

Methodenblatt	
<b>Ver-Fair-Selbsthandeln</b>	
Welche Ziele?	Jugendliche sollen durch die Übung selbst erleben, welche Effekte durch Handel entstehen können, wie Ressourcen unterschiedlich verteilt sind, dass nicht jeder am Handel teilnehmen kann und was sich daraus für ihn ergibt, wie Handel vor sich gehen können, dass Fairness und eine Win-Win-Situation auf beiden Seiten mittelfristig zu mehr Zufriedenheit führt. Anknüpfung an Situationen die tagtäglich erlebt werden und mit dieser Übung reflektiert werden.
Wie? Vorbereitung	Für jeden Jugendlichen wird ein „Sackerl“ (Tüte bzw. Brown Bag) mit drei Gegenstände gefüllt vorbereitet. Auf jedes „Sackerl“ wird einer der Buchstaben: A, B, C oder NO (gleich verteilt auf die gesamte Zahl der „Sackerl“) geschrieben.
1. Runde	Jeder Jugendliche erhält ein „Sackerl“ und darf hineinschauen (ohne, dass die anderen Jugendlichen sehen, was im „Sackerl“ ist). Im Anschluss erhebt der Lehrer die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen die im „Sackerl“ sind (siehe dazu das Auswertungsblatt, als Vorschlag für eine OH-Folie bzw. für ein Tafelbild).
2. Runde	Die Jugendlichen nehmen die Gegenstände aus dem „Sackerl“ und dürfen einmal herumgehen und sich die Gegenstände der anderen Ansehen. Im Anschluss erhebt der Lehrer die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen.
3. Runde	Die Jugendlichen mit einem A auf ihrem „Sackerl“ dürfen mit den anderen A handeln, d.h. sie dürfen die Gegenstände gegenseitig austauschen, die Jugendlichen mit dem Buchstaben B mit denen mit B, C mit denen mit C, allerdings die Jugendlichen mit den NO dürfen nicht handeln. Im Anschluss erhebt der Lehrer die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen.
4. Runde	Alle Jugendlichen dürfen mit jedem anderen handeln und die Gegenstände tauschen. Im Anschluss erhebt der Lehrer die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen.
Auswertung	Reflexion der Zufriedenheitslevels und deren Entwicklung im Rahmen der Übung. Analyse der möglichen Ursachen für die Änderungen. Wie sind die Vereinbarungen zustande gekommen? Fühlt sich jemand übervorteilt? Sind alle fair behandelt worden (win-win-Situation)?
Verbreiterung	Entwicklung einer Mindmap gemeinsam mit den SchülerInnen, in der Mitte steht „der Mensch in der Wirtschaft – Aspekte des Handelns“. Ein Lösungshinweis liegt bei.
Materialien	Auswertungstabelle, Lösungshinweis für die Mindmap, siehe auch TOOL BOX
Quelle	Vgl. Steve Mariotti: Teacher Resource Guides, Nr. 5, New York 2000
Tipp	In Centshops (früheren 10 Schilling-Shops) sind preiswert die Produkte erhältlich.

Interessant

...ist es Produkte zu teilen, damit eine zusätzliche Motivation für Handeln besteht.

...ist auch der Einsatz von Schokolade, wird vielleicht selbst aufgegessen, dann gibt es leider nichts mehr zu handeln.

...in einem „Sackerl“ eher unbrauchbare Dinge sind, wird den Handel nicht erleichtern.

...in manchen „Sackerl“ besonders attraktive Dinge sind, die jeder gerne hätte.

Zufriedenheits- grad	1. Runde ALLE bewerten (OHNE Handel)		2. Runde ALLE bewerten (nach Besichtigung OHNE Handel)	3. Runde	Summe (1) + (2)	4. Runde Bewertung, nachdem ALLE gehandelt haben
	JENE bewerten, die Handeln durften (1)		JENE bewerten, die NICHT handeln durften (2)			
5 😊 😊 😊 😊 😊	2	10				
4 😊 😊 😊 😊	4	16				
3 😊 😊 😊	10	30				
2 😊 😊	5	10				
1 😊	3	3				
<b>Summe</b>		<b>69</b>				

**jeweils Ermittlung (wie Spalte 1):  
Punkte ABSOLUT  
und  
Punkte absolut \* Gewichtung**

Legende: 5 = höchst zufrieden    4 = sehr zufrieden    3 = zufrieden    2 = ein wenig zufrieden    1 = fast nicht zufrieden

Als Muster zur Erklärung

TO DO - Übung: Ver-Fair-Selbsthandeln

Zufriedenheits- grad	1. Runde ALLE bewerten (OHNE Handel)		2. Runde ALLE bewerten (nach Besichti- gung OHNE Handel)		3. Runde JENE bewerten, die Handeln durften (1)		JENE bewerten, die NICHT handeln durften (2)		Summe (1) + (2)	4. Runde Bewertung, nachdem ALLE gehandelt haben
5 😊 😊 😊 😊 😊										
4 😊 😊 😊 😊										
3 😊 😊 😊										
2 😊 😊										
1 😊										
<b>Summe</b>										

Legende: 5 = höchst zufrieden

4 = sehr zufrieden

3 = zufrieden

2 = ein wenig zufrieden

1 = fast nicht zufrieden

# Lösungshinweise zu der Arbeitsaufgabe 1

