

Reihe 11 S 1	Verlauf	Material	Klausuren	Glossar	Literatur
------------------------	----------------	-----------------	------------------	----------------	------------------

Lohn ohne Arbeit? – Ein Spiel zum bedingungslosen Grundeinkommen

Von Anna Karoline Meurer, Koblenz

I/B1

Mit diesem Spiel erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie sich ein bedingungsloses Grundeinkommen auf ihre Lebensgestaltung auswirken würde!

Themen:	bedingungsloses Grundeinkommen, Berufswahl, Familienplanung, individuelle Lebensentwürfe
Ziele:	Die Schülerinnen und Schüler verstehen auf spielerische Weise, worum es sich beim bedingungslosen Grundeinkommen handelt. Indem sie sich ein persönliches Lebensziel stecken, bewusste Entscheidungen zu ihrem Lebensweg treffen und die Auswirkungen nicht planbarer Ereignisse erfahren, entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für die Faktoren Geld, Gesundheit und Wohlbefinden sowie deren Wechselwirkung.
Klassenstufe:	ab Klasse 8
Zeitbedarf:	4 Unterrichtsstunden

Wie fügt sich das Lernspiel in eine mögliche Unterrichtsreihe ein?

Am Ende des Spiels haben die Schülerinnen und Schüler – größtenteils unbewusst – viele Aspekte des bedingungslosen Grundeinkommens erfahren. Sie sind in der Lage, wiederzugeben, welche Entscheidungen sie im Verlauf des Spiels getroffen haben und welche Konsequenzen diese jeweils hatten. Diese Erfahrungswerte sollten in einer **Reflexionsstunde** gesammelt, aufgearbeitet, in die Thematik eingebettet und ergänzt werden.

Das Lernspiel bietet somit die **Grundlage für Diskussionen** und dient als Anknüpfungspunkt für die weitere Behandlung des Themas. Eine Vertiefung ist auch hinsichtlich anderer Themengebiete denkbar, zum Beispiel „Berufswahl“.

Mögliche Unterrichtsreihe:

Zeitaufwand	Thema		Zentrales Anliegen / Lernschwerpunkt
			Die Schülerinnen und Schüler ...
Doppelstunde	Einführung ins Thema: Was ist das bedingungslose Grundeinkommen?		... erarbeiten die Idee und Hauptmerkmale des Konzepts des bedingungslosen Grundeinkommens.
Einzelstunde	Lernspiel	Erklärung der Spielregeln	... erschließen sich mithilfe der Anleitung (M 1- M 3) die Spielregeln.
Doppelstunde		„Mach dein Glück – wer will, kann anders“	... spielen das Lernspiel.
Einzelstunde		Reflexion des Lernspiels	... berichten und reflektieren über ihre Erfahrungen im Spiel (M 12).
Doppelstunde	Vertiefung des Konzepts: Chancen und Risiken des bedingungslosen Grundeinkommens		... erarbeiten die Vor- und Nachteile sowie den heutigen Diskussionsstand zum bedingungslosen Grundeinkommen.
Einzelstunde	Mit 1 000 Euro im Monat ... – persönliche Lebensentwürfe		... entwickeln ihre eigenen Idealvorstellungen, Träume und Wünsche für ihr Leben.
Doppelstunde	Welches Menschenbild beinhaltet das bedingungslose Grundeinkommen?		... setzen sich mit den gesellschaftlichen Problemen auseinander, für die das bedingungslose Grundeinkommen eine Lösung bieten will.
Doppelstunde	Debatte: Für und Wider das bedingungslose Grundeinkommen		... bereiten die Argumente für eine Pro-Kontra-Debatte vor und führen die Debatte durch.

Tipps: Bei knapper Zeit kann die Spieldauer auf 60 Minuten begrenzt werden. Die Reflexion findet dann direkt im Anschluss in den verbleibenden 30 Minuten einer Doppelstunde statt.

Zur Durchführung der gesamten Unterrichtsreihe finden Sie alle benötigten Materialien in folgendem Beitrag:

Lohn ohne Arbeit? – Das bedingungslose Grundeinkommen, RAAbits Sozialkunde/Politik Ausgabe 88, Februar 2015, Signatur: I/B1, Reihe 10

Materialübersicht

Material	Materialart	Checkliste	✓
M 1	Spielanleitung	Seite 1 für die Einführung auf Folie kopieren 1 x pro Gruppe kopieren (doppelseitig)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
M 2	Spielfelder	1 x für je 2 Schülerinnen und Schüler kopieren	<input type="checkbox"/>
M 3	Spielplan	1 x pro Gruppe kopieren (farbig)	<input type="checkbox"/>
M 4	Spielerkarten	entsprechend der Klassengröße kopieren (1 Karte pro Spieler)	<input type="checkbox"/>
M 5	Familien-Karte	1 x pro Gruppe kopieren	<input type="checkbox"/>
M 6	Spielchips	1 x pro Gruppe kopieren (farbig)	<input type="checkbox"/>
M 7	Ereignis-Karten	1 x pro Gruppe auf gelbes Papier kopieren	<input type="checkbox"/>
M 8	Kinder-Karten	Seite 1: 1 x pro Gruppe auf rotes Papier kopieren Seite 2: 1 x pro 2 Gruppen auf rotes Papier kopieren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
M 9	Berufs-Karten	2 x pro Gruppe auf grünes Papier kopieren	<input type="checkbox"/>
M 10	Ehrenamts-Karten	2 x pro Gruppe auf violettes Papier kopieren	<input type="checkbox"/>
M 11	Hobby-Karten	2 x pro Gruppe auf blaues Papier kopieren	<input type="checkbox"/>
CD 15	Blankokarten: Berufe, Ehrenamt, Hobbys	je 1 x pro Gruppe ausdrucken	<input type="checkbox"/>
M 12	Tabelle zur Reflexion	2 x pro Lernenden kopieren	<input type="checkbox"/>

Tipp: Das Ausschneiden der Spielkarten und Spielchips können die Schülerinnen und Schüler selbst übernehmen.

M 1

Spielanleitung

Vor Beginn des Spiels

- Alle Spielkarten und Spielchips ausschneiden.
- Alle Spielkarten verdeckt auf die entsprechenden Felder in der Mitte des Spielplans legen.
- Neben das Eckfeld „Familie“ die entsprechende Spielkarte legen.
- Benötigt wird ein Würfel. Gespielt wird in Gruppen von 2–5 Personen. Jeder Spieler erhält:
 - eine Spielfigur,
 - passend zur Farbe der Spielfigur drei schraffierte und drei nicht schraffierte Spielchips,
 - eine Spielerkarte, auf der er seinen Namen einträgt.
- Der jüngste Spieler beginnt und zieht die gewürfelte Augenzahl vor. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.



© Colourbox.com

Beginn des Spiels: Festlegung des eigenen Spielziels

Jeder Spieler hat zu Beginn 200 Punkte zur Verfügung und überlegt, wie wichtig ihm die drei Kategorien „Geld“ (€), „Gesundheit“ (+) und „Wohlbefinden“ (♥) im Leben sind. Mit den schraffierten Spielchips setzt sich dann jeder Spieler ein individuelles Spielziel. Dafür werden die 200 Punkte auf die drei Spalten der eigenen Farbe (rote Spielfigur = rote Spalten) in der Spielfeldmitte aufgeteilt.

Beispiel 1:

Für Max ist Wohlbefinden (♥) im Leben sehr wichtig und Gesundheit (+) wichtiger als Geld (€). Er hat die gelben Spielchips und setzt sein Spielziel folgendermaßen:

€	40 Punkte	
+	60 Punkte	= 200 Punkte
♥	100 Punkte	

Beispiel 2:

Für Maria ist Geld (€) wichtiger als Wohlbefinden (♥) und Gesundheit (+). Sie hat die roten Spielchips und setzt ihr Spielziel folgendermaßen:

€	80 Punkte	
+	60 Punkte	= 200 Punkte
♥	60 Punkte	

Die nicht schraffierten Spielchips eines jeden Spielers werden auf die Position 0 gelegt. Mit ihnen wird versucht, die gesetzten Ziele (= schraffierte Spielchips) zu erreichen.

Dies bedeutet, dass

die Position der schraffierten Spielchips während des Spiels nicht verändert wird,

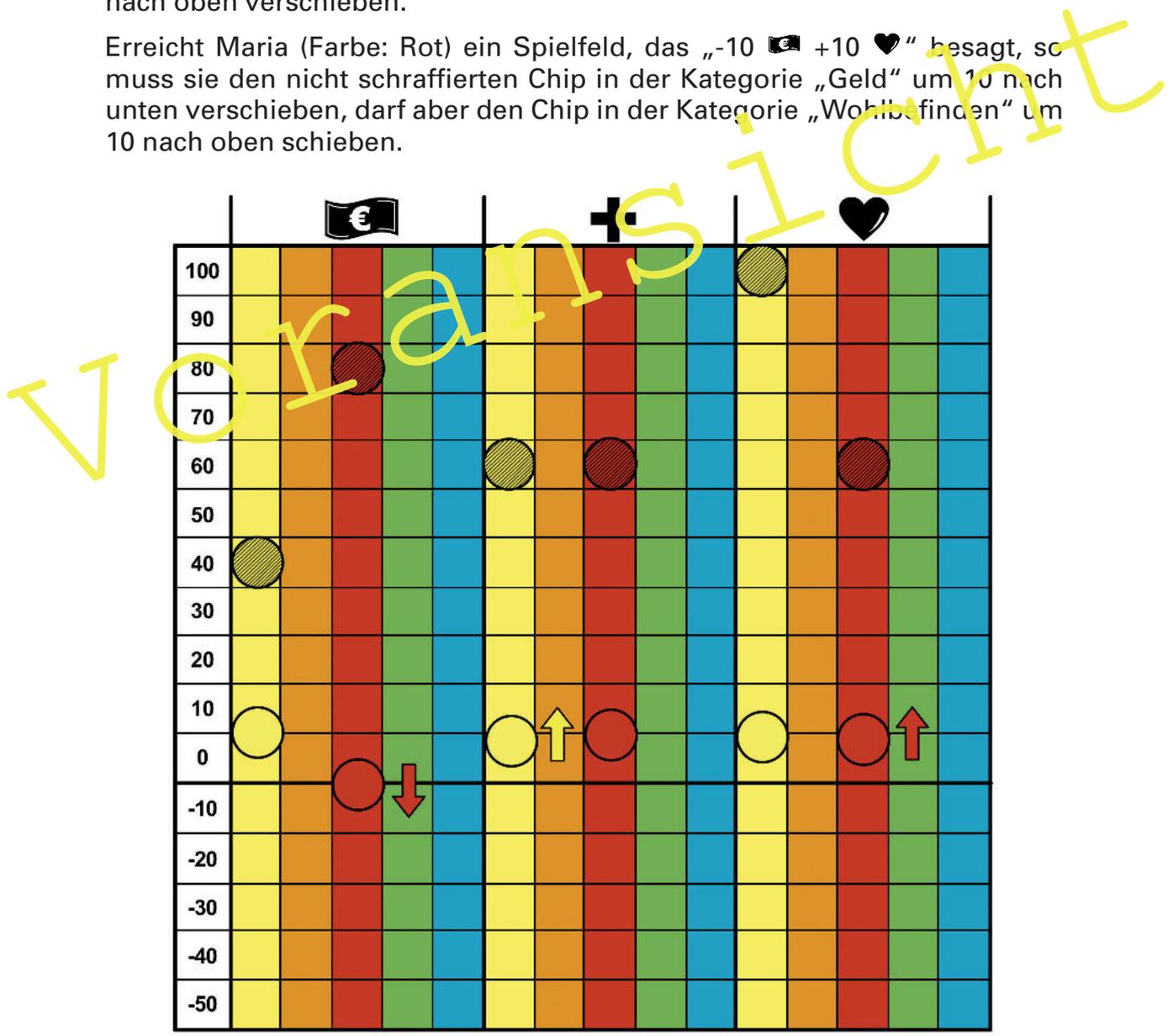
die nicht schraffierten Chips immer dem Spielzug entsprechend bewegt werden.

Dieses Verfahren gilt für alle Spielfelder und Spielkarten.

Beispiel:

Gelangt Max (Farbe: Gelb) auf ein Spielfeld, auf dem „+10 +“ vermerkt ist, so darf er den nicht schraffierten Chip in der Kategorie „Gesundheit“ um 10 nach oben verschieben.

Erreicht Maria (Farbe: Rot) ein Spielfeld, das „-10 € +10 ♥“ besagt, so muss sie den nicht schraffierten Chip in der Kategorie „Geld“ um 10 nach unten verschieben, darf aber den Chip in der Kategorie „Wohlbefinden“ um 10 nach oben schieben.



M 5

Familien-Karte

Diese Karte wird neben das Spielplan-Feld „Familie“ gelegt.

Familie
(einmalige Entscheidungen)

❖ Möchtest du Kinder?
→ Du bekommst pro Runde +20 € BGE mehr, musst aber jedes Mal, wenn du über START kommst, eine Kinder-Karte mit positiven und negativen Auswirkungen ziehen!

❖ Möchtest du heiraten?
→ Du bekommst einmalig -20 € und +30 ♥ .

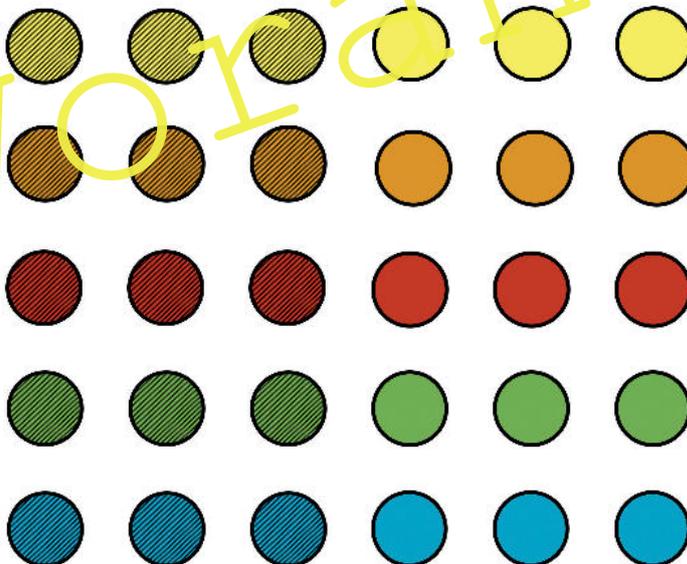


I/B1

M 6

Spielchips

Anzahl für eine Gruppe von fünf Spielern



VORANSICHT

M 7

Ereignis-Karten (gelb)

Diese Karten werden nach der Aktion wieder unter den Stapel gelegt.



I/B1

<p>Du liest ein gutes Buch. + 10 ♥</p>	<p>Beziehungsprobleme * Unverheiratete: - 10 ♥ * Verheiratete: Eheberatung - 10 ♥ / - 10 €</p>
<p>Du hast dir den Rücken verrenkt und musst in die Reha-Klinik. - 10 +</p>	<p>Du fährst mit dem Auto einkaufen. + 10 ♥ (nur für Autobesitzer)</p>
<p>Du kaufst dir ein neues Sofa. + 10 ♥</p>	<p>Du gewinnst eine Wette. + 10 €</p>
<p>Dein Ansehen in der Gemeinde steigt. + 10 ♥ (nur für Ehrenämtler)</p>	<p>Schicksalsschlag! Eine Person aus deinem nahen Umfeld hatte einen Unfall. - 20 ♥</p>
<p>Umstrukturierungen im Job. - 10 ♥ (nur für Berufstätige)</p>	<p>Du gehst mit Freunden ins Kino. + 10 ♥</p>

VORANSICHT