

Leitfaden „Berufswahlorientierung für die Sek. I“

Jahrgangsstufe: 9. Klasse, 2. Halbjahr

Themengebiete: 5 - „Wirtschafts- und Arbeitsleben erleben und verstehen – Wie geht es zu in der Arbeits- und Berufswelt?“
8 – „Arbeits- und lebensweltbezogener Unterricht – Warum muss ich das lernen? Wozu brauche ich das später?“

Modul 8: „Spiel: Go & Move“

Fach: Berufswahlorientierung¹, Arbeits- und Wirtschaftslehre, Politik

Beschreibung:

Das Brettspiel „Go & Move“ ist eine spielerische, aber realitätsnahe Einführung in das Wirtschaftsleben. Es richtet sich in erster Linie an Jugendliche ab 15 Jahre, die noch keine oder nur geringe Kenntnisse von Wirtschaftsthemen haben.

Ziel ist es, diese Jugendlichen für die Wirtschaft zu begeistern, ihnen vor Augen zu führen, wie vielseitig sich wirtschaftliche Entscheidungen für Unternehmerinnen und Unternehmer darstellen können. Es ist gleichzeitig ein kurzweiliges Gesellschaftsspiel für maximal sechs Spieler.

Lernziele von Go & Move sind:

- auf verärgerte Kunden reagieren
- einfache fremdsprachige Anfragen beantworten
- komplexe Vorgänge planen und überblicken
- in Problemsituationen kreativ neue Lösungswege finden
- Verantwortung übernehmen
- Risiken durch Erfahrungen einschätzen lernen
- eigene Stärken und Schwächen erkennen

Diese Schlüsselqualifikationen fördern selbstständiges Handeln und unternehmerisches Denken. Fähigkeiten, die für die berufliche Zukunft von Schülerinnen und Schülern immer wichtiger werden, unabhängig davon, ob sie ihr eigenes Unternehmen gründen oder nicht.

Als klassisches Brettspiel benötigt „Go & Move“ keinerlei Computerausstattung. Es kann in jedem Raum mit zwei bis sechs Spielern (pro Spielplan) gespielt werden.

¹ Es ist sinnvoll, ab der 8. Klasse ein bis zwei Unterrichtsstunden pro Woche für die Berufswahlorientierung vorzusehen. Idealerweise steht tatsächlich jede Woche zur gleichen Zeit „Berufswahl“ auf dem Stundenplan. Dabei können die Lehrkräfte, die diese Unterrichtsstunden gestalten, auch wechseln. Es ist aber stattdessen auch denkbar, die Stunden verschiedener Fächer dafür vorzusehen, wie z.B. Geschichte, Politik, Deutsch, aber auch andere Haupt- und Nebenfächer. „Berufswahl“ hat dann keinen festen Platz im Stundenplan der Schülerinnen und Schüler und der reguläre Unterricht der betroffenen Fächer muss nachgeholt werden.

Vorbereitung:

- Das Brettspiel, am besten im Klassensatz (= 5 Spiele), wird bei „Go! To school“ bestellt (Adresse s. Service-Teil).
- Die Lehrkräfte, die das Spiel mit ihren Schülerinnen und Schülern spielen wollen, lesen sich die Spielanleitung gründlich durch oder setzen mit einigen Kolleginnen und Kollegen einen Spielabend an und probieren das Spiel selbst aus.
- Das Spiel kann auch mit jüngeren Schülerinnen und Schülern gespielt werden, denn der Komplexitätsgrad kann durch Weglassen bestimmter Regeln reduziert werden.

Durchführung:

- Für das Kennenlernen des Spiels sollte mindestens eine Doppelstunde Zeit zur Verfügung stehen.
- Zu Beginn bilden die Schülerinnen und Schüler Gruppen mit max. 6 Personen und die Spielbretter werden zusammengesetzt.
- Der Spielplan besteht aus 6 dreieckigen, farblich gekennzeichneten Feldern. Jedes Feld steht für eine Druckerei, die von jeweils einem Spieler bzw. einer Spielerin geführt wird.
- Ein Spieler oder eine Spielerin führt zusätzlich die Bank.
- Ziel des Spiels: Jede Spielerin und jeder Spieler soll mit „seiner“ oder „ihrer“ kleinen Druckerei einen möglichst hohen Gewinn erzielen. Dafür müssen sich die Druckereien um Aufträge bemühen und diese fristgerecht fertig stellen. Aufträge erhält die Druckerei,
 - wenn sie eine günstige Marketingstrategie wählt,
 - wenn sie sich bei öffentlichen Ausschreibungen, in Konkurrenz zu den anderen Unternehmen am Markt durchsetzt,
 - wenn sich der Unternehmer oder die Unternehmerin in entscheidenden Situationen kompetent verhält.
- Jede Druckerei bestimmt eine Marketingstrategie.
- Die Spieler bestimmen, welche Aufträge sie annehmen und bearbeiten diese.
- Überschreitet eine Spielerin oder ein Spieler ein Feld „Monatsende“, sind Betriebskosten wie Miete, Strom, Wasser, Gas und Telefon fällig.
- Jede Spielerin und jeder Spieler kann sich von der Bank Geld leihen. Dafür sind 10% Zinsen zu zahlen. Dieser Zinssatz ist zwar sehr hoch, wurde aber aufgrund der einfacheren Berechenbarkeit gewählt.
- Das Spiel kann vom Spielleiter oder der Spielleiterin gleichzeitig für alle Spieltische jederzeit sinnvoll beendet werden. Der End-Zeitpunkt kann auch im Voraus mit den Spielerinnen und Spielern abgestimmt werden.
- Wird eine „Unternehmerin“ oder ein „Unternehmer“ zahlungsunfähig, ist das Spiel vorher zu Ende.

- Die Unternehmen werden am Spielende abgerechnet. Gewonnen hat das Unternehmen, das am Ende über das größte Kapital verfügt.
- Die ausführliche Spielanleitung (Handbuch mit 10 Seiten) erhält in Teil II auch didaktische Hinweise.

Nachbereitung:

- Die gelernten Themen über wirtschaftliche Abläufe und Faktoren werden in den regulären Unterricht eingeordnet.

Service-Teil:

- Das Spiel kostet 11,- €, ein Klassensatz (= 5 Spiele) kostet 55,- €.
- Wer einen Klassensatz bestellt, erhält auch ein Poster mit einer Spielübersicht, als kurze Einleitung. Eine ausführliche Spielanleitung ist natürlich bei jedem Spiel dabei.
- Das Spiel ist zu beziehen über:

Institut der deutschen Wirtschaft Köln
Go! to school
Gustav-Heinemann-Ufer 84-88
50968 Köln

Tel.: 0221 / 49 81 - 670
Fax: 0221 / 49 81 – 799

E-Mail: info@gotoschool.de

Informationen über das Spiel erhalten Sie auch unter:

http://gotoschool.de/UserFiles/File/html/planspiel_go_move.php4
