

Spiele in der sozioökonomischen Bildung – Grundlagen, Bedeutung und Beispiele

1. BEDEUTUNG DIDAKTISCHER SPIELE IM UNTERRICHT

Das Spielen stellt eine intuitive Form des Lernens dar. Durch Exploration im Spiel wird die Umwelt erforscht und ein passendes Verhalten erprobt.

Durch ihren explorativen Charakter und der Handlungsorientierung sind Spiele für Lernende **motivierend**. Spiele im Unterricht fördern neben den bewusst verfolgten **fachlichen Kompetenzen** weitere Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dazu zählen:

- **personale Kompetenzen** (Selbstständigkeit, Verantwortungsbereitschaft)
- **soziale Kompetenzen** (Kommunikation, Kooperation)
- **Methodenkompetenzen** (analytisches Denken, Gesprächskompetenzen)
- **politisches Urteilsvermögen** (demokratische Prinzipien, Entscheidungen treffen)

Des Weiteren erhalten die Lernenden die Möglichkeit **gesellschaftliche Rollen** zu erproben.

2. SPIELE IN DER SOZIOÖKONOMISCHEN BILDUNG

Spiele ermöglichen forschendes und exploratives Lernen durch die Auseinandersetzung mit realitätsnahen Situationen. Beim Einsatz von Spielen können die Lernenden **Soft Skills** (siehe 1.) fördern, welche bei einer Weiterbildung im wirtschaftlichen Bereich benötigt werden. Außerdem können durch die praktische und handlungsorientierte Erfahrung **Einblicke in ökonomische Systemzusammenhänge** geschaffen werden. Um ein Verständnis für dieser Zusammenhänge aufbauen zu können, bedarf es einer abschließenden Reflexion und Auswertung der im Spielprozess gesammelten Erkenntnisse.

3. SPIELFORMEN

Je nach Ziel und Inhalt bieten sich in der sozioökonomischen Bildung unterschiedliche Spiele an.

- 3.1. Wissensspiel:** klassische Spiele mit Fokus auf Wissensvermittlung (Quiz, Domino, Brettspiele)
- 3.2. Entscheidungsspiel:** demokratische Entscheidungsfindung durch Abwägung von Interessen und Auswirkungen. Lösungen zur Sachsituation werden von „Experten“ bereits vorgegeben.
- 3.3. Rollenspiel:** Aufarbeitung von sozioökonomischen Problemen durch das Einnehmen einer bestimmten Rolle. Offene Rollenhinweise, aber Raum für Selbstgestaltung der Rolle
- 3.4. Simulationsspiel:** nachahmen einer historischen oder gegenwärtigen Situation, um Prozesse erlebbar zu machen, festgelegte Regeln, engere Rollenzuweisung als beim Rollenspiel
- 3.5. Planspiel:** verbindet Elemente aus allen vorab genannten Spielformen, sind offen gestaltet und produktgebunden (Lösung für spezifische Situation soll entwickelt und festgehalten werden)
- 3.6. „Mystery“-Spiel:** Detektivarbeit zur Beantwortung einer Leitfrage; Rekonstruktion des Falles in Gruppenarbeit; unterschiedliche Lösungen und Lösungswege möglich.

4. BEISPIELE: Scanne den QR-Code für Beispiele zum Einsatz für den GW-Unterricht.



Literatur:

- Brahm, T., Grewe, U., Ring, M. & Scherzinger, L. (2021). *Offenes Lehrbuch zur Wirtschaftsdidaktik*. Tübingen: Universität Tübingen.
- Fridrich, Ch. (2015). *Kompetenzorientiertes Lernen mit Mysteries – didaktisches Potential und methodische Umsetzung eines ergebnisoffenen Lernarrangements*. In: *GW-Unterricht*. 140 (4/2015), S. 50-62
- Hedtke, R. (2018). *Das sozioökonomische Curriculum* (Sozioökonomische Bildung, Bd. 1). Frankfurt a. Main: Wochenschau Verlag.
- Sitte, W. & Wohlschlägl, H. (Hrsg.) (2001). *Beträge zur Didaktik des „Geographie und Wirtschaftskunde“-Unterrichts*. Wien
- Tepe, A. (2017). *Spiele als Unterrichtsmethode in der sozialwissenschaftlichen Bildung*. *sowi-online* e. V. Verfügbar unter: https://www.sowi-online.de/praxis/methode/spiele_unterrichtsmethode_sozialwissenschaftlichen_bildung.html