

Kommentar für die Lehrperson

# Geld und Tausch

## Übersicht

### Thema und Inhalt

Die Lernenden entdecken die Funktionen von Geld (Zahlungsmittel, Recheneinheit, Wertaufbewahrungsmittel) durch eigenes Handeln in einem Spiel. Das Modul vermittelt Konzepte wie Geld- und Tauschwirtschaft, Papier- und Warengeld, Spezialisierung und Handel, Preisstabilität und Aufgaben einer Zentralbank.

Lernende sollen dabei Geld nicht nur als Synonym für Reichtum auffassen, sondern dessen Nutzen als wichtige Errungenschaft einer Gesellschaft in seiner ganzen Tragweite erkennen.

### Didaktisches Format

Im Zentrum steht das Lernspiel BOB, das im Präsenzunterricht durchgeführt wird. Benötigt werden der Spielkoffer mit Inhalt (kann unter [www.iconomix.ch/bestellung](http://www.iconomix.ch/bestellung) bestellt werden) sowie die entsprechenden Unterlagen zum Modul.

### Dauer

Ab zwei Lektionen (ideal ist eine Doppellektion).

### Geeignete Fächer

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

### Anspruchsniveau

Einfach bis mittel. Das Lernspiel selbst ist breit einsetzbar, während die anschließenden Vertiefungsmöglichkeiten nach Anspruchsniveau unterschieden werden.

### Ressourcen zum Modul

Das Modul «Geld und Tausch» umfasst den Kommentar und folgende Unterrichtsmaterialien:

- Spielkoffer BOB (kann unter [www.iconomix.ch/bestellung](http://www.iconomix.ch/bestellung) bestellt werden)
- [Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung](#)
- [Foliensatz «Einführung in das Lernspiel BOB»](#)
- [Auswertung Spielleitung](#)
- [Wissenstext](#)
- [Aufgabenset 1 \(Lernaufträge zur Spielauswertung für alle Schultypen – Austausch und Reflexion\)](#)
- [Aufgabenset 2A \(weiterführende Lernaufträge für ABU und KV\)](#)
- [Aufgabenset 2B \(weiterführende Lernaufträge für BM und GYM\)](#)
- [Lösungshinweise für die Lehrperson](#)

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Die Lernenden können ...

... aus der Gegenüberstellung von Tausch- und Geldwirtschaft die Vorteile der Geldwirtschaft ableiten.

... Voraussetzungen aufzählen, die erfüllt sein müssen, damit Geld seine wesentlichen Funktionen ausüben kann.

... erklären unter welchen Voraussetzungen sich ein neues Zahlungsmittel durchsetzt.

... erklären, wie sich Inflation auf verschiedene Akteure in der Wirtschaft auswirkt (BM/GYM).

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: Einsatz von X und Tauschverhältnisse festlegen
- Im Aufgabenset 1: Auswertungsaufträge zum Spiel (Aufträge 1b und 2); Auftrag zum Buchstaben X und der Funktion von Geld (Aufträge 3a und 3c), Auftrag zu verschiedenen Wirtschaftsformen im Spiel (Auftrag 5b), Knacknuss zur Rolle von Inflation und Knappheit im Spiel (Auftrag 6)
- Im Aufgabenset 2A: Auftrag zum Vorteil einer allgemeinen Recheneinheit (Auftrag 3c), Aufträge zur Rolle von sinkenden Transaktionskosten (Auftrag 4c)
- Im Aufgabenset 2B: Auftrag zu den Geldfunktionen (Auftrag 1), Auftrag zum Vorteil einer allgemeinen Recheneinheit (Auftrag 2c), Auftrag zur Rolle von sinkenden Transaktionskosten (Auftrag 3c), Aufträge zu relativen und absoluten Preisen (Aufträge 4b und 4c), Aufträge zur Auswirkung von Inflation (Auftrag 5)

---

#### ► 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: Handel innerhalb der Gruppe: Eigene Strategie definieren, Mitspielende für Handel gewinnen
  - Im Aufgabenset 1: Auswertungsaufträge in der Gruppe bzw. Klasse (Teil A und B)
-

► **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: Gegenseitige Unterstützung beim Abgleichen der Tauschbedürfnisse
- 

► **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: Handelsmöglichkeiten suchen, Tauschverhältnisse festlegen und Einsatz von X
  - Im Aufgabenset 1: Knacknuss zur Rolle von Inflation und Knappheit im Spiel (Auftrag 6)
- 

## Hinweise zum Modul

### Zum ökonomischen Hintergrund

Geld dient als Zahlungsmittel, als Recheneinheit und als Wertaufbewahrungsmittel. Geld erleichtert damit den Austausch von Gütern, das Vergleichen des Werts verschiedener Güter, Dienstleistungen, Einkommensströme, Vermögen usw. und das Anlegen und Kreditaufnehmen. Eine Wirtschaft mit Geld ist effizienter als eine Tauschwirtschaft. Geld wird von den Zentralbanken bereitgestellt. Die Gewährleistung von Preisstabilität gehört zu deren Hauptaufgaben.

Das Spiel BOB bietet dazu zahlreiche Einsichten. Je nach Zeitbudget und Anspruchsniveau der Klasse kann die Lehrperson folgende Punkte thematisieren:

- Rolle von X als Geld
- Entwicklung im Spiel: von der Selbstversorgung über die Tausch- zur Geldwirtschaft
- Vorteile der Geldwirtschaft (Spiel und reale Welt)
- X und Geldfunktionen (Zahlungsmittel, Recheneinheit, Wertaufbewahrungsmittel)
- X und Voraussetzungen für Geld (Akzeptanz)
- X und nützliche Eigenschaften von Geld (Knappheit, Haltbarkeit usw.)
- X und Geldformen (Warengeld, Papiergeld, Buchgeld)
- X und Inflation (Folgen der Inflation)

► **Der Ursprung von Geld wird in der Wissenschaft kontrovers diskutiert**

In der herkömmlichen Sichtweise zur Entstehung des Geldes wird davon ausgegangen, dass Menschen früher Güter direkt gegen andere Güter getauscht haben. Um den Handel zu erleichtern, wurde schliesslich eine spezielle Ware zum allgemeinen Tauschmittel erhoben – das Geld war geboren. Nun wurde nicht mehr Ware gegen Ware, sondern Ware gegen Geld getauscht.

Bis heute gibt es jedoch keine Forschungsergebnisse, die belegen, dass es Gesellschaften gab, in denen ein direkter Tauschhandel, wie zum Beispiel eine Kuh gegen drei Schafe, stattgefunden hat. Daher entwickelte sich in den letzten Jahren eine alternative Sichtweise der Entstehung des Geldes.

Dabei dient das Geld nicht primär als Tauschmittel, sondern zur Dokumentation von Schuldverhältnissen in einer Gesellschaft. Kauft ein Bauer einem Weber ein Tuch ab und benötigt dieser Weber vorläufig keine Waren des Bauern, so wird der Bauer zum Schuldner des Webers. Die Geldobjekte – egal ob es sich dabei um alltägliche Waren oder um Papierscheine handelt – erinnern an die Schulden, die jemand gegenüber anderen Mitgliedern dieser Gesellschaft hat.

Auch wenn einiges darauf hindeutet, dass die Entwicklung von der reinen Selbstversorgung über den Tauschhandel zur Geldwirtschaft in keiner Gesellschaft so stattgefunden hat, ist dieses Modell trotzdem hilfreich, weil es die tauscherleichternde Funktion von Geld anschaulich macht.

---

## Zum Lernspiel BOB

Das Lernspiel BOB bietet einen überraschenden und motivierenden Zugang zum Thema «Funktionen von Geld».

Die Spielenden erhalten in mehreren Runden eine bestimmte Anzahl Buchstaben, mit denen sie vorgegebene Sätze nachbilden müssen. Ziel ist es, möglichst rasch über einen vollständigen Satz zu verfügen. Die Lernenden können dabei innerhalb einer Gruppe beliebig viele Buchstaben austauschen, was sinngemäss einer Tauschwirtschaft entspricht.

Das Spiel ist so konzipiert, dass sich der Buchstabe X als Warengeld eignet (einziger Buchstabe, der zwischen den Runden nicht verfällt). Lernende, die dies im Spiel entdecken und als Gruppe den Übergang von einer Tausch- zu einer Geldwirtschaft vollziehen, kommen deutlich schneller voran.

Das Spiel ist mit zwei bis maximal dreissig Lernenden durchführbar. Je nach Klassengrösse wird in zwei bis fünf Gruppen von zwei bis sechs Lernenden gespielt. Die konkreten Spielregeln sind in der separaten Spielanleitung beschrieben. Für die Einführung vor der Klasse stehen **Folien** zur Verfügung und für die **Spielauswertung** ein Excel-Blatt.

Folgende Hinweise haben sich bei der Durchführung bewährt:

- Ideal sind möglichst ausgewogene und grosse Gruppen (d.h. Fünfer- oder Sechsergruppen), da die Grösse einer Gruppe per se ein Vorteil ist (Anzahl Tauschmöglichkeiten).
- Es ist entscheidend, die Spielregeln sehr sorgfältig einzuführen – vorzugsweise mithilfe der Folien. Zusätzlich sollte man erwähnen, dass der Buchstabe X nicht etwa ein Joker ist, den man im Satz an beliebiger Stelle einsetzen kann. Dies ist das häufigste Missverständnis.
- Zwecks Beschleunigung des Spiels kann die Lehrperson ankünden, das Spiel für alle Gruppen abzubrechen, sobald die erste Gruppe am Ziel ist.
- Das Spielmaterial kann wiederholt und von mehreren Lehrpersonen an einer Schule verwendet werden.

## Mögliches Unterrichtsszenario

Die Materialien sind für einen handlungsorientierten und problembasierten Unterricht konzipiert (vgl. dazu [www.iconomix.ch/didaktik](http://www.iconomix.ch/didaktik)). Die angestrebten Handlungskompetenzen können über folgende drei Schritte entwickelt werden:

### Phase 1: Sich einlassen

Die Lehrperson führt unmittelbar – ohne vorgängige Erklärungen zum Thema Geld – in die Spielregeln des Lernspiels BOB ein.

Die Lernenden führen das Spiel unter Aufsicht der Lehrperson im Klassenzimmer selbstständig durch.

Das Spiel führt motivierend in die Problematik ein und bietet Anknüpfungspunkte für lehrreiche Diskussionen. Es ist dabei wesentlich, dass die Lernenden die Problemstellung genau verstehen und als herausfordernd beurteilen. Nur so ist es möglich, dass sie sich für die nachfolgende Phase der Problembearbeitung klare Ziele setzen.

### Phase 2: Sich austauschen und reflektieren

Nach dem Spiel folgt eine Phase der Problembearbeitung und -lösung, in der offene Fragen und der Bezug zum Thema Geld geklärt werden. Für manche Lernende werden Erkenntnisse aus dem Spiel erst jetzt – dafür umso einprägsamer – ersichtlich.

Für diesen anspruchsvollen Übergang steht das **Aufgabenset 1** zur Verfügung (Lernaufträge zur Spielauswertung für alle Schultypen – Austausch und Reflexion).

Anschliessend – oder beim Bearbeiten des Aufgabensets 1 – bietet sich als Theorieinput das Studium des **Wissentexts** im Unterricht oder als Hausaufgabe an. Alternativ kann die Lehrperson die wichtigsten Punkte vortragen. Der **Wissentext** enthält Wissensaspekte und Fachbegriffe zum Thema und spannt den Bogen zum Lebensalltag der Lernenden.

### Phase 3: Üben und anwenden

Diese Phase dient der Konsolidierung (Festigen der erworbenen Kompetenzen durch Üben) und dem Transfer (Erweiterung und Flexibilisierung der Kompetenzen, indem Problemstellungen mit erweitertem Anspruchsniveau bewältigt werden).

Dazu steht das **Aufgabenset 2** zur Verfügung:

- Aufgabenset **2A**: weiterführende Lernaufträge für ABU und KV
- Aufgabenset **2B**: weiterführende Lernaufträge für BM und GYM

## Möglicher Ablauf im Überblick

	Schritte	Beschrieb	Medien/Unterlagen	Zeit
<b>Phase 1</b> Sich einlassen  30–45 Min.	Einstieg	Einführung in das Lernspiel BOB	Spielkoffer mit Inhalt, Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung, Foliensatz «Einführung in das Lernspiel BOB»	5–10 Min.
	Spiel	Lernspiel BOB in maximal neun Runden durchführen	Spielmaterial	20–30 Min.
	Resultaterfassung	Spielergebnisse festhalten	Auswertung Spielleitung (oder für manuelle Auswertung: letzte Folie des Foliensatzes), Computer und Beamer	5 Min.
<b>Phase 2</b> Sich austauschen und reflektieren  30–60 Min.	Inhaltliche Auswertung und Reflexion	Lernaufträge 1-5 (und evtl. als Knacknuss auch Lernauftrag 6) des Aufgabensets 1 lösen, einzeln oder in kleinen Gruppen	Aufgabenset 1, Lösungshinweise	20–40 Min.
	Theorieinput	Studium des Wissenstexts (evtl. Hausaufgabe) oder Lehrervortrag	Wissenstexts	10–20 Min.
<b>Phase 3</b> Üben und anwenden  ab 30 Min.	Übungsaufgaben	Lernaufträge 1–2 des Aufgabensets 2A oder 2B lösen	Aufgabenset 2A oder 2B, Lösungshinweise	10–20 Min.
	Transferaufgaben	Lernaufträge 3–4 des Aufgabensets 2A oder Lernaufträge 3–6 des Aufgabensets 2B lösen	Aufgabenset 2A oder 2B, Lösungshinweise	10–30 Min.