

# GELD UND TAUSCH

Kommentar für die Lehrperson

## 1 Übersicht

### 1.1 Thema und Inhalt

Thema des Moduls sind die Funktionen des Geldes (Zahlungsmittel, Recheneinheit, Wertaufbewahrungsmittel) und die Vorteile einer Geld- gegenüber einer Tauschwirtschaft. Die Lernenden entdecken die Funktionen von Geld durch eigenes Handeln in einem Spiel. Das Modul vermittelt Konzepte wie Geld- und Tauschwirtschaft, Papier- und Warengeld, Spezialisierung und Handel, Preisstabilität und Aufgaben der Nationalbank. Lernende sollen dabei Geld nicht nur als Synonym für Reichtum auffassen, sondern dessen Nutzen als wichtige Errungenschaft einer Gesellschaft in seiner ganzen Tragweite erkennen.

### 1.2 Didaktisches Format

«Gruppenspiel»: Im Zentrum steht das Spiel BOB, welches ohne Einsatz von Computern im Präsenzunterricht durchgeführt wird. Das Spiel kann unter [www.iconomix.ch/de/geld](http://www.iconomix.ch/de/geld) bestellt werden.

### 1.3 Dauer

Ab zwei Lektionen (ideal ist Doppellektion).

### 1.4 Geeignete Fächer










Allgemeinbildender Unterricht (ABU), Wirtschafts- und Gesellschaftsfächer, Geschichte.

### 1.5 Anspruchsniveau

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

### 1.6 Unterlagen zum Modul

Das Modul umfasst den Kommentar und folgende Unterrichtsmaterialien:

-  Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung
-  Foliensatz «Einführung in Barter or Buy»
-  Auswertung Spielleitung
-  Fachtext
-  Aufgabenset 1A (Spielauswertung, Leitfragen)
-  Aufgabenset 1B (Spielauswertung, Diskussionsfragen)
-  Aufgabenset 2A (einfach, zum Thema, Transferfragen ABU/DH/KV)
-  Aufgabenset 2B (anspruchsvoll, zum Thema, Transferfragen GYM/BM)
-  Lösungshinweise

### 1.7 Angestrebte Handlungskompetenzen

Mit dem Modul werden folgende Teilbereiche in ökonomischer Handlungskompetenz gefördert:

	Einstellungen	Wissen	Fertigkeiten
<b>Personale Kompetenzen</b>	Offen sein für spielerische und überraschende Zugänge zu Erkenntnissen.	Die Relevanz von Geld und Tausch im eigenen Verhalten verstehen.	
<b>Soziale Kompetenzen</b>	Engagiert an einem Austausch zu Geld und Tausch teilnehmen.	Unterschiedliche Einstellungen zur Rolle von Geld erkennen.	Sich mit anderen über den Nutzen des Geldes austauschen.
<b>Fachliche Kompetenzen</b>	Geld als Mittel zum Zweck betrachten. Sich für die Eigenschaften des Geldes und die Aufgabe der Nationalbank interessieren.	Drei wichtige Funktionen des Geldes verstehen. Die Vorteile einer Geldwirtschaft verstehen. Eigenschaften und Formen des Geldes verstehen. Die Bedeutung von Vertrauen sowie die Rolle der Nationalbank verstehen.	Die Eignung verschiedener Sachen als Tauschmittel beurteilen.

# GELD UND TAUSCH

Kommentar für die Lehrperson

## 2 Hinweise zum Modul

### 2.1 Zum Spiel BOB

Das Spiel «Barter or Buy» (BOB) bietet einen überraschenden und motivierenden Zugang zum Thema «Funktionen von Geld». Die Spielenden erhalten in mehreren Runden eine bestimmte Anzahl Buchstaben, mit welchen 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, welche 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 Teilnehmenden durchführbar. Je nach Klassengrösse wird in zwei bis fünf Gruppen von zwei bis sechs Personen 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.
- ▶ 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.

### 2.2 Zum ökonomischen Hintergrund

Das Spiel BOB bietet zahlreiche Einsichten zum Thema Geld. 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)

Detaillierte Ausführungen zum ökonomischen Hintergrund und zum Bezug zur realen Welt befinden sich im Aufgabenset 1A (Leitfragen).

## 3 Mögliches Unterrichtsszenario

Die Materialien sind für einen handlungs- und problemorientierten Unterricht konzipiert (vgl. dazu [www.iconomix.ch/de/ueber-uns/didaktisches-konzept](http://www.iconomix.ch/de/ueber-uns/didaktisches-konzept)).

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 Offline-Strategiespiels «Barter or Buy» (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.

# GELD UND TAUSCH

Kommentar für die Lehrperson

## Phase 2: Sich austauschen und reflektieren

Nach dem Spiel folgt eine Phase der Problembearbeitung und -lösung, in welcher offene Fragen und der Bezug zum Thema Geld geklärt werden. Für manche Lernende werden Erkenntnisse aus dem Spiel erst jetzt – dafür umso einprägbarer – ersichtlich. Für diesen anspruchsvollen Übergang steht das **Aufgabenset 1A oder 1B** zur Verfügung:

- ▶ **Aufgabenset 1A** beinhaltet unterschiedlich anspruchsvolle Leitfragen zum Spiel, die sich je nach Klasse in verschiedener Form nutzen lassen: Die Lehrperson kann anhand ausgewählter Fragen ein Lehrgespräch führen oder einige Fragen – evtl. mithilfe des Fachtexts – in Gruppen bearbeiten lassen und die Antworten gemeinsam auflösen. Die Fragen 7–9 sind anspruchsvoller.
- ▶ **Aufgabenset 1B** ist eine – inhaltlich nicht anspruchsvollere – Alternative zum Aufgabenset 1A. Das Spiel wird anhand von Diskussionsfragen ausgewertet und ein Bezug zur realen Welt wird hergestellt. Die Fragen können in einer von der Lehrperson betreute Klassen- oder Gruppendiskussion behandelt werden.

Anschliessend – oder beim Bearbeiten des Aufgabensets 1A oder 1B – bietet sich als Theorieinput das Studium des **Fachtexts** im Unterricht oder als Hausaufgabe an. Alternativ kann die Lehrperson die wichtigsten Punkte vortragen. Der Fachtext enthält Wissensaspekte und Fachbegriffe zum Thema.

## 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** (einfach, zum Thema, Transferfragen ABU/DH/KV): Die Aufgaben 1–2 unterstützen die Konsolidierung, und die Aufgaben 3–4 den Transfer.
- ▶ **Aufgabenset 2B** (anspruchsvoll, zum Thema, Transferfragen GYM/BM): Die Aufgaben 1–2 unterstützen die Konsolidierung, und die Aufgaben 3–6 den Transfer.

## 4 Hinweise auf andere Lehrmittel

Diverse Informationen zum Thema Geld findet man im Internet unter [www.snb.ch](http://www.snb.ch).

Die Themen des Moduls werden in folgenden Lehrbüchern der Sekundarstufe II behandelt:

- **Atteslander u. a., Wirtschaft und Recht** (Cornelsen Verlag 2016): Kapitel Volkswirtschaft VI.1, Geldnachfrage: Funktionen des Geldes
- **Beck, Volkswirtschaftslehre** (Compendio 2016): Kapitel 6.1, Wozu braucht es Geld?
- **Brunetti, Volkswirtschaftslehre – Lehrmittel für die Sekundarstufe II und die Weiterbildung** (hep 2016): Kapitel 6.2, Was ist Geld und Kapitel 6.3, Die Entstehung von Geld
- **Caduff und Fuchs (Hrsg.), Aspekte der Allgemeinbildung** (Fuchs 2017): Kapitel 3.2, Geld und Konjunktur – Das Geld
- **Eggen, Ruflin und Zimmermann, Wirtschaft DHF** (hep 2017): Kapitel G 2, Geld
- **Eisenhut, Aktuelle Volkswirtschaftslehre** (Rüegger 2016/17): Kapitel 9.1, Was ist Geld?
- **Fuchs u. a., Die Volkswirtschaft** (Fuchs 2017): Kapitel 4.1, Das Geld
- **Grurzeler und Maurer, Staat und Wirtschaft** (hep 2016): Kapitel 5.1, Geldformen
- **Uhr u. a., Gesellschaft** (hep 2015): Kapitel 2.2, Geld
- **KV Bildungsgruppe Schweiz, W&G anwenden und verstehen** (skv 2016/17): B-Profil 5. Semester GWZ 2, Wirtschaftskreislauf / Wirtschaftsleistung; E-Profil 4. Semester GWZ 4, Wirtschaftskreislauf / Wirtschaftsleistung; Berufsmaturität 3. Semester GWZ 2, Wirtschaftskreislauf / Wirtschaftsleistung.

# GELD UND TAUSCH

Kommentar für die Lehrperson

## 5 Möglicher Ablauf im Überblick

	SCHRITTE	BESCHRIEB	MEDIEN/UNTERLAGEN	ZEIT
<b>PHASE 1</b> <b>Sich einlassen</b>  <b>30–45 Min.</b>	Einstieg	In das Strategiespiel BOB einführen	Spielmaterial, Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung, Foliensatz «Einführung in Barter or Buy»	<b>5–10 Min.</b>
	Spiel	Spiel BOB in maximal neun Runden durchführen	Spielmaterial	<b>20–30 Min.</b>
	Resultaterfassung	Spielergebnisse festhalten	Auswertung Spielleitung (oder für manuelle Auswertung: letzte Folie des Foliensatzes), Computer und Beamer (oder Hellraumprojektor)	<b>5 Min.</b>
<b>PHASE 2</b> <b>Sich austauschen und reflektieren</b>  <b>30–60 Min.</b>	Inhaltliche Auswertung und Reflexion	Lehrgespräch, Gruppenarbeit oder Klassendiskussion zu Leitfragen	Aufgabenset 1A oder 1B, Lösungshinweise	<b>20–40 Min.</b>
	Theorieinput	Studium des Fachtexts (evtl. Hausaufgabe) oder Lehrervortrag	Fachtext	<b>10–20 Min.</b>
<b>PHASE 3</b> <b>Üben und anwenden</b>  <b>ab 30 Min.</b>	Übungsaufgaben	Aufgaben 1–2 des Aufgabensets 2A oder 2B lösen	Aufgabenset 2A oder 2B, Lösungshinweise	<b>10–20 Min.</b>
	Transferaufgaben	Aufgaben 3–4 des Aufgabensets 2A oder Aufgaben 3–6 des Aufgabensets 2B lösen	Aufgabenset 2A oder 2B, Lösungshinweise	<b>10–30 Min.</b>

# GELD UND TAUSCH

Kommentar für die Lehrperson

## Anhang: Revision 2017 im Überblick

### Gleichgeblieben ist:

- ▶ Gruppenspiel «BOB» (nur neues Design, am Spiel hat sich nichts verändert)
- ▶ Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung
- ▶ Foliensatz «Einführung in Barter or Buy»
- ▶ Aufgabensets (früher: Arbeitsblätter)
- ▶ Lösungshinweise (früher: Musterlösungen)

### Geändert hat sich:

- ▶ Kommentar für die Lehrperson: Diverse kleine Anpassungen

### Neu:

- ▶ Neue Infobox und diverse kleine Änderungen im Fachtext (früher: Wissensblatt)

### Aufgehoben:

- ▶ Wissenstest (die Fragen werden mit den Aufgabensets 1 und 2 abgedeckt)