

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Coconut-Island - Das Prinzip von Arbeitsteilung und
Spezialisierung*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

| | | |
|----|---|----|
| 1. | Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung des Spiels | 2 |
| | Einführungs- und Vorbereitungsrunde | 3 |
| | Durchführung des Spiels | 4 |
| | Tabellen für die Punktevergabe | 8 |
| | Nachbereitung des Spiels | 9 |
| 2. | Materialien | 11 |
| | M1: Die Cofish-Inseln | 12 |
| | M2: Der Inselwettstreit - Vorbereitungen auf Coconut-Island | 13 |
| | M3: Der Inselwettstreit - Vorbereitungen auf Fisherman's Island | 14 |
| | M4: Bedrohung aus der Ferne | 15 |
| | M5: Wer rettet die Cofish-Islands? | 16 |
| | Hat Coconut-Island die klügeren Köpfe? | 16 |
| | M6: Wer rettet die Cofish-Islands? | 17 |
| | Hat Fisherman's-Island die klügeren Köpfe? | 17 |
| | M7: Ratschläge..... | 18 |
| | M8: Verteidigung gegen die Raffzähne..... | 19 |
| | M9: Auswertungsbogen für Coconut-Island I..... | 21 |
| | M 10: Auswertungsbogen für Coconut-Island II | 22 |
| | M1 1: Auswertungsbogen für Coconut-Island III | 23 |
| | M12: Auswertungsbogen für Fisherman's-Island I | 24 |
| | M 13: Auswertungsbogen für Fisherman's-Island II | 25 |
| | M 14: Auswertungsbogen für Fisherman's-Island III | 26 |
| 3. | Das Theorem der komparativen Kosten | 27 |

1. Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung des Spiels

Coconut-Island ist eine spielerische Unterrichtseinheit zum Thema „Arbeitsteilung und Spezialisierung“. Durch das Planspiel soll das Verständnis für die Ursachen des internationalen Handels und für die Grundprinzipien, die einer globalisierten und arbeitsteiligen Welt zu Grunde liegen, gefördert werden.

Theoretischer Hintergrund und Kurzbeschreibung des Spiels

Gemäß des Theorems der komparativen Kosten von David Ricardo aus dem Jahr 1821 liegt die Ursache des Wohlstandsgewinns durch (internationale) Arbeitsteilung und Spezialisierung darin, dass ein Wirtschaftsraum ein bestimmtes Gut kostengünstiger (mit weniger Ressourcen-Einsatz) produzieren kann als ein anderer Wirtschaftsraum. Der eine Wirtschaftsraum verfügt über einen sogenannten komparativen Kostenvorteil. Dieser beruht auf Produktivitätsvorteilen bei der Produktion des Gutes. Durch Spezialisierung und die Aufnahme von Handelsbeziehungen kann der Wohlstand beider Wirtschaftsräume gesteigert werden.

Im Spiel existieren zwei Inseln, Coconut-Island und Fisherman's Island, die zusammen eine Inselgruppe, die Cocfish-Islands bilden. Beide Inseln sind zu Spielbeginn autark. Die Insel Coconut-Island hat eine höhere Arbeitsproduktivität bei der Herstellung eines Kokosgetränkes und Fisherman's-Island eine höhere Produktivität beim Fischfang. Am Ende des Spiels haben die beiden Inseln ihre Produktion umgestellt und treiben miteinander Handel. In der Nachbereitung wird die spielerische Erfahrung der Schüler theoretisch erarbeitet.

Kompetenzen

Die Schüler realisieren die Wirkung von Arbeitsteilung und Spezialisierung auf die Produktionsmenge von Gütern und Dienstleistungen. Sie erfassen die Unterschiede zwischen einer Autarkiesituation zweier Wirtschaftsräume einerseits sowie einer Situation der Arbeitsteilung und Spezialisierung andererseits. Sie erkennen die Bedeutung des freien Handels als Voraussetzung für die Realisierung von Wohlstandsgewinn durch Arbeitsteilung. Sie verstehen die Rolle unterschiedlicher Verhandlungsmacht auf das Verteilungsergebnis im (internationalen) Handel.

Im Rahmen des Spiels werden die Schüler in ihrer Selbstständigkeit, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit, aber auch auf Kreativität und Flexibilität gefördert. Sie Schüler müssen sich in einer komplexen Entscheidungssituation behaupten und sich mit verschiedenen Rollen und Perspektiven auseinandersetzen. Ihr Verständnis für gruppensdynamische Prozesse wird gestärkt. Schnelligkeit und Verhandlungsgeschick werden geschult.

Aufbau des Spiels, Zeitbedarf und Rolle der Lehrperson

Das Spiel besteht aus drei Teilen und bietet Material für ca. 4 Unterrichtsstunden. In einer Einführungs- und Vorbereitungsrunde (ca. eine Unterrichtsstunde) werden die Schüler an die Thematik herangeführt. Die eigentliche Durchführung des Spiels sollte möglichst in einer Doppelstunde gespielt werden. Materialien zur theoretischen Nachbereitung für ca. eine Unterrichtsstunde finden sich am Ende der Materialien. Die **Rolle der Lehrperson** besteht in der Spielleitung, die das ganze Spiel moderierend begleitet, Zwischenergebnisse kontrolliert und zusammenfasst, die Einhaltung der Regeln überwacht, Punkte vergibt, den Sieger kürt..

Einführungs- und Vorbereitungsrunde

Überblick

Die Schüler werden im Zuge dieser Runde mit der Spielsituation vertraut gemacht, lernen ihre Rollen kennen und bearbeiten erste Aufgaben zum Kennenlernen ihrer eigenen Position, die sie im Laufe des Spiel einnehmen werden. Für diese Vor-Runde sollte eine Unterrichtsstunde eingeplant werden. Es werden die Materialien M1 bis M3 benötigt.

Aufteilung der Klasse in Inselgruppen

Teilen Sie die Klasse in Inselgruppen auf. Jede Inselgruppe besteht aus zwei Inseln, Coconut-Insel und Fisherman's Island. Auf jeder Insel wohnen maximal fünf Schüler.

Beispiel: Bei einer Klassengröße von 20 Schülern werden vier Inseln gebildet, zwei Coconut-Inseln und zwei Fisherman-Inseln, die jeweils zwei Inselgruppen bilden. Es sollte vorab klar gesagt werden, welche zwei Inseln jeweils ein Inselreich bilden, weil die Inseln zu verschiedenen Zeiten gegeneinander und miteinander spielen. Bei mehr als 20 Schülern empfiehlt es sich, drei Inselreiche Ccofish zu bilden.

Führen Sie die Schüler anhand von M1 „Die Ccofish-Inseln“ in das Spiel ein. Ist jeder Schüler mit den Rahmenbedingungen des Spiels vertraut, kann anhand von M2 „Der Inselwettstreit – Vorbereitungen auf Coconut-Insel“ und M3 „Der Inselwettstreit – Vorbereitungen auf Fisherman's Island“ begonnen werden. Teilen Sie zu diesem Zweck die jeweiligen Aufgabenblätter M2 und M3 an Bewohner von Coconut-Insel bzw. Fisherman's Island aus.

Mit Hilfe von M2 und M3 machen sich die Schüler mit den Bedingungen auf ihrer eigenen Insel vertraut. Vor dem eigentlichen Spielbeginn ermitteln sie die Produktionsbedingungen auf ihrer Insel. Zu Beginn herrscht ein Zustand der Autarkie ohne Arbeitsteilung. Die Eckdaten des Wirtschaftsgeschehens werden in einfachen Aufgaben rechnerisch ermittelt, damit während des eigentlichen Spiels darauf zurückgegriffen werden kann. Die Autarkiesituation dient zusätzlich als Vergleichssituation für das arbeitsteilige Wirtschaften, das bei Spielende erreicht sein sollte.

Die wirtschaftlichen Eckdaten ermittelt zunächst jede Insel für sich allein. Im nächsten Schritt werden die Ergebnisse in einer Tabelle einander gegenüber gestellt. Es ist für die nachfolgende Spielrunde unbedingt erforderlich, dass Coconut-Island auch über die Produktion und die Produktivität auf Fisherman's-Island informiert ist und umgekehrt.

Zu den Aufgaben

1. Auf **Coconut-Island** können 100 Arbeiter maximal 7000 Kokosnüsse pflücken und zu Kokosgetränk verarbeiten. Pro Arbeiter sind es 70 Kokosnüsse. Da man für 1 Liter Kokosgetränk 10 Kokosnüsse benötigt, beträgt die Arbeitsproduktivität bei der Produktion von Kokosgetränk pro Arbeiter 7 Liter. Auf **Fisherman's-Island** beträgt die Arbeitsproduktivität 4 Liter.
2. Da jeder Bewohner 2,8 Liter Kokosgetränk täglich zum Überleben benötigt, müssen mindestens 2800 Kokosnüsse gepflückt und verarbeitet werden. Da jeder Bewohner von Coconut-Island 70 Kokosnüsse pflücken und verarbeiten kann, werden 40 Arbeiter auf Coconut-Island benötigt. Auf Fisherman's-Island sind es 70 Bewohner, die mindestens in der Kokosproduktion tätig sein müssen.
3. Die Arbeitsproduktivität im Fisch-Sektor beträgt auf Coconut-Island 10 Fische pro Arbeiter(in), auf Fisherman's-Island 20 Fische pro Arbeiter(in).
4. Um jedem Bewohner die Überlebensration von 6 Fischen (es handelt sich um kleine Südseefische, die äußerst schwer zu fangen sind) zukommen lassen zu können, müssen auf Coconut-Island 60 Arbeiter im Fisch-Sektor tätig sein, auf Fisherman's-Island dagegen nur 30.

Durchführung des Spiels

Zeitrahmen

Das Spiel wird in zwei zeitlich sehr dicht aufeinander folgenden Spielrunden gespielt. Es bietet sich an, das Spiel in einer Doppelstunde durchzuführen, um das Spiel in Ruhe spielen zu können, da der Spielverlauf nicht unterbrochen werden darf. Steht keine Doppelstunde zur Verfügung, so könnte die Spieldauer künstlich begrenzt werden. Das kann beispielsweise so geschehen, dass die Spielleitung den Zeitpunkt des Spielendes bekannt gibt. Die Inselbewohner agieren dann unter Zeitdruck auf der Suche nach der Lösung. Es besteht die Möglichkeit, Ratschläge bei der Spielleitung zu kaufen, um schnell zur Lösung zu kommen.

Kurzbeschreibung der ersten Spielrunde

Ziel der eigentlichen Spielrunde ist es, dass die Schüler erfahren, wie durch das Aufgeben einer Autarkiesituation und das Einführen einer arbeitsteiligen Wirtschaft in Verbindung mit freiem Handel der Wohlstand beider Inseln gesteigert werden kann, ohne dass mehr Ressourcen dafür aufgewendet werden müssen. Die Schüler sollen diese Möglichkeit der Wohlstandsteigerung durch Arbeitsteilung, die sich in einer höheren Nahrungsmittelversorgung ausdrückt, selbst entdecken. Der Anreiz für die Suche danach, wie die Nahrungsmittelproduktion gesteigert werden kann, wird durch eine äußere Bedrohung hergestellt: Das Piratenvolk der Raffzähne hält Kurs auf die Cofish-Inseln. Gelingt es den Bewohnern von Cofish, jedem Bewohner mindestens 3,2 Liter Kokosgetränk und 8 Fische zu geben, so sind die Inselbewohner stark genug, um das Inselreich zu verteidigen. Neue Nahrungsmittelquellen gibt es so schnell nicht, also muss die Produktion neu organisiert werden.

Folgende Materialien werden direkt zu Spielbeginn eingesetzt: M4 „Bedrohung aus der Fremde“ wird benötigt, um die Schüler in die Spielsituation einzuführen und die Aufgabe zu stellen. Darüber hinaus erhält jede Insel ein Arbeitsblatt M5 bzw. M6 „Wer rettet die Cofish-Inseln?“ Dieses Arbeitsblatt ist in zwei Versionen vorhanden. Eine Version wird an die Coconut-Inseln (M5) und die andere Version an die Fisherman-Inseln (M6) verteilt. Klären Sie eventuelle Fragen der Schüler.

Die Lösung der ersten Spielrunde

Spezialisiert sich Coconut-Inseln völlig auf die Produktion des Kokosgetränkes und Fisherman's-Inseln vollkommen auf das Fangen und Zubereiten des Fisches, so können im Inselreich der Cofish insgesamt 700 Liter Kokosgetränk und 2000 Fische produziert werden. Dieses Phänomen ist darauf zurück zu führen, dass Coconut-Inseln eine höhere Arbeitsproduktivität bei der Herstellung des Kokosgetränkes hat, während Fisherman's-Inseln eine höhere Arbeitsproduktivität beim Fangen und Zubereiten des Fisches hat. Derartige Vorteile bei der Produktion eines Gutes nennt man komparative Kostenvorteile. Sie sind die Grundlage für arbeitsteiliges Wirtschaften und für die Vorteilhaftigkeit internationaler Arbeitsteilung.

Kauf von Ratschlägen

Während der Suche nach der Lösung können Ratschläge (M7) bei der Spielleitung gekauft werden, sofern die Schüler nicht selbst über das nötige Wissen verfügen. Allerdings kostet jeder Ratschlag, den die Inselbewohner kaufen, eine Kiste Gold. Durch die Möglichkeit, Ratschläge kaufen zu können, kann das Spiel auch mit schwächeren oder jüngeren Lerngruppen gespielt werden, die möglicherweise selbst noch nicht auf die Lösung kommen würden.

Mangelt es einer Insel an eigener Problemlösungsfähigkeit oder möchte sie den Problemlösungsprozess beschleunigen, kann sie maximal drei Ratschläge bei der Spielleitung für je eine Goldkiste kaufen. Die Ratschläge sind nummeriert: Ratschlag 1 enthält einen kleinen Lösungshinweis, während Ratschlag 3 schon fast die Lösung enthält. Daher sollten die Ratschläge auch in der Reihenfolge 1-3 verkauft werden.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Coconut-Island - Das Prinzip von Arbeitsteilung und
Spezialisierung*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

