

BESTELLUNG & DOWNLOAD

Saarländische Schulen können „Ökonopoly®“ (Spielekoffer mit Anleitungen, Anknüpfungspunkten zu Unterrichtsthemen sowie allen nötigen Spielutensilien und Druckvorlagen) kostenlos bei ALWIS anfordern. Die Materialien gehen ins Eigentum der Schule über. Schulen und Interessierte aus anderen Bundesländern können „Ökonopoly®“ gegen einen Beitrag zur Deckung der Kosten von 250,- € zzgl. Versandkosten unter den unten stehenden Kontaktdaten bestellen.

Die Experimente stehen Ihnen auch zum Download zur Verfügung. Scannen Sie einfach den QR-Code oder besuchen Sie unsere Webseite unter alwis-saarland.de/oekonopoly.

FORTBILDUNG

Die Unterrichtsmaterialien werden einmal jährlich am Bildungscampus Saarland (Beethovenstraße 26, 66125 Saarbrücken) vorgestellt. Die Termine finden Sie im Fortbildungsprogramm des Bildungscampus Saarland und auf unserer Website unter alwis-saarland.de/oekonopoly.

KONTAKT

**ALWIS – ArbeitsLeben,
Wirtschaft, Schule – e. V.**

Beethovenstraße 26
66125 Saarbrücken

Tel.: +49 (0) 6897-9534-697

E-Mail: info@alwis-saarland.de

Web: alwis-saarland.de/oekonopoly

 [alwisev](https://www.instagram.com/alwisev) |  [alwisev](https://www.facebook.com/alwisev) | [#alwisev](https://twitter.com/alwisev) | [#oekonopoly](https://twitter.com/oekonopoly)



ÖKONOPOLY®

Wirtschaftsspiele im Experimentierkasten



UNTERRICHTSMATERIAL

Einsatz in Sekundarstufe I und II

Die hochwertige Spielebox mit fünf faszinierenden Experimenten zur Volkswirtschaft umfasst Spielanleitungen, Anknüpfungspunkte zu Unterrichtsthemen sowie alle nötigen Spielutensilien und Druckvorlagen. Sie eignet sich für den Einsatz im Unterricht, lässt sich aber auch in anderen Kontexten, etwa in Projektwochen, einsetzen.



INHALT

A – Das Marktexperiment

Preisbildung in Bezug auf Angebot und Nachfrage

Beim „Marktexperiment“ erleben die Teilnehmer*innen, wie Preisbildung im freien Markt funktioniert. Die Schüler*innen treten sich als Käufer*innen und Verkäufer*innen auf einem Markt gegenüber. In fünf Verhandlungsrunden sollen sie ein Produkt kaufen bzw. verkaufen und dabei den jeweils für sie besten Preis aushandeln.



D – Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft

Das Experiment vermittelt die Entstehung und Charakteristika des Geldes, ohne den Begriff selbst im Vorfeld zu nennen. Die Schüler*innen haben die Aufgabe, in einer arbeitsteiligen Volkswirtschaft drei Güter untereinander zu tauschen. Jede*r Teilnehmer*in strebt nach einem Gut, das er*sie selbst nicht produziert.



B – Teamplayer oder Trittbrettfahrer

Nutzbarkeit der öffentlichen Güter

Das Experiment behandelt die Bereitstellung öffentlicher Güter und die damit verbundenen Probleme. Da niemand an der Nutzung eines öffentlichen Gutes gehindert werden kann, ist die Versuchung für die*den Einzelne*n groß, nichts oder möglichst wenig zur Bereitstellung des Gutes beizutragen und das Gut trotzdem zu nutzen. Das Experiment veranschaulicht gut ökonomische und soziale Verhaltensweisen.



C – Handel zwischen zwei Ländern

In diesem Experiment geht es um den Handel zwischen zwei Ländergruppen. Da internationaler Handel und Globalisierung häufig nur mit den negativen Konsequenzen in Verbindung gebracht werden, eignet sich das Experiment auch, um die positiven Auswirkungen von internationalem Handel auf die Volkswirtschaften der beteiligten Länder aufzuzeigen. Indem die Schüler*innen internationalen Handel am Modell erleben, setzen sie sich intensiv damit auseinander und erkennen die Konsequenzen internationaler Spezialisierung.



E – Matching Prozesse

Der Prozess der Arbeitssuche



Die Schüler*innen nehmen in diesem Experiment die Rolle von Arbeitssuchenden ein. Bei ihrer Suche nach einem Job kennen sie zwar die mögliche Vergütung, die auf diesem Arbeitsmarkt gezahlt wird, nicht jedoch deren Verteilung.

Die Schüler*innen sollen Begriffe wie „Arbeitsmarkt“, „Opportunitätskosten“, „Suchkosten“ und „Arbeitslosigkeit“ kennen lernen. Gleichzeitig sollen Funktionsmechanismen des Arbeitsmarktes, insbesondere das Aufeinandertreffen von Arbeitsangebot und Arbeitsnachfrage, erkannt werden.

