

Kommentar für die Lehrperson

Arbeitsteilung und Handel

Übersicht

Thema und Inhalt

Themen dieses Moduls sind die zentralen volkswirtschaftlichen Begriffe und Konzepte der Spezialisierung bzw. Arbeitsteilung, des Handels sowie des komparativen Vorteils.

Die relevanten Zusammenhänge erleben die Lernenden im Lernspiel «SOS – Verschollen im Südpazifik». Sie schlüpfen in die Rolle von Schiffbrüchigen, die auf einer Insel gestrandet sind. Ziel ist es, durch ein geschicktes Sammel- und Tauschverhalten eine möglichst hohe Überlebenschance – in Form von erzielten Prozentpunkten – zu erspielen. Dabei wird die Überlebenschance durch die Anzahl Rationen von Feuerholz und Nahrung bestimmt.

Die Lernenden erfahren so auf spielerische Art und Weise, weshalb Arbeitsteilung und Handel grundsätzlich zu einer höheren Produktivität und damit zu mehr Wohlstand führen.

Didaktisches Format

Im Zentrum steht ein Brettspiel für den Unterricht. Benötigt werden eine Spielschachtel sowie die entsprechenden Unterlagen zum Modul. Das Spiel kann unter www.iconomix.ch/bestellung bestellt werden.

Dauer

Je nach gewähltem Szenario 2 bis 3 Lektionen.

Geeignete Fächer

Allgemeinbildender Unterricht (ABU), Wirtschaft und Recht (GYM), Wirtschaft und Gesellschaft (KV)

Anspruchsniveau

Das Modul kann nach einem einfachen Szenario 1 (für ABU, DH, KV) und nach einem anspruchsvollen Szenario 2 (für BM, GYM) umgesetzt werden. Das Brettspiel gliedert sich in drei Phasen (siehe Kapitel «[Hinweise zum Modul](#)»).

Für beide Unterrichtsszenarios stehen Aufgaben zur Dokumentation, Reflexion sowie zur Auswertung des Spiels zur Verfügung.

Ressourcen zum Modul

Das Modul «Arbeitsteilung und Handel» umfasst den Kommentar und folgende Unterrichtsmaterialien:

- [Fachtext](#)
- Foliensatz «[Einführung SOS Szenario 1](#)» und «[Einführung SOS Szenario 2](#)»
- [Auswertungsblatt Spielleitung](#)
- [Aufgabenset Szenario 1](#) und [Aufgabenset Szenario 2](#) (interaktive PDF-Datei, kann heruntergeladen und ins Lernmanagementsystem der eigenen Schule importiert werden)
- [Lösungshinweise für die Lehrperson](#)
- [Add-on von éducation21](#)

Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernenden können ...

... erklären, weshalb Arbeitsteilung und Handel grundsätzlich eine höhere Produktivität und damit mehr Wohlstand ermöglichen (Szenarien 1 und 2).

... das Prinzip der komparativen Vorteile in eigenen Worten und anhand eines realen Beispiels beschreiben (Szenario 2).

... Erkenntnisse aus den Auswertungen des Spiels mit Aussagen der ökonomischen Theorie und Beobachtungen im Alltag vergleichen.

Mit diesem Modul können zudem folgende überfachliche Kompetenzen (nach 4K) geschult werden:

► Kritisches Denken und Problemlösen

- Anwendung von vernetztem Denken
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven (Multiperspektivität)
- Erarbeitung von konventionellen und innovativen Lösungsvorschlägen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Erarbeitung einer Spielstrategie: Produktionsentscheid, Handelspartner suchen und Tauschverhältnis festlegen
- Im Aufgabenset Szenario 1: Auswertungsaufträge zum Spiel (Aufträge 2-5 und 6, 8, 9); Transferaufträge zur Bedeutung von Spezialisierung und Handel (Aufträge 10 -13)
- Im Aufgabenset Szenario 2: Auswertungsaufträge zum Spiel (Aufträge 2-6 und 8-12 sowie 14 und 16); Transferaufträge zur Bedeutung von Spezialisierung und Handel (Aufträge 16 und 18)

► Kommunikation

- Informationen rasch und sicher analysieren und verarbeiten und nach deren Qualität und Vertrauenswürdigkeit beurteilen
- Gedanken ausdrücken und präzise artikulieren
- Eigene Meinung vertreten und andere durch die Kraft der Sprache davon überzeugen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Handelspartner suchen und Tauschverhältnis festlegen
- Im Aufgabenset Szenario 1: Auswertungsaufträge in der Gruppe bzw. Klasse (Aufträge 2-6 und 8-13)
- Im Aufgabenset Szenario 2: Auswertungsaufträge in der Gruppe bzw. Klasse (Aufträge 2-6 und 8-12 sowie 14 und 16)

► **Kooperation**

- Aufgabeninhalte und Prozesse werden innerhalb der Gruppe gemeinsam diskutiert und allenfalls verbessert
- Jede Person leistet verantwortungsbewusst und nach ihren Fähigkeiten einen Beitrag

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Spezialisierung gemäss Kostenvorteil und Handel mit den Mitspielenden
- Im Aufgabenset Szenario 2: Auswertungsauftrag zu den durchschnittlichen Überlebenschancen in der Gruppe (Auftrag 10)

► **Kreativität und Innovation**

- Auf Prozesse einlassen, deren (Teil-)Ziele unbekannt und Auswirkungen nur schwer prognostizierbar sind
- Vorschläge systematisch ausarbeiten und auf deren Machbarkeit überprüfen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Erarbeitung einer Spielstrategie und Handelsmöglichkeiten
- Im Aufgabenset Szenario 2: Transferauftrag zum Prinzip des komparativen Vorteils (Auftrag 15)

Hinweise zum Modul

Zum ökonomischen Hintergrund

Bei diesem Modul steht das ökonomische Grundprinzip «Gewinne aus Handel und Spezialisierung» im Zentrum: Bei einem freiwilligen Handel gewinnen alle Beteiligten – oder sind danach zumindest nicht schlechter gestellt. Dies trifft sowohl für den Handel zwischen einzelnen Personen als auch für den Handel zwischen Ländern zu. Handel ist eine Voraussetzung für die Spezialisierung, bei der sich Individuen, Regionen oder Länder auf die Produktion jener Güter und Dienste konzentrieren, welche sie relativ am besten produzieren können. Handel und Spezialisierung erhöhen Produktion und Konsum und sind eine wichtige Ursache für den Anstieg des Wohlstands in der bisherigen Menschheitsgeschichte.

Das Modul kann auch als Ausgangspunkt zur Diskussion der «Internationalen Verflechtung» genommen werden: Menschen, Güter, Dienstleistungen, Kapital und Informationen können sich heute weitgehend frei über nationale Grenzen bewegen. Ursache dafür sind sinkende Transaktionskosten und die Aufgliederung der Produktionsprozesse. Diese internationale Verflechtung und deren Folgen werden unter dem Begriff «Globalisierung» zusammengefasst. Diese eröffnet neue Möglichkeiten und Freiheiten wie Handel, Anlagemöglichkeiten, Informationsfluss oder Migration. Sie hat aber auch kontrovers diskutierte Folgen für Arbeitsplätze und -einkommen, Strukturwandel, Umwelt- und Arbeitsstandards, Stabilität der Wirtschaft und Spielraum der nationalen Politik. Es liegt somit auf der Hand, dass die internationale Verflechtung ein wichtiges politisches Thema ist und dass unterschiedlich betroffene Bevölkerungs- und Interessengruppen dabei unterschiedliche Standpunkte vertreten.

Zum Spiel «SOS – Verschollen im Südpazifik»

Phase 1: In der ersten Phase werden die Lernenden in die Situation von Schiffbrüchigen versetzt. Sie müssen auf einer unbewohnten Insel überleben. Dazu sammeln sie auf fünf fiktiven Streifzügen über die Insel folgende Güter: Kokosnüsse zum Trinken, Fische zum Essen sowie Palmstämme und Palmblätter zum Feuermachen.

Ziel der ersten Phase ist es, so viele «Rationen» dieser Güter wie möglich zu sammeln.

Die Lernenden sammeln einerseits diese Güter durch das Ziehen von Nahrungs- und Feuerholzkarten; andererseits dürfen sie mit anderen Mitspielenden Handel betreiben.



Phase 2: In der zweiten Phase wird die Geschichte der Schiffbrüchigen fortgesetzt. Motiviert durch ein Schiff, das am Horizont gesichtet wird, sollen die Lernenden ein Floss bauen und Reiseproviant sammeln. Dazu begeben sie sich erneut auf Streifzüge, bei denen sie nun Nahrung oder Holz sammeln.

Ziel der zweiten Phase ist es, die geforderte Menge Holz für den Flossbau und genügend Nahrung zusammenzutragen.

Analog zur Phase 1 nehmen die Lernenden Güter auf und dürfen miteinander handeln.



Phase 3: Bei Szenario 1 fällt der Entscheid, ob man tatsächlich überlebt und gerettet wird, am Ende der Wiederholung der Phase 1.

Bei Szenario 2 fällt der Entscheid am Ende der Phase 2. Durch das Ziehen von Karten entscheidet hier das Glück mit über den Spielgewinn. Allerdings kann mit der im Spiel erzielten Überlebenschance die Rettungswahrscheinlichkeit erhöht werden.



Mögliche Unterrichtsszenarien

Entsprechend der Gliederung des Spiels in verschiedene Phasen bietet es sich an, mit folgenden beiden Unterrichtsszenarien zu arbeiten.

Szenario 1: einfach (geeignet für ABU, DH, KV)

Bei diesem Szenario werden nur die erste und dritte Phase gespielt (siehe Anleitung Seite 3). Dabei wird die erste Phase wiederholt.

Szenario 2: anspruchsvoll (geeignet für BM, GYM)

Bei diesem Szenario werden alle drei Phasen je einmal gespielt (siehe Anleitung Seite 6).

Szenario 1: einfach (geeignet für ABU, DH, KV)

Bei diesem Szenario werden nur die erste und dritte Phase gespielt. Dabei wird die erste Phase wiederholt. Der Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», das **Aufgabenset Szenario 1** und das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Datei) ermöglichen die Anleitung, Dokumentation, Reflexion und Auswertung.

- **Sich einlassen**

In einer *ersten Lektion* führt die Lehrperson erzählend in die Spielsituation ein und erklärt mithilfe des Foliensatzes «Einführung SOS Szenario 1» den Spielverlauf und die Regeln. Die Lernenden spielen daraufhin den ersten Durchgang der Phase 1.

- **Sich austauschen und reflektieren**

Nach dem ersten Durchgang der Phase 1 werden die Ergebnisse ausgewertet und die Erfahrung besprochen und reflektiert. Hierzu tauschen sich die Lernenden in ihren Gruppen über den Spielverlauf und den Spielausgang aus. Die **Aufgaben A** des **Aufgabenset Szenario 1** unterstützen die Lernenden bei dieser Arbeit. (Die Nachbereitung kann auch als zeitlicher Puffer dienen: Wo einige Gruppen vielleicht noch spielen, können andere bereits mit dem Nachbereiten beginnen.)



Nach der Auswertung innerhalb der Gruppen werden die Ergebnisse aller Gruppen im Plenum erörtert. Dazu kann die Lehrperson die Ergebnisse der Gruppen im **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 1) gegenüberstellen. Die **Aufgaben B** des **Aufgabenset Szenario 1** unterstützen diese Arbeitsphase mit der Klasse.

In einer *zweiten Lektion* wird die Phase 1 ein zweites Mal gespielt. Die Lernenden sollen die Erkenntnisse aus der ersten Spielrunde so einsetzen, dass sie ihre Überlebenschance steigern.

Das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 1) sowie die **Aufgaben C und D** des **Aufgabenset Szenario 1** dienen dem erneuten Austausch in der Gruppe sowie der anschließenden Besprechung im Plenum. Die **Aufgaben D** ermöglichen dabei der Lehrperson das Herausarbeiten des Spielprinzips bzw. der dahinterliegenden volkswirtschaftlichen Prinzipien der Arbeitsteilung und des Handels.

- **Üben und anwenden**




Zur Festigung des Gelernten können die **Aufgaben E** des **Aufgabenset Szenario 1** genutzt werden. In Form einer Lernkontrolle fragen sie das Verständnis des Prinzips von Arbeitsteilung und Handel ab.

VORBEREITUNG	Karten und Jetons in Schachtel einordnen: <ul style="list-style-type: none"> • Pro Farbe: <ul style="list-style-type: none"> ◦ 60 Nahrungs- und 90 Feuerholz karten (stehend) ◦ Phase 1: 4 Powerkarten, 1 Prozentkarte (liegend) ◦ Phase 2: 4 Powerkarten, 4 Flosskarten, 1 Prozentkarte (liegend) • 14 sandfarbene Karten Phase 3 (liegend) • 6 Jetons • 1 weisse Reservekarte 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielschachtel inkl. Karten und Jetons 
	Die Lehrperson bestimmt die Anzahl Gruppen und legt pro Gruppe die folgenden Materialien bereit: <ul style="list-style-type: none"> • ein Spielbrett Version Inselberg, • die Nahrungs- und Feuerholzkarten einer Farbe in vier Stapel, • sowie einen Jeton auf den weissen Kreis. <p><i>Wichtig: Pro Gruppe eine Spielfarbe und mindestens 4, maximal 7 Spielende, maximal 6 Gruppen. Bei mehr als 4 Spielenden pro Gruppe muss im Tandem gespielt werden.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Für jede Gruppe einen Inselberg mit Nahrungs- und Feuerholzkarten und Jeton 


Szenario 1

Die folgenden Tabellen zeigen schematisch den Ablauf für das Szenario 1:

1. Lektion:

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN
ERSTER DURCHGANG DER PHASE 1 25 Min.	Die Lehrperson teilt die Klasse in Gruppen ein und bittet die Lernenden, beim bereitgelegten Spielbrett Platz zu nehmen. Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Geschichte ein und erklärt die Spielregeln. Sobald Folie 7 eingeblendet ist, Powerkarten Phase 1 sowie Prozentkarten Phase 1 verteilen. Die Lernenden legen Powerkarten Phase 1 verdeckt vor sich ab. Die Prozentkarte Phase 1 wird offen abgelegt. <i>Hinweis: Die auf Folie 7 abgebildete Powerkarte zeigt Sammelkapazitäten von 3:4 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Sammelkapazitäten der Spielenden gegeben.</i> Die Lernenden spielen Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen. <i>Hinweis: Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen.</i> <i>Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spiel ende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 1–9 • Karten Nahrung; Karten Feuerholz  <ul style="list-style-type: none"> • Powerkarten Phase 1 • Prozentkarten Phase 1  
Austausch in der Gruppe 5 Min.	Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben A aus. <i>Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben A und gehen direkt zu den Aufgaben B über (Auswertung in der Klasse).</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben A
Auswertung in der Klasse 15 Min.	Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage). Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben B besprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1 • Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben B

2. Lektion:

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN																
ZWEITER DURCHGANG DER PHASE 1 20 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in den zweiten Durchgang der Phase 1 ein. <i>Wichtig: Die Gruppen, die Verteilung der Powerkarten und die Wertung bleiben gleich wie im ersten Durchgang.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 8, 10–12 																
	Die Lernenden spielen den zweiten Durchgang der Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen.																	
	Die Lernenden reflektieren und interpretieren den neuen Spielausgang anhand der Aufgaben C. <i>Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben C und gehen direkt zu den Aufgaben D über (Auswertung in der Klasse).</i>		<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben C 															
Auswertung in der Klasse 15 Min.	Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage). <i>Wichtig: Die Punkte des ersten und zweiten Durchgangs werden zusammengezählt.</i> Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben D besprochen.	<ul style="list-style-type: none"> Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1 Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben D 																
PHASE 3 5 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Phase 3 ein.	<ul style="list-style-type: none"> Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 13–15 Prozentkarten Phase 3 																
	Es wird bestimmt, ob der/die Klassenbeste das Festland erreicht oder nicht. Dazu dienen die Prozentkarten Phase 3. Der/die Lernende mit der höchsten Punktzahl über beide Runden (= Summe erzielte Überlebenschance erster und zweiter Durchgang) zieht aus zehn sandfarbenen Prozentkarten Phase 3 eine Karte. Je nach gezogener Karte ist die Rettung geglückt oder nicht. Die folgende Tabelle bestimmt die Zusammensetzung der zehn Karten:																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Summe Überlebenschance</th> <th>Kartenset</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 50%</td> <td>Rettung nicht geglückt</td> </tr> <tr> <td>50–59%</td> <td>5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>60–69%</td> <td>6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>70–79%</td> <td>7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>80–89%</td> <td>8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>90–99%</td> <td>9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>Rettung sicher geglückt</td> </tr> </tbody> </table>	Summe Überlebenschance	Kartenset	< 50%	Rettung nicht geglückt	50–59%	5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland	60–69%	6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland	70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland	80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland	90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland	> = 100%	Rettung sicher geglückt	
Summe Überlebenschance	Kartenset																	
< 50%	Rettung nicht geglückt																	
50–59%	5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland																	
60–69%	6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland																	
70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland																	
80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland																	
90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland																	
> = 100%	Rettung sicher geglückt																	
	<i>Wichtig: Wenn zwei Spielende die gleiche Prozentzahl haben (zwei Klassenbeste), dann dürfen beide ziehen.</i>																	
Optional: Lernzielkontrolle 10 Min.	Die Lernenden überprüfen das Gelernte anhand der Aufgaben E.	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben E 																

Szenario 2: anspruchsvoll (geeignet für BM, GYM)

Bei diesem Szenario werden alle drei Phasen je einmal gespielt. Der **Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2»**, das **Aufgabenset Szenario 2** und das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Datei) ermöglichen die Anleitung, Dokumentation, Reflexion und Auswertung.

- **Sich einlassen**

In einer *ersten Lektion* führt die Lehrperson erzählend in die Spielsituation ein und erklärt mithilfe des Foliensatzes **«Einführung SOS Szenario 2»** den Spielverlauf und die Regeln. Die Lernenden spielen darauf die erste Phase des Spiels.

- **Sich austauschen und reflektieren**



Nach dem Spiel werden die Ergebnisse ausgewertet und die Erfahrungen besprochen und reflektiert. Hierzu tauschen sich die Lernenden in ihren Gruppen über den Spielverlauf und den Spielausgang aus. Die **Aufgaben A** des **Aufgabenset Szenario 2** unterstützen die Lernenden bei dieser Arbeit. (Die Nachbereitung kann auch als zeitlicher Puffer dienen: Wo einige Gruppen vielleicht noch spielen, können andere bereits mit dem Nachbereiten beginnen.)

Nach der Auswertung innerhalb der Gruppen werden die Ergebnisse aller Gruppen im Plenum erörtert. Dazu kann die Lehrperson die Ergebnisse der Gruppen im **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 2) gegenüberstellen. Die **Aufgaben B** unterstützen diese Arbeitsphase mit der Klasse.

In einer *zweiten Lektion* erfolgt die zweite Phase: Die Lehrperson führt die Geschichte weiter, erklärt den Spielverlauf und die Regeln für die zweite Phase; sie verwendet dazu wiederum den **Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2»**. Die Lernenden spielen daraufhin die zweite Phase des Spiels. Das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 2) sowie die **Aufgaben C und D** des **Aufgabenset Szenario 2** ermöglichen einen erneuten Austausch in der Gruppe sowie die Reflexion der Spielergebnisse unter Anleitung der Lehrperson.

- **Üben und anwenden**




Zur Festigung des Gelernten können die **Aufgaben E** genutzt werden. In Form einer Lernkontrolle fragen sie das Verständnis des Prinzips des komparativen Vorteils ab.

<p>VORBEREITUNG</p>	<p>Karten und Jetons in Schachtel einordnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro Farbe: <ul style="list-style-type: none"> ◦ 60 Nahrungs- und 90 Feuerholz karten (stehend) ◦ Phase 1: 4 Powerkarten, 1 Prozentkarte (liegend) ◦ Phase 2: 4 Powerkarten, 4 Flosskarten, 1 Prozentkarte (liegend) • 14 sandfarbene Karten Phase 3 (liegend) • 6 Jetons • 1 weisse Reservekarte 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielschachtel inkl. Karten und Jetons 
	<p>Die Lehrperson bestimmt die Anzahl Gruppen und legt pro Gruppe die folgenden Materialien bereit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Spielbrett Version Inselberg, • die Nahrungs- und Feuerholzkarten einer Farbe in vier Stapel, • sowie einen Jeton auf den weissen Kreis. <p><i>Wichtig: Pro Gruppe eine Spielfarbe und mindestens 4, maximal 7 Spielende, maximal 6 Gruppen. Bei mehr als 4 Spielenden pro Gruppe muss im Tandem gespielt werden.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Für jede Gruppe einen Inselberg mit Nahrungs- und Feuerholzkarten und Jeton 





Szenario 2

Die folgenden Tabellen zeigen schematisch den Ablauf für das Szenario 2:

1. Lektion:

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN
<p>PHASE 1 25 Min.</p>	<p>Die Lehrperson teilt die Klasse in Gruppen ein und bittet die Lernenden, beim bereitgelegten Spielbrett Platz zu nehmen.</p> <hr/> <p>Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Geschichte ein und erklärt die Spielregeln.</p> <hr/> <p>Sobald Folie 7 eingeblendet ist, Powerkarten Phase 1 sowie Prozentkarten Phase 1 verteilen. Die Lernenden legen Powerkarten Phase 1 verdeckt vor sich ab. Die Prozentkarte Phase 1 wird offen abgelegt.</p> <p><i>Hinweis: Die auf Folie 7 abgebildete Powerkarte zeigt Sammelkapazitäten von 3:4 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Sammelkapazitäten der Spielenden gegeben.</i></p> <hr/> <p>Die Lernenden spielen Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen.</p> <p><i>Hinweis: Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen.</i></p> <p><i>Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spielende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 1–9 • Karten Nahrung; Karten Feuerholz  <ul style="list-style-type: none"> • Powerkarten Phase 1  <ul style="list-style-type: none"> • Prozentkarten Phase 1 
<p>Austausch in der Gruppe 5 Min.</p>	<p>Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben A aus.</p> <p><i>Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben A und gehen direkt zu den Aufgaben B über (Auswertung in der Klasse).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben A
<p>Auswertung in der Klasse 15 Min.</p>	<p>Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage).</p> <p>Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben B besprochen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 • Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben B

2. Lektion:

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN										
PHASE 2 20 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in Phase 2 ein. Wichtig: Die Gruppen bleiben gleich wie in der ersten Phase.	<ul style="list-style-type: none"> Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 10–16 Powerkarten Phase 2 										
	Sobald Folie 14 eingeblendet ist: Powerkarten Phase 2, Prozentkarten Phase 2 und Flosskarten Phase 2 verteilen. Die Lernenden legen Prozentkarten Phase 2 und Powerkarten Phase 2 offen vor sich ab. Flosskarten Phase 2 werden verdeckt abgelegt. Hinweis: Die auf Folie 14 abgebildete Flosskarte zeigt eine Mindestmenge von 4:6 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Mindestmengen der Mitspielenden gegeben.	 <ul style="list-style-type: none"> Flosskarten Phase 2 										
	Die Lernenden spielen Phase 2. Die Folie 15 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen. Hinweis: Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen. Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spielende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.	 <ul style="list-style-type: none"> Prozentkarten Phase 2 										
Austausch in der Gruppe 5 Min.	Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben C aus. Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben C und gehen direkt zu den Aufgaben D über (Auswertung in der Klasse).	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben C 										
Auswertung in der Klasse 15 Min.	Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage). Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben D besprochen.	<ul style="list-style-type: none"> Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben D 										
PHASE 3 5 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Phase 3 ein. Es wird bestimmt, ob der/die Klassenbeste das Festland erreicht oder nicht. Dazu dienen die Prozentkarten Phase 3. Der/die Lernende mit der höchsten Punktzahl in Phase 2 zieht aus zehn sandfarbenen Prozentkarten Phase 3 eine Karte. Je nach gezogener Karte ist die Rettung geglückt oder nicht. Die folgende Tabelle bestimmt die Zusammensetzung der zehn Karten:	<ul style="list-style-type: none"> Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 17–19 Prozentkarten Phase 3 										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Summe Überlebenschance</th> <th>Kartenset</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 70%</td> <td>Rettung nicht geglückt</td> </tr> <tr> <td>70–79%</td> <td>7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>80–89%</td> <td>8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>90–99%</td> <td>9 Karten mit, 1 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>Rettung sicher geglückt</td> </tr> </tbody> </table> Wichtig: Wenn zwei Spielende die gleiche Prozentzahl haben (zwei Klassenbeste), dann dürfen beide ziehen.		Summe Überlebenschance	Kartenset	< 70%	Rettung nicht geglückt	70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland	80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland	90–99%	9 Karten mit, 1 Karten ohne Festland
Summe Überlebenschance	Kartenset											
< 70%	Rettung nicht geglückt											
70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland											
80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland											
90–99%	9 Karten mit, 1 Karten ohne Festland											
> = 100%	Rettung sicher geglückt											

Optional:
Lernzielkontrolle
10 Min.

Die Lernenden überprüfen das Gelernte anhand der Aufgaben E.

- Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben E

Gegenüberstellung der Phasen 1 und 2

Die folgende Tabelle vergleicht die ersten beiden Phasen des Spiels schematisch:

	PHASE 1	PHASE 2
Thema	Arbeitsteilung und Handel	Komparativer Vorteil
Niveau	Relevant für Szenarien 1 und 2: einfaches Szenario für ABU, DH, KV; anspruchsvolles Szenario für BM, GYM	Relevant für Szenario 2: anspruchsvolles Szenario für BM, GYM
Spieldauer	20 Minuten	20 Minuten
Anzahl Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischen 4 und 30 • Pro Gruppe 4 Spielende • Bei mehr als 24 Spielenden muss in Tandems gespielt werden. • maximal 6 Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischen 4 und 30 • Pro Gruppe 4 Spielende • Bei mehr als 24 Spielenden muss in Tandems gespielt werden. • maximal 6 Gruppen
Anzahl Spielrunden (Streifzüge)	5	5
Sammelkapazität der Spielenden	5/1 – 1/5 – 4/2 – 2/4 (Nahrung/Feuerholz)	4/8 – 4/8 – 4/5 – 4/5 (Nahrung/Holz)
Mindestmengen Flossbau	Kein Flossbau	9/17 – 9/17 – 9/17 – 9/17 (Nahrung/Holz)
Ziel	Überlebenschance mithilfe optimaler «Rationen» (1× Fisch, 1× Kokosnuss, 1× Palmblatt, 1× Palmstamm) maximieren.	Ein schwimmfähiges Floss bauen und möglichst viel zusätzlichen Reiseproviand sammeln, um die Insel verlassen zu können.
Phasenspezifische Unterlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbrett Inselberg (inkl. Jeton, Nahrungs-/Feuerholzkarten und Karten Phase 1) • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1» • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1 • Aufgabenset Szenario 1 inkl. Lösungshinweise 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbrett Inselberg (inkl. Jeton, Nahrungs-/Feuerholzkarten und Karten Phase 2) • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2» • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 • Aufgabenset Szenario 2 inkl. Lösungshinweise

Add-on von éducation21

Das Modul «Arbeitsteilung und Handel» behandelt die klassische Aussenhandelstheorie. Aus einer wirtschaftsdidaktischen Perspektive ist es sinnvoll, zunächst das ökonomische Modell zu verstehen: Wie Spezialisierung und Handel in der Regel für alle Beteiligten gewinnbringend sind und dadurch der Konsum- und Wohlstandsanstieg in der Menschheitsgeschichte ermöglicht wurde.

Basierend auf diesem Verständnis grundlegender ökonomischer Zusammenhänge ist es sinnvoll, sich im Anschluss mit den Schattenseiten des Handels und den Herausforderungen der Globalisierung auseinanderzusetzen. Denn die Globalisierung hat zweifelsohne kontrovers diskutierte Auswirkungen auf Arbeitsplätze, Arbeitseinkommen, Strukturwandel, Umwelt, Spielraum der nationalen Politik usw.

éducation21 hat zu diesem Zweck ein Add-on zum Modul «Arbeitsteilung und

Handel» entwickelt. In diesem schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in unterschiedliche Rollen, darunter Unternehmerinnen, Mitarbeitende einer Reederei oder Detailhändler. So erfahren sie konkret, wie nachhaltige Arbeitsteilung und Handel in Zukunft aussehen könnten. In einem zweiten Schritt ermöglicht ihnen diese Erfahrung, über ihre Rolle als Konsumentinnen und Konsumenten nachzudenken.

[Mehr zum Add-on](#)