Methodenblatt zum Rollenspiel „Weltraumtouristmus“ (Unterrichtsmodul „Inflation“)

Ein optionaler Baustein des Moduls zum Thema Inflation ist das Rollenspiel „Weltraumtourismus“, mit dem Sie die Entstehung und Wirkung von Inflation für Ihre Schülerinnen und Schüler erlebbar machen.

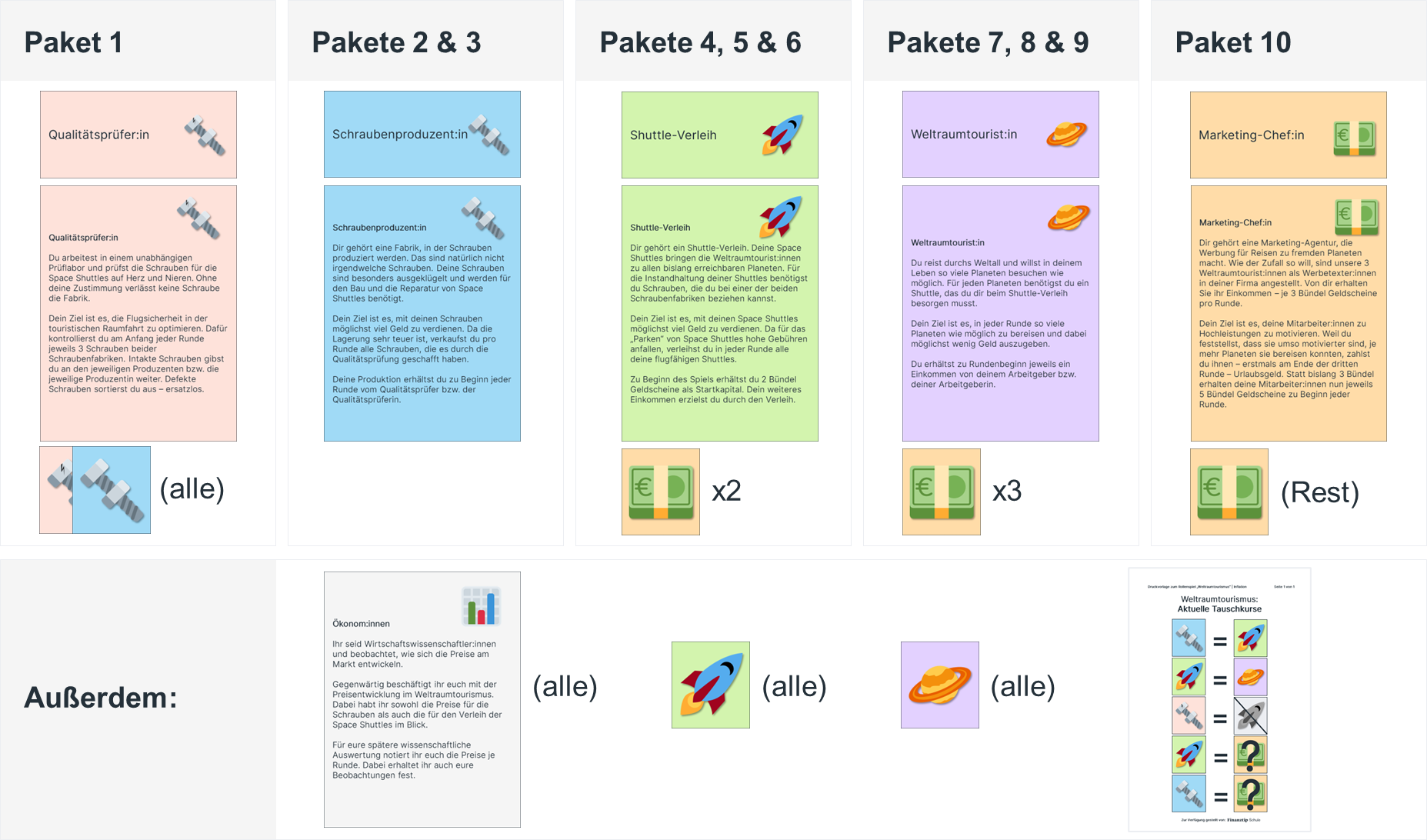
Spielmaterial

Für das Rollenspiel stehen Ihnen folgende Materialien zur Verfügung:

* Druckvorlage (1 Seite) „Weltraumtourismus: Aktuelle Tauschkurse“
* Schnittvorlage (14 Seiten) mit
  + **10 Schildern**: 1x Qualitätsprüfer:in, 1x Marketing-Chef:in 2x Schraubenproduzent:in, 3x Shuttle-Verleih, 3x Weltraumtourist:in
  + **16 Rollenbeschreibungen:** 1x Qualitätsprüfer:in, 1x Marketing-Chef:in 2x Schraubenproduzent:in, 3x Shuttle-Verleih, 3x Weltraumtourist:in, 6x Ökonom:innen
  + **120 Karten:** 64x Geldbündel, 6x Shuttle, 20x Planeten, 20x intakte Schrauben (blau), 10x defekte Schrauben (rot)

Zusätzlich benötigen Sie etwas Klebeband oder Sicherheitsnadeln, mit denen die Schülerinnen und Schüler die Schilder später an ihrer Kleidung befestigen können. Alternativ können Sie die Schilder auch auf selbstklebendes Papier drucken.

Vorbereitung (einmalig, vor dem Unterricht)



Drucken Sie die Druckvorlage mit den Tauschkursen sowie die Schnittvorlage einmal aus. Schneiden Sie im Anschluss alle Bestandteile der Schnittvorlage zu und stellen Sie folgende „Pakete“ zusammen:

**Paket 1** enthält das Schild und die Rollenbeschreibung „Qualitätsprüfer:in“ sowie einen Stapel mit allen Schraubenkarten (rot und blau). Wichtig: Bereiten Sie den Stapel so vor, dass die Karten gut gemischt sind, sich oben auf dem Stapel aber 6 blaue Karten (= intakte Schrauben) befinden.

**Pakete 2 und 3** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Schraubenproduzent:in“.

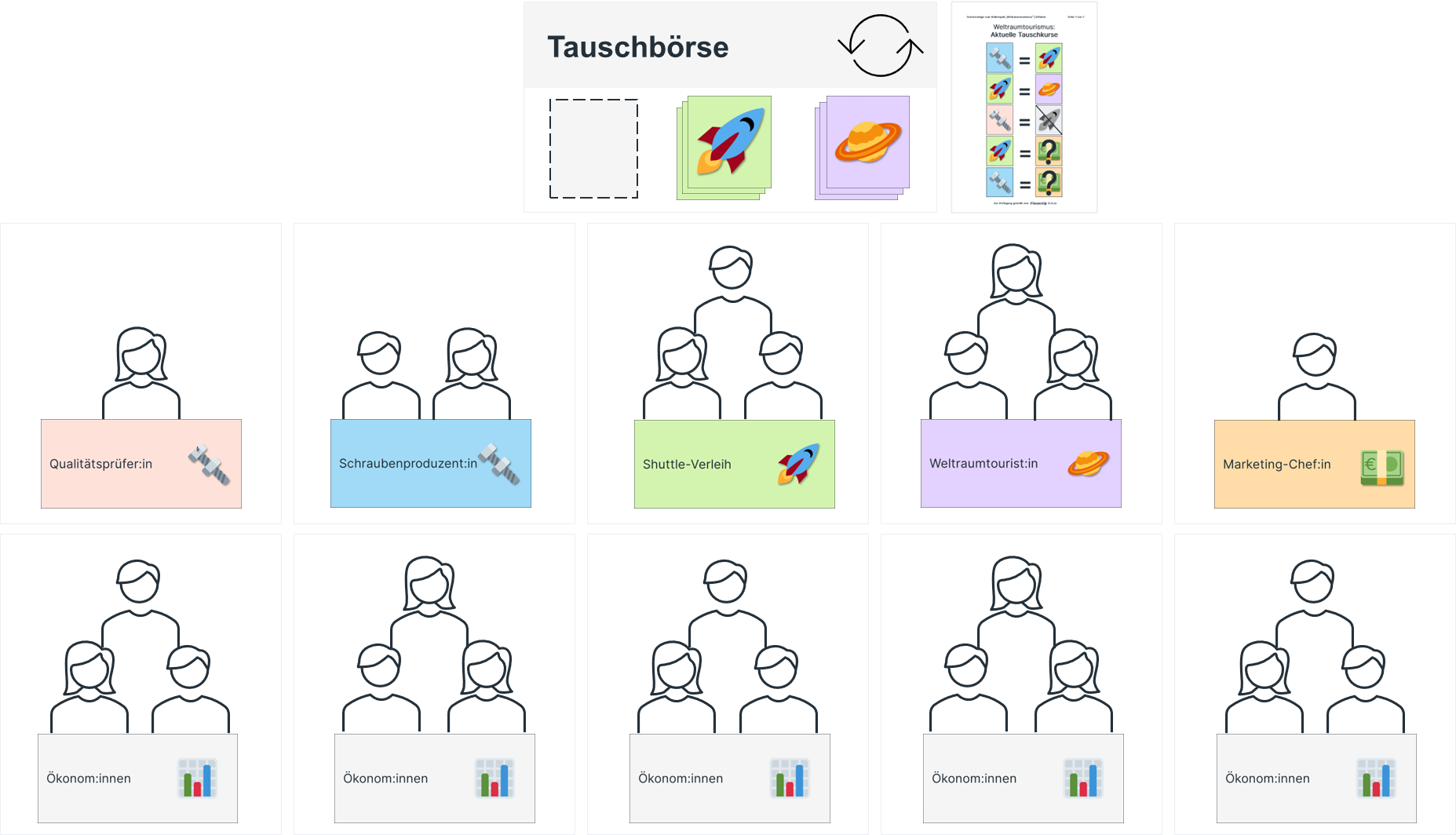
**Pakete 4, 5 und 6** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Shuttle-Verleih“ sowie je zwei Geldbündel-Karten (gelb).

**Pakete 7, 8 und 9** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Weltraumtourist:in“ sowie je drei Geldbündel-Karten (gelb).

**Paket 10** enthält das Schild und die Rollenbeschreibung „Marketing-Chef:in“ sowie alle übrigen Geldbündel-Karten (gelb).

Die Rollenbeschreibung „Ökonom:innen“, die Shuttle-Karten (grün) und die Planeten-Karten (lila) bilden je einen eigenen Stapel und können zusammen mit der Druckvorlage (Tauschkurse) aufbewahrt werden.

Aufbau (im Unterricht)



Bestimmen Sie (z. B. per Losverfahren) 10 Schülerinnen und Schüler, die spezielle Rollen im Rollenspiel übernehmen werden. Verteilen Sie die 10 vorbereiteten Pakete an diese Schülerinnen und Schüler, die sich entsprechend ihrer Rollen positionieren (siehe Abbildung).

Alle übrigen Schülerinnen und Schüler finden sich in 3er-Gruppen zusammen und erhalten je Gruppe die Rollenbeschreibung „Ökonom:innen“.

Während die Schülerinnen und Schüler sich gedanklich in ihre Rollen einfinden, legen Sie die Stapel mit den Shuttle-Karten und den Planeten-Karten auf einem Tisch ab – dies ist die Tauschbörse. Dort findet sich auch ein – zu Beginn noch freier – Platz für die Schraubenkarten.

In direkter Nähe zur Tauschbörse platzieren Sie auch die Übersicht mit den Tauschkursen, sodass diese für alle gut sichtbar ist.

Ablauf

Starten Sie das Spiel mit einigen Worten zum Setting und zu den einzelnen Rollen:

Wir schreiben das Jahr 2174. Der Tourismus hat sich stark verändert – längst ist es normal geworden, statt fremder Länder fremde Planeten zu bereisen. Ökonomen verfolgen diese neue Form des Tourismus mit besonderer Aufmerksamkeit, hat sich doch rund herum eine ganz neue Industrie gebildet.

So benötigen unsere 3 Weltraumtourist:innen nicht nur das Einkommen aus ihrem Job als Werbetexter:innen, sondern natürlich auch Space Shuttles. Diese können sie bei einem von 3 Shuttle-Verleihfirmen mieten.

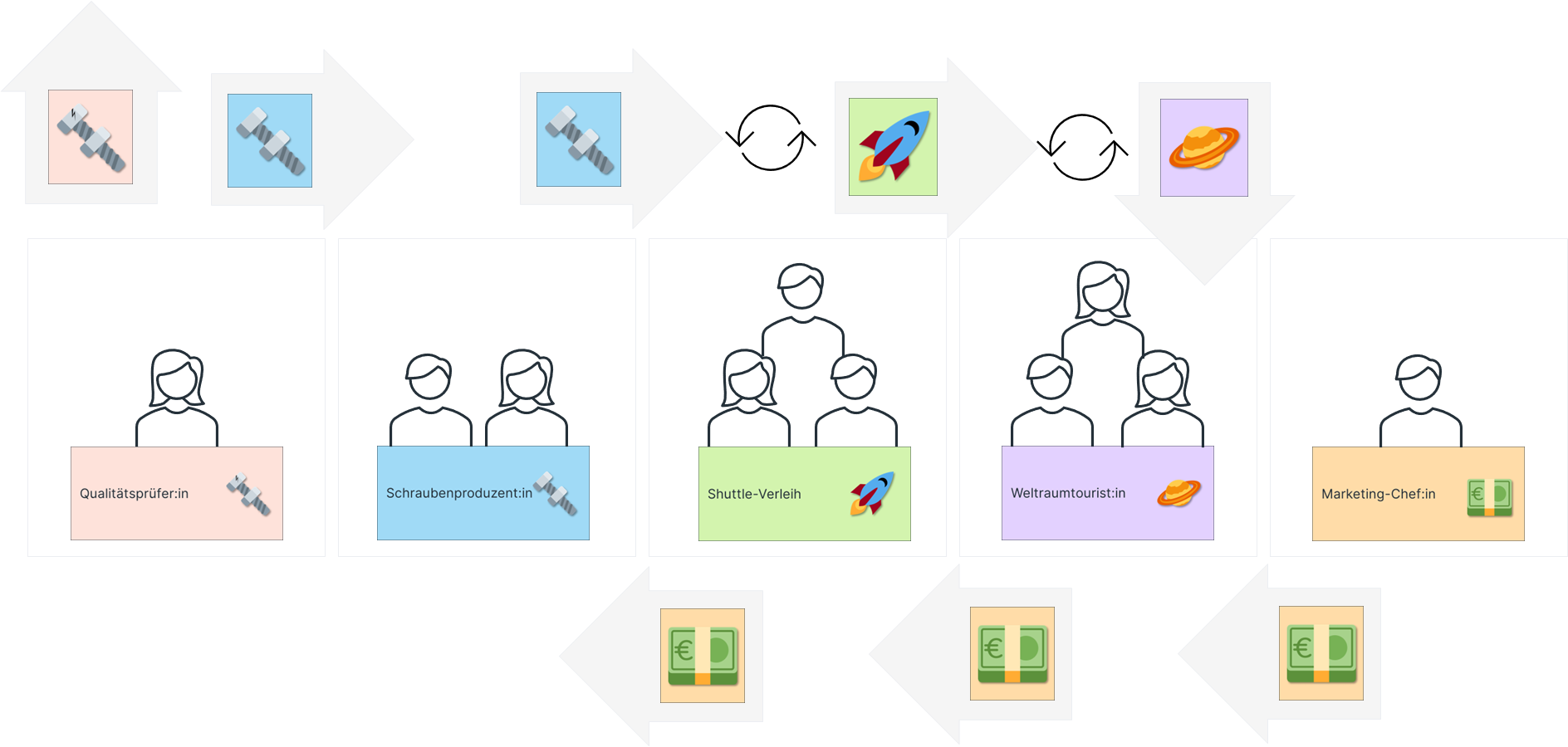
Da Space Shuttles beim Flug durchs Weltall starker Belastung ausgesetzt sind, werden sie nach jeder Reise durch die Mitarbeiter im Shuttle-Verleih gewartet. Für die Wartung benötigen die Verleihfirmen spezielle Schrauben, die sie bei einem von 2 Schraubenproduzent:innen beziehen können.

So wie die Firmen tragen auch die Schraubenproduzent:innen eine besondere Verantwortung für die Sicherheit in der Raumfahrt. Aus diesem Grund haben beide einen unabhängigen Gutachter bestellt, der für sie die Qualität der produzierten Schrauben prüft und diejenigen Schrauben aussortiert, die die Mindestanforderungen nicht erfüllen.

Die Entscheidung, ob und wie oft unsere Weltraumtourist:innen neue Planeten bereisen können, steht und fällt so letztlich mit der Qualität der produzierten Schrauben.

Beginnen Sie nun die erste Runde, indem Sie dem/der Qualitätsprüfer:in das Wort übergeben.

Das Rollenspiel geht über 5 Runden, die immer gleich ablaufen:



* Der/die Qualitätsprüfer:in überreicht den beiden Schraubenproduzent:innen ihre Schrauben. Dabei werden nur blaue Karten weitergegeben – rote werden aussortiert und beiseitegelegt.
* Die Schraubenproduzent:innen verhandeln mit den Shuttle-Verleihfirmen über den Preis für die Schrauben und verkaufen ihnen letztendlich alle davon. Die Shuttle-Verleihfirmen tauschen diese an der Tauschstation gegen Shuttle-Karten.
* Die Shuttle-Verleihfirmen verhandeln mit den Weltraumtourist:innen über den Preis für einen Shuttle-Flug und verleihen letztendlich alle ihre Shuttles. Die Weltraumtourist:innen tauschen diese an der Tauschstation gegen Planeten-Karten.
* Die Weltraumtourist:innen erhalten ihr Einkommen vom Marketing-Chef bzw. der Marketing-Chefin.

Nach Abschluss der Runde erhalten die Ökonom:innen 1 Minute Zeit, um das Geschehene in ihrer Gruppe kurz zu besprechen und sich die Preise zu notieren. Danach beginnt die nächste Runde.

**Tipp:** Damit alle Schülerinnen und Schüler – einschließlich der Ökonom:innen – wissen, wer aus welchen Motiven wie handelt, bitten Sie die aktiven Teilnehmer:innen des Rollenspiels, ihr Handeln laut zu erklären.

Erwartete Entwicklung

Während in der ersten Runde noch alle Weltraumtourist:innen zwei Planeten besuchen, ändert sich dies ab der zweiten Runde. Grund dafür ist eine Verknappung des Schrauben-Angebots. Ab der vierten Runde ändern sich die Rahmenbedingungen erneut, da die Weltraumtourist:innen dann über ein höheres Einkommen verfügen. Nach den 5 Runden sollten sich die Preise sowohl für die Schrauben als auch für die Shuttle-Miete deutlich erhöht haben.

Empfehlung

Dieses Rollenspiel eignet sich grundsätzlich für alle Klassen und Lerngruppen ab 12 Schülerinnen und Schülern.

Um die Erkenntnisse aus dem Rollenspiel für die weitere Wissensvermittlung nutzen zu können, empfehlen wir Ihnen die Durchführung als Teil einer zusammenhängenden Doppelstunde (90 Minuten) zum Thema Inflation.

Hilfestellung

Sollte es nach 3 Runden noch nicht zu einer Preissteigerung gekommen sein, so rufen Sie bei den Schülerinnen und Schülern noch einmal deren jeweilige Zielsetzung in Erinnerung. Sowohl in der Schraubenproduktion als auch im Shuttle-Verleih sieht diese einen größtmöglichen finanziellen Gewinn vor.

Sonstige Hinweise

Das Rollenspiel können Sie auch als kleinen Wettstreit gestalten. Denkbar sind etwa Preise für die größte Zahl an besuchten Planeten und den höchsten erzielten Gewinn sowie Preise für besonders kreative Verkaufsargumente.