



**SCHOOL-SCOUT.DE**

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Memory, Domino, Activity & Co.*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Memory, Activity & Co

## Lernspiele für den Wirtschaftsunterricht



### 1. Zum Thema

Im Rahmen eines methodisch variantenreichen Wirtschaftsunterrichts sollten auch Spiele ihren Platz haben, denn wissenschaftliche Studien belegen, dass Spiele im Unterricht (auch in der Sekundarstufe II) die Lernmotivation der Schüler/innen erhöhen (vgl. z.B. Hawlitschek 2013, Wastiau/Kearney/Van den Berghe 2009). Durch die im Spiel hervorgerufenen positiven Emotionen sowie durch die erhöhte Selbsttätigkeit und Aufmerksamkeit kann in weiterer Folge der Lernerfolg gesteigert werden (Hawlitschek 2013, Einsiedler 1989). Spielen und Lernen ist somit kein Widerspruch!

Spiele können zur Förderung einer Vielzahl an Kompetenzen beitragen:

- Kognitive Kompetenzen: Spiele, die im Wirtschaftsunterricht eingesetzt werden, verfolgen häufig primär kognitive Lernziele. Da häufig in Gruppen und/oder verteilten Rollen gespielt wird, kann durch Variation der Inhalte und des Schwierigkeitsgrads eine Differenzierung zwischen leistungsstärkeren und leistungsschwächeren Schüler/innen erfolgen.
- Personale und soziale Kompetenzen: Gleichzeitig tragen Spiele auch ganz wesentlich zur Weiterentwicklung personaler Kompetenzen, wie beispielsweise Leistungsbereitschaft, Ausdauer, Entscheidungsfähigkeit und Kreativität, sowie sozialer Kompetenzen, u.a. Kommunikationsfähigkeit und Konfliktfähigkeit, bei.
- Sprachkompetenz: Bei der Vorbereitung und Durchführung von Spielen wird zudem die Sprachkompetenz der Schüler/innen gefordert und gefördert. Auch diesbezüglich kann in sehr heterogenen Klassen differenziert werden.

Somit eignen sich Spiele hervorragend für einen kompetenzorientierten, differenzierten, sprachsensiblen Unterricht!

## Spielanleitung

### ➤ 2. Didaktische Tipps und Hinweise

Während komplexe Rollen- oder Planspiele häufig sehr viel Unterrichtszeit in Anspruch nehmen, können einfache Lernspiele jederzeit zwischendurch durchgeführt werden.

Nach Kluge soll das Lernspiel hier wie folgt definiert werden: „Das Lernspiel ist ein unter didaktischen Gesichtspunkten gefertigtes Spiel. [...] Das Lernspielmaterial unterscheidet sich vom gewöhnlichen Spielzeug dadurch, dass es formal die Kennzeichen bekannter Gesellschaftsspiele trägt, inhaltlich aber auf ein mögliches Lernziel ausgerichtet ist.“ (Kluge 1969 zit. nach Schiffler 1976: 29)

Derartige Lernspiele können im Rahmen des Wirtschaftsunterrichts zu den verschiedensten Themengebieten und in unterschiedlichsten Varianten konzipiert und eingesetzt werden. Die Spielregeln sind einfach, häufig bekannt bzw. rasch erklärt, und die Durchführung ist in (weniger als) einer Unterrichtseinheit möglich.

Sie zielen im kognitiven Bereich meist auf das Lernzielniveau I – Reproduktion, zum Teil auch auf das Lernzielniveau II – Anwendung. Es geht meist darum Fachbegriffe wiederzuerkennen, zu nennen, zuzuordnen, zu erklären oder in konkreten Beispielen richtig zu verwenden. Sie sind somit insbesondere zur Wiederholung und Festigung von Unterrichtsinhalten geeignet, können aber auch dem Einstieg in ein neues Themengebiet bzw. der Überprüfung von Eingangsvoraussetzungen dienen.

Damit das Potenzial von Lernspielen voll genutzt werden kann, sollte bei der Vorbereitung genau überlegt werden, welche Lernziele erreicht werden sollen, und in welcher Form dies am besten möglich ist. Bei der Durchführung sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass vor Beginn des Spiels das Spielziel, die Spielregeln sowie die Rahmenbedingungen (Materialien, Gruppeneinteilung, Zeitrahmen etc.) für alle Schüler/innen klar sind. Im Anschluss an die Spielphase sollte zur Lernertragssicherung eine abschließende inhaltliche und ggf. prozessbezogene Reflexion mit der gesamten Klasse erfolgen.

Vor diesem Hintergrund ist es das primäre Ziel dieses Beitrags, eine Sammlung von Spielideen anzubieten, die je nach Gegenstand, Klasse und Zielsetzung individuell umgesetzt werden können. In **Teil I** wird daher eine Auswahl von Spielen vorgestellt, wobei jeweils

- das allgemeine Spiel- und Lernziel definiert wird,
- eine allgemeine Spielbeschreibung erfolgt,
- unterschiedliche Spielvarianten vorgeschlagen und
- die benötigten Materialien aufgelistet werden.

Es handelt sich dabei ausschließlich um Spiele ohne Computereinsatz, die teilweise alleine oder zu zweit, teilweise in Kleingruppen oder auch im Plenum durchgeführt werden können. Ihre konkrete Umsetzung erfordert unterschiedlich viel Kreativität und Bastelaufwand. Um die Vorbereitungsarbeit zu erleichtern, werden – wo möglich – zusätzlich zur Spielbeschreibung auch Materialien und Vorlagen angeboten. Diese finden Sie im Dokument „Vorlagen“.

## Spielanleitung

In **Teil II** sind vier der beschriebenen Spiele exemplarisch ausgearbeitet, sodass diese sofort im Unterricht eingesetzt werden können:

- Ein Activity-Spiel mit betriebswirtschaftlichen Begriffen aus den Bereichen Grundlagen der Wirtschaft und Kaufvertrag (I. Jahrgang / 1. Klasse)
- Ein Domino-Spiel zu rechtlichen Grundlagen aus den Bereichen Rechtsformen, Firmenbuch und Buchführungspflicht (II. Jahrgang / 2. Klasse)
- Ein Memory-Spiel zum Wirtschaftlichen Rechnen (I. Jahrgang / 1. Klasse)
- Ein Lehrer-stoppen-Spiel zu volkswirtschaftlichen Begriffen im Zusammenhang mit der konjunkturellen Entwicklung Österreichs (V. Jahrgang).

Die Unterlagen als Kopiervorlagen finden Sie in den Dokumenten „Activity“, „Domino“, „Memory“ und „Lehrer stoppen“.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Basteln und Spielen!

### 3. Quellenverzeichnis

#### Grundlage:

Dieser Beitrag basiert auf einer am Institut für Wirtschaftspädagogik verfassten Bachelorarbeit: Haas, Isabel (2016): Spiele im Ökonomieunterricht der Sekundarstufe II, WU Wien

#### Literatur:

Deppe, Eva (1995): Spielend lernen – lernend spielen. In: Friedrich Jahresheft 1995, S. 134-139

Einsiedler, Wolfgang (1989): Zum Verhältnis von Lernen im Spiel und intentionalen Lehr-Lern-Prozessen. In: Unterrichtswissenschaft, 17. Jg., Nr. 4, S. 291-308

Hawlitschek, Anja (2013): Spielend lernen. Didaktisches Design digitaler Lernspiele zwischen Spielmotivation und Cognitive Load. Berlin: Logos

Schiffler, Horst (1976): Schule und spielen. In: Workshop Schulpädagogik, Band 19, Ravensburg: Otto Maier





Wastiaum, Patricia/Kearney, Caroline/Van den Berghe, Woute (2009): How are digital games used in school? Forschungsbericht des European Schoolnet – EUN Partnership AISBL, Brüssel

#### Verwendete Links:





Der Standard (2016): Arbeitslosigkeit nimmt in Österreich 2017 weiter zu, 9.11., bezogen unter: <http://derstandard.at/2000047229694/OeNBWirtschaft-bleibt-auf-Wachstumspfad>, Zugriff am 16.11.2016

# Spielanleitung

## Teil I: Spielideen

<b>Wortsuche bzw. Buchstabensalat</b>	
<b>Spiel-/ Lernziel</b> 	Ein sehr einfacher spielerischer Ansatz zur Festigung neuer Fachbegriffe v.a. im sprachsensiblen Unterricht ist die Wortsuche, auch als Buchstabensalat bekannt. Aufgabe ist es in einem Raster mit sonst beliebigen Buchstaben bestimmte Fachwörter herauszufiltern. Zusätzlich zum Fachwortschatz werden dabei auch die Lesekompetenz und die Konzentrationsfähigkeit trainiert.
<b>Allgemeine Spielbeschreibung</b> 	<p><b>Ablauf:</b> Das Spiel wird vorzugsweise in Einzelarbeit gespielt. Jede/r Schüler/in erhält den gleichen Buchstabenraster als Arbeitsblatt. Dazu sollte die Information gegeben werden, wie viele Fachbegriffe versteckt sind und welche Leserichtungen grundsätzlich möglich sind.</p> <p><b>Sieger/in:</b> Um einen Wettbewerbsgedanken in das Spiel zu bringen, kann als Sieger/in jene/r Schüler/in gekürt werden, der/die als Erste/r alle Fachwörter gefunden hat. Um die Suchmotivation länger aufrecht zu erhalten, könnten auch z.B. die ersten drei Schüler/innen als Sieger/innen gelten.</p>
<b>Spielvarianten</b> 	<p><b>Umfang des Buchstabenrasters:</b> Die Aufgabe wird umso schwieriger, je umfangreicher der Buchstabenraster ist.</p> <p><b>Mögliche Leserichtungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>↖ In der einfachen Version sind die Fachbegriffe nur waagrecht oder senkrecht zu lesen.</li><li>↖ In der anspruchsvolleren Version kann die Leserichtung auch diagonal und eventuell rückwärts sein.</li></ul> <p><b>Aufgabenstellung:</b> Beim Vergleich der Lösungen im Plenum wäre es sinnvoll die gefundenen Fachbegriffe nicht nur nennen, sondern auch erklären zu lassen.</p>
<b>Materialien und Vorlagen</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Arbeitsblatt mit Buchstabensalat</li><li>➔ Vorlage Buchstabenraster zum Einfügen der Fachbegriffe</li></ul>

## Spielanleitung

<b>Kreuzwörtertsel</b>	
<p><b>Spiel-/ Lernziel</b></p> 	<p>Während bei der Wortsuche (zunächst) nur das passive Wiedererkennen von Begriffen notwendig ist, müssen Fachbegriffe beim Kreuzwörtertsel aufgrund ihrer Definition bzw. Beschreibung aktiv wiedergegeben und in einen vorgegebenen Raster eingetragen werden. Dabei wird auch die Schreibkompetenz trainiert. Ziel ist entweder das vollständige Ausfüllen des Kreuzwörtertsels oder zusätzlich auch die Dechiffrierung eines Lösungswortes.</p>
<p><b>Allgemeine Spielbeschreibung</b></p> 	<p><b>Ablauf:</b> Das Spiel wird ebenfalls vorzugsweise in Einzelarbeit gespielt. Jede/r Schüler/in erhält das Kreuzwörtertsel – d.h. die Angaben bzw. Fragen und den Lösungsraster – als Arbeitsblatt. Dazu ist vorab zu klären, welche Schreibweisen bei Umlauten, scharfem S oder ggf. auch bei aus zwei Worten bestehenden Begriffen anzuwenden sind.</p> <p><b>Sieger/in:</b> Als Sieger/in kann definiert werden, wer als Erste/r den gesamten Raster richtig ausgefüllt hat oder wer als Erste/r das Lösungswort herausgefunden hat. Dabei sollte jedoch darauf geachtet werden, dass dennoch auch den langsameren Schüler/innen Gelegenheit gegeben wird, das Kreuzwörtertsel fertigzustellen.</p>
<p><b>Spielvarianten</b></p> 	<p><b>Wahl der Begriffe und Art der Fragestellung:</b> Sowohl durch die Wahl der Begriffe als auch durch die Art der Fragestellung können die inhaltliche Ausrichtung und der Schwierigkeitsgrad beliebig variiert werden.</p> <p><b>Spielerstellung:</b> Eine Alternative zur Vorgabe eines Kreuzwörtertsels wäre, die Schüler/innen selbst in Gruppenarbeit ein Kreuzwörtertsel erstellen zu lassen, welches im Anschluss von einer anderen Gruppe gelöst werden soll. Dadurch kann eine intensive Auseinandersetzung mit den Fachbegriffen und -inhalten erreicht werden. Zusätzlich wird die Sprachkompetenz gefördert.</p>
<p><b>Materialien und Vorlagen</b></p> 	<p>✓ Arbeitsblatt mit Kreuzwörtertsel</p> <p>➔ Hinweis: Im Internet gibt es mehrere Kreuzwörtertsel-Generatoren, die nach Eintragen von Fragen und Antworten automatisch einen passenden Raster erstellen.</p>



**SCHOOL-SCOUT.DE**

**Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form**

**Auszug aus:**

*Memory, Domino, Activity & Co.*

**Das komplette Material finden Sie hier:**

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

