

Feriencamp mit Hindernissen

Überblick

Alter der Zielgruppe	von 12 bis 14
Gruppengröße	Min. 4 max. 30
Thema	Funktionen des Geldes
Schlagworte	Tauschmittel, Zahlungsmittel, Recheneinheit, Wertaufbewahrungsmittel
Dauer	reine Spielzeit: 45 min; [Einführung: 10 Min und Debriefing und Ergebnissicherung 35] Gesamtzeit: 90 Minuten
Autorin	Chelsea Schwab, Universität Koblenz-Landau (unter Mitarbeit von Günther Seeber)

Abstract

Die Schüler*innen sollen auf einer einsamen Insel, auf der keine Möglichkeit besteht, die eigene Währung gegen Landeswährung einzutauschen, erleben, welche Schwierigkeiten mit einer Tauschwirtschaft verbunden sind, um so die Vorteile der Nutzung von Geld zu verstehen. Dabei haben sie Aufgaben in Form von Aufgabenblättern zu lösen, wie sie in der Schule üblich sind. Zusätzlich gibt es ein Brettspiel und drei echte Rätsel, welche die Kreativität der Schüler*innen herausfordern.

Lernziele

Groblernziel: Die Schüler*innen verstehen die Vorteile der Nutzung von Geld als Tausch-, Zahlungs- und Wertaufbewahrungsmittel

1. Die Schüler*innen erkennen die Schwierigkeit, Waren gerecht aufzuteilen, wenn es keine gemeinsame Recheneinheit gibt.
2. Die Schüler*innen erkennen, dass Geld als Zahlungsmittel den Kaufvorgang deutlich vereinfacht.
3. Die Schüler*innen erkennen, welche Probleme es beim herkömmlichen Warentausch gibt und können Bedingungen für die Beschaffenheit eines Tauschmittels ableiten.



4. Die Schüler*innen erkennen, dass sich nicht alle Tauschgegenstände zur längeren Aufbewahrung eignen, wodurch diese nicht als Zahlungsmittel für spätere Transaktionen aufbewahrt und verwendet werden können.

Einsatzszenario

Der Escape Room Feriencamp mit Hindernissen steht am Anfang einer Unterrichtseinheit zu den verschiedenen Geldfunktionen. Er kann von den Schüler*innen ohne Vorkenntnisse durchgeführt werden. Der ER ersetzt die sonst übliche Erarbeitungsphase. In der Reflexionsphase sollten dann die Funktionen mit den entsprechenden Fachbegriffen festgehalten werden.

Spielablauf - Übersicht

Zeit	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Medien/Dateien	Dauer
Einstieg	Einführung in die Methodik Bekanntgabe der Spielregeln	Lehrervortrag	Tageslichtprojektor oder Whiteboard	7 Minuten
	Vorstellung Narrativ	Lehrervortrag	Tageslichtprojektor oder Whiteboard	3 Minuten
Erarbeitung	Durchführung des Escape Rooms 1. Rätsel 2. Rätsel 3. Rätsel	Gruppenarbeit Einzelarbeit	Rätsel Materialien Briefe	45 Minuten
Sicherung	Reflektion der Spielergebnisse Probleme darstellen	Gelenktes Unterrichtsgespräch	Tafel → Mind-Map	10 Minuten
Erarbeitung	Lösungsmöglichkeiten erarbeiten → Einführung Geld	Gelenktes Unterrichtsgespräch Gruppenarbeit	Tafel	5 Minuten
	Funktionen des Geldes erarbeiten (Arbeitsblatt)	Einzelarbeit	Arbeitsblatt	10 Minuten
Sicherung	Besprechung der Funktionen des Geldes Übertrag Tafel → Heft	Gelenktes Unterrichtsgespräch Einzelarbeit	Tafel	10 Minuten



Einrichtung des Escape Rooms

Zur Durchführung des Escape Rooms benötigte Materialien

Die nachfolgenden Mengenangaben beziehen sich auf eine Fluchtbox. Werden mehrere Fluchtboxen benötigt, müssen die Mengen entsprechend angepasst werden.

Material	Menge
Allgemein	
Kisten	3
Zahlenschlösser	2
Rätsel 1	
Balboas (Inselwährung)	12
Taschenlampen	2
Perlen	2
Packung Kaffeebohnen	1
Duftkerzen	3
Briefumschlag	1
Rätsel 2	
Fotopapier → Zur Erstellung des Brettspiels	2
Briefumschlag	1
Rätsel 3	
Briefumschlag	1
Schlüssel → Wird an der Tafel angebracht	1

Hinweise zur Durchführung des Escape Rooms

Einführung

Es empfiehlt sich das Eingangsnarrativ zum Feriencamp auf der Insel gemeinsam im Plenum zu besprechen:

Narrativ:

Für die anstehende Klassenfahrt hat sich eure Lehrkraft etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Gemeinsam mit eurer Parallelklasse geht es ins Ferienlager auf eine tropische Insel.



Die Lehrkräfte übernachten auf der Hauptinsel und ihr dürft euren Urlaub, in einem Feriencamp ohne Aufsicht, auf der Nachbarinsel verbringen.

Auf der Insel angekommen seid ihr von der tropischen Schönheit überwältigt. Die Insel ist voll mit exotischen Pflanzen und Tieren. Geschlafen wird unter freiem Himmel in gemütlichen Hängematten und ein knisterndes Lagerfeuer lädt zu langen Nächten unter klarem Sternenhimmel ein. Leider hat das Camp auch einen Nachteil – es gibt keinen Strom oder fließend Wasser, dafür ruft das Abenteuer!

Bevor ihr zu einem ersten Rundgang über die Insel startet, erwartet euch der Leiter des Feriencamps am Strand. Damit er ein Boot organisieren kann, welches euch am Rückreisetag zur Hauptinsel bringt, benötigt er die genaue Abflugzeit eures Fliegers. Diese Information ist sehr wichtig, da die Insel nur einmal pro Woche von einem Flugzeug aus Europa angefliegen wird. Sicherheitshalber habt ihr eure Flugtickets in einer kleinen abgeschlossenen Box verstaut. Doch, oh Schreck! Wo befindet sich der Schlüssel für die Box?

Damit ihr dem Leiter des Camps die genaue Uhrzeit mitteilen könnt, müsst ihr den Schlüssel wiederfinden. Schafft ihr es, könnt ihr die Insel rechtzeitig verlassen und erreicht den Flieger nach Hause. Schafft ihr es nicht, müsst ihr auf der Insel bleiben. Die Box auf eurem Tisch hilft euch dabei, den Schlüssel wieder zu finden.

Spielen

Während des Spiels gibt es keine besonderen Aufgaben für die Lehrkraft, die sich von jenen in üblichen Gruppenarbeiten unterscheiden. Teilen Sie Ihre Klassen in Gruppen zu vier Schüler*innen ein. Ermöglichen Sie möglichst große Abstände zwischen den Gruppen.

Im Teacher Kit finden Sie nun eine Beschreibung aller Rätsel mit einer Auflistung der benötigten Materialien.

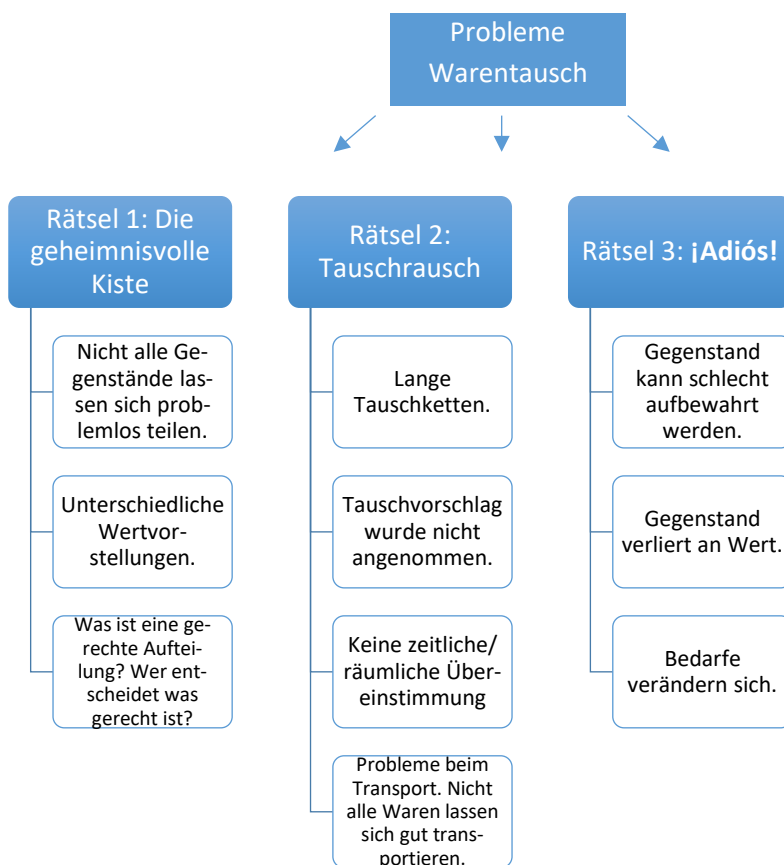
Im Student Kit finden Sie die auszudruckenden Arbeitsblätter, Briefe, Rätsel und einen Spielplan. Dazu finden Sie auch immer Hinweise für die praktische Durchführung.



Debriefing

Mind-Map zu den Problemen des Warentausches

Die nachfolgende Mind-Map dient lediglich zur Orientierung und kann erweitert werden.



Wie können die Probleme des Tauschhandels umgangen werden?