

Idea Challenge B1

Ich kann eine eigene Idee und ein Geschäftsmodell entwickeln.

Core Entrepreneurial Education



Entrepreneurial Design – nachhaltiges Geschäftsmodell

Welchen Prozess durchläuft ein Produkt von der Idee über die Entstehung bis zur Vermarktung? Das lernen die Schüler/innen, indem sie sich mit einer eigenen Idee auseinandersetzen. Das Ziel ist, dass sie für diese ein nachhaltiges Geschäftsmodell entwickeln und Themen wie Markenschutz verstehen.

Materialien für Lehrer/innen

In den Unterlagen ist die Durchführung der Challenge detailliert in einzelnen Schritten beschrieben, um eine direkte Umsetzung im Klassenzimmer zu ermöglichen. Die Materialien für Lehrer/innen werden gemeinsam mit den Materialien für Schüler/innen (=Arbeitsblätter) eingesetzt.

Das ➔ -Zeichen kennzeichnet Arbeitsaufgaben, die fakultativ zur Vertiefung durchgeführt werden können. Die entsprechenden Arbeitsblätter befinden sich im Dokument "Vertiefungsmaterialien für Schüler/innen". Alle Unterlagen stehen auf der Website www.youthstart.eu zur Verfügung.

Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A YES Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Das TRIO-Modell ist eine ganzheitliche Definition von Entrepreneurship, die drei Bereiche umfasst:

Core Entrepreneurial Education bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.

Entrepreneurial Culture steht für Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

Entrepreneurial Civic Education bedeutet die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer **Challenge-Familie**, die durch ein eigenes Piktogramm charakterisiert wird und farblich einem der TRIO-Bereiche zugeordnet ist. Eine Challenge-Familie umfasst mehrere Challenges auf verschiedenen Kompetenzniveaus. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen stehen für folgende Niveaus:







A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1 und B2 - Sekundarstufe II; C1 – Schnittstelle Sekundarstufe II zu Tertiärstufe. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



Methodenblatt

Thema	Entrepreneurial Design – nachhaltiges Geschäftsmodell
Niveau	B1
Challenge Familie	<p>Idea Challenge – von der Idee bis zum Geschäftsmodell!</p> <p>Eine gute Idee zu haben, ist nicht einfach. Noch schwieriger ist es, sie zu erkennen, und am schwierigsten, damit Erfolg zu haben. Die Kinder der Primarstufe begreifen durch ein Produkt (z. B. Kekse), dass viele Schritte notwendig sind, damit etwas „Wertvolles“ entsteht. In der Sekundarstufe 1 stellen die Schüler/innen Prototypen (z. B. einen Sessel) her und finden mithilfe von Feedback neue und bessere Lösungen. Die Jugendlichen der Sekundarstufe 2 beschäftigen sich mit dem gesamten Prozess: von der gefundenen Idee bis zum nachhaltigen Geschäftsmodell.</p>
Dauer	mindestens 4 Einheiten (mit ➡ Materialien 10–12 Einheiten)
Worum es geht – die Idee dahinter	<p>Es ist eine zentrale Herausforderung, eine eigene Idee zu entwickeln und dafür ein nachhaltiges Geschäftsmodell zu erarbeiten. Interessant sind der Einsatz von kreativen Werkzeugen zur Ideenentwicklung und das Erdenken von Alternativen beim Aufbau der Umsetzung.</p> <p>In den ➡ Materialien findet sich mit dem „Trading Game“ ein anschauliches Beispiel für diese Prozesse. Zudem gibt es ein Arbeitsblatt für die Schüler/innen zum Thema „Copyright“: Denn der Schutz von Ideen ist ein wichtiger Bestandteil für die Entwicklung eines eigenen Produkts.</p>
Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen	<p>Ich kann für eine gestellte Aufgabe Verantwortung übernehmen.</p> <p>Bei der Umsetzung von Aufgaben kann ich mich möglichem Wettbewerb stellen.</p> <p>Ich kann Ideen entwickeln.</p> <p>Ich kann Möglichkeiten erkennen und Chancen nutzen.</p> <p>Ich kann ein erstes Konzept erstellen.</p> <p>Ich möchte durch meine Ideen einen Beitrag zu zukunftsorientiertem, ökologischem und sozial sensiblem Agieren in Wirtschaft und Gesellschaft leisten und kann ethische Probleme erkennen.</p> <p>Ich kann analysieren, ob meine Idee einen Ertrag erwirtschaftet.</p>
Sprachkompetenzen	<p>Ich kann meine Idee mündlich und schriftlich in einem strukturierten Text beschreiben (Ausgangssituation – Lösungsansatz – Schlussfolgerung).</p>



	Ich kann mithilfe von Beispielen argumentieren, warum die Idee eine Chance auf Umsetzung am Markt und in der Gesellschaft hat
Wortschatz (auf Lernplakaten)	Idee, Kreativität, Geschäftsmodell, Mini Canvas, Design, Nutzen, Umsetzung, Ertrag, Nachhaltigkeit
Kompetenzcheck	<ul style="list-style-type: none"> • Schriftliche Formulierung einer eigenen Idee (individuell) • Entrepreneurial Design in Form des „Nachhaltigen Geschäftsmodells“ für eine eigene Idee (schriftlich, in der Kleingruppe) • Selbstreflexion
Eingangs- voraussetzungen	Die Schüler/innen sollten Beispiele von guten Ideen kennen, die umgesetzt wurden. Außerdem sollten sie Challenges aus der Familie „Hero“ gemacht haben.
Körper & Geist	Unter folgendem Link finden Sie kurze, einfache Übungen zur Aktivierung und Konzentration sowie zur Steigerung der Achtsamkeit (inkl. Kurzvideos). Wählen Sie je nach Situation eine oder mehrere Übungen aus dem Angebot: www.youthstart.eu
Vorbereitung	<p>Unterlagen: Es gibt zwei Arbeitsunterlagen für Schüler/innen, welche zu kopieren sind: ➡ „Neue Ideen braucht die Wirtschaft“ und „Von der Idee zum nachhaltigen Geschäftsmodell“ .</p> <p>Des Weiteren gibt es PowerPoint Präsentationen (PPP) zur Ideenentwicklung (mit Ideen-Canvas) und zum nachhaltigen Geschäftsmodell (mit Mini-Geschäftsmodell-Canvas).</p> <p>Flipchart-Papier soll für die Ideenentwicklung und die Ausarbeitung des individuellen Geschäftsmodells verwendet werden. Die Schüler/innen arbeiten in Kleingruppen, bitte pro Kleingruppe 1-2 Flipcharts. Bitte auf einer Flipchart die Struktur vorzeichnen. Das Ergebnis sollte in eine PPP übertragen werden.</p> <div> <div>  <p>Nutzenversprechung</p>  </div> <div>  <p>Architektur der Umsetzung</p>  </div> <div>  <p>Ertragsmodell</p> </div> <div> <p>Soziale und ökologische Sensibilität</p>  </div> </div>



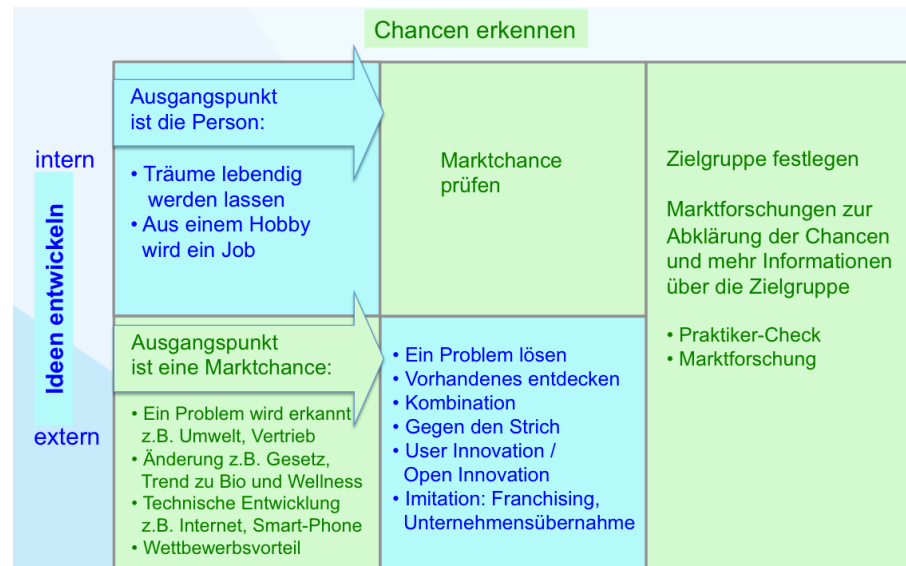
	<p><u>Grafik oben: Nachhaltiges Geschäftsmodell – Minikonzept</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kasten: Nutzenversprechen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welchen Nutzen hat das Unternehmen ○ ... für den Gründer/die Gründerin? ○ ... für den Kunden/die Kundin? • Kasten: Architektur der Umsetzung (Struktur der Wertschöpfungskette): <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie generiert das Unternehmen Nutzen? ○ Wie und von wem wird die Leistung erbracht? ○ Wie erreicht man die Kundinnen und Kunden? (Schlüsselwort: Vertrieb) • Kasten: Ertragsmodell: <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie kann mit dem gewählten Geschäftsmodell Gewinn erwirtschaftet werden? • Soziale und ökologische Sensibilität: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche soziale und ökologische Verantwortung übernimmt das Unternehmen? <p>Stifte für die Flipcharts und Post-its in unterschiedlichen Größen</p> <p>Innovationssparbuch (1 pro Teilnehmer/in)</p> <p>➤ Trading Game (➤ Infoblatt 1, 1a und 1b im Anhang). Falls Sie das Trading Game durchführen, benötigen Sie auch noch einen Beamer.</p>
Durchführung	Die Übungsanleitung beinhaltet einige Aktivitäten (manche mit Variationen).
➤ Arbeitsschritt 1	<p>Trading Game (➤ Infoblatt 1, 1a und 1b im Anhang)</p> <p>Die Übung (siehe Anleitung im Anhang) ist eine Einführung in die „Geheimnisse für erfolgreiches Wirtschaften“ und bietet eine Einordnung der Thematik.</p>
Arbeitsschritt 2	<p>Geschäftsideen wahrnehmen</p> <p>Jede/r überlegt eine Geschäftsidee, notiert sie auf Post-its und stellt sie dann kurz vor. Mit der Übung kann ein Eindruck gewonnen werden, welche Ideen die Jugendlichen wahrnehmen. Als Alternative kann ein Blitzlicht mit japanischen Erfindungen durchgeführt werden. Die Lernenden wählen eine der Erfindungen und zeigen auf, was ihnen daran gefällt (Googeln Sie einfach: <i>weird japanese inventions</i>).</p>



➔ Arbeitsschritt 3 Mit Kreativität zu neuen (Geschäfts-)Ideen

Ideenentwicklung wird durch kreative und strukturierte Techniken gefördert. Die Schüler/innen werden lernen, wie Ideen aus internen und externen Einflüssen gewonnen werden können. (siehe ➔ Vertiefungsmaterialien für Schüler/innen *Neue Ideen braucht die Wirtschaft*.)

Ideenüberblick



Arbeitsschritt 4 Geschäftsidee beschreiben

Die eigene Geschäftsidee wird verschriftlicht (max. eine A4-Seite; das entspricht ca. 3 000 Zeichen).

Arbeitsschritt 5 Von der Idee zum nachhaltigen Geschäftsmodell

Es wird ein Fallbeispiel ausgehend von der Idee bis zum nachhaltigen Geschäftsmodell vorgestellt und Schritt für Schritt erklärt (siehe Unterlage „Von der Idee zum nachhaltigen Geschäftsmodell“ und auch „Starte dein Projekt“). Entsprechend dem Geschäftsmodelldenken sollten folgende Fragen am Beispiel beantwortet werden:

- Welcher Nutzen besteht für die Entwicklerin/den Entwickler und die Zielgruppe? Anschließend stellen die Schüler/innen ihre Überlegungen vor.
- Wie kann diese Idee umgesetzt werden? Wie könnten wir es machen? In zwei Farben soll aufgezeigt werden, was man selber macht (Schlüsselaktivität) und welche Komponenten ausgelagert sind (Outsourcing).
- Wie kann das Ertragsmodell für diese Umsetzung aussehen?
- Ist die Idee bereits ökologisch und sozial sensibel oder ist es die Umsetzung (ökologisch = Umweltschutz, sozial = gesellschaftliche Dimension, Führung/Kultur = Wie ist der Umgang im Team)?



Arbeitsschritt 6 | In Alternativen Denken

- a) Nach dem Fallbeispiel (Arbeitsschritt 5) arbeiten die Lernenden an einem eigenen Geschäftsmodell:

Als Ausgangspunkt kann eine eigene Idee gewählt werden oder es wird ein Problemfeld vorgegeben, wofür eine Idee entwickelt wird, z. B. „Die Bevölkerung wechselt zu selten ihre Zahnbürsten.“ Oder: „Die Bevölkerung bewegt sich zu wenig.“

Auf jeden Fall sollte ein Problemfeld gewählt werden, in dem sich die Lernenden sicher fühlen. Die Jugendlichen sollen in Kleingruppen möglichst viele und kreative (Geschäfts-)Ideen für die Lösung des Problems suchen und alles auf Post-its schreiben. Jede Gruppe bekommt eine eigene Post-it-Farbe. Sie haben dafür ca. 15 min Zeit. Die Jugendlichen werden in die entsprechende Anzahl an Gruppen eingeteilt (durchzählen).

- b) Ein Mitglied pro Gruppe stellt die entwickelten Ideen vor und man erhält so eine Auswahl an Ideen. Anschließend einigt man sich im Plenum auf eine Idee, die weiter bearbeitet werden soll und anhand derer nun das Geschäftsmodell erarbeitet wird. Schritt für Schritt soll nun jede Gruppe für sich alle vier Perspektiven durchdenken und alles auf ihren Post-its festhalten. Nach jeder Perspektive (Nutzen, Architektur der Umsetzung, Ertragsmodell sowie ökologische, soziale und kulturelle Perspektive) gibt es eine Plenumsrunde, in der jede Gruppe ihre Ergebnisse vorstellt und anschließend die Möglichkeit hat, zu ergänzen bzw. andere, nicht angedachte, Alternativen aufzuzeigen.

Je nachdem wie viele Ideen von den Jugendlichen kommen, dauern die Plenumsrunden kürzer oder länger. Hier muss individuell entschieden werden, als Richtwert kann man mit ca. 10 min Arbeitszeit und 10 min Plenumsrunde rechnen. Bei der Perspektive „Umsetzung“ sollen die Jugendlichen auf den Post-its kennzeichnen, welche Aktivitäten selbst umgesetzt werden (Schlüsselaktivitäten) und welche Aktivitäten ausgelagert werden sollten. Die Jugendlichen arbeiten weiter in den gleichen Gruppen wie in Phase 3 und jede Gruppe hat eine andere Post-it-Farbe. Das Grundprinzip des Geschäftsmodell-Denkens wird noch einmal kurz zusammengefasst.



Arbeitsschritt 7	<p>Meine eigene Idee und mein Geschäftsmodell (Materialien für Schüler/innen, Arbeitsblatt 1)</p> <p>Nach der Einführung und exemplarischen Erstellung eines Geschäftsmodells, werden die Schüler/innen nun an ihren eigenen Ideen arbeiten und ihre eigenen Geschäftsmodelle entwerfen. Die Möglichkeit der Selbstbeurteilung bietet Arbeitsblatt 1. Idealerweise sollten die Schüler/innen ihre Ideen in Form eines Ideenwettbewerbs einreichen (vergleichen Sie hierzu „Real Market Challenge“, die gut an ihre Übung anschließt und die Schüler/innen auf einen Ideenwettbewerb vorbereitet).</p>
➤ Arbeitsschritt 8	<p>Meine eigene Idee schützen (➤ Vertiefungsmaterialien für Schüler/innen, ➤ Arbeitsblatt 1)</p> <p>Eine neue Idee wurde entwickelt und nun soll analysiert werden, welche Möglichkeiten zum Schutz dieser Idee möglich wären.</p>
Arbeitsschritt 9	<p>Selbstreflexion am Ende der Lektion (Materialien für Schüler/innen, Arbeitsblatt 2)</p> <p>Einzelarbeit: Jede Schülerin/jeder Schüler beurteilt sich selbst.</p> <p>Lesen Sie die Eigenschaften langsam durch. Geben Sie den Schülerinnen und Schülern Zeit, nachzudenken und sich selbst zu beurteilen, indem sie die passenden Smileys einkreisen. Es könnte notwendig sein, die Punkte durch Beispiele näher zu erläutern. (Beispiel: <i>Ich kann einfache Aufgaben erledigen</i> – Kannst du ein Beispiel für Aufgaben nennen, die du erledigt hast? Sobald dies geschehen ist, können Sie die Ergebnisse entweder einsammeln oder zur Diskussion in der Klasse verwenden.)</p>
➤ Arbeitsschritt 10	<p>Zusammenfassung der Selbstreflexion (➤ Vertiefungsmaterialien für Schüler/innen, ➤ Arbeitsblatt 2)</p> <p>Einzel- oder Paararbeit sowie Plenum: Lesen Sie die Fragen gemeinsam mit der Klasse und geben sie den Schülerinnen und Schülern Zeit, ihre Antworten zu verfassen. Nutzen Sie dieses Arbeitsblatt für eine abschließende Diskussion! Dieses Arbeitsblatt ist eine gute Möglichkeit, den Eltern zu zeigen, was ihre Tochter/ihr Sohn gelernt hat!</p>
Kontext innerhalb des Challenges-Programms	<p>Diese Challenge baut auf die „Idea Challenges“ der niedrigeren Lernniveaus auf. Davor sollten auch Challenges aus der Familie „Hero“ durchgeführt werden. Im Anschluss daran empfehlen sich Challenges aus den Familien „Debate“, „Empathy“, „Story Telling“, „Real Market“, „Start Your Project“, „Open Door“ und „Expert“.</p>
Linkliste	<p>Über das Projekt Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu</p> <p>Weitere Unterrichtsmaterialien (inklusive Filme): www.youthstart.eu</p>



	<p>Über das nachhaltige Geschäftsmodell gibt es den zusammenfassenden Film „Entrepreneurial Design Thinking“ auf dem YouTube-Channel von YouthStart TV</p> <p>www.youtube.com/watch?v=731R2oc3E6E</p> <p>Seltsame japanische Erfindungen</p> <p>www.youtube.com/watch?v=txMyji4N_CQ</p> <p>Wo gute Ideen herkommen</p> <p>www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU</p> <p>Sir Ken Robinson: Creativity (TedX Talk)</p> <p>www.youtube.com/watch?v=YYacgRldEDA</p>
Quellen	<p>Lindner, J./Fröhlich, G.: <i>Wirtschaft gestalten</i>, Wien 2015</p> <p>Steve Mariotti</p>
Nutzungsbedingungen	<p>Alle Materialien für Lehrer/innen und Schüler/innen, die im Rahmen der Youth Start Entrepreneurial Challenge entwickelt wurden, stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Die genauen Details der Lizenzierung finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Das Youth Start Team freut sich, wenn Sie mit uns in Kontakt treten: einerseits zur Vernetzung mit den nationalen Partnern und ihren Angeboten, andererseits zur Unterstützung für die Implementierung. E-Mail-Adresse: office@ifte.at</p>
Autor/innen Herausgeber/innen	<p>Johannes Lindner (Autor & Hrsg.), Inge Koch-Polagnoli (Autorin), Chadwick V.R. Williams (Autor Kompetenzcheck Selbstreflexion) Gerald Fröhlich (Hrsg.)</p>
Graphische Gestaltung	<p>Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Piktogramme), Gerald Fröhlich (Grafiken)</p>
Übersetzung Redaktion	<p>Chadwick V.R. Williams (Übersetzung), Martina Jeric-Ruzvovits (Übersetzung), Beate Tötterström (Redaktion), Heidi Huber (Redaktion), Werner Holzheu (Redaktion), Valentin Vertneg (Redaktion), Maureen Maher-Wizel (Redaktion), Martin Obermayr (Redaktion)</p>



➔ Infoblatt 1: Trading Game

Was ist das Ziel?	<p>Durch diese Übung zu erfolgreichem unternehmerischen Denken sollen die Schüler/innen ihr Verständnis folgender Punkte verbessern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ressourcen sind ungleich verteilt (insbesondere, wenn ein Unternehmen gegründet wird), daher kann nicht jede/r gleichermaßen am Handel teilnehmen. • Jene mit geringeren Ressourcen können sich dennoch am Handel beteiligen, sodass eine win-win-Situation und ein Gefühl von Zufriedenheit entsteht. • Manche Unternehmen können Handelseinschränkungen aufgrund ihres Standorts und/oder Tätigkeitsbereichs erleben. • Überdenken realistischer Alltagsszenarien ist notwendig, um Lösungen zu finden, damit die Theorie in die Praxis umgesetzt werden kann.
Wie? Vorbereitung	<p>Bereiten Sie eine Papiertüte mit Kleinigkeiten für jede Schülerin/jeden Schüler vor. Beschriften Sie jede Tüte mit den Buchstaben A, B, C oder NEIN. Jede Bezeichnung soll unterschiedlich oft vorkommen. Jede Tüte muss 3 Stücke beinhalten; allerdings sollte die Art der Stücke variieren. Der Wert des Inhalts der einzelnen Tüten sollte sich auch unterscheiden. Die unterschiedlichen Werte stehen dafür, wie Unternehmensgründungen mit unterschiedlich großen Ressourcen beginnen. Die Kleinigkeiten können alles Mögliche sein, von Schokolade über Radiergummis, Schwämmen, Stiften und auch Dinge, die zerteilbar sind und zwischen verschiedenen Tüten aufgeteilt werden (z. B. kann ein 3-teiliges Giraffenspielzeug zerteilt werden und je ein Drittel in eine Tüte gepackt werden, um zu sehen, welchen Wert die Schüler/innen der Giraffe beim Handeln geben, bis sie alle Teile beisammen haben.</p> <p>Das Bewertungsschema ist dafür da, die Zufriedenheit der Schüler/innen während des Spiels zu messen und wird ein wichtiges Element in der Nachbeschau und Abschlussdiskussion darstellen.</p> <p>Lesen Sie zunächst die Beispielbewertung, um das Verständnis sicherzustellen (➔ Infoblatt 1a).</p> <p>Projizieren Sie das eigentliche Bewertungsschema (➔ Infoblatt 1b) auf eine Leinwand und füllen Sie es aus, während die Schüler/innen handeln. Die Ergebnisse der Bewertung werden zur abschließenden Diskussion verwendet.</p> <p>Erklären Sie den Schülerinnen/Schülern die Regeln.</p> <p>a) Sie dürfen nichts gegen etwas tauschen und b) Sie dürfen nicht stehlen.</p>



1. Runde	<p>Jede Schülerin/jeder Schüler erhält ihr/sein Sackerl und darf hineinsehen, darf den Inhalt aber anderen nicht zeigen. Um es der Klasse vorzuführen, sollten Sie den Inhalt Ihrer Tüte offenlegen. Beim Herausziehen jedes Gegenstands zeigen Sie Ihre Zufriedenheit mit jedem Gegenstand und benennen Sie, warum der Gegenstand für Sie von Wert ist oder nicht, z. B. entnehmen Sie einen Stift und zeigen große Zufriedenheit, da Lehrende stets neue Stifte benötigen – hoher Wert. Oder: Sie ziehen ein Päckchen Gummibären heraus und verziehen das Gesicht, da Sie eigentlich keine Süßigkeiten essen – geringerer Wert.</p> <p>Anleitungen zum Bewertungsschema (➡ Infoblatt 1b): Bitten Sie die Schüler/innen, im Raum in ihre Tüten zu sehen und den Inhalt für sich zu behalten. Beginnen Sie die Übung mit dem Satz „<i>Erster Handelstag, der Markt ist eröffnet.</i>“ Lassen Sie die Schüler/innen ihre derzeitige Zufriedenheit damit bewerten, was sie momentan besitzen. Erinnern Sie sie daran, dass die Gegenstände die Ressourcen symbolisieren, die sie als Unternehmensgründer/in zur Verfügung haben.</p>
2. Runde	<p>Beginnen Sie mit dem Satz „<i>Zweiter Handelstag, der Markt ist eröffnet.</i>“ Fordern Sie die Schüler/innen auf, die Gegenstände aus den Tüten zu nehmen und vor sich auf die Tische zu legen. Dann sollen sie herumgehen und sich ansehen, was die Kolleginnen und Kollegen besitzen. Schließlich sollen alle an ihre Plätze zurückkehren und sich die nächste Anweisung anhören.</p> <p>Anleitungen zum Bewertungsschema (➡ Infoblatt 1b): Fordern Sie die Schüler/innen auf, ihre momentane Zufriedenheit einzuschätzen. Notieren Sie die Ergebnisse im Bewertungsschema.</p>
3. Runde	<p>Beginnen Sie mit dem Satz „<i>Dritter Handelstag, der Markt ist eröffnet.</i>“ Die Schüler/innen, die ein <i>A</i> auf ihren Tüten haben, dürfen nur mit jenen handeln, die ebenfalls ein <i>A</i> haben. Sie dürfen die Gegenstände untereinander tauschen und handeln. Dieselben Regeln gelten für Schüler/innen mit den Aufschriften <i>B</i> und <i>C</i>. Schüler/innen, auf deren Tüte <i>NEIN</i> steht, dürfen gar nicht handeln und nur andere beobachten. (<i>Die Schüler/innen sollten nicht wissen, dass dies ein Embargo symbolisiert – das werden sie später erfahren.</i>) Schließlich rufen Sie die Schüler/innen auf, den Handel zu beenden und an ihre Plätze zurückzukehren.</p> <p>Anleitungen zum Bewertungsschema (➡ Arbeitsblatt 1b): Fordern Sie die Schüler/innen auf, ihre momentane Zufriedenheit einzuschätzen. Notieren Sie die Ergebnisse im Bewertungsschema.</p>



4. Runde	<p>Beginnen Sie mit dem Satz „<i>Vierter Handelstag, der Markt ist eröffnet.</i>“ Alle Schüler/innen dürfen miteinander handeln. Schließlich rufen Sie die Schüler/innen auf, den Handel zu beenden und an ihre Plätze zurückzukehren.</p> <p>Anleitungen zum Bewertungsschema (➡ Infoblatt 1b): Fordern Sie die Schüler/innen auf, ihre momentane Zufriedenheit einzuschätzen. Notieren Sie die Ergebnisse im Bewertungsschema.</p>
Auswertung	<p>Die Schüler/innen betrachten den Grad ihrer Zufriedenheit während jeder Runde und inwiefern sich diese im Verlauf des Spiels verändert hat. Analysieren Sie die möglichen Gründe für die Veränderungen in der Zufriedenheit. Alle Antworten sollten an die Tafel geschrieben und besprochen werden. Fragen Sie auch ein paar Schüler/innen, wie sie handelseinig wurden. Lassen Sie vielleicht auch ein paar Schüler/innen ihre Handelsstrategie erklären. Hatten sie den Eindruck, dass jeder Handel gerecht war? Warum oder warum nicht? Konnten sie immer eine win-win-Situation erreichen?</p> <p>Erklären Sie den Schülerinnen/Schülern, was in der 3. Runde passiert ist und warum die NEIN-Schüler/innen nicht handeln durften. Sagen Sie der Klasse, dass dies ein Embargo darstellte und nicht alle Länder die gleichen Rechte haben, die Güter aller Wirtschaftsbereiche zu handeln. Lassen Sie die Schüler/innen darüber nachdenken und sprechen, ob dies gerecht ist oder nicht. Kennen sie Beispiele für Embargos? Wie gingen sie damit um, dass die Ressourcen ungleich verteilt waren?</p> <p>Geben Sie die gesamte Punktzahl jeder Spielrunde bekannt. Gehen Sie jede Runde mit den Schülerinnen/Schülern durch und besprechen Sie, warum die Zufriedenheit sank oder stieg. Fordern Sie sie auf, die Elemente zu identifizieren, die zu einem Anstieg der Zufriedenheit beitrugen, und jene, die sie sinken ließen. Fragen Sie auch, warum manche Gegenstände einen höheren Wert hatten als andere. Welche Faktoren bestimmten den Wert der Gegenstände? Das Bewertungsschema dient als eine Grundlage für eine fruchtbare Debatte, um das Thema Unternehmensgründung einzuleiten.</p>
Verbreiterung	<p>Entwerfen Sie gemeinsam mit der ganzen Klasse eine Mindmap mit der zentralen Blase „<i>Erfolgreiches unternehmerisches Denken</i>“.</p>



Infoblatt 1a

Beispielbewertungsschema Trading Game

Sehen Sie sich diesen Auszug an, um zu verstehen, wie das Bewertungsschema aufgebaut ist.

1. Fragen Sie die Schüler/innen nach jeder Runde wie zufrieden sie sind. Die Bekanntgabe erfolgt durch Handheben. Zählen Sie die jeweilige Anzahl an Meldungen und erfassen Sie die Menge im Kästchen „# der Schüler/innen“.
2. Wiederholen Sie den Vorgang für die Zufriedenheitsniveaus 5 bis 1.
3. Multiplizieren Sie nun die Anzahl der Schüler/innen mit dem Niveau, z. B. auf Niveau 5: 2 Schüler/innen x 5 (level) = 10

Grad der Zufriedenheit	1. Runde		2. Runde		3. Runde					4. Runde	
	Selbsteinschätzung (ohne Handel)		Selbsteinschätzung (nach Vergleich mit den anderen Gütern, vor dem Handel)		nur A, B, C Selbsteinschätzung		nur NEIN Selbsteinschätzung		Summen (Runde 1) + (Runde 2)	Selbsteinschätzung (jede/r kann mit jeder/jedem handeln)	
	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt
5 😊😊😊😊😊	2	10									
4 😊😊😊😊	4	16									
3 😊😊😊	10	30									
2 😊😊	5	10									
1 😊	3	3									
total		69									



➔ Infoblatt 1b: Gruppenbewertungsschema zur Besprechung des Trading Game

Grad der Zufriedenheit	1. Runde		2. Runde		Nur A, B, C Selbsteinschätzung		3. Runde		Summen (Runde 1) + (Runde 2)	4. Runde	
	Selbsteinschätzung (ohne Handel)		Selbsteinschätzung (Nach Vergleich mit den anderen Gütern, vor dem Handel)				Nur NEIN Selbsteinschätzung			Selbsteinschätzung (jede/r kann mit jeder/jedem handeln)	
	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt	gesamt	# der Schüler/innen	gesamt
5 😊😊😊😊😊											
4 😊😊😊😊											
3 😊😊😊											
2 😊😊											
1 😊											
Total											

Legende: 5 = Äußerst zufrieden 4 = Sehr zufrieden 3 = Zufrieden 2 = Etwas zufrieden 1 = Gar nicht zufrieden