

Ver-Fair-Selbsthandeln

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 sie ergibt, wie Handel vor sich gehen kann, dass Fairness und eine Win-Win-Situation auf beiden Seiten mittelfristig zu mehr Zufriedenheit führt. Das Spiel knüpft an Situationen an, die tagtäglich erlebt werden und mit dieser Übung reflektiert werden können.
Wie? Vorbereitung	Für jede/n Jugendliche/n wird ein „Sackerl“ (Tüte bzw. Brown Bag) mit drei Gegenständen gefüllt vorbereitet. Auf jedes „Sackerl“ wird einer der Buchstaben: A (ca 30%), B (ca 50%), C (ca 15%) und D (exakt 1) geschrieben.
1. Runde	Jede/r Jugendliche erhält ein „Sackerl“ und darf hineinschauen (ohne dass die anderen Jugendlichen sehen, was im „Sackerl“ ist). Im Anschluss erhebt die Lehrperson die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen, die im „Sackerl“ sind (siehe dazu das Auswertungsblatt als Excel-Datei).
2. Runde	Die Jugendlichen legen die Gegenstände sichtbar auf ihren Platz und dürfen einmal herumgehen und sich die Gegenstände der anderen ansehen. Im Anschluss erhebt die Lehrperson erneut die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen.
3. Runde	Nun dürfen die Jugendlichen handeln, allerdings nur innerhalb derselben Buchstabengruppen, d.h. A mit A, B mit B, C mit C. D wird bemerken, dass er/sie nicht handeln kann. Im Anschluss erhebt die Lehrperson wiederum die Zufriedenheit mit den eigenen Gegenständen.
4. Runde	Alle Jugendlichen dürfen mit jeder anderen Person handeln und die Gegenstände tauschen. Im Anschluss erhebt die Lehrperson ein letztes Mal 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	Mindmap: in der Mitte steht „Der Mensch in der Wirtschaft - Aspekte des Handelns“. Dann gemeinsam mit den Schüler/innen Entwicklung, welche Aspekte damit in Zusammenhang stehen. Immer wieder auf Unterrichtsfächer verweisen. Erfahrungswelt der Schüler/innen und kommende Lehrplaninhalte verbinden. Mindmap soll langfristig im Klassenzimmer verfügbar sein. Ein Lösungshinweis liegt bei.
Materialien	Auswertungstabelle, Lösungshinweis für die Mindmap
Quelle	Vgl. Steve Mariotti: Teacher Resource Guides, Nr. 5, New York 2000
Tipp	Lehrer/innen regelmäßig erinnern, Kleinigkeiten in einer Kiste in der Schule zu sammeln, um immer einen Vorrat an Sackerl-Inhalten zu haben. Interessant ist es, Produkte zu teilen, damit eine zusätzliche Motivation für Handeln besteht. durch der Einsatz von Schokolade, die vielleicht selbst aufgegessen wird, zu zeigen, dass man dann leider nichts mehr zu handeln hat. ...in einem „Sackerl“ eher unbrauchbare Dinge sind, wird den Handel nicht erleichtern. ...in manchen „Sackerl“ besonders attraktive Dinge sind, die jeder gerne hätte.

verhandeln



**FAIR
HANDELN**

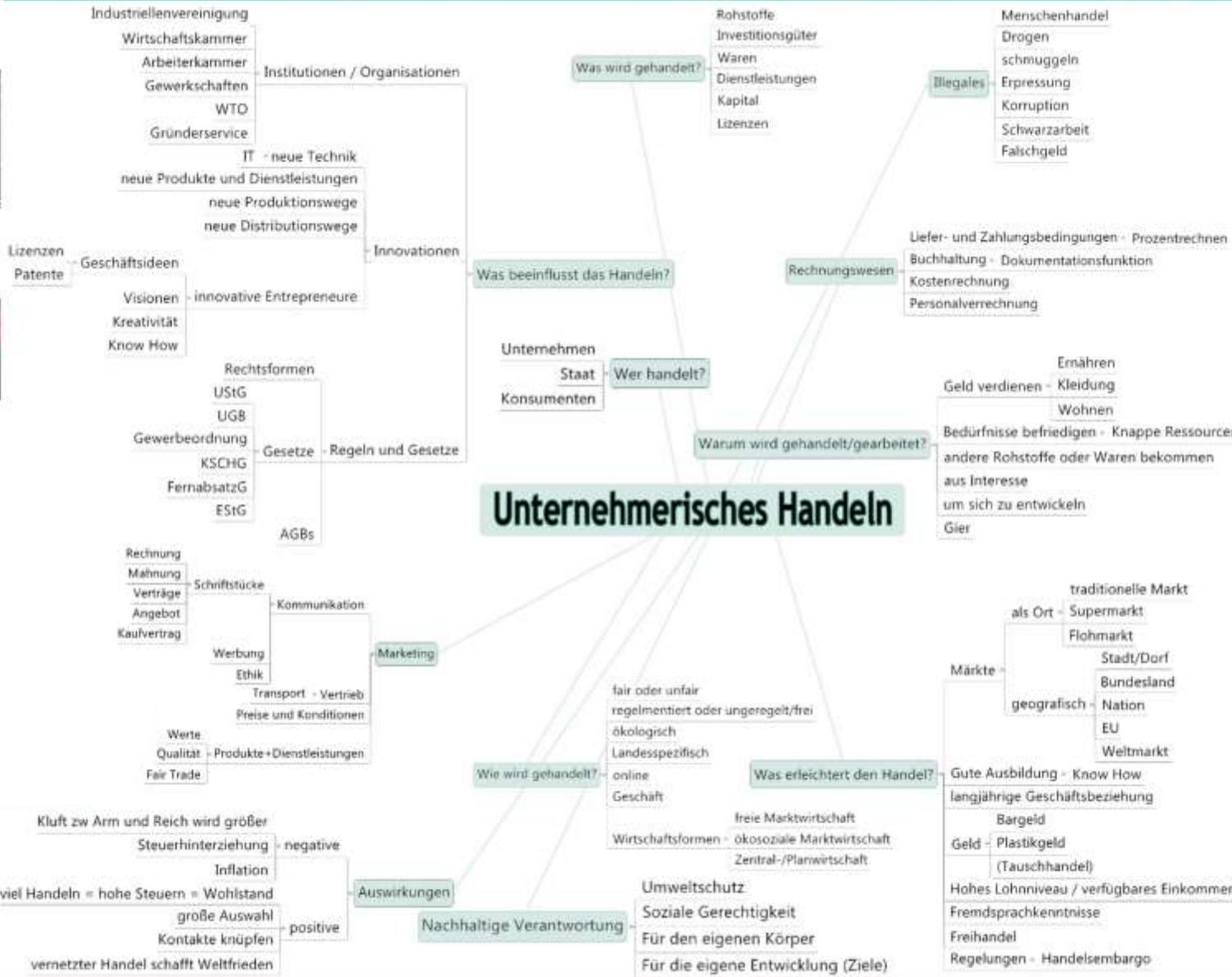
Zufriedenheitsgrad		Wie zufrieden sind Sie mit dem was Sie bekommen haben?		wie zufrieden sind Sie jetzt?		Zufriedenheit nach Handel in den einzelnen Gruppen		Zufriedenheit nach: ALLE durften handeln	
5	☺☺☺☺☺		0		0		0		0
4	☺☺☺☺		0		0		0		0
3	☺☺☺		0		0		0		0
2	☺☺		0		0		0		0
1	☺		0		0		0		0
SUMMEN		0	0	0	0	0	0	0	0

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

TRADING GAME DAY



Unternehmerisches Handeln



ENTREPRENEURSHIP EDUCATION