

# Didaktische Anweisungen für Lehrkräfte

## Überblick

Das Spiel, welches als "Escape Room" gestaltet ist, beschäftigt sich überwiegend mit der Entwicklung sowie einigen unterschiedlichen Erscheinungsformen von Zahlungsmitteln. Während der Auseinandersetzung mit diesen werden die Spielerinnen und Spieler immer wieder mit unterschiedlichen ökonomischen Problemen konfrontiert, die sie spielerisch lösen müssen.

Darüber hinaus kommen sie im Laufe des Spiels in Kontakt mit Exponaten aus unterschiedlichen Epochen und Ländern. Im Speziellen wird dabei besonders auf das alte Ägypten und Griechenland eingegangen.

Innerhalb der Spielform "Escape Room" spielen die Spielerinnen und Spieler gemeinsam gegen das Spiel.

Optimalerweise sollte es im badischen Landesmuseum in Karlsruhe gespielt werden, da einige der dort ausgestellten Exponate im Spiel behandelt werden.

Durch den Kontakt mit den jeweiligen Ausstellungsobjekte soll bei den SuS das Interesse gesteigert, ihre Motivation gestärkt und eine authentische Atmosphäre geschaffen werden.

## Unterrichtsvorbereitung

Die Lehrkraft sollte das Spiel vor dem Einsatz im Unterricht selbst ausprobieren und durchspielen, um daraus Rückschlüsse auf die Eignung für ihre Schülerinnen und Schüler ziehen zu können. Gegebenenfalls sollten bestimmte, im Spiel behandelte Inhalte zuvor im Unterricht behandelt werden.

Der Einsatz digitaler Medien (Medienkompetenz) muss im Vorfeld mit den Schülerinnen und Schülern im Unterricht erprobt werden.

Grundlegende ökonomische Begriffe wie Kosten, Angebot, Nachfrage, Kosten-Nutzen-Analyse, sollten bekannt sein.

Vor dem Besuch des Museums müssen mit den Schülerinnen und Schülern die Verhaltensregeln für den Besuch im Museum (z.B. respektvolles und rücksichtsvolles Verhalten gegenüber anderen Gästen/ den Exponaten) besprochen werden.

Um einen reibungslosen Ablauf des Spiels zu gewährleisten sollten die Schülerinnen und Schüler bereits im Vorfeld des Besuchs in Gruppen von je 3-4 Personen eingeteilt werden.

Das digitale Medium sollte wie in der Spielanleitung beschrieben vorbereitet werden, damit das Spiel vor Ort ohne Unterbrechung starten kann.

Optimalerweise sollte das Spiel nur von einer Gruppe gleichzeitig gestartet werden (um Absprachen zu verhindern), während die restliche Klasse die anderen Teile des Museums erforscht. Die nächste Gruppe sollte im Abstand von 10 Minuten folgen. Da somit mehrere Gruppen gleichzeitig spielen müssen die Materialien M1-M4 und die Spielanleitung S1 für jede Gruppe vervielfältigt werden. Zusätzlich müssen ausreichend digitale Medien für das Spiel vorbereitet werden (pro Gruppe ein Handy/Tablet).

Nach dem Vervielfältigen der Materialien müssen diese wie in der Spielanleitung beschrieben auf die zwei Säckchen verteilt werden.

Es empfiehlt sich, mit mindestens zwei Lehrkräften die Unterrichtseinheit durchzuführen, da so gewährleistet ist, dass eine Lehrkraft das Spiel betreuen kann und die andere die übrigen Schülerinnen und Schüler im Museum beaufsichtigt. Zusätzlich muss die zweite Lehrkraft dafür sorgen, dass die Gruppen rechtzeitig vor dem Eingang zur Ausstellung erscheinen.

## **Unterrichtsablauf**

Die Lehrkraft/ Lehrkräfte begibt/ begeben sich mit ihrer Schulklasse zum badischen Landesmuseum im Karlsruher Schloss. Die Gruppe, die mit dem Spielen an der Reihe ist, begibt sich in die Ausstellung "Antike Kulturen" im Erdgeschoss des Museums, in welchem das Spiel stattfinden soll.

Die Lehrkraft sollte in der Nähe der Spielerinnen und Spieler bleiben. Das Spiel ist zwar grundsätzlich selbsterklärend und gibt an unterschiedlichen Stellen im Spielverlauf Hilfestellungen (Differenzierung), in Ausnahmefällen kann jedoch trotzdem die Hilfe der Lehrkraft als Unterstützung dienen.

## **Einbezug des Museums**

Die Ausstellung "Antike Kulturen" im Erdgeschoss des Badischen Landesmuseums ist das Spielfeld selbst. Während dem Spiel werden immer wieder Exponate der Ausstellung in den Fokus genommen. Die Aufgaben und Rätsel werden während des Spiels, mit Hilfe dieser Exponate, gelöst. Die Schülerinnen und Schüler begeben sich bei jeder Aufgabe/ jedem Rätsel zu einem neuen Exponat und lernen dieses kennen.

Die Aufgabenstellungen reichen dabei vom Suchen der Exponate in der Ausstellung bis hin zum Entnehmen von spielrelevanten Informationen aus den Informationstexten.

## Reflexion

Nach Beendigung des Spiels soll dieses von den Schülerinnen und Schülern reflektiert werden. Alle Spielteilnehmer bekommen ein Arbeitsblatt (A1) ausgehändigt, welches optimalerweise im direkten Nachgang an das Spiel ausgefüllt werden sollte. So können fachliche Unklarheiten, die bei den Schülerinnen und Schülern eventuell aufgetaucht sind von diesen festgehalten werden und im Unterricht erörtert werden. Alternativ kann es auch als Hausaufgabe oder in der darauffolgenden Unterrichtsstunde, in Einzelarbeit beantwortet werden soll. Mit Hilfe dieses Arbeitsblattes kann der Lernfortschritt der Schülerinnen und Schüler überprüft werden.

Im Anschluss an die Bearbeitung des Arbeitsblatts sollte der Museumsbesuch noch einmal kurz im Plenum reflektiert werden. Dabei kann besonders auf die Fragen der Schülerinnen und Schüler, die Entwicklung von Zahlungsmitteln, deren Funktionen und deren Bedeutung für die Wirtschaft eingegangen werden.

