheu, Johannes Lindner



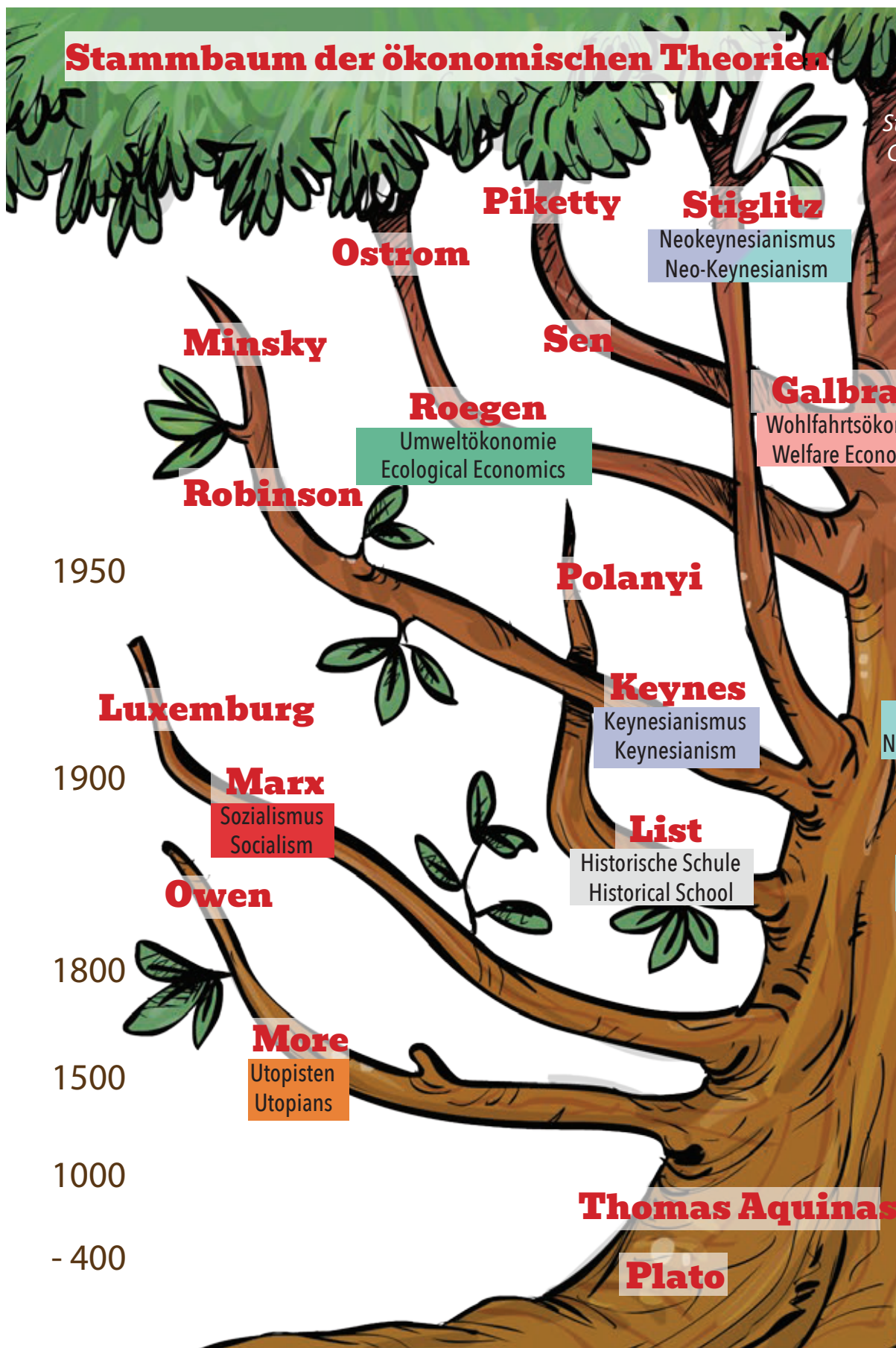


Abb. 19: Stammbaum der ökonomischen Theorien zum Spiel „Utopia-Memo“

